



Universidad de Valladolid

Dragones, nuez moscada e Inteligencia Artificial: conceptualización y desarrollo del cortometraje “Tres Ficciones Mínimas”

Máster Universitario en Cine, Comunicación e Industria
Audiovisual.

Curso: 2022/2023

Autores

Rolando Nicolás Cuadrado Tomasella

Qiujun Jia

Tutores

Mercedes Miguel Borrás

Álvaro Martín Sanz

Facultad de Filosofía y Letras

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad

Valladolid, Julio del 2023

Resumen

El presente Trabajo Final de Máster Profesional consiste en una memoria detallada del proceso de conceptualización y realización del cortometraje “Tres Ficciones Mínimas”, un proyecto audiovisual. El cortometraje mezcla escenas de acción real (*live-action*) con animaciones generadas en ordenador, además de implementar contenido creado por programas de Inteligencia Artificial.

A lo largo de esta memoria, el lector podrá revisar las diversas etapas del proyecto: su concepción, la escritura del guion, su producción y rodaje, la postproducción y el proceso de animación. Se incluye además una propuesta tentativa de distribución y difusión del cortometraje. Finalmente, incorporamos un apartado donde describimos todo el proceso de trabajo con diversos programas de Inteligencia Artificial.

Palabras Clave: Cortometraje; Guion; Animación; Ficción; Inteligencia Artificial

Abstract

The present Master's Professional Final Project consists of a detailed report on the conceptualization and realization process of the short film "Tres Ficciones Mínimas", an audiovisual project. The short film combines live-action scenes with computer-generated animations, as well as incorporating content created by artificial intelligence programs.

Throughout this report, readers will be able to review the various stages of the project: its conception, scriptwriting, production and filming, post-production, and animation process. Additionally, a tentative proposal for the distribution and promotion of the short film is included. Finally, a section is dedicated to describing the entire workflow involving various artificial intelligence programs.

Keywords: Short film; Screenplay; Animation; Fiction; Artificial Intelligence

Contenido

1. Introducción.....	5
1.1. Justificación.....	6
1.2. Objetivos	7
2. Concepción del proyecto.....	9
2.1. El origen de la idea.....	9
2.2. La escritura del guion.....	12
2.2.1. Estructura.....	13
2.2.2. Análisis	15
2.3. Bestiario	19
2.3.1. Los tres estudiantes.....	19
2.3.2. El Príncipe y el Espejo.....	22
2.3.3. El Alma Robada.....	23
2.3.4. La Montaña Infinita	24
2.4. El planteamiento artístico en las animaciones	24
2.4.1. El Príncipe y el Espejo.....	24
2.4.2. El Alma Robada.....	27
2.4.3. La Montaña Infinita	31
2.5. La Puesta en escena.....	31
3. La preproducción.....	35
3.1. Primeras reuniones	35
3.2. Proceso de la escritura del guion técnico.....	35
3.3. Guion de montaje	36
4. El rodaje.....	39
4.1. <i>The Usual Suspects</i>	39
4.2. Recursos técnicos	40
4.3. Proceso del rodaje	40
4.3.1. Día 1	41
4.3.2. Día 2	42
4.3.3. Día 3	42
4.3.4. Día 4	43
4.4. La experiencia de Rolando	43
4.5. La experiencia de Mía	46
5. La postproducción.....	49
5.1. El montaje	49
5.2. Propuesta de Etalonaje	50
5.3. Animación.....	51
6. Plan de Comunicación y Distribución	55
6.1. Público Objetivo.....	55

6.2. Objetivo de Distribución	56
6.3. Objetivo de Comunicación.....	56
6.4. Recorrido por festivales.....	56
6.4.1. Recorrido Nacional.....	57
6.4.2. Recorrido Internacional	57
6.5. Plan de Comunicación.....	58
6.5.1. Poster	58
6.5.2. <i>Trailer</i> (una propuesta).....	60
6.5.3. Invitación.....	60
6.5.4. Redes Sociales	62
6.5.5. Merchandising	67
6.5.6. Acciones y calendarización	70
7. Arte Posthumano.....	73
7.1. Tres ficciones mínimas, por ChatGPT	73
7.1.1. El Príncipe y el Espejo.....	76
7.1.2. El Alma Robada.....	78
7.1.3. La Montaña Infinita	81
7.2. ¿Y si Da Vinci fuera una máquina?.....	83
7.3. Sinfonía de transistores	90
7.4. El Alma en la Máquina.....	91
7.5. El futuro de la I.A.....	96
8. Conclusiones.....	101
9. Bibliografía	103
10. Anexos	105
10.1. Anexo I: Guion literario	105
10.2. Anexo II: Storyboard.....	125
10.3. Anexo III: Guion técnico.....	129
10.4. Anexo IV: Guion de montaje	137
10.5. Anexo V: Desglose de guion.....	147
10.6. Anexo VII: Fotos de rodaje	156
10.7. Anexo VI: Listado de Prompts	157

1. Introducción

El presente documento consiste en una memoria detallada del proceso de conceptualización y realización del cortometraje “Tres Ficciones Mínimas”, un proyecto audiovisual todavía en desarrollo. Es un cortometraje de ficción, del género drama fantástico, que mezcla escenas de acción real (*live-action*) con animaciones generadas en ordenador, además de implementar contenido creado por programas de Inteligencia Artificial. Fue ideado por Rolando Cuadrado Tomasella y producido en conjunto con Qiujun Jia, también conocida como Mía. El título de esta memoria está vinculada directamente a la historia del cortometraje y su proceso de producción. “Tres Ficciones Mínimas” se centra en tres estudiantes que deben escribir un guion como Trabajo Final de Máster, por lo que comienzan a contarse historias fantásticas (de ahí el término “dragones” en el título). Ante la incapacidad de encontrar una idea que les parezca adecuada, deciden inhalar nuez moscada, por sus propiedades alucinógenas.

A lo largo de esta memoria, el lector podrá revisar las diversas etapas del proyecto. Comenzaremos por su concepción, el surgimiento de la idea original, el proceso de la escritura del guion, un análisis de su estructura (que parte del paradigma de Syd Field), el desarrollo de los personajes que intervienen en el cortometraje, el planteamiento artístico de las animaciones, y la conceptualización de la puesta en escena para las secuencias *live-action*. A partir de aquí revisaremos el proceso del rodaje: la planificación previa de los planos, el diseño del *storyboard* y el guion técnico. También haremos una breve revisión de las personas que colaboraron en el rodaje y el equipo con el que contábamos. Cerraremos esta sección con un relato de nuestras experiencias subjetivas individuales. Pasaremos a hablar entonces del proceso de postproducción: el montaje, el etalonaje y la animación. La sección siguiente abordará un plan de distribución y comunicación del cortometraje, el cual fue realizado originalmente para la asignatura “Distribución. Estrategias comunicativas. *Merchandising*. Exhibición”. Finalmente, cerraremos esta memoria con un *racconto* del proceso de trabajo con programas de Inteligencia Artificial, y cómo los utilizamos para generar distintos recursos que se incorporan en el cortometraje: la generación de textos, la creación de imágenes a partir de *prompts* textuales, la posibilidad de componer de música usando Inteligencia Artificial, y el inminente surgimiento de nuevas herramientas potenciadas por I.A. en un futuro cercano y que agilizarán tareas del rubro audiovisual.

Además, al final del documento, se pueden localizar diversos Anexos, entre los que se incluyen: la versión final del Guion literario, el Storyboard, el Guion técnico, el Guion de montaje y, finalmente, una tabla con los *prompts* utilizados para generar todas las imágenes que componen una de las animaciones. Finalmente, en las conclusiones, podrán encontrar el enlace a una carpeta de Google Drive a través de la cual podrán acceder al video del premontaje.

1.1. Justificación

La decisión de realizar un cortometraje de ficción como Trabajo Final de Máster está sustentada en nuestro interés de poner en práctica los conocimientos y herramientas teórico-prácticas adquiridas a lo largo del Máster en Cine, Comunicación e Industria Audiovisual. Además, como nuestro objetivo profesional es desempeñarnos en el rubro audiovisual, realizar un cortometraje nos permitirá obtener experiencia en el campo y un producto que podremos utilizar, a futuro, como *reel* o portafolio para presentarnos en las búsquedas laborales.

Por otra parte, consideramos que la realización de este Trabajo Final de Máster se corresponde con varias de las competencias a adquirir mencionadas en la Guía docente de la asignatura¹. El cortometraje nos permite poner en práctica conocimientos vinculados con:

- El planteamiento de la narración y la puesta en escena (Competencias CE2, CE17 y CE18).
- La traslación de un guion literario profesional al lenguaje cinematográfico (Competencias CE15 y CE18).
- La realización de postproducción, por medio de técnicas de edición de imagen y sonido (Competencia CE19).
- La creación de un Guion Técnico, un Plan de Rodaje y dirigir al equipo técnico-artístico (Competencia CE16 y CE18).
- La planificación de una estrategia de distribución y comunicación para un producto audiovisual (Competencia CEA1, CEA2 y CE21).
- Aunque en mucho menor medida, el planteamiento de la banda sonora para un producto audiovisual (Competencia CE20).

¹ Este documento puede ser consultado en el siguiente enlace:
https://alberguweb1.uva.es/guia_docente/uploads/2022/640/54967/1/Documento.pdf

- El desarrollo transversal de un producto audiovisual a través de sus distintas etapas: Planteamiento, Preproducción, Producción, Postproducción y Distribución (CE3 y CE5).

Finalmente, es menester remarcar la distribución de roles y tareas. Rolando Cuadrado Tomasella se encargó de la dirección, escritura de guion, diseño de *storyboard*, animación y montaje. Qiujun Jia, por su parte, cumplió el rol de asistente de dirección, producción y *script*, por lo cual se encargó de realizar el desglose del guion, el guion técnico, el guion de montaje y el reporte de script.

1.2. Objetivos

Para la realización de este cortometraje nos propusimos diversos objetivos. El primero de ellos (cronológicamente hablando) era crear un cortometraje que fuera simple y requiriera pocos recursos para su realización: sabíamos de antemano que no contaríamos con un gran presupuesto, ni demasiado tiempo para grabar, ni mucha mano de obra que colaborara gratuitamente. Sabíamos que íbamos a depender de la buena voluntad de nuestros compañeros de clase y de equipo puesto a disposición por el Máster.

El siguiente objetivo se desprendió del primero: si la grabación de un cortometraje requería de una mayor cantidad de personas que nos ayudara, debíamos buscar una alternativa para poder desarrollar una historia más compleja. Así surgió la idea de utilizar animación para suplir la carencia de un equipo de filmación seguro que pudiera estar disponible completamente para el rodaje. Nuestro segundo objetivo, por lo tanto, fue utilizar la animación como formato para contar una historia que nos permitiera, aun así, demostrar las habilidades técnicas adquiridas en el Máster en cuestiones de rodaje.

El tercer objetivo fue demostrar las posibilidades creativas que tiene la Inteligencia Artificial y cómo su aplicación a un proyecto audiovisual puede enriquecer el producto, al mismo tiempo que permite agilizar y simplificar el trabajo en equipos reducidos de personas.

2. Concepción del proyecto

2.1. El origen de la idea

Cuando comenzamos este proyecto sabíamos que estábamos apuntando a crear una historia que nos permitiera incorporar animaciones. ¿Por qué? Porque la animación da una gran libertad temática para contar historias. ¿Quieres un dragón en tu historia? Lo tienes. ¿Quieres que esté ambientada en una ciudad futurista? Lo tienes. En este sentido, la animación nos permitía desprendernos de las limitaciones de eso que llamamos la realidad. Sabíamos que con la animación podíamos aportar algo nuevo y distintivo a un máster de cine, porque precisamente nos permite rehuir de las exigencias materiales. Sólo había un pequeño problema en este aspecto: ninguno de los dos es animador y Rolando apenas contaba con conocimientos rudimentarios de After Effects, así que debíamos plantearnos animaciones simples para narrar las historias.

En este punto, todavía no estábamos seguros de qué forma queríamos que se incorporara la animación: barajamos la posibilidad de que se solaparan con las imágenes reales a lo largo de la historia, como en *Who Framed Roger Rabbit* (Quién engañó a Roger Rabbit, R. Zemekis, 1998), donde hay personajes animados, o *Scott Pilgrim vs. the World* (Scott Pilgrim contra el mundo E. Wright, 2010), donde las animaciones se imprimen en la imagen como títulos; o crear historias animadas que se entremezclaran con una historia *live-action*, como en *Harry Potter and the Deathly Hallows - Part 1* (Harry Potter y las reliquias de la muerte – Parte 1, D. Yates, 2011) o *Kill Bill: Vol.1* (Q. Tarantino, 2003). Optamos, finalmente, por mantener ambas opciones, aunque con una mayor predominancia de la segunda sobre la primera.

El principal problema para esto era definir la conexión entre estas historias. Pensamos crear una historia macro, *live-action*, donde se relataran las historias animadas. Esto nos obligaba a pensar una historia más que, paradójicamente, fuera la principal. Pero la duda continuaba: ¿cómo se estructuraría la relación entre cada historia? ¿serían historias independientes entre sí, o sería una historia dentro de otra, como una serie de *matrioskas*? ¿y dónde se situaría esa historia macro? Pensamos en trabajar en un bar, como un grupo de amigos que se cuentan historias... pero ¿sobre qué? Y este grupo de amigos en un bar, ¿en dónde estaría ambientado? ¿En el presente? ¿O en un pasado remoto? Se nos ocurrió recrear una taberna medieval, donde unos personajes se contasen leyendas, aunque éramos conscientes de que eso

implicaba dificultades: era un trabajo mayor de arte y de localización, con un mayor presupuesto.

La solución a todas estas dudas vino de improviso, como un chispazo de luz que logró poner todo en orden. La solución estaba escondida en el nombre mismo de la cuestión que nos ocupaba: Trabajo Final de Máster, o T.F.M. para simplificar. A partir de ahí, los engranajes se desatascaron y la máquina comenzó a funcionar: La sigla T.F.M. nos dio el número de historias animadas, la cohesión temática y (como sabíamos que no somos capaces de realizar animaciones demasiado complejas), una burla a la calidad de estas. Así, el nombre original del cortometraje iba a ser “Tres Ficciones Mediocres”. Pero, por sugerencia de nuestra tutora, Mercedes Miguel Borrás, optamos por cambiar esta última palabra a “Mínimas”, haciendo referencia a la corta duración de cada una. Así también, la sigla nos dio inmediatamente la temática de la historia macro: tres estudiantes deben escribir un guion como T.F.M. y no tienen idea sobre qué lo harán. Esto, obviamente, nos solucionaba otro problema automáticamente: la ambientación. Si los personajes son tres estudiantes, se puede grabar en un apartamento cualquiera, sin demasiado trabajo de puesta en escena, porque estamos hablando de una historia que se sitúa en la cotidianeidad de cualquier estudiante de Máster (como los que suscriben esta Memoria). Así que decidimos rodar en el piso de Rolando.

Pero todavía quedaba por solucionar la cuestión de las animaciones. Tuvimos la idea utilizar estilos de animaciones muy básicos. Originalmente, para la historia “El Alma Robada” pensábamos recrear el estilo de arte asiático con tinta china y acuarela, animando el modo en que aparecían estas ilustraciones con máscaras en After Effects. Para “El Príncipe y el Espejo” podríamos recrear un teatro de papel, con elementos estáticos, sin demasiadas complicaciones. Para “La Montaña Infinita” sin embargo, se nos ocurrió que sería interesante utilizar Inteligencia artificial para crear las imágenes y animarlas muy básicamente como si fuera un *motion comic*. Con esto ya teníamos el problema de las animaciones relativamente resuelto. Es válido decir que posteriormente transformaríamos estas propuestas, aunque hablaremos de ello más adelante.

Siguiendo con la idea de utilizar la [Inteligencia artificial](#) como una herramienta creativa, se nos ocurrió recurrir a ChatGPT², la Inteligencia Artificial de la empresa OpenAI, para crear

² Cuando le preguntamos a ChatGPT qué es, su respuesta fue la siguiente: “ChatGPT es un modelo de lenguaje basado en Inteligencia Artificial desarrollado por OpenAI. Utiliza la arquitectura GPT-3.5 y es capaz de generar respuestas coherentes y contextualmente relevantes en función de las instrucciones y el contexto proporcionados por los usuarios. ChatGPT ha sido entrenado en una amplia variedad de datos y tiene un conocimiento general que

las microhistorias. Sin embargo, aquí surgía una duda nueva: ¿habría una conexión entre cada historia? Sabíamos que queríamos trabajar en el terreno de lo fantástico, pero necesitábamos lograr una mejor conexión entre la historia macro y las microhistorias. Fue así como se nos ocurrió que cada historia estuviera vinculada a una moral y, a través de ella, conectarlas con sus narradores. Pero ¿qué sabíamos de nuestros personajes *live-action*? Sabíamos que eran estudiantes del Máster en Cine, Comunicación e Industria Audiovisual de la Universidad de Valladolid, y que probablemente no eran los mejores en ello. Así, teníamos ya tres personajes claramente “defectuosos.” Concluimos, entonces, en que cada personaje contara una historia que reflejara, casi subrepticamente, algún defecto suyo. Detallaremos este proceso con ChatGPT en otro apartado. Por ahora importa saber que ya habíamos logrado crear nuestras tres microhistorias: “El Príncipe y el Espejo”, “El Alma Robada” y “La Montaña Infinita.” Obviamente, el resultado fue trabajado para crear una narración con un estilo y elementos propios; no fue utilizado como un producto finalizado, sino como una base sobre la cual construir las ideas.

Teníamos los personajes, sus microhistorias, la conexión temática entre cada una, pero nos faltaba desarrollar la historia central que las abarcara. Hay tres estudiantes en una mesa, en un salón, que se están contando ideas mientras intentan encontrar un milagro que los ayude a terminar su T.F.M. ¿Cómo arranca la historia? Esa era la pregunta más fácil de resolver: recibían un mail de su tutora presionándoles para que avanzaran con el proyecto. ¿Cómo terminaba la historia? Esto es un poco más difícil de definir: prácticamente desde que surgió la idea (gracias al título), nos propusimos que el cortometraje tuviera una tesis de fondo y que, de alguna forma, esa tesis se enunciara. La tesis, obviamente, es la que dice el personaje de Rolando en el plano final: “No hay que dejar un T.F.M. para último momento”.³ Sin embargo, ¿cómo podíamos llevar la historia a ese punto? La respuesta, increíblemente, se encontraba en un *talent show* italiano: *Amici*

Amici di Maria De Filippi es un programa italiano del género de concursos de talento, que comenzó en el 2001. En la noche de Año Nuevo del 2023 sucedió una cosa un poco extraña entre los concursantes de este programa: tres participantes inhalaban nuez moscada como una

abarca múltiples dominios y temas. Puede ser utilizado para realizar conversaciones, responder preguntas, generar texto y realizar tareas similares que requieran una comprensión y producción de lenguaje natural.”

³ A estas alturas, es innegable que el cortometraje *Profilaxis* (2003) de Daniel Sánchez Arévalo representa una gran influencia para este T.F.M. Los alumnos de la asignatura “Narración y Puesta en Escena” visualizamos este cortometraje como un ejemplo de cortometraje de tipo “tesis”, donde el protagonista la enuncia a la cámara. Es válido también remarcar la presencia de animaciones simples y rudimentarias que están integradas en la historia.

forma de drogarse (aunque esto se confirmó recién a mediados de enero). Lo extraño, ridículo y bizarro de este hecho nos dio la última pieza que necesitaba esta máquina para funcionar del todo. El uso de los estupefacientes para incorporar lo absurdo en una historia es un elemento recurrente en la ficción, un *cliché* prácticamente. Sin embargo, consideramos que utilizar un catalizador aún más absurdo no es tan común en la ficción. El ejemplo más cercano que encontramos es *Naked Lunch* (El almuerzo desnudo, David Cronenberg, 1991), donde el protagonista sufre de alucinaciones por su exposición accidental al insecticida. Así, la posibilidad de jugar con lo absurdo gracias a la nuez moscada nos permitió incorporar una capa más de complejidad en el cortometraje: lo metareferencial.

Ahora que hemos hecho una amplia introducción sobre los elementos temáticos recurrentes en el cortometraje (animación, nuez moscada y meta-referencias), podemos pasar a analizar en más detalle el guion.

2.2. La escritura del guion

En este apartado nos proponemos mostrar las distintas etapas por las que transitó la escritura del guion. Empezamos por la premisa, la tesis y el tema, pasamos a un *Storyline*, y después a una Sinopsis, antes de escribir el Guion definitivo. Como era una idea bastante sencilla, con planos muy estáticos y acciones bastante reducidas, omitimos realizar una escaleta. Este proceso nos condujo a cuatro versiones del guion. Con cada versión buscamos, principalmente, simplificar la historia de los tres estudiantes, definirlos mejor a través de sus acciones y diferenciarlos entre sí.

El proceso de la escritura del guion de las animaciones fue distinto, porque lo realizamos en conjunto con ChatGPT. Aunque damos cuenta de este proceso en el apartado “Arte Posthumano”, lo que hicimos, fundamentalmente, fue pedirle que nos diera múltiples ideas para una historia de fantasía, con una moral de fondo, asociada al “defecto” del personaje. Después de un proceso de selección de ideas, pedimos que expandiera algunas y, finalmente, las modificamos para que se ajustaran al Paradigma de Syd Field (1979, p.14) lo mejor posible. Finalmente escribimos el texto para las narraciones a partir de estas sinopsis. Este proceso también tuvo ligeras reescrituras, principalmente para adaptar mejor el texto que se narraría a las imágenes que se mostrarían. Para definir las, fue fundamental tener un *Storyboard* de cada historia animada e ir indicando qué fragmento de texto se asociaría a cada plano.

2.2.1. Estructura

A continuación, se encuentran detalladas cada una de las etapas que mencionamos anteriormente. Para facilitar su lectura, se puede encontrar la versión final del guion entre los Anexos.

Premisa: Tres estudiantes deben escribir un guion de fantasía para no desaprobar.

Tesis: No hay que dejar un TFM para último momento.

Tema: La procrastinación estudiantil.

Tagline: “¿Alguna vez dejaste un trabajo para último momento? Ellos también.”

Paradigma de Syd Field:

- **Situación inicial:** Los estudiantes se reúnen a trabajar.
- **Detonante:** Reciben el mail de la tutora.
- **Primer punto de giro:** Deciden ponerse a trabajar.
- **Segundo punto de giro:** Deciden inhalar nuez moscada.
- **Clímax:** El subidón. Coincide con el clímax de las alucinaciones.
- **Situación final:** Los estudiantes no han terminado el trabajo.

Storyline

Rolando, Laura y Eva son tres estudiantes que deben escribir un guion para su T.F.M., pero que lo han postergado. Un día, cuando están reunidos, reciben un mail de su tutora que les exige que lo entreguen al día siguiente o desaprobarán. Los estudiantes deciden improvisar y comienzan a contar una historia cada uno. Al no ponerse de acuerdo en qué historia utilizar, Rolando les propone inhalar nuez moscada para inspirarse. Después de consumirla, comienzan a sufrir alucinaciones hasta que finalmente se desmayan. Rolando se despierta a la mañana siguiente, con el trabajo incompleto y, mirando a cámara, enuncia la tesis del cortometraje: “No hay que dejar un T.F.M. para último momento.”

Sinopsis

Rolando (29), Laura (28) y Eva (23) son tres estudiantes de Cine que deben escribir un guion como TFM, pero que lo han postergado. Un día se reúnen en el piso de Rolando a escribirlo. En ese momento reciben un mail de su tutora, quien les explica que deben entregarlo para el día siguiente o deberán volver a matricularse.

Tras un momento de crisis, los tres estudiantes deciden poner manos a la obra e intentar escribir el guion. Sabiendo que deberán estar toda la noche, van al supermercado a comprar provisiones. En el supermercado, Rolando roba nuez moscada. Al regresar, sin embargo, se dan cuenta que no tienen ninguna idea sobre qué escribir. Es entonces que Rolando sugiere que cuenten una historia cada uno.

Eva es la primera en comenzar: su historia es acerca de un joven príncipe que, al fallecer su padre, el rey, debe hacerse cargo del reino. Sintiendo incapaz de ello, recurre al astrónomo para solicitarle ayuda. El astrónomo le brinda un espejo mágico que le muestra el futuro pero le advierte que puede ser peligroso. El príncipe se obsesiona con las visiones del futuro y, en consecuencia, descuida el reino. Cuando descubre que su irresponsabilidad está causando estragos, vuelve a buscar al astrónomo, quien le recuerda que está en su poder convertirse en un rey responsable. Finalmente, el príncipe se convierte en un sabio y justo rey, devolviendo al reino a su gloria pasada. Es una historia sobre la responsabilidad.

Rolando cuenta la historia de Kerana, una joven mujer que vivía tranquilamente en su aldea, ubicada en una tierra lejana. Un día, su población es atacada por un ejército invasor, empeñado en conquistarlo todo a su paso. Kerana logra escapar de los invasores al refugiarse en el bosque. Eventualmente, Kerana escucha hablar sobre un templo donde duerme un demonio, cuya alma otorga un gran poder a quien lo posea. Tras varios días de viaje, Kerana logra hallar el templo y descubre el alma adentro. Sin embargo, cuando la atrapa, el demonio se despierta y comienza a perseguirla. Kerana logra huir del templo, pero el alma empieza a apoderarse de ella. El demonio se le aparece y Kerana le suplica perdón. Al explicarle su situación, el demonio se apiada de ella y decide ayudarla. Finalmente, Kerana y el demonio regresan a la aldea para liberarla. Es una historia sobre la honestidad.

La historia de Laura se centra en una joven princesa llamada Kiera. Cuando su padre fallece, su sucesión es puesta en duda por la corte. Kiera decide entonces escalar hasta la cima de la Montaña Infinita donde, se dice, yace “la espada de los reyes”, un arma legendaria que

sólo un verdadero rey podrá empuñar. En su travesía, Kiera se encuentra con muchos obstáculos que debe superar: ventiscas, bestias feroces y espíritus malignos. Finalmente, Kiera alcanza la cima de la montaña donde encuentra la legendaria espada, custodiada por un dragón. El dragón le explica que ha estado esperando por ella. Por fin, Kiera regresa a su reino con el dragón y es reconocida como legítima sucesora. Es una historia sobre el esfuerzo.

Como los tres estudiantes no se ponen de acuerdo sobre qué historia utilizar, Rolando les propone inhalar nuez moscada, ya que ha leído que es alucinógena. A causa de esto, comienzan a sufrir distintos tipos de alucinaciones: Eva se da cuenta que está en un cortometraje, mientras que Rolando las ve como si fueran dibujos animados. Finalmente, los tres se desmayan. A la mañana siguiente, Rolando se despierta sin haber terminado el trabajo y, mirando a cámara, enuncia la tesis del cortometraje. “No hay que dejar un TFM para último momento.”

2.2.2. Análisis

En esta sección nos proponemos hacer un breve análisis de cómo fuimos incorporando los elementos que hemos mencionado hasta ahora en el guion.

Empecemos por el Tema. “La procrastinación estudiantil” es la cuestión que sitúa a nuestros protagonistas en su situación actual: el haber sido muy perezosos, irresponsables y deshonestos les ha hecho dejar para último momento su Trabajo Final de Máster. Nos gustaría retomar aquí la crítica que hace Robert McKee del término “tema” y propone, por su parte, el concepto de “idea controladora”, el cual refiere a “la idea clave o central de la historia” que da forma a las decisiones estratégicas tomadas por el autor (2011, p. 89). De esta forma, “la procrastinación estudiantil” es el eje sobre el cual vamos a articular las decisiones del guion y las acciones que tomen nuestros personajes en la historia, según resulten adecuadas o inadecuadas a la narración

Si bien exploraremos en detalle a los personajes en el apartado “Bestiario”, es preciso que hablemos un poco de ellos ahora. Tenemos un protagonista coral, el grupo de los tres estudiantes, que se encuentran en esa situación por sus defectos individuales. Es precisamente el conjunto de estos rasgos los que los aúna en un grupo homogéneo. Sin embargo, buscamos que cada uno tuviera una personalidad diferente al resto: Rolando es más extensivo y abierto; Eva es más seria y sucinta; Laura es tímida y recogida. Son estas diferencias las que nos permitieron darle una identidad propia a cada personaje. Más allá de esto, tenemos un

protagonista central, que se destaca ligeramente por sobre el resto: Rolando es el motor que genera los dos puntos de giro, al proponer ir al supermercado a comprar para comenzar a trabajar y al proponer el uso de la nuez moscada.

Veamos ahora la estructura dramática.

Primer acto

El Primer acto nos sitúa a los personajes y su conflicto, sus relaciones y sus modos de ser. La timidez de Laura se hace patente en sus gestos. La rudeza de Eva se siente en su forma de hablar y dirigirse al resto. Rolando es el que más diálogo tiene en este primer acto, precisamente para mostrar lo extensivo que es. Esto se ajusta a lo que plantea Syd Field sobre el primer acto: es el espacio donde debemos dar al espectador la información sobre quién es el personaje principal, de qué trata la historia y cuál es la situación (1979, p.15). La llegada del correo de la tutora marca el Disparador o, en términos de Robert McKee, “el Incidente Incitador” que “debe cambiar radicalmente el equilibrio de fuerzas que exista en la vida del protagonista” (2011, p.146). Este hecho debe provocar “un deseo consciente y/u otro inconsciente” que compela a los personajes a tomar una acción en pos de restaurar ese equilibrio perdido (p.151). Nuestros personajes pasan de estar relajados, a sentirse estresados por la presión y saben que la única forma de volver a ese punto inicial es entregar el T.F.M. a tiempo.

Segundo acto

La importancia del Segundo acto recae en las historias animadas, las cuales le dan título al cortometraje. Esto se corresponde con el planteamiento de Syd Field de que “el segundo acto es el que más peso tiene en la historia” (1979, p.17), porque es donde se desarrolla el conflicto. Cada historia es, en cierta forma, un pequeño obstáculo que deben sortear para que, al encontrar los defectos y criticarlos, los estudiantes puedan crear una historia funcional para su T.F.M. Esto es lo que debería haber ocurrido en una historia con un final bueno, donde el equilibrio se restaurase al final. Pero nuestros personajes no aprenden: caen en sus viejas costumbres y buscan la solución mágica, en lugar del camino correcto (de la responsabilidad, la honestidad y el esfuerzo). Esto está en consonancia con lo que planteamos anteriormente: la idea controladora de “la procrastinación estudiantil” es nuestra brújula a la hora de tomar decisiones.

Si nuestros personajes aprendieran y se enfocaran en trabajar con métodos más “tradicionales”, el tema del cortometraje sería otro, como el de aprender de los errores.

A su vez, teníamos el problema de hacer que las animaciones se sintieran integradas al resto de la historia de alguna forma, y que no fueran simplemente un “puente” o “punto de pasaje” entre el primer y el tercer acto. Fue debido a esto que incorporamos la conexión temática de los defectos entre los estudiantes y sus historias. Por ello era importante que, antes de empezar las narraciones, cada uno pudiera asociarse a su defecto. Laura, por ejemplo, se queja y dice que le da pereza trabajar, y también es la más desganada en su forma de ser. Rolando abiertamente roba, lo que demuestra su deshonestidad (rasgo que se refuerza al proponer el uso de la droga). El más complicado de demostrar era el defecto de Eva: la irresponsabilidad. Decidimos jugar un poco con esto: Eva *actúa* como si fuera la más responsable, pero, al fin y al cabo, está ahí en la misma situación que los otros dos. Es decir que decidimos esconder su irresponsabilidad detrás de una fachada de responsabilidad.

Tercer acto

Cuando Rolando vuelve a sacar la nuez moscada, nos introducimos en el Tercer acto. De acuerdo con Antonio Sánchez-Escalonilla, el segundo punto de giro debe impulsar al protagonista a “concluir la lucha que viene afrontando” (2004, p.248) y, efectivamente, ellos creen que la nuez moscada les permitirá concluir esa lucha. De esta forma, el tercer acto debía resolver el conflicto introducido en el primer acto.

Al mismo tiempo, queríamos que el tercer acto se sintiera como una continuación orgánica del segundo, precisamente para reforzar la integración entre los tres. Logramos esto con la nuez moscada, y la metareferencialidad. Si el título del cortometraje juega en el campo de lo metareferencial, nos parecía hasta lógico que se rompiera la cuarta pared y que al menos uno de los personajes se percatara de lo frágil de su realidad. Así mismo, gracias al uso de la droga y la psicodelia, retomamos el elemento narrativo que prima en el segundo acto: la animación. Empezamos a ver cómo los garabatos se imprimen sobre el plano en el que una Laura muy eufórica tiene un diálogo muy delirante con Rolando. Posteriormente, a través de la técnica de la rotoscopía, representamos a los tres personajes como dibujos animados: la animación no solo se solapa ya con la realidad, sino que la sustituye. Finalmente, en el clímax (en cuanto a la droga como en cuanto a la narración), Rolando se ve a sí mismo como un dibujo

animado y pasa a experimentar un viaje psicodélico⁴ que nos remite a las alucinaciones fractales típicas de la mezcalina a las que Aldous Huxley se refería. De esta forma, el recurso de la nuez moscada nos permite dar una cohesión a la historia. En el tercer acto no solo se resuelve (sin éxito) el conflicto presentado en el primero, sino que retoma el juego con el título, al mismo tiempo que recupera el tema central sobre el cual se construye visualmente todo el segundo acto: la animación.

De acuerdo con Sánchez-Escalonilla el clímax de la historia debe suponer “un ascenso en la intensidad narrativa del guion” (2004, p.248): debe ser el desenlace definitivo y el momento de mayor tensión dramática de la historia. Por otra parte, su llegada debe ser “anunciada” por el ascenso de la tensión emocional en los actos anteriores. El clímax de nuestra historia está “inseminado” a inicios del segundo acto, cuando Rolando extrae la nuez moscada del bolsillo. Sin embargo, definitivamente no podemos hablar de “la maduración de una acción lógica”, como plantea Sánchez-Escalonilla, porque la resolución de la historia es, precisamente, la no-resolución: nuestros personajes no son héroes que aprendan, no tienen un arco narrativo desde la inmadurez a la madurez, y por eso mismo están condenados al fracaso desde su origen. En este sentido, la acción no es lógica, pero la resolución de la historia lo es, porque no hay transformación de los personajes. Si los personajes hubieran sufrido una transformación en el segundo acto, si hubieran prestado atención a sus historias y aprendido de sus héroes ficticios, el final habría sido distinto. Pero entonces estaríamos frente a otra idea controladora y estaríamos viendo, por lo tanto, otra historia.

Ya transcurrido el clímax, nos encontramos con los personajes desmayados a la mañana siguiente, con el T.F.M. inconcluso y ellos derrotados. De esta forma, la estructura de la trama se ha cerrado y la cuestión temática se ha satisfecho (Sánchez-Escalonilla, 2004, p.260). No hay nada más que decir, porque los personajes ya están condenados definitivamente. Sin embargo, esa escena es necesaria para terminar de cerrar el significado del cortometraje y enunciar al mismo tiempo la tesis. Esto es lo que Sánchez-Escalonilla denomina como: la resolución. “En definitiva: cierra el guion y perfecciona su coherencia dramática.”

De esta forma, la narración en la historia avanza del planteamiento a la resolución (Syd Field, 1979, p.87): de una situación de equilibrio en la que los estudiantes están cómodos, hasta el desastre total donde terminan completamente incapaces de resolver sus problemas. En

⁴ Esta secuencia fue creada con DeForum, una versión de Stable Diffusion enfocada en la creación de videos a partir de imágenes realizadas con Inteligencia Artificial, de la cual hablaremos con más detalle en otro apartado.

síntesis, nuestra historia es la de la decadencia académica (y moral) progresiva de los protagonistas.

2.3. Bestiario

2.3.1. Los tres estudiantes

Nuestro cortometraje se desarrolla a partir de dos niveles narrativos: la historia macro y tris microhistorias que subyacen en la narración principal. Consecuentemente, existen dos categorías de personajes. La exploración de la historia macro dará paso a las microhistorias, dada la vinculación de los protagonistas en los dos niveles narrativos.

En la historia macro nos encontramos con los tres personajes *live-action*: Rolando, Eva y Laura, cada uno interpretado por su homónimo real. Son un grupo de tres pésimos estudiantes arquetípicos: irresponsables, deshonestos y perezosos. Obviamente, se tratan de versiones exageradas de nosotros mismos, a los que incorporamos los tres rasgos mencionados anteriormente. La elección de representarnos a nosotros mismos se debe a una cuestión logística (es más fácil coordinar con compañeros de clase para ayudarnos mutuamente, a conseguir actores profesionales), económica (los actores profesionales cobran) y de verosimilitud (como actores no profesionales, somos capaces de actuar de nosotros mismos, representarnos, aunque de forma exagerada). En esta categoría existe un último personaje que es el equipo de grabación que aparece en el tercer acto: conformado por Mía y otro compañero del máster, están ahí como un desafío ontológico a la realidad del corto; su presencia rompe la cuarta pared y revela lo que estamos viendo como un teatro de luces y sombras.

- Rolando: Si bien se trata de un relato coral, donde los tres personajes principales tienen aproximadamente la misma fuerza, Rolando destaca sobre el resto. Es el motor del cambio en cada acto: en el Primer punto de giro, propone ir al supermercado; es quien incorpora la nuez moscada al relato; y es quien propone utilizar finalmente la nuez moscada, lo que genera el segundo punto de giro. Es también el personaje más extensivo de los tres en sus gestos y expresiones. Su rasgo principal es la deshonestidad, no sólo porque roba, sino porque el uso de drogas es generalmente considerado deshonesto (o tramposo). De forma semejante, Kerana, la protagonista de su historia, roba el alma a Tau, el demonio.

- Eva: Representa la irresponsabilidad. Aunque quiera actuar como si fuera una persona responsable, ha dejado el T.F.M. para el final. Es la más reticente a utilizar la nuez moscada, pero termina accediendo como el resto. De hecho, su línea “si al menos hubieras comprado algo bueno”, viene a reforzar esta idea: no se opone tanto al uso, sino a lo que se va a usar. Es el personaje más serio de los tres, pero Inter medianamente extensiva, salvo en el tercer acto, donde se abstrae del resto. El protagonista de su historia es El Príncipe, cuyo arco argumental es la adquisición de la responsabilidad. Nos encontramos con un príncipe a quien le ha caído en sus hombros la carga de un reino cuando no se siente listo para ser rey. Su historia (como la de los estudiantes) se enfoca en la búsqueda de ayuda a través de un objeto mágico como una solución para sus problemas, en lugar de afrontarlos maduramente. Al final, a diferencia de Eva, se convierte en un gran rey, porque aprende a ser responsable con sus deberes.
- Laura: Su personaje representa la pereza. Laura es el personaje más desgano de los tres salvo en el momento en que se le presenta la posibilidad de consumir la nuez moscada, momento en el cual toma la iniciativa. Es, probablemente, el personaje menos extensivo durante los dos primeros actos. En el tercer acto, con la nuez moscada en su sistema, sus niveles están al mismo nivel que el personaje de Rolando. Por ello, se trata del personaje que más evolución tiene a lo largo del relato. Esto también se nota en los puntos de giro: en el primero ella solo se queja de que tienen que trabajar, mientras que en el segundo es la primera en estar de acuerdo e inhalar la nuez moscada. Un rasgo importante de Laura es que es el personaje que marca los defectos de cada uno: le recuerda a Rolando que se robó la nuez moscada, le señala a Eva que ella también es irresponsable, y hasta dice que le da pereza hacer ese trabajo. Esta pereza está representada visualmente en el comienzo de su historia, a través de bocetos de un storyboard. La protagonista de su historia es Kiera, una princesa que, al contrario de Laura, se esfuerza en alcanzar su objetivo.

Esquema actancial

Greimas, en su libro *Semántica estructural* (1970), proponía el Modelo Actancial como herramienta para analizar la estructura de un relato desde la narratología y la semiótica. El modelo propone que una narración puede ser descompuesta en una serie de funciones o roles que desempeñan los personajes de la historia. A estos roles los denominaba actantes, que están

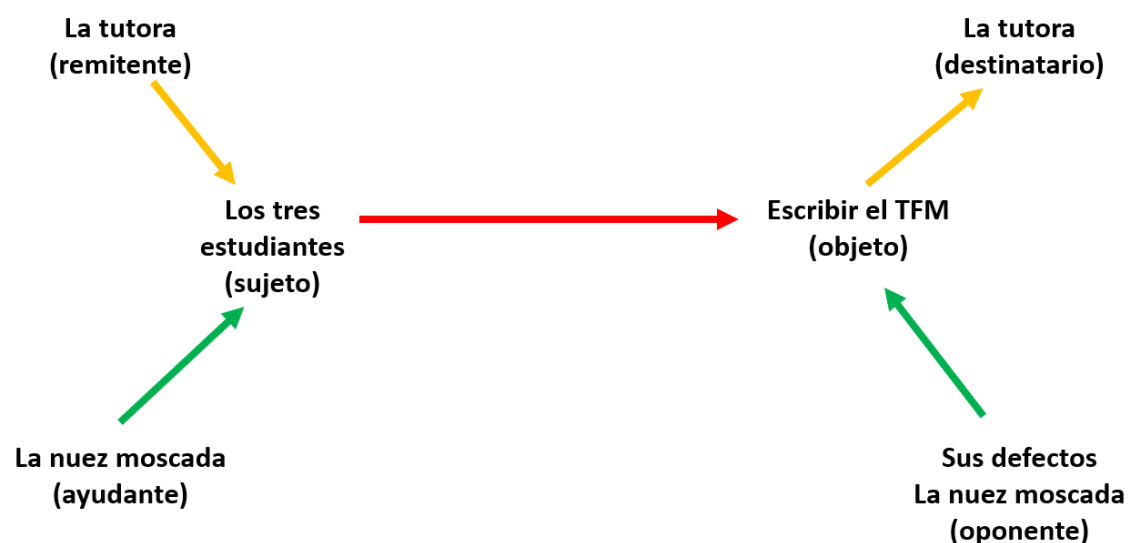
relacionados entre sí a través de acciones específicas. Greimas y Courtés en su *Semiótica. Diccionario Razonado de la Teoría del Lenguaje*, definen a un actante como un tipo de unidad sintáctica de carácter formal, y que abarca a “el que realiza o el que sufre el acto, independientemente de cualquier otra determinación” (1990, p.23).

En su *Semántica Estructural*, Greimas identifica seis tipos de actantes principales: el Sujeto, el Objeto, el Destinador, el Destinatario, el Oponente y el Ayudante. Veamos un poco más en detalle estos roles.

Para Greimas y Courtés, el concepto de Sujeto, en el marco del enunciado elemental, es “un actante cuya naturaleza depende de la función en la que se inscribe” (1990, p.395). Siguiendo a Tesnière y a Reichenbach, los autores sostienen que el valor del sujeto “está determinado por la naturaleza de la función constitutiva del enunciado.” El concepto de Objeto es también complejo, pues no existe “determinación anterior del objeto que no sea en relación con el sujeto” (p.289). Es por ello que los autores lo definen como una posición actancial, susceptible de recibir vertimientos, “ya sea de los proyectos de los sujetos [...] o bien de sus determinaciones.” Sujeto y Objeto se vinculan a través del Eje del Deseo.

Destinador y Destinatario son conceptos extraídos del modelo comunicacional de Roman Jakobson: se refieren a “los dos actantes de la comunicación” (p.117). En la narración, son “instancias actanciales, caracterizadas por una relación de presuposición unilateral”, donde el Destinador es el presupuesto y el Destinatario el presuponiente (p.118). Destinador y Destinatario representan el Eje del Saber o Eje de la Comunicación.

El Ayudante es aquel auxiliante positivo (cuando el rol es asumido por un actor distinto al Sujeto) que “aporta su ayuda a la realización del programa narrativo del Sujeto” (p.30). Se opone, por lo tanto, al Oponente, el auxiliante negativo que busca obstaculizar “la realización del programa narrativo en cuestión” (p.292). La relación entre el Ayudante y Oponente define el Eje del Poder o Eje de la Lucha.



Entre **los estudiantes** y su objetivo (**escribir el TFM**) hay una relación de deseo claramente establecida. Por otra parte, **la tutora** es, obviamente, la que genera una relación de comunicación, pues dicta una orden y exige algo de los protagonistas. **Sus defectos** (irresponsabilidad, deshonestidad y pereza) son los que les han impedido que logren su objetivo, y cumplen, por lo tanto, el rol de **oponente**. Por otra parte, **la nuez moscada** cumple un doble rol: es **ayudante** en la medida que, para ellos, se presenta como la solución mágica a sus problemas, pero se define finalmente como **oponente** en la medida que termina por inducirlos a un estado donde son completamente inútiles.

2.3.2. El Príncipe y el Espejo

- El Príncipe: Es el protagonista de nuestra primera historia. Es un joven adulto que se encuentra, precisamente, en una etapa de transición entre la infancia y la adultez plena. El fallecimiento de su padre, el Rey, fuerza aún más esta transición. El príncipe no se encuentra preparado para ser rey: es temeroso y voluble. Esto le lleva a pedir ayuda al Astrónomo y a desoír su advertencia. Pero es, gracias a ello, que aprende una lección, la cual lo hará madurar y convertirse en un gran rey. Su personaje representa, de esta forma, la ignorancia. Su arco argumental es el del pasaje de la irresponsabilidad a la responsabilidad.

- El Astrónomo: Representa la sabiduría. Al igual que el Príncipe, es una figura solitaria, separada del mundo y encerrada en su espacio. La diferencia es que al Astrónomo le complace la soledad, mientras que es ella la fuente de aflicción del Príncipe.
- El Rey: Es más una ausencia que una presencia. Precisamente, su fuerza radica en eso: su desaparición. Es la sombra contra la que se mide el Príncipe, lo que aspira a convertirse.

2.3.3.El Alma Robada

- Kerana: La protagonista es una chica intrépida y rebelde. Casualmente, es su pasión por la aventura la que la salva de ser atrapada por el ejército invasor. Es de buen corazón y quiere, más que nada, ayudar a su pueblo. Respeta el arquetipo del héroe. Su principal defecto es el robo del alma del demonio. Su nombre está sacado de la mitología guaraní, pueblo nativo originario de la región de Sudamérica donde Rolando nació. Keraná (como se escribe originalmente el nombre, el cual significa “dormilona”) es hija de Marangatú, segundo hijo de Rupavẽ y Sypavẽ (los Adán y Eva del pueblo guaraní, por decirlo de alguna forma). Su historia está vinculada a la del demonio Taú.
- Tau: Es el deuteragonista de la historia. En su introducción, representa una amenaza clara, aunque rápidamente se convertirá en la mano derecha de nuestra protagonista. Al ser un demonio, se lo asocia a la maldad pero, en verdad, es solo un malhumorado que quiere que lo dejen en paz. Su encuentro con Kerana lo despierta de su sueño y, compadeciéndose de la chica, decide ayudarla. En la mitología guaraní, Taú es la personificación del mal, en contraposición a Angatupyry, la personificación del bien. Taú se enamora de Keraná y ambos son maldecidos (algunas versiones dicen que por Angatupyry, otras por Arasy, diosa de la luna) y de su relación nacerán siete hijos malditos, los siete monstruos legendarios de la mitología guaraní.
- Los Cuervos: son los antagonistas de la historia, y su llegada representa el disparador . Su interés es dominar las tierras a las que llegaron y expandir el imperio del cual son parte por todo el globo. Son, en esencia, conquistadores.

2.3.4. La Montaña Infinita

- Kiera: Es una mujer intrépida y desafiante. Tiene un espíritu revolucionario. Cuando siente que se ha cumplido una injusticia frente a ella (el rechazarle su ascendencia al trono), toma la decisión de enfrentarse a la tradición y buscar la espada.
- El Dragón: Es el guardián de la espada. Espera a la persona que la empuñará y guiará al reino, según una profecía. Representa sabiduría y poder.
- El Rey: Es el padre de Kiera, una figura a la que ella apreciaba mucho. Es esta conexión la que motivará a Kiera a sucederlo en el trono, porque entiende la importancia del deber hacia él.

2.4. El planteamiento artístico en las animaciones

En este apartado nos proponemos abordar la estética del cortometraje, el uso del color, la luz, las formas y los estilos en las animaciones. Utilizamos estos aspectos no sólo para ayudar a caracterizar a los personajes de la macrohistoria, sino también para caracterizar las microhistorias, sus personajes y las relaciones que establecen con la macrohistoria. Para este análisis, recorreremos el orden en el que se introducen las microhistorias.

2.4.1. El Príncipe y el Espejo

Inspirada en el cine expresionista alemán, el arte gótico y el claroscuro de la pintura barroca, la primera diferencia estética de esta microhistoria con respecto a las otras es que es en blanco y negro; el uso del color está limitado a elementos puntuales. Podemos citar los siguientes: las hojas doradas que caen al principio, la capa roja del príncipe, el celeste de la cúpula de la torre del Astrónomo, el azul del Astrónomo. el dorado del mundo en la visión, la mano roja en la visión, el naranja del fuego y las chipas en el pueblo incendiado y, finalmente, el retorno del color en la secuencia final de la microhistoria, donde podemos destacar el verde y dorado del príncipe. Veamos un poco los códigos de uso de estos colores.

- El rojo es el color principal del protagonista. Representa su volubilidad, sus pasiones y su violencia y, en la visión, su fuerza. Es también, claramente, el color de la sangre, que nos

remite inevitablemente a lo carnal, a las tentaciones, a lo sentimental, como oposición a lo racional. La capa roja es también una herramienta visual que nos permite diferenciar al príncipe de su fondo.

- El dorado: representa la gloria, pero también la ambición. En el comienzo, cuando vemos las hojas caer, representa la gloria del rey, y su transición al gris refuerza la idea de la muerte del rey: como el rey muere, se termina la gloria del reino. El dorado también se lo muestra en combinación con el rojo durante la visión, y en este contexto representa la codicia y la ambición: la mano roja sostiene el mundo porque *lo posee* y, de la misma forma, la figura del Príncipe Guerrero está ataviado en dorado y rojo.
- El naranja: es, obviamente, la combinación del rojo y del dorado. Estos dos colores, cuando se combinan en la visión que tiene el príncipe, dan como resultado un pueblo bañado por el naranja del fuego que lo recorre. En síntesis, el naranja es el color del caos.
- El azul y el celeste: estos dos colores van de la mano. Están asociados exclusivamente al Astrónomo y su espacio, y están acompañados, principalmente, del blanco (que abordaremos un poco más abajo). Nos representan el conocimiento, la sabiduría y la racionalidad como oposición a la pasión. Obviamente, son colores asociados al cielo y que también tienen su función visual al permitirnos diferenciar al astrónomo de su fondo oscuro.
- El verde: representa el renacimiento y, por extensión con los elementos en los que figura, la naturaleza (la vestimenta del Príncipe al final, las hojas del árbol en el tímpano antes del salón del trono y el césped en el plano final). Representa, precisamente, el *renacimiento* del Príncipe tras su crisis y su último encuentro con el Astrónomo. Está asociado con el dorado (el árbol en el tímpano, la hoja del trono, los banderines y la luz en el plano final del reino), con lo cual representa el retorno a la gloria del comienzo. Las hojas doradas del comienzo y la hoja dorada del trono nos ayudan a cerrar el círculo.
- El blanco y el negro: nos representan claramente una dicotomía (bastante cliché): el conocimiento y la ignorancia. El Príncipe está asociado a lugares oscuros, con contraluces muy marcados (el plano cenital del trono, por ejemplo), representando su desconocimiento de su cargo. En este plano hasta podemos percibir cómo esas sombras *lo oprimen*, lo acorralan contra el trono, el símbolo de su responsabilidad, del peso de sus deberes. El blanco, por otra parte, representa la sabiduría. Si el castillo es oscuro, el observatorio es blanco y, nuevamente, es el espacio del Astrónomo, reificación de la sabiduría. En esta microhistoria predominan las sombras hasta el clímax (donde vuelve

la luz y la claridad) precisamente por eso: representa la transición del desconocimiento al conocimiento, de la irresponsabilidad a la responsabilidad.

Es interesante destacar que en el uso del color también hay una referencia a *Star Wars* (La guerra de las galaxias, G. Lucas, 1977). En el mundo imaginado por George Lucas existen dos facciones bien marcadas: los Jedi y los Sith. Originalmente, en la primera trilogía, los *lightsabers* de los Jedi estaban asociados solamente a dos colores, el azul y el verde, mientras que los de los Sith estaban asociados al rojo. Los Jedi están asociados a la racionalidad, el conocimiento y el temple, mientras que los Sith están asociados a la pasión y al poder.⁵ Este uso del color, y su relación con los personajes, están reflejados en la microhistoria. Obi-Wan, el poseedor del conocimiento usa el sable azul, el color del Astrónomo. Luke, que al principio utilizaba el sable azul, con su regreso en *The Return of the Jedi*, utiliza el verde. Es su resurgimiento, su renacimiento. Anakin, Darth Vader, utiliza el rojo, porque es pasional, como El Príncipe.

Finalmente, podemos hablar de la relación del uso del color entre la microhistoria y la macrohistoria. La estética de la microhistoria, en escala de grises, se relaciona directamente con cómo está vestida Eva: de blanco y negro. Precisamente, esta combinación se refuerza por la personalidad de Eva, más seria y neutral, con un carácter más templado que el resto.

A nivel estético nos encontramos también con una historia que incorpora y transforma imágenes reales (montañas, suelo, estructuras arquitectónicas, texturas, etc.), con imágenes pintadas de cero (los personajes, principalmente). Para la creación de los personajes se utilizó como modelos de referencia personajes de otras animaciones: principalmente, Anakin Skywalker en *Star Wars: The Clone Wars* (2008-2020) para el príncipe, y Klaus en *Klaus* (2019), para el rey. Esto es una técnica muy utilizada en el *concept-art*.⁶

En cuanto al estilo de animación, apostamos por jugar con el espacio 3D de After Effects y su motor integrado de Cinema 4D para crear elementos con curvaturas en tres dimensiones.

⁵ Esta postura se ve reflejada en los códigos Jedi y Sith que existen en el universo de *Star Wars*. El código Jedi define lo siguiente: “*There is no emotion, there is peace. There is no ignorance, there is knowledge. There is no passion, there is serenity. There is no chaos, there is harmony. There is no death, there is the Force.*” Por su parte, el código Sith es el siguiente: “*Peace is a lie, there is only passion. Through passion, I gain strength. Through strength, I gain power. Through power, I gain victory. Through victory, my chains are broken. The Force shall free me.*” (Jason the Argonaut, 2013). Mientras el Príncipe busca poder, el Astrónomo le ofrece conocimiento.

⁶ El *concept-art* es “una rama de la ilustración que tiene como objetivo principal representar una idea o concepto” (Judith Vives, 2019). Así, el artista conceptual es el responsable de “convertir las palabras en imágenes y crear una guía visual para facilitar el trabajo de todo el equipo”.

El elemento diferenciador de esta microhistoria es que buscamos hacer planos arriesgados, con movimientos de cámaras constantes y a gran escala: la cámara saliendo del ojo del príncipe, ascendiendo por la torre del observatorio, hundiéndose en el océano donde se encuentra el espejo, adentrándose en su visión y saliendo de ella... son planos que en la vida real son imposibles de hacer sin la utilización en gran medida de efectos especiales. El objetivo era que la historia se contara de la forma más ininterrumpida posible, con planos secuencias que abarcaran la mayor parte de su duración. La mayoría de los cambios de plano se debió a la imposibilidad de crear y modelar personajes en 3D, con lo cual no era posible rotar la cámara en el espacio para cambiar la perspectiva.

Originalmente esta historia iba a ser representada como un teatro con figuras de papel (más similar a como estará animada “El Alma Robada”). El cambio radical en la estética se dio cuando, buscando referencias, nos topamos con imágenes de la película *The Tragedy of MacBeth* (2021). Se trata de una película donde los planos, la iluminación y la escenografía están planteados para hacer sentir al espectador como si estuviera inmerso en un teatro (Joe McGovern, 2022). Eso nos impulsó a recrear una estética similar. En cierta forma, fue jugar con la misma idea desde una perspectiva completamente diferente: en lugar de desarrollar la animación dentro de un teatro, desarrollamos un teatro dentro de la animación.

2.4.2. El Alma Robada

La primera diferencia estética entre esta microhistoria y la anterior salta rápidamente a la vista. Si en la historia de Eva predominaban el blanco y el negro, en esta destacan los colores vibrantes. Nos encontramos además con un diseño más vectorial, simplista y limpio, menos orgánico y con menores pretensiones de realidad. Para hablar del diseño, es conveniente que revisemos los personajes uno por uno.

- Kerana, la protagonista de nuestra historia está inspirada en Ashi de *Samurai Jack* (2001) de Genndy Tartakovski, pero su vestimenta está inspirada en Kida, de *Atlantis: The Lost Empire* (2001) y Chel de *The Road to El Dorado* (2000). Además, el color de la vestimenta está basado en los Ashitaka, protagonista de *La princesa Mononoke* (1997). Su color es el azul, que suele estar asociado a la armonía y a la libertad (color que también nos permite destacarla del fondo verde de la selva). Predominan en ella las formas curvas y circulares. En la teoría de creación de personajes, los personajes circulares son asociados con la diversión, la suavidad, la simpleza y la afabilidad. Estos rasgos la convierten en una excelente protagonista porque la hace *amable* en el sentido más etimológico de la palabra: es fácil amarla.



Ilustración 1: Kerana y Ashi. Fuente: <https://samuraijack.fandom.com/>

- Tau: Está inspirado, principalmente, en Aku, el cruel y gracioso villano de *Samurai Jack*, y Quetzalcóatl, La Serpiente Emplumada del panteón azteca. Su forma predominante es el cuadrado: nos transmite dureza, resistencia, poder. Su diseño está inspirado en una

estatua, con sus pies recordándonos a las pirámides mayas o a un pedestal. El color morado lo destaca del verde de la naturaleza como algo extraño y mágico. Como se explica en la historia, Tau es un cambiaformas, que puede transformarse en siete animales (en referencia al mito guaraní de los siete monstruos); en cada uno de ellos conserva algunos rasgos de su rostro.



- Los Cuervos. Visualmente, su representación es el sincretismo de dos elementos importantes de la historia española: la colonización de América y los penitentes de la Semana Santa. El uso del negro respeta el estereotipo general: es el mal y la muerte personificada. La forma triangular y puntiaguda de su diseño los vuelve agresivos, violentos y peligrosos. Su diseño también está inspirado en los médicos de la peste negra

Ilustración 2: Tau y Aku. Fuente: <https://legendsofthemultiuniverse.fandom.com/wiki/Aku>

y en Eileen The Crow, un personaje del videojuego *Bloodborne*, del 2015. El nombre de este ejército proviene precisamente de estas últimas dos figuras. Es por ello que sus cascos nos recuerden un poco a una jaula.

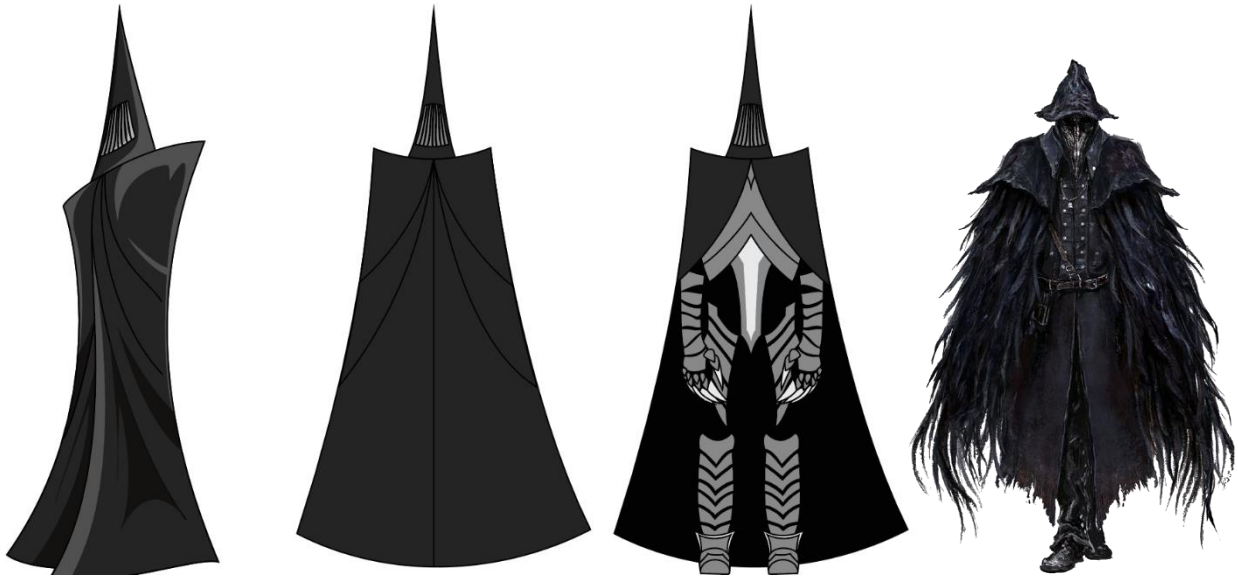


Ilustración 3: Modelsheet de Los Cuervos y Eileen The Crow.
Fuente: <https://bloodborne.wiki.fextralife.com/Eileen+the+Crow>

Como hemos dicho, la estética de esta microhistoria está inspirado en el diseño vectorial. Sin embargo, para agilizar el trabajo que implica la creación de una historia animada, optamos por realizar los fondos con *Midjourney*. El método de trabajo fue, a grandes rasgos, definir qué queríamos que se viera de fondo (un bosque, una aldea, un templo, etc.) y solicitar gran cantidad de variaciones a la Inteligencia Artificial. Obtuvimos un total de 222 imágenes para, aproximadamente, 13 planos.

Para la animación de esta historia vamos a jugar con la idea de la animación *papercut*, como si se tratara de la puesta en escena de un teatro. Salvo excepciones, optaremos por evitar planos que no sean enteros, para sostener la sensación de estar experimentando una obra de teatro o un teatro de marionetas. A su vez, para diferenciarla aún más de la microhistoria “El Príncipe y el Espejo” apostaremos por darle un poco más de movimientos a los personajes.

2.4.3. La Montaña Infinita

Como comentábamos anteriormente, para esta historia utilizamos *Midjourney* como método de creación de las imágenes. Aunque desarrollaremos este proceso con más detalle en la sección “Arte Posthumano”, nos gustaría hacer una breve explicación del mismo ahora.

Obviamente, trabajar con Inteligencia artificial para la generación de imágenes conlleva un problema: las imágenes son generadas “aleatoriamente”; no buscan precisión ni constancia, sino variación. La cuestión era cómo solucionar esto para generar cierta constancia entre las imágenes. Sin embargo, debimos optar por renunciar a una pretensión completa de perfecta cohesión; no recurrimos a “trucos” complejos para obtener constancias, sino más bien intentábamos obtener múltiples variaciones de una misma imagen para luego seleccionar las que más parecidos tuvieran entre sí. A este proceso le sumamos posteriormente retoques con Photoshop. Para “falsificar” esta cohesión incluso más, decidimos forzarla incorporando elementos nuevos a la figura de Kiera: la constancia del color verde y dorado para su vestimenta, la marca en su rostro y una joya celeste. Un dato curioso sobre este último elemento es que fue un hallazgo del rodaje: le pedimos a Laura Gamboa que vistiera ropa amarilla (para que combinara con la vestimenta de Kiera) y ella trajo un collar con un dije celeste. Nos pareció una conexión que podría ser interesante entre ambos personajes (Kiera y Laura) y decidimos explotarlo.

A nivel estético, nos propusimos crear esta historia como si fuera una pintura renacentista (de hecho, las palabras “*renaissance painting*” están siempre presentes en los *prompts*). La idea era que la estética se acercara lo máximo posible al preconcepto que tenemos de realismo en la pintura, pero sin aproximarse al hiperrealismo digital que se puede obtener con *Midjourney*. Obtuvimos un total de 1498 imágenes para un total de 35 escenas.

2.5. La Puesta en escena

La Puesta en escena fue una cuestión muy importante a la hora de plantear visualmente la narración. Como hemos dicho, queríamos que durante los primeros dos actos la puesta en escena se sintiera lo más natural posible, tanto con los actores, como con la iluminación, la escenografía y el uso de la cámara. El objetivo era construir un espacio que facilitara la

identificación con los personajes, al mismo tiempo que contrastara con el entorno fantástico de las animaciones, y se distanciara de la puesta en escena más arriesgada del tercer acto.

En cuanto a los Personajes, los escribimos pensando en que los actuarían tres compañeros del máster; la idea era apostar por el naturalismo de personas representándose a sí mismas, más que por tres actores. Sin embargo, como la voz de cada uno era muy importante, pues sería el elemento principal en las narraciones en off, queríamos buscar que cada una fuera distintiva. Por ello, decidimos que cada actor tuviera una nacionalidad diferente. En el máster solo había dos hispanohablantes nativos no españoles (Rolando y Laura), con lo cual decidimos que ellos actuaran. Por otra parte, elegimos a Eva para el otro personaje por su tono de voz. Una vez definidos los personajes, exageramos la personalidad de los actores en la escritura, para reforzar el tono de comedia.

Nuestra principal fuente para la iluminación fue la luz natural que llegaba por las ventanas. Obviamente, se trata de una fuente complicada para el *raccord*, porque los cambios en el cielo terminan por delatar cuándo los planos consecutivos no son grabados en continuidad. Sin embargo, nos permitió no depender de tantas luces artificiales para iluminar el espacio. Utilizamos, en la mayoría de los casos, dos luces Rotolight NEO 2: una como fuente principal para iluminar los rostros y la otra para disminuir el contraste generado por la luz natural de fondo.

En cuanto a la Escenografía intentamos hacerla lo más limpia posible en los primeros dos actos, para transmitir la sensación de orden. Si bien existen el salón y la cocina como escenarios, solo el primero tiene importancia en la narración, mientras que el segundo está empleado como un recurso visual para separar escenas. En el salón, la mesa es nuestro “espacio” central, donde la gran mayoría de los planos se desarrollan. Utilizamos su superficie para marcar el paso del tiempo a través de la incorporación de distintos objetos, que cambian de posición en cada escena y que nos permiten sentir cierta evolución visual. Claramente, el escenario tiene su propio arco narrativo: pasamos del orden absoluto al principio del primer acto, a un desorden caótico al final del tercero.

De la misma forma, el uso de la cámara está sincronizada con esta sensación de orden que buscamos transmitir. Durante los primeros dos actos, la cámara es estática, no tiene movimientos. El primer plano del cortometraje nos enseña el espacio, y después se acerca a los personajes y a la mesa. De ahí, por lo general, alternamos entre planos medios de un personaje, o un plano entero de los tres personajes sentados. Esta alternancia dependía en si nos importaba

más captar el rostro del personaje que habla, o si queríamos que se viera el rostro de los tres personajes y sus interacciones. Por otra parte, en el segundo acto comienza con una secuencia de montaje, que trata de establecer un ritmo; la cámara sigue siendo estática, pero el montaje, con planos cortos y rítmicos, ayuda a darle cierto dinamismo *in crescendo*... solo para terminar con los tres personajes sin hacer nada. Con esto quisimos jugar a generar cierta expectativa que, claramente, no se ve recompensada. En el resto del segundo acto no vemos demasiado de nuestros protagonistas humanos, ya que nos pasamos la mayor parte en los mundos animados.

Vale aclarar que en el cortometraje buscamos poner en práctica la famosa frase atribuida a Picasso: “Aprende las reglas como un profesional, para entonces poder romperlas como artista.” Así, en los dos primeros actos nos propusimos demostrar que sabemos manejar los códigos cinematográficos, sólo para poder romperlos en el tercer acto. Esto no solo está en consonancia con el espacio, sino que también le da cierta evolución narrativa a la cámara: nuevamente, del orden al desorden, de la tranquilidad al caos.

El consumo de la nuez moscada marca el inicio del tercer acto para los estudiantes e implica una revolución de los códigos que manejaba el cortometraje anteriormente. En el final de la historia, el dispositivo se evidenciará constantemente: los personajes mirarán a cámara, la cámara se volverá sobre sí misma para revelar el *backstage*, se saltará el eje varias veces y un personaje hasta hablará directamente a la audiencia rompiendo la cuarta pared para enunciar la tesis del cortometraje. Veamos un poco más en detalle esto.

El tercer acto comienza con el primer movimiento de cámara del cortometraje: un paneo hacia arriba. Con este movimiento queríamos ya señalar que iba a haber una diferencia. Una diferencia que se hace mucho más notoria unos planos después, cuando a Eva “le pega” la droga. Quisimos representar visualmente esto con el *Dolly Zoom*: la cámara se acerca a Eva, y el espacio entorno a ella “se abre”, como su mente. En este punto, Eva está mirando a cámara, al igual que lo hará en el plano siguiente, anticipando el momento cuando la cámara girará sobre sí misma y revelará el detrás de escena.

Tras el movimiento tan violento del *Dolly Zoom*, tenemos un plano estático, que se rompe sonoramente por la violenta inhalación de Laura. Este plano representa “la calma antes de la tormenta”: sabemos que algo va a explotar, la droga y el *Dolly Zoom* nos lo están anticipando. Y, precisamente, es gracias a esta calma que el plano siguiente resulta tan violento en comparación. El diálogo que estalla entre Laura y Rolando en el tercer acto, alternado por el plano estático de Eva, es un intento de replicar a la icónica escena de *La La Land* (2016), donde

la cámara alterna entre Ryan Gosling tocando el piano y Emma Stone bailando. Tratamos de ir un paso más allá incorporando un elemento que fuera inmanente a nuestra historia: la cámara siguiendo la mano de Eva para mostrar lo que ocurre detrás, para revelar el rincón donde se oculta la verdad de la historia, su ontología ficcional. Es también un gesto equivalente al del personaje de Jodorowski en su película *La Montaña Sagrada* (1973) cuando enuncia “Zoom back, camera!” y revela el dispositivo completamente. La diferencia, si se quiere, es que en el cortometraje intentamos anticipar esa ruptura poco a poco a través del *Dolly Zoom*. Por otro lado, seguimos jugando con esta idea a lo largo de la escena: unos planos después, la cámara salta el eje y se coloca detrás de Rolando y Laura, grabando a sus espaldas; plano siguiente, la cámara se vuelve a saltar el eje y volvemos a ver al equipo técnico rodando desde la posición anterior.

A partir de ahí decidimos jugar con la estabilidad de los planos. Así, planos medio de Rolando y Laura, que se graban desde la posición de Eva (sin ser planos subjetivos) están grabados con cámara en mano, para transmitir la inquietud y la inestabilidad del personaje. Por otra parte, los planos medios de Eva, grabados desde la posición de Rolando y Laura, están hechos con la cámara colocada en un trípode para jugar con esa diferencia. Esta decisión está justificada narrativamente porque, en el plano en el que se ve al equipo técnico detrás de Laura y Rolando, la cámara se encuentra colocada en el trípode.

3. La preproducción

3.1. Primeras reuniones

En febrero, tuvimos nuestra primera reunión. Rolando había escrito la primera versión del guion, pero debido a que tenía demasiadas páginas, tuvimos que revisarlo y hacer varios recortes. Evaluamos las historias generadas por Inteligencia Artificial y las narraciones basadas en ellas. Dado que la reunión se llevó a cabo en la locación donde íbamos a filmar la película, la sala de estar, utilizamos una cámara (Sony a6000) para diseñar preliminarmente la composición de las imágenes, planificar la disposición de los muebles y la posición de los personajes, además de tomar fotografías para registrarlas.

En la segunda reunión, con el guion ya terminado y hecha una anotación preliminar de cada plano, comenzamos a dibujar un *storyboard* para visualizar cada escena y los planos que deseábamos utilizar, de modo que tuviéramos una idea previa de la composición de la imagen y el diseño de los ángulos de la cámara.

En la tercera reunión, redactamos el guion técnico y el guion de edición, desglosamos el guion para planificar el orden de rodaje, y ordenamos adecuadamente las escenas y los planos. Confirmamos la fecha final de filmación y nos comunicamos con los actores y compañeros de clase. En el proceso, pedimos prestado equipo a Ana, como trípodes, cámaras, luces y equipos de sonido, entre otros.

En la cuarta reunión, realizamos una prueba de cámara y luces, para adelantar el trabajo del primer día de rodaje. Aprovechamos a tomar fotos de referencia sobre la posición del equipo, y marcamos también el suelo con cinta adhesiva.

3.2. Proceso de la escritura del guion técnico

Una vez completado el Guion literario (Ver Anexo I) procedimos inmediatamente a la redacción del Guion técnico, el Desglose del guion y el Guion de edición. El proceso de escritura del guion técnico es crucial para la planificación y ejecución de la producción audiovisual, requiriendo una cuidadosa planificación y la traducción del guion literario a un

formato más técnico y específico. Tomamos como referencia el ejemplo del cortometraje "El cuñao"⁷ y nos esforzamos por describir con precisión los detalles técnicos relacionados con las escenas, los planos, los ángulos de la cámara, el sonido y las acciones de los actores. Sin embargo, debido a nuestra falta de experiencia, nuestro primer intento se asemejó más a un guion de montaje, por lo que tuvimos que reescribirlo.

Luego, buscamos ejemplos de otros cortometrajes en línea y aprendimos técnicas para una escritura más precisa, mejorando continuamente la redacción del guion técnico. Siguiendo las indicaciones visuales del Storyboard y tras discusiones con el equipo, realizamos pruebas de iluminación y fotografía en el escenario de la sala de estar, identificando posibles problemas y realizando múltiples modificaciones. Esto se hizo con el objetivo de organizar la secuencia temporal y la lógica de las escenas, y establecer un plan de producción que asegurara una narrativa fluida en la película.

Durante este proceso, nos dimos cuenta de la importancia de la escritura del guion técnico para facilitar el desarrollo fluido de todo el proceso de filmación. Nos proporcionó una guía clara que nos ayudó a organizar y coordinar mejor el trabajo en el set. A través de discusiones y revisiones constantes, perfeccionamos gradualmente el guion técnico, brindando un sólido apoyo para la realización de la filmación.

3.3. Guion de montaje

En relación a la escritura del guion de montaje, su objetivo es visualizar el guion literario y determinar la secuencia de imágenes y sonidos que conformarán la versión final de la película. Durante la etapa de preproducción, exploramos la presentación visual de cada escena a través de storyboards y evaluamos su impacto en la narrativa. Se tomaron decisiones y ajustes creativos y técnicos en cuanto a la estructura narrativa, la composición de planos, los movimientos de cámara, las animaciones, la música, los efectos de sonido y otros elementos visuales y auditivos que contribuyen a la experiencia cinematográfica.

Este proceso también nos brindó la oportunidad de detectar posibles problemas. Por ejemplo, evaluamos si las tomas frente a un espejo eran manejables y apropiadas, y realizamos ajustes antes de invertir tiempo en la filmación real. A través de reuniones y discusiones,

⁷ Cortometraje de ficción realizado por los alumnos del Máster en Cine, Comunicación e Industria Audiovisual de la Universidad de Valladolid.

definimos el estilo estético y las intenciones narrativas de la película, y establecimos decisiones preliminares sobre la duración de los planos y el ritmo de edición.

La escritura y discusión del guion de montaje nos proporcionó un espacio para visualizar la historia en nuestra imaginación y tener una comprensión clara de la presentación general de la película. Reflexionamos sobre cómo expresar mejor las emociones y temas de la historia, y cómo lograr los mejores efectos a través de la combinación de imágenes y sonidos.

Al mismo tiempo, este proceso requiere mantener una mentalidad abierta, ser flexible ante los cambios y buscar consenso en el trabajo en equipo.

4. El rodaje

En esta sección repasaremos nuestro equipo de trabajo, recursos técnicos, la organización del rodaje, y nuestras experiencias individuales y subjetivas del proceso.

4.1. *The Usual Suspects*

Claro está que un cortometraje no se realiza en solitario, y el trabajo en equipo es un punto fundamental en la industria cinematográfica. En este apartado nos interesa destacar a los compañeros del Máster en Cine, Comunicación e Industria Audiovisual que colaboraron altruistamente en el cortometraje y los roles que ocuparon cada uno.

Javier Canal Diez, Joan Palmero Ferrer e Isabel Padrones se encargaron de la cámara y la iluminación. En la mayoría de los planos en los que Rolando interpretaba a su personaje, Javier o Joan cumplían la función de director y dando las órdenes previas a grabar. También hay que destacar la intervención de Isabel Padrones, graduada en un ciclo de formación profesional en Iluminación, Captación y Tratamiento de la Imagen. Por ello, era la persona que más nos orientaba a la hora de situar las luces. Laura Martín Muñoz también colaboró como claquetista y cámara durante una jornada, ya que, por cuestiones de agenda, no pudo estar presente en los otros días.

Bernal Del Campo fue el Sonidista, quien también nos prestó su grabadora y micrófonos en dos jornadas, en las que aprovechamos a grabar la mayor cantidad de planos con diálogo. Es, de todos, el que más experiencia tiene trabajando con sonido (sino el único), con lo cual su colaboración fue una pieza clave.

Eva Cortijo y Laura Gamboa fueron las otras actrices. Obviamente, al igual que Rolando, ninguna contaba con formación actoral, lo que era algo importante para nosotros. También prestaron sus voces para las narraciones en off y, considerando que eran las personas que debían estar más presentes en los rodajes, mostraron una predisposición enorme en cuanto a las jornadas.

No podemos dejar de mencionar a Alexa Izzicupo, la única persona que, sin pertenecer al Máster, colaboró en varias jornadas, cumpliendo diversas tareas, como ayudante de iluminación, de sonido y de cámara.

4.2. Recursos técnicos

Como hemos dicho, se trata de una producción *low-cost*: nuestro objetivo fue gastar el menor dinero posible, con lo cual dependimos del equipo del Máster de Cine de la Universidad de Valladolid. Para el rodaje, dispusimos de lo siguiente:

- Blackmagic Design Pocket Cinema Camera 6K
- Objetivo Canon EF-S 18-135mm 3.5
- Un trípode Benro Slim
- Un kit Rotolight NEO 2 de tres luces LED
- Grabadora Zoom H4N Pro Black
- Grabadora Zoom H5N (prestada por Bernal Del Campo)
- Micrófono direccional Sennheiser MKE 400
- Un micrófono Rode NTG3B (prestada por Bernal Del Campo)
- Una pértiga

Para la postproducción, utilizamos una *notebook* Gigabyte AORUS 15 XE5-73ESB34SH con las siguientes características:

- 12TH Gen Intel Core i7-12700H (2.3GHz~4.7GHz)
- 16GB de RAM: dos unidades DDR4 3200MHz
- Gen4 1TB SSD de almacenamiento
- Una GPU NVIDIA GeForce RTX 3070Ti 8GB
- Un monitor IPS 15.6" QHD (2560x1440) / Antirreflejos / 165Hz / NTSC: 72%

4.3. Proceso del rodaje

Originalmente, planificamos realizar el rodaje a lo largo de tres días. Sin embargo, por complicaciones durante los días de rodaje (principalmente debido a la poca experiencia y al número reducido de personas) debimos agregar una cuarta jornada. Estas cuatro jornadas se complementaron, a su vez, con planos detalle y grabaciones de Foley que Rolando grabó en su casa con ayuda de Alexa Izzicupo.

Una de nuestras principales complicaciones en el rodaje ha sido la iluminación. Debido a la orientación del salón, los cambios en la luz natural son muy evidentes en cada período de tiempo. Como el espacio también es muy reducido, teníamos el problema de que las luces generaban sombras muy marcadas, al no poder distanciarlas mucho de los actores. A esto hay que sumarle que muchos planos se grabaron contra cuatro ventanas, con lo cual también había que cuidar los reflejos que pudieran generar las luces LED. Con el fin de asegurar la uniformidad la iluminación, registramos la hora a la que se grabó cada plano para tener en cuenta las variaciones de luz a lo largo del día.

Por otra parte, debido a que el salón está cerca de una calle, ocasionalmente se escuchan bocinas de automóviles y el ruido de las motocicletas. Esto nos obligó a repetir algunas tomas para poder evitarlos.

También hemos proporcionado almuerzo y catering para los compañeros. Hemos comprado previamente café, leche y galletas, y en el día de la filmación hemos pedido pizza y bebidas a través de Glovo, teniendo en cuenta las preferencias alimentarias de los vegetarianos y las personas con alergia a la leche, comprando ingredientes adecuados para ellos.

A pesar de enfrentar algunos pequeños problemas durante el proceso de filmación, nuestro equipo trabajó en estrecha colaboración y se esforzó juntos para superar estos desafíos. Cada persona aportó su pasión y conocimientos profesionales para asegurarnos de completar con éxito la tarea de filmación.

4.3.1. Día 1

El rodaje comenzó el día 16 de mayo a las 10. Antes de que los actores lleguen, hemos preparado previamente la iluminación, la cámara y otros equipos técnicos. Debido a que ya hemos trabajado junto a nuestros compañeros anteriormente en la filmación de "El Cuñado", la coordinación de nuestras tareas no ha sido muy difícil. El objetivo de este día fue grabar el Plano Master de cada escena, con los tres actores juntos sentados en la mesa, y los planos medios de Eva. Además, este día el sonido fue una cuestión preocupante: había obras en el edificio de al lado y no teníamos idea de cuándo terminarían. Por suerte, no se extendieron demasiado.

4.3.2. Día 2

En el segundo día, nos enfocamos en grabar los planos generales, desde un rincón del salón, y grabamos los planos más complicados de la penúltima escena (entre ellos, el *Dolly Zoom* y el plano “ping-pong” donde la cámara alterna entre Laura y Rolando, y Eva). Después de discutirlo con los miembros del equipo, decidimos grabar algunas de las tomas en diferentes ángulos dentro de las mismas escenas. Esto nos brinda la ventaja de seleccionar, durante la postproducción, el ángulo más adecuado que destaque mejor el resultado final.

Durante el proceso de filmación, nos encontramos con algunos problemas. Hasta ahora habíamos utilizado principalmente cámaras fijas, pero en este día había dos planos que requerían el uso de cámaras de mano (debido a que los protagonistas están ya alterados por la nuez moscada). Una de estas escenas nos obligaba a rodear el borde de la mesa en un movimiento de 180 grados, pasando frente al espejo del salón y finalmente moviéndonos hacia la esquina del salón. Esto implicaba que el camarógrafo no podía aparecer en el espejo para evitar arruinar la continuidad de la escena. Además, debido a la falta de estabilidad de la cámara de mano, nos encontramos con problemas de enfoque y dificultades para alinear correctamente a los personajes después de girar la cámara. Por lo tanto, tuvimos que volver a grabar cerca de diez tomas en esta escena para solucionar los problemas mencionados. Sin embargo, al final logramos completar la escena de manera exitosa.

4.3.3. Día 3

En este día, filmamos algunas tomas en primer plano y detalles, incluyendo la escena de Eva en la cocina. Debido a que Eva tenía compromisos laborales después de las 7 de la tarde, decidimos completar todas las tomas con ella antes de ese horario y luego realizar las grabaciones de Laura y Rolando. Tuvimos que rehacer algunos planos del día anterior por unas cuestiones de continuidad.

4.3.4. Día 4

En el último día, aún necesitábamos filmar algunas tomas de Laura y Rolando. Debido a la frecuente nubosidad a principios de junio, la calidad de las imágenes no era óptima, por lo que después de algunos cambios, finalmente se estableció la fecha de filmación.

Este día de filmación no era muy complicado y no buscamos la ayuda de otros compañeros. Estuvimos presentes Laura, Rolando y Mía, entre los que nos repartimos las tareas. Surgieron algunos problemas de continuidad durante el proceso de filmación, como el momento en que Laura se coloca las gafas.

4.4. La experiencia de Rolando

Este cortometraje es el cuarto rodaje en el que he participado. Por cuestiones de la vida, nunca había dirigido, y consideraba que el T.F.M. podría ser una buena oportunidad para hacerlo. Anteriormente, había hecho de cámara en un cortometraje, de Asistente de iluminación y Montajista en otro, y, finalmente, de Dirección de fotografía en “El Cuñao”, el cortometraje que grabamos como parte del Máster. Con toda esta experiencia (tanto en preproducción, como en rodaje y postproducción), me consideraba lo suficientemente capacitado para dirigir un cortometraje.

Antes de comenzar a rodar, ya había empezado a realizar algunas animaciones, bocetos y *storyboards*, lo que me permitió darme cuenta de las complicaciones y características que tendría el rodaje: cómo deberían empalmarse las historias animadas con la *live-action*, cómo grabar los planos donde después estarían presentes elementos de animación, etc. Todo esto, junto con la definición de planos y el *storyboard* para la historia central, me permitieron tener una buena planificación del rodaje.

Hay que reconocerlo: fueron días un poco estresantes. Empezamos con el pie izquierdo cuando, en la primera jornada, estaban de obras en el edificio de al lado (con lo cual ni siquiera podíamos ir a preguntar a qué hora pararían). Para nuestra suerte, no duraron demasiado y pudimos trabajar sin preocuparnos por ello. Fue un comienzo estresante porque organizar las luces, los actores, el sonido y la cámara con el zumbido de un taladro perforándote el oído no es una situación muy cómoda. Debo reconocer que ese primer día fue el menos productivo de

todos, y el que más nos retrasó: ya sea porque tonteamos un poco de más, ya sea porque nos costó encontrar una dinámica de trabajo. Sin embargo, las cosas fueron mejorando conforme pasaban los días. Debido a estas complicaciones, fue necesario reajustar el esquema de grabación que teníamos pensado, postergar algunos planos y adelantar otros.

Entre plano y plano, siempre me sentaba a revisar en el ordenador los planos inmediatamente anteriores y posteriores, para controlar la continuidad y para evitar problemas de *raccord*. En relación con esto, mi principal preocupación fue siempre la luz: como nuestra principal fuente era la luz natural, que estaba presente en prácticamente todos los planos, tenía que decidir cuándo dejar de rodar, no tanto porque estuviéramos cansados, sino porque la iluminación ya no coincidía y podía generar problemas de continuidad.

Estoy muy orgulloso de cómo salieron algunos planos: creo que el *Dolly Zoom* resultó muy bien, incluso considerando que no contábamos realmente con el equipo adecuado para hacerlo, pues no teníamos estabilizador, ni *dolly*, ni una cámara que permitiera hacer foco automático. Sin embargo, el plano clave, el más difícil de sacar por diversos motivos, y el cual creo que salió tremendamente bien fue el plano del “ping-pong”, donde la cámara alterna entre la conversación de Laura y Rolando y el plano de Eva estático. Este plano fue todo un desafío. No sólo nos encontramos con la dificultad técnica de mover la cámara de un lado a otro constantemente, manteniendo el foco y asegurándonos de coordinar el movimiento con el diálogo, también implicaba una dificultad para el microfonista, que no podía aparecer en cámara y que debía moverse constantemente para captar el diálogo. Además estaba la dificultad actoral en esta escena: Laura tenía que parecer frenética y decir mucho diálogo muy rápido para que saliera bien; ya estábamos cansados en esa jornada, pero Laura logró imprimirle una emoción al personaje que me pareció sorprendente mientras grabábamos. A su vez, como éramos pocos, las dos personas que están de extras a final del plano (que actúan de cámara y director), no podían ayudar en la realización del plano, con lo cual estaba Isabel, sola, debiendo prestar atención a la imagen y al diálogo para darse cuenta de cuándo girar. Le señalamos una serie de palabras clave a las que debía estar atenta, y fue así cómo logramos esa coordinación. Que este plano haya salido tan bien me hace sentir mucho orgullo por mis compañeros.⁸

⁸ Me gustaría cerrar este extenso párrafo con un reconocimiento: Isabel tuvo una excelente idea que no pudimos poner en práctica por cuestiones técnicas. Como se ve en el plano, hacia el final, junto a Mía y Joan, hay un televisor. Isabel sugirió la idea de conectar el televisor a la cámara de *atrezzo* y así, cuando la cámara real girara hasta mostrarnos ese rincón, se vería en el televisor lo que veía la cámara de *atrezzo*: Isabel con la Blackmagic y Bernal con la pértiga. Hubiera sido un valor agregado para ese plano muy interesante, un gran detalle, que no se pudo poner en práctica porque la cámara de *atrezzo* no tenía puerto HDMI.

Me gustó mucho trabajar con este equipo de personas, con las cuales estoy profundamente agradecido. Tenía confianza de trabajar con Javier detrás de cámara, porque nos entendíamos muy bien desde el cortometraje de “El Cuñao”. Lo mismo sucedió con Isabel y Joan: como los tres habíamos sido el equipo detrás de las cámaras y las luces en el otro cortometraje, nos entendíamos a la hora de plantear nuestras ideas y estábamos cómodos con el equipo.

Bernal, por su parte, se encargó del sonido prácticamente por su cuenta. Como yo no tenía experiencia trabajando este aspecto, no podía darle demasiadas indicaciones, salvo los personajes que hablarían en cada plano. Me alegro de haber contado con él para este puesto, porque la verdad supo desempeñarse muy bien en él.

Los puestos más complicados de dirigir eran, obviamente, las actrices: Eva y Laura. Como ellas no son, al igual que yo, profesionales de la actuación y no tienen formación en este aspecto, las actuaciones eran las que más indicaciones necesitaban. Es cierto que no nos encontramos con personajes complicados, ni situaciones que requieran grandes dotes actorales, pero la falta de práctica actoral implica, obviamente, una necesidad mayor de repetir planos. Lo que jugaba a nuestro favor era la apuesta por el naturalismo: ellas debían actuar de sí mismas, solo que sus personajes exageraban sus personalidades reales.

Probablemente el punto del que más me arrepiento en este proceso fue el de tomar la decisión de actuar además de dirigir. Como se ha dicho, queríamos darle un acento marcadamente diferente a cada narración, con lo cual requeríamos que el personaje fuera de una nacionalidad que no fuera española ni colombiana. El problema es que yo era el único estudiante hispanohablante no-español que quedaba en el máster, con lo cual decidí asumir ese rol. Mi arrepentimiento no se debe tanto a mis habilidades actorales, de las cuales no tengo la menor duda de que son pésimos, sino a la imposibilidad de estar detrás de cámara en aquellos planos en los que estaba presente para poder ver el plano mientras se grababa. Asumir esos dos roles implicaba ese coste y me preocupa que la calidad del cortometraje se haya visto un tanto afectada por eso. En cuanto a la actuación, se trataba de un corto semiprofesional, donde lo histriónico no era el punto más fuerte (ni intentaba serlo, claro está).

En síntesis, trabajar de director en un rodaje fue una experiencia sumamente grata... y estresante. Fue divertido en la medida que había que pensar en todo y sumamente gratificante a medida que uno ve cómo las cosas se van haciendo realidad. Me dejó con ganas de seguir haciendo cortometrajes, de seguir trabajando en rodajes e intentar cada vez hacer apuestas un poco más arriesgadas. Y, sobre todo, me confirmó definitivamente que elegiría trabajar hasta

en el rodaje más desastroso por encima de estar encerrado en una oficina llenando celdas en Excel.

4.5. La experiencia de Mía

Durante mi indecisión sobre el tema de mi T.F.M, en enero, Rolando me propuso hacer un cortometraje y me preguntó si quería colaborar. En ese momento, pensé que sería una oportunidad para aplicar los conocimientos adquiridos durante este año de estudio y dejar un legado tangible, una obra visual, como un recuerdo y regalo de graduación para mi Máster. Después de escuchar su idea, me interesé mucho en la historia y los temas que queríamos explorar (planificación y procrastinación), así que nos pusimos de acuerdo de inmediato y comenzamos a colaborar.

En mi trabajo, desempeño más el papel de asistente de dirección y productor, colaborando estrechamente con el director Rolando. Juntos planificamos y ejecutamos el estilo visual y la intención narrativa del cortometraje. Realicé un análisis exhaustivo del guion para asegurarnos de comprender correctamente la estructura de la historia, el desarrollo de los personajes y los giros argumentales. Además, redacté guiones desglosados, guiones gráficos y guiones de edición, entre otros, para asegurar el flujo adecuado del proceso de filmación.

En la preparación del proceso de filmación, me encargué junto con mis compañeros de la preparación de utilería, decorados y equipo de iluminación cinematográfica. Presté atención a los detalles para asegurarnos de que cada escena cumpliera con los requisitos del director y creara un entorno adecuado para la filmación.

Además de estas responsabilidades, también me encargué de preparar el almuerzo para mis colegas y brindar servicios de catering, teniendo en cuenta cuidadosamente las preferencias de mis compañeros, proporcionando alimentos adecuados para vegetarianos y personas con alergia a la leche, por ejemplo. Esto se hizo con el objetivo de asegurar que el equipo tuviera suficiente energía y un entorno de trabajo cómodo durante el rodaje.

En la producción, recae sobre el *script* la responsabilidad de garantizar la continuidad en el rodaje. La atención meticulosa a los detalles se convierte en una tarea fundamental durante el proceso de filmación. Desde la apariencia precisa de los actores, incluyendo aspectos como vestuario, peinado, dirección de trenzas y necesidad de utilizar gafas, todo debe ser considerado

minuciosamente. Se reconoce que estos aspectos poseen un peso significativo en la coherencia de la trama visualizada. Además, aspectos técnicos como la cantidad y altura de la cerveza en los vasos, deben ser cuidadosamente controlados para mantener la uniformidad en las tomas continuas. Incluso la ubicación precisa de los aperitivos y la correcta disposición de los chicles esparcidos en la superficie de una mesa, requieren especial atención para garantizar una distribución coherente en cada una de las secuencias. Con el objetivo de documentar de manera precisa todos estos detalles, la utilización de la cámara fotográfica se vuelve una herramienta indispensable en mi labor.

No obstante, la continuidad no es el único aspecto por el cual el *script* debe preocuparse. La responsabilidad de memorizar las numeraciones y secuencias de cada plano se convierte en una salvaguarda necesaria para evitar errores que puedan perjudicar la calidad de la obra cinematográfica. Me esmero en retener en mi memoria todos los detalles de cada toma, trabajando en estrecha colaboración con el director y el director de fotografía, a fin de asegurar que se cumplan rigurosamente las secuencias y requerimientos de cada plano.

La naturaleza de este trabajo exige una concentración y una capacidad de observación exquisitas. Mediante el cuidado meticuloso de cada detalle, puedo garantizar la continuidad y veracidad de la película. Asimismo, este ejercicio constantemente perfecciona mis habilidades de observación y organización. Estoy convencida de que estas valiosas experiencias me dotarán de mayor confianza y profesionalismo en futuros proyectos de producción.

Durante el proceso de filmación, he tenido la oportunidad de experimentar el encanto y los desafíos asociados con la creación cinematográfica. He debido tener en cuenta aspectos como el guion, el diseño de escenarios, las actuaciones de los actores y los requisitos técnicos, entre otros. He aprendido a colaborar con los miembros del equipo, comunicarme y coordinarme de manera efectiva con el director, el director de fotografía, los actores y otros profesionales creativos. Esto me ha llevado a comprender aún más que la producción cinematográfica es un proceso colaborativo en el que cada contribución es indispensable.

Al mismo tiempo, me he enfrentado desafíos y dificultades. Durante el proceso de filmación, nos hemos enfrentado a restricciones de tiempo, problemas técnicos y situaciones imprevistas. Además, trabajar en un entorno completamente en español ha representado ciertas limitaciones lingüísticas para mí. Sin embargo, he descubierto la importancia de escuchar y observar atentamente. Si me siento confundida por alguna instrucción o contenido de una conversación, me comunico activamente con los miembros del equipo, solicitando

explicaciones más claras y concisas a través de un lenguaje sencillo, gráficos o demostraciones. Este enfoque de comunicación abierta contribuye a eliminar malentendidos y mejorar la eficiencia en el trabajo. También me ha recordado la importancia de valorar el idioma y la comunicación intercultural en futuros proyectos, y me esforzaré constantemente por mejorar mis habilidades lingüísticas para colaborar y crear de manera más efectiva con equipos diversos.

A través de esta experiencia, he apreciado profundamente la complejidad de la producción cinematográfica y las dificultades asociadas con la creación. También he reconocido mis propias limitaciones en términos de habilidades profesionales. Si bien he adquirido un amplio conocimiento sobre la producción en general a través de mi participación en la realización de cortometrajes y pasantías este año, trabajar como director me ha desafiado. Al no haber recibido formación específica en el campo audiovisual durante mi educación universitaria, he aprendido mucho de mi compañero Rolando. Sin embargo, también he experimentado un sentido ilimitado de creatividad y posibilidades. Mi pasión por la producción cinematográfica está en constante crecimiento, y espero ansiosamente desarrollarme y explorar más en este campo en el futuro.

5. La postproducción

En esta sección nos interesa revisar las tres etapas que implica la postproducción de este cortometraje: el montaje, el etalonaje y la animación.

5.1. El montaje

Al comenzar este proyecto, sabíamos que el montaje sería una etapa clave de su realización: no solo por los recursos y estilos que mezcla, si no también porque fue rodado por un equipo semiprofesional y con actores no profesionales. En este sentido, el montaje nos permitió sortear errores que fueron cometidos en el rodaje: malas actuaciones, detalles de continuidad, o problemas técnicos.

Durante esta etapa, nos enfocamos en tratar de brindarle mayor dinamismo a los planos: buscamos hacer las escenas más rápidas, alternando planos más breves, al mismo tiempo que intentamos reforzar la cohesión entre ellos a través de efectos de sonidos, o al realizar los cortes en fotogramas donde se realizan acciones. Un ejemplo de esto es el plano del *Dolly Zoom* en la escena 11: como no contábamos con un estabilizador ni una cámara con foco automático, nuestra estrategia fue repetir el plano la mayor cantidad de veces posibles de seguido. Esto generó la complicación de que el plano no coincidía muy bien con el plano inmediatamente anterior. Buscamos forzar una cohesión entre ambos a través del sonido, con el efecto similar a un *whip zoom* que se puede escuchar en el premontaje, y que comienza en el plano anterior al *Dolly Zoom*, de forma que lo anticipa.

Como sabíamos que por cuestiones de tiempo no alcanzaríamos a terminar la animación de “El Alma Robada”, se nos ocurrió, durante el proceso de montaje, presentarlo como si fuera un radioteatro: trabajamos el sonido, la narración y la música, intentando crear un ambiente sonoro que supliera, en cierta medida, la falta imagen. A pesar de ello, hemos decidido incorporar algunos diseños de personajes y escenarios realizados, a fin de poder mostrar los recursos visuales generados para la animación.

5.2. Propuesta de Etalonaje

El etalonaje era un aspecto en el que ninguno de nosotros tenía experiencia alguna, por eso el premontaje que acompaña a la memoria de este proyecto solo tiene una corrección simple de contraste e iluminación, reforzado con la utilización de un LUT que Premiere Pro tiene incorporado por defecto: SL GOLD RUSH LDR. Dicho esto, es importante remarcar nuestra intención de continuar trabajando este aspecto a futuro.

A nivel estético, nuestra propuesta de trabajo es que los primeros dos actos tengan una iluminación que parezca lo más natural posible, y resaltando tan solo ligeramente los colores. Como hemos dicho anteriormente, siempre hemos apuntado al realismo, tanto en el espacio, como con los actores. La iluminación, necesariamente, debía reforzar esta sensación a lo largo de la historia. Al menos hasta que la nuez moscada entre en escena.

Como en el tercer acto dejamos de estar apegados al realismo y pasamos a una situación donde la animación se solapa con la realidad, es más que lógico que haya un cambio también a nivel estético. Nuestra intención, a futuro, es resaltar los colores (como sucede en los dibujos animados) y apostar por un etalonaje que se despegue de este realismo. Un claro referente de esto, que nos servirá de guía visual, es *The Aviator* (El Aviador, 2004) de Martin Scorsese, donde se juega con la corrección de color para imitar el tecnicolor de las películas antiguas de Hollywood (Robin Write, 2018). Obviamente, nos encontramos con un escenario que dispone

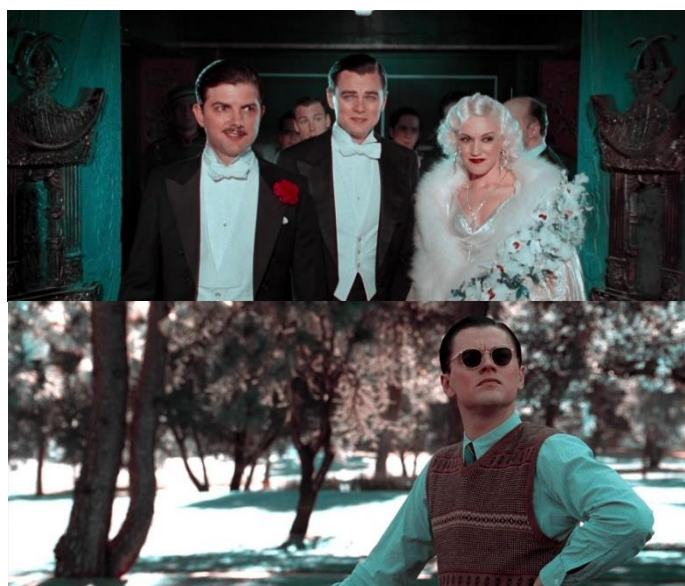


Ilustración 4 Fuente: *The Aviator* (Martin Scorsese 2004)

de menor variación cromática, pero que de todas formas creemos que sería posible explotar con un proceso más exhaustivo de etalonaje.

5.3. Animación

En este apartado nos interesa abordar cómo fue el proceso de animación para dos personas que no son animadoras ni tienen formación propia de este ámbito. Hemos dicho que nuestro conocimiento en el tema se limitaba a las habilidades rudimentarias de Rolando, con lo cual sabíamos que nos tocaría aprender mucho sobre la marcha. Veremos, en rasgos generales, un poco del proceso de cada historia, y cómo fuimos tomando las decisiones a la hora de representarlas visualmente.

Para el caso de “El Príncipe y el Espejo” y “El Alma Robada” comenzamos realizando *storyboards* muy básicos, para conceptualizar cómo se representarían visualmente las narraciones y definir, aproximadamente, en qué momento de cada animación se situarían los distintos pasajes del texto. Más que *storyboards*, fueron bocetos para darnos una idea general de lo que queríamos representar y qué transiciones podríamos situar entre plano y plano. En esta etapa también incorporamos algunos bocetos de los personajes, para definir cómo se verían.

El caso de “La Montaña Infinita” es distinto: como fue realizada con Inteligencia Artificial, no podíamos hacer un *storyboard* propiamente dicho, porque no sabíamos con qué nos encontraríamos al utilizar el programa. En este caso, trabajamos creando una tabla de Excel, donde definíamos, en palabras, qué queríamos que se viera en cada pasaje de la narración. Exploraremos este proceso en detalle más adelante, en una sección dedicada exclusivamente a la I.A.

Una vez definidos los planos nos tocaba, obviamente, comenzar a diseñar. La historia de “El Príncipe y el Espejo” fue un proceso muy largo. Habíamos definido planos complicados, porque queríamos aprovechar el espacio 3D de After Effects. Como era la animación más complicada, fue la primera con la que trabajamos. Para el diseño de los personajes y los escenarios usamos de referencia tanto objetos reales (edificios como el Coliseo Romano, el Arco de Triunfo de Barcelona, o las fotografías de Julio Cortazar del observatorio de Jantar Mantar) como creaciones digitales (personajes de dibujos animados, modelos 3D encontrados en páginas online, etc.). En paralelo al diseño, comenzamos a hacer algunas pruebas del espacio 3D, con el cual no teníamos mucha experiencia. Esto nos permitía ver qué planos que habíamos ideado eran posibles de realizar y cuáles no. Tratamos de simplificar recursos, reutilizando, por

ejemplo, la figura del príncipe y deformándola para darle otras posiciones. También producimos algunos elementos con Inteligencia Artificial, que posteriormente retocábamos para darles un acabado más próximo al que buscábamos. En total, para este proyecto realizamos más de 50 archivos .psd (el formato estándar de Photoshop).

Trabajar con el espacio 3D de After Effects no es, desgraciadamente, tan sencillo. Exige un ordenador de muchos recursos para correrlo bien, y trabajar en una pantalla sola puede resultar un tanto caótico, por el control de la cámara, principalmente. Por otra parte, muchos efectos nativos de After Effects no funcionan particularmente bien con el 3D; pueden generar deformaciones o “romper” la secuencia, generando problemas inesperados; es el caso de la herramienta *puppet-warp*, por ejemplo, que, según el modo de renderizado (3D nativo o el de Cinema 4D), puede no funcionar.

Posteriormente, queremos trabajar en mayor profundidad el sonido. Planeamos crear en After Effects creamos una secuencia en la que pongamos los distintos fragmentos de la narración y, con ello, ajustar la duración de los planos y la posición de la voz hasta sentirnos conformes con el resultado. La pista de sonido, sin embargo, estará solo de guía, pues la trabajaremos posteriormente en Premiere, que tiene una interfaz más adecuada para ello. Para el toque final, trabajaremos los sonidos de Foley y la música con recursos libres de derecho que podamos descargar de internet.

Mientras que este proceso es el mismo que pensamos seguir para la historia de “El Alma Robada”, la historia de “La Montaña Infinita” es un proceso un tanto diferente. Como hemos dicho, en este caso, creamos las imágenes en Midjourney, con lo cual no teníamos tanta libertad sobre ellas. Las imágenes que produce Midjourney no están separadas por capas, así que aislar los elementos que nos interesaba animar fue el primer paso a realizar. Para este paso empleamos Photoshop. Una vez terminada esta etapa, procedimos a montar cada plano en After Effects en una secuencia individual. Una vez realizado esto, juntamos todas las secuencias en una secuencia mayor y, de forma similar a la otra animación, fuimos acomodando la duración de las escenas y la voz en off hasta estar conforme con el resultado visual. Posteriormente, trabajamos el sonido y la música en Premiere.

Finalmente, otro componente de animación en la historia son los planos donde esta se solapa con la realidad: hablamos de los garabatos que se imprimen por encima del diálogo entre Laura y Rolando, y de los momentos en los que Rolando se ve a sí mismo y a los demás como dibujos animados. Para este segundo recurso, empleamos la técnica de la rotoscopía. Se trata

de una técnica inventada en 1912 por Max Fleischer y que es muy utilizada en la animación clásica: consiste en tomar fotogramas de videos grabados (*live-action*), y usarlos de referencia para diseñar a los personajes animados y sus movimientos (Lionel Marrero, 2021). Recurrimos a esta técnica porque nos permitía hacer una animación relativamente rápida, que daba una sensación orgánica de movimiento y que nos permitía no ser demasiado prolijos: si la imagen se siente borrosa y los trazos son algo toscos, aun así se siente natural que en ese contexto se vean de esta forma.

Para realizar estas secuencias, lo que hicimos fue grabar dos versiones de cada plano: una donde está el actor que va a ser sustituido por la animación, y otra en la que no. Con la primera buscábamos tener la referencia, mientras que con la segunda buscábamos tener el plano vacío para poder colocar al personaje animado en su lugar. Además, como no contábamos con experiencia previa en esta técnica, decidimos elegir planos simples, en lo posible estáticos, que fueran fáciles de dibujar en Photoshop, y donde los personajes no hablaran, para no tener que animar la boca. El proceso de animación de estos planos fue el siguiente: en primer término, trasladamos el plano a Photoshop, donde lo importamos con una cantidad menor de fotogramas por segundo. Si bien por lo general la animación tradicional se realiza con 12 fotogramas por segundo, decidimos hacer tan solo 6 fotogramas para simplificar la tarea. Esto obviamente implicaba sacrificar la fluidez de la animación pero, considerando que el personaje de Rolando está bajo efecto de un estupefaciente, nos parecía narrativamente justificado también que la animación no fuera tan “realista”. De hecho, decidimos jugar con esta idea y buscamos colores muy saturados, que resaltaran con facilidad en el plano para atraer la mirada del espectador y sorprenderlo. El más notorio es, quizás, el color rubio del cabello de Rolando, o la camisa de Laura, con las flores que se mueven constantemente.

Una vez importaos los fotogramas de cada plano, pasamos a delinear con un pincel la figura en cuestión de cada plano, fotograma a fotograma. Después, en una capa colocada por debajo de la línea, comenzamos a pintar. Cuando pasábamos de un fotograma a otro, lo que hacíamos era duplicar el fotograma recién terminado y modificarlo para ajustarlo al fotograma nuevo. Podíamos hacer esto precisamente porque diseñamos planos donde los personajes realizan movimientos suaves. En total, realizamos cuatro animaciones con rotoscopía: la animación de Laura consta de tan solo 7 fotogramas de movimientos muy breves, los cuales que se repiten en ciclo; la animación de Eva consta de 14 fotogramas, donde los movimientos son más expansivos; por su parte, el plano de las manos de Rolando consta de 35 fotogramas;

y, finalmente, el plano de Rolando levantándose y viéndose en el espejo consta de 46 fotogramas.

Una vez realizado este proceso de dibujar y pintar un total de 102 fotogramas, los exportamos como archivos GIF, que importamos posteriormente en Premiere Pro. Ya en Premiere, debimos alargar la duración de las animaciones, lo que genera la duplicación de fotogramas. Cabe destacar que en el caso de las manos de Rolando, solo dibujamos la mano izquierda. La mano derecha es la izquierda, volteada horizontalmente con el efecto *Horizontal flip*, y con la velocidad invertida. Es decir que la animación de la mano derecha comienza por el final y termina en el inicio.

6. Plan de Comunicación y Distribución⁹

Dado que el cortometraje se planteó desde sus inicios como una producción de bajo presupuesto, las estrategias de que proponemos de cara a su comunicación y distribución serán, consecuentemente, también de bajo presupuesto. Como hemos dicho, uno de nuestros objetivos personales es que este cortometraje sirva como herramienta para darnos a conocer como realizadores audiovisuales. Es decir: que sirva para “proyectarse laboralmente” y facilitar la inserción profesional en un entorno tan competitivo. Por ello, con la distribución no nos proponemos que el mismo alcance rédito económico ni que recupere el costo (casi nulo) de producción. Por lo tanto, de nuestro objetivo “profesional” se desprenden nuestros objetivos en cuanto a la distribución y la comunicación.

6.1. Público Objetivo

Debido a la propia temática del cortometraje (tres estudiantes realizando un T.F.M.), consideramos que su público objetivo reúne las siguientes características: jóvenes adultos entre 18 y 30 años, tanto hombres como mujeres, estudiantes de grado, de máster, o recientemente egresados de la universidad. Se trata de un grupo conformado por Zillennials (1992-1996) y Centennials (1996 – actualidad): son nativos digitales, con una gran presencia y manejo de redes sociales y plataformas como Discord y Twitch. Sus redes principales son Instagram, YouTube y TikTok. La elección de estas características se justifica con la facilidad para crear una identificación entre el público y los protagonistas de nuestra historia central. El tipo de personas que conformarían nuestro público son, en síntesis, jóvenes adultos que se encuentran o han atravesado el mundo académico y que, por lo tanto, probablemente se han enfrentado a una situación similar a aquella en la que se encuentran nuestros tres estudiantes. Finalmente, otro rasgo de la audiencia al cual se puede apelar es el interés por la animación, que representa una gran parte del cortometraje, así como aquellas personas interesadas por el uso de la Inteligencia Artificial como una herramienta creativa.

⁹ Este capítulo es un extracto del trabajo final de la asignatura “Distribución. Estrategias comunicativas. *Merchandising*. Exhibición.”

6.2. Objetivo de Distribución

Nuestros objetivos en cuanto a la distribución son dos, con igual relevancia para nuestro objetivo profesional. Los detallamos a continuación:

El primero de estos objetivos es generar contactos en los festivales. Trabajar el llamado *networking* resulta fundamental a la hora de lanzar proyectos propios al mercado, tanto para conseguir socios (coproductores) o “compradores” (distribuidores y exhibidores). Más allá de que, como hemos dicho, el objetivo de este cortometraje no sea obtener dinero, sí que nos servirá como herramienta para la creación o distribución de futuros proyectos a través de estos contactos.

El otro objetivo es obtener un mayor reconocimiento a nivel profesional (en lo personal) y un mayor estatus para el cortometraje como producto audiovisual. Con esto queremos decir lo siguiente: el cortometraje no sólo es un producto en sí, es además una herramienta de venta propia, para vendernos como cineastas (como diciendo: “soy capaz de hacer esto con poco y nada”). Mientras más reconocimiento obtenga este producto, mejor herramienta de venta resultará ser para nosotros en el futuro.

6.3. Objetivo de Comunicación

Nuestro objetivo principal a nivel comunicacional es crear un producto reconocible, especialmente en el entorno de su público objetivo. Es decir: crear una imagen de marca fuerte que nos permita explotar el producto al incentivar su consumo en festivales y, posteriormente, en entornos digitales. Los objetivos secundarios, en cuanto a la comunicación, son informar al público sobre el producto y lograr entretenerlo en el proceso. Creemos que, de esa forma, se podrá captar el interés del público y transformarlo en una audiencia para el cortometraje. Es decir: en consumidores. En términos de marketing digital, podríamos decir que nuestros objetivos secundarios son: generar tráfico y traducirlo en conversiones.

6.4. Recorrido por festivales

Como nuestra propuesta es entrar a festivales con poco o nulo costo de entrada, aplicaremos una estrategia intensiva. Es decir: enviar a la mayor cantidad de festivales posibles. Planteamos dos recorridos simultáneos para la difusión del cortometraje. El primero, nacional, tiene como objetivo difundirlo por distintos festivales de España. El segundo recorrido, de carácter internacional, se enfocará en distribuirlo por Argentina, país de origen del director.

Priorizamos tener el estreno reservado para la 69° edición de la Semana Internacional del Cine de Valladolid (SEMINCI). Por otra parte, nos reservamos el estreno en Argentina para el BAFICI, el Festival Internacional de Cine Independiente de Buenos Aires, que exige que el producto no se haya estrenado ni pre estrenado antes en Argentina.

Tentativamente, esta será nuestra propuesta que, obviamente, estará sujeta a cambios a futuro, ya que las fechas son estimativas.

6.4.1. Recorrido Nacional

- Semana Internacional del Cine de Valladolid → 22 al 28 de Octubre del 2024
- Festival de Cine de Zaragoza → 16 al 25 de Noviembre del 2024
- Festival Internacional de Cine de Gijón/Xixón → 17 al 25 de Noviembre del 2024
- Festival de Huelva de Cine Iberoamericano → 18 al 26 de Noviembre del 2024
- Festival de Cine de Cartagena → 26 de Noviembre al 2 de Diciembre del 2024
- Medina del Campo → 3 al 11 de Marzo del 2025
- La Fila → 17 al 22 de Abril del 2025
- Festival Internacional de Cine de Alicante → 3 al 10 de Junio del 2025
- Festival Internacional de Cine de Huesca → 9 al 17 de Junio del 2025
- Mostra De Curtas Vila de Noia → 11 al 22 de Octubre del 2025

6.4.2. Recorrido Internacional

- Buenos Aires Rojo Sangre → 17 al 27 de Noviembre del 2024
- Certamen Internacional de Cortometrajes Roberto Di Chiara → 1 al 10 de Diciembre del 2024

- Festival Internacional de Cine/Corto de Tapiales → 3 al 10 de Diciembre del 2024
- Buenos Aires – Festival Internacional de Cine Independiente → 19 de abril al 1 de mayo del 2025
- Festival Internacional de Cine de Cosquín → 4 al 7 de mayo del 2025
- ANIMA - Festival Internacional de Animación → 4 al 6 de Octubre del 2025

6.5. Plan de Comunicación

Veremos en esta sección las distintas herramientas de comunicación que utilizaremos.

6.5.1. Poster

Para la realización del poster se tomó un fotograma que fuera representativo de los tres personajes y se lo colocó en la parte inferior del poster. A la sección superior se la dividió en tres franjas iguales, situadas encima de cada estudiante. Dentro de ellas se colocaron algunos personajes de las historias. Para homogeneizar cada sección y separarla mejor de las otras dos, se les asignó un color que las identificara. Estos colores no son aleatorios: cada personaje está asociado en la historia con el de la franja. Es decir: el Príncipe, a la derecha, con el rojo; Kiera, a la izquierda, con el verde; Keraan, en el centro, con el azul. Esta combinación de colores también nos remite directamente al modo de color RGB (*red, green, blue*), que se utiliza en dispositivos electrónicos (como un guiño al proceso de animación). Por otra parte, la tipografía es Courier New, la estándar para la escritura de guion. Finalmente, en la parte superior tenemos el *tagline* propuesto para el cortometraje.

¿Alguna vez dejaste un trabajo para último momento?
Ellos también

T
R
E
S

F
I
C
C
I
O
N
E
S

M
Í
N
I
M
A
S

Un corto de

Rolando Cuadrado
Tomasella

Laura
Gamboa

Eva
Cortijo



Ilustración 5: Propuesta de cartel

6.5.2. Trailer (una propuesta)

En el *trailer* se buscaría explotar la diversidad estética del cortometraje que es, probablemente, su principal atractivo. Sería importante introducir audiovisualmente a los tres personajes, su conflicto, y superficialmente las historias que se van a contar (es decir, la estética, la ambientación y los personajes). Dado que la historia oscila entre el drama (en las animaciones) y la comedia (en el metraje real), sería importante buscar un equilibrio que permita al público hacerse una idea adecuada del tono sin revelar demasiado el desarrollo de la trama.

Por otra parte, se podría utilizar como la voz en off como un elemento para narrar el *trailer*, de la misma forma que los personajes narran las historias animadas. Una opción tentativa sería iniciar el *trailer* como si estuviera enfocado exclusivamente en una de las historias, con la voz del narrador en off, en tono serio y dramático, siendo interrumpida rápidamente por la de otro personaje que inmediatamente pasa a explicar de qué va el cortometraje.

6.5.3. Invitación

Como parte de la asignatura de “Distribución. Estrategias Comunicativas. *Merchandising*. Exhibición”, se nos había exhortado a crear una tarjeta de invitación para el estreno del cortometraje. Nuestra propuesta apunta a lo creativo y, por ello, la tarjeta tiene dos lados: el frontal es sobrio, en blanco y negro, con un diseño que imita una claqueta y que mantiene la tipografía Courier New; el lado de atrás, por el contrario, intenta ser más lúdico, con colores chillones, un diseño inspirado en los comics antiguos y una tipografía infame, la Comic Sans. El texto cambia en ambas caras: una tiene un lenguaje formal y la otra informal. Al pie de cada tarjeta, hay un mensaje distinto, que invita al lector a explorar el otro lado de la tarjeta. Vale aclarar que la fecha no es verdadera y sencillamente se la eligió porque es el cumpleaños del director.

Tres Ficciones Mínimas

(T.F.M.)

Nos complace invitarle al estreno del cortometraje T.F.M. Podrá disfrutar de una proyección única, junto a los actores y el equipo de producción. La proyección se realizará el día 19 de julio, en el Teatro Calderón, a las 20 horas.

R.S.V.P 936 199 586

PS: Si esta invitación le pareció muy formal, mire atrás.

TRES FICCIONES MÍNIMAS

¡Te invitamos al estreno de nuestro corto!

¡Esperamos que lo disfrutes porque nos tomó mucho tiempo y esfuerzo!

¿Dónde y cuándo? En el Teatro Calderón, el 19 de julio a las 20 horas

Por favor, confirmá asistencia al 936 199 586

(Si esta invitación te pareció muy ridícula, mirá atrás)



Ilustración 6: Modelo de invitación

6.5.4. Redes Sociales

Para la creación de las redes sociales nos vamos a enfocar en Instagram como la red principal, para después replicarlas en las demás. Esto debido a que Instagram ofrece mayor diversidad de formatos para contenidos respecto a otras plataformas como TikTok, Facebook y Twitter. Esta elección está fundamentada en que buscamos darle *especificidad* a cada uno de estos formatos.

Para la cuenta de Instagram hemos decidido el nombre @TFM_corto. La abreviación del nombre nos será útil en el futuro para utilizarlo en el *merchandising*, donde no habrá tanto espacio disponible para usar el nombre completo. También utilizaremos el *hashtag* #TFM_corto y #TFM para las publicaciones (el primero para identificar los productos propios y el segundo para redireccionar tráfico de personas buscando esa temática).

Veremos un poco más de los formatos a continuación

Feed

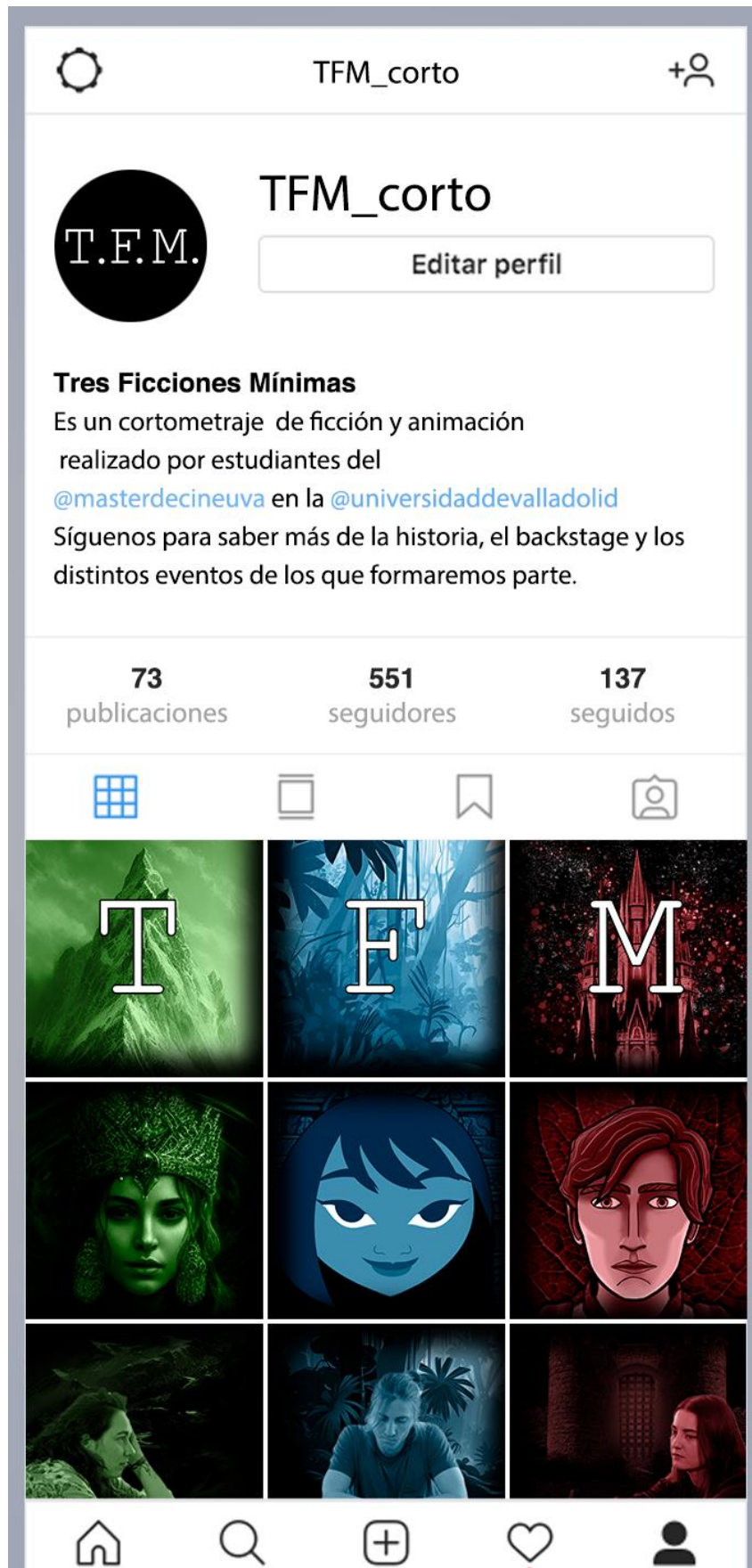
Para inaugurar la cuenta de Instagram diseñamos una imagen compuesta de un *grid* de 3x3, donde quedan representados los personajes del *live-action*, los protagonistas de las historias animadas y la abreviación del título *Tres Ficciones Mínimas* (T.F.M.). Se trata de una versión reducida del poster que se ha diseñado para que represente al cortometraje.

Por otra parte, pensamos que sería adecuado utilizar el resto del *feed* para informar sobre la producción del cortometraje (historia, personajes, origen de la idea, integrantes del proyecto, etc.), además de difundir imágenes y *concept-arts* creados para el mismo. A se podrían agregar las novedades que surgieran como resultado del plan de distribución del cortometraje: selecciones, nominaciones y (con suerte) galardones que sumara el proyecto. Se trataría de contenido esporádico y puntual, por lo cual no es posible prever cuándo se realizaría.



Ilustración 7: Imagen para el Feed

El *feed* quedaría así:



Reels

Nuestra propuesta de Plan de Comunicación incorpora a los *reels* como un canal para difundir principalmente información sobre el *backstage* de la producción. Para ello, utilizaremos material audiovisual del detrás de escena, tanto de la preproducción como del rodaje y del proceso de animación por computadora. Este material consistirá tanto de fotografías y videos del rodaje, como de videos y capturas de pantalla del proceso de animación. Además, este material audiovisual estará intercalado con explicaciones y comentarios realizados por el director, a modo de *video selfies*.

En este formato también incorporaremos entrevistas al equipo que formó parte del proyecto, donde se buscará dar información acerca de cómo fue su experiencia y sobre las características del cortometraje (la iluminación, la estética, el sonido, etc.). También se recurrirá a entrevistas con los actores para que hablen sobre su personaje y la microhistoria correspondiente.

Este tipo de contenido se difundiría cada lunes.

Historias

Para las historias pensamos un contenido un poco más disruptivo con respecto al anterior. Nuestro público ya sabe de qué va la página, ya conoce al equipo, de qué va el cortometraje, etc. Para no saturar con este tipo de información, planteamos utilizar las historias para brindar información alternativa, no vinculada con el cortometraje en sí mismo, pero sí con su temática. Este es un valor agregado que le podemos dar a la red social.

Para ello, en las historias nos proponemos difundir información y datos curiosos sobre el ámbito académico. Se nos ocurren diversas temáticas que se podrían abordar con este formato: el estrés estudiantil, la salud mental, la tasa de abandono, datos sobre movilidad internacional (considerando que en el cortometraje participaron un argentino, una china y una colombiana). Se trata de un valor diferenciador, que servirá para conectar con el público sin que se sienta que se le está vendiendo algo. Esta información será distribuida en un grupo de historias (entre 3 y

5, para que no sean muy largas) y finalmente apelará al público con una frase que evocará al *tagline* que hemos definido anteriormente.

Este tipo de contenido se difundiría cada jueves, que es generalmente el último día de cursada semanal de los estudiantes.

A modo de ejemplo, proponemos la plantilla siguiente:



Ilustración 9: Modelo de historias para IG

También sugerimos ideas de *copy* para otras posibles publicaciones¹⁰:

- Solo el 77% de los estudiantes continúan sus estudios luego del primer año. Este valor es denominado “tasa promedio de retención estudiantil”. Las cifras fueron informadas por Eurostat. ¿Alguna vez pensaste en dejar tu carrera? Ellos también.
- El 38% de los universitarios en España han acudido a servicios de apoyo en la institución. Los estudiantes suelen asistir a servicios de apoyo psicológico o asesoramiento. Esta información fue difundida por el Observatorio del Estudiante de la Universidad de Granada. ¿Alguna vez necesitaste asesoramiento? Ellos también.

¹⁰ Probablemente estos datos sean erróneos: siguiendo el espíritu del T.F.M. se le solicitó a ChatGPT que diera información sobre estadísticas de estudiantes en España, en cuestiones vinculadas a la salud y a los intercambios, porque el objetivo era tener un texto más o menos coherente que nos sirviera para el *mock-up*.

- Cerca del 20% de los jóvenes europeos experimentan problemas de salud mental. Se trata del grupo de jóvenes entre 18 y 24 años. Algunos problemas son la ansiedad y la depresión. Estos datos surgen de un informe de la OMS. ¿Sufriste de ansiedad? Ellos también

6.5.5. Merchandising

Consideramos que un cortometraje que incorpora elementos de animación puede explorar en gran cantidad la reutilización de los recursos visuales que se van creando para su desarrollo. Por ello, decidimos explotar estos elementos a través de distintos productos.

Veamos un poco cada uno de ellos.

Stickers

Los *stickers* son un recurso económico y atractivo, además de ser fáciles de crear. No sólo es un buen recurso que se puede brindar en charlas o exposiciones, sino que pueden servir perfectamente como estrategia de comunicación para generar *leads* al Instagram oficial del cortometraje analógicamente: solo basta con agregar el nombre de usuario de la cuenta. Una estrategia simple de difusión es recorrer distintas facultades y colocar las pegatinas en superficies visibles donde los estudiantes puedan verlas y, si se sienten lo suficientemente curiosos, seguirnos en Instagram. Así, ampliamos el contacto con nuestro público.



Ilustración 10: Stickers

Pins e imanes

Un recurso muy similar a los *stickers*, y también son fáciles de producir. En este caso, en lugar de colocar el nombre de usuario en Instagram, colocamos un código QR que permita redirigir al público al perfil.

Sin embargo, se trata de un producto más costoso, dado que requiere un insumo más caro, como es la chapa de base. Además, otra dificultad que tiene es la relación de aspecto: mientras que se puede realizar *stickers* de una imagen con cualquier relación de aspecto, las chapas, al ser circulares, precisan de una relación de aspecto cuadrada.

Finalmente, otra dificultad es la distribución: salvo algunas superficies, es muy difícil dejarlos fijados en el entorno, con lo cual sólo se podría repartirlos en eventos. Esta característica, en conjunto con su precio, hacen que sea un producto aconsejable sólo en situaciones puntuales.

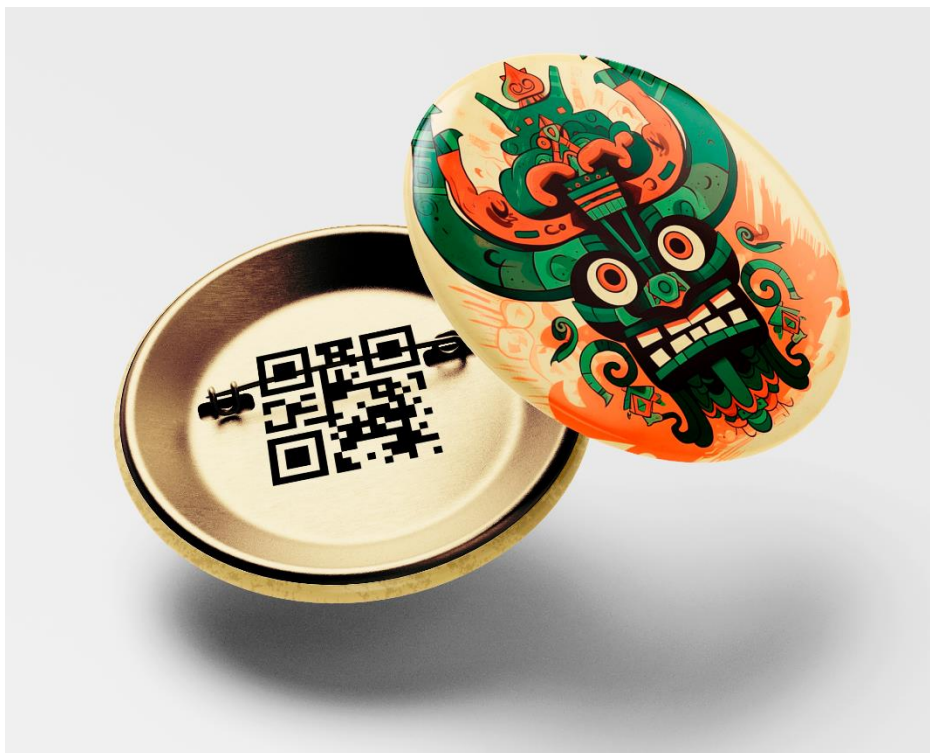


Ilustración 11: Pin de Tau

Otros productos

Hemos explorado los productos que consideramos más propicios para la comunicación del cortometraje: aquellos que son económicos y fáciles de distribuir. Sin embargo, es posible complementarlos con productos más costosos como gorras, camisetas, sudaderas y tazas. Existen actualmente una gran cantidad de tiendas online con un gran catálogo productos que agilizan el proceso de impresión y distribución: printful.com es quizás la que más variedad y accesibilidad tiene.

También es posible crear figurillas de los personajes y realizar una impresión 3D de ellas. Para el modelado se podría utilizar el software *Blender*. Por otra parte, se puede tercerizar la producción a través de múltiples servicios de impresión 3D online. Como hemos dicho, se trata de productos con un mayor costo. Por eso mismo, se limitaría a eventos puntuales.

Por otra parte, es posible crear una tienda online para el *merchandising* y dejar el link en la biografía de Instagram. De esta forma, no sólo utilizaríamos el *merchandising* para difundir el cortometraje, sino también para generar un pequeño ingreso de dinero.

Soundtrack

Un rasgo del cortometraje es tenemos la intención de crear la banda sonora con Inteligencia Artificial. Sería interesante explotar los recursos creados por este medio, compilarlos en una lista de reproducción y darle acceso al público. En este caso, nos jugaría a favor el furor que hay por las inteligencias artificiales para destacar.

Artbooks

Los *artbooks* son de fácil difusión a través de medios digitales. Se podría crear un *artbook* por cada microhistoria. Implicarían reciclar los diseños creados hasta ahora y acomodarlos en páginas para que sean visualmente atractivas. Acarrearía cierto grado de trabajo extra, como incorporar texto explicativo y crear diseños nuevos que permitan aunar cada componente de forma equilibrada y homogénea. Sin embargo, puede que los *artbook* requieran dar demasiada información sobre la trama. Debido a esto, se recomienda dejarlos para etapas posteriores, cuando el cortometraje ya esté mejor difundido, o bien quizás para la etapa final, cuando el cortometraje ya se encuentre con acceso irrestricto en internet.

6.5.6. Acciones y calendarización

Hemos introducido ya varias ideas para la comunicación del cortometraje. Pasaremos ahora a calendarizarlas. Representaremos en un calendario solo los primeros tres meses, dado que se trata, todavía, de una propuesta tentativa.

N°	Acción	Fecha de inicio	Descripción
1	Creación de las redes sociales y tienda online	Principios de Agosto	Crearemos distintas redes sociales. Principalmente Instagram, Youtube y Tiktok.
2	Publicación de contenido en las redes	Principios de Agosto	A lo largo de los primeros 6 meses se publicaría el contenido específico definido para los <i>reels</i> y las historias, de forma que se logre generar un interés inmediato para los nuevos usuarios
3	Colocación de stickers por las facultades	Mediados de Agosto	Se hará a lo largo de una semana. Es importante que esta acción sea inmediatamente posterior a la publicación de contenido, para que el tráfico redirigido tenga contenido que ver al llegar, y que se vea que la página está activa con contenido
4	Distribución de plantillas de stickers	Fines de Agosto. Se repetirá una vez al mes por 6 meses.	Esta estrategia está destinada a reforzar la anterior. La idea de repetirla es para generar " <i>brand awareness</i> " y aumentando nuestra presencia en el entorno de nuestro público
5	Colocación de stickers por la ciudad	Mediados de Septiembre	Como estamos más cerca del estreno en SEMINCI, es momento de expandir nuestra estrategia y pasarla de selectiva a intensiva. Esta estrategia estará acompañada en las redes, invitando al público a que las descubra por la ciudad.

6	Colocación de posters por las facultades	Fines de Septiembre	La idea es que la colocación de los posters coincida con la segunda distribución de plantillas de stickers, para favorecer la asociación de las dos acciones.
7	Colocación de posters por la ciudad	Principios de Octubre	Estamos en la recta final antes de la SEMINCI y es momento de expandir nuestra marca por todo Valladolid, con un contenido que sea incluso más llamativo que los stickers y que tenga mayor presencia.
8	Difusión de trailer en redes	Principios de Octubre	A la acción anterior la complementamos con la difusión del trailer a través de las distintas redes sociales.
9	Difusión de comic precuela	Mediados de Octubre	A una semana del estreno en SEMINCI, distribuimos online y en las facultades copias del comic para que el público se pueda familiarizar con las historias, acompañado de publicaciones en R.R.S.S.
10	Contenido enfocado en la SEMINCI	Fines de Octubre	Durante la SEMINCI, nuestro contenido en redes se enfocará en cubrir el festival dando especial atención a todas las actividades vinculadas con animación y estudio, además de las vinculadas al cortometraje
11	Difusión de merchandising	Fines de Octubre	Durante la SEMINCI también distribuiremos pegatinas y pines, pero aprovecharemos para mostrar el merchandising que se puede comprar
12	Difusión de soundtrack y artbook	Principios de Noviembre	Pasada la SEMINCI, difundimos mayor contenido, para que el público pueda ahondar en la obra y mantener el interés.

Agosto						
L	M	X	J	V	S	D
31	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			
Septiembre						
L	M	X	J	V	S	D
				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	
Octubre						
L	M	X	J	V	S	D
						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					

7. Arte Posthumano

Cuando comenzamos a idear este proyecto, teníamos en claro que nos gustaría utilizarlo también como un espacio para experimentar con la Inteligencia Artificial. A principios de año, esta expresión estaba en boca de todos: la plataforma de ChatGPT había sido abierta al público hacía poco tiempo y las preocupaciones éticas y profesionales se habían disparado. Al mismo tiempo, programas de generación de imágenes como Dall-e, Stable Diffusion y, sobre todo, Midjourney, comenzaron a granjearse una fuerte resistencia en redes sociales, por cuestiones relacionadas al plagio y al derecho de autor. Por nuestra parte, queríamos explorar estas herramientas e investigar sus posibilidades de incorporarlas en el proceso creativo de un cortometraje. Considerábamos que se trataba de una serie de recursos que nos podían ayudar a solventar las deficiencias técnicas o de recursos con las que nos podríamos encontrar. Por ello, utilizamos diferentes programas para generar diversos contenidos que, de una forma u otra, se fueron integrando poco a poco a este trabajo.

Veremos un poco más en detalle estas cuestiones.

7.1. Tres ficciones mínimas, por ChatGPT¹¹

Nobleza obliga: mientras que siempre supimos que queríamos utilizar Midjourney para crear las imágenes de una de las animaciones, no siempre nos planteamos utilizar ChatGPT para las historias. No estábamos seguros de qué queríamos que abordaran esas historias, solo sabíamos que queríamos situarlas en un contexto de fantasía, para explotar las posibilidades que nos brinda la animación. Se nos ocurrió entonces recurrir a ChatGPT para pedir ideas sobre las cuales podríamos trabajar un poco más.

Como ejercicio, el 26 de enero comenzamos solicitando sinopsis que siguieran el paradigma de Syd Field, con resultados bastante pobres: no respetaba el paradigma, pero nos daba ideas de distintos tipos de géneros (ciencia ficción, fantástico, superhéroes, etc.). Como en ese momento, esta idea no era más que una práctica lúdica no se esperaba que condujera a algún lado. El principal problema con los resultados era que ChatGPT, en lugar de sinopsis, nos devolvía premisas, sin mucho desarrollo y sin final. Decidimos ir un paso más allá: le pedimos

¹¹ Todo este proceso se realizó con el modelo GPT-3.

historias con una moraleja. Si bien en los resultados se señalaba entre paréntesis la moraleja de la historia, el problema de que nos devolvía solo premisas persistía¹². El 28 de enero intentamos especificar en el *prompt* la extensión de la respuesta, para obtener más información, pero aun así omitía el final.

El paso siguiente fue definir, entonces, qué moraleja iba a estar presente en cada historia y en cómo eso se iba a conectar con los personajes. Decidimos probar un poco con la I.A. y le pedimos que nos diera “*moral tropes in storytelling*”, para explorar un poco más: no sólo ver qué nos podía servir para las historias, sino también qué considera la I.A. como moraleja. Para este punto, ya habíamos decidido que cada historia reflejaría la debilidad del personaje que la enuncia: en la de Eva, la irresponsabilidad; en la historia de Rolando, la deshonestidad; en la de Laura, la pereza.

El día 30 de enero, le pedimos a la I.A. cinco historias con una moraleja sobre no robar. De esas cinco resultantes, pedimos que desarrollara dos de ellas. Luego le pedimos que les diera un buen final (“good ending”). Interesado en ambas historias, le pedí que las combinara en una, pero aquí la máquina comenzó a mostrar sus límites. Nos contó las dos historias, como si sucedieran en paralelo, pero nunca se cruzaban entre sí. Le pedimos entonces que reescribiera la historia con un solo protagonista... pero el resultado fue bastante similar. Sin embargo, estábamos más que satisfechos con esas dos primeras historias para poder modificarlas y unir las por nuestra cuenta.

Posteriormente, preguntamos a la máquina si recordaba una historia que ella había titulado como “The Stolen Soul”, pero no la recordaba. La I.A. nos pidió más información: le dijimos que se trataba de la historia de un hombre llamado Marcus que roba el alma de un demonio. Me ofreció crear una historia nueva con esa premisa, a lo cual accedí: con esas dos versiones de la historia “The Stolen Soul”, creamos la definitiva.

¹² En algún punto, también decidimos jugar un poco con nuestra propia sinopsis y le pedimos a la I.A. que generara una historia con la premisa de “tres estudiantes tienen que entregar un guion en menos de doce horas”. Comienza siendo una historia muy similar a la nuestra, pero da un giro de tuerca inesperado: la A.I. me plantea un escenario donde tres estudiantes, no sabiendo qué escribir para el guion, deciden hacer una historia sobre tres estudiantes escribiendo un guion... Esta, básicamente, es la génesis de este cortometraje: no sabíamos qué historia escribir para el guion, y se nos ocurrió una de tres personajes escribiendo un guion de T.F.M. La serpiente se mordió la cola.

El día 31 de enero comenzamos con otra historia, relacionada con la responsabilidad. Seguimos el mismo patrón que el día anterior con la otra historia¹³. Elegimos cuatro opciones de la primera tanda de historias que nos devolvió ChatGPT. Después le pedimos a la I.A. que las expandiera. Tras ello, le dijimos que le diera un mejor conflicto a cada una, pero seguían siendo bastante ambiguas o sosas. Le pedimos entonces que generara tres historias diferentes tomando las ideas generales de las tres de las anteriores. Aquí es donde la I.A. volvió a mostrar sus límites: lo único que hizo fue cambiar el género de algún personaje (el protagonista), una característica de uno secundario (en lugar de una niña, nos encontramos con un guerrero) o la especie de un objeto mágico (de una brújula pasamos a un espejo). Procedimos a escribir las premisas de estas tres historias y pedirle una historia nueva de cada una, relacionada con una moraleja acerca de la responsabilidad. Esto tampoco dejó mejores resultados. Probamos copiar y pegar este último *prompt* en una nueva conversación con la I.A. Esto dio un resultado ligeramente mejor. ChatGPT no retiene información en una conversación de otras conversaciones que se pudieran haber tenido (aunque sean del mismo usuario). De esta forma, al abrir un chat nuevo, el programa ya no está “arrastrando” la información de la conversación anterior y ofrece ideas más nuevas, no tan similares a las que ya ha dado. Es, por decirlo de alguna forma, “una tabula rasa.” Al final de este proceso, obtuvimos la historia “*The Magic Mirror*”, retitulada como “El Príncipe y el Espejo”

Los días siguientes comenzamos a buscar la tercera historia, sobre esfuerzo, determinación o persistencia. Le pedimos diez breves historias en relación con el esfuerzo, luego le pedimos que se expandiera en ocho de ellas. Aquí se presentó un problema técnico: la I.A. *crasheaba* al pedirle tanta cantidad de información, con lo cual tuvimos que pedir por tandas (primero cuatro historias, después otras cuatro). La I.A., en cierto momento, no fue capaz de entender que nos refería a una historia que nos había contado al principio y comenzó a narrarnos nuevas historias. Por ello, debimos volver a escribir el *prompt*, ahora especificando el título de la historia que queríamos expandir. Tuvimos que insistir un poco que expandiera sobre la historia de *The Endless Climb* (que la retitulamos como “La Montaña Infinita”) pero, eventualmente, logramos obtener el material que necesitábamos.

¹³ Es interesante destacar que una historia, llamada “The Responsibility of the Ring” era básicamente una copia (para nada disimulada) de *The Lord of the Rings*: un hobbit es entregado por su tío un anillo y debe ser responsable de su uso.

A continuación, dejamos los textos que nos dio la I.A. sobre los cuales nos basamos para escribir la sinopsis definitiva de cada historia y, a partir de ahí, construimos el texto para las narraciones en *off*, tal cual quedaron en el guion final.

7.1.1. El Príncipe y el Espejo

Texto de la I.A.

Había una vez, en un gran reino, un joven príncipe al que un sabio le dio un espejo mágico. El sabio le dijo al príncipe que el espejo le mostraría las consecuencias de sus acciones y que era un regalo para ayudarlo a convertirse en un gobernante sabio y justo.

Al principio, el príncipe estaba emocionado con su nuevo juguete y pasaba horas contemplando el espejo, observando las visiones de su futuro. Sin embargo, pronto se volvió arrogante y descuidado en sus elecciones, pensando que podía hacer lo que quisiera sin ninguna consecuencia.

Los días se convirtieron en semanas y las semanas en meses. El príncipe se alejó cada vez más de su pueblo y de sus responsabilidades como gobernante. Un día, mientras contemplaba el espejo, vio una visión de un futuro terrible. En este futuro, su reino estaba en ruinas y la gente sufría. Con horror, se dio cuenta de que él era la causa de este futuro.

El príncipe quedó conmocionado y entristecido por lo que vio. Se dio cuenta de que había estado descuidando sus responsabilidades como gobernante y que sus acciones tenían un impacto profundo en su reino y su gente. Decidió cambiar su forma de actuar y comenzó a pasar más tiempo con su pueblo, escuchando sus necesidades y ayudándolos en todo lo que podía.

Con el tiempo, el reino del príncipe comenzó a florecer. La gente era feliz y próspera, y el príncipe fue aclamado como un gobernante sabio y justo. A menudo miraba el espejo mágico, pero ahora lo hacía para ver las consecuencias positivas de sus acciones responsables.

El príncipe aprendió una lección valiosa sobre la responsabilidad. Se dio cuenta de que sus acciones tenían consecuencias y que debía ser consciente del impacto que sus elecciones tenían en los demás. Se convirtió en un mejor gobernante y su reino se convirtió en un ejemplo brillante de lo que se puede lograr cuando un gobernante es responsable y compasivo.

La moraleja de esta historia trata sobre ser responsable de nuestras acciones y considerar su impacto en los demás. El viaje del príncipe desde la imprudencia hasta la responsabilidad es una lección para todos nosotros, recordándonos que nuestras acciones tienen consecuencias y que debemos ser conscientes del impacto que tenemos en el mundo que nos rodea.

Sinopsis adaptada

Un joven príncipe debe hacerse cargo del reino al fallecer su padre. Sintiéndose incapaz de ello, recurre al astrónomo del reino para solicitarle ayuda. El astrónomo le brinda un espejo mágico que le muestra el futuro pero que, le advierte, puede ser peligroso. El príncipe se obsesiona con las visiones del futuro y, en consecuencia, descuida el reino. Cuando descubre que su irresponsabilidad está causando estragos, vuelve a buscar al astrónomo, quien le recuerda que está en su poder convertirse en un rey responsable. Finalmente el príncipe se convierte en un sabio y justo rey, devolviendo al reino a su gloria pasada.

Relato final

Hace mucho tiempo, en una tierra lejana, existió un país próspero, gobernado por un sabio y justo rey... Pero incluso los grandes reyes mueren. El rey era viejo, y dejó como único heredero a un joven príncipe.

Sólo y abandonado, el príncipe se sentía incapaz de reemplazar a su padre. Fue así que partió en búsqueda del consejo del Astrónomo, el hombre más sabio del reino. En las afueras de la ciudad, el Astrónomo pasaba día y noche encerrado en su Observatorio.

El Príncipe encontró al Astrónomo en la cima del Observatorio, estudiando las estrellas. El Astrónomo aguardaba su llegada con un obsequio para el Príncipe: un espejo de mercurio que le permitiría ver el futuro. Sin embargo, antes de que se marchara, el Astrónomo le dio una advertencia: el espejo podía apresar a quien mirara en él por mucho tiempo, hasta perderlo en sus abismos.

Esa noche, el príncipe miró en el espejo por primera vez y sus promesas lo sedujeron: se vio a sí mismo, cubierto de gloria, con el mundo a sus pies.

Absorto, el príncipe abandonó a su pueblo. Hasta que un día, el llamado de un pequeño mirlo lo despertó de sus ensoñaciones y vio a su reino sumido en el caos.

Desesperado, buscó ayuda en el espejo, pero este sólo le mostró su superficie vacía. El Príncipe volvió al Observatorio y le suplicó al Astrónomo su ayuda. Apaciblemente, el Astrónomo le explicó que el espejo mostraba futuros posibles, pero que solamente él, el rey, tenía el poder de decidir el destino de su reino.

Con esta revelación, el príncipe volvió a su castillo y se esforzó en ser un digno rey para su pueblo. Con el tiempo, el reino prosperó y el joven príncipe se convirtió en un legendario rey.

7.1.2. El Alma Robada

Texto de la I.A. (V.1.)

"El alma robada" - Un hombre llamado Marcus era conocido por su astucia y su disposición para hacer lo que fuera necesario para obtener lo que quería. Un día, escuchó hablar de un poderoso demonio que vivía en un templo oculto en lo profundo del bosque. Se decía que el demonio poseía un alma tan fuerte que podía otorgar un poder inmenso a quien la poseyera. Marcus vio esto como una oportunidad para obtener lo que deseaba y se dispuso a encontrar el templo. Después de varios días de búsqueda, lo encontró y logró robar el alma del demonio. Pero tan pronto como tocó el alma, sintió un extraño poder recorriéndolo. El poder era demasiado fuerte para que lo controlara, y pronto se dio cuenta de que el alma del demonio estaba tomando lentamente el control de su cuerpo y su mente. El demonio recuperó su alma, dejando a Marcus como una cáscara de lo que solía ser.

Pero Marcus no era alguien que se diera por vencido fácilmente. Se dio cuenta de que había cometido un grave error y que necesitaba enmendar las cosas. Regresó al templo y humildemente le pidió al demonio su perdón. El demonio quedó sorprendido por la sinceridad de Marcus y decidió darle otra oportunidad. El demonio devolvió el alma a Marcus, pero con una advertencia: el alma solo otorgaría su poder a aquellos que lo utilizaran sabiamente y con justicia. Marcus tomó la advertencia en serio y dedicó su vida a utilizar su nuevo poder para ayudar a aquellos que lo necesitaban. Aprendió que robar a los demás conducirá al robo de la

propia alma, pero también que la verdadera fuerza y poder provienen de dentro, no de lo que se toma de los demás.

Texto de la A.I. (V.2.)

Había una vez, en un mundo de magia y maravillas, un hombre llamado Marcus. Marcus era conocido como el ladrón más grande de la tierra, ya que podía robar cualquier cosa, sin importar cuán protegida estuviera.

Un día, Marcus se fijó en un nuevo desafío. Quería robar el alma de un demonio. La gente decía que era imposible, pero Marcus no lo creía. Estaba decidido a ser la primera persona en lograr esta hazaña.

Así que se embarcó en su viaje. Después de muchos meses de búsqueda, finalmente encontró al demonio, que estaba protegido por un poderoso hechizo. Pero Marcus era un maestro de la magia y logró romper el hechizo y colarse en el refugio del demonio.

Mientras el demonio dormía, Marcus extendió la mano y robó su alma, atrapándola en una botella. El demonio se despertó, pero era demasiado tarde, su alma se había ido.

Pero justo cuando Marcus estaba a punto de irse, el demonio le habló. Le dijo que era un demonio poderoso y que su alma era la fuente de su poder. Sin su alma, estaba indefenso, pero advirtió a Marcus que si no le devolvía su alma, buscaría venganza.

Marcus se rió, pensó que el demonio era impotente, pero se equivocaba. El demonio cumplió su promesa y atormentó a Marcus todas las noches, atormentándolo con pesadillas. Marcus se dio cuenta de que había cometido un grave error y sabía que tenía que devolverle el alma al demonio.

Así que se embarcó en un viaje para encontrar al demonio y le devolvió su alma. El demonio estaba agradecido y desapareció, para no ser visto nunca más.

Desde ese día, Marcus se dio cuenta de que no todo estaba destinado a ser robado, y abandonó su vida de delincuencia, viviendo una vida de paz y soledad. El fin.

Sinopsis adaptada

Kerana es una joven mujer que vive tranquilamente en su aldea, ubicada en una tierra lejana. Un día, su población es atacada por un ejército invasor, empeñado en conquistar todo a su paso. Kerana logra escapar de los invasores al refugiarse en el bosque. Eventualmente, Kerana escucha hablar sobre un templo donde duerme un demonio, cuya alma otorgará un gran poder a quien la posea. Tras varios días de viaje, Kerana logra hallar el templo y descubre el alma adentro. Sin embargo, cuando la agarra, el demonio se despierta y comienza a perseguirla. Kerana logra huir del templo, pero el alma empieza a apoderarse de ella. El demonio se le aparece y Kerana le suplica perdón. Al explicarle su situación, el demonio se apiada de ella y decide ayudarla. Finalmente, Kerana y el demonio regresan a la aldea para liberarla.

Relato Final

En una pequeña aldea vivía una muchacha llamada Kerana. Kerana era una chica aventurera y arriesgada, que siempre se metía en problemas. Un día, Kerana fue al bosque a explorar y regresó cuando el sol comenzaba a ponerse. La muchacha no podía imaginarse con lo que se encontraría al llegar: su aldea destruida y en llamas, controlada por un ejército invasor.

Asustada, Kerana huyó: esa noche se refugió en el bosque y a la mañana siguiente comenzó a viajar. Pero, por cada pueblo que pasaba, había rastros del ejército. Fue en uno de estos viajes en el que escuchó hablar de la leyenda de un templo escondido en el bosque. Se decía que en el templo habitaba un demonio cuya alma era capaz de otorgar a su portador un gran poder. Sabiendo que era la única esperanza para su aldea, Kerana se internó en el bosque. La joven aventurera vagó en ese laberinto de ramas, hojas y raíces por muchísimas noches sin éxito. Cuando estaba a punto de darse por vencida, Kerana finalmente dio con el templo.

Kerana se adentró en las ruinas, sin saber con qué se encontraría más adelante. En la oscuridad de sus muros, la muchacha no podía distinguir nada... excepto una pequeña luz, tenue y lejana. Era el alma del demonio: podía sentir su poder como una vibración recorriendo su cuerpo, un palpitar en las sienes, un escalofrío surcándole el tuétano. Cuando Kerana la tomó, el demonio despertó. Kerana lo reconoció al instante: era Tau, un cambiaformas y Kerana se encontró rápidamente acorralada.

Kerana logró huir de él... o al menos eso creía. En su viaje de regreso a la aldea, el alma comenzó a apoderarse de ella: cubrió sus ojos y ensordeció sus oídos. El demonio se le apareció y juró castigarla por lo que había hecho. Kerana, derrotada, le suplicó perdón y le explicó por qué lo había hecho. El demonio se apiadó de ella. Misericordioso, ella le prestaría su cuerpo y él sus poderes. Juntos, salvarían a su aldea.

7.1.3. La Montaña Infinita

Texto de la I.A.

Érase una vez, en un reino mágico, vivía una mujer llamada Kiera, conocida por su valentía y determinación. Vivía en un pequeño pueblo al pie de una montaña interminable, y todos en el pueblo susurraban sobre el tesoro que se decía que se encontraba en la cima de la montaña. Se decía que quien llegara a la cima y reclamara el tesoro obtendría un inmenso poder y riqueza.

Un día, Kiera decidió emprender un viaje para encontrar el tesoro. El viaje no iba a ser fácil, ya que la montaña era traicionera y estaba llena de peligros, incluyendo bestias feroces y espíritus malévolos. Sin embargo, Kiera estaba decidida a llegar a la cima, sin importar qué.

Comenzó su ascenso, enfrentando desafíos en cada paso. El camino era empinado y rocoso, y tenía que esquivar rocas que caían y cruzar desfiladeros traicioneros. Se encontró con bestias que escupían fuego y espíritus que intentaban desviarla. A medida que subía más alto, el camino se volvía más peligroso, pero Kiera nunca se rindió.

Los días se convirtieron en semanas, y las semanas en meses, pero Kiera nunca perdió su determinación. Se esforzaba más cada día, decidida a llegar a la cima. En el camino, se encontró con criaturas mágicas que ofrecieron ayudarla, pero ella las rechazó, sabiendo que el verdadero éxito solo podía provenir de sus propios esfuerzos.

Finalmente, después de muchos meses largos y difíciles, Kiera llegó a la cumbre de la montaña. Estaba agotada, pero su espíritu estaba intacto. Cuando miró a su alrededor, vio un tesoro reluciente, custodiado por un poderoso dragón. Pero Kiera no tuvo miedo, pues había enfrentado peligros mucho mayores en su viaje.

Se acercó al dragón y habló: "He venido a reclamar el tesoro en la cima de esta montaña. He enfrentado innumerables peligros y desafíos, y he demostrado mi valentía y determinación".

El dragón, impresionado por la valentía y determinación de Kiera, le ofreció el tesoro, pero con una advertencia. "Este tesoro conlleva una gran responsabilidad", dijo el dragón. "Debes usar su poder sabiamente, pues puede corromper incluso los corazones más puros".

Kiera aceptó el tesoro, pero no dejó que la consumiera. En cambio, utilizó su poder para llevar paz y prosperidad a su pueblo, inspirando a otros a nunca renunciar a sus sueños, sin importar cuán difícil pueda parecer el viaje.

La moraleja de la historia es que el esfuerzo y la perseverancia son las claves del éxito, y la verdadera riqueza y poder no provienen de lo que tienes, sino de lo que das. No importa cuán difícil sea el viaje, si sigues avanzando, eventualmente alcanzarás tu objetivo.

Sinopsis adaptada

Kiera es una joven princesa. Cuando su padre fallece, su sucesión es puesta en duda por la corte. Kiera decide entonces escalar hasta la cima de la Montaña Infinita donde, se dice, yace "la espada de los reyes", un arma legendaria que sólo un verdadero rey podrá empuñar. En su travesía, Kiera se encuentra con muchos obstáculos que debe superar: bestias feroces y espíritus malignos. Finalmente, Kiera alcanza la cima de la montaña donde encuentra la legendaria espada, custodiada por un dragón. El dragón le explica que ha estado esperando por ella. Por fin, Kiera regresa a su reino con el dragón y es reconocida como legítima sucesora.

Relato Final

Se dice que en el viejo reino de Ceylan existía una montaña cuya cima se perdía en las nubes. Las leyendas cuentan que en la cúspide se podía hallar una espada que había caído del cielo, y que sólo un verdadero rey podría alzarla.

El reino de Ceylan era gobernado por un monarca ya anciano, cuya repentina muerte una mañana a nadie sorprendió. Su hija, Kiera, era la única heredera, pero las leyes del reino prohibían que una mujer asumiera el trono. Kiera, sin embargo, no era una mujer que se dejara avasallar por arcaicas tradiciones: al día siguiente del funeral, la princesa marchó a la montaña con la firme decisión de escalarla.

El viaje de Kiera la enfrentó a todo tipo de adversidades: nevadas arremetedoras, bestias indómitas surgidas desde el corazón de la montaña y hasta fantasmas de exploradores anteriores. Pero Kiera no se rindió.

Un día, cuando sus fuerzas amenazaban con desvanecerse por completo, la princesa llegó a la cima. Sus ojos no podían creer lo que veían: ante ella se encontraba la legendaria espada de los cielos, clavada en la roca. Kiera se acercó, llena de emoción a la espada y la arrancó de la roca con lo último que quedaba de sus fuerzas. Casi desmayada, Kiera supo que no tendría fuerzas para bajar la montaña con vida.

Fue entonces cuando, frente a ella, se posó un gigantesco dragón. La terrorífica bestia le habló con una voz llena de elocuencia: él era el guardián de la espada y había estado esperando desde siempre la llegada de la princesa. El dragón la proclamó reina, le juró obediencia eterna y en su lomo la llevó de vuelta su reino, donde gobernó por el resto de su vida

7.2. ¿Y si Da Vinci fuera una máquina?

En cuanto al uso de la Inteligencia Artificial, la siguiente etapa consistió en el empleo de programas para la creación de recursos visuales. Se tratan de programas generativos que utilizan modelos *text-to-image*, desarrollados a partir de *machine learning*. Puntualmente, utilizamos dos plataformas: Dreams (de la empresa canadiense WOMBO AI) y Midjourney, de la empresa homónima. Detallaremos un poco de cada una antes de proseguir.

Dreams es una aplicación orientada, principalmente, al uso en *smartphones*. Permite al usuario crear imágenes de forma gratuita, partiendo de texto y seleccionando distintos estilos (modelos entrenados con distintas imágenes), aunque con varias limitaciones: siempre la relación de aspecto es vertical, algunos estilos están bloqueados y no se permite pedir variaciones de una misma imagen. Tiene una versión paga, que permite utilizar todos los estilos y pedir variaciones de la imagen, pero sigue estando limitada en cuanto a la relación de aspecto. Podemos destacar que recibió el premio a mejor aplicación en los *Google Play's Best of 2022 awards*. (Tian Lim, 2022)

Midjourney, por su parte, es probablemente la más conocida de las inteligencias artificiales orientadas a la generación de texto. Es completamente de pago (a excepción de una versión de prueba muy breve). Pero, de acuerdo con la opinión de estos autores, es el modelo mejor entrenado de imágenes, que puede generar resultados extremadamente realistas, y suele

interpretar adecuadamente las solicitudes (aunque, obviamente, siempre pueden surgir algunas aberraciones inusitadas). Tiene varios parámetros de control¹⁴: *aspecto ratio*, el *chaos* (cambia cuán variados los resultados pueden ser), *image weight* (cuando se usa una imagen de referencia), el “--no” (un parámetro negativo para eliminar posibles conceptos en el resultado final), *image quality*, *repeat* (por si se quiere reiterar varias veces un *prompt*), *seed* (es un número aleatorio que origina la imagen; si se repite exactamente el mismo *prompt* y *seed*, el resultado será el mismo), *stop* (para detener la generación de una imagen en determinado porcentaje), *style* (cambia algunos parámetros estilísticos referidos a las diferentes versiones de Midjourney), *stylize* (define cuánto influye el estilo de Midjourney en el resultado final) y *tile* (para generar mosaicos).

Ahora nos gustaría ahondar un poco más en cómo generamos recursos visuales con estos programas, y cómo los fuimos incorporando a las animaciones. Básicamente, se podría decir que lo utilizamos de tres modos distintos:

- La primera fue generando recursos externos para transformarlas e incorporar a las ilustraciones, una técnica muy utilizada en el *concept-art*. Básicamente, pedíamos a la I.A. que creara, por ejemplo, un castillo, y al resultado lo retocábamos en Photoshop y lo integrábamos a otros elementos para crear la imagen final de la animación. Fue una técnica que empleamos exclusivamente para la microhistoria de “El Príncipe y el Espejo”. Fundamentalmente, creamos elementos diversos en Dreams que, posteriormente, empleamos para crear los escenarios en 3D. La más emblemática de este proceso es la imagen del reino, al inicio y al final, que está compuesta por un conjunto diverso de imágenes generadas en Dreams, las cuales aunamos como en un *collage*. Otros elementos creados con Inteligencia Artificial fueron el espejo, el castillo al final, la puerta verde ante el salón del trono, la arcada del pasillo gótico y los vitrales (que se ven muy brevemente).
- El segundo modo fue el menos empleado. Creamos imágenes que tomamos de referencia para diseñar a los personajes. Básicamente, podríamos decir que utilizamos la I.A. para realizar *concept-art*¹⁵. El principal ejemplo de esto es el diseño del demonio Tau. Para su

¹⁴ Se puede consultar la guía oficial de Midjourney en el siguiente link:
<https://docs.midjourney.com/docs/parameter-list>

¹⁵ Consideramos que lo interesante de aplicar Inteligencia Artificial a esta técnica es que permite cierta originalidad: el *concept-art* implica un largo proceso de investigación y búsqueda de referencias que, muchas veces, puede conducir a tomar de referentes ilustraciones de otros autores. En este caso, nuestro principal referente es un programa entrenado en un cúmulo diverso de imágenes, de cuyo número, origen y calidad no tenemos la

rostro creamos un total de 138 en Midjourney, seleccionamos la que más nos gustaba y trabajamos sobre ella como punto de partida para el diseño final del personaje. En este caso puntual, como teníamos de referencia a Aku, de *Samurai Jack*, y queríamos darle un estilo entre maya y azteca, pedimos a Midjourney los siguientes *prompts*: “aku, mayan style” y “quetzalcoatl, samurai jack style.”



Ilustración 12: Moodboard para el diseño de Tau. Las imágenes fueron generadas por Midjourney

menor noción. Sin embargo, es un paso extra, que nos distancia, al menos, del riesgo de producir diseños muy parecidos al de otros ilustradores.



Ilustración 13: Principal referencia visual. Ilustración generada con Midjourney

- El tercer modo fue, sin dudas, el que más empleamos: crear imágenes que, salvo modificaciones menores, nos sirvieran íntegramente para cada plano. En la historia de “El Príncipe y el Espejo”, lo utilizamos para la aldea en llamas e hicimos solo algunas correcciones de color. Para la historia de “El Alma Robada” lo utilizamos para todas las imágenes de fondo que simulan los escenarios (creamos 217 imágenes). Es el método que utilizamos para crear íntegramente “La Montaña Infinita”.

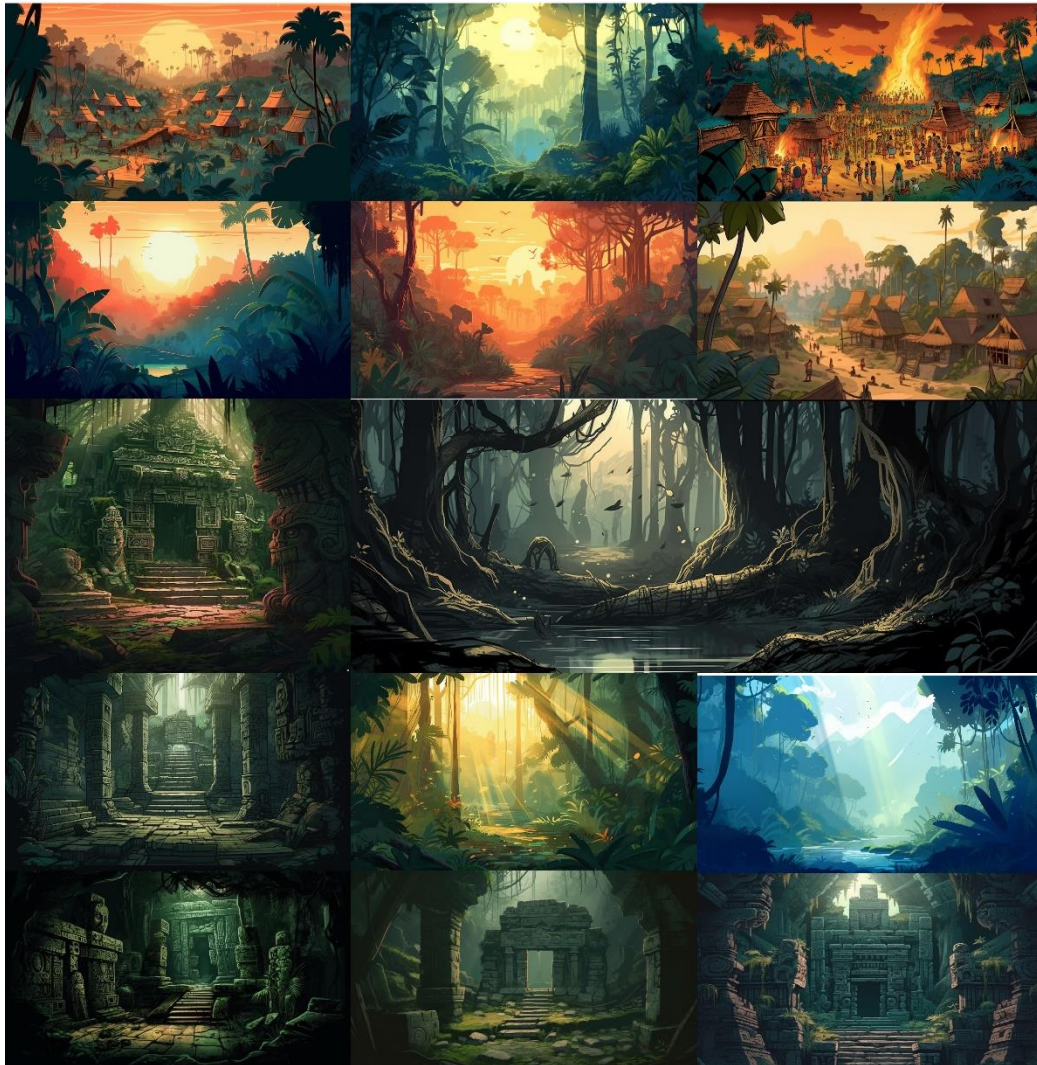


Ilustración 14: Fondos generados en Midjourney para "El Alma Robada"

Posteriormente, a todas estas imágenes se las retocó de diversas formas: ajustando el color y la iluminación, distorsionándolas, o se les hizo modificaciones puntuales con pinceles para que se ajustaran más a lo que buscábamos obtener como resultado final. También tenemos que destacar que a partir de junio del 2023, se encuentra disponible Photoshop (Beta), una versión de Photoshop de Adobe que incorpora “generative fill”, una herramienta impulsada por Inteligencia Artificial. Con ella se puede “expandir” imágenes, o incorporar elementos nuevos: se puede, por ejemplo, seleccionar un espacio de la imagen y solicitar a la I.A. que incorpore un coche (da tres opciones diferentes), o también se puede seleccionar los límites de la imagen y pedir que rellene “intuitivamente” lo que se encuentra más allá de ellos. Es una herramienta muy útil para hacer correcciones o hacer que una imagen vertical sea horizontal, expandiendo sus límites.

Sin embargo, a todo este proceso hay que agregar una complicación extra. Tanto en Midjourney como en Dreams nos encontramos con el mismo problema: las imágenes producidas por estos programas son de resolución bastante baja, por debajo de la 1920 x 1080 que utilizamos para las animaciones y para grabar. Una forma de compensar esto fue utilizar sitios webs que emplean la Inteligencia Artificial para expandir imágenes sin perder tanta calidad. Entre ellas, tenemos a Img.Upscaler y a Bigjpg. En estos casos, las imágenes no se pixelan al expandirse, pero sí pierden un poco de textura. Para solventar esto, al retocar las imágenes les agregamos un poco de textura, utilizando imágenes de lienzo y modos de fusión de Photoshop. También, con la nueva herramienta de I.A. de Photoshop se pueden crear estas texturas.

Finalmente, creemos necesario profundizar un poco más en el proceso de creación de las imágenes para la historia de “La Montaña Infinita”. Como es el caso donde más intervino la Inteligencia Artificial, creemos que es importante dar un paso a paso sobre el proceso de su creación.

Para “La Montaña Infinita” en lugar de diseñar un storyboard, creamos una tabla de Excel con distintas columnas en las que situamos: las partes del texto de la narración, una descripción de lo que queríamos que se viera en el plano que acompaña al texto, los efectos y modificaciones que incorporaríamos posteriormente, y los *prompts* que utilizamos para crear la imagen final de ese plano. Dicha tabla está reproducida en uno de los anexos, donde se encuentra esta información para cada plano.

Siguiendo este esquema, lo primero que hicimos fue segmentar el texto y decidir en qué momento de la narración en off deberían producirse cambios de planos. Así definimos un total de 30 de ellos, a los cuales, posteriormente, agregamos algunos planos de refuerzo durante el montaje, y cuya existencia no estaba planificada de antemano. A medida que hacíamos esto, también tratábamos de imaginarnos qué efectos y transiciones podíamos agregar en el montaje de esta animación.

Después vino el momento de trabajar en Midjourney para crear las imágenes. En este momento es donde cobró especial importancia aprender a realizar “*prompt engineering*”¹⁶. Para ello, nos apoyamos en gran medida en la guía de estilos y palabras clave creada por Will

¹⁶ El término “*prompt engineering*” se refiere, básicamente, al proceso de diseñar instrucciones (*prompts*) efectivas para obtener respuestas deseadas de un modelo de lenguaje de Inteligencia Artificial. El objetivo es guiar el proceso de generación del modelo, comprendiendo sus capacidades y limitaciones, para poder dirigirlo hacia la producción de respuestas precisas, relevantes y útiles.

Wulkfen, usuario de GitHub, donde recopila diversos *prompts* que empleó y las respuestas generadas por Midjourney¹⁷.

Lo primero que debimos hacer fue definir un estilo de imagen, para que tuviera cierta consistencia. Queríamos que pareciera una pintura, preferentemente que nos remitiera al renacimiento, así que en la mayoría de los *prompts* están presentes las expresiones: “*renaissance painting*” y “*oil painting*”. También, como a nivel estético queríamos situar la historia en un entorno que mezclara el mundo hindú y árabe, incorporamos “*arabic*” e “*indian*” cuando aparecieran estructuras (castillos y habitaciones) o personas. También, usamos palabras que nos permitieran transmitir el *mood* de las escenas como “*melancholy*”, “*nostalgic*” y “*sorrowful*”. También en los planos queríamos tener en cuenta la iluminación que necesitábamos para transmitir sensaciones al espectador, por lo cual usamos términos como “*waning light*”, “*gloomy*”, “*sunlight*” o “*dark*”, entre otros. Midjourney también es muy receptivo a estilos de plano, por lo cual utilizamos términos como: “*closeup*”, “*epic wide shot*” e, incluso, “*dolly zoom*”. Además, para que las imágenes parecieran ricas en detalle, y no tuvieran líneas muy suaves, utilizamos términos como “*highly detailed*”, “*intricate*”, “*sharp edges*” y “*8k*”. Finalmente, solicitamos la gran mayoría de imágenes con una relación de aspecto de 16:9, salvo excepciones en las que nos importaba más el elemento en concreto que el fondo. Por otra parte, en cuanto a parámetros de Midjourney, generalmente trabajamos con *quality* en 2 (el nivel más alto), *stylize* en 750 (el nivel más alto), y la versión 5 de Midjourney, que da resultados más realistas y precisos.

De este proceso, obtuvimos un total de 1498 imágenes, repartidas en 41 carpetas, que corresponden a distintos planos o recursos (como pueden ser siluetas, texturas, o planos que no se ajustaban a lo que buscábamos pero que nos podían servir en montaje). Obviamente, a este proceso le siguió uno de “curaduría”: debimos seleccionar las imágenes que nos servirían para cada plano, atendiendo a los detalles, a las deformaciones (con especial atención a los dedos, las principales víctimas de Midjourney), a las posibilidades que teníamos de corregir esas imágenes para que se ajustaran mejor a lo que queríamos, a la iluminación y el *feeling* que transmitían, y a la “textura” inherente de la imagen. Al final, muchas veces el criterio definitivo era el gusto, porque varias imágenes podían ser perfectamente intercambiables entre sí, sin que por eso se viera afectado el resultado final.

¹⁷ La guía está disponible en el siguiente link: <https://github.com/willwulfken/MidJourney-Styles-and-Keywords-Reference>

Aquí también es donde surge el problema de la consistencia: Midjourney está hecho para generar variedad, no consistencia. ¿Cómo podíamos generar imágenes donde el personaje de Kiera se viera siempre similar? ¿Cómo podíamos lograr lo mismo con el dragón? Nuestra estrategia para solucionar esto fue la siguiente: cuando teníamos planos de Kiera o del dragón, pedíamos imágenes a Midjourney en gran cantidad porque, a mayor número de imágenes, más posibilidades de encontrar rostros similares entre sí entre planos diversos. Nuestro siguiente paso fue homogeneizar los colores de los personajes: a Kiera le dimos el vestido verde con detalles dorados, y al dragón el dorado con retazos de otros colores. Obviamente, ni el vestido ni el diseño del dragón es igual en cada imagen, pero sí son lo suficientemente similares para que el espectador los pueda relacionar. Finalmente, en el caso de Kiera, intentamos igualar el tono de la piel en cada imagen, decidimos agregarle una marca en el rostro, como para forzar la identificación y hacer que el color sus ojos fuera dorado. Con esto, de nuevo, podíamos reforzar la asociación y la similitud entre las imágenes.

Posteriormente a la selección estuvo el proceso de modificar las imágenes para adaptarlas a lo que buscábamos. En esta etapa también hubo un período de retrabajo: cuando una imagen no se ajustaba a lo que queríamos con las modificaciones, finalmente montábamos en Photoshop un boceto de lo que esperábamos, lo subíamos a Midjourney, y pedíamos nuevas imágenes tomando el boceto como base. Muchas veces, de esta forma logramos un resultado mucho más aceptable. Después de esto nos quedamos, finalmente, con 35 imágenes para todos los planos; aunque claro está que algunas se repiten. Después de esto procedimos a expandir las imágenes con Img.Upscaler y Upscaler. Finalmente para poder trabajar el montaje de esta animación, debimos separarlas en capas individuales, aislando los elementos que nos interesaban y rellenando el vacío en el fondo con la herramienta de “generative fill” para que no se viera su ausencia.

Una vez obtenidas las imágenes finales y separadas por capas, procedimos al montaje, del cual hemos hablado más arriba.

7.3. Sinfonía de transistores

Cuando hablamos de producciones low-cost, obviamente hay aspectos que inevitablemente se van a ver relegados respecto a otros. Considerando los tiempos, las limitaciones creativas (que los autores no saben componer) y el presupuesto, era inevitable que

la música fuera el aspecto más débil de la producción. Existen, claro está, plataformas tanto gratuitas como de pago (Pixabay, Envato, etc.) donde uno puede acceder a música y sonidos libres de derecho, que puede usar en este tipo de producciones para, precisamente, suplir esas deficiencias.

Sin embargo, como nuestro interés en la historia de “La Montaña Infinita” es explorar el uso de la Inteligencia Artificial, quisimos explorar la posibilidad de crear una banda sonora nueva a partir de programas basados en Inteligencia Artificial. Existen varias plataformas para hacerlo, aunque la mayoría son de pago: AIVA, Soundful y Soundraw son, probablemente, las más conocidas. Cada una tiene una interfaz distinta, a diferencia de los modelos *text-to-image* que suelen ser bastante similares en cuanto a su uso¹⁸.

Consideramos que, de los tres, AIVA es la herramienta más útil para trabajar por varios motivos. A nivel económico, permite descargar hasta tres canciones al mes, de forma gratuita, siempre que se le atribuyan los créditos. A nivel práctico, tiene una interfaz bastante amplia, donde uno puede explorar o crear nuevos “perfiles generativos”, en los cuales están definidos el *mood*, los instrumentos, el estilo, etc. Finalmente, cuenta también con un editor de audio, donde se pueden hacer correcciones puntuales al audio multipista resultante. Obviamente, se trata de una herramienta que, para explotarla al máximo, es conveniente tener nociones más sólidas de composición musical (de las cuales carecemos). Sin embargo, incluso teniendo en cuenta estas limitaciones aptitudinales, además de las de tiempo, nos ha permitido generar música adecuada para el montaje¹⁹, porque se adecuaba al tono y a la ambientación de la historia.

7.4. El Alma en la Máquina

En el último tiempo, se han estado desarrollando ciertas herramientas para la generación de animaciones a partir de Inteligencia Artificial. Mientras que hay aplicaciones que se encargan de animar *avatars* estáticos a través del reconocimiento facial (la plataforma D-ID, por ejemplo), o que permiten *trackear* los movimientos de una persona y reemplazarlos por un personaje animado (Wonder Studio es el caso más emblemático), también hay aplicaciones que

¹⁸ Dicho esto, también existe MusicGen, de Meta, un programa que podríamos definir como *text-to-music*, ya que permite crear fragmentos musicales (de hasta 16 segundos) a partir de descripciones aunque, por una cuestión de extensión y de velocidad de procesamiento, descartamos la idea de utilizarla.

¹⁹ Es de nuestro interés, a futuro, aprender a utilizarla de forma más profunda, para crear una pieza musical más adecuada a la animación. Sin embargo, nos interesaba mostrar la capacidad de la I.A. para la creación musical.

utilizan la generación de imágenes por Inteligencia Artificial para crear animaciones progresivas. Hablamos de aplicaciones como Runway y Eluna (plataformas pagas) o Deforum (completamente gratuito). Esta última alternativa surge como un complemento a Stable Diffusion, un modelo *open source* de Inteligencia Artificial *text-to-image* desarrollado por LMU Munich y Runway. Deforum, básicamente, crea diferentes fotogramas claves, a partir de *prompts* (similares a los utilizados en Midjourney) y interpola la información entre ellos, generando imágenes de transición y formando así una animación. El resultado (según la opinión de estos autores) es muy similar a las alucinaciones asociadas a la psicodelia producto de drogas como la mezcalina. O, al menos, a las animaciones que se usan para representar esas alucinaciones. Considerando que estamos trabajando narrativamente el consumo de drogas psicodélicas y técnicamente el uso de la Inteligencia Artificial, nos parecía lo más lógico y orgánico que en el clímax de la historia se vincularan estos dos elementos.

Podríamos decir que hay dos formas de trabajar con Deforum. La primera, y más sencilla, es acceder al *notebook* de Deforum desde su página en GitHub²⁰, que nos redirigirá a una página de Colab, una plataforma de Google que permite programar y ejecutar Python remotamente, sin necesidad de tener una GPU propia: Google te brinda el *hardware* a distancia. Ya en el *notebook* de Deforum, es cuestión de guardar una copia en el Drive de una cuenta de Google propia y listo. Solo queda ejecutar unos botones, configurar los parámetros y escribir los *prompts*. Es un proceso bastante simple y directo. Tiene, sin embargo, dos inconvenientes: el primero es que Google te permite usar los recursos de Colab gratuitamente solo cierta cantidad de horas; el segundo es que el *notebook* se debe instalar en la carpeta de Drive, con lo cual ocupa mucho espacio y no queda demasiado para trabajar (aunque siempre se pueden descargar los resultados para liberar espacio).

El segundo método es bastante más complicado. Implica instalar una serie de recursos en el ordenador: Python, Git Local Branch, Stable Diffusion WEB UI (también conocido como AUTOMATIC1111), Stable Diffusion Model 1.4 y, finalmente, el complemento de Deforum. Es un proceso un poco largo, con algunas ligeras dificultades, pero cuyo beneficio es no depender de Google ni para el espacio de almacenamiento ni para los recursos técnicos. Sin embargo, en nuestro caso, optamos por correr Deforum directamente a través de Google Colab, por su simpleza y porque sabíamos qué buscábamos generar.

²⁰ <https://deforum.github.io/>

Para la realización de este video también trabajamos con un modelo distinto a los que trae por defecto Deform. Por recomendaciones que vimos en internet, descargamos el modelo Dungeons N Waifu's v2.2²¹, que es de los más utilizados para este tipo de videos y permite generar una amplia variedad de estilos para imágenes fantásticas. Este modelo se debe cargar al Google Drive de la cuenta que se utilice, para permitir a Deform acceder a él. Además, para crear continuidad con el video *live-action*, debimos subir al Drive el último fotograma de la Escena 11 (Rolando, como dibujo animado, frente al espejo, con Eva y Laura sentadas en el sofá). De esta forma, se le puede indicar a Deform que tome como punto de partida ese primer fotograma. Los últimos pasos son configurar la relación de aspecto, la cantidad de fotogramas, los movimientos de la cámara en la sección “Motion Parameters” y escribir los *prompts*.

En Motion Parameters el usuario puede definir movimientos de la cámara cada fotograma, como la rotación y la traslación. En nuestro caso quedó configurado de la siguiente forma:

- translation_x: 0:(0), 30:(15), 210:(15), 300:(0),
- translation_z: 0:(0), 30:(15), 210:(15), 300:(15), 400:(15),
- rotation_3d_y: 0:(0), 30:(-3.5), 90:(-2.5), 180:(0.5), 300:(-2), 420:(0)

Los números antes del paréntesis indican el *keyframe* donde la cámara se va a mover, mientras que el número entre paréntesis es el valor de ese movimiento. Si el valor es positivo puede significar hacia la derecha, hacia arriba o hacia adelante, según el eje que estemos configurando. Por otra parte, el valor negativo puede significar hacia la izquierda, hacia abajo o hacia atrás, nuevamente según el eje en cuestión.

De la misma forma, se puede definir múltiples *prompts* y emplear *keyframes* para señalar en qué momento se produce una transición del uno al otro. El número del *keyframe* se señala entre comillas por delante del *prompt*. Nuestro *prompt* fue el siguiente:

²¹ En el modelo su puede descargar en el siguiente link:
<https://civitai.com/models/11718/dungeons-n-waifus-new-version-22>

- "0": "medieval painting of a prince with a crown, cathedral, castle in the background, hyperrealistic, masterpiece, cinematic, composition, godray, beautiful lightning, hyper detailed, sharp focus, octane render, 8k",
- "100": "a mayan demon in a jungle, ruined temple in the background, hyperrealistic masterpiece, morning light, trending on artstation, cgsociety, kodakchrome, golden ratio, cinematic, composition, beautiful lighting, hyper detailed, sharp focus, octane render, 4 k, unreal engine",
- "200": "a dragon flying, snowy mountain in the background, oil painting, hyperrealistic masterpiece, renaissance painting, arabic, indian, golden hour, godray, waning light, beautiful lightning, hyper detailed, sharp focus, octane render, 4 k, unreal engine",
- "300": "shadow, black figure, black hooded man, horror, terror, fire, frightening, gothic, hr giger, lovecraft, monster, chiaroscuro",
- "400": "a giant owl, a mask, dark background, moonlight, moon, stars, ocean, sea, oil painting, hyperrealistic masterpiece, renaissance painting, arabic, indian, golden hour, godray, waning light, beautiful lightning, hyper detailed, sharp focus, octane render, 4 k, unreal engine"

También incorporamos un *negative prompt*. Los *negative prompts* son la forma de decirle a la I.A. qué no queremos que aparezca en el resultado final. Incorporarlo ayuda al resultado final, pero no es completamente seguro que la I.A. lo respete. En este caso, copiamos de internet²² un *negative prompt* que está utilizado para evitar deformaciones físicas, desnudos, texto, logos o marcas de agua. Nuestro *negative prompt* fue el siguiente:

- "text, naked, nude, logo, cropped, two heads, four arms, lazy eye, blurry, unfocused, logo, cropped, two heads, four arms, lazy eye, blurry, unfocused, double face, Ugly, Duplicate, Extra fingers, Mutated hands, Poorly drawn face, Mutation, Deformed, Blurry, Bad anatomy, Bad proportions, Extra limbs, cloned face, Disfigured, Missing arms, Missing legs, Extra arms, Extra legs, Fused fingers, Too many fingers, Long neck, writing, letters, Multiple bodies, multiple heads, extra hands, extra fingers, ugly, skinny, extra leg, extra foot, blur, bad anatomy, double body, stacked body, fused hands, fused body, fused heads,

²² A lo largo de este proceso, utilizamos de guía el video del *youtuber* Russell Klimas, donde explica en detalle los pasos. Es donde extrajimos también el *negative prompt* utilizado. El video se puede ver en el siguiente link: <https://www.youtube.com/watch?v=dkiyu5re4-w>

fused legs, fused feet, multiple faces, ((conjoined)), (siamese twin), double faces, two faces, texts, watermarked, watermark, logo, face out of frame, stacked background, ((out of frame portrait)), bucktoothed, cropped, human, Split frame, out of frame, cropped, multiple frame, split panel, multi panel"

Una vez que la máquina terminó de procesar el video, aplicamos el efecto de la cinta de película quemándose al final en After Effects. Obtenido este resultado, lo exportamos y lo incorporamos a Premiere Pro, donde montamos esta secuencia junto al último plano de la Escena 11. Observemos ahora el resultado.

Como hemos visto más arriba, utilizamos términos muy presentes en las microhistorias: castillos, catedrales, príncipes, templos, jungla, demonios mayas, dragón, montaña nevada, arábico, encapuchados, búho, etc. Con estas palabras, quisimos obtener un resultado visual que permitiera asociar la animación final con todo lo que hemos visto anteriormente, para retomar, una vez más, nuestro segundo acto. Como tomamos de referencia el último fotograma de un plano no etalonado, nos encontramos con que las animaciones son bastante desaturadas; la imagen original pesó mucho en el proceso creativo de la Inteligencia Artificial. Tanto es así que podemos observar un color que destaca constantemente: el azul de la camiseta animada de Rolando. Este color vuelve varias veces a lo largo de esta animación: lo vemos en la ropa del príncipe y en la cara del demonio, por ejemplo. También notamos detalles de color rosado rosado a lo largo de la animación, que probablemente provenga del tono de la piel del dibujo animado de Rolando, o de los labios de Laura. Hay también una presencia dorada constante, que probablemente haya surgido del color amarillo del cabello de Rolando.

Es interesante experimentar con las posibilidades que brindan programas como Deforum para la creación de este tipo de contenidos, porque generan resultados inesperados. Desgraciadamente, como hemos dicho, se trata de un proceso lento con varias complicaciones de por medio. A nosotros, puntualmente, la generación de ese video nos tomó casi siete horas de procesamiento.

7.5. El futuro de la I.A.

En el último año, hemos visto un crecimiento exponencial de los programas basados en Inteligencia Artificial; estas plataformas se han expandido en la red, abarcando cada vez más ámbitos que, tradicionalmente, asociábamos a la esencia de lo “humano”. No solo estamos hablando de la posibilidad de crear textos, audios imágenes y animaciones. Hoy por hoy, nos podemos encontrar programas como AutoGPT, que nos permite asignar tareas a “agentes” que las realizarán por nosotros; la posibilidad de replicar la voz de cantantes, como fue el caso de la canción “Heart of my Sleeve” (una canción que replicaba las voces de Drake y The Weekend), utilizando programas como DiffSVC; e incluso una novia virtual, como es el caso de CarynAI, un chatbot creado a partir de la voz de *influencer* de Snapchat Caryn Marjorie (por un módico precio de un dolar por minuto). Eso que Spike Jonze nos vendió como un futuro posible y extraño en *Her*, ya está llegando.

Es interesante reflexionar sobre cómo está evolucionando el trabajo humano-máquina en cuanto a la Inteligencia Artificial se trata. Pablo Escandón menciona cómo “la creación de lenguajes informáticos comunes, es decir, en comunidad, son los que potencian la generación de inteligencia” (2022, p.110). Surge una gramática, un lenguaje de programación convenido entre los miembros de una comunidad, el cual luego cobra vida a través de la participación de los usuarios.²³ A medida que este lenguaje se desarrolla, es posible afinar más los resultados de los programas, con una interacción constante y con palabras más precisas (p.109). Esto se evidencia, por ejemplo, en cómo Midjourney se le puede pedir ciertos tipos de ángulos, iluminación e, incluso, lentes y estilos fotográficos (referenciando al estilo de algún fotógrafo). Es el surgimiento de lo que anteriormente definimos como *prompt engineering*.

²³ Esta idea no es nueva: Ferdinand de Saussure, padre de la semiótica, ya planteaba esta dualidad bajo los términos “lengua” (las reglas) y “habla” (el uso).

Como siempre pasa con la tecnología, esta moneda tiene dos caras. Las imágenes generadas por Inteligencia Artificial llevan el fotomontaje a un nivel más alto, lo que las convierte en la principal herramienta de las *fakenews*: en marzo de este año, por ejemplo, circulaba en internet una foto del Papa Francisco I utilizando una chaqueta exageradamente inflada, y las personas pensaron que era verdadera (Simon Ellery, 2022).



Ilustración 15: Imagen del Papa Francisco I generada por I.A. Fuente: BuzzFeedNews

A su vez, Jorge Frangranillo advierte sobre los *deepfakes* porque crean la ilusión de verdad y son muy difíciles de verificar (2022, p.455). Sin embargo, esta tecnología, por ejemplo, permite en el mundo cinematográfico el retorno de personajes cuyos actores ya han fallecido, o han envejecido demasiado²⁴. Por otra parte, el *deepfake* y la posibilidad de imitar voces con Inteligencia Artificial tienen otra aplicación para el mundo audiovisual. Es el caso de True Sync, un programa impulsado por Inteligencia Artificial que combina estos recursos para generar un doblaje de películas “perfecto”, recreando la voz original en el doblaje y ajustado los movimientos faciales. Ya existe una película en la que se utilizó este programa para borrar la cantidad de “*fucks*” dichos por los personajes y así evitar una calificación R: se trata de *Fall*, una película del 2022 dirigida por Scott Mann (Tristan Greene, 2022).

Además, hemos mencionado anteriormente algunos casos donde la Inteligencia Artificial ya se ha utilizado en el medio audiovisual profesionalmente. *South Park* empleó ChatGPT para

²⁴ Tenemos el caso de Luke Skywalker en la segunda temporada de *The Mandalorian*: un fan logró mejorar los efectos de Lucasfilm gracias al *deepfake*, lo que hizo que la empresa terminara por contratarlo.

escribir uno de sus episodios (en ese tono salvajemente irónico que maneja), precisamente porque ChatGPT era un elemento importante narrativamente dentro de ese episodio. Esto es parte de lo que hace a *South Park* tan popular: mantenerse al día con las novedades del mundo e incorporarlas en sus episodios. Por otra parte, Marvel ha utilizado la generación de imágenes para hacer la secuencia de apertura de la serie *Secret Invasion*, estrenada en junio, de forma bastante similar a cómo se utiliza en este cortometraje²⁵.

En el momento de escritura de este documento (Julio del 2023), la industria cinematográfica se encuentra en un momento crítico. El *Writers Guild of America* está en huelga desde principios de mayo, entre otros motivos, por la creciente preocupación en torno al uso de la Inteligencia Artificial en el rubro. En un documento²⁶ donde se resume el estado de la situación (a principios de mayo), el gremio exigía que se regulara su uso. Se trata, probablemente, del primer sector audiovisual que se ha enunciado formalmente en contra del uso de la Inteligencia Artificial, a través de acciones concretas como la huelga. Esto nos obliga a preguntarnos si no sucederá lo mismo con otros sectores, como los diseñadores, ilustradores y los artistas conceptuales, tan importantes para las grandes producciones de fantasía. Pero la cuestión no se acaba aquí. Adobe ya ha anunciado una serie de recursos que incorporará a sus aplicaciones a futuro; el *generative fill* de Photoshop (Beta) ha sido solo el primer paso. Adobe ha anunciado ya diversas herramientas para los creadores de contenido audiovisual: desde búsqueda de sonidos de acuerdo con video, pasando por corrección de color basadas en *prompts* textuales, generación de animaciones 3D a base de texto y el diseño automático de *storyboards* a partir de un guion, hasta la posibilidad de realizar montajes de videos por medio de Inteligencia Artificial²⁷. A través de la Inteligencia Artificial, Adobe pareciera querer sustituir a los artistas de *storyboard*, a los montajistas, a los mezcladores de sonido y a los modeladores 3D... pero ¿es esto tan así?

Mientras que podemos criticar el uso de la Inteligencia Artificial por parte de un gran estudio como Marvel (que dispone claramente de amplia cantidad de recursos económicos para

²⁵ Ante las críticas por este uso, Ali Selim, el productor ejecutivo del show, se ha defendido alegando que está vinculado temáticamente con el show: *Secret Invasion* trata de, precisamente, una invasión secreta a la Tierra por parte de alienígenas que pueden tomar la forma de los humanos (Zosha Millman, 2023). Destacan que la I.A. fue tan solo una de las múltiples herramientas que utilizó Method Studios (el estudio encargado de producir la secuencia de apertura). Sin embargo, Marvel es conocido por las malas condiciones de trabajo de sus artistas de VFX (Jennifer Bisset, 2022).

²⁶ El documento puede ser leído en el siguiente link:
https://www.wga.org/uploadedfiles/members/member_info/contract-2023/WGA_proposals.pdf

²⁷ Adobe hace una demostración de sus proyectos en desarrollo en el siguiente video:
<https://www.youtube.com/watch?v=30xueN12guw>

contratar mano de obra calificada en la producción de VFX) hay que cuidarse de no caer en una postura tecnofóbica de rechazar nuevas herramientas que facilitan y agilizan el trabajo. La I.A. permite agilizar muchos trabajos en tiempos de transformación “en los que podrán verse unas formas novedosas de producir todo tipo de contenidos” (Franganillo, 2022). Es inevitable comparar esta situación actual con las revoluciones industriales del siglo XIX: sabemos que el riesgo a los puestos de trabajo es real porque estos nuevos programas automatizan y agilizan muchas tareas. Sin embargo, algo que nos ha enseñado la historia es que no se puede ir a contracorriente de ese proceso: la Inteligencia Artificial ha llegado para quedarse.

Sin embargo, el problema es más profundo que solo una cuestión de adaptabilidad laboral. Como bien sostiene Kevin Roose (2022), en este contexto no solo surge la preocupación de quién seguirá pagando por arte humano, cuando es posible generarlo más barato a través de un ordenador. También debemos plantearnos preguntas acerca del origen de estas imágenes, su ontología. Una gran parte de la comunidad artística sostiene que estos programas son, esencialmente, “formas tecnológicamente avanzadas de plagio”, porque para funcionar “se alimentan” de millones de imágenes de la web, con las cuales sus algoritmos son entrenados para reconocer patrones y relaciones, de forma tal que puedan imitar el estilo. “Esto quiere decir que los artistas que suben sus trabajos a internet pueden estar ayudando, sin saberlo, a entrenar a su competidor algorítmico.” Lo mismo sucede con plataformas como ChatGPT, lo que explica aún más la reticencia de los guionistas de Hollywood al avance de las inteligencias artificiales. En relación con esto Franganillo se pregunta sobre cómo las inteligencias artificiales podrían sacudir o incluso apoderarse de la industria de contenidos y sobre qué trato merecen los creadores de los contenidos que alimentan el proceso de aprendizaje (2022, p.461). El autor sostiene que “las organizaciones implicadas en el desarrollo” de estas aplicaciones deben actuar con transparencia, y velar por su uso ético y responsable (p.462). A este respecto, Firefly, la plataforma de I.A. de la empresa Adobe, ya ha dado un primer paso. Según su web, Firefly adjunta “una etiqueta de manera automática en las credenciales de contenido incrustadas para hacer que el arte y el contenido generados con IA se diferencien fácilmente de aquel trabajo realizado sin IA generativa” (“Te presentamos Adobe Firefly. Ahora en Photoshop.”, s.f.).

El mundo audiovisual se encuentra en el prelude de un gran cambio fruto de las Inteligencias Artificiales. Sin ir más lejos, a principios del 2023, surgió en la plataforma Twitch un proyecto llamado *Nothing, Forever* que es, básicamente, un programa generado en vivo por Inteligencia Artificial. Este proyecto, emitido en el canal Watchmeforever, imita a la serie *Seinfeld*. Sus diálogos, sus voces y su animación son generados constantemente por una I.A. a

lo largo de las 24 horas, todos los días. Se trata de un programa muy extraño, donde los diálogos y los movimientos de los personajes generalmente no tienen sentido, pero ha sido un intento de generar contenido audiovisual prácticamente sin intervención humana (Levi Winslow, 2023).

Este proyecto está en consonancia con lo que había planteado en una entrevista Joe Russo, uno de los directores que ha estado implicado en varios proyectos del Universo Cinematográfico de Marvel. En dicha entrevista, el director planteaba que, posiblemente, a futuro una persona podrá pedirle a un servicio de *streaming* determinado contenido audiovisual, con ciertos rasgos específicos (actores, guion, etc.), y la I.A. podrá crear este producto completamente para el usuario.

Claro está que todas estas hipótesis son todavía mera futurología: las personas que no pertenecemos a la comunidad del *machine learning* no comprendemos en profundidad las potencialidades que tiene (o no) la Inteligencia Artificial. Sin embargo, es imposible negar que estamos viviendo en un momento clave del desarrollo digital y audiovisual. En parte, este cortometraje ha sido un ejercicio de puesta en práctica y testeado de las posibilidades creativas de las nuevas tecnologías. Buscamos explotar la ayuda que nos puede brindar esta herramienta para suplir carencias, al mismo tiempo que nos permite crear un formato de contenido novedoso. Gracias a su implementación, hemos podido crear imágenes, música y animaciones que, de otra forma, no nos hubiera sido posible.

8. Conclusiones

A lo largo de esta Memoria, hemos realizado un exhaustivo análisis de las distintas etapas de la producción del cortometraje “Tres Ficciones Mínimas”. Hemos abordado el proceso de concepción de la idea y su traslado al guion; hemos realizado un *racconto* del rodaje y su planificación, y hemos visto las distintas etapas de la postproducción, así como un posible plan de distribución. Finalmente, hemos abordado un breve análisis de las posibilidades creativas de la Inteligencia Artificial en el sector audiovisual.

Durante la creación de “Tres Ficciones Mínimas”, establecimos una serie de objetivos que nos propusimos alcanzar, contando con el apoyo de los equipos de la Universidad de Valladolid y la colaboración de nuestros compañeros, a pesar de los recursos y el presupuesto limitado. A lo largo de estos meses de trabajo, hemos logrado llevar a cabo distintos productos audiovisuales fundamentales para el proyecto. Realizamos el diseño de escenarios y personajes en Photoshop e Illustrator. También creamos animaciones fluidas con la técnica de la rotoscopia (a partir de metraje real) y hemos logrado integrarlas a las escenas grabadas de forma satisfactoria. Finalmente, también hemos implementado diversos efectos visuales y animaciones en 3D a través de After Effects. Si bien los objetivos no se han cumplido plenamente, esperamos poder concluir en un futuro próximo ciertos aspectos que quedan pendientes del proyecto: la matización del etalonaje, la mezcla de sonido, realizar la animación de “El Alma Robada” y realizar mejoras en las otras dos animaciones. Dicho esto, creemos que el estado actual del proyecto refleja plenamente las potencialidades que tiene.

Finalmente, para nosotros, este cortometraje fue un espacio de experimentación, donde pudimos poner a prueba los conocimientos prácticos y teóricos adquiridos en el Máster en Cine, Comunicación e Industria Audiovisual a lo largo de un año. De esta forma, la realización de este cortometraje ha sido un proceso de aprendizaje, por el cual nos esforzamos para mejorar en el ámbito profesional. También nos ha permitido intentar una amalgama de técnicas variopintas, como una forma de expresar inquietudes intelectuales surgidas a partir de la emergencia de las Inteligencias Artificiales. Sin lugar a duda, esta tecnología ha contribuido de manera significativa a la creación del cortometraje, porque nos ha permitido generar una amplia variedad de recursos ágilmente (como historias, música, imágenes y animaciones), simplificando nuestro flujo de trabajo como equipo pequeño.

Sin embargo, aún persisten algunas cuestiones sin resolver en este documento. Sería interesante reflexionar e investigar más a fondo los dilemas de originalidad y ética en torno a la creación de contenido con Inteligencia Artificial, así como las limitaciones en la creación artística. Estos aspectos también son fundamentales en los debates actuales en este campo. El crecimiento de estas tecnologías inevitablemente viene acompañado de tensiones y aprensión, dado que pareciera ser más eficiente, justamente, en aquel espacio que la humanidad siempre consideró como lo propiamente humano: el arte. Por ello mismo, hoy más que nunca las incógnitas de “¿qué es el arte?” o “¿qué es lo humano?” resurgen con mayor fuerza. Ha surgido (o está surgiendo) nuestro rival, nuestra sombra contra la cual comenzamos a compararnos.

Finalmente, dejamos a disposición del lector el enlace a una carpeta de Google Drive donde podrá hallar el video del premontaje, además de algunos bocetos y *storyboards* preliminares de las animaciones.

https://drive.google.com/drive/folders/11QyuuWs2dU7XZYqnfaE345iZ2xRaVppr?usp=drive_link

9. Bibliografía

- Bescós, M. (2021). Lucasfilm contrata al artista que hizo el deepfake viral de The Mandalorian. HobbyConsolas. <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/lucasfilm-contrata-artista-hizo-deepfake-viral-mandalorian-907957>
- Bisset, J. (2022). Marvel's VFX Artists Are Suffering -- and Starting to Speak Out. CNET. <https://www.cnet.com/culture/entertainment/marvels-vfx-artists-are-suffering-now-theyre-speaking-out/>
- Ellery, S. (2022). Fake photos of Pope Francis in a puffer jacket go viral, highlighting the power and peril of AI. CBS News. <https://www.cbsnews.com/news/pope-francis-puffer-jacket-fake-photos-deepfake-power-peril-of-ai/>
- Escandón, P. (2022). Esto no matará a eso. Revista BrandOn, Vol. 3 Núm. 1., pp. pp.107-111. <http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/brandon/article/view/1078/950>
- Field, S. (1979). *El libro del guión: Fundamentos de la escritura de guiones*. Titivilus.
- Franganillo, J. (2022). Contenido generado por Inteligencia Artificial: oportunidades y amenazas. Anuario ThinkEPI, v.16, pp.453-463. <https://thinkepi.profesionaldelainformacion.com/index.php/ThinkEPI/issue/view/4158/769>
- Greene, T. (2022). London-based Flawless AI's 'True Sync' tech is a revolutionary approach to film dubbing. The Next Web. <https://thenextweb.com/news/london-based-flawless-ais-true-sync-tech-is-a-revolutionary-approach-to-film-dubbing>
- Greimas, A. J. (1970) *Semántica estructural*. Gredos
- Greimas, A. J. & Courtés, J. (1990) *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Gredos
- Jason the Argonaut. (2013). The Jedi Code Decoded. Medium. <https://medium.com/a-more-civilized-page/the-code-decoded-3f79b602a94f>
- Lim, T. (2022). Google Play's best apps and games of 2022. The Keyword. <https://blog.google/products/google-play/google-plays-best-apps-and-games-of-2022/>
- Marrera, L. (2021). Rotoscopia: qué es y cómo se hace. Soy de Cine. <https://soydecine.com/roscopia/>
- McGovern, J. (2022). 'The Tragedy of Macbeth': How The Sets Were Designed as One Big Optical Illusion. The Wrap. <https://www.thewrap.com/the-tragedy-of-macbeth-sets-optical-illusion/>

- McKee, R. (2011). *El guión: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba Editorial.
- Millman, Z. (2023). Yes, Secret Invasion’s opening credits scene is AI-made — here’s why. Polygon. <https://www.polygon.com/23767640/ai-mcu-secret-invasion-opening-credits>
- Roose, K. (2022). An A.I.-Generated Picture Won an Art Prize. Artists Aren’t Happy.. The New York Times. <https://www.nytimes.com/2022/09/02/technology/ai-artificial-intelligence-artists.html>
- Sánchez-Escalonilla, A. (2004). *Estrategias de guión cinematográfico*. Editorial Ariel, S.A.
- “Te presentamos Adobe Firefly. Ahora en Photoshop.” (s.f.) [Artículo sobre Adobe Firefly]. Adobe. <https://www.adobe.com/es/sensei/generative-ai/firefly.html>
- Vives, J. (2019). ‘Concept Art’: de la idea a la realidad. La Vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20191018/471044503696/concept-art-idea-realidad.html>
- Winslow, L. (2023). AI-Generated Seinfeld-Like Twitch ‘TV Show’ Is Peak Absurdity. Kotaku. <https://kotaku.com/twitch-nothing-forever-ai-generated-seinfeld-dalle-show-1850061075>
- Write, R. (2018). A Perception of Color in Martin Scorsese's The Aviator. Filmotomy. <https://filmotomy.com/color-martin-scorsese-aviator/>

10. Anexos

10.1. Anexo I: Guion literario

1. INT. SALÓN - DÍA

Se escucha una puerta al cerrarse. ROLANDO (29) entra al salón. Está vestido con ropa colorida pero simple. Hay una mesa junto a unas ventanas. En la mesa hay una bandeja con una botella de agua y tres vasos.

ROLANDO

Podemos trabajar acá. Pónganse donde quieran.

LAURA (28) y EVA (24) entran al salón. LAURA está vestida con muchos colores y EVA principalmente de negro. Se sientan en la mesa: Laura a la izquierda y Eva a la derecha. EVA deja su mochila en el suelo y saca el móvil. LAURA cuelga la suya en el respaldo de la silla y saca un cuaderno y una lapicera. ROLANDO rodea la mesa por detrás de LAURA y se sienta en el medio.

ROLANDO

(sonriendo, animado)

Bueno, bueno. ¿Qué tenemos que hacer?

Eva está mirando el móvil y masticando chicle, responde.

EVA

Escribir un guion para el TFM.

ROLANDO

Ya sé, lo propuse yo, pero... ¿Sobre qué?

EVA

(De mala gana)

Pues sobre lo que queramos.

ROLANDO y EVA se miran por un momento sin decir nada. Se voltean a ver a LAURA, que está garabateando en su cuaderno abierto. Ante el silencio, LAURA sube lentamente la mirada y se encoje de hombros. Mira a ROLANDO y a EVA.

LAURA

(con timidez)

¿Qué?

EVA

¿Alguna idea?

LAURA

Pues yo estaba pensando que--

Suena una notificación en el celular de EVA. EVA mira el móvil y Laura agacha la cabeza.

EVA

Me acaba de llegar un correo de
Mereces.

Inmediatamente ROLANDO se inclina hacia adelante y LAURA levanta la cabeza. Ambos están atentos a EVA.

EVA

(leyendo el móvil)

"Estimada EVA. A falta de novedades sobre el T.F.M., y en vista de que estamos a una semana de la fecha de entrega, necesito que me envíen urgentemente el guion terminado antes

de mañana al mediodía. De lo contrario tendrán que re matricularse, saludos cordiales, Mercedes.”

Los tres se quedan en silencio. ROLANDO se tapa el rostro con las manos y se reclina contra el asiento. LAURA deja caer la cabeza sobre la mesa, en actitud de derrota.

ROLANDO

La puta madre.

EVA

Voy a preparar café.

EVA se levanta de su asiento y sale del salón. ROLANDO y LAURA están inmóviles. Se escucha el borboteo de una cafetera

2. INT. COCINA - DÍA

Una cafetera moka hierve sobre la hornalla, el ruido del borboteo llena la cocina. EVA espera a un lado, apoyada contra la pared, la mirada perdida. Sin ningún tipo de reacción en su rostro, se acerca y apaga la hornalla.

3. INT. SALÓN - DÍA

Hay dos tazas de café ya servidas en la mesa: el vapor sube por encima de ellas. Los tres están en sentados como antes: LAURA con la cabeza apoyada, ROLANDO se tapa el rostro y EVA con la mirada perdida, sosteniendo una taza. ROLANDO se descubre el rostro y cruza los brazos.

ROLANDO

(frustrado)

Cagamos. No hay forma de que hagamos esto hoy.

LAURA levanta la cabeza.

LAURA

Vamos a tener que estar toda la noche.
Y tenemos que empezar ya... Uff que
pereza.

ROLANDO se levanta del asiento, apoya ambas manos en la
mesa con fuerza. LAURA se sobresalta y se endereza. EVA lo
mira, seria.

ROLANDO

Bueno. Pero vayamos al Mercadona
primero.

EVA

(molesta)

¿Pero no escuchaste a Laura?

ROLANDO

(sonriendo)

Eva, yo no tengo una mierda acá. Si
queremos estar toda la noche, tenemos
que comprar algo para comer al menos.

EVA suspira irritada, se levanta y sale de la habitación.
ROLANDO va detrás de ella y, finalmente, LAURA se levanta y
los sigue. Se escucha la puerta al cerrar.

4. INT. SALÓN - DÍA SECUENCIA MONTAJE

El cierre de la mochila de ROLANDO abriéndose. La mano de
ROLANDO poniendo patatas en la mesa. El cierre de la
mochila de LAURA abriéndose. La mano de LAURA poniendo
dulces en la mesa. El cierre de la mochila de EVA
abriéndose. La mano de EVA poniendo una litrona en la mesa.
Un vaso siendo llenado de cerveza, junto a otros dos

lLENOS. ROLANDO, EVA y LAURA ponen sus ordenadores en la mesa y abren las pantallas.

FIN DE SEC

La mano de ROLANDO tamborilea sobre su ordenador; la cabeza apoyada sobre una mano. EVA está mirando *Bereal* en el teléfono. En su ordenador está la página de *Shein*. LAURA dibuja en su cuaderno. En su pantalla se ve la película de *Owl Moving Castle*. ROLANDO abre los ojos, sorprendido, saca de su bolsillo un frasco de nuez moscada y lo mira con curiosidad. EVA y LAURA lo miran, confundidas.

EVA

¿Y eso? ¿De dónde has sacado eso?

ROLANDO sonríe y se encoje de hombros.

ROLANDO

Me lo robé.

EVA larga un bufido, exasperada, con los ojos hacia arriba. Rolando guarda la nuez moscada nuevamente.

ROLANDO

Bueno. Empecemos. Voy a poner una alarma para las 11:30 de mañana, así no nos olvidamos de enviar el trabajo.

ROLANDO saca el teléfono, activa la alarma y lo deja en la mesa.

EVA

Vale, pero, seguimos sin saber de qué va.

LAURA intenta hablar, pero la interrumpe ROLANDO. LAURA frunce la boca, molesta.

ROLANDO

(emocionado)

Hagamos una lluvia de ideas. ¿Alguna quiere empezar?

LAURA

Yo--

EVA

Yo tengo una.

ROLANDO

Contala.

EVA

Pues la sinopsis sería que--

ROLANDO

No, no. Esperá. No hagas eso.
Contámela como un cuento, como si yo fuera un niño.

EVA

(despectiva)

Es que eres un niño. (Suspira y mira a Laura) Nuestra historia comienza como toda historia.

5. ANIMACIÓN ESPEJO.

EVA narra una historia. Su voz se imprime sobre una animación en blanco y negro.

EVA (V.OFF)

Hace mucho tiempo, en una tierra lejana, existió un país próspero, gobernado por un sabio y justo rey... Pero incluso los grandes reyes mueren. El rey era viejo, y dejó como único heredero a un joven príncipe.

Sólo y abandonado, el príncipe se sentía incapaz de reemplazar a su padre. Fue así que partió en búsqueda del consejo del Astrónomo, el hombre más sabio del reino. En las afueras de la ciudad, el Astrónomo pasaba día y noche encerrado en su Observatorio.

El Príncipe encontró al Astrónomo en la cima del Observatorio, estudiando las estrellas. El Astrónomo aguardaba su llegada con un obsequio para el Príncipe: un espejo de mercurio que le permitiría ver el futuro. Sin embargo, antes de que se marchara, el Astrónomo le dio una advertencia: el espejo podía apresar a quien mirara en él por mucho tiempo, hasta perderlo en sus abismos.

Esa noche, el príncipe miró en el espejo por primera vez y sus promesas lo sedujeron: se vio a sí mismo, cubierto de gloria, con el mundo a sus pies.

Absorto, el príncipe abandonó a su pueblo. Hasta que un día, el llamado de un pequeño mirlo lo despertó de sus ensoñaciones y vio a su reino sumido en el caos.

Desesperado, buscó ayuda en el espejo, pero este sólo le mostró su superficie vacía. El Príncipe volvió al Observatorio y le suplicó al Astrónomo su ayuda. Apaciblemente, el Astrónomo le explicó que el espejo mostraba futuros posibles, pero que solamente él, el rey, tenía el poder de decidir el destino de su reino.

Con esta revelación, el príncipe volvió a su castillo y se esforzó en ser un digno rey para su pueblo. Con el tiempo, el reino prosperó y el

joven príncipe se convirtió en un legendario rey.

CORTE A

6. INT. SALÓN - DÍA

EVA

...Así, el joven príncipe aprendió que un gran poder conlleva una gran responsabilidad

ROLANDO

(sorprendido)

Pero... ¡eso es de Spider-Man! No me podés tirar así como si nada una frase que te robaste de Spiderman.

LAURA

(burlona)

Tú te robaste la nuez moscada.

EVA Y LAURA se ríen.

ROLANDO

(repentinamente emocionado)

¡Esperá! Me diste una idea.

7. ANIMACIÓN ALMA.

ROLANDO narra una historia. Su voz se imprime sobre una animación a color

ROLANDO (V.OFF)

En una pequeña aldea vivía una muchacha llamada Kerana. Kerana era una chica aventurera y arriesgada, que

siempre se metía en problemas. Un día, Kerana fue al bosque a explorar y regresó cuando el sol comenzaba a ponerse. La muchacha no podía imaginarse con lo que se encontraría al llegar: su aldea destruida y en llamas, controlada por un ejército invasor.

Asustada, Kerana huyó: esa noche se refugió en el bosque y a la mañana siguiente comenzó a viajar. Pero, por cada pueblo que pasaba, había rastros del ejército. Fue en uno de estos viajes en el que escuchó hablar de la leyenda de un templo escondido en el bosque. Se decía que en el templo habitaba un demonio cuya alma era capaz de otorgar a su portador un gran poder. Sabiendo que era la única esperanza para su aldea, Kerana se internó en el bosque. La joven aventurera vagó en ese laberinto de ramas, hojas y raíces por muchísimas noches sin éxito. Cuando estaba a punto de darse por vencida, Kerana finalmente dio con el templo.

Kerana se adentró en las ruinas, sin saber con qué se encontraría más adelante. En la oscuridad de sus muros, la muchacha no podía distinguir nada... excepto una pequeña luz, tenue y lejana. Era el alma del demonio: podía sentir su poder como una vibración recorriendo su cuerpo, un palpitar en las sienes, un escalofrío surcándole el tuétano. Cuando Kerana la tomó, el demonio despertó. Kerana lo reconoció al instante: era Tau, un cambiaformas y Kerana se encontró rápidamente acorralada.

Kerana logró huir de él... o al menos eso creía. En su viaje de regreso a la aldea, el alma comenzó a apoderarse de ella: cubrió sus ojos y ensordeció sus oídos. El demonio se le apareció y juró castigarla por lo que había hecho. Kerana, derrotada, le suplicó perdón y le explicó por qué lo había hecho. El demonio se apiadó de ella.

Misericordioso, ella le prestaría su cuerpo y él sus poderes. Juntos, salvarían a su aldea.

8. INT. SALÓN - DÍA

ROLANDO, entusiasmado, se reclina en el asiento. Mira a LAURA y después a EVA. LAURA está apoyada sobre la mesa. EVA lo mira inexpresiva.

EVA

¿Y?

ROLANDO

(confundido)

¿Y qué?

EVA

¿Dónde está el final?

ROLANDO

¿Cómo dónde está el final? Kerana y el demonio vuelven a la aldea y la liberan.

EVA

Pero eso no lo dijiste

ROLANDO

(molesto)

Bueno, si no te gusta la historia, solamente decilo.

EVA

Una reacción muy madura de tu parte.

(Volteándose a LAURA). ¿Alguna idea, Laura?

LAURA

Pues sí. Estuve intentando decírsela,
pero no me escuchaban

ROLANDO

Es que hablás muy bajo.

LAURA lo mira molesta. Se voltea a EVA antes hablar y
extiende una hoja donde hay unos dibujos.

9. ANIMACIÓN MONTAÑA.

LAURA comienza a narrar. Su voz se imprime sobre una
animación que imita un storyboard.

LAURA (V.OFF)

Se dice que en el antiguo reino de
Ceylan existía una montaña cuya cima
se perdía en las nubes. Las leyendas
cuentan que--

La animación se detiene abruptamente.

EVA (V.OFF)

Espera. Espera. ¿Por qué esto se ve
así?

ROLANDO (V.OFF)

Está horrible. ¿Al menos te esforzaste
un poco?

LAURA (V.OFF)

(molesta)

¡Bueno ya! ¡Ya lo mejoro!

Vemos un ícono de carga y en el centro las letras "A.I.". Al terminar de cargarse, la animación se transforma y pasa a estar hecha por imágenes generadas por Inteligencia Artificial.

LAURA (V.OFF)

¿Ahora puedo continuar? ¿Sí? ¡Gracias!

Se dice que en el viejo reino de Ceylan existía una montaña cuya cima se perdía en las nubes. Las leyendas cuentan que en la cúspide se podía hallar una espada que había caído del cielo, y que sólo un verdadero rey podría alzarla.

El reino de Ceylan era gobernado por un monarca ya anciano, cuya repentina muerte una mañana a nadie sorprendió. Su hija, Kiera, era la única heredera, pero las leyes del reino prohibían que una mujer asumiera el trono. Kiera, sin embargo, no era una mujer que se dejara avasallar por arcaicas tradiciones: al día siguiente del funeral, la princesa marchó a la montaña con la firme decisión de escalarla.

El viaje de Kiera la enfrentó a todo tipo de adversidades: nevadas arremetedoras, bestias indómitas surgidas desde el corazón de la montaña y hasta fantasmas de exploradores anteriores. Pero Kiera no se rindió.

Un día, cuando sus fuerzas amenazaban con desvanecerse por completo, la princesa llegó a la cima. Sus ojos no podían creer lo que veían: ante ella se encontraba la legendaria espada de los cielos, clavada en la roca. Kiera se acercó, llena de emoción a la espada y la arrancó de la roca con lo último que quedaba de sus fuerzas. Casi desmayada, Kiera supo que no tendría fuerzas para bajar la montaña con vida.

Fue entonces cuando, frente a ella, se posó un gigantesco dragón. La terrorífica bestia le habló con una voz llena de elocuencia: él era el guardián de la espada y había estado esperando desde siempre la llegada de la princesa. El dragón la proclamó reina, le juró obediencia eterna y en su lomo la llevó de vuelta su reino, donde gobernó por el resto de su vida.

10. INT. SALÓN - ATARDECER.

EVA está mirando fijamente a LAURA. Su rostro muestra molestia.

EVA

¿Y ya? ¿Dónde está el final? De nuevo. Es que no me lo creo. ¿En las sinopsis hay que contar el final! ¿Es que no prestaron atención en clases?

LAURA

(divertida)

No finjas ser la responsable, por favor, que tú también dejaste esto para último momento.

EVA

¿Por qué no usamos mi idea, que por lo menos tiene un final decente?

ROLANDO

¡A tu historia prácticamente le falta todo el segundo acto!

EVA se tira contra el respaldo de su asiento con los brazos cruzados, molesta. LAURA mira por la ventana, aburrida. ROLANDO mira al techo.

ROLANDO

¡Ya sé qué podemos hacer!

ROLANDO saca de su bolsillo el frasco de nuez moscada y, con fuerza, lo coloca sobre la mesa. LAURA y EVA miran al frasco y a ROLANDO, confundidas.

LAURA

¿La nuez moscada?

ROLANDO

Leí que es alucinógena. Y bueno, pensé que podíamos necesitarla.

EVA toma el frasco de nuez moscada, pone los ojos en blanco y lo deja sobre la mesa nuevamente.

ROLANDO

Mirá. Claramente no tenemos idea de qué vamos a escribir, y yo no pienso pagarle a la UVa 600 euros por no entregar esto a tiempo. ¿Ustedes quieren pagar eso acaso?

LAURA

Yo digo que lo hagamos.

EVA, enfurecida, se levanta y golpea la mesa.

EVA

¡Es que no me lo puedo creer!

11. INT. SALÓN - NOCHE.

Hay tres líneas color marrón dispuestas sobre la mesa.

EVA

Es que no me lo puedo creer---

Detrás de la mesa están LAURA, ROLANDO y EVA, mirando las rallas.

LAURA

¿Pero qué te molesta?

EVA

(a Rolando)

¡Nuez moscada! Si al menos hubieras comprado algo bueno--

ROLANDO

(bromeando)

Es que mi *dealer* no trabaja los sábados. Y, además, es más económico.

EVA

¡Pero es que eres gilipollas! Cómo se te puede ocurrir--

Rápidamente, LAURA se inclina sobre la mesa e inhala la nuez moscada. EVA y ROLANDO la miran sorprendidos. LAURA se endereza y se termina de limpiar la nariz con la mano y una esnifada más. ROLANDO se encoge de hombros, se inclina e inhala. EVA pone los ojos en blanco, incrédula. Se inclina e inhala también.

EVA se endereza. Abre los ojos. Por un breve momento hay silencio en el salón. Repentinamente LAURA comienza a hablar.

LAURA

(apresuradamente, entusiasmada)

¡Tengo una idea excelente!

ROLANDO la mira, emocionado, sus ojos muy abiertos.

LAURA

¿Y si escribimos las tres historias y comenzamos un universo cinematográfico propio?

ROLANDO

(emocionado y apresurado)

¡Sí! Sería tremendo. Podríamos hacer que tu princesa fuera la hija del protagonista de Eva.

EVA está quieta, mirando a un rincón cualquiera de la habitación.

LAURA

¿Y que los invasores en tu cuento hayan sido enviados por el rey viejo de Eva! Y que tu protagonista venga a invadir el reino de la mía.

EVA sigue quieta, mirando al rincón.

ROLANDO

¡UH! Ya tenemos una película al estilo Marvel. ¡Un demonio contra un dragón!

LAURA

Hasta podemos planificar secuelas de nuestros protagonistas e ir intercalando con precuelas del protagonista de EVA que--

EVA

(absorta)

Chicos... ¿Vosotros también los estáis viendo?

EVA está observando un rincón del salón. Lo señala con el brazo y se acerca con unos pasos torpes. Las miradas de LAURA y ROLANDO siguen la dirección del brazo. En ese rincón hay un CÁMARA, un MICROFONISTA y un ASISTENTE DE DIRECCIÓN, grabándolos.

LAURA

(confundida)

¿Qué cosa?

La cámara se sitúa por detrás de ROLANDO y LAURA, saltando el eje. Entre ellos se ve a EVA, que mira todavía al rincón. No hay nadie ahí.

ROLANDO

(en un susurro a LAURA)

Creo que está delirando.

La cámara se sitúa por delante de ROLANDO y LAURA, volviendo a saltar el eje. Detrás de ellos, se puede volver a ver al CÁMARA, al MICROFONISTA y al ASISTENTE DE DIRECCIÓN. EVA los ve y se lo señala a los otros.

EVA

¡Que están ahí joder!

ROLANDO y LAURA se voltean, pero no hay nadie.

ROLANDO

(susurrando a LAURA)

Dejala. Está mal. Hay que decirle que sí y listo.

EVA (O.S.)

¿Qué dijiste?

ROLANDO se voltea y retrocede, asustado. EVA se ve como un dibujo animado.

ROLANDO

(a LAURA)

Definitivamente hay algo raro.

ROLANDO se voltea para ver a LAURA y se da cuenta que también ella parece un dibujo animado. ROLANDO mira sus manos y las ve como dibujos.

EVA

No me estoy sintiendo muy bien

EVA se tumba en el sofá, mareada. LAURA intenta acercarse a ella, pero a medio camino se mareada y se sienta en la otra punta del sofá. ROLANDO está estupefacto, mirándose las manos. Se acerca a un espejo, se tropieza y, al levantarse, se da cuenta que ya es un dibujo. Se lleva las manos a la cabeza, mirándose en el espejo, incrédulo.

La imagen se congela. Lentamente se empiezan a ver en los márgenes los bordes de una cinta de película y el salto horizontal entre cada fotograma. El efecto se va haciendo cada vez más notable hasta que la cinta se quema y la pantalla queda en negro.

12. INT. SALÓN - DÍA.

La habitación está desordenada: hay papeles con dibujos por todos lados. EVA y LAURA están tiradas en el sofá; EVA tiene la cabeza apoyada en las piernas de LAURA. ROLANDO está desmayado contra la mesa. La alarma del móvil de ROLANDO comienza a sonar. ROLANDO se despierta por el ruido: aprieta los ojos con fuerza, hace un gesto de malestar y se los restriega. Abre los ojos, suspira

profundamente y observa el desorden. Finalmente, mira a cámara y le habla.

ROLANDO

No hay que dejar un T.F.M. para último momento.

DIRECTOR (O.S.)

Corten.

La pantalla va a negro.

FIN.

11.1. Anexo II: Storyboard

Escena 1. INT. Salón - Día

Scene: <i>S1/P1/P6</i>	Scene: <i>S1/P2/PE</i>	Scene: <i>S1/P3/PE</i>	Scene: <i>S1/P4/P6</i>	Scene: <i>S1/P5/PM</i>
Scene: <i>S1/P6/P6</i>	Scene:	Scene:	Scene:	Scene:

Escena 2. INT. Cocina - Día

Scene: <i>S2/P1/PD</i>	Scene: <i>S2/P2/PE</i>	Scene:	Scene:	Scene:



Escena 3. INT. Salón- Día

Scene: <i>S3/P1/P6</i>	Scene: <i>S3/P2/P6</i>	Scene: <i>S3/P2/P6</i>	Scene: <i>S3/P3/PM</i>	Scene: <i>S3/P4/PM</i>
Scene: <i>S3/P5/P6</i>	Scene: <i>S3/P6/PM</i>	Scene: <i>S3/P7/PM</i>	Scene:	Scene:

Escena 4. INT. Salón- Día

Scene: S4/P1/PD 	Scene: S4/P2/PD 	Scene: S4/P3/PD 	Scene: S4/P4/PD 	Scene: S4/P5/PD 
Scene: S4/P6/PD 	Scene: S4/P7/PD 	Scene: S4/P8/PD 	Scene: S4/P9/PD 	Scene: S4/P10/PD 
Scene: S4/P11/PM 	Scene: S4/P12/PM  OVERSHOULDER	Scene: S4/P13/PM  OVERSHOULDER	Scene: S4/P14/PM 	Scene: S4/P15/P6 
Scene: S4/P16/PD 	Scene: S4/P17/P6 	Scene: S4/P18/PM 	Scene:	Scene:

Escena 6. INT. Salón- Día

Scene: S6/P1/PM 	Scene: S6/P2/PM 	Scene:	Scene:	Scene:
--	--	--------	--------	--------

Escena 8. INT. Salón- Día

Scene: S8/P1/PM 	Scene: S8/P2/P6 	Scene: S8/P3/P6 	Scene:	Scene:
--	--	--	--------	--------

Escena 10. INT. Salón- Atardecer

Scene: S70/P1/PM	Scene: S70/P2/PM	Scene: S70/P3/PM	Scene: S70/P4/PM	Scene: S70/P5/PM
Scene: S70/P6/PM	Scene: S70/P7/PM	Scene:	Scene:	Scene:

Escena 11. INT. Salón- Noche

Scene: S71/P1/PM	Scene: S71/P2/PM	Scene: S71/P3/PM	Scene: S71/P4/PM	Scene: S71/P5/PM
Pánico Izquierda	Contrapicado		Dolly Zoom	
Scene: S71/P6/PM	Scene: S71/P7/PM	Scene: S71/P8/PM	Scene: S71/P9/PM	Scene: S71/P10/PM
Pánico Detecta / Pibuto Phoceta	Pánico Izquierda	Pánico Detecta / Pibuto Casulla	Pánico Izquierda	Pánico Detecta / Pibuto Phoceta
Scene: S71/P11/PM	Scene: S71/P12/PM	Scene: S71/P13/PM	Scene: S71/P14/PM	Scene: S71/P15/PM
Pánico Detecta			Salto de ojo	Salto de ojo
Scene: S71/P16/PM	Scene: S71/P17/PM	Scene: S71/P18/PM	Scene: S71/P19/PM	Scene: S71/P20/PM
		Eva animada	Pánico Izquierda	Luz animada
Scene: S71/P21/PM	Scene: S71/P22/PM	Scene: S71/P23/PM	Scene: S71/P24/PM	Scene: S71/P25/PM
Mãos animadas			Profundo Cde	Se levanta animado
Scene: S71/P26/PM	Scene: S71/P27/PM	Scene: S71/P28/PM	Scene:	Scene:
apoteccn bordes	la cinta se fecha			

Escena 12. INT. Salón- Día

Scene: S72/P1/PD	Scene: S72/P2/PD	Scene: S72/P3/PD	Scene: S72/P4/P6	Scene: S72/P5/P5
				
Cenital	Cenital	al nivel del suelo		
Scene: S72/P6/PD	Scene: S72/P7/PD	Scene:	Scene:	Scene:
				

Create your own at Storyboard That

11.2. Anexo III: Guion técnico

Escena: 1- INT. SALÓN, DÍA					Nº Pág: 1-2	
Plano				Descripción vídeo	Descripción audio	Duración
Nº	Escala	Angulación	Movimiento cámara			
1	PG	Normal / Frontal	Fijo	Se muestra un salón con una mesa junto a unas ventanas. En la mesa se encuentra una bandeja con una botella de agua y tres vasos. Rolando, Laura y Eva entran y se sientan en la mesa.	Sonido de la puerta. Ambiente Diálogo	30s
2	PE	Normal / Lateral	Fijo	Eva deja su mochila en el suelo y saca su móvil.	Ambiente	10s
3	PE	Normal / Lateral	Fijo	Laura cuelga la mochila en el respaldo de la silla y saca un cuaderno y una lapicera.	Ambiente	10s
4	PM	Normal / Frontal	Fijo	Rolando rodea la mesa por detrás y se sienta. Eva mira el móvil y mastica chicle. Los dos hablan y miran a Laura que está pintando.	Diálogo	15s
5	PM	Normal / Lateral	Fijo	Laura levanta la mirada y habla con timidez.	Diálogo	10s
6	PM	Normal / Frontal	Fijo	Suena el móvil de Eva. Eva cuenta el correo. Rolando y Laura se miran y deja inmóviles. Eva se levanta de su asiento y sale del salón.	Sonido de notificación del móvil, Diálogo	45s
TOTAL PLANOS		7	DETALLE DE PLANOS	2: PG 2: PE 3: PM		120s

Escena: 2- INT. COCINA, DÍA					Nº Pág: 2	
Plano				Descripción vídeo	Descripción audio	Duración
Nº	Escala	Angulación	Movimiento			

			cámara			
1	PD	Normal / Frontal	Fijo	Cocina. Una cafetera moka hierve sobre la hornalla.	Ruido del borboteo	5s
2	PE	Normal / Frontal	Fijo	Eva apoya contra la pared. Sin reacción en su rostro, se acerca a la hornalla y la apaga.	Ruido del borboteo, Ambiente	15s
TOTAL PLANOS		2	DETALLE DE PLANOS	1: PD 1: PE		20s

Escena: 3- INT. SALÓN, DÍA					Nº Pág: 2-3	
Plano				Descripción vídeo	Descripción audio	Duración
Nº	Escala	Angulación	Movimiento cámara			
1	PD	Normal / Frontal	Fijo	Se observa dos tazas en la mesa. El vapor sube por encima de ellas.	Ambiente	5s
2	PG	Normal / Frontal	Fijo	Rolando, Laura y Eva se sientan como antes. Rolando se levanta y golpea la mesa con frustración.	Diálogo Ruido de la golpea	30s
3	PM	Normal / Lateral	Fijo	Laura se sobresalta y se endereza.	Ambiente	5s
4	PM	Normal / Lateral	Fijo	Eva lo mira en seria.	Ambiente	3s
5	PG	Normal / Frontal	Fijo	Rolando habla de pie.	Diálogo	3s
6	PM	Normal / Lateral	Fijo	Eva habla.	Diálogo	5s
7	PG	Normal / Frontal	Fijo	Eva, Rolando y Laura se levantan y salen del salón en orden.	Diálogo Un golpe de la puerta	20s
TOTAL PLANOS		7	DETALLE DE PLANOS	3: PG 3: PM 1: PD		70s

Escena: 4- INT. SAIÓN, DÍA					Nº Pág: 3-5	
Plano				Descripción vídeo	Descripción audio	Duración
Nº	Escala	Angulación	Movimiento cámara			
1	PD	Normal	Fijo	Cierre de la mochila de Rolando abriéndose.	Ambiente	2s
2	PD	Normal	Fijo	Mano de Rolando poniendo patatas en la mesa.	Ambiente	2s
3	PD	Normal	Fijo	Cierre de la mochila de Laura abriéndose.	Ambiente	2s
4	PD	Normal	Fijo	Mano de Laura poniendo dulces en la mesa.	Ambiente	2s
5	PD	Normal	Fijo	Cierre de la mochila de Eva abriéndose.	Ambiente	2s
6	PD	Normal	Fijo	Mano de Eva poniendo una litrona en la mesa.	Ambiente	2s
7	PD	Normal	Fijo	Se observan 3 vasos llenos.	Ambiente	2s
8	PD	Normal	Fijo	Mano de Rolando poniendo su ordenador en la mesa y lo abriendo.	Ambiente	5s
9	PD	Normal	Fijo	Mano de Laura poniendo su ordenador en la mesa y lo abriendo.	Ambiente	5s
10	PD	Normal	Fijo	Mano de Eva poniendo su ordenador en la mesa y lo abriendo.	Ambiente	5s
11	PM	Normal / Lateral	Fijo	Se observa Rolando con una mano en su ordenador, la cabeza apoya sobre la otra.	Ambiente	5s
12	PM	Normal / Dorsal / Overshoulder	Fijo	Eva mira Bereal en el teléfono. Se muestra la página de Shein en su ordenador.	Ambiente	5s
13	PM	Normal / Dorsal /	Fijo	Laura dibuja en su cuaderno. En su pantalla se ve la película de Owl	Sonido de la película	5s

		Overshoulder		Moving Castle.		
14	PM	Normal / Lateral	Fijo	Rolando abre los ojos, sorprendido, saca de su bolsillo un frasco de nuez moscada y lo mira con curiosidad.	Ambiente	10s
15	PG	Normal / Frontal	Fijo	Laura y Eva miran a Rolando. Eva con los ojos hacia arriba. Rolando guarda la nuez moscada. Rolando saca el teléfono, activa la alarma.	Diálogo	30s
16	PD	Normal / Frontal	Fijo	Mano de Rolando dejando el móvil con alarma en la mesa.	Ambiente	3s
17	PG	Normal / Frontal	Fijo	Rolando, Laura, Eva hablan.	Diálogo	25s
18	PM	Normal / Lateral	Fijo	Eva suspira y mira a Laura	Diálogo	10s
TOTAL PLANOS		18	DETALLE DE PLANOS	11: PD 5: PM 2: PG		125s

Escena: 6- INT. SAIÓN, DÍA					Nº Pág: 6	
Plano				Descripción vídeo	Descripción audio	Duración
Nº	Escala	Angulación	Movimiento cámara			
1	PM	Normal / Lateral	Fijo	Eva	Diálogo	5s
2	PG	Normal / Frontal	Fijo	Rolando, Laura, Eva hablan y se ríen.	Diálogo	10s
TOTAL PLANOS		2	DETALLE DE PLANOS	1: PM 1: PG		15s

Escena: 8- INT. SAIÓN, DÍA					N° Pág: 8-9	
Plano				Descripción vídeo	Descripción audio	Duración
N°	Escala	Angulación	Movimiento cámara			
1	PM	Normal / Frontal	Fijo	Rolando se reclina en el asiento. Mira a Laura y después a Eva.	Ambiente	10s
2	PG	Normal / Frontal	Fijo	Laura apoya sobre la mesa. Eva lo mira inexpresiva. Los 3 hablan.	Diálogo	30s
3	PE	Normal / Lateral / Con escorzo	Fijo	Laura con la mirada molesta. Se volteo a Eva y extiende una hoja con dibujos.	Diálogo	15s
TOTAL PLANOS		3	DETALLE DE PLANOS	1: PG 1: PM 1: PE		60s

Escena: 10- INT. SAIÓN, ATARDECER					N° Pág: 10-11	
Plano				Descripción vídeo	Descripción audio	Duración
N°	Escala	Angulación	Movimiento cámara			
1	PM	Normal / Lateral	Fijo	Eva mira fijamente a Laura con rostro molesto.	Diálogo	10s
2	PG	Normal / Frontal	Fijo	Laura y Eva discuten, mientras Rolando interviene.	Diálogo	10s
3	PM	Normal / Lateral	Fijo	Eva se tira contra el respaldo de su asiento con los brazos cruzados, molesta.	Ambiente	5s
4	PM	Normal / Frontal	Fijo	Laura mira por la ventana, aburrida.	Ambiente	5s
5	PM	Normal / Frontal	Fijo	Rolando mira al techo. Saca de su bolsillo el frasco de nuez moscada.	Ambiente	10s

6	PD	Normal / Frontal	Fijo	Se observa la nuez moscada colocada en la mesa.	Sonido del toque de nuez a la mesa	3s
7	PG	Normal / Frontal	Fijo	Laura y Eva miran al frasco y a Rolando, confundidas. Eva toma el frasco, pone los ojos en blanco y lo deja sobre la mesa nuevamente. Eva, enfurecida, se levanta y golpea la mesa.	Diálogo, Golpe de la mesa	30s
TOTAL PLANOS		7	DETALLE DE PLANOS	2: PG 4: PM 1: PD		75s

Escena: 11- INT. SAIÓN, NOCHE					Nº Pág: 11-14	
Plano				Descripción vídeo	Descripción audio	Duración
Nº	Escala	Angulación	Movimiento cámara			
1	PD	Normal	Cámara en mano. Paneo arriba.	Se observa tres líneas color marrón dispuestas sobre la mesa.	Ambiente, Diálogo	5s
2	PM	Normal / Contrapicado	Fijo	Rolando, Laura y Eva están de pie detrás de la mesa mirando las rallas.	Ambiente	5s
3	PM	Normal / Frontal	Fijo	Laura se inclina sobre la mesa e inhala la nuez moscada. Eva y Rolando la miran sorprendidos.	Ambiente	30s
4	PP	Frontal / Dolly zoom	Fijo	Eva se endereza. Abre los ojos.	Ambiente	5s
5	PG	Normal / Lateral	Fijo	Se observa Rolando, Eva y Laura están de pie y la sofá.	Silencio	3s
6	PM	Normal / Frontal	Cámara en mano. Paneo hacia Eva. Ida y vuelta.	Laura habla apresuradamente y emocionada, Rolando la mira con los ojos muy abiertos, también emocionado. Eva está quieta y mirando hacia un rincón de la habitación, aparentemente distraída.	Diálogo	15s

7	PM	Normal / Frontal	Cámara en mano. Paneo hacia un rincón: plano entero.	Se observa un cámara, un microfonista, un asistente de dirección en el rincón.	Diálogo, Ambiente	5s
8	PM	Normal	Fijo	Rolando y Laura habla.	Diálogo	5s
9	PM	Normal / Dorsal	Fijo. Salta el eje.	Eva mira el rincón vacío.	Diálogo	5s
10	PM	Normal / Frontal	Fijo. Salta el eje.	Rolando y Laura.	Diálogo	5s
11	PM	Normal / Frontal	Fijo	Rolando y Laura. Detrás de ellos se ven el cámara, el microfonista, el asistente	Diálogo	5s
12	PM	Normal / Frontal	Fijo	Eva señala al rincón.	Diálogo	3s
13	PM	Normal / Frontal	Fijo	Rolando y Laura se voltean. Eva .	Diálogo O.S. de Eva	10s
14	PM	Normal	Fijo	Eva se ve como un dibujo animado.	Ambiente	3s
15	PM	Normal	Ligero paneo para incorporar a Laura	Rolando se voltea para ver a Laura.	Diálogo	5s
16	PD	Normal / Subjetivo	Fijo	Se observa las manos de Rolando	Ambiente	5s
17	PE	Normal / Frontal	Fijo	Eva se tumba en el sofá. Laura se acerca pero se sienta en la otra punta del sofá por mareada.	Diálogo, Ambiente	15s
18	PP	Normal	Fijo	Rolando estupefacto, mira las manos.	Ambiente	3s
19	PM	Normal	Fijo	Rolando se acerca al espejo y cae. Reacción de Rolando en el espejo.	Ambiente	15s
TOTAL PLANOS		19	DETALLE DE PLANOS	13: PM 1: PG 2: PD 2: PP		150s

			1: PE	
--	--	--	-------	--

Escena: 12- INT. SALÓN, DÍA					Nº Pág: 14-15	
Plano				Descripción vídeo	Descripción audio	Duración
Nº	Escala	Angulación	Movimiento cámara			
1	PD	Normal / Cenital	Fijo	Se observan papeles con dibujos en el suelo.	Ambiente	2s
2	PD	Normal / Cenital	Fijo	Se ven otros papeles.	Ambiente	2s
3	PD	Normal / Al nivel del suelo	Fijo	Se observan papel con dibujos y la mano de Eva en el suelo.	Ambiente	5s
4	PG	Normal	Pasa a PE	Se ve la habitación desordenada.	Ambiente	2s
5	PE	Normal	Fijo	Eva y Laura se tumban en el sofá, Rolando desmaya contra la mesa.	Ambiente	5s
6	PD	Normal	Fijo	Suena la alarma del móvil.	Alarma del móvil	2s
7	PP	Normal	Se aleja a PM, o Plano Medio Estático	Rolando abre los ojos y mira la cámara.	Diálogo, O.S. del director	20s
TOTAL PLANOS		7	DETALLE DE PLANOS	4: PD 1: PG 1: PE 1: PP		40s

11.3. Anexo IV: Guion de montaje

Escena: 1- INT. SALÓN, DÍA				Nº Pág: 1-2		
Plano				Descripción vídeo	Descripción audio	Duración
Nº	Escala	Angulación	Movimiento cámara			
1	PG	Normal	Fijo	Vemos el salón con una mesa, unas ventanas, una bandeja con una botella de agua y vasos.		
2	PG	Normal	Fijo	Rolando entra, Laura y Eva le siguen y se sientan en la mesa.	Sonido de notificación del móvil Diálogo	
3	PE	Normal	Fijo	Eva deja su mochila en el suelo y saca su móvil.		
4	PE	Normal	Fijo	Laura cuelga la mochila en el respaldo de la silla y saca un cuaderno y una lapicera.		
5	PM	Normal	Fijo	Rolando rodea la mesa por detrás y se sienta.	Diálogo	
6	PM	Normal	Fijo	Eva mira el móvil y mastica chicle.	Diálogo	
7	PM	Normal	Fijo	Rolando y Eva hablan y miran a Laura que está pintando.	Diálogo	
8	PM	Normal	Fijo	Laura se miran y habla.	Diálogo	
9	PM	Normal	Fijo	Rolando, Laura y Eva hablan.	Diálogo	
10	PM	Normal	Fijo	Suena el móvil de Eva. Eva cuenta el correo de la tutora de TFM.	Sonido de notificación del móvil	
11	PM	Normal	Fijo	Rolando y Laura quedan en actitud negativa.		
12	PM	Normal	Fijo	Eva se levanta y sale del salón.		

Escena: 2- INT. COCINA, DÍA				Nº Pág: 2		
Plano				Descripción vídeo	Descripción audio	Duración
Nº	Escala	Angulación	Movimiento cámara			
1	PD	Normal	Fijo	Una cafetera moka hierve sobre la hornalla.	Ruido del borboteo	
2	PE	Normal	Fijo	Eva en la cocina.		

Escena: 3- INT. SALÓN, DÍA				Nº Pág: 2-3		
Plano				Descripción vídeo	Descripción audio	Duración
Nº	Escala	Angulación	Movimiento cámara			
1	PD	Normal	Fijo	Dos tazas en la mesa. El vapor sube por encima de ellas.		
2	PM	Normal	Fijo	Rolando, Laura y Eva se sientan como antes. Rolando se levanta.	Diálogo Ruido de la golpea.	
3	PM	Normal	Fijo	Laura se sobresalta y se endereza.		
4	PM	Normal	Fijo	Eva lo mira.		
5	PG	Normal	Fijo	Rolando habla.	Diálogo	
6	PM	Normal	Fijo	Eva cuenta el correo.	Diálogo	
7	PG	Normal	Fijo	Rolando habla. Rolando, Eva y Laura salen del salón en orden.	Diálogo Golpe de la puerta	

Escena: 4- INT. SALÓN, DÍA				Nº Pág: 3-5		
Plano						

Nº	Escala	Angulación	Movimiento cámara	Descripción vídeo	Descripción audio	Duración
1	PD	Normal	Fijo	Mochila de Rolando		
2	PD	Normal	Fijo	Rolando pone patatas con la mano.		
3	PD	Normal	Fijo	Mochila de Laura		
4	PD	Normal	Fijo	Laura pone dulces con la mano.		
5	PD	Normal	Fijo	Mochila de Eva		
6	PD	Normal	Fijo	Eva pone una litrona con la mano.		
7	PD	Normal	Fijo	3 vasos llenos de cerveza.		
8	PD	Normal	Fijo	Rolando pone su ordenador en la mesa y lo abre.		
9	PD	Normal	Fijo	Eva pone su ordenador en la mesa y lo abre.		
10	PD	Normal	Fijo	Laura pone su ordenador en la mesa y lo abre.		
11	PM	Normal	Fijo	Rolando con una mano en su ordenador, la cabeza apoya sobre la otra.		
12	PM	Normal	Fijo	Eva mira Bereal en el teléfono		
13	PM	Normal	Fijo	Laura dibuja en su cuaderno y ve la película de Owl Moving Castle.	Sonido de la película	
14	PM	Normal	Fijo	Rolando abre los ojos, saca de su bolsillo un frasco de nuez moscada.		
15	PG	Normal	Fijo	Eva lo mira con los ojos hacia arriba.		
16	PG	Normal	Fijo	Rolando habla y guarda la nuez moscada, después saca el teléfono.	Diálogo	
16	PD	Normal	Fijo	Móvil en la mesa		
17	PG	Normal	Fijo	Laura habla pero se interrumpe por Rolando.	Diálogo	

18	PM	Normal	Fijo	Eva mira a Laura y habla.	Diálogo	
----	----	--------	------	---------------------------	---------	--

Escena: 5 - Animación Espejo					N° Pág: 5	
Plano				Descripción vídeo	Descripción audio	Duración
N°	Escala	Angulación	Movimiento cámara			
1	PM	Normal	Fijo	El príncipe, el astrónomo y el espejo	Voz en off de Eva	
2	PG	Normal	Fijo	Imágenes de paisajes y el reino próspero	Voz en off de Eva	
3	PM	Normal	Fijo	Ventana del príncipe y el mirlo	Voz en off de Eva	
4	PP	Normal	Fijo	Espejo que mostrando su superficie vacía	Voz en off de Eva	
5	PM	Normal	Fijo	Príncipe suplica al astrónomo	Voz en off de Eva	
6	PE	Normal	Fijo	Imágenes del príncipe en su castillo y del reino prosperando.	Voz en off de Eva	

Escena: 6- INT. SALÓN, DÍA					N° Pág: 6	
Plano				Descripción vídeo	Descripción audio	Duración
N°	Escala	Angulación	Movimiento cámara			
1	PM	Normal	Fijo	Eva sigue hablando	Diálogo	
2	PG	Normal	Fijo	Rolando le responde. Eva y Laura se ríen.	Diálogo	

Escena: 7 - Animación Alma					Nº Pág: 7	
Plano				Descripción vídeo	Descripción audio	Duración
Nº	Escala	Angulación	Movimiento cámara			
1	PP	Normal	Fijo	Marceline en la aldea	Voz en off de Rolando	
2	PG	Normal	Fijo	Bosque y la aldea en llamas,	Voz en off de Rolando	
3	PG	Normal	Fijo	Marceline escapa y refugia en el bosque.	Voz en off de Rolando	
4	PG	Normal	Fijo	Los pueblos con rastros del ejército invasor.	Voz en off de Rolando	
5	PP	Normal	Fijo	Marceline escucha la leyenda del templo escondido	Voz en off de Rolando	
6	PG	Normal	Fijo	Marceline busca el templo en el bosque.	Voz en off de Rolando	
7	PM	Normal	Fijo	Las ruinas del templo y la luz tenue que guía a Marceline.	Voz en off de Rolando	
8	PM	Normal	Fijo	Alma del demonio y la reacción de Marceline al tocarlo.	Voz en off de Rolando	
9	PM	Normal	Fijo	La persecución del demonio y la huida de Marceline.	Voz en off de Rolando	
10	PM	Normal	Fijo	Marceline suplica al demonio y el cambio en su actitud.	Voz en off de Rolando	
11	PG	Normal	Fijo	Marceline y el demonio caminan juntos.	Voz en off de Rolando	

Escena: 8- INT. SAIÓN, DÍA					Nº Pág: 8-9	
Plano				Descripción vídeo	Descripción audio	Duración
Nº	Escala	Angulación	Movimiento cámara			

1	PM	Normal	Fijo	Rolando se reclina en el asiento. Mira a Laura y Eva.		
2	PG	Normal	Fijo	Rolando, Laura y Eva hablan.	Diálogo	
3	PE	Normal	Fijo	Laura con la mirada molesta. Se voltea a Eva y extiende una hoja con dibujos.	Diálogo	

Escena: 9 - Animación Montaña					N° Pág: 9	
Plano				Descripción vídeo	Descripción audio	Duración
N°	Escala	Angulación	Movimiento cámara			
1	PM	Normal	Fijo	Una animación que imita un storyboard.	Voz en off de Laura	
2	PM	Normal	Fijo	Interrupción abrupta de la animación y cambio al ícono de carga con las letras "A.I." en el centro.	Voz en off de Eva y Rolando	
3	PD	Normal	Fijo	Imágenes generadas por I.A.	Voz en off de Laura	
4	PG	Normal	Fijo	La montaña, la princesa Kiera y los desafíos	Voz en off de Laura	
5	PG	Normal	Fijo	La cúspide de la montaña y la espada que cae del cielo.	Voz en off de Laura	
6	PG	Normal	Fijo	La princesa Kiera escala la montaña.	Voz en off de Laura	
7	PM	Normal	Fijo	Kiera alcanza la cima y se encuentra con la espada.	Voz en off de Laura	
8	PM	Normal	Fijo	El dragón que se posa frente a ella y habla con elocuencia.	Voz en off de Laura	
9	PM	Normal	Fijo	Kiera se lleva por el dragón de regreso a su reino	Voz en off de Laura	

Escena: 10- INT. SAIÓN, ATARDECER					Nº Pág: 10-11	
Plano				Descripción vídeo	Descripción audio	Duración
Nº	Escala	Angulación	Movimiento cámara			
1	PM	Normal	Fijo	Eva mira a Laura y habla.	Diálogo	
2	PG	Normal	Fijo	Rolando, Laura y Eva hablan.	Diálogo	
3	PM	Normal	Fijo	Eva se tira contra el respaldo de su asiento con los brazos cruzados.		
4	PM	Normal	Fijo	Laura mira por la ventana, aburrida.		
5	PM	Normal	Fijo	Rolando mira al techo. Saca de su bolsillo el frasco de nuez moscada.		
6	PD	Normal	Fijo	Nuez moscada colocada en la mesa.	Sonido del toque de nuez a la mesa	
7	PG	Normal	Fijo	Laura y Eva miran al frasco y a Rolando.	Diálogo	
8.	PM	Normal	Fijo	Eva toma el frasco, pone los ojos en blanco y lo deja sobre la mesa nuevamente.	Diálogo	
9	PG	Normal	Fijo	Rolando lo explica.	Diálogo	
10	PG	Normal	Fijo	Eva se levanta y golpea la mesa.	Golpe de la mesa	

Escena: 11- INT. SAIÓN, NOCHE					Nº Pág: 11-14	
Plano				Descripción vídeo	Descripción audio	Duración
Nº	Escala	Angulación	Movimiento cámara			
1	PD	Normal	Fijo	Tres líneas color marrón dispuestas sobre la mesa.		

2	PM	Normal	Fijo	Eva habla.	Diálogo	
3	PM	Contrapicado	Fijo	Rolando, Laura y Eva detrás de la mesa miran las rallas.		
4	PM	Normal	Fijo	Laura se inclina sobre la mesa e inhala la nuez moscada. Eva y Rolando la miran sorprendidos.		
5	PP	Dolly zoom	Fijo	Eva se endereza. Abre los ojos.		
5	PG	Normal	Fijo	Rolando, Laura, Eva se sitúan como antes.		
6	PM	Normal	Paneo hacia Eva. Ida y vuelta.	Rolando y Laura, Eva.	Diálogo	
7	PM	Normal	Paneo hacia un rincón: plano entero.	Rolando, Laura y Eva. Un cámara, un microfonista, un asistente de dirección en el rincón.	Diálogo	
8	PM	Normal	Fijo	Laura habla.	Diálogo	
9	PM	Normal	Fijo	Eva mira el rincón vacío.	Diálogo	
10	PM	Normal	Fijo	Entre Rolando y Laura se ve a Eva, que mira todavía al rincón. No hay nadie ahí.	Diálogo	
11	PM	Normal	Fijo	Entre Rolando y Laura se ven el cámara, el microfonista, el asistente	Diálogo	
12	PM	Normal	Fijo	Eva señala al rincón.	Diálogo	
13	PM	Normal	Fijo	Rolando y Laura hablan y se voltean.	Diálogo O.S. de Eva	
14	PM	Normal	Fijo	Eva se ve como un dibujo animado.		
15	PM	Normal	Ligero paneo para incorporar a Laura	Rolando se voltea para ver a Laura que también se ve como un dibujo animado.	Diálogo	
16	PD	Normal	Fijo	Rolando mira las manos.		

17	PD	Normal	Fijo	Manos de Rolando se ve como dibujos.		
18	PE	Normal	Fijo	Eva se tumba en el sofá. Laura se acerca pero se sienta en la otra punta del sofá por mareada.	Diálogo	
19	PP	Normal	Fijo	Rolando estupefacto, mira las manos.		
20	PM	Normal	Fijo	Rolando se acerca a un espejo, tropieza y cae al suelo.		
21	PM	Normal	Fijo	Rolando se levanta y al mirarse en el espejo, se da cuenta de que se ha convertido en un dibujo.		
22	PM	Normal	Fijo	Rolando lleva las manos a la cabeza, con una expresión de incredulidad y sorpresa.		

Escena: 12- INT. SAIÓN, DÍA					Nº Pág: 14-15	
Plano				Descripción vídeo	Descripción audio	Duración
Nº	Escala	Angulación	Movimiento cámara			
1	PG	Normal	Fijo	Vemos la habitación desordenada.		
1	PD	Normal	Fijo	Papeles con dibujos en el suelo.		
2	PD	Normal	Fijo	Papeles con dibujos en el suelo.		
3	PG	Normal	Fijo	Se ve la habitación desordenada.		
4	PE	Normal	Fijo	Eva y Laura tumban en el sofá, Rolando desmaya contra la mesa.		

5	PD	Normal	Fijo	Alarma del móvil	Alarma del móvil	
6	PM	Normal	Fijo	Rolando se despierta y aprieta los ojos. Mira a la cámara.	Diálogo O.S. del director	

12.1. Anexo V: Desglose de guion

Producción: Mía y Rolando		No. Secuencia: 1	
Decorado: Mía y Rolando		Día: X	Noche:
		Aman:	Atard:
Localización: Equipo de dirección y fotografía		Ext.	Int. X
Resumen de las Escenas Rolando entra al salón, Laura y Eva lo siguen y se sientan a la mesa. Eva recibe un correo urgente de su tutora de TFM. Eva sale a preparar café mientras Rolando y Laura quedan inmóviles.	Personajes Rolando Eva Laura	Utilería y Ambientación - Sofá - Sillón - Mesa y sillas - Bandeja, botella, vasos - Cortinas - Móviles - Mochilas - Cuaderno y lapicera	
Maquillaje Rolando: retoques naturales. Eva: eyeliner, pintalabios Laura: sombra de ojos, eyeliner, pintalabios	Vestuario Rolando: camiseta azul pero simple y pantalones negros Eva: todo negro Laura: camiseta con muchos colores y pantalones negros		
Escenografía Salón (estancia amplia) con un sofá y un sillón. En la mesa hay una bandeja con una botella de agua y tres vasos. También se ven unas cortinas en la pared.	Extras Ninguno		
Pirotecnia y Efectos Especiales Ninguno	Figurantes Ninguno	Animales y Vehículos Ninguno	

Notas:

Producción: Mía y Rolando		No. Secuencia: 2	
Decorado: Mía y Rolando		Día: X	Noche:
		Aman:	Atard:
Localización: Equipo de dirección y fotografía		Ext.	Int. X
Resumen de las Escenas Eva apoya en la pared en la cocina, esperando la cafetera moka que hierve sobre la hornalla. Se acerca y apaga la hornalla.	Personajes Eva	Utilería y Ambientación - Cafetera moka	
Maquillaje Eva: eyeliner, pintalabios	Vestuario Eva: todo negro		
Escenografía Cocina con una cafetera moka hierve sobre la hornalla. También se ven calefacción y muebles de madera.	Extras Ninguno		
Pirotecnia y Efectos Especiales Ninguno	Figurantes Ninguno	Animales y Vehículos Ninguno	

Notas:

Producción: Mía y Rolando		No. Secuencia: 3
Decorado: Mía y Rolando		Día: X Noche: Aman: Atard:
Localización: Equipo de dirección y fotografía		Ext. Int. X
Resumen de las Escenas Rolando, Laura y Eva discuten la necesidad de comprar comida antes de comenzar a trabajar toda la noche en el guion. Todos salen del salón.	Personajes Rolando Eva Laura	Utillería y Ambientación - Mesa y sillas - Bandeja, botella, vasos - Cortinas - Móviles - Mochilas - Cuaderno y lapicera
Maquillaje Rolando: retoques naturales. Eva: eyeliner, pintalabios Laura: sombra de ojos, eyeliner, pintalabios	Vestuario Rolando: camiseta azul pero simple y pantalones negros Eva: todo negro Laura: camiseta con muchos colores y pantalones negros	
Escenografía Salón (estancia amplia) con un sofá y un sillón. En la mesa hay una bandeja con una botella y tres vasos. También se ven unas cortinas en la pared.	Extras Ninguno	
Pirotecnia y Efectos Especiales Ninguno	Figurantes Ninguno	

Notas:

Producción: Mía y Rolando		No. Secuencia: 4
Decorado: Mía y Rolando		Día: X Noche: Aman: Atard:
Localización: Equipo de dirección y fotografía		Ext. Int. X
Resumen de las Escenas Los tres colocan comida y bebidas en la mesa. Preparan sus ordenadores y Rolando saca un frasco de nuez moscada. Coloca una alarma para recordar enviar el trabajo y sugiere hacer una lluvia de ideas para el guion. Eva comienza a contar una historia.	Personajes Rolando Eva Laura	Utilería y Ambientación <ul style="list-style-type: none">- Mesa y sillas- Cortinas- Vasos- Móviles- Mochilas- Cuaderno y lapicera- Cerveza, Patatas fritas, Chicle- Ordenadores
Maquillaje Rolando: retoques naturales. Eva: eyeliner, pintalabios Laura: sombra de ojos, eyeliner, pintalabios	Vestuario Rolando: camiseta azul pero simple y pantalones negros Eva: todo negro Laura: camiseta con muchos colores y pantalones negros	
Escenografía Salón (estancia amplia) con un sofá y un sillón. En la mesa hay móviles, ordenadores, cerveza, snacks y tres vasos. También se ven unas cortinas en la pared.	Extras Ninguno	
Pirotecnia y Efectos Especiales Ninguno	Figurantes Ninguno	Animales y Vehículos Ninguno

Notas:

Producción: Mía y Rolando		No. Secuencia: 6	
Decorado: Mía y Rolando		Día: X	Noche:
		Aman:	Atard:
Localización: Equipo de dirección y fotografía		Ext.	Int. X
Resumen de las Escenas Eva cuenta una historia sobre responsabilidad y poder. Rolando reconoce la frase de Spider-Man y se emociona al tener una idea.	Personajes Rolando Eva Laura	Utilería y Ambientación - Mesa y sillas - Cortinas - Vasos - Móviles - Mochilas - Cuaderno y lapicera - Cerveza, Patatas fritas, Chicle - Ordenadores - Nuez moscada	
Maquillaje Rolando: retoques naturales. Eva: eyeliner, pintalabios Laura: sombra de ojos, eyeliner, pintalabios	Vestuario Rolando: camiseta azul pero simple y pantalones negros Eva: todo negro Laura: camiseta con muchos colores y pantalones negros		
Escenografía Salón (estancia amplia) con un sofá y un sillón. En la mesa hay una bandeja con una botella de agua y tres vasos. También se ven unas cortinas en la pared.	Extras Ninguno		
Pirotecnia y Efectos Especiales Ninguno	Figurantes Ninguno	Animales y Vehículos Ninguno	

Notas:

Producción: Mía y Rolando		No. Secuencia: 8
Decorado: Mía y Rolando		Día: X Noche: Aman: Atard:
Localización: Equipo de dirección y fotografía		Ext. Int. X
Resumen de las Escenas Rolando se emociona, Eva lo mira inexpresiva y Laura muestra unos dibujos en una hoja.	Personajes Rolando Eva Laura	Utilería y Ambientación - Mesa y sillas - Cortinas - Vasos - Móviles - Mochilas - Cuaderno y lapicera - Cerveza, Patatas fritas, Chicle - Ordenadores - Nuez moscada
Maquillaje Rolando: retoques naturales. Eva: eyeliner, pintalabios Laura: sombra de ojos, eyeliner, pintalabios	Vestuario Rolando: camiseta azul pero simple y pantalones negros Eva: todo negro Laura: camiseta con muchos colores y pantalones negros	
Escenografía Salón (estancia amplia) con un sofá y un sillón. En la mesa hay una bandeja con una botella de agua y tres vasos. También se ven unas cortinas en la pared.	Extras Ninguno	
Pirotecnia y Efectos Especiales Ninguno	Figurantes Ninguno	
		Animales y Vehículos Ninguno

Notas:

Producción: Mía y Rolando		No. Secuencia: 10	
Decorado: Mía y Rolando		Día:	Noche:
		Aman:	Atard: X
Localización: Equipo de dirección y fotografía		Ext.	Int. X
Resumen de las Escenas Eva se molesta por la falta de un final en la historia. Rolando propone usar nuez moscada como inspiración. Eva se enfada y se levanta enojada.	Personajes Rolando Eva Laura	Utilería y Ambientación - Sofá - Sillón - Mesa y sillas - Bandeja, botella, vasos - Cortinas - Móviles - Mochilas - Cuaderno y lapicera	
Maquillaje Rolando: retoques naturales. Eva: eyeliner, pintalabios Laura: sombra de ojos, eyeliner, pintalabios	Vestuario Rolando: camiseta azul pero simple y pantalones negros Eva: todo negro Laura: camiseta con muchos colores y pantalones negros		
Escenografía Salón (estancia amplia) con un sofá y un sillón. En la mesa hay una bandeja con una botella de agua y tres vasos. También se ven unas cortinas en la pared.	Extras Ninguno		
Pirotecnia y Efectos Especiales Ninguno	Figurantes Ninguno	Animales y Vehículos Ninguno	

Notas:

Producción: Mía y Rolando		No. Secuencia: 11
Decorado: Mía y Rolando		Día: Noche: X Aman: Atard:
Localización: Equipo de dirección y fotografía		Ext. Int. X
Resumen de las Escenas Eva se enfada por la falta de un final en la historia. Laura inhala nuez moscada y propone crear un universo cinematográfico. Mientras discuten, Eva ve un equipo de filmación invisible.	Personajes Rolando Eva Laura	Utilería y Ambientación - Sofá - Sillón - Mesa y sillas - Bandeja, botella, vasos - Cortinas - Móviles - Mochilas - Cuaderno y lapicera - Trípode - Cámara - Espejo
Maquillaje Rolando: retoques naturales. Eva: eyeliner, pintalabios Laura: sombra de ojos, eyeliner, pintalabios Cámara: retoques naturales Asistente de dirección: retoques naturales	Vestuario Rolando: camiseta azul pero simple y pantalones negros Eva: todo negro Laura: camiseta con muchos colores y pantalones negros Cámara: todo negro Asistente de dirección: todo negro y gorra negra	
Escenografía Salón (estancia amplia) con un sofá y un sillón. En la mesa hay una bandeja con una botella de agua y tres vasos. También se ven unas cortinas en la pared.	Extras Cámara Asistente de dirección	
Pirotecnia y Efectos Especiales Ninguno	Figurantes Ninguno	Animales y Vehículos Ninguno

Notas:

Producción: Mía y Rolando		No. Secuencia: 12
Decorado: Mía y Rolando		Día: X Noche: Aman: Atard:
Localización: Equipo de dirección y fotografía		Ext. Int. X
Resumen de las Escenas Rolando, Laura y Eva descansan. La alarma del móvil de Rolando suena, despertándolo. Rolando mira a la cámara y reflexiona sobre la importancia de no dejar el T.F.M. para el último momento.	Personajes Rolando Eva Laura	Utilería y Ambientación - Sofá - Sillón - Mesa y sillas - Bandeja, botella, vasos - Cortinas - Móviles - Mochilas - Cuaderno y lapicera
Maquillaje Rolando: retoques naturales. Eva: eyeliner, pintalabios Laura: sombra de ojos, eyeliner, pintalabios	Vestuario Rolando: camiseta azul pero simple y pantalones negros Eva: todo negro Laura: camiseta con muchos colores y pantalones negros	
Escenografía Salón (estancia amplia) con un sofá y un sillón. En la mesa hay una bandeja con una botella de agua y tres vasos. También se ven unas cortinas en la pared.	Extras Ninguno	
Pirotecnia y Efectos Especiales Ninguno	Figurantes Ninguno	
		Animales y Vehículos Ninguno

Notas:

12.2. Anexo VI: Fotos de rodaje



Ilustración 16: Fotos del rodaje. Arriba: Bernal del Campo, Laura Gamboa, Isabel Padrones, Rolando Cuadrado, Eva Cortijo y Joan Palmero. Abajo: Isabel Padrones, Rolando Cuadrado, Laura Gamboa, Javiez Canal Diez y Eva Cortijo



Ilustración 17: Fotos del rodaje. Se pueden observar a Laura Gamboa, Rolando Cuadrado y Eva Cortijo

12.3. Anexo VII: Listado de Prompts

Nº Plano	Texto original	Representación	Efectos	Prompts
1	Se dice que en el viejo reino de Ceylan existía una montaña cuya cima se perdía en las nubes.	Nubes se abren, se muestra una montaña, de día, zoom hacia la cima.	Nube, niebla, nieve	an endless mountain, covered in snow, waning light, bluesky, renaissance painting, highly detailed, intricate, 8k, --ar 9:32 a fantasy mountain, covered in snow, sunlight, waning light, bluesky, renaissance painting, highly detailed, intricate, 8k, --ar 9:16 --upbeta --v 5 --q 2 --s 750
2	Las leyendas cuentan que en la cúspide se podía hallar una espada que había caído del cielo, y que sólo un verdadero rey podría alzarla.	Una espada en una roca, cubierta de nieve, de día, ligero zoom.	Nube, niebla, nieve, ligero incremento de luz	a fantasy sword in a stone, covered in snow, sunlight, waning light, bluesky, renaissance painting, highly detailed, intricate, 8k, --ar 9:16 a fantasy sword in a stone, covered in snow, sunlight, waning light, bluesky, renaissance painting, highly detailed, intricate, 8k, --ar 16:9
3	El reino de Ceylan ...	Un castillo en la base de la montaña, cubierto de nieve, ligero zoom-in a una ventana	Nube, niebla, nieve, ligero incremento de luz	a fantasy castle, arabic, indian, in the base of a mountain, covered in snow, sunlight, waning light, bluesky, renaissance painting, highly detailed, intricate, 8k, --ar 16:9 closeup to a balcony from outside, fantasy castle, arabic, indian, snow, sunlight, waning light, bluesky, renaissance painting, highly detailed, intricate, 8k, --ar 16:9 --upbeta --v 5 --q 2 --s 750

4 y 4.5	... era gobernado por un monarca ya anciano,	plano medio, rey viejo, fundido cruzado a una habitación vacía		<p>dead king, inside throne room, indian, cold, waning light, moody, nostalgic, melancholy, sorrowful, renaissance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k, --ar 16:9 --upbeta --v 5 --q 2 --s 750</p> <p>a fantasy castle, throne room, indian, cold, sunlight, waning light, moody, nostalgic, melancholy, sorrowful, renaissance painting, highly detailed, intricate, 8k, --ar 16:9</p>
5	cuya repentina muerte una mañana a nadie sorprendió	salón trono, funeral, muchas personas	temblor de luces?	<p>a funeral inside throne room, indian, cold, sunlight, waning light, moody, nostalgic, melancholy, sorrowful, renaissance painting, highly detailed, intricate, 8k, --ar 16:9 --upbeta --v 5 --q 2 --s 750</p> <p>a throne room, indian, arabic, cold, sunlight, waning light, moody, nostalgic, melancholy, sorrowful, renaissance painting, highly detailed, intricate, 8k, --ar 16:9 --upbeta --v 5 --q 2 --s 750</p> <p>a crowded throne room, indian, cold, sunlight, waning light, moody, nostalgic, melancholy, sorrowful, renaissance painting, highly detailed, intricate, 8k, --ar 16:9 --upbeta --v 5 --q 2 --s 750</p>

6	Su hija, Kiera,	Plano entero de Kiera, arrodillada, llorando	back of an arabic woman crying, weeping, kneeled in front of a coffin, dimlight, noble, indian, arabic, oil painting, reinassance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k, --ar 16:9 an arabic woman crying, weeping, kneeled in front of a coffin, dimlight, noble, indian, arabic, oil painting, reinassance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k, --ar 16:9
7	era la única heredera...	Plano medio o primer plano de Kiera, llorando.	closeup of an arabic woman crying, kneeled in front of a coffin, dimlight, noble, indian, arabic, oil painting, reinassance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k, --ar 16:9
8	...pero las leyes del reino prohibían que una mujer asumiera el trono.	habitación del Concejo, hombres sentados debatiendo, caras serias	council room full of men debating, angry, torches, lamplight, dimlight, indian, arabic, oil painting, reinassance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k, --ar 16:9 council room full of angry men debating, elegant furniture, intricate details, torches, lamplight, dimlight, indian, arabic, oil painting, reinassance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k, --ar 16:9 council room full of angry noblemen debating, elegant furniture, intricate details, torches, lamplight, dimlight, indian, arabic, oil painting, reinassance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k, --ar 16:9

9	Kiera, sin embargo, no era una mujer que se dejara avasallar por arcaicas tradiciones:	Primer plano de Kiera, rostro serio, desafiante		extreme closeup to an arabic woman, serious, defiant, dimlight, noble, indian, arabic, oil painting, reinassance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k, --ar 16:9
10	al día siguiente del funeral, la princesa marchó a la montaña con la firme decisión de escalarla.	Plano general de Kiera frente a la montaña		<p>an arabic woman, long hair, climbing a snowy mountain, effort, tired face, stressed, dim light, morning light, godrays, obscure indian, arabic, reinassance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k --ar 16:9</p> <p>an arabic woman, long hair, climbing a snowy mountain, effort, tired face, stressed, dim light, morning light, godrays, obscure indian, arabic, reinassance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k --ar 16:9</p>
11	El viaje de Kiera la enfrentó a todo tipo de adversidades:	Gran plano general de Kiera mirando la montaña a lo lejos		<p>an arabic woman, long hair, climbing a snowy mountain, effort, tired face, stressed, dim light, morning light, godrays, obscure indian, arabic, reinassance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k --ar 16:9</p> <p>an arabic woman, long hair, climbing a snowy mountain, effort, tired face, stressed, dim light, morning light, godrays, obscure indian, arabic, reinassance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k --ar 16:9</p>

12	nevadas arremetedoras,	Kiera caminando por la montaña, ventoso	efecto de partículas blancas, rafagas de viento	<p>a woman escaping in a blizzard, mountain, dim light, dark lightning, godrays, obscure indian, arabic, renaissance painting, highly detailed, intricate, 8k, --ar 16:9 --upbeta --v 5 --q 2 --s 750</p> <p>a woman escaping in a blizzard, heavy wind, mountain, dim light, dark lightning, godrays, obscure indian, arabic, renaissance painting, highly detailed, intricate, 8k, --ar 16:9 --upbeta --v 5 --q 2 --s 750</p> <p>epic wide shot of the back of a woman escaping in a blizzard, heavy winds, mountain, dim light, dark lightning, godrays, obscure indian, arabic, renaissance painting, highly detailed, intricate, 8k, --ar 16:9</p> <p>epic wide shot of a woman escaping in a blizzard, mountain, dim light, dark lightning, godrays, obscure indian, arabic, renaissance painting, highly detailed, intricate, 8k, --ar 16:9</p> <p>epic wide shot of a woman escaping in a blizzard, heavy winds, mountain, dim light, dark lightning, godrays, obscure indian, arabic, renaissance painting, highly detailed, intricate, 8k, --ar 16:9</p> <p>epic wide shot of the back of a woman, struggling in a blizzard, heavy winds, mountain, dim light, dark lightning, godrays, obscure indian, arabic, renaissance painting, highly detailed, intricate, sharp</p>
----	------------------------	---	---	---

				<p>edges, 8k, --ar 32:9</p> <p>epic wide shot of the back of a woman on the left, struggling in a blizzard, heavy winds, mountain, dim light, dark lightning, godrays, obscure indian, arabic, renaissance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k, --ar 32:9</p>
--	--	--	--	---

13	bestias indómitas surgidas desde el corazón de la montaña	un monstruo en la nieve frente a Kiera	efecto de partículas blancas, rafagas de viento. Kiera se agrega posteriormente en Photoshop	white monster, snow field, outside, blizzard, arabic, indian, sunset, renaissance painting, highly detailed, intricate, 8k, goya --ar 16:9 yeti, monster, snow field, outside, blizzard, arabic, indian, sunset, renaissance painting, highly detailed, intricate, 8k, goya --ar 16:9 white demon, snow field, outside, blizzard, arabic, indian, sunset, renaissance painting, highly detailed, intricate, 8k, goya --ar 16:9
14	y hasta fantasmas de exploradores anteriores.	Kiera en una cueva con fantasmas en el interior	Kiera y los fantasmas se agregan posteriormente en Photoshop.	ghosts in a cave, horror, fear, cold, blizzard, arabic, indian, night, dimlight, renaissance painting, highly detailed, intricate, 8k, goya --ar 16:9 --upbeta --v 5 --q 2 --s 750 - dark cave, gloomy, ghosts, arabic, indian, sunset, Chiaroscuro, renaissance painting, highly detailed, intricate, 8k, goya small dark cave, full of ghosts, vanshees, spectres, shadows, claustrophobic, cold, fear, loneliness, blizzard, arabic, indian, Chiaroscuro, renaissance painting, highly detailed, intricate, 8k, goya dark cave, gloomy, ghosts, arabic, indian, night, Chiaroscuro, renaissance painting, highly detailed, intricate, 8k, goya

15	Pero Kiera no se rindió.	Plano general de Kiera escalando la montaña		<p>a woman hanging from a snowy mountain, dim light, morning light, godrays, obscure indian, arabic, reinassance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k --ar 16:9</p> <p>epic wideshot of a woman hanging from a snowy mountain, dim light, morning light, godrays, obscure indian, arabic, reinassance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k::1 --ar 16:9</p>
16	Un día, cuando sus fuerzas amenazaban con desvanecerse por completo,	Primer plano de Kiera, cenital o picado, agotada, esforzándose por subir		<p>https://s.mj.run/obmu4L1Dvhw an arabic woman, long hair, climbing a snowy mountain, effort, tired face, stressed, dim light, morning light, godrays, obscure indian, arabic, reinassance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k --ar 16:9</p> <p>https://s.mj.run/i1X4FAjXxvA an arabic woman, long hair, climbing a snowy mountain, effort, tired face, stressed, dim light, morning light, godrays, obscure indian, arabic, reinassance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k --ar 16:9</p>
17	la princesa llegó a la cima.	Gran plano general de Kiera, en la cima de la montaña	Se saca el plano con Midjourney y se agrega la silueta con photoshop	<p>https://s.mj.run/DARpyxC05is epic wide shot from the top of a snowy mountain, dim light, morning light, godrays, oil painting, reinassance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k --ar 16:9</p>

18	Sus ojos no podían creer lo que veían:	Primer plano de Kiera, ojos abiertos, expresión de sorpresa	Dolly zoom en after effects	<p>closeup of an arabic woman surprised, in shock, awestruck , morning light, golden hour, outside, snow, noble, indian, arabic, oil painting, reinassance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k, --ar 16:9</p> <p>closeup of an arabic woman surprised, in shock, awestruck , morning light, outside, snow, golden hour, dollyzoom, noble, indian, arabic, oil painting, reinassance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k, --ar 16:9</p>
19	ante ella se encontraba la legendaria espada de los cielos, clavada en la roca.	Igual a plano 2: La espada en una roca, cubierta de nieve, de día, ligero zoom.		<p>a fantasy sword in a stone, covered in snow, sunlight, waning light, bluesky, reinassance painting, highly detailed, intricate, 8k, --ar 9:16</p> <p>a fantasy sword in a stone, covered in snow, sunlight, waning light, bluesky, reinassance painting, highly detailed, intricate, 8k, --ar 16:9</p>
20	Kiera se acercó, llena de emoción a la espada	Kiera caminando hacia la espada	Kiera y la espada se agregan en Photoshop	<p>top of a snowy hill, dim light, morning light, godrays, obscure indian, arabic, reinassance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k::1 --ar 16:9</p> <p>extreme closeup to mountain summit surrounded by clouds, snow, dim light, morning light, godrays, obscure indian, arabic, reinassance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k --ar 16:9</p>

21	y la arrancó de la roca	Plano detalle de las manos de Kiera sacando la espada de la roca		<p>https://s.mj.run/K25x4BN6tGE woman hands grabbing a sword, pulling up from stone, morning light, godrays, indian, arabic, oil painting, renaissance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k</p> <p>https://s.mj.run/OwAHtfA6yi4 hands grabbing a sword, pulling up from stone, morning light, godrays, indian, arabic, oil painting, renaissance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k, --ar 3:4</p> <p>https://s.mj.run/mlG-WO32f7Q extreme closeup hands pulling a sword, oil painting, renaissance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k</p>
22	con lo último que quedaba de sus fuerzas.	Kiera levitando la espada; contrapicado, plano medio o plano entero	temblor de cámara, líneas de movimiento, ligero paneo hacia arriba	<p>https://s.mj.run/K25x4BN6tGE woman hands grabbing a sword, pulling up from stone, morning light, godrays, indian, arabic, oil painting, renaissance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k</p> <p>https://s.mj.run/OwAHtfA6yi4 hands grabbing a sword, pulling up from stone, morning light, godrays, indian, arabic, oil painting, renaissance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k, --ar 3:4</p>

23	Casi desmayada,	plano entero de Kierra arrodillada, exhausta	<p>a defeated woman, kneeled, bent over in a snowy mountain, exhausted, panting, tired, dim light, morning light, godrays, obscure indian, arabic, reinassance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k --ar 16:9</p> <p>a woman, bent over in a snowy mountain, exhausted, panting, tired, dim light, morning light, godrays, obscure indian, arabic, reinassance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k --ar 16:9</p>
24	Kiera supo que no tendría fuerzas para bajar la montaña con vida.	Primer Plano de Kiera, exhausta, la cabeza paralela al suelo	<p>https://s.mj.run/00EMJXpljCU closeup to a exhausted arabic woman, panting, tired, after workout, in a snowy mountain, dim light, morning light, godrays, obscure indian, arabic, reinassance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k --ar 16:9</p> <p>https://s.mj.run/00EMJXpljCU https://s.mj.run/KjuROjwDz9g closeup to a exhausted arabic woman, panting, tired, after workout, in a snowy mountain, dim light, morning light, godrays, obscure indian, arabic, reinassance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k --ar 16:9</p> <p>https://s.mj.run/FFMCRclrRVA https://s.mj.run/00EMJXpljCU closeup to a exhausted arabic woman, panting, tired, after workout, in a snowy mountain, dim light, morning light, godrays, obscure indian, arabic, reinassance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k --ar 16:9</p>

25	Fue entonces cuando, frente a ella, se posó un gigantesco dragón	un dragón aterriza frente a Kiera	el dragón se quita con Photoshop; luego se lo agrega con un ligero temblor de cámara, y partículas saliendo de su alrededor. Kiera se agrega en Photoshop	a dragon landing in a snowfield, summit, covered in snow, arabic, indian, golden hour, waning light, reinassanca painting, highly detailed, intricate, sharp edges, organic, 8k, goya, --ar 16:9 a colorful, peaceful, dragon landing in a snowfield, spread wings, summit, covered in snow, arabic, indian, golden hour, waning light, reinassanca painting, highly detailed, intricate, sharp edges, organic, 8k, goya, --ar 16:9
26	La terrorífica bestia le habló con una voz llena de elocuencia: él era el guardián de la espada y había estado esperando desde siempre la llegada de la princesa.	Plano medio del dragón. Kiera en escorzo	La cámara se acerca a él.	https://s.mj.run/LDR8Lan6hYw epic wide shot of a dragon with wings, snowy mountain, arabic, indian, golden hour, waning light, reinassanca painting, highly detailed, intricate, sharp edges, organic, 8k, --ar 16:9
27	El dragón la proclamó reina, le juró obediencia eterna	El dragón inclinado frente a Kiera con la espada		https://s.mj.run/LDR8Lan6hYw epic wide shot of a dragon with wings, snowy mountain, arabic, indian, golden hour, waning light, reinassanca painting, highly detailed, intricate, sharp edges, organic, 8k, --ar 16:9

28	y en su lomo la llevó	Kiera subiéndose al lomo del dragón	La silueta de Kiera se agrega posteriormente	<p>https://s.mj.run/LDR8Lan6hYw epic wide shot of a dragon with wings, snowy mountain, arabic, indian, golden hour, waning light, reinassanca painting, highly detailed, intricate, sharp edges, organic, 8k, --ar 16:9</p> <p>the silhouette of an arabic woman holding a sword snowy mountain, arabic, indian, golden hour, waning light, reinassanca painting, highly detailed, intricate, sharp edges, organic, 8k, --ar 16:9</p> <p>an arabic woman climbing a dragon with wings, snowy mountain, arabic, indian, golden hour, waning light, reinassanca painting, highly detailed, intricate, sharp edges, organic, 8k, --ar 16:9</p> <p>an arabic woman riding a dragon with wings, snowy mountain, arabic, indian, golden hour, waning light, reinassanca painting, highly detailed, intricate, sharp edges, organic, 8k, --ar 16:9</p>
29	de vuelta su reino,	Plano general del dragón volando hacia el castillo. Kiera encima.	se agrega el castillo en Photoshop o se agrega el dragón en Photoshop al plano del castillo	the silhouette of a dragon flying towards the horizon, snowy mountain, arabic, indian, golden hour, waning light, reinassanca painting, highly detailed, intricate, sharp edges, organic, 8k, --ar 16:

30	donde gobernó por el resto de su vida.	Kiera sentada en el trono	<p>arabic woman, sitting in a throne, magnificent, noble, beautiful, symmetrical, dim light, morning light, godrays, indian, arabic, reinassance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k --ar 16:9</p> <p>arabic queen, sitting in a throne, magnificent, noble, beautiful, symmetrial, dim light, morning light, godrays, indian, arabic, reinassance painting, highly detailed, intricate, sharp edges, 8k --ar 16:9</p>
----	--	---------------------------	--