

ENFOQUE Y TRATAMIENTO DE GÉNERO

El enfoque y el tratamiento del género que adopta *El Quetzal Dorado* en su guión literario son claros. Partiendo del claro homenaje y la parodia -no en clave de burla, reiteramos- el guión sigue el esquema básico de las historias clásicas, al que se le añaden ciertos toques de modernidad.

La base principal de *El Quetzal Dorado* nace como un homenaje a las películas clásicas del género de aventura. Las características principales de estos films, como se ha comentado anteriormente, son los siguientes:

- Figura central del héroe/heroína que
- Lucha por conseguir un objetivo, ya sea un rescate de alguna persona, obtener un objeto, resolver un misterio...
- Los protagonistas emprenden una empresa que hace que se desplacen hacia lugares que les son desconocidos, donde deberán sortear peligros y vencer los riesgos. La acción dramática tiene lugar en localizaciones alejadas del hogar del protagonista, mayoritariamente lugares poco usuales y en tiempos pasados
- El/la protagonista experimenta una transformación a lo largo de su viaje.
- Los personajes que aparecen en estas historias son estereotipados y antitéticos: el héroe fuerte y valiente, el malvado enemigo...
- Guión de ficción y acciones y situaciones diferentes que normalmente terminan en un cliffhanger, como sacados de los capítulos de una novela, de un cómic o de seriales de televisión.
- Uso del montaje vertiginoso como arma principal y de una banda sonora temática, pegadiza y acompañante en los momentos claves, siendo parte partícipe de la misma acción.
- Secuencias de acción rocambolesca, llevadas a extremos irónicos e incluso autoparódicos.
- En la mayoría de casos, las historias acaban bien: eterna lucha entre el bien y el mal.

Como se puede observar, tras leer el guión, el homenaje al género queda más que claro. Todos las claves citadas anteriormente se cumplen en el escrito de *El Quetzal Dorado* - a excepción de las referidas a elementos de la

posproducción o bien del montaje - y las que no se cumplen con exactitud es porque se ha buscado ese enfoque paródico del género. Hagamos un repaso por las líneas de tratamiento más claras.

En *El Quetzal Dorado*, Alexander se presenta como el personaje arquetípico de las aventuras clásicas, el héroe, el personaje que evolucionará a lo largo de la historia. Henry, adquiere el papel de mentor, el sabio que encamina al héroe hacia el éxito, quien lo introduce en el mundo mágico. Ahora bien, ambos personajes son más de lo que a simple vista aparentan.

Alexander es un joven que ha perdido a su madre en una edad temprana. Ha crecido leyendo novelas de aventuras, pero jamás ha vivido una. Parece que está perdido en un mundo que le queda grande, pero él tiene ganas de aprender y seguir viviendo, aunque le cuesta olvidar el pasado. Se puede establecer una relación entre el joven protagonista y el cine de aventuras actual: un tipo de cine que parece haber olvidado sus orígenes, aunque mira de superarse siempre, romper sus orígenes y aparentar una falsa originalidad. Henry, en contraposición, se nos muestra como una persona de mediana edad, fanfarrón, caótico, torpe pero valiente. Parece que su época dorada ya pasó hace tiempo, y ahora busca un compañero más joven para vivir nuevas aventuras o para que éste le haga el trabajo sucio. Nuevamente -y salvando las distancias- Henry representaría el cine clásico de aventuras: un género que no quiere hacerse mayor, venido a menos pero que lucha para sobrevivir en un mundo donde, aparentemente, todo está descubierto. La voz de la experiencia en un mundo cambiante.

Juntos - lo nuevo, con lo clásico - son capaces de, tras sus pequeños rifirrafes, pueden llegar a entenderse y trabajar juntos, mejorando ambas partes y aventurarse hacia un nuevo futuro. Cine clásico mezclado con pinceladas de cine moderno. Esa es la base genérica de *El Quetzal Dorado*.

El personaje de Henry no sólo nos sirve para rendir homenaje al cine de aventuras clásico, sino también nos da pie a establecer cierta parodia hacia el género. Rompiendo la figura del personaje arquetípico, Henry provocará la mayoría de escenas cómicas del guión al romper algunos de los clichés más típicos de las películas de aventuras. Este es un aspecto que se ha trabajado en el guión de *El Quetzal Dorado* con mayor interés y ahínco: entender los códigos, respetarlos, utilizarlos y parodiarlos.

También se puede observar, en el guión literario de *El Quetzal Dorado*, una división en dos que tiene que ver con el tratamiento genérico y los aspectos de cine clásico de aventuras y las nuevas tendencias unidas al mundo de los videojuegos. La primera parte del guión sucede en escenarios normales y simples, en el sentido de que no son escenarios mágicos ni lugares en los que jamás haya estado algún personaje. No son ni parajes para descubrir, ni lugares lejanos. En cambio, en la segunda parte del guión se produce un cambio radical, empezando la verdadera aventura, la que transporta hacia lugares de fantasía inimaginados, solo posibles en el mundo de la ficción. Aquí, aunque parezca que se vuelva a la aventura más clásica, se toman como referencia muchos elementos del mundo de los videojuegos - avanzar y superar pantallas hasta llegar a luchar contra el monstruo final - y las películas de fantasía, con apariciones de seres mitológicos. Es en este contexto donde volvemos a la parodia, reinventando escenas arquetípicas aportando ciertos elementos de modernidad, al mismo tiempo que intentamos romper con algunos clichés establecidos.

Tras el homenaje, la parodia, las referencias clásicas y modernas, también se debe comentar uno de los elementos más importantes a nivel de género de *El Quetzal Dorado*: el drama.

Mientras que la mayoría de producciones de este género se sustentan en personajes planos similares a los superhéroes que avanzan sin mirar atrás, a nosotros nos interesaba la idea de crear personajes que tuviesen cierta evolución dramática a lo largo de la historia. El personaje que más presenta estas características es Alexander, pero también sufren cambios Henry y Lilly. Además, relacionado también con el drama, una de las características principales del género de aventura es que, en la lucha entre el bien y el mal, siempre prevalece el bien. En *El Quetzal Dorado* se pretendía mostrar una historia ficticia partiendo de unos personajes más reales con los que el público se pudiese sentir identificado y, aunque siempre queremos que el bien reine sobre el mal, a veces el resultado no es el esperado. Por eso, aunque nuestros protagonistas consigan el tesoro al final de la aventura, no estarán satisfechos, pues Lilly se debatirá entre la vida y la muerte. Un final agri dulce e incierto para un género que vive tiempos convulsos. Los protagonistas de *El Quetzal Dorado* se lanzan a una nueva aventura. Esperemos que el género también.

EI VIAJE DEL HÉROE Y EL QUETZAL DORADO

A simple vista, *El Quetzal Dorado* bebe mucho de las historias de aventuras clásicas y de las más famosas en el mundo cinematográfico. Claras son las referencias a *Indiana Jones* y a *Tintín*, e incluso hay situaciones que parecen sacadas directamente de las aventuras del intrépido periodista o del valiente profesor de arqueología - estas referencias, obviamente, son intencionadas, pero *El Quetzal Dorado* presenta diferencias estructurales muy importantes en relación a estos referentes cinematográficos.

Tanto *Indiana Jones* como *Tintín* se nos presentan como héroes ya forjados en sus aventuras, no presentan cambios ni viajes interiores importantes, a pesar del aprendizaje, las conclusiones y las experiencias que consigan una vez finalizada la aventura. En este sentido, *El Quetzal Dorado* nos presenta a diferentes personajes que realizan un viaje tanto físico como mental, entrando en un proceso de transformación que les hará cambiar su personalidad y manera de vivir y entender la vida. En este sentido, Alexander, el protagonista de nuestra historia, se asemeja más a Luke Skywalker, Harry Potter, o Frodo Bolsón, quienes sí que presentan una evolución personal tras llegar al final de sus aventuras.

Así pues, *El Quetzal Dorado* sigue paso a paso la arquetipo de la creación y el viaje del héroe sobre la que teorizan Vogler y Campbell. Esta arquetipo, como se ha comentado anteriormente, pretende mostrar, grosso modo y a nivel de estructura de guión, la trama de tramas que siguen la gran mayoría de aventuras protagonizadas por una persona que, en unas circunstancias determinadas, acaba convirtiéndose en un héroe.

Aplicemos el esquema propuesto por Vogler y Campbell sobre los pasos que sigue la arquetipo del viaje del héroe a la historia de *El Quetzal Dorado* (para ver el esquema realizado por Joseph Campbell y adaptado por Christopher Vogler, ir a la página 23)

Esquema de El Viaje del Héroe aplicado a *El Quetzal Dorado*:

1. *Alexander vive en un tranquilo pueblo costero donde*
2. *Conoce a Henry, un misterioso aventurero que jura conocer el paradero del tesoro perdido de Moctezuma.*
3. *Al principio duda si Henry le está contando la verdad, pero*
4. *Henry le muestra la Pluma Dorada, una de las partes del Quetzal Dorado de Moctezuma. Atraído por las ansias de aventuras, Alexander, se guarda la Pluma Dorada cuando unos matones asaltan la casa de Henry en busca de la Pluma Dorada. Acto seguido, Alexander es secuestrado y llevado a*
5. *La bodega de un lujoso hotel. Allí conoce a Walter, una persona cruel y malvada que también busca el Quetzal y pretende matar a todo aquél que se interponga en su camino. Alexander está metido en un lío.*
6. *Ayudado por Henry, Alexander consigue escapar de las garras de Walter, consiguen una segunda Pluma Dorada en una subasta y conocen a Lilly, una secuaz de Walter que resulta conocer algunos secretos sobre el Quetzal Dorado. Unidos por necesidad, seguirán pistas que los llevarán hasta el paradero de la última pieza de el Quetzal Dorado. Tras enfrentarse a un sinfín de peligros, conseguirán la última pieza del tesoro, pero Walter les parará una emboscada.*
7. *Lilly será por Walter, quien obligará a Alexander y Henry a entregarle todas las partes de El Quetzal Dorado si no quieren que ella muera. Llegan a unas ruinas aztecas,*
8. *Donde Walter les habrá tendido una trampa: la sangre de Lilly es la última pieza que faltaba encajar para poder liberar el poder de El Quetzal Dorado. Walter hiere mortalmente a Lilly, y Alexander, movido por los sentimientos hacia sus amigos, lucha contra Walter. Finalmente, mediante la colaboración de los tres amigos, Walter es vencido.*
9. *Consiguen el Quetzal Dorado, pero pagan un precio muy alto: Lilly se debate entre la vida y la muerte.*
10. *Lilly parece que no va a recuperarse, según dicen los médicos, y es solo cuestión de tiempo que fallezca. Alexander y Henry vuelven al chiringuito donde se conocieron.*
11. *Tienen una conversación sobre lo que significa vivir aventuras y los riesgos que se asumen en la vida. Alexander es una persona completamente diferente a la que salió del mismo chiringuito unos días*

antes, pero la situación similar tiene cierto parecido a la de entonces: la sombra de la muerte acecha el lugar..

12. *Aunque tienen el Quetzal Dorado, Henry y Alexander deciden partir en busca de una medicina mágica para salvar a Lilly. Parten a buscar nuevas aventuras, pero estas serán muy diferentes a lo que han vivido hasta entonces, justo como sus vidas.*

Como se ha podido observar, el guión de *El Quetzal Dorado* sigue la arquitrampa propuesta por Vogler y Campbell en la gran mayoría de sus puntos, pero presenta una diferencia a destacar en sus últimos puntos. Mientras que en la mayoría de historias de aventuras - que no en todas- el *happy ending* prevalece, en *El Quetzal Dorado* no es así: aunque el objetivo por el cual se emprendió la aventura se haya cumplido - se ha conseguido el Quetzal Dorado - Lilly, su amiga, está herida de muerte. La búsqueda del objeto mitológico queda relegada a un segundo plano, pues las relaciones humanas son el motor de la humanidad; uno de los tesoros más bellos y valiosos del mundo es la amistad, y eso es lo que han aprendido nuestros protagonistas al finalizar la historia. Alexander se encontraba solo al inicio de la aventura, por eso se lanzó a ella, porque no tenía nada que perder. Tras conocer a Henry y a Lilly, se da cuenta de que no debe tener miedo a la soledad, porque la amistad es una fuerza muy poderosa capaz de luchar contra cualquier miedo y peligro. Por eso no van a dejar que ésta desaparezca. No importan los peligros que vengan a continuación, está en juego la vida de su amiga.

El héroe ha sido forjado, y ahora tiene mucho que perder, pero también mucho que ganar. Seguro que la próxima aventura de Alexander y Henry será mucho más oscura y siniestra, pero a la vez mucho emotiva y emocionante, pues en ellos está la posibilidad de que la amistad perdure.

PERSONAJES

Principales

- **Alexander:**

Joven de 22 años, alto, delgado, atlético, de cabello castaño corto. Propietario del chiringuito Macedonia, situado al lado del mar. Vive solo en un pequeño pueblo costero, ya que su madre falleció en un accidente de coche hace cuatro meses.

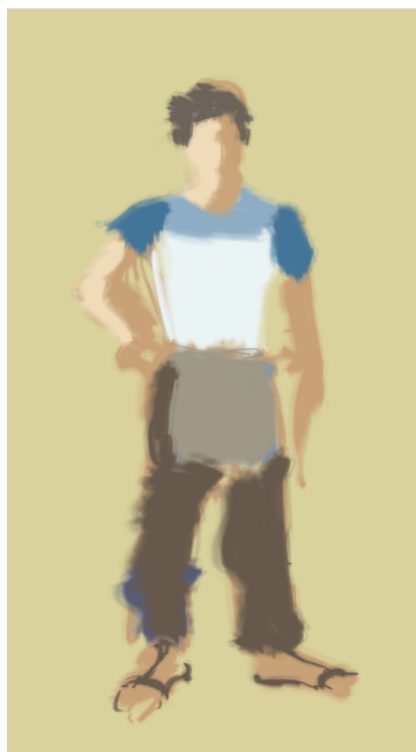
Su madre, Elisa, era la propietaria del chiringuito Macedonia. Fue en este local donde conoció a Marcos, el padre de Alexander. Marcos era profesor de historia en la Universidad, especializado en la historia helenística y con especial fijación hacia Alejandro Magno. Cuando Elisa se quedó embarazada, Marcos no encontró mejor nombre que Alexander para su hijo. Cuando nació el pequeño, Marcos no quiso tantas responsabilidades y abandonó a su suerte a Elisa y a Alexander, con los que nunca volvió a contactar.

En este marco, Alexander creció sin una figura paterna, pero su madre se encargó de que a su hijo no le faltara de nada. Desde pequeño le explicó las mismas historias que le contaba Marcos a ella, y a una temprana edad, Alexander ya tenía más conocimientos de historia que sus compañeros de clase. Además, Elisa leía a Alexander todos los clásicos de las novelas de ficción como Julio Verne, J.R.R Tolkien, R.L. Stevenson, alimentando así las ansias de aventura de su hijo. Aun así, al tener pocos amigos y vivir en un pueblo sin grandes alicientes ni acontecimientos, fueron reprimiendo este espíritu.

Alexander fue creciendo y se convirtió en un joven que pasaba bastante desapercibido, pero eso no le importaba demasiado, pues tenía a su madre y sus libros de aventuras. Él la ayudaba en el bar a la vez que estudiaba. Durante los años se ha ido haciendo más con los habituales del bar más que con sus propios amigos. Abandonar su pueblo natal ha sido uno de los deseos más presentes en la vida más reciente de Alexander. Aunque no ha podido ser por falta de recursos económicos.

Alexander es hábil con las manualidades, ambidiestro, un pozo de conocimientos en historia pero poco talentoso con los coches y las tecnologías. Durante los años, al vivir prácticamente de la playa ha podido aprender a nadar con mucha perfección, al igual que se ha curtido en el deporte, ha adquirido resistencia física y pulmonar. La trágica y súbita muerte de Elisa truncó las ganas de escapar de Alexander, arraigando más su cuerpo y mente al pueblo y el Macedonia. Tuvo que tratar sólo con los trámites de la muerte de Elisa y se convirtió en el único propietario del Macedonia. Cuatro meses tediosos que se suceden con días en que nada parece afectar a la monotonía.

Primeros bocetos Alexander





*Boceto definitivo Alexander
con una pieza del Quetzal Dorado*

- **Henry:**

Hombre de 40 años, de complexión fuerte y atlética, de aproximadamente 1,80 m de altura. Tiene el pelo castaño claro, casi rubio y corto y una barba de lo que comúnmente se denomina "de tres días". Es de rasgos marcados y tiene una sonrisa perfecta, pero lo que más destaca de Henry son sus ojos: en ellos se puede ver misterio, experiencias, secretos y, a la vez, a un niño. Vive en un chalet situado en la ladera del mismo pueblo donde vive Alexander, aunque no se han conocido nunca.

No se sabe mucho sobre el pasado de Henry. Tiene pinta de aventurero y se parece a los protagonistas de los seriales de aventuras de los años 30. Es un cazatesoros desde hace mucho tiempo, y los tesoros que consigue los entrega a diferentes museos para obtener recompensa, no sólo monetaria, pues le encanta el hecho de embarcarse en una nueva aventura y aprender de ella. Es en ese momento donde se puede ver la mirada del niño que lleva dentro, ha estado toda la vida haciendo esto, y no solo disfruta haciéndolo, si no que parece que sea su única razón para vivir.

Pero no todo es honrado en él. A veces, por una atracción que le afecta desde nacimiento, se queda con algunos de los tesoros que encuentra, y tiene toda su casa decorada con esos trofeos. Además, no es el único con este tipo de aficiones, así que en general se ve envuelto en situaciones complicadas.

Es hábil trazando planes, aunque no demasiado realizándolos; le cuesta un poco llevarlos a la práctica, entre otras cosas, porque los años y las aventuras empiezan a hacer mella en él. Es por eso que busca un compañero de fatigas que le ayude a conseguir sus propósitos y, de alguna manera, recuperar su juventud.

Es un poco caótico, y todas las personas que le acompañan en sus aventuras acaban envueltos en una red de problemas. Ha aprendido a pelear con el tiempo, pero también se ha llevado más de una paliza.

Es valiente, leal, atrevido y divertido, la clase de compañero con el que seguro que uno nunca se aburre... pero tiene dos problemas dignos de mencionar.

El primero tiene que ver con la bebida. A Henry le gusta beber, y cada vez que entra en un bar, no tiene ningún inconveniente en agotar las existencias o de cerveza o de whisky. En ese momento, empieza o bien a soltar bromas, o bien a hablar más de la cuenta cuando no debería. El segundo problema importante es que, aunque Henry no teme casi nada, sufre de hematofobia, y cada vez que ve un poco de sangre se marea y queda fuera de combate casi al instante.



Primer boceto de Henry.

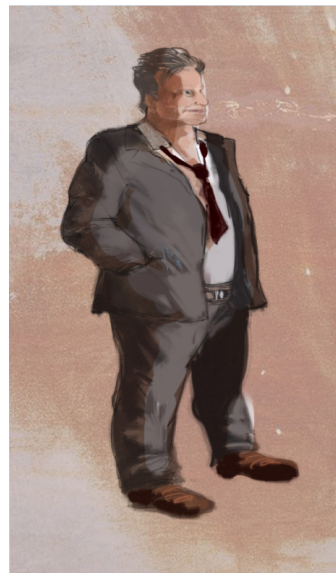


Boceto definitivo de Henry.

- **Walter Gallant**

Hombre de 45 años, un poco más bajo que Henry, de constitución normal, aunque empieza a hacer un poco de barriga. Tiene unos ojos grises muy fríos/oscuros, el cabello negro canoso, siempre va perfectamente afeitado. Es muy elegante en el vestir, lleva relojes grandes y caros. Su obsesión en la vida es tener, es muy codicioso y sin principios morales, no duda en pagar a quien sea para obtener lo que quiere. Cree que en este mundo lo único que importa es el dinero y la astucia. En el mundo de Walter impera su ley, es perverso en el hacer. Cree mucho en sí mismo, sus habilidades y sobre todo en su intelecto, si algo sale mal no es su culpa, es terriblemente orgulloso. Durante su vida ha comprado infinidad de objetos antiguos y valiosos, el dinero nunca ha sido un problema, debido a que su familia es famosa por tener viñedos repartidos por la península. Heredar el negocio familiar le ha permitido entender mejor cómo funciona el mundo de los negocios así como entender mejor la mentalidad de la gente. Cree saber lo que quiere una persona con tan sólo hablar un poco con ella. Es mentiroso y poco leal. No tiene problema en atacar tanto a sus amigos como a sus enemigos y, aunque siempre decide librarse de aquellas personas que le suponen un estorbo, él pocas veces se ensucia las manos, sino que contrata a alguien o le pide a sus esbirros que hagan el trabajo sucio por él. Es temido y respetado, aunque conocedor de la clase social alta, con la que tiene tratos e intercambios no del todo legales.

Primeros bocetos de Walter Gallant





Boceto definitivo de Walter Gallant

- **Lilly Atzin**

Lilly Atzin es una joven de 26 años alta, morena de piel, con los ojos azules y el pelo castaño oscuro que le cae por encima de los hombros. De constitución atlética, ha vivido en un pueblo de montaña toda su vida junto a su abuela, la cual murió hace ya algunos años y le dejó todo a ella como herencia.

Desde pequeña se ha criado correteando por los bosques, conociendo sus secretos y rodeada de animales, a los cuales no les ha tenido jamás ningún miedo. Valiente y aventurera, en el colegio siempre era admirada por defender a los más débiles y plantar cara a los matones.

Nunca ha sido una mujer de relaciones, pues se cansa pronto de los hombres. le gustan las aventuras y el peligro, pero jamás se ha visto envuelta en problemas demasiado grandes como para no poder salir de ellos. Es testaruda y perseverante, si algo se le mete dentro de la cabeza intentará solucionarlo, primero sola y, luego, si no hay más remedio, pedirá ayuda. Su abuela siempre le dijo que tanto orgullo alguna vez le traería problemas.

En su casa en la montaña siempre han abundado los libros antiguos y los mapas, que ella leía, estudiaba e interpretaba. Su abuela le ayudaba, pues entendía mucho del tema. Cuando murió, le dejó un baúl lleno de mapas que jamás había visto, cosa que le pareció extraña a Lilly, pues sus abuela nunca había tenido secretos con ella. Le dijo que esos cofres revelaban la existencia de uno de los tesoros más importantes de la historia, y que nunca debía hablar a nadie sobre el paradero de estos mapas ni de su existencia.

Lilly mantuvo la promesa, pero un día, un hombre llamado Walter Gallant acudió a su casa y le ofreció una enorme cantidad de dinero si Lilly le ayudaba a interpretar unos mapas y a encontrar un tesoro. Lilly, aceptó. Lo que Lilly no sabía era que Walter Gallant andaba buscando El Quetzal Dorado, un tesoro que había permanecido en secreto generación tras generación, y que sólo los descendientes del propio Moctezuma podrían hallar.

Lilly tampoco sabe que es la última descendiente viva del emperador Azteca Moctezuma y, por tanto, la última persona capaz de revelar y despertar el poder de El Quetzal Dorado.



Primeros bocetos Lilly Atzin



Boceto definitivo de Lilly Atzin

- **Gorila 1, 2 y 3**

Gorila 1 es el que lleva más tiempo a las órdenes de Walter, va rapado, tiene los ojos fríos, mide 1,85 y es corpulento. Hace las veces de líder e intenta trabajar poco, delegar su trabajo a otros.

Gorila 2 es más bajo que Gorila 1 pero igual de corpulento, es corto de miras, indeciso y patoso. Su amistad con Gorila 1 es lo que hace que aún esté trabajando para Walter.

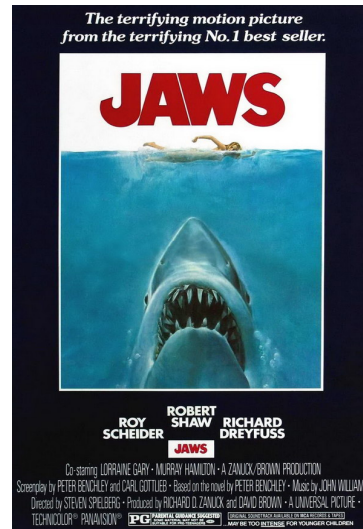
Gorila 3 es un poco más bajo que Gorila 2 y ni por asomo tan corpulento, lleva poco trabajando con Walter y ha pasado de hacer trabajos menos emocionantes a formar parte de la protección de Walter.

POSTERS DE EL QUETZAL DORADO

Una vez finalizado el guión, empezamos a idear posters promocionales. Se ha comentado - y ha quedado plasmado en el propio guión - que *El Quetzal Dorado* bebe mucho de las películas americanas de aventuras de los años 70 y 80 y tiene como principales referentes *Star Wars*, Indiana Jones, Tintín... Queríamos mantener esa línea referencial y propia, de amor a los clásicos modernos, por lo que nos fijamos en los posters promocionales de las películas citadas. En aquel entonces, los posters de las películas de aventuras tenían cierta referencia a los folletines baratos, a los magazines y a las novelas pulp, con carteles dibujados a mano mostrando los protagonistas de las cintas, los enemigos y algunos de los lugares donde sucedería la aventura. Veamos algunos de los ejemplos en los que nos fijamos:



King Kong (1933)



Tiburón (1975)



Star Wars (1977)



En Busca del Arca Perdida (1981)

El Quetzal Dorado toma como referencias claras las aventuras de *Tintín* y el mundo de los cómics, así como del mundo literario con toques de fantasía e incluso de los videojuegos. Las aventuras de Henry y Alexander bien podrían publicarse semanalmente en una revista o en formato cómic, formar parte de la estructura de un videojuego, y su consecución de aventuras sigue la arquitrampa clásica propuesta por Vogler/Campbell. Queríamos que estos elementos se plasmaran en el poster: el género de aventuras, los toques fantásticos, las referencias al cómic y a las aventuras clásicas; al mismo tiempo, queríamos mostrar, de manera sutil, algunos elementos de la trama de manera sutil, como se comentará a continuación.



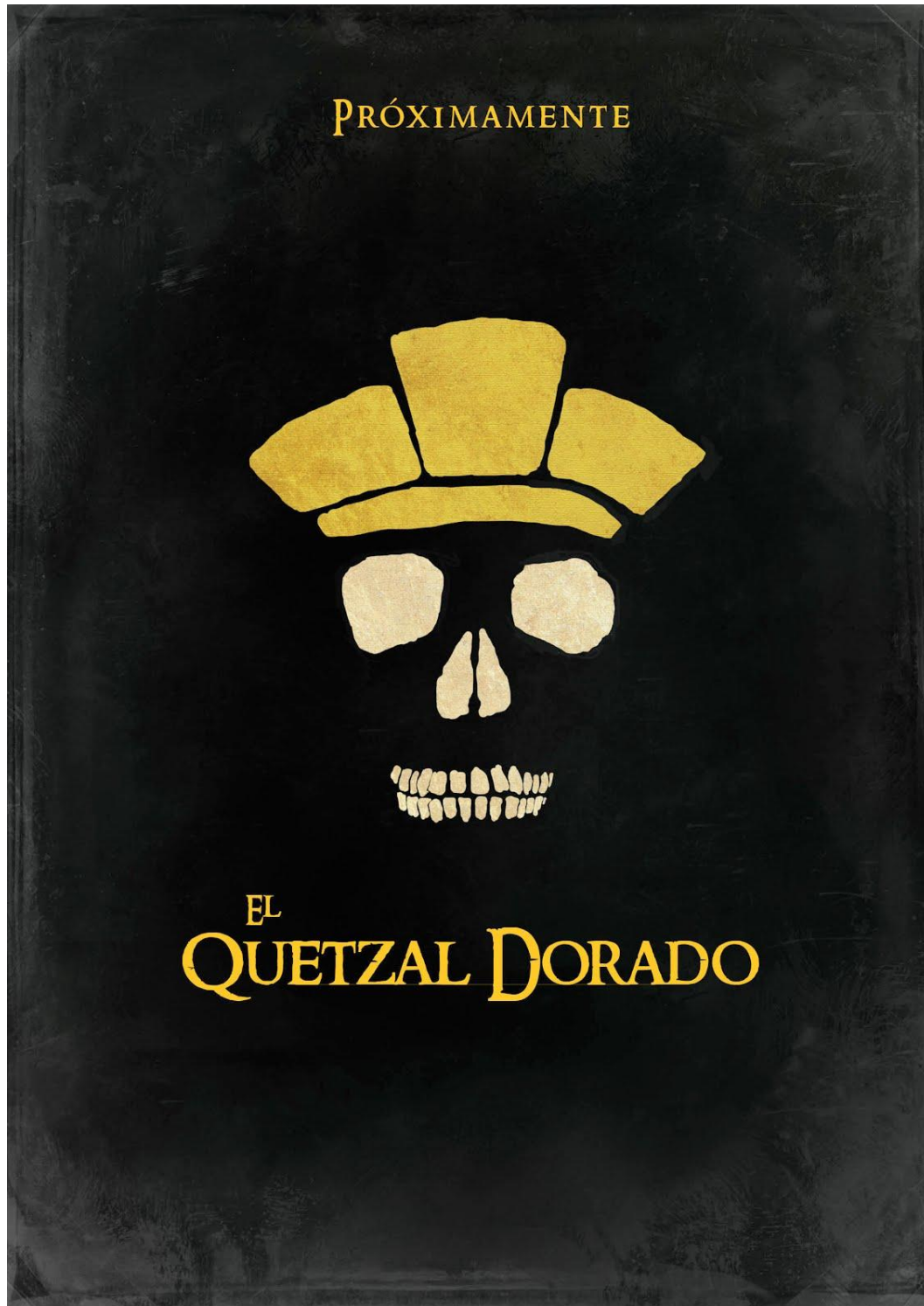
El Templo del Sol (1946)



Tomb Raider: Underworld (PS3, 2013)

Así pues, concretamos que, para empezar, necesitábamos dos posters promocionales que reflejaran lo comentado líneas más arriba: El Quetzal Dorado es una obra de aventuras que toma como referencia las películas y novelas clásicas del género, la fantasía, los cómics y el mundo de los videojuegos; es una obra cargada de misterio, riesgo, aventuras y diversión.

PRIMER PÓSTER EL QUETZAL DORADO



Este primer póster muestra más elementos de los que parece en un principio. Optamos por el siguiente diseño porque nos daba la posibilidad de mostrar ciertos elementos de la trama de manera simple y efectiva. Qué nos muestra? Con el primer vistazo nos percatamos de que es un dibujo hecho a mano, nada de fotografías e imágenes reales pertenecientes a la película. automáticamente, este elemento remite a las películas más clásicas, donde el poster estaba realizado a mano. Ahora, los pocos posters que continúan realizándose a mano suelen ser o bien los de aventuras o los de animación. Así pues, el género se estaba acotando.

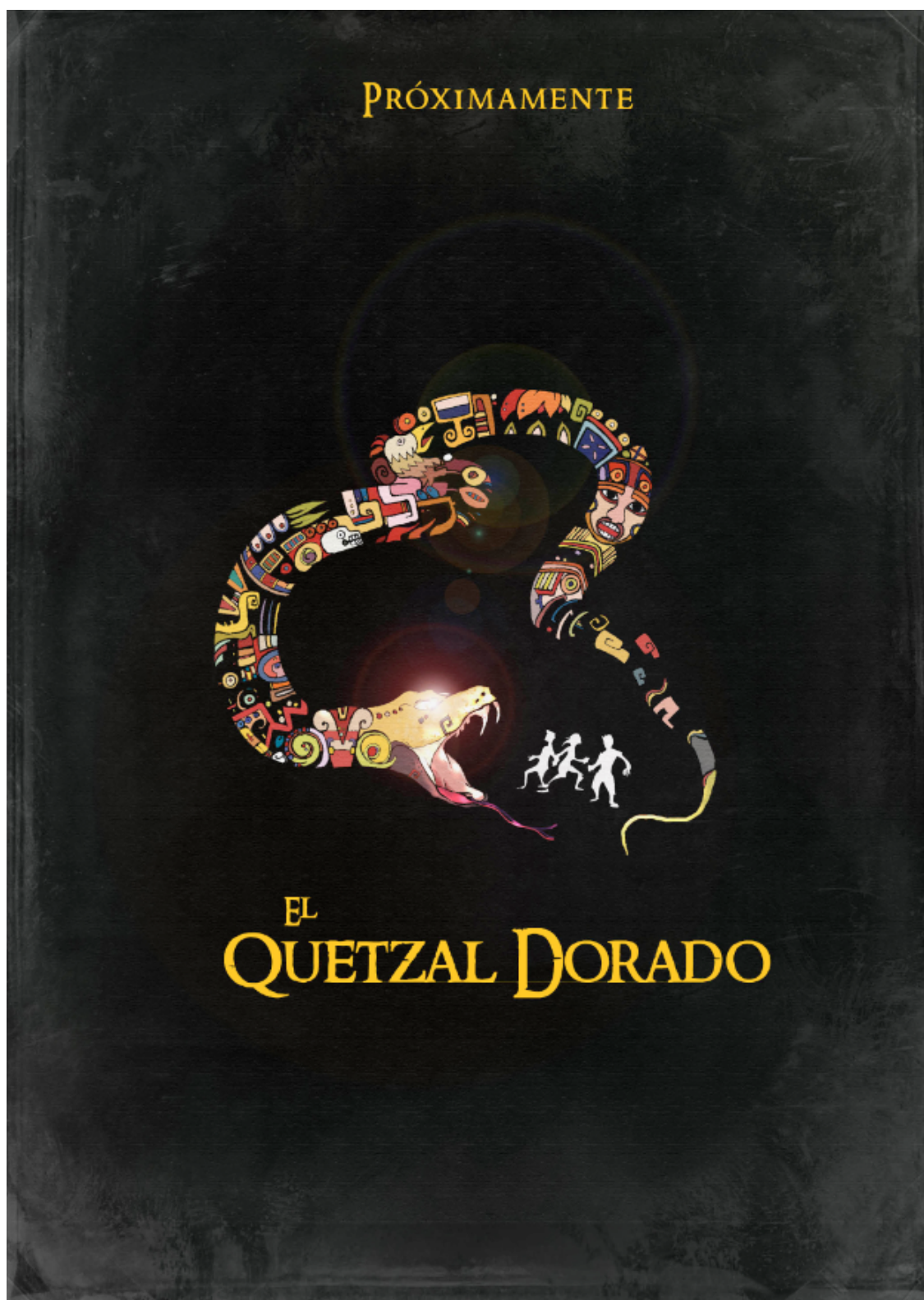
Siguiente elemento, el póster muestra una calavera con una corona dorada encima y un fondo negro desgastado. Rápidamente viene a la memoria la típica bandera pirata, la de la calavera y las tibias. Este tipo de películas normalmente se basan en la búsqueda de un tesoro por parte de los intrépidos personajes, elemento que se comparte también con *El Quetzal Dorado* y que se ve reforzado, en el poster, por el color dorado que baña la imagen. Que el título aparezca en el poster - algo no tan obvio, pues muchas veces se da por supuesto que el título aparezca, cuando en muchos "teaser" posters, eso no es así - da una información extra al espectador: quetzal es una palabra azteca con diferentes significados, pero su origen proviene del *náhuatl* -lengua azteca - y puede traducirse como "cola larga de plumas brillantes". El espectador, si no sabe el significado de la palabra, lo buscará y se percatará del origen de la palabra. Acto seguido lo relacionará con la cultura azteca, que es nuestro objetivo.

Finalmente, y no por ello menos importante, el poster tiene cierto aire siniestro y misterioso. El único elemento es una calavera, que viene asociado directamente con la muerte, y que el fondo sea negro, como una gran sombra creciente, no hace más que reforzar este sentimiento. Aunque en un primer momento habíamos identificado la aventura clásica, un tesoro y trazos de la cultura azteca, nos damos cuenta de que no todo será coser y cantar en esta aventura. Hay algo más escondido.

SEGUNDO PÓSTER EL QUETZAL DORADO

Primeros bocetos segundo póster de El Quetzal Dorado





Segundo póster de El Quetzal Dorado definitivo

Este segundo póster continúa con la estética minimalista presentada en el primero, aunque goza de más detalles que su predecesor. El elemento más destacable es la substitución de la calavera por una serpiente gigante que persigue amenazadoramente a tres siluetas. El cuerpo de la serpiente presenta motivos aztecas de diferentes colores y detalles, aportando una riqueza y una complejidad que el anterior poster no tenía. El color de las letras de título se mantiene dorado para continuar con la idea del tesoro que se debe buscar.

La serpiente se decidió realizar de esta manera para demostrar ya, claramente, qué cultura referenciamos en la historia de *El Quetzal Dorado*. Las formas que adquieren algunos detalles son característicos del arte azteca, e incluso la serpiente tenía un papel muy importante dentro de su mitología - *quetzalcoatl*, en nahuatl, da nombre a la serpiente emplumada y a uno de los dioses de la cultura mesoamericana. El porqué de la elección de una serpiente como elemento principal del segundo póster promocional es, además de la importancia comentada dentro de la cultura azteca de este animal, la aparición de dos serpientes "gigantes" en el guión de *El Quetzal Dorado*. El momento de la aparición de estos animales en la aventura supone un punto crucial: además de ser uno de los momentos más intensos de toda la trama, se trata de la entrada en escena de un animal casi mitológico o de leyenda; por lo tanto, es donde la fantasía tiene su primera gran aparición física..

Las tres siluetas que aparecen en el poster hacen referencia al trío protagonistas de esta aventura: Alexander, Henry y Lilly. Aunque el espectador no lo sepa, podrá deducir que en la historia habrá tres personajes que intentarán escapar de una serpiente gigante. Y exactamente eso ocurre en una de las escenas de *El Quetzal Dorado*. Obviamente eso no se puede deducir mirando sólo el poster pero, de alguna manera, se intuye que habrá un grupo reducido de personas que se enfrentará a peligros desconocidos.

En este póster, además, es donde las referencias al cómic y a las revistas de aventuras son más evidentes: las tres siluetas y la serpiente parecen salidas de una viñeta o bien podrían formar parte de la portada de una revista o una novela de aventuras. Junto al anterior póster, crean un tándem perfecto para insinuar e informar de algunos de los detalles más importantes de *El Quetzal Dorado*.

ESCENARIOS DE EL QUETZAL DORADO

Los escenarios de *El Quetzal Dorado* tienen adquieren un papel muy importante a nivel narrativo. Convirtiéndose casi en un personaje más, los escenarios en el género de aventuras se convierten en uno de los pilares que sustentan el género, casi al mismo nivel que el mismísimo héroe de la aventura. En estos escenarios es donde sucederán las acciones, y el cine de aventuras avanza gracias a estas. Además, como se ha comentado previamente, el héroe debe forjarse, debe convertirse en una persona completamente diferente a la que era al principio de la aventura, y el primer paso que debe hacer se puede tomar como claro ejemplo de la importancia de los escenarios en este género: el protagonista debe abandonar el mundo ordinario, lo que le es conocido, para aventurarse en el mundo mágico, lo desconocido, el mundo especial donde asumirá y combatirá riesgos, donde conocerá a amigos y enemigos... donde se convertirá en un héroe. Finalmente, el héroe abandonará el mundo mágico donde tienen lugar las aventuras, retornando a su hogar, el mundo ordinario; pero ya sea por causa o necesidad, el lugar conocido como casa le resultará pequeño, extraño, diferente. El mundo de las aventuras se convertirá en su verdadero hogar. Los escenarios adquieren un papel protagonista en el género de aventuras, y por consecuencia, en *El Quetzal Dorado* también.

Hagamos un repaso por los escenarios más representativos de *El Quetzal Dorado* para ver qué importancia tienen en el desarrollo de la historia y de nuestros protagonistas.

Chiringuito de la Playa

El chiringuito de la playa es el lugar donde conocemos a Alexander, el verdadero héroe de esta aventura. Es su hogar, juntamente con su casa, el mundo ordinario, donde ha pasado toda su vida al lado de su madre. Sin ella, el lugar se le ha quedado pequeño, no tiene ningún aliciente, pero el cariño lo sigue manteniendo atado a aquel lugar. La tranquilidad que se respira en el chiringuito y en su casa ayudan a definir a Alexander: una persona fuerte, soñadora y aventurera, pero que mermado por el dolor de la pérdida. Es aquí donde conocerá a Henry y, por lo tanto, donde se sentirá atraído por primera vez por la llamada de la aventura: sus ansias por

conocer el significado de una pieza metálica que le regala Henry harán que sienta curiosidad por las historias que éste quiere contarle.



Casa de Henry

Será en casa de Henry donde Alexander conocerá la historia de El Quetzal Dorado y donde tendrá contacto, por primera vez, con la primera Pluma Dorada. Se dará cuenta de que la historia puede tener parte de realidad, empieza a adentrarse en el mundo mágico y fantástico; los tesoros y las historias que le explica Henry propician a que cada vez crea más en la historia del tesoro perdido de Moctezuma. Este escenario también nos ayuda a definir a Henry: un aventurero que mira más por su propio beneficio que por el de los demás, pero, al igual que la mayoría de tesoros que guarda en su morada, se está quedando anticuado y necesita unas manos jóvenes para que le hagan el trabajo sucio. Fanfarrón pero apasionado por la historia antigua, Henry enredará a Alexander sin que éste lo sepa. La mañana siguiente, Alexander se despertará sin tener rastro de Henry, pero la Pluma Dorada sigue donde quedó la noche anterior. Atraído por la llamada de la aventura, Alexander cogerá la Pluma Dorada y caerá él mismo en la trampa: será perseguido por los esbirros de Walter hasta caer capturado. Alexander ha cumplido su sueño: vivir una aventura. Pero puede que no la que él esperaba.

Hotel (bodega + sala de subastas + habitación del hotel)

En la bodega, Alexander y el espectador conoce a Walter, el enemigo de la aventura. Se nos presenta en un lugar sombrío pero con clase, justo como su personalidad. Elegante, inteligente, pero a la vez letal y cruel, Walter no duda en sentenciar a muerte a Alexander. Tras la marcha de Walter, Alexander conseguirá huir con la ayuda de Henry, y juntos intentarán salir del hotel. Aquí empieza la aventura: los protagonistas avanzan entre las diferentes habitaciones del hotel, como si se tratase de un videojuego donde hay que superar pantallas, enemigos y puzzles hasta llegar a la pantalla final. En este caso, la pantalla final es la sala de subastas. Aquí se conocerán más misterios del Quetzal Dorado y es donde vemos el primer cambio en Alexander: aunque no sepa muy bien qué está sucediendo a su alrededor, ya lucha codo con codo junto a Henry para obtener la Pluma Dorada y conocer más secretos del Quetzal. Ambos tienen como enemigo común a Walter, y mientras que éste último nos muestra su tenacidad, su ira y su poder, Alexander y Henry van estrechando lazos al mismo tiempo que disfrutan de lo que están haciendo. Finalmente, durante la huida, Alexander y Henry vuelven a entrar en otra habitación: la habitación de Lilly. Se nos presenta el personaje, pero parece que no corresponde a aquel lugar. Lilly parece que trabaja para Walter, así que perseguirá a Henry y Alexander hasta que estos consiguen huir, aunque tengan a Lilly como compañera a la fuerza.



Casa de Lilly

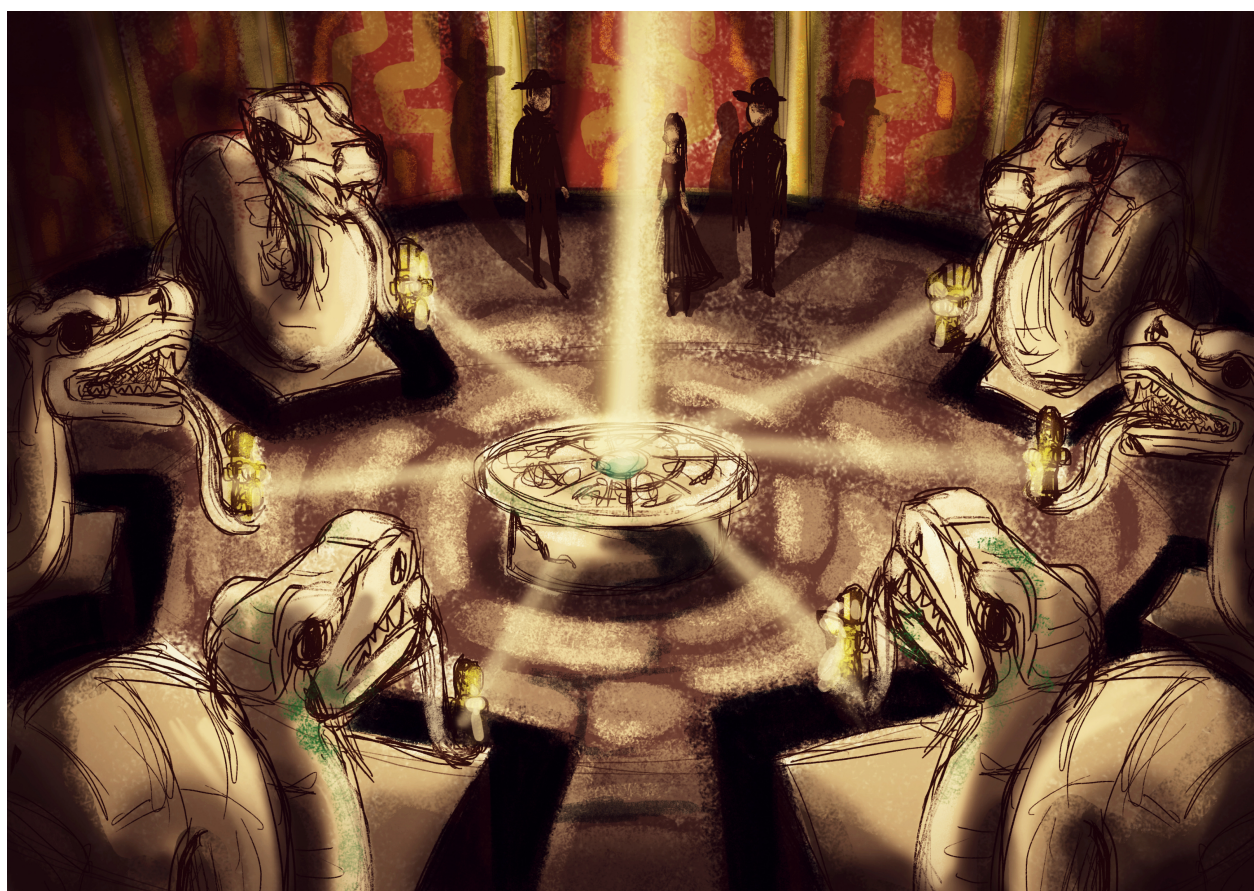
Volvemos a estar en una casa particular, donde Lilly pasó la infancia. Es una casa antigua, de madera, llena de recuerdos. El ambiente es muy tranquilo, alejado de la tensión que se ha vivido hace unos instantes. Los protagonistas estrechan los lazos y se conocen mejor entre ellos. Se descubren más misterios sobre el Quetzal Dorado. Ahora bien, apartando el momento de relax y respiro que supone esta escena en relación a la anterior, la casa de Lilly sirve para definirla a ella misma y reforzar la personalidad de Alexander. Juntos conversarán y se sincerarán en un entorno tranquilo y familiar, como si se tratase de una zona segura donde nada los puede afectar. Hemos podido observar que, para definir a nuestro trío protagonista, siempre vamos a su hogar, entramos en su intimidad, en el lugar donde crecieron o donde vivieron un largo período de tiempo. Allí crecen, se sinceran y muestran más claramente sus sentimientos. En el mundo exterior, fuera de sus fortalezas, hay que ser valiente y luchar por aquello que deseas, o por aquellos que te importan.

Tumba Azteca

La tumba azteca, sus exteriores, su interior y las diferentes salas que la componen muestran el salto de la aventura clásica a la fantasía pura: tumbas, elementos mágicos, animales mitológicos, acertijos...



Tomando clara referencia de leyendas y videojuegos, se trata otra vez de ir pasando niveles hasta encontrar el tesoro final. En estos escenarios, los tres protagonistas se unirán más que nunca, y pasarán de simples conocidos unidos por la causalidad y la casualidad a convertirse en amigos inseparables que necesitan ayuda mutua y estrecha colaboración para llegar a su objetivo. En el interior de la tumba combatirán contra sus miedos, contra la muerte, demostrarán su astucia, su ingenio y su valentía; se resaltan los valores de la amistad, el valor y el amor, ya sea hacia las personas o hacia aquello que hacen o que buscan conseguir: es un escenario que nos mostrará realmente cómo son nuestros protagonistas.



Ruinas Aztecas

El escenario final de El Quetzal Dorado son unas ruinas aztecas donde antaño hubo un altar de sacrificios. La oscuridad envuelve el escenario y la muerte lo sobrevuela. El verdadero poder del Quetzal Dorado se mostrará, y la naturaleza horrible de Walter se manifestará en este lugar ancestral donde la sangre se vertía como costumbre cultural. La sangre, tema muy presente en toda la aventura, tendrá aquí su máxima expresión. Sangre inocente vertida, y la lucha de aquellas personas que han perdido todo en un escenario donde muchos han perecido. Un lugar maligno para acabar una historia más tenebrosa de lo que en un principio parecía. Este escenario tenebroso, donde parece que el mal no tenga ataduras ni límite, es el lugar idóneo para que nuestros héroes acaben de convertirse en lo que se espera de ellos, aunque tengan que pagar un precio muy caro por ello. A partir de lo que sucede en este escenario, ya nada volverá a ser igual para ellos. Es el final de esta aventura, donde nuestro protagonista principal, Alexander, se convierte en el héroe definitivo que se esperaba cuando emprendió esta aventura, pero ha perdido más de lo que esperaba. Una aventura acaba, pero otra más tenebrosa no ha hecho más que empezar.

TEASERS EL QUETZAL DORADO

¿Por qué teasers?

Terminado el guión y dándonos cuenta de que no se podría llevar a cabo el rodaje de éste con los medios de los cuales disponíamos, planeamos realizar un par de teasers que acabasen de definir aún más nuestra pequeña gran aventura. Los teasers/trailers ofrecen una propuesta interesante: intentar definir en pocos segundos de qué va una película o un cortometraje, sin mostrarnos más que los elementos necesarios y atrayentes de la trama para que, en un futuro, se visualice esa obra. Se trata de despertar el interés, generar curiosidad, causar intriga y, sobre todo, sorprender.

El reto al que nos enfrentábamos era considerable, pues no solo debíamos intentar sorprender al espectador en un tiempo muy reducido, sino que además debíamos reducir la historia de *El Quetzal Dorado* en pocas palabras evitando que perdiese un ápice del atractivo del guión completo. Ahora bien, antes de pensar en qué mostraríamos, debíamos pensar cómo lo mostraríamos.

Tras analizar una gran cantidad de trailers clásicos y algunos más actuales, nos dimos cuenta de que - la mayoría de ellos - desvelan demasiados elementos de la trama. Especialmente, los trailers de las películas de acción, aventura y drama muestran incluso escenas importantes pertenecientes o bien al clímax o a giros y golpes de guión, eliminando el efecto sorpresa cuando se visualiza la obra completa. En cambio, y con una mayor proliferación en los últimos años, los denominados *teasers* muestran imágenes aisladas, escenas, de forma misteriosa y enigmática con el único objetivo de captar la atención del espectador y de crear expectación en aproximadamente un minuto o - como mucho - minuto y medio; la mayoría de trailers duran más de dos minutos de duración, llegando incluso a superar los tres minutos. Una barbaridad si lo que se pretende es mantener al espectador intrigado. Últimamente, las productoras parecen no ponerse de acuerdo en establecer diferencias entre *teaser* y trailers, por eso a veces encontramos los “*teasers trailers*” piezas que oscilan entre el minuto y medio y los dos minutos, donde se pueden entrever algunos elementos de la trama - quiénes son los protagonistas, qué les sucede, qué buscan... - pero un buen montaje centrado más en la seducción y la atracción en lugar de la narración evitan que se nos cuente más de lo necesario.

Eliminada la idea de realizar un tráiler como los actuales, nos centramos en realizar un *teaser* y un tráiler.

El *teaser* mostraría la figura central del guión de El Quetzal Dorado, es decir, el mismo Quetzal Dorado. Además de mostrar la corona de oro, se daría al espectador un poco de información contextual: qué clase de tesoro es, de quién fue, quién lo creó, de qué cultura procede... El objetivo principal del *teaser* sería enseñar al espectador el objeto que causará el desarrollo de todos los acontecimientos de la historia: un objeto que se creía leyenda pero que, al finalizar el *teaser*, nos percataremos de que es real.

En el "teaser tráiler" vamos un paso más allá: se muestran los dos personajes principales de la aventura, Alexander y Henry, y luego se observa como el primero corre huyendo de algo, mientras en su mano lleva una pieza dorada... Presentación de personajes, de parte del tesoro y de que correrán un peligro por embarcarse en esta aventura. A continuación, mostramos los briefings de los dos *teasers*, es decir, las referencias visuales y sonoras que escogimos para realizar nuestras piezas, así como una explicación de cómo estarían elaboradas.

Briefing teaser

TEASER:

Tomando como referencia el *teaser* del videojuego *The Witcher 3* (2014, CD Projekt RED) y, de alguna manera, el opening de la serie *Game of Thrones* (2011 - Actualidad, HBO) lo que se propone es hacer un *teaser* mostrando (en pequeñas dosis al principio, y completamente al final) el elemento central de la historia de El Quetzal Dorado, es decir, el mismo Quetzal Dorado.

TRATAMIENTO DE LA IMAGEN:

La cámara muestra, con ligeros *travellings* y movimientos, mediante Planos Detalle (PD), la textura y los detalles de la figura dorada: primero las inscripciones de un costado, las del otro, el tallado, los motivos... Se ve que está colocado encima de una calavera, se ve el ojo vacío de ésta, los dientes, una mancha de sangre... Finalmente, la cámara se aleja lo suficiente como para poder observar el Quetzal Dorado encima de una calavera. La imagen es amenazadora y siniestra. El Quetzal Dorado brilla con intensidad en contraposición a la figura muerta que lo acarrea.

Estas imágenes serán intercaladas con momentos donde la pantalla estará completamente en negro con texto escrito en ella, como en el *teaser* de *Super 8* (2011, J.J. Abrams) En las pantallas en negro con los textos, se podrá leer lo siguiente:

***"Moctezuma, el último emperador azteca, fue uno de los hombres
más poderosos de la Tierra.***

***Entre sus tesoros destacaba una corona de oro creada por
Huitzilopotchli, el Dios de la Guerra.***

***Tras la llegada de Hernán Cortés a tierras aztecas, el tesoro de
Moctezuma se creyó perdido y se convirtió en leyenda.***

Hasta ahora."

EJEMPLOS Y REFERENCIAS VISUALES Y DE CONTENIDO PARA EL TEASER:

Teaser "The Witcher 3":



PD de una máscara con sangre. Todos estos planos se efectúan siguiendo un pequeño movimiento.



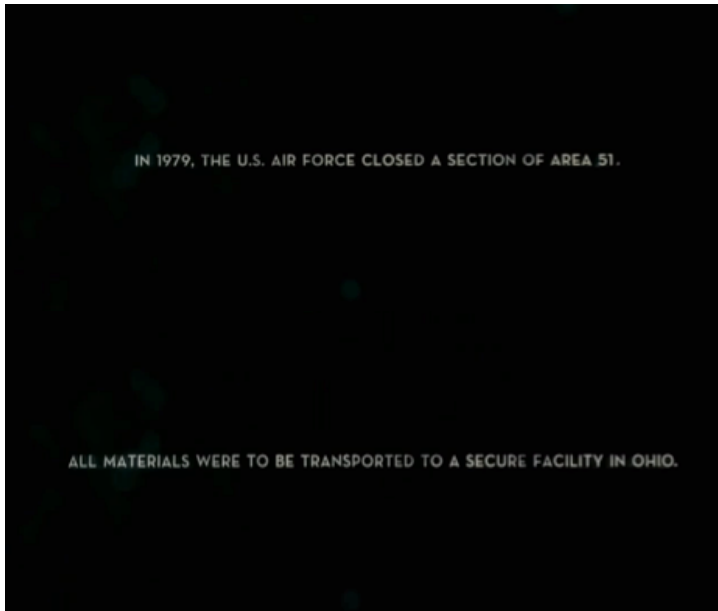
PD de la máscara, otra parte, muestra un ojo.



PD de la máscara. Ahora se ve con más claridad todo el conjunto, justo cuando está acabando el *teaser*. La cámara sigue en movimiento.



PD/PP de la máscara completa. Ahora se ve el objeto entero, en los segundos finales del *teaser*.



Teaser "Super 8":

Ejemplo de textos en fondo negro intercalado entre imágenes del teaser.



Opening de Game of Thrones:

Como en el *teaser* de "The Witcher 3", en el opening de "Game of Thrones" se nos muestran imágenes intercaladas de una esfera/cinturón envuelto en fuego. Se nos muestran PD del objeto, con los detalles que hay en este objeto.



Al final del opening, después de ver PD de la esfera/cinturón envuelta en llamas intercaladas con otras imágenes, vemos el título de la serie.

TRATAMIENTO SONORO DEL TEASER:

En el *teaser* de *El Quetzal Dorado*, el sonido tendrá una importancia especial. Dado que sólo se nos mostrará el objeto misterioso alrededor del que se sucederán todos los acontecimientos del film, el apartado sonoro debe tener personalidad propia y significado.

En este *teaser*, a medida que vayamos observando los detalles del Quetzal Dorado, una música misteriosa envolverá el objeto. Música minimalista, sin necesidad de que sea estruendosa, solo acompaña hacia lo desconocido y, finalmente, muestra el objeto, lo descubre. Tonos graves y prolongados, quedan sostenidos en el aire juntamente con algunas melodías más tribales que nos hagan recordar que estamos hablando de una civilización perdida y un objeto de leyenda. Violines con tonos agudos y amenazadores acompañarán esta pieza. Posibilidad de reforzar esta banda sonora con un efecto de susurros o voces lejanas, para denostar el deje siniestro y tenebroso del tema.

La banda sonora irá *in crescendo* a medida que avance el *teaser*, hasta llegar a un tono y volumen mucho más amenazador, fuerte y alto en los últimos segundos de éste, para enfatizar en la importancia del objeto que mostramos. En este punto, la banda sonora debería verse reforzada por instrumentos de percusión que recalquen la importancia, unido con los violines que aquí también llegan a su clímax, generando un ruido general y una sensación de horror. Finalmente, cuando aparece el título de "EL QUETZAL DORADO" la música queda suspendida en el aire, con las últimas notas, diciendo que esto no acaba aquí, que es solo un adelanto.

Como referencia principal, para crear la banda sonora de este *teaser*, partimos de la banda sonora que creó el compositor James Horner para la película *Apocalypto* (2006, Mel Gibson), de algunos de los temas de la banda sonora del videojuego *Journey* (2013, Austin Wintory) y algunos de los efectos de sonido utilizados en el *teaser* de *Super 8*, así como las composiciones creadas por Michael Giacchino en la serie *Lost* (2004-2010). También creemos que influencias como las de Hans Zimmer en la saga de Batman o Piratas del Caribe pueden ser convenientes.

Briefing tráiler

TRAILER:

En el *tráiler* de *El Quetzal Dorado*, se mostrará más que en el primero, donde sólo veíamos el objeto central de la narración, el Quetzal Dorado de Moctezuma. Este *tráiler* se dividirá en tres partes que, mediante un montaje alternado, se fusionarán para crear un todo.

Estas tres partes serán:

1. Una sala oscura. No se ve absolutamente nada en ella. La sala empieza a iluminarse, muy levemente. A medida que la luz aumenta, la cámara realiza un *travelling in* frontal, acercándonos hacia un pedestal de piedra que tiene un objeto encima de él. El pedestal se encuentra en el centro del cuadro y podemos ver que estamos en la sala de un templo antiguo y perdido, donde nadie ha entrado en muchos años. En la pared del fondo se pueden ver motivos aztecas cubiertos de musgo y vegetación, y lo que antaño fue una sala majestuosa, ahora ha quedado olvidada en el tiempo. La cámara se acerca al pedestal y, a medida que la luz aumenta, se puede observar mejor que hay encima de él: una calavera con el Quetzal Dorado puesto en ella. La cámara se acerca hasta la calavera y el Quetzal Dorado, la luz ha aumentado de tal manera que se ve con claridad el objeto mágico y la calavera que lo acarrea, pero con un aire misterioso. La cámara se detiene, dejando solo en cuadro la calavera y el Quetzal Dorado.
2. Un hombre corre por un bosque, escapando de algo. No se detiene en ningún momento. Se oyen disparos a lo lejos. Al hombre no le vemos la cara en ningún momento, pues la velocidad, los árboles y el movimiento continuo nos impiden fijarnos con claridad. El hombre lleva en la mano un objeto dorado que brilla con intensidad: es el Quetzal Dorado. Corre entre los árboles, esquivando las balas, hasta que llega al final del bosque, que resulta ser una cascada. Sin pensárselo dos veces, el hombre salta por la cascada y se precipita hacia el agua.

3. Tanto al inicio como al final del *teaser*, aparecerían nuestros protagonistas, Alexander y Henry manteniendo una breve conversación, sentados en una sala de estar, en unos sofás.

El inicio del *tráiler* empezaría con el cuadro completamente sumido en la oscuridad y el silencio. Dos voces romperían este estado, las voces de Henry y Alexander hablando. El diálogo sería el siguiente:

HENRY

¿Qué sabes sobre el tesoro de Moctezuma, Alexander?

En este momento, el cuadro se ilumina, y vemos a Alexander sentado en un sofá, mirando a Henry, quien permanece fuera de cuadro.

ALEXANDER

Que se perdió hace siglos... Es una leyenda, ¿verdad?

Acto seguido, se vería la sala comentada arriba, con el *travelling in* e iluminándose lentamente. Estas imágenes se alternarían con las del hombre corriendo por el bosque con el Quetzal Dorado en la mano. Ambas escenas irían aumentando la tensión hasta acabar en el PP de la calavera con el Quetzal Dorado.

Volvemos a la sala de estar, con nuestros protagonistas hablando. Vemos a Alexander igual como lo habíamos dejado antes, sentado en el sofá, en un PMC mirando hacia Henry, fuera de campo.

ALEXANDER

Estamos hablando de una leyenda, ¿verdad, Henry?

Contraplano de Henry, que se gira y vemos por fin su cara. Sonríe.

HENRY

¿Tú qué crees?

Volvemos al hombre que corre por el bosque con el Quetzal Dorado en la mano, se dirige hacia un acantilado y salta al lado de una cascada, precipitándose hacia el agua.

Antes de que choque contra el agua, el *tráiler* se acaba y se muestra el título de "EL QUETZAL DORADO".

EJEMPLOS Y REFERENCIAS VISUALES Y DE CONTENIDO PARA EL TRAILER:

Para la realización del *tráiler*, dividiremos las referencias en dos de las escenas comentadas anteriormente, la del 1) travelling in y la calavera con el Quetzal Dorado y la del 2) hombre corriendo por el bosque y saltando finalmente por la cascada.

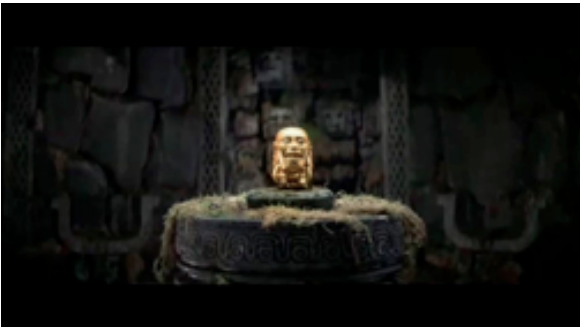
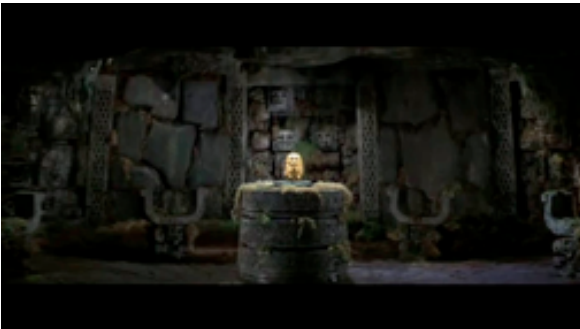
REFERENCIAS VISUALES Y DE CONTENIDO PARA ESCENA 1:

La referencia principal y el modelo a seguir lo encontramos en la película *Raiders of the Lost Ark* (1981, Steven Spielberg) en una de las primeras escenas: cuando Indiana Jones y Satipo entran en el templo en busca del ídolo de los hovitos. Cuando observan el ídolo, la cámara realiza un travelling in hacia él, remarcando la importancia del objeto. Tanto compositivamente, como de ambientación y de diseño de la sala donde se encuentra el ídolo, la escena del *tráiler* de *El Quetzal Dorado* será muy parecida a ésta por dos motivos: se asociará rápidamente aquello que se va a ver en la película (una aventura al más estilo Indiana Jones) y se identificará rápidamente cual es el objeto deseado de toda la película.

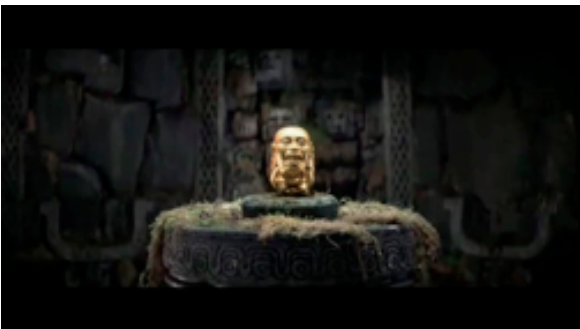
IMÁGENES RAIDERS OF THE LOST ARK



En el inicio de Raiders of the Lost Ark, vemos como mediante un travelling in se nos presenta la figura del ídolo de los hovitos. Este objeto brilla casi con luz propia, y el color dorado predomina en el centro. Este elemento hay que tenerlo en cuenta en el momento de realizar la escena para el tráiler de El Quetzal Dorado.



El fondo y la ambientación del *setting* también partirán de esta base, aunque en el *tráiler* de *El Quetzal Dorado* habrá más oscuridad y una leve presencia de humo que dote el ambiente de un toque más siniestro.



Finalmente, en nuestro *tráiler*, la cámara quedará más cerca de la calavera con el Quetzal Dorado que en la escena de Indiana Jones.

REFERENCIAS VISUALES Y DE CONTENIDO PARA ESCENA 2:

RAIDERS OF THE LOST ARK:

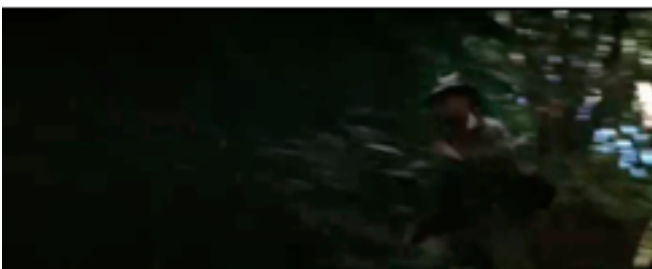
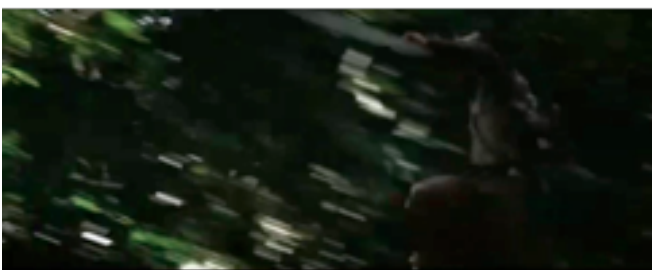
Para la escena del hombre que avanza corriendo por el bosque con el Quetzal Dorado en la mano, tomamos como referencia visual también al inicio de *Raiders of the Lost Ark*, cuando Indiana Jones escapa de los hovitos por el bosque, después de que Belloq ordene matar a Indiana. Aunque en esta escena se vea claramente al protagonista y se le reconozca, nosotros nos alejamos de eso y intentamos mostrar mínimamente el rostro de nuestro hombre.



En estas 4 imágenes pertenecientes a *Raiders of the Lost Ark*, vemos como Indiana Jones escapa de los hovitos por la selva. Las sombras predominan e impiden ver con claridad a nuestro personaje.



Predominan los travellings laterales, unidos también con alguna panorámica. Ambas técnicas serán utilizadas en el tráiler de *El Quetzal Dorado*.



STAR TREK INTO DARKNESS:

Otro ejemplo a tomar como referencia es el inicio de la película *Star Trek Into Darkness* (2013, J.J. Abrams) donde el capitán Kirk y su amigo y médico de la USS Enterprise, Bones, escapan de una tribu que les persigue porque ellos han robado un pergamino sagrado. Kirk y Bones escapan corriendo por el bosque hasta acabar saltando por un acantilado que da al mar. Esta misma escena, bien quiere homenajear a las películas de Indiana Jones, y como se puede observar, la escena 2 del *tráiler* de *El Quetzal Dorado* se asemeja claramente al inicio de la película de J.J. Abrams por lo mismo que se ha comentado anteriormente: queremos, desde el primer momento, que el espectador sepa que *El Quetzal Dorado* es una película de aventuras y que hay un objeto por el que los protagonistas lucharán.



Podemos establecer claras referencias con *El Quetzal Dorado*: el hombre corre por el bosque escapando de quien lo quiere atrapar, con el objeto mágico en la mano.

Esta escena muestra claramente lo que se quiere hacer en el *tráiler*: mostrar a una persona corriendo, no identificable, con un objeto en la mano. La persona esquivo balas y peligros, hasta, como en *Star Trek Into Darkness*, se precipita al agua saltando por un acantilado.

Aquí observamos también *travellings* laterales muy rápidos, así como *travellings* frontales y hacia atrás, *travellings* in y panorámicas desde el costado, hasta acabar con un plano cenital realizado con una grúa en la que la pareja protagonista salta al vacío. Todos estos elementos aparecerán en el *tráiler*, incluso el plano cenital realizado con grúa.

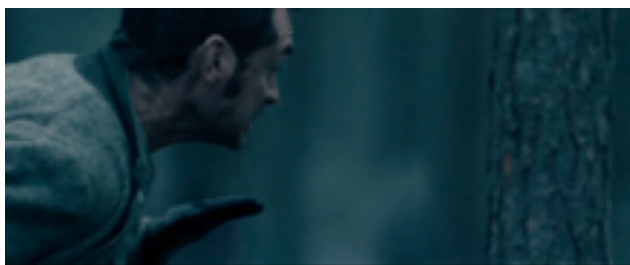
HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS PART 1:

En la séptima entrega de la saga del joven mago Harry Potter, dirigida por Peter Yates en el año 2010, hay una escena magnífica donde Harry Ron y Hermione intentan escapar de los llamados “carroñeros”. Están en un bosque y los enemigos los superan en número, así que deciden huir corriendo. Las escenas aquí muestran un tono más oscuro que los ejemplos dados anteriormente, aunque la estructura y la realización sean similares. En este caso, tenemos que tener en cuenta el uso del sonido y de la banda sonora, pues serán temas a referenciar en el tratamiento sonoro del tráiler de *El Quetzal Dorado*.



SHERLOCK HOLMES: A GAME OF SHADOWS

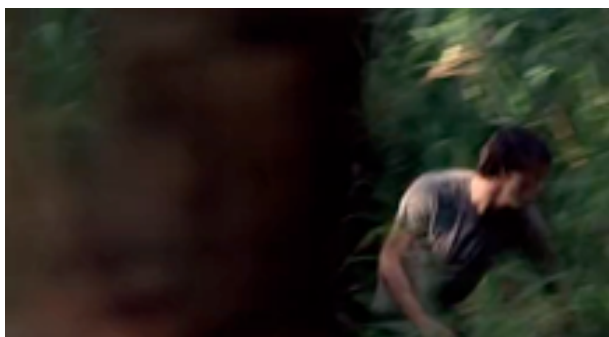
En la secuela de la saga cinematográfica dirigida por Guy Ritchie en el año 2011, basada en las famosas aventuras del personaje creado por Sir Arthur Conan Doyle, también encontramos una huida de nuestros protagonistas por un bosque. Con unos tonos muy similares a la persecución en *Harry Potter and the Deathly Hallows Part 1*, la secuela de Sherlock Holmes opta por una espectacularidad mayor. Aunque esto ya se aleja más de lo que queremos para el *trailer*, la escena se asemeja a las anteriores e incluye la cámara lenta, elemento a tener en cuenta y



que se podría discutir su utilización en el *trailer* de *El Quetzal Dorado*.

LOST: SEASON 3 FINAL EPISODE

Por último, destacar el inicio del último capítulo de la 3ª temporada de la serie *Lost*, creada por J.J. Abrams y Damon Lindelof, entre otros. El capítulo empieza con un chico corriendo por la selva, escapándose de sus perseguidores y cogiendo una canoa para ir a la otra isla a avisar a los protagonistas de que corren peligro.



Esto se nos cuenta con una cámara en mano muy movida, detallista, con planos muy cortos y rápidos, donde se intuye más que se ve.

La luz y el movimiento también recuerdan a algunas de las referencias comentadas líneas arriba, aunque el estilo de este capítulo sea mucho más rápido y confuso. Aun así, sigue siendo una muy buena referencia a tener en cuenta, pues en ningún momento podemos identificar a nuestro hombre o chico y el peligro se muestra más real, más amenazador.



TRATAMIENTO SONORO:

Por último, el tratamiento sonoro del tráiler va a variar un poco respecto al anterior.

Iniciamos el tráiler en silencio, y las voces de nuestros protagonistas interrumpen la oscuridad. Las voces en off y después sonido directo cuando hablan nuestros personajes. El corte de los protagonistas en la sala a el travelling in y el hombre corriendo por el bosque vendrá marcado con un golpe de percusión lejano, para resaltar su importancia: ahora es cuando empieza lo bueno. Antes se ha citado *Harry Potter and the Deathly Hallows Part 1* para hablar del tratamiento sonoro. En la escena comentada en el anterior apartado, el director David Yates decide utilizar solo sonido ambiente y los efectos de sonido correspondientes, es decir, prescinde de cualquier banda sonora, por lo que podríamos hablar de “sonido real dentro del film”. Obviamente hay un trabajo de montaje sonoro detrás, pero este efecto es el que buscamos nosotros en nuestro *tráiler*. Solo al final de la escena se empieza a imponer la banda sonora compuesta por Alexandre Desplat. En el *tráiler* de *El Quetzal Dorado* se tomará como referencia el uso del sonido y de la banda sonora de esa escena de *Harry Potter and the Deathly Hallows Part 1*. La banda sonora irá creciendo a medida que avance el *teaser* hasta llegar a una especie de clímax final justo cuando vuelvan a salir los protagonistas hablando en el sofá. En ese momento volveremos a sonido en directo. Justo después de que aparezca Henry, otro sonido de percusión lejano separará y veremos el hombre saltando por la cascada hacia el agua. Esa escena también se mostrará con sonido ambiente acompañado de la banda sonora, como en el caso de Harry Potter. Un golpe de sonido o de la banda sonora marcará el salto, y hasta que esté a punto de caer al agua, se dejará el sonido ambiente. Después de esa escena, aparecerán los títulos de crédito, que serán reforzados con música y efectos de sonido fuertes y destacados, para remarcar la importancia en el título de *El Quetzal Dorado*.

Otro ejemplo destacable es la propia escena de *Lost* comentada anteriormente. En ella, el sonido ambiente también está presente, unido a una banda sonora que acompaña la acción. Esta escena también es un referente a tener en cuenta en el tratamiento sonoro, pues cabría la posibilidad de realizarlo de esa manera, aunque nos inclinamos más hacia el crescendo de la BSO con el consecuente clímax final, como se ha comentado anteriormente.

Por último, un ejemplo que no se ha comentado antes pero que también muestra detalles importantes y a tener en cuenta en el tratamiento sonoro de este *tráiler*, es el primer *teaser* tráiler de la película *Godzilla* (2014, Gareth Edwards). En él la banda sonora adquiere un tono más dramático y épico, pero se hace un uso de los silencios y los efectos de sonido muy interesante. Mezclando esos dos elementos, unidos a un crescendo final, consigue un efecto increíble. Muy buena referencia a tener en cuenta, pues daría un resultado perfecto y muy acorde al tráiler de *El Quetzal Dorado*.

CÁSTING

Para el tráiler de *El Quetzal Dorado* necesitábamos a Alexander y Henry, el primero un joven de más de 20 años, delgado pero atlético y Henry, en un momento en que empieza a hacerse mayor pero que aún conserva aspectos de su juventud.

No nos fue necesario hacer un cásting ya que conocíamos a las personas idóneas para hacer los papeles. Joel Abadal de 17 años, actor, especialista y bailarín era el candidato perfecto, con aptitudes para actuar y habilidades en escenas de riesgo, proporcionó la flexibilidad que se necesitaba para hacer de Alexander. Aparte de unos rasgos faciales parecidos a los de River Phoenix, el joven Indiana Jones que aparece en el principio de *Indiana Jones y la Última Cruzada*.



Miguel Martínez se encargó de interpretar a Henry. Aunque su profesión sea la de jardinero, su perfil físico era el adecuado, justo pasado el umbral de la madurez, calvo, pero con rasgos faciales no tan mayores. De constitución fuerte y con la capacidad de pasar de un estado de seriedad inquebrantable a la jocosidad. Justo la variabilidad que tiene Henry.



DIARIO DE RODAJE:

Una vez acabados los briefings, empezó la fase de producción.

Como se ha podido observar, el *teaser* se presentaba como una tarea sencilla a nivel de producción, rodaje y posproducción: consta sólo de una escena, un escenario y un tipo de iluminación donde predominan las sombras, por lo que tampoco se necesitaba un gran equipo de iluminación. En un principio, este *teaser* se habló de realizarlo mediante escenas generadas por ordenador, pero esa idea fue descartada principalmente por tres razones:

1. Nuestros conocimientos en ese campo no eran suficientes ni conocíamos a nadie que pudiese ayudarnos en este tema;

2. Coincidimos en que, si nuestro objetivo era revivir el cine de aventuras clásico de los años 70 y 80, debíamos evitar utilizar efectos especiales en la imagen e intentar realizarlo todo lo posible manualmente;
3. Nos percatamos que una de las escenas del trailer - escena 1- tenía lugar en el mismo escenario que el *teaser* que habíamos planteado y, además, la única variación que había respecto una y otra era una simple cuestión de dirección de fotografía.

A partir de ese momento, se decidió que el *teaser* se rodaría el mismo día que la Escena 1 del trailer, sobre la marcha, tomando como única base las referencias expuestas en el *briefing*.

El grado de dificultad de la realización era mayor. Consta de tres escenas, cada una en una localización distinta y con acciones muy diferentes. Mediante esta división se organizaron 3 días de rodaje, uno para cada escena y añadiendo la grabación del *teaser* en uno de estos días. En el siguiente apartado se explicará cómo, dónde, con quién y qué elementos participaron cada día en el rodaje del trailer de *El Quetzal Dorado*.



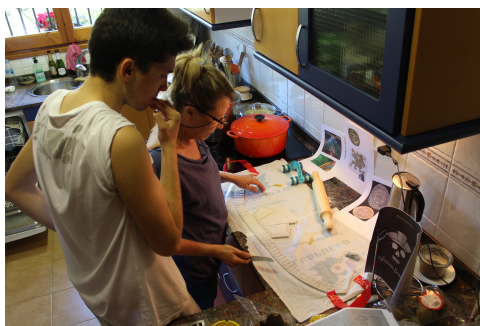
TRÁILER 2

Escena 1:

La primera escena del trailer surge con la intención de presentar el objeto de deseo de El Quetzal Dorado, por lo tanto debía tener también un espacio propio. Para confeccionar el espacio decidimos que, para ser aún más fieles a las películas de los 70 y 80, tenía que ser hecho a mano. La pared está hecha con cajas de cartón, papel de periódico y plantas del bosque, el pedestal con papel de periódico rodeando un cubo, la calavera, comprada en un establecimiento.



La corona hecha con barro y pintada a mano. El espacio en el que se encuentra el templo es un garaje.



Como se puede comprobar, todos estos elementos son de fácil acceso y apariencia poco agradable, pero con una buena iluminación, en cámara el resultado fue mejor de lo esperado.



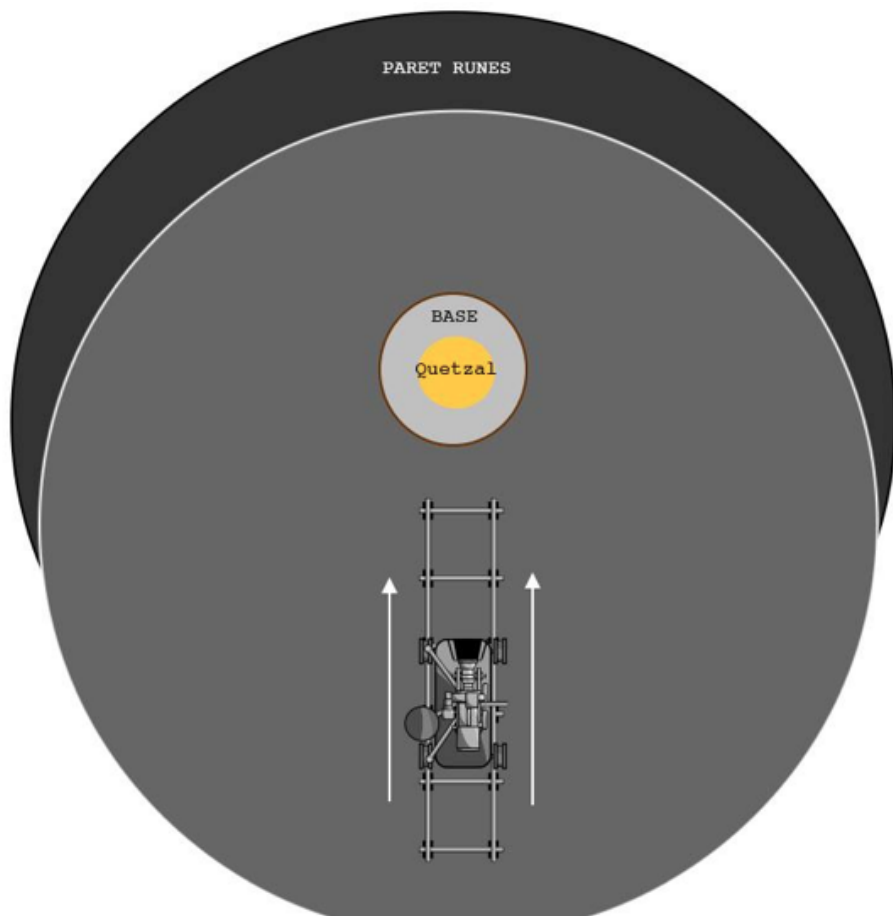
Para esta escena y la siguiente era necesario el uso de un traveling con dolly. Se buscó alquilar o comprar una, pero su precio era demasiado elevado, así que se decidió construir una. Mediante tubos de PVC, ruedas y una plancha de madera se construyó una dolly efectiva a la par que cómoda, ya que se puede montar y desmontar con facilidad.

El rodaje duró tres horas, se tuvo que calibrar la velocidad del movimiento del traveling y se probaron diferentes iluminaciones hasta conseguir el efecto deseado. Durante el rodaje de esta escena se efectuó el rodaje del teaser.



EL QUETZAL DORADO Trailer 2		
ESCENA 1		
Fecha de rodaje	16 - 4 - 14	GUIÓN EXPLICACIÓN: Una sala oscura. No se ve absolutamente nada en ella. La sala empieza a iluminarse, muy levemente. A medida que la luz aumenta, la cámara realiza un travelling in frontal, acercándonos hacia un pedestal de piedra que tiene un objeto encima de él. El pedestal se encuentra en el centro del cuadro y podemos ver que estamos en la sala de un templo antiguo y perdido, donde nadie ha entrado en muchos años. En la pared del fondo se pueden ver motivos aztecas cubiertos de musgo y vegetación, y lo que antaño fue una sala majestuosa, ahora ha quedado olvidada en el tiempo. La cámara se acerca al pedestal y, a medida que la luz aumenta, se puede observar mejor que hay encima de él: una calavera con el Quetzal Dorado puesto en ella. La cámara se acerca hasta la calavera y el Quetzal Dorado, la luz ha aumentado de tal manera que se ve con claridad el objeto mágico y la calavera que lo acarrea, pero con un aire misterioso. La cámara se detiene, dejando solo en cuadro la calavera y el Quetzal Dorado.
Número de secuencia	Storyboard ESCENA 1	
Número plano	1-2-3-4 Storyboard	
Tiempo estimado del plano	10"	
Día-Noche/Interior-Exterior	Día interior / Iluminación Interior	
Localización	Garaje Familia Andreu Martínez	
Decorados	Templo y Pedestal	
Personajes	-	
Attrezzo	Quetzal Dorado Calavera	
Vestuario	-	
Maquillaje	-	
Sonido	Postproducción BSO	
F.X	Iluminación Brillo	
NOTAS	DOLLY FOCOS DÍMER	
HORARIO	PREPARACIÓN: 10:00 a.m. INICIO RODAJE: 11:00 a.m.	

PLANTA ESCENARIO



MATERIAL BASE

Imagen

- Canon EOS 5D/Nikon D7000
- Objetivos 35mm, 50mm, 12/20mm, 80/200mm
- Tarjetas Compact Flash/SD
- Baterías
- Cargador
- Reflector
- Monitor
- Trípode
- Steady/Glidecam
- Dolly

Sonido

- Micrófono
- Percha
- Grabadora

- Paraviento
- Pilas
- Auriculars

Otros

- Catering
- Claqueta
- Tiza
- Megáfono
- Guión/iPad
- Storyboard/iPad

Material especial escena 1

- Quetzal Dorado
- Calavera
- Plataforma
- Decorado fondo
- Máquina de humo
- Foco
- Kino
- Dímer

PERSONAL:

Àngel Andreu – Direcció

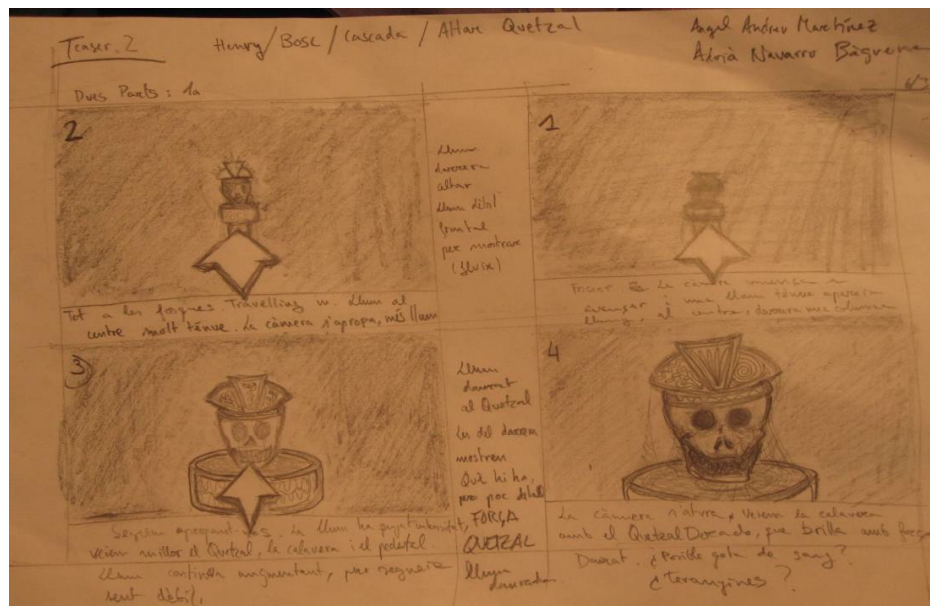
Adrià Navarro – Ayudante de Direcció

Sergi Ferreté – Càmera/Direcció de Fotografia

Cristopher Ruiz – Script/Ayudante de Producció

Marc Estruga – Il·lustrador/Direcció Artística

STORYBOARD



ESCENA 2:

La foco principal de esta escena estaba en encontrar una catarata habilitada para ser saltada y que cumpliese las condiciones de aspecto que queríamos. En el transcurso del proceso de localización se efectuó el casting y fue Joel Abadal quien propuso una catarata que ya había saltado con anterioridad. La catarata está situada en el pueblo de Campdevánol, Girona, unas semanas antes se llamó al ayuntamiento para informar y en caso que fuese necesario, pedir permiso de rodaje.

Para el vestuario de esta escena se buscó abaratar costes, con ropa de nuestra propiedad y la restante comprada en tiendas de segunda mano.



El rodaje de esta escena fue el más complicado a nivel de desplazamiento, Campdevánol está a pocos kilómetros de la frontera con Francia, además la catarata en sí está al final de una ruta de una hora y media a pie. Cargar con todo el material hasta la catarata redujo el tiempo de rodaje.

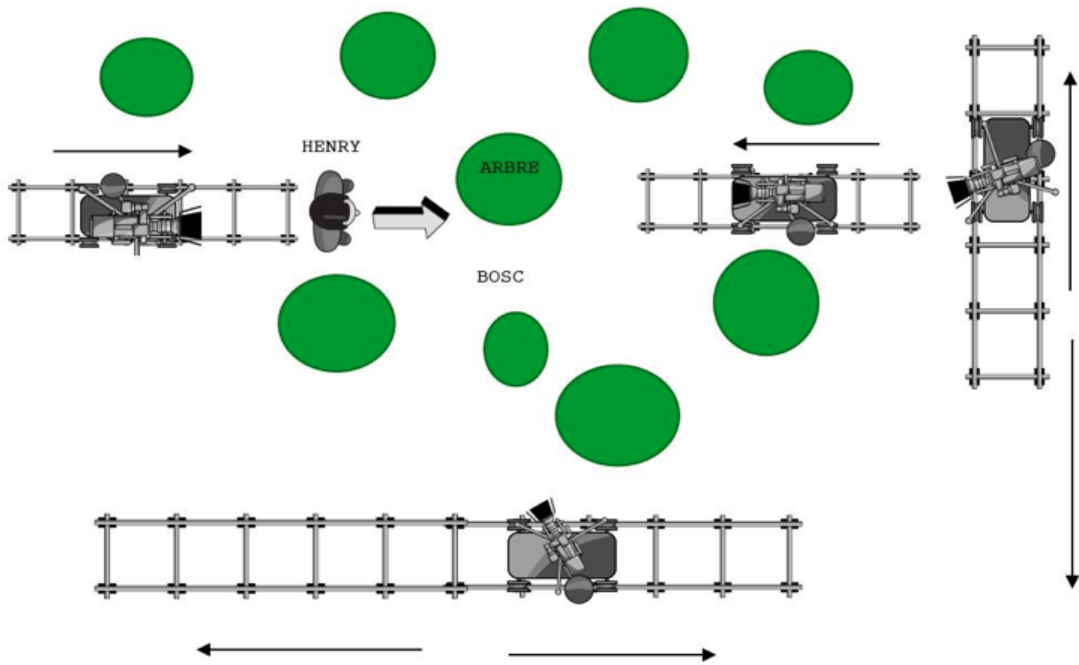


Lo primero que se grabó fueron los planos del salto, siendo los más difíciles y ya que la sombra que proyectaba la catarata podía ser un inconveniente con el avance de las horas y por consiguiente de la luz. Posteriormente se realizaron planos anteriores al salto y finalmente los planos con el tróveling lateral y frontal.

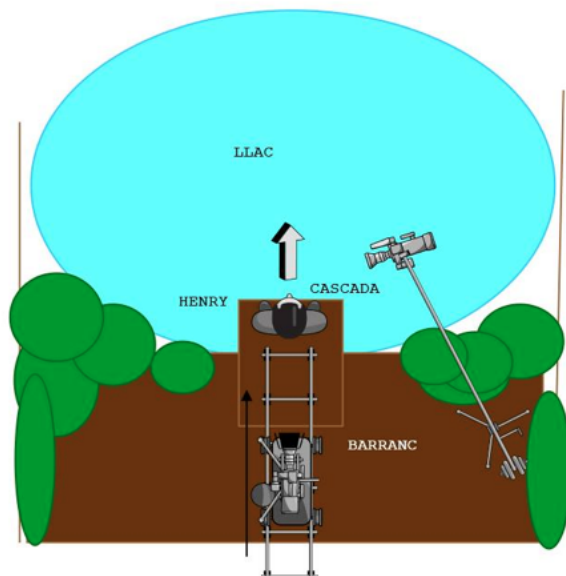
Se optó por no grabar ningún sonido y insertarlos a posteriori, entre otros motivos por el estruendo que causaba la catarata.

EL QUETZAL DORADO Trailer 2 Escena 2 (GRÚA)		
Fecha de rodaje	12-4-14	GUIÓN ESCENA 2: Un hombre corre por un bosque, escapando de algo. No se detiene en ningún momento. Se oyen disparos a lo lejos. Al hombre no le vemos la cara en ningún momento, pues la velocidad, los árboles y el movimiento continuo nos impiden fijarnos con claridad. El hombre lleva en la mano un objeto dorado que brilla con intensidad: es el Quetzal Dorado. Corre entre los árboles, esquivando las balas, hasta que llega al final del bosque, que resulta ser una cascada. Sin pensárselo dos veces, el hombre salta por la cascada y se precipita hacia el agua.
Día de rodaje	1	
Número de secuencia	Storyboard Escena 2	
Número plano	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11 Storyboard Escena 2	
Día-Noche/Interior-Exterior	Día / Exterior	
Localización	Font del Querol Y Gorg del Colomer a Campdevàdol, Girona.	
Decorados	-	
Personajes	Henry /Especialista	
Atrezzo	PLUMA DORADA QUETZAL DORADO	
Vestuario	Chaqueta de cuero marrón Camisa Pantalones oscuros Botes Bolsa cruzada	
Maquillaje	-	
Sonido	Sí, Sonido Directo	
F.X	Sonido BSO Retoque Color	
HORARIO	PREPARACIÓN: 08:30 a.m. INICIO PLANOS 1 A 6: 9:30 a.m. COMIDA: 13:30 - 14:15 PLANOS 7 A 11 14:30 - 20:00	

PLANTAS ESCENA 2:



Cascada



MATERIAL BASE

Imagen

- Canon EOS 5D/Nikon D7000
- Objetivos 35mm, 50mm, 12/20mm, 80/200mm
- Tarjetas Compact Flash/SD
- Baterías
- Cargador
- Reflector
- Monitor
- Trípode
- Steady/Glidecam
- Dolly

Sonido

- Micrófono
- Percha
- Grabadora
- Paraviento
- Pilas
- Auriculares

Otros

- Catering
- Claqueta
- Tiza
- Megáfono
- Guión/iPad
- Storyboard/iPad

Material especial escena 2

- Grúa
- Pesos
- Pluma Dorada
- Toallas

Vestuarioi Henry/Especialista

- Chaqueta cuero marrón
- Camisa
- Pantalones oscuros
- Botas

PERSONAL:

Àngel Andreu – Dirección

Adrià Navarro – Ay. Dirección

Sergi Ferreté – Cámara/Dirección de Fotografía

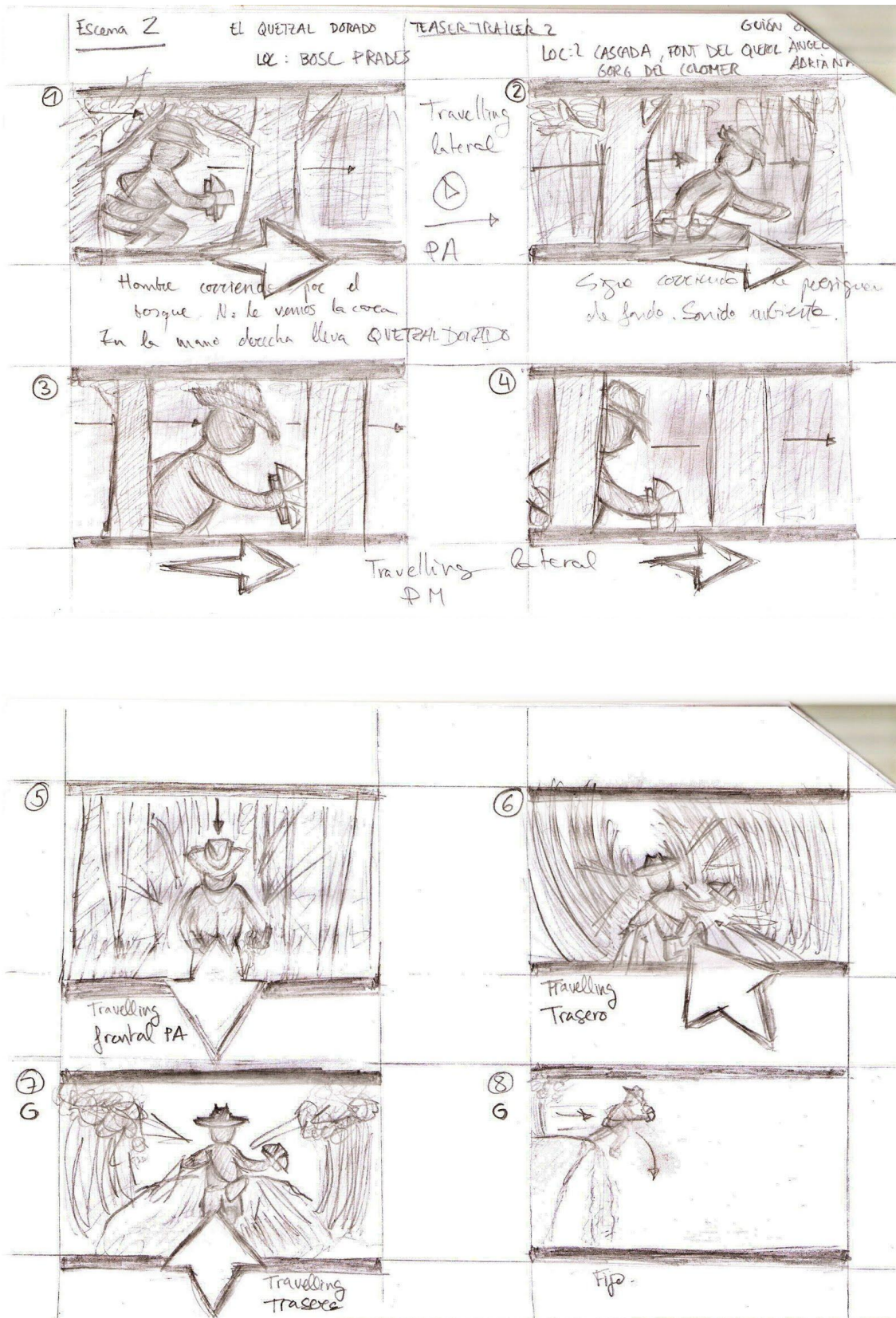
Cristopher Ruiz – Script

Marc Estruga – Ayudante de Producción

Raúl Gómez – Ayudante de producción

Joel Abadal - Alexander

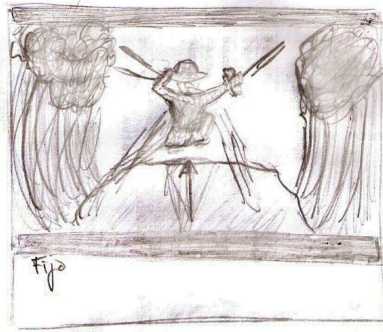
STORYBOARD



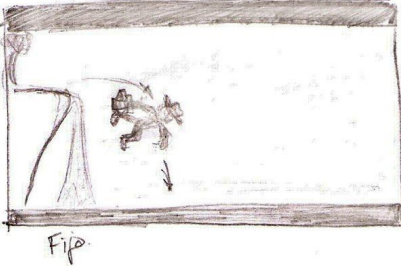
9
6



10
6



11
6



ESCENA 3:

Para el último día de rodaje se planeó realizar la escena más sencilla, de corta duración y pocos planos, pero no por eso menos importante, ya que se tenían que presentar a los dos protagonistas. Un simple diálogo que presenta el objeto de deseo de la historia y a sus buscadores.

Para el escenario se buscaba una sala que se asemejase a una biblioteca y que pudiera ser la sala de estar de la casa de un aventurero. El vestuario siguió el mismo patrón de la escena 2, prendas propias que remitiesen a la iconografía clásica del género de aventuras. La iluminación tenía que parecer natural. El rodaje fue el más corto y sin problemas.

EL QUETZAL DORADO Trailer 2		
ESCENA 3		
Fecha de rodaje	14-4-14	GUIÓN ESCENA 3 Tanto al inicio como al final del <i>teaser</i> , aparecerían nuestros protagonistas, Alexander y Henry manteniendo una breve conversación, sentados en una sala de estar, en unos sofás.
Día de rodaje	1	
Número de secuencia	ESCENA 3 Storyboard	
Número plano	2-3-4 Storyboard ESCENA 3	
Día-Noche/Interior-Exterior	Día / Interior	
Localización	Piso familia Andreu Jiménez	
Decorados	-	
Personajes	Alexander Henry	
Atrezzo	Sala de Estar Casa Henry	
Vestuario	Vestuario Alexander: Camisa clara Vaqueros Zapatillas estilo Vans/Converse Vestuario Henry: Camisa oscura Pantalones oscuros Zapatos estilo Gucci clásicos	
Maquillaje	Base	
Sonido	Sí Sonido Directo	
F.X	Retoque Color Etalonar	
NOTAS	Dolly / Steady Posibilidad de hacerlo a mano	
HORARIO	PREPARACIÓN RODAJE 9:30 a.m. INICIO: 11:00 a.m. FINAL: 14:30 a.m.	

GUIÓN LITERARIO ESCENA 3:

HENRY

¿Qué sabes sobre el tesoro de Moctezuma, Alexander?

ALEXANDER

Que se perdió hace siglos... Es una leyenda, ¿verdad?

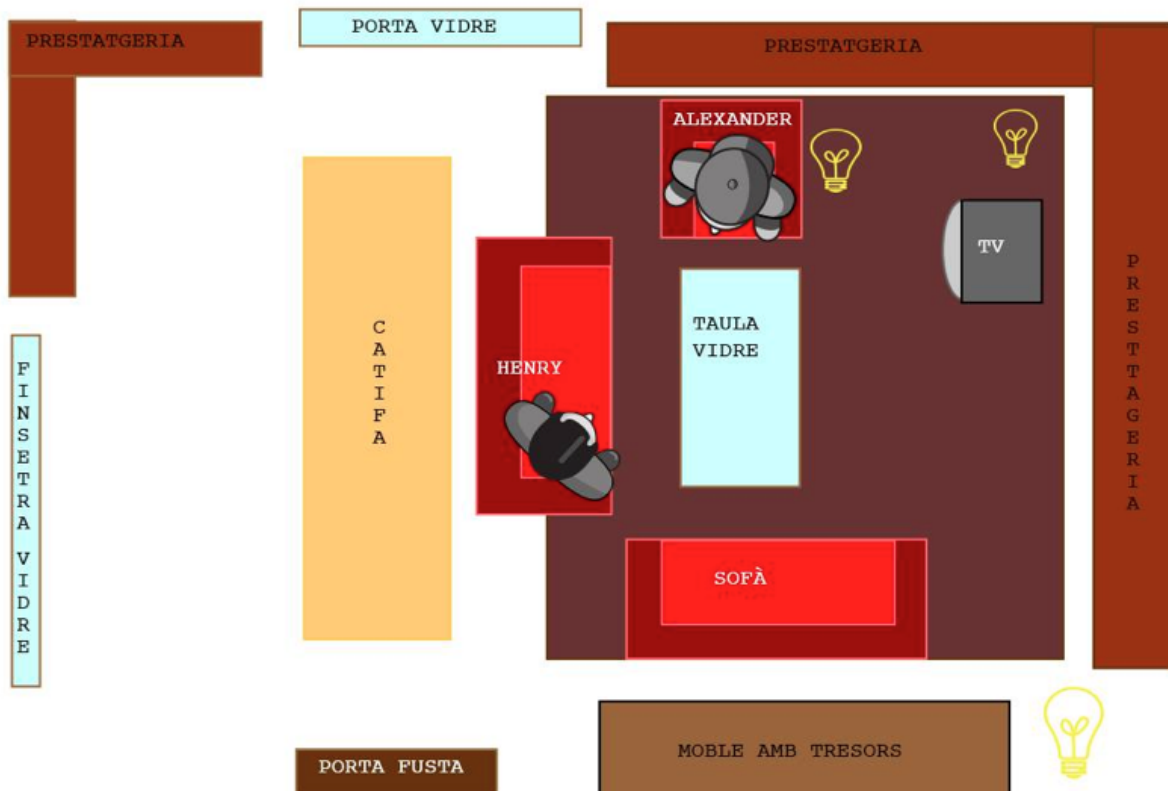
ALEXANDER

Henry, el tesoro no existe, ¿no?

HENRY

¿Tú qué crees?

PLANTA ESCENARIO ESCENA 3



Imagen

- Canon EOS 5D/Nikon D7000
- Objetivos 35mm, 50mm, 12/20mm, 80/200mm
- Tarjetas Compact Flash/SD
- Baterías
- Cargador
- Reflector
- Monitor
- Trípode
- Steady/Glidecam
- Dolly

Sonido

- Micrófono
- Percha
- Grabadora
- Paraviento
- Pilas
- Auriculares

Otros

- Catering
- Claqueta
- Tiza
- Megáfono
- Guión/iPad
- Storyboard/iPad

Material especial escena 3

- Foco
- Kino
- Copas
- Whiskey

Vestuario Alexander

- Camisa clara
- Vaqueros
- Zapatillas estilo Vans/Converse

Vestuario Henry

- Camisa oscura
- Pantalones oscuros
- Zapatos estilo Gucci clásicos

PERSONAL:

Àngel Andreu – Dirección

Adrià Navarro – Ay. Dirección

Sergi Ferreté – Dirección de Fotografía/Cámara

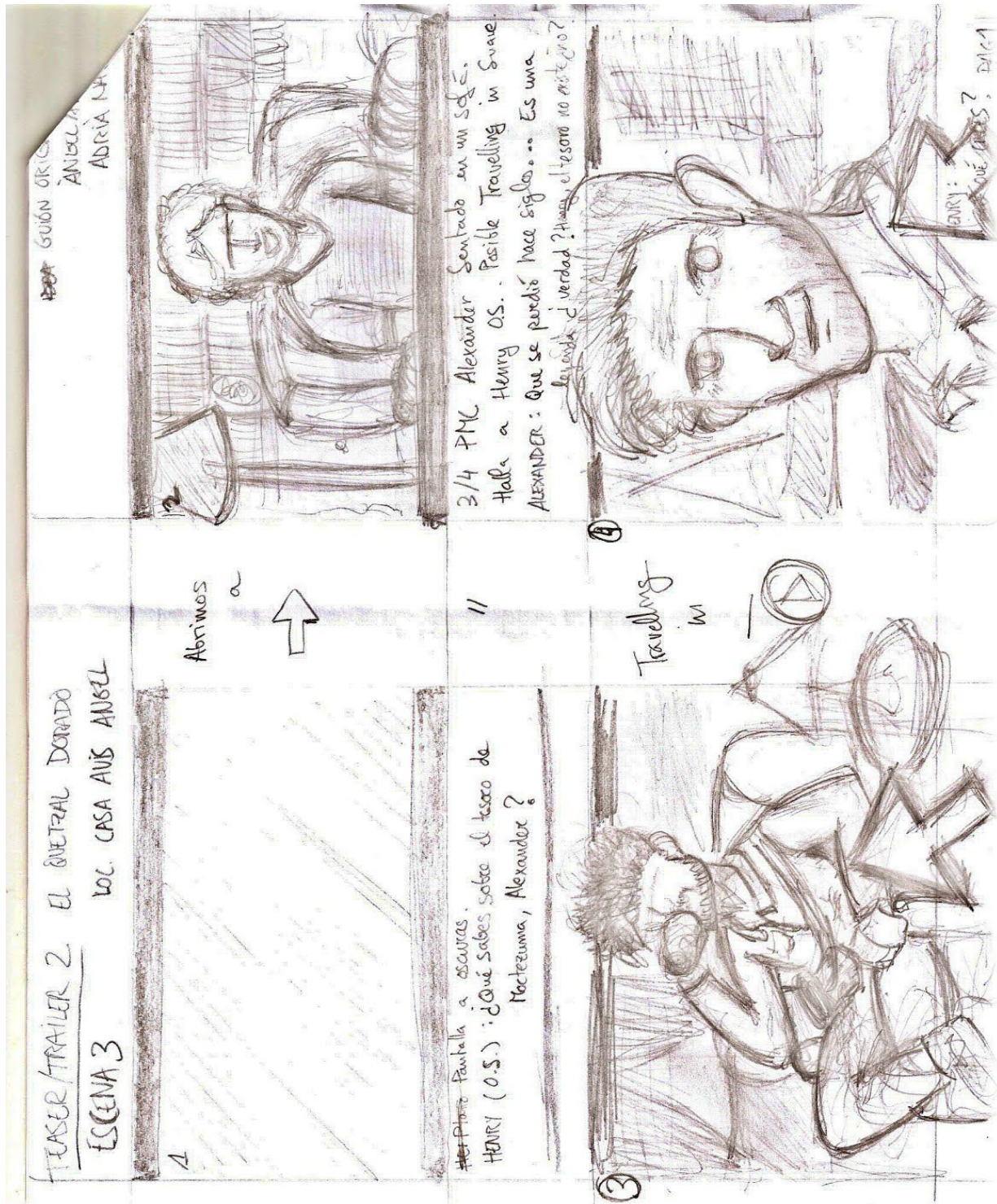
Cristopher Ruiz – Script

Marc Estruga – Sonido/Ayudante de Producción

Joel Abadal – Alexander

Miguel Martínez - Henry

STORYBOARD



Montaje

La fase de posproducción se estableció para que ocupase todo el mes de mayo. Este extenso periodo de tiempo se estipuló para elaborar: montaje, aspecto sonoro, efectos especiales y etalonaje.

Teaser

El montaje del teaser se basa en intercalar los planos detalle del Quetzal con los textos que presentan la historia detrás de éste. Abundan los fades entre los planos detalle y el texto, para aportar suavidad y misterio, a la vez que entre los planos detalle se usa el corte directo como contraste. El plano final, rompe con todo lo anterior y aporta agresividad y movimiento al teaser. Aunque se valoró utilizar un plano mediante traveling out, interesaba crear un crescendo al final del teaser que la suavidad del traveling no aportaba.

La tipografía del texto buscaba recordar películas como el Señor de los Anillos, Piratas del Caribe o a videojuegos como Prince of Persia o The Legend of Zelda. Para dar más dramatismo y misterio se insertó un humo gris que fluye entre las letras.

En cuanto al aspecto sonoro, los dos referentes que teníamos eran Michael Giacchino y Hans Zimmer, así pues se encargó a Christopher Ruiz la creación de una banda sonora que tuviera sonidos eléctricos para aportar tensión (aumentados por el uso de sintetizadores) y a la vez una percusión que remitiese a un momento del pasado con toques tribales.

La principal dirección del etalonaje estaba en aumentar las cualidades doradas del Quetzal, se consiguió variando las ganancias en los colores amarillo y naranja, reduciendo la luz en las sombras y aumentándola en las zonas más luminosas.

El sonido final se ha creado invirtiendo el sonido de un tambor, generando una sensación de envasado al vacío acorde al traveling out. Este sonido se ha utilizado recientemente en la película *Gravity* (2013). El corte final brusco a "Próximamente" está hecho para dejar con las ganas de saber más al espectador.

Tráiler

El montaje del tráiler se basa en tres bloques: la introducción al Quetzal Dorado con el inicio de la conversación entre Alexander y Henry, el flashforward de Alexander huyendo por el bosque con el traveling in intercalado del Quetzal Dorado y la vuelta al diálogo de los protagonistas. Termina con un "epílogo", el salto de Alexander y con el título del largometraje.

El ritmo de montaje de la escena del diálogo es pausado, mientras que el del flashforward tiene mucha velocidad, planos fugaces y sin mucha continuidad. Estos planos ganan más ritmo y sensación de movimiento al intercalar el traveling in. El inicio del tráiler y la vuelta a la escena del diálogo tienen una entrada en negro para suavizar el salto temporal y para crear la sensación en el espectador de ser uno de los interlocutores.

La tipografía es la misma que la del teaser.

El etalonaje del trailer tenía dos directrices, una para la escena 1 y 2 y otra para la 3. Esta última debía tener un retoque de color natural, mientras que las otras dos tenían que tener un aspecto más contrastado, también le aplicamos granulado. Para la escena 1 se aplicó una tonalidad verdosa y para la 2 una anaranjada.

Por lo que respecta al sonido, la música empieza con el flashforward, tambores que dotan de un ritmo veloz y aportan el toque aventurero. Durante esta este bloque hay unos susurros que aumentan la sensación que Alexander huye de algo peligroso o aterrador. Los tambores aumentan y se introduce el sonido de una catarata que augura algo grande, aún así no vemos el salto de Alexander hasta casi el final, para enganchar más al espectador. En este momento de clímax, se corta para volver al diálogo, Alexander quiere volver a la realidad, pero Henry se lo impide con sus palabras. Acto seguido vemos el salto de Alexander, su caída al agua se funde con el título del largometraje, con un humo negro que se alza por la pantalla.

BIBLIOGRAFÍA

El cine de Aventuras – Luís Pérez Bastías. Ediciones internacionales Universitariasc, S.A. 2001

Películas Clave del Cine de Aventuras – Ricardo Aldarondo. Ediciones Robinbook, s.l. Barcelona, 2008 ISB 978- 84 – 96924 – 37 – 6

Historia Del Cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión. Jose Luis Sánchez Noriega. Alianza Editorial. 2002 ISBN – 13: 978 – 84 – 206 – 7691 - 3

Diccionario Del Cine De Aventuras – Javier Coma, Plaza & Janés Editores, S.A., 1994. ISBN: 84 – 01 – 31574 – 3

El Cine De Aventuras – Ramón Freixas, Joan Bassa. Notorious Ediciones, S.L., 2008 Madrid ISBN: 978 – 84 – 9360000 – 8- 2

Historia Del Cine – Mark Cousins , Blume, 2005. ISB: 978 – 84 – 8076 – 958 - 7

Stevenson, Robert Louis (1969), La Isla del Tesoro, Madrid: Salvat.

Kasdan, Lawrence (1979), Raiders of the Lost Ark.

Bogdanovich, Peter (1991) John Ford/Peter Bogdanovich, Madrid: Fundamentos.

Comas, Àngel (1996), La Guerra de las galaxias; Psicosis, Barcelona: Dirigido.

Baxter, John (1998), Steven Spielberg: biografía no autorizada, Madrid: T&B Editores.

Juan Payán, Miguel (1999), George Lucas: El mayor espectáculo del mundo, Madrid: JC Clementine.

Tolkien, J.R.R. (2001), El Hobbit, Barcelona: Minotauro.

Tolkien, J.R.R. (2001), *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo*, Barcelona: Minotauro.

Tolkien, J.R.R. (2001), *El Señor de los Anillos: Las Dos Torres*, Barcelona: Minotauro.

Tolkien, J.R.R. (2001), *El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey*, Barcelona: Minotauro.

Sánchez-Escalonilla, Antonio (2002), *Guión de aventura y forja del héroe*, Barcelona: Ariel Cine.

Biskind, Peter (2004), *Moteros tranquilos, toros salvajes. La generación que cambió Hollywood*, Barcelona: Anagrama.

Méndiz Noguero, Alfonso (2007), *Cómo se hicieron las grandes películas 2*, Madrid: Dossat.

Rinzler, J.W.; Bouzereau, Laurent (2008), *Indiana Jones: historia de una saga*, Barcelona: Norma.

Guiral, Antoni (2007) *Del tebeo al manga: una historia de los cómics; Volumen 9: Revistas de aventuras y de cómics para adultos*, Barcelona: Panini Cómics.

Mérida, Pablo (2009), *El Cine : historia del cine, técnicas y procesos, géneros y personajes, 100 grandes películas, galería de estrellas*, Barcelona: Larousse.

Filmografía

The Adventures of Robin Hood (1938), de Michael Curtiz y William Keighley

King Solomon's Mines (1950), de Compton Bennett y Andrew Marton

Knights of the Round Table (1953), de Richard Thorpe

20.000 Leagues Under the Sea (1954), de Richard Fleischer

The Searchers (1956), de John Ford

Journey to the Center of the Earth (1959), de Henry Levin

Spartacus (1960), de Stanley Kubrick

Lawrence of Arabia (1962), de David Lean

Jaws (1975), de Steven Spielberg

Star Wars: Episode IV – A New Hope (1977), de George Lucas

1941 (1979), de Steven Spielberg

Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back (1979), de Irvin Kershner

Raiders of the Lost Ark (1981), de Steven Spielberg

E.T. the Extra-Terrestrial (1982), de Steven Spielberg

Star Wars: Episode VI – The Return of the Jedi (1983), de Richard Marquand

Romancing the Stone (1984) de Robert Zemeckis

Indiana Jones and the Temple of Doom (1984), de Steven Spielberg

Back to the Future (1985) de Robert Zemeckis

The Princess Bride (1987), de Rob Reiner

Willow (1988), Ron Howard

Indiana Jones and the Last Crusade (1989), de Steven Spielberg

Hook (1991), de Steven Spielberg

Jurassic Park (1993), de Steven Spielberg

The Mummy (1999), de Stephen Sommers

The Mummy Returns (2001), de Stephen Sommers

Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (2001), de Peter Jackson

The Lord of the Rings: The Two Towers (2002), de Peter Jackson

The Lord of the Rings: The Return of the King (2003), de Peter Jackson

[*Spielberg on Spielberg*](#) (2007), de Richard Schickel

Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull (2008), de Steven Spielberg

The Adventures of Tintin (2011), de Steven Spielberg

The Hobbit: An Unexpected Journey (2012), de Peter Jackson

The Hobbit: The Desolation of Smaug (2013), de Peter Jackson

Webgrafía

Seminario de Steven Spielberg con miembros de la AFI (1978)

Steven Spielberg on storyboarding:

<http://www.youtube.com/watch?v=nBH89Y0Xj7c>

Steven Spielberg talks about his peers and love of film:

<http://www.youtube.com/watch?v=PDLHow-bXug>

Entrevistas de la BBC a Steven Spielberg producidas en 1982, 1984 y 1990

Steven Spielberg on 60 Minutes 1982

<http://www.youtube.com/watch?v=iM-SYk0JAuU>

Steven Spielberg - BBC TV - Film Comment - 1984

<http://www.youtube.com/watch?v=ET8qZRDA2xo>

36-Minute Interview "Barry Norman With Steven Spielberg" (Film 90 Special)

<http://www.youtube.com/watch?v=THxWfsvBMHY>

Mini entrevistas de AFI a Steven Spielberg

Steven Spielberg on watching John Ford:

<http://www.youtube.com/watch?v=DfUw4SN1Nig>

Steven Spielberg on how *Lawrence of Arabia* inspired him to make movies:

<http://www.youtube.com/watch?v=ayJLeVDOCZ0>

Steven Spielberg on the Importance of studying classic films:

<http://www.youtube.com/watch?v=kdoC-5OI2xY>

Steven Spielberg on *Citizen Kane*:

http://www.youtube.com/watch?v=G_F3BUG3g_8

Steven Spielberg on Orson Welles, Alfred Hitchcock, Martin Scorsese and Michael Curtiz:

<http://www.youtube.com/watch?v=UcM6sDKrX1M>

Steven Spielberg on *Raiders of the Lost Ark*:

<http://www.youtube.com/watch?v=X4DOyCPRIx0>

Steven Spielberg on *E.T.: The Extra-Terrestrial*:

<http://www.youtube.com/watch?v=aiqLxSuXBzI>

Coloquio entre Steven Spielberg, J.J. Abrams y James Cameron acerca de Spielberg y su cine (2011)

A tribute to director Steven Spielberg:

<http://www.dga.org/Events/2011/08-august-2011/75th-Spielberg-Event.aspx#anchor>

Ensayo acerca de un primer plano con ligero travelling in presente en todas las películas de Spielberg

Keyframe: The Spielberg Face:

<http://www.youtube.com/watch?v=VS5W4RxGv4s>

Breve análisis del cine de Spielberg

Steven Spielberg's techniques and themes:

<http://www.youtube.com/watch?v=-uCBYFHRHU0>

Mini entrevistas de AFI a George Lucas

George Lucas on *blockbusters*:

<http://www.youtube.com/watch?v=qSPzRgQjpoI>

George Lucas on the idea for *Raiders of the Lost Ark*:

http://www.youtube.com/watch?v=KR_xwX9ZR-s

George Lucas on how *Star Wars* was made:

http://www.youtube.com/watch?v=mztK3s63_OM