



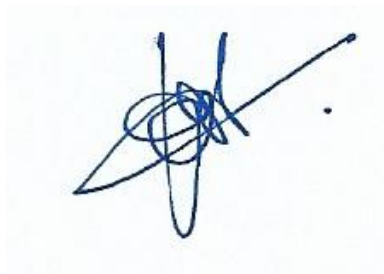
EL COLOR DEL SOL

Narrativa Audiovisual y Realidad Virtual

Un cortometraje en 360°

TRABAJO DE FIN DE GRADO DE
JAVIER OLIVER GARCÍA
CURSO 2016/2017
FACULTAD DE COMUNICACIÓN DE SEVILLA

TUTOR
JUAN JOSÉ VARGAS IGLESIAS

A handwritten signature in blue ink, consisting of several overlapping loops and a long diagonal stroke extending to the right.

ÍNDICE

1. Ficha técnica.....	4
2. Palabras clave.....	4
3. Introducción y objetivos.....	5
4. Prólogo. El reto de la narrativa vs la técnica.....	6
5. El paso a paso del proceso creativo	
1. El guion.....	7
2. Grabación.....	10
3. Postproducción.....	12
4. Montaje.....	15
5. Resultado y conclusiones.....	16
6. Referencias bibliográficas	17
7. Anexo 1: Guion.....	18

1. Ficha técnica.

Sinopsis

El color del sol es una historia de ciencia ficción grabada en 360° que se desarrolla en la Sevilla del futuro. En la mañana del 18 de agosto de 2034, el sol cambia repentinamente. Con un tamaño gigantesco y una luz amarilla intensa, el viejo astro sorprende sin previo aviso a todo el planeta. La humanidad, absorbida por una tecnología que protagoniza sus vidas, levanta la cabeza y se despierta en un mundo que ya no está bajo su control.

Equipo técnico

Alberto González: Sonido, música y Ayudante de Dirección.

Javier Oliver: Guion, Dirección, Operador de cámara, Montaje y Postproducción.

Reparto

Reyes García: Marta.

Jonathan Antón: Ricardo.

Paco Oliver: Presentador y Locución.

Margarita Borge: Voz de Interfaz.

Fernando Palacios: Bandido.

Héctor Collín: Bandido.

Juan Utrilla: Bandido.

Alberto González: Trabajador 1.

Javier Oliver: Trabajador 2.

Agradecimientos a Propulsa Comunicación y En360Grados por aportar el material con el que este cortometraje ha sido posible

Palabras clave

Cortometraje-360-Virtual-Realidad-Narrativa-Distopía

2. Introducción y objetivos.

La Realidad Virtual (VR) es la tecnología de moda en el sector audiovisual. Su popularización en los últimos años ha crecido de forma exponencial, y sus posibles aplicaciones son cada vez más numerosas, abarcando campos tan diferentes como los videojuegos, la publicidad o la cirugía clínica. El video en 360° es uno de los pilares más importantes de esta nueva realidad virtual. Este formato audiovisual rompe con el concepto clásico de plano o encuadre, otorgando al espectador la posibilidad de observar libremente, de escoger su propio punto de vista. Mediante unas gafas de realidad virtual, un ordenador o incluso un móvil de última generación, el usuario se transporta al espacio grabado, pudiendo vivir desde dentro la historia que se les presente. Por ello, en el caso de la realidad virtual, no deberíamos hablar de producción de videos, sino de la creación de experiencias inmersivas.

A pesar de su gran popularidad, los videos en 360° siguen siendo un terreno poco explorado, poco consolidado y sin grandes referentes, por lo que la gran mayoría de las producciones son proyectos experimentales, ambiciosos en la forma pero conformistas en el contenido. El tremendo éxito del 360 a día de hoy, en mi opinión, radica en gran medida en el factor novedad. Para el gran público, la realidad virtual sigue siendo una tecnología desconocida y sorprendente. La novedosa técnica sigue siendo suficiente para otorgar al espectador una experiencia gratificante, incluso si el contenido carece de calidad o interés alguno. Sin embargo, el acceso a la realidad virtual se está democratizando. Las grandes plataformas online de reproducción de video (Youtube y Vimeo) han implementado la realidad virtual en sus catálogos y reproductores. Los smartphones permiten reproducir videos en 360° y las gafas VR compatibles ya se pueden comprar por unos pocos euros. Se ha vuelto una tecnología accesible y en poco tiempo el público dejará de sorprenderse con la técnica y pedirá algo más.

En este momento de transición comienzo este proyecto. Las producciones en 360° de ficción audiovisual son mínimas en el mundo y prácticamente inexistentes en España. *El color del sol* es una propuesta audiovisual de ficción inmersiva, un cortometraje grabado mediante la técnica de video en 360°.

El objetivo de este trabajo es explorar la técnica y narrativa de la realidad virtual de una forma práctica: a través de la realización de un cortometraje que ponga a prueba las ventajas, inconvenientes y posibilidades que esta nueva herramienta ofrece para contar historias.

3. Prólogo: El reto de la narrativa vs la técnica.

La narración de una historia mediante la realidad virtual presenta grandes oportunidades y serios problemas con los que trabajar. Mi experiencia al intentar elaborar una narrativa para los videos en 360º podría resumirse en una frase: La búsqueda del balance.

El hecho de que el espectador sea libre para escoger su propio encuadre supone un reto para el creador. Donde antes había un plano ahora tenemos un espacio tridimensional. Si le ofrecemos al espectador 360º de imagen debemos hacer que estén llenos de elementos atractivos e interesantes. En este último año, he visto como muchos creadores tienden a focalizar todo lo importante en un mismo punto del espacio, lo que no invita al espectador a explorar ni a “interactuar” con el video. Pongo la palabra interactuar entre comillas porque la interacción en los videos 360º es pasiva, ya que el espectador no puede interceder en el desarrollo de la historia ni interactuar con los personajes directamente. El rol del espectador es el de testigo, un observador que vive la historia desde dentro con libertad para centrarse en lo que más le interese. Sin embargo, debemos hablar de interacción porque, en mi opinión, un creador de experiencias en 360º debería ser capaz de crear intriga en el espectador, de hacer que se interese e investigue, y que cada cambio de plano le suponga un nuevo espacio que explorar y descubrir. Por tanto, si concentramos todo lo interesante en un mismo punto, asemejamos el visionado al de un video convencional en 2D, rompiendo con la característica más importante que la realidad virtual aporta al audiovisual: la inmersión.

Sin embargo, cuando nuestra intención como creadores va más allá de mostrar un espacio la reflexión anterior debe ser matizada. Cuando queremos contar una historia en 360º no podemos llenar todo el espacio de información importante, ya que saturaremos al espectador y haremos que su experiencia se convierta en una estresante lucha por no perderse nada. En mi experiencia, el exceso de puntos de interés genera un terrible dolor de cabeza y una frustrante impotencia, al tener una constante sensación de que te estás perdiendo algo cada segundo. Por lo tanto, un video VR

(Virtual Reality) de calidad se encuentra en una delgada frontera en la que se aprovechan los 360° sin saturar de contenido al espectador.

Esta problemática desemboca irremediabilmente en el segundo gran conflicto que plantea la narrativa en la realidad virtual: la dirección de la atención. El cine consiguió elaborar a lo largo de su historia una narrativa sólida que dirige la atención del espectador mediante diferentes técnicas. Centrémonos ahora en la imagen (hablaremos del sonido más adelante). La primera y más evidente técnica es el uso de los planos. La simple elección del encuadre determina radicalmente la realidad que mostramos al espectador dentro del universo creado. Los buenos directores de cine elaboran cada plano concienzudamente, dotando cada detalle de significado. La profundidad de campo, el enfoque, la amplitud, el uso o no del movimiento de la cámara (óptico o físico), el uso de la luz, el tratamiento del color... Son herramientas utilizadas por el cineasta que “manipulan” el punto de vista del espectador. Como cortometrajista, estoy familiarizado con estas técnicas, pero a la hora de enfrentarme a un cortometraje en 360° me di cuenta de que la narrativa convencional es, en un altísimo porcentaje, inservible. El cine dirige la atención del espectador fundamentalmente mediante la cámara, pero en realidad virtual, el espectador es la cámara.

5.1 Paso a paso del proceso creativo: El guion y la preproducción.

El color del sol es una historia de ciencia ficción que se desarrolla en la Sevilla del futuro. En la mañana del 18 de agosto de 2034, el sol cambia repentinamente. Con un tamaño gigantesco y una luz amarilla intensa, el viejo astro sorprende sin previo aviso a todo el planeta. La humanidad, absorbida por una tecnología que protagoniza sus vidas, levanta la cabeza y se despierta en un mundo que ya no está bajo su control. El espectador conoce la historia acompañando a sus dos protagonistas: Ricardo y Marta, una pareja joven que ha tenido éxito económico y que se refugia en su casa cuando comienza la crisis global.

Nadie sabe el porqué de este cambio repentino del sol, y ninguna institución científica o política es capaz de dar una respuesta. Desde la pantalla de su televisión holográfica, los protagonistas ven cómo el mundo civilizado se derrumba. El miedo se asienta abriendo las puertas a la violencia y la barbarie. En este momento de caos, guerra e incertidumbre surge *The Wonderful City*, una empresa que ha construido búnkeres y que recoge en sus aeronaves a los refugiados que puedan pagarlo.

La posibilidad de ponerse a salvo en una de esas fortalezas subterráneas es motivo de conflicto entre Marta y Ricardo, lo que desemboca en un final trágico para ambos.

Podríamos enmarcar el cortometraje en el género de ciencia ficción. Se utiliza un ambiente distópico retrofuturista, con un tono crudo, frío y reflexivo. Este proyecto tiene influencias estéticas y argumentales de películas como *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *2001 Odisea en el Espacio* (Stanley Kubrick, 1968), *La Naranja Mecánica* (Stanley Kubrick, 1971) o *El Renacido* (Alejandro G. Iñárritu, 2015); libros como *Un Mundo Feliz* (Aldous Huxley, 1932) o *1984* (George Orwell, 1949); y videojuegos como la saga *Fallout* (Interplay Entertainment, 1997-2015) o *The Last of Us* (Naughty Dogs, 2013)

A nivel estético, aposté por el estilo retrofuturista. La intención era crear un ambiente de conexión temporal, mostrando paisajes y escenarios muy cercanos y actuales que se complementan con matices futuristas y pinceladas de elementos del pasado. El futuro tenía que ser cercano, así que utilicé para ilustrarlo un concepto que se antoja más que probable en los próximos años: el concepto de “Smart Home”. La casa de los protagonistas, donde se desarrolla gran parte de la historia, cuenta con un sistema de inteligencia artificial que se encarga de tareas como la seguridad o el control de la salud de sus inquilinos. El sistema utiliza una interfaz holográfica interactiva que se despliega por toda la casa a gusto del usuario. El vestuario de los personajes es una mezcla de diferentes estilos y modas de entre los años 20 y 50. Se utilizan elementos como fedoras, boinas, sombreros, chaquetas y botas de cuero, y se hace un pequeño guiño a *La Naranja Mecánica* (Stanley Kubrick, 1971), en la vestimenta de uno de los bandidos que atacan la casa de los protagonistas.

Contar una historia mediante la técnica 360° supone un cambio de mentalidad para el que está acostumbrado a trabajar con video normal. Cuando se escribe un guion audiovisual se piensa en imágenes y planos. Depende del guionista, se dan más o menos detalles de cómo van a ser esos planos. En un video 360° tenemos que pensar en espacios y puntos de interés, pues hay que tener en cuenta que, aunque situemos el centro de la acción en una zona del espacio tridimensional, el espectador es libre de mirar donde le plazca. Un dato importante a tener en cuenta es que, de los 360°, el ángulo de visión que un espectador puede ver al mismo tiempo es de entre 20 y 30 grados, de los cuales centra la atención en algún punto concreto del espacio. Para preparar las escenas, además del guion, elaboré una serie de esquemas que representaban la distribución de los puntos de interés en los 360 grados, como se puede ver en la “Imagen 2” (más adelante).

Para poder continuar con la explicación veo necesario introducir el concepto de panorama. Un panorama o plano equirrectangular es una imagen que contiene la información visual de 360°. El panorama es al video 360° lo que el plano es al video 2D convencional. En la “Imagen 2” podemos ver un ejemplo de panorama. La distorsión que se puede observar podría ser comparable a la de un mapa terrestre, representa toda una esfera en un plano.



Imagen 1. Panorama de “El Color del Sol”

Este panorama corresponde a una escena en la que unos bandidos intentan forzar la puerta de la casa. Los protagonistas esperan el momento propicio para activar los mecanismos de defensa de la “Smart Home”, y se encuentran en el pasillo observándoles mediante una cámara de seguridad. En esta escena, la atención se concentra en dos focos principales: La puerta (delante del espectador), desde la que podemos ver a los bandidos a través de la pantalla holográfica y del cristal, y el pasillo (detrás y a la izquierda del espectador). Los dos puntos de interés tienen acción importante, por lo que un tercero sería, en mi opinión, excesivo. Por ello, concluí que el resto del espacio debía quedarse sin información importante. Aunque la secuencia consigue generar tensión y suspense en el espectador, considero que el esquema que planteé para esta escena no fue el más adecuado. Los dos puntos de interés son de igual importancia, pero están muy separados entre sí. El espectador no sabe en cuál de ellos debería centrarse y se genera la sensación de impotencia. Por esta razón, considero que las escenas que mejor funcionan son aquellas en las que la acción se reparte en puntos con distinto grado de interés, haciendo que el espectador se sienta cómodo cuando decida centrarse en uno de ellos.

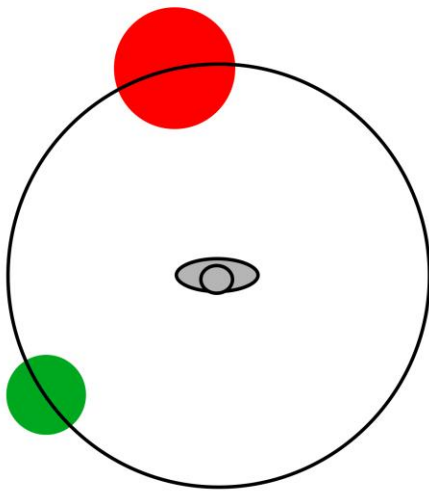


Imagen 2. Esquema de puntos de interés y panorama.

Durante la escritura del guion, utilicé este proceso y apliqué diferentes esquemas de atención en cada escena. La elección de uno u otro dependió del ritmo, de la sensación que quería generar en el espectador y del contenido argumental de la escena.

5.2 Paso a paso del proceso creativo: La grabación.

A nivel técnico, la realidad virtual ofrece un primer encuentro complejo y desconcertante. No se trata solo de aprender nuevas técnicas y softwares, sino que supone un cambio de mentalidad radical para entender las imágenes que estás tratando, ya que el primer visualizado de los brutos grabados dista mucho del resultado final. La toma y postproducción de estas imágenes es un proceso laborioso, con resultados lentos, pero, en mi experiencia, gratificantes.

Antes de la grabación, realicé numerosas pruebas para dominar la técnica y descubrir sus puntos fuertes y débiles. Una cuestión que medité mucho fue la de mover o no la cámara. Los videos en 360° pueden tener movimiento de cámara. Esto aporta posibilidades que, por supuesto, la cámara estática no tiene, pero conlleva serias limitaciones. El movimiento de la cámara funciona muy bien cuando el video va a ser reproducido en un ordenador, sin embargo, cuando el video se reproduce en gafas VR, el resultado es una insostenible sensación de mareo, ya que tus ojos te dicen que te estás moviendo, pero tu cuerpo está en realidad quieto. El visionado en gafas VR es al 360 lo que la

reproducción en sala al cine; es la única forma de disfrutarlo en su plenitud, por lo que decidí sacrificar los movimientos de cámara y fortalecer otros elementos de la puesta en escena.

Hay muchas formas de grabar realidad virtual, pero yo opté por la utilización de seis cámaras unidas a un soporte, que graban en conjunto los 360° de imagen. Esto tengo que agradecerlo a Propulsa Comunicación y a En360Grados, que me facilitaron generosamente el equipo para que pudiera llevar a cabo este proyecto. El proceso de grabación es lento, ya que requiere de una perfecta sincronización de las seis cámaras para obtener buenos resultados. Como la cámara captura todo el espacio, cuando se dice “acción” no puede haber nadie en el escenario, salvo los actores. Como director, ha sido una curiosa experiencia, ya que tuve que buscar métodos alternativos para llevar el control de la grabación. Durante las escenas, tenía que utilizar mecanismos como espejos o la cámara de un teléfono móvil para intuir como se estaba desarrollando la toma. En muchas ocasiones ni siquiera pude visualizarlas. Además, el sistema de grabación que utilicé no permite la previsualización de lo grabado hasta pasados varios procesos de postproducción.

Este tipo de grabación hace que la confianza en el equipo deba ser mucho mayor. Tuve la suerte de contar con dos actores, Jonathan Antón y Reyes García, que se entregaron íntegramente al proyecto, y con mi ayudante y compañero de rodajes desde hace años, Alberto González, en el que deposito toda mi confianza.



Imagen 3. Ensayos previos a la grabación. Con Jonathan Antón, Reyes García y Alberto González.

La dirección de actores ha sido de lo más satisfactorio de este proyecto. Al principio tuve que hacerles entender lo que suponía un cortometraje en 360°, ya que era su primer encuentro con esta técnica. A pesar de ello, captaron la idea perfectamente e hicieron un estupendo trabajo. En cierta manera, este tipo de grabación acerca al actor mucho más al teatro, con la diferencia de que su público está en el escenario con él. Aunque no tienen que actuar para la cámara, el video en 360° obliga al actor a evitar ciertas zonas del espacio para no crear conflictos técnicos en las cámaras, por lo que establecer una coreografía en los ensayos previos resultó crucial.

El hecho de que la cámara lo grabe todo implica también la imposibilidad de utilizar luz artificial o micrófonos de pértiga. Tuvimos que adecuarnos a la luz natural y planteé el guion de manera que no hiciera falta grabar sonido en directo. La grabación del cortometraje ocupó dos días de intenso trabajo en los que grabamos las dieciocho escenas que componen este guion.

5.3 Paso a paso del proceso creativo: La postproducción.

Antes de poder empezar con el montaje, los videos en 360° pasan por un complejo recorrido previo que permite obtener los panoramas. Explicaré brevemente el proceso que seguí para conseguir las imágenes resultantes. Como dije antes, cada toma es grabada con seis cámaras diferentes. El primer paso es el de elegir la mejor toma, lo que implica la visualización de los videos de las 6 cámaras por separado. Una vez seleccionada la toma llega el momento del *stitching* o cosido. Este es el proceso por el cual convertimos las seis imágenes independientes en un panorama único.

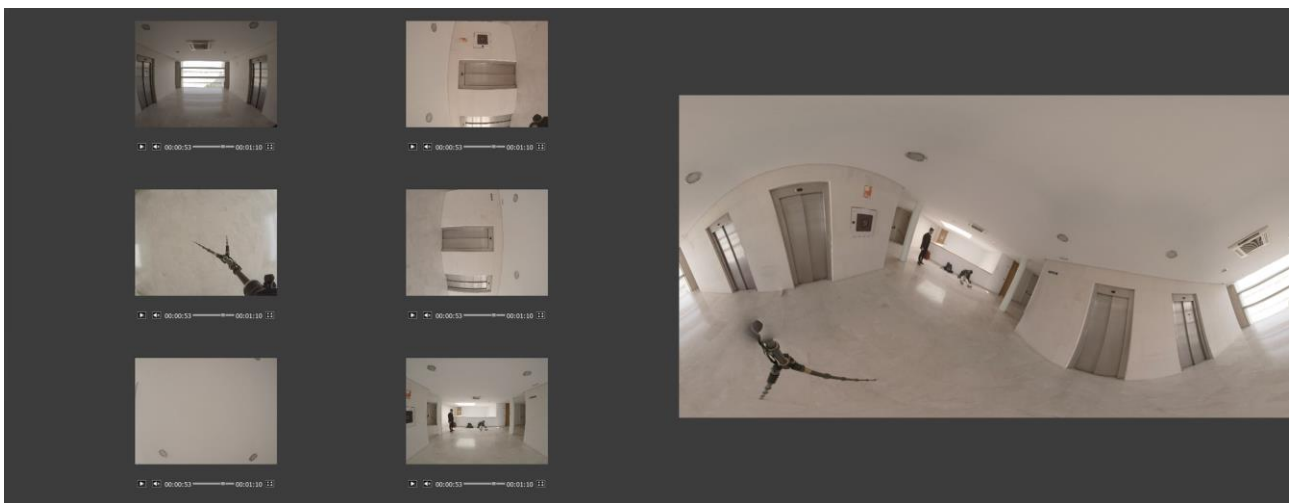


Imagen 4. Stitching. A la izquierda las seis imágenes, a la derecha el panorama resultante.

Tras la obtención del panorama, tuve que elaborar una serie de procesos con diferentes softwares para obtener una imagen balanceada, con horizonte. En la mayoría de los casos, estos planos equirectangulares no quedaron perfectos, por lo que realicé una serie de correcciones para eliminar digitalmente todos los desperfectos visibles. El siguiente paso fue la integración de efectos digitales y la corrección de color o etalonaje.

La postproducción tomó cinco semanas de trabajo intenso, ya que la multitud de procesos y la complejidad de los mismos hacía que se necesitaran varios días para terminar un solo plano satisfactoriamente.



Imagen 5. Proceso de postproducción. Desde el panorama en bruto hasta el resultado final.

5.4 Paso a paso del proceso creativo: El montaje.

Una vez acabada la postproducción tuve los elementos necesarios para empezar a montar la historia. Desde el punto de vista técnico, el proceso de montaje fue la única parte de la producción que se asemejó al de un cortometraje convencional. Sin embargo, el ritmo y los cambios de “plano” funcionan de manera completamente diferente.

Una de las premisas que tuve que tener en cuenta desde la escritura del guion fue que, para muchos espectadores, ésta podría ser su primera experiencia en 360°, y casi con total seguridad sería su primera experiencia de realidad virtual en la que se asiste a una historia de ciencia ficción. Por tanto, el comienzo del cortometraje debía ser paciente con el espectador y dejar que se acostumbrara a la sensación tan impactante que produce la realidad virtual en su primer encuentro. Aposté por un ritmo lento en las primeras escenas. Durante los tres primeros minutos la duración de los planos es notablemente superior que en el resto del metraje. De esta manera, el espectador se familiariza con los espacios y se prepara para el cambio de ritmo que le espera a continuación. Siguiendo esta idea, escribí el guion de manera que toda la historia se desarrolla en tan solo tres escenarios: el interior de la casa, el jardín y el edificio de oficinas. Al hacer los espacios reconocibles puedo permitirme un incremento del ritmo sin que el espectador se pierda. Durante el cortometraje, tras varias escenas de intensa carga visual, incluí escenas en las que el ritmo baja intencionadamente, otorgando un estratégico descanso en el visionado.

En el montaje fue cuando el sonido tomó por fin el protagonismo que se merecía. Como comentaba anteriormente, la grabación de sonido directo era difícil técnicamente. Podría haberse resuelto mediante micrófonos inalámbricos bien escondidos, pero hubiera encarecido la producción y, en aquel momento, no tenía acceso al número de micrófonos que hubieran sido necesarios. En mi opinión, el sonido es la herramienta más poderosa que tenemos para dirigir la atención en un video en 360°. Pasos que se acercan, una puerta que se abre, el rugido del motor de una aeronave... son sonidos que atraen inmediatamente la atención del espectador, que busca instantáneamente la fuente emisora. Desafortunadamente, la tecnología con la que conté no permite la creación de sonido binaural. El sonido binaural es una configuración sonora en estéreo que reconoce en que dirección estás mirando, de manera que, si estás mirando hacia delante y alguien viene por tu derecha, escuchas el sonido amplificado por el auricular derecho. Esto consigue crear una sensación espacial que complementa perfectamente el video 360°, logrando una inmersión absoluta.

Como no pude contar con esta técnica, decidí incluir sonidos muy reconocibles que permitieran que el espectador los identificara rápidamente y les incitara a buscar su fuente.

Otro punto importante durante el montaje fue los cambios de “plano”. El cambio de panorama es mucho más brusco y determinante que un cambio de plano convencional, ya que implica un cambio de espacio. El espectador tiene que volver a reconocer el entorno para situarse. En este cortometraje he utilizado dos tipos de transiciones: fundido a negro y corte directo. Los fundidos los utilicé en momento en los que se acaba un bloque narrativo. No podían ser disoluciones largas, ya que el espectador lo vive como si apagarán todas las luces y quedara a oscuras. Los cortes directos los utilicé durante las secuencias con el objetivo de atrapar la atención del espectador directamente en el panorama siguiente. Es decir, si justo antes de hacer un corte hay un claro punto de interés que el espectador estará probablemente mirando (cuadrado verde en *Imagen 6*), al hacer el corte, colocaré en ese mismo punto la parte del panorama en la que me interesa que se centre. Por ejemplo, en la escena que podemos ver en las imágenes 6 y 7, Ricardo avanza por un pasillo. Al hacer el corte hacemos que lo primero que se vea sea a Ricardo entrando en el salón, generando una continuidad que de otra forma se hubiera perdido. Hice que ambos puntos coincidieran al corte a la misma altura del panorama, facilitando el seguimiento de la escena por parte del espectador. En cualquier caso, el espectador tiene libertad para mirar donde quiera, pero este mecanismo facilita que los cortes se hagan en un sentido lógico.



Imagen 6. Instante antes del corte directo, resaltado el centro de atención.



Imagen 7. Instante después del corte directo, resaltado el centro de atención.

5.5 Resultado y conclusiones.

El resultado de este proyecto ha sido un cortometraje en 360° con una duración de nueve minutos y una resolución de 4096x2048 (4K). Cuando comencé este proyecto no me obsesionaba obtener un buen resultado final. Me tomé este trabajo como una forma de experimentar y explorar la técnica 360° para contar historias, siendo consciente de que cometería muchos fallos y descubriría que muchos de los planteamientos y suposiciones previas estarían equivocados, y así ha sido. Sin embargo, creo que, en términos generales, el cortometraje funciona y puede ser visionado y disfrutado perfectamente. Los comentarios de los espectadores que han podido visualizarlo hasta ahora son más que positivos. El *feedback* revela que se puede seguir la historia sin problema, se consigue la sensación de inmersión y resulta entretenido. También ha servido para revelar las escenas que mejor funcionan y las que fallan en su planteamiento. En general, se confirma la teoría anteriormente expuesta de que el esquema más satisfactorio es el que reparte por el espacio distintos puntos de interés con distintos niveles de importancia. De esta manera, se aprovechan los 360° a la vez que dejamos que el espectador elija cómodamente donde centrar su atención, sin que tenga la sensación de que se está perdiendo algo más importante. Aunque este sea el esquema que mejor funciona en términos generales, es necesario complementarlo con escenas en las que se concentre la atención en un pequeño espacio, para que supongan un descanso visual, y con alguna escena que esté muy cargada de información en los 360°, para que suba la adrenalina del espectador, dependiendo de lo que queramos transmitir como creadores en cada momento.

Mi conclusión es que los videos en 360° pueden aportar muchísimo desde el punto de vista creativo. Aunque todavía no hay referentes ni una narrativa establecida, esta técnica tiene aún un extensísimo margen de desarrollo y puede suponer una valiosísima herramienta para el entretenimiento y la cultura. Con este trabajo, confirmo que es posible contar una historia mediante la realidad virtual y conseguir que el espectador se involucre de una forma narrativa e inmersiva.

6. Referencias bibliográficas.

Orwell, G., & Dean, M. (2003). *1984*. Harlow: Penguin Books.

Iñarritu, A. G. (Director). (2015). *The revenant*[Motion picture]. Estados Unidos: Regency Enterprises.

Kubrick, S. (Director). (1968). *2001, A Space Odyssey*[Motion picture]. USA.

Kubrick, S (Director). (1971). *The Clockwork Orange* [Motion picture].

Bethesda Softworks. (1997). *Fallout*[Video Game].

Scott, R. (Director). (1982). *Blade runner - the final cut*[Motion picture]. USA: Warner Bross.

Grove, E. (2009). *130 projects to get you into filmmaking*. Singapore: Page One.

Huxley, A. (1932). *Brave new world*.

Naughty Dog. (2013). *The Last of Us*[Video Game].

7. Anexo: Guion.

EL COLOR DEL SOL
Narrativa audiovisual y realidad virtual
Un guion de Javier Oliver

INT. EDIFICIO OFICINAS. DÍA

Estamos en el pasillo de un edificio de oficinas. En frente tenemos un gran ventanal desde el que vemos la ciudad de Sevilla.

En las paredes de la izquierda y derecha vemos dos cuadros de Van Gogh en los que se ve un gran sol naranja. RICARDO, un hombre de unos 33 años, pasa por detrás y mira sin mucho interés hacia el gran ventanal.

LOCUCIÓN

Siempre nos creímos que lo conocíamos todo, que el mundo estaba bajo nuestro control para ser dominado y destruido. Para cuando nos dimos cuenta de nuestro tremendo error, era demasiado tarde.

EXT. PLAZA DEL TRIUNFO. DÍA. (ESCENA ELIMINADA)

RICARDO cruza con su maletín la Plaza del Triunfo, Sevilla. Vemos una ciudad cambiada por los años. La publicidad inunda las calles, incluso la Giralda tiene anuncios constantes que se proyectan sobre sus paredes. Naves voladoras pasan por encima de las cabezas.

INT. ENTRADA. DÍA

RICARDO abre la puerta y entra en una casa grande y moderna. Camina por el pasillo hasta que una pantalla holográfica con las palabras "Bienvenido Ricardo" aparece delante suya.

VOZ ROBÓTICA

Bienvenido a casa Ricardo. Son las 19:14 del 17 de Agosto de 2034.
Hoy has generado 38 mil euros de beneficios. Enhorabuena.

La pantalla ilustra los datos. RICARDO hace un gesto con la mano y la pantalla se retira.

INT. SALÓN. DÍA

Nos encontramos en el salón de una casa moderna. Frente a nosotros se alza un cuadro de Van Gogh en el que brilla un sol muy grande y amarillento. Se abre la puerta y entra RICARDO, que se dirige directamente a una pequeña plataforma blanca. Se sube y abre los brazos. Otra pantalla holográfica aparece junto a él. Una luz blanca “escanea” a Ricardo.

VOZ ROBÓTICA

Escaneando... Hoy has perdido 300 calorías. Los análisis indican que se encuentra en un estado... (con una voz aún más robótica)
Saludable. Nuestra recomendación del día es que beba al menos 1 litro más de agua min...

Con un sutil movimiento de mano en el aire, RICARDO apaga la pantalla holográfica e interrumpe la locución. Se sienta en el sofá. Vuelve a mover la mano y aparece una gran pantalla en el lugar donde normalmente se situaría un televisor. Con más gestos va pasando entre diferentes canales hasta que se queda en el canal de noticias.

PRESENTADOR

El tiempo se presentará mañana sin novedades. Máxima de 53 grados y mínimas de 36 en la ciudad de Sevilla. El cielo estará despejado. Les recomendamos que mantengan sus climatizadores encendidos y que beban mucha agua.

El formato de la pantalla cambia y aparece un símbolo de llamada entrando. RICARDO acepta y MARTA, una joven de 30 años, aparece en el holograma. Está en una cama, despeinada y en pijama.

MARTA

Buenos días guapo.

RICARDO

Buenas tardes, no me puedo creer que te acabes de levantar.

MARTA

Déjame disfrutar las vacaciones. Necesito un bañito que me espabile. ¿Te apuntas? Voy a bajar.

PRESENTADOR

(En la TV)

Gracias María. El Parlamento europeo ha sido interrumpido esta mañana por la irrupción de un grupo de supuestos científicos anunciando una catástrofe inminente causada por un cambio en la composición del sol. Los cuerpos de seguridad han detenido rápidamente a los alborotadores y la sesión ha podido retomar su curso. Los gobernantes han confirmado que se trata de un grupo desacreditado de astrólogos que basan sus creencias en fundamentos que nada tienen que ver con la ciencia. Los detenidos pasarán a disposición judicial...

MARTA aparece por la misma puerta por la que entró RICARDO al principio. RICARDO, absorto en la televisión, ni se percata de que su mujer cruza el salón, abre la puerta que da paso al jardín y sale.

MARTA

(desde fuera)

¡Ricardo! ¡Ven porfa!

RICARDO se levanta tras vacilar unos segundos y cruza la puerta.

EXT. JARDÍN DE LA CASA. DÍA.

El jardín es grande y tiene piscina. MARTA, que lleva puesto un bikini, se lanza al agua. Tras unos segundos sumergida, saca la cabeza, se acerca al bordillo y tira al césped su bikini.

MARTA

(sonriente)

¿Por qué no te vienes aquí conmigo?

RICARDO sonríe también y se acerca a la piscina.

INT. SALÓN. NOCHE

RICARDO y MARTA bajan las escaleras y cruzan el pasillo.

LOCUCIÓN

Teníamos una buena vida, una vida programada con exactitud. A las 6:00 suena la alarma. A las 6:25 estamos preparados para salir. Nos despedimos.

RICARDO y MARTA se dan un beso y salen de la casa.

LOCUCIÓN (CONT´D)

A las 7:25 llego al edificio. Para cuando subo el último escalón el sol empieza a asomar sus rayos sobre la ciudad. Pero ese día fue diferente.

INT. EDIFICIO DE OFICINAS. AMANECER

RICARDO sale del ascensor y mira sorprendido por el ventanal. La luz del amanecer que baña la ciudad de Sevilla es diferente, de un rojo intenso que no se corresponde con la luz natural del sol. Ricardo se queda paralizado, dos compañeros están allí también, hipnotizados ante esa imagen surreal.

LOCUCIÓN

El sol cambió. Amaneció mucho más grande, con un color intenso, casi irreal, que bañaba toda la ciudad. Me quedé allí hipnotizado, observando lo desconocido, y una mezcla de miedo y furor se apoderó de mí. Debía ser un fenómeno meteorológico. No tenía sentido. Volví al trabajo.

INT. PASILLO/SALÓN. TARDE.

RICARDO abre la puerta de casa. MARTA está en el sofá, viendo las noticias, asustada y nerviosa. Cuando cruza el pasillo la pantalla holográfica aparece.

VOZ ROBÓTICA

Bienvenido a casa Ricardo. Son las 19:09 del 18 de Agosto de 2034.
Hoy has generado...

RICARDO no se detiene a escuchar su bienvenida. Retira la ventana inmediatamente y se acerca a MARTA. Ricardo se sienta junto a ella y se abrazan sin despegar la mirada de la televisión. Están mostrando imágenes del sol.

PRESENTADOR

Nos llegan estas imágenes desde EEUU. Como pueden comprobar, este inesperado cambio en la luz del sol puede apreciarse visualmente en el mundo entero. Hasta ahora, ningún representante del gobierno ha querido hacer declaraciones, y esperamos impacientes los informes de la NASA y la Agencia Estatal de Meteorología.

Los supermercados y tiendas online han colapsado ante la avalancha de pedidos. Las existencias de todo tipo de alimento se han agotado ante la inesperada cantidad de compradores. Las grandes cadenas han hecho un llamamiento a la calma y afirman que mañana volverán a tener existencias.

La policía ha tenido que intervenir para sofocar una multitud de altercados que se han producido en estos establecimientos.

EXT. JARDÍN. TARDE.

MARTA y RICARDO salen al jardín y contemplan el sol, que puede verse ahora perfectamente. Es más grande de lo habitual y tiene una luz de un amarillo muy intenso.

LOCUCIÓN

Miedo. En tan solo 12 horas el mundo había sucumbido al pánico. En todo el planeta se preguntaban qué estaba pasando y nadie tenía una respuesta.

INT. SALÓN. DÍA.

RICARDO y MARTA están en el salón. Mediante fundidos y cambios de ropa mostramos el paso del tiempo.

LOCUCIÓN

El mundo se paralizó durante los siguientes días. Los gobiernos salieron dando explicaciones contradictorias. La NASA demostró no

tener ni idea de lo que pasaba y la gente se encerraba en sus casas acumulando más y más reservas de comida.

El paso del tiempo se detiene. RICARDO y MARTA están en el salón discutiendo. La televisión holográfica está encendida y emite un anuncio de "The Wonderful City"

LOCUCIÓN (CONT'D)

"The Wonderful City", una empresa privada, emergió entonces. Había construido búnkeres de lujo en Alemania, y ofertaban alojamiento a los que estuvieran dispuestos a gastarse hasta el último céntimo que les quedase. Sus naves sobrevolaban el cielo cada día recogiendo a los refugiados que pagaban la cuota. MARTA quería ir, pero yo no dejaría que unos oportunistas me sacaran todo lo que había conseguido hasta ahora. Nadie demostraba que esto no fuera temporal, ni que fuera a tener consecuencias directas para el ser humano.

Escuchamos el sonido de un motor. MARTA sale corriendo al jardín.

EXT. JARDÍN. TARDE.

RICARDO sale tras ella. MARTA mira hacia arriba y ve una nave volando sobre ellos. Es la misma nave que aparece en los anuncios de "The Wonderful City", que transporta a los contratantes hasta los búnkeres. La nave pasa sobre su casa y sigue su rumbo, perdiéndose en el horizonte. Mientras la pareja sigue observando la nave una explosión los sobresalta. Ha sido cerca, en casa de sus vecinos. MARTA y RICARDO corren hacia dentro y cierran la puerta.

INT. ENTRADA DE LA CASA. DÍA

Nos encontramos frente a la puerta de entrada a la casa. A través de un pequeño cristal de la puerta, vemos que se acercan al domicilio tres hombres armados con escopeta, martillo y un bate de béisbol. RICARDO y MARTA están en el pasillo, de espaldas a la puerta de entrada, observando a los bandidos acercarse gracias a una pequeña pantalla holográfica que muestra la imagen de una cámara de seguridad.

LOCUCIÓN

Los ataques de bandidos empezaron a ser frecuentes cuando la comida empezó a escasear.

La interfaz de la pantalla holográfica señala con círculos las cabezas de los bandidos, que intentan ahora forcejear con la puerta. Aparece el mensaje: "Intruso detectado, afirme para ejecutar". RICARDO afirma con la cabeza, e inmediatamente el fuerte estruendo de una ametralladora rompe el tenso silencio. Dos de los bandidos caen al suelo muertos y el tercero consigue escapar.

LOCUCIÓN

Teníamos instalado un sistema defensivo de última tecnología. No tenían nada que hacer.

INT. SALÓN. NOCHE

MARTA y RICARDO ven las noticias. En directo presencian el lanzamiento de una bomba nuclear y su explosión. Instantáneamente todas las luces y pantallas holográficas se apagan.

LOCUCIÓN

Las tensiones políticas se volvieron críticas. Al final pasó. La bomba explotó lo suficientemente lejos para contarlo, pero nuestro sistema de energía no pudo soportarlo.

INT. PASILLO. AMANECER

RICARDO y MARTA discuten junto a la puerta de entrada. Nos situamos al final del pasillo. La luz roja del amanecer entra por las ventanas.

LOCUCIÓN

Sin energía no teníamos defensas, no teníamos nada. Necesitábamos reponer el núcleo del sistema energético. En las oficinas donde trabajaba teníamos reservas. Marta me rogó que me quedase, que solicitáramos ser recogidos por The Wonderful City. No la escuché.

EXT. PLAZA DEL TRIUNFO. DÍA (ESCENA ELIMINADA)

RICARDO pasa por la Plaza del Triunfo. Está completamente vacía. Las luces de las tiendas y los hologramas publicitarios están apagados y el estado de los edificios refleja decadencia y abandono.

INT. OFICINA. DÍA

RICARDO aparece por el pasillo del edificio de oficinas con un macuto pesado. Se detiene un momento a mirar la ciudad a través de la cristalera. El sol es mucho más grande e intenso que cuando cambió por primera vez, y la luna ha crecido en el cielo y se ha vuelto rojiza, como el sol. Hay una tercera esfera en el cielo. Es roja, del tamaño de la luna, y no la hemos visto antes.

INT. ENTRADA. ATARDECER.

RICARDO llega a casa pero la puerta está abierta. Asustado, entra en la casa llamando a MARTA.

LOCUCIÓN

Cuando llegué la puerta estaba forzada..

EXT. JARDÍN. ATARDECER

RICARDO sale al jardín. El macuto se le cae al suelo cuando descubre el cadáver de MARTA flotando boca abajo en la piscina. Ricardo se tira al agua teñida de rojo a recoger el cadáver. Grita de desesperación.