



Comunicación Audiovisual  
Tutor: Joaquín Marín Montín  
Julio 2021

# SALVATIO

Trabajo Fin de Grado

Jesús Rodríguez Castro | Jorge Sánchez Sánchez | Juan Carlos Trujillo Reyes



# Índice

---

## Presentación del TFG

---

◇ El proyecto	1
◇ Sobre nosotros	2

---

## Historia

---

◇ Sinopsis	4
◇ Argumento	5
◇ Guion literario	9

---

## Universo

---

◇ Habitación de Eli	23
◇ La Aldea	32
◇ Nave abandonada	39
◇ Base de Eternus	46

---

## Personajes

---

◇ Eli	54
◇ Valquiria	59
◇ Gabriel	64
◇ Anciano	69



# Índice

---

## Props

---

◇ Máscara de Valquiria	75
◇ Máscara de oxígeno	80
◇ Brazaletes	85
◇ Kobra	90
◇ Bomba	95
◇ Chip	100

---

## Teaser

---

◇ Aitana Bonet	106
◇ Solo un segundo	107

---

## Conclusiones del Trabajo Fin de Grado

---

111

---

## Anexos

---

◇ Guion técnico	113
◇ Storyboard	132
◇ Desglose de localizaciones	194
◇ Desglose de personajes	203



# El proyecto

*Salvatio. Diseño de un cortometraje de ciencia ficción.*

---

*Salvatio* es un cortometraje de ciencia ficción que pretende ser llevado a cabo en un futuro próximo. Para eso, la preproducción al completo de este cortometraje convertida en **Trabajo de Fin de Grado** nos servirá como primer gran paso a la hora de buscar financiación en el futuro o, simplemente, llevarlo a cabo.

Este proyecto abarca toda la preproducción, haciendo especial hincapié en el **diseño artístico** del cortometraje. Es por eso que, para un formato puramente visual e interactivo, se llevarán a cabo de forma digital muchos de los escenarios, personajes y objetos que sean de vital importancia dentro de la historia. Todo esto teniendo en cuenta el proceso creativo que llevaría **producción real**, desde los primeros bocetos hasta los diseños finales.

El **objetivo final** de este Trabajo de Fin de Grado es presentar un libro, tanto en digital como en papel, que nos permita reflejar todo el universo detrás del cortometraje y, sobre todo, la totalidad de procesos creativos y artísticos que se llevan a cabo en una producción cinematográfica. Aparte, desarrollaremos y llevaremos a cabo la idea de un *teaser* con la canción original, mezclando planos reales con planos totalmente digitalizados. Esta producción será el **clímax** de nuestro proyecto, donde se recogerá toda la emoción y creatividad puesta en él.

Para la realización de este trabajo se han utilizado los siguientes **programas y aplicaciones**: *Blender, Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Adobe InDesign, The Foundry Nuke y Unreal Engine 5.*





Este proyecto será llevado a cabo por **tres alumnos** de la Facultad de Comunicación, Juan Carlos Trujillo, Jesús Rodríguez y Jorge Sánchez. Todos destacan por una enorme **pasión** por lo digital y la postproducción, además de haber desarrollado unos dotes artísticos suficientes para realizar este Trabajo de Fin de Grado.

**Juan Carlos Trujillo** destaca por su amplia destreza ante la tableta gráfica. Capaz de crear dibujos de carácter realista, será el encargado de la realización de todos los concept arts de este proyecto, que darán paso a una digitalización en 3D de todo lo necesario para crear una atmósfera visual.

**Jesús Rodríguez** será el encargado de llevar a cabo y supervisar todos los renderizados en 3D de escenarios, personajes y diferentes props. Con una amplia formación en diseño y desarrollo 3D, ofrecerá al proyecto una visión fotorrealista que permitirá al lector una mejor inmersión en el universo cinematográfico.

**Jorge Sánchez** nos llevará al postprocesado final de la imagen, llevando a cabo todas las funciones de supervisión de efectos visuales que dará el toque final a cada imagen y reflejará de forma precisa la idea plasmada en el guion literario.



*Jorge Sánchez, Jesús Rodríguez y Juan Carlos Trujillo.*

Sobre nosotros



# Historia

Sinopsis | Argumento | Guion literario





# Sinopsis

Gabriel toma una de las decisiones más difíciles de su vida: abandonar a su hija para pararle los pies a Eternus, una organización criminal que pretende acabar con la superpoblación en el planeta. Para ello, contará con la ayuda de un enigmático anciano.

# Argumento

13 de febrero del año 2019. Gabriel está sentado en el borde de la cama de Eli, su hija. Se encuentra cantando una nana con un tono algo triste, de despedida. Eli, encantada al escuchar la dulce voz de su padre, se queda dormida intensamente. Gabriel termina su canción y, llorando, se despide con un beso en la frente de su hija Eli. Al instante se levanta y se va. Eli queda dormida en la soledad de su habitación. De repente, una explosión arrasa con todo, llevándose por delante la habitación de Eli. El mundo entero ha quedado destruido, pero no toda la humanidad se ha ido con él.

8 de febrero de 2044. Gabriel es uno de los pocos supervivientes. Ha viajado al futuro junto a un hombre mayor de 64 años de edad. Ambos se encuentran en un ambiente árido y seco. Nada más llegar, a Gabriel se le cae la máscara de gas, la cual es indispensable para sobrevivir al ambiente tóxico que existe en la tierra. El hombre mayor se la vuelve a colocar correctamente para que pueda respirar. Ambos se levantan.

El hombre mayor saca un mapa holográfico de su reloj. Gabriel se queda asombrado. El anciano marca un punto en el mapa y se dirigen a pie hacia él. De camino a La Aldea el hombre mayor le explica a Gabriel cómo es la vida en 2044. Al rato, Gabriel puede observar a lo lejos una enorme cúpula que cubre a La Aldea.

Dentro de La Aldea caminan sin máscaras de gas, ya que están dentro una de las muchas zonas seguras que existen en la tierra. Dando una vuelta por las desiertas calles, el protagonista llega a una nave abandonada donde se hospeda el hombre mayor. En ella vemos algunos artefactos esparcidos por el suelo y dos mugrientos colchones. Ambos se acomodan y se preparan para la cena.



En la primera noche en La Aldea los dos preparan una hoguera y se sientan a charlar. El anciano le muestra a Gabriel un vídeo promocional sobre qué es Eternus y cómo se presentan. Según ellos, la superpoblación estaba acabando con la tierra, pero ellos se adelantaron a los acontecimientos. Tienen una profunda conversación sobre cómo se van a enfrentar a ellos y cuál es el objetivo de la misión.

Los integrantes de Eternus son uno de los pocos supervivientes junto con Gabriel y el hombre mayor que le acompaña. El anciano saca unos planos algo sucios y se los muestra a Gabriel. Es el chip que tienen que fabricar en los próximos 5 días antes de que la bomba llegue al pasado. Solo así conseguirán salvar el mundo de la catástrofe, según el anciano. Después de una larga y profunda conversación, ambos personajes se van a dormir.

Durante los próximos 5 días, Gabriel y el anciano se dedican a crear el chip, además de entrenar y prepararse para el combate. El anciano le enseña a Gabriel algunas prácticas de tiro y también de batalla cuerpo a cuerpo. El último día mantienen una discusión en la que Gabriel le muestra su descontento al anciano y el anciano le tacha de egoísta por no pensar en su hija. Ya en la hora de cenar y frente a la hoguera ante el sonido vacío de la noche, el anciano comienza a entonar una canción algo familiar para Gabriel, quien le mira sorprendido. El anciano saca una foto de Eli, su hija, mientras comienza a cantar la nana que Gabriel le cantó a Eli en la despedida. Gabriel saca la misma foto de su bolsillo, y ambos comienzan a cantar juntos. Sonríen. El anciano le deja claro a Gabriel que no ha sido la única persona que ha podido impedir esto en todo este tiempo, que es la generación número 24, pero que confía en que consiga frenar a Eternus.

# Argumento

4



# Argumento

Antes de despedirse, el anciano le deja claro un mensaje a Gabriel: “Pase lo que pase, el 13 de febrero de 2069 se abrirá un portal que te permitirá viajar al año 2019, de donde provienes. Tendrás que traer a tu yo del pasado a este mismo momento, siguiendo el ciclo marcado generación tras generación”. El anciano hace énfasis en esta frase, ya que es importante para que todo se cumpla. Después de esta larga conversación, descansan para, posteriormente, salir a lograr su objetivo.

Gabriel y el anciano se disponen a salir para la batalla. Se dirigen hacia un terreno industrial abandonado donde se desarrolla la bomba. Allí se encuentra Valquiria, dirigiendo los últimos controles antes de sacar la bomba rumbo a 2019. Gabriel y el anciano llegan en sigilo y observan toda la seguridad de la base. Siguen el plan establecido de los días anteriores y se cuelan en silencio matando sigilosamente a varios guardias. Cuando consiguen llegar a la sala donde se encuentra la bomba, el anciano provoca un apagón, lo que les permite acceder e introducir el chip. Cuando introducen el chip suena la alarma de la base y la sala se convierte en un campo de batalla.

Gabriel y el anciano se disponen a salir para la batalla. Se dirigen hacia un terreno industrial abandonado donde se desarrolla la bomba. Allí se encuentra Valquiria, dirigiendo los últimos controles antes de sacar la bomba rumbo a 2019. Gabriel y el anciano llegan en sigilo y observan toda la seguridad de la base. Siguen el plan establecido de los días anteriores y se cuelan en silencio matando sigilosamente a varios guardias. Cuando consiguen llegar a la sala donde se encuentra la bomba, el anciano provoca un apagón, lo que les permite acceder e introducir el chip.



Cuando introducen el chip suena la alarma de la base y la sala se convierte en un campo de batalla.

En medio del tiroteo aparece Valquiria y tras una pequeña conversación, Valquiria comienza una batalla a tiros con Gabriel y el anciano. Mientras, la barra de proceso va en aumento para la desactivación de la bomba. El anciano, para ganar tiempo, decide suicidarse ante Valquiria quien lo acribilla y queda agonizando en el suelo. Valquiria consigue quitar el chip cuando está al 99% completado y marcha junto a sus guardias por el portal que se ha abierto en la sala provocando un estallido de luz. Tras quedarse a solas, Gabriel se da cuenta de que la misión fallaba siempre porque Gabriel no cruzaba el portal junto a Valquiria para terminar con el proceso. Gabriel coge el chip y se lanza in extremis antes de que el portal se cierre.

Con los planos que poseía del plan, Gabriel intenta descifrar dónde puede ser el origen de la explosión de la bomba. Finalmente, y tras conseguir encontrar el lugar, Gabriel evita en una batalla contra Valquiria, quien muere finalmente a manos del protagonista, que la bomba acabe explotando y así salvar a la humanidad.

13 de febrero del año 2019. Gabriel está sentado en el borde de la cama de Eli, su hija. Se encuentra cantando una nana con un tono algo alegre. Asomado a la puerta se encuentra nuestro protagonista, el verdadero Gabriel, observando ensangrentado cómo por fin ha llegado la noche en que no se despiden de su hija Eli. Gabriel canta al son con el otro Gabriel la canción que les hizo llegar hasta este punto, la canción que un día fue una nana triste, y hoy es una nana alegre. Finalmente, Gabriel se desvanece, quedando la habitación con una tímida luz de la mesita de noche y Eli durmiendo.

# Argumento

# Guion literario

SALVATIO

Escrito por

Jesús Rodríguez  
Juan Carlos Trujillo  
Jorge Sánchez

Versión 1.0



INT. HABITACIÓN DE ELI - NOCHE

13 de febrero de 2019. GABRIEL (39) está sentado en el borde de la cama de su hija, ELI (10). Gabriel está cantándole una canción.

GABRIEL (CANTANDO)  
Quiero que vengas por mi,  
decirte adiós no será el fin,  
si mañana no me ves  
cierra los ojos otra vez, ahí  
estaré.

Eli se queda dormida escuchando la canción de su padre. Gabriel, con una lágrima cayendo sobre su mejilla, se despide de Eli dándole un beso en la frente.

Gabriel se levanta de la cama y se marcha, quedando una tenue luz proveniente de la mesita de noche que ilumina la habitación. Al lado, un reloj despertador marca las 10:00 P.M.

Justo en ese momento se aprecia un ruido cada vez más fuerte que se aproxima a la habitación de Eli. Las ventanas estallan y una bola de fuego inunda la habitación.

CORTE A NEGRO.

TITLE: SALVATIO.

EXT. VÍA DESÉRTICA - TARDE

8 de febrero de 2044. Gabriel se encuentra en una vía árida y seca junto con un ANCIANO (64).

Gabriel se despierta y comienza a toser y a ahogarse. A su lado tiene una máscara de gas. El anciano coge la máscara de gas y se la coloca rápidamente. Gabriel respira.

ANCIANO  
Tranquilo, respira hondo.

GABRIEL  
¿Dónde estamos?

ANCIANO  
Esto es la nueva era, hijo. Estamos en el año 2044. No hay tiempo que perder, pongámonos en marcha, te lo explicaré todo por el camino.

Gabriel y el anciano se incorporan y el anciano saca un mapa holográfico de su reloj, marca un punto en él y se disponen a caminar por una carretera solitaria.

GABRIEL  
Pero, ¿Qué ha pasado?

ANCIANO

La bomba... aquella puta bomba fue lo que puso fin a todo lo que conocíamos. La vida es muy diferente aquí. Esta máscara de gas que llevas puesta es lo único que nos permite sobrevivir fuera de las llamadas zonas seguras.

GABRIEL  
¿Qué bomba?

ANCIANO

Fueron ellos... Ellos acabaron con todo, nuestras familias, nuestros amigos, trabajos, estudios, todo se fue a la mierda por ellos.

GABRIEL  
¿Quiénes son ellos?

ANCIANO

No es un buen momento para hablar de ello. Nos pueden estar escuchando.

GABRIEL

¿Y qué son esas zonas seguras de las que me has hablado antes?

ANCIANO

Allí reside el resto de la humanidad, los que quedaron, claro. De hecho, es a donde nos dirigimos.

Gabriel y el anciano se acercan a un pueblo encapsulado en una enorme cúpula.

ANCIANO (CONT'D)  
Bienvenido a La Aldea.

INT. ENTRADA DE LA ALDEA - TARDE

Gabriel y el anciano entran en un gran edificio. Nada más entrar se encuentran unas pequeñas habitaciones de descontaminación. Cada uno de ellos entra en una habitación y se cierran las puertas al tiempo que se activan duchas que expulsan un líquido pulverizado.

Gabriel y el anciano salen ambos descontaminados y se dirigen a las afueras del edificio.

ANCIANO  
Por aquí.

EXT. LA ALDEA - TARDE

Por las calles del pueblo, Gabriel y el anciano caminan sin máscaras de gas debido a que han entrado en una zona segura.

GABRIEL  
¿Por qué nos quitamos las máscaras ahora?

ANCIANO  
Aquí sí podemos, esta es una zona segura de las que te hablé antes.  
¿La cúpula por donde hemos entrado? Consigue retener todo el oxígeno que se fabrica. En cada zona segura hay una de estas.

GABRIEL  
¿Vives aquí?

ANCIANO  
No exactamente. Estas personas dependen de ellos para vivir. Yo tomé una decisión.

GABRIEL  
¿Qué decisión?

ANCIANO (RIÉNDOSE TÍMIDAMENTE)  
Ja, ja, ja... Si vas a empezar una guerra con ellos, mejor que no sepan dónde vives.

Las calles vacías de La Aldea en un clima nublado recorren un silencio insólito para Gabriel.

INT. NAVE ABANDONADA - TARDE

Gabriel y el anciano llegan al hogar de este último. Es una nave abandonada acondicionada para vivir. Gabriel hace una panorámica visual a todo el edificio.

En el suelo podemos ver diferentes artefactos así como dos mugrientos colchones para dormir.

Al fondo, podemos ver un pequeño espacio que parece un despacho con una gran pizarra, fotos interconectadas y muchos papeles esparcidos sobre la mesa.

ANCIANO  
Estarás cansado del viaje, descansa un poco y nos vemos para cenar.

GABRIEL  
¿Dónde duermo?

El anciano le señala al suelo refiriéndose a uno de los dos mugrientos colchones. Gabriel pone cara de sorpresa. El anciano se marcha dejando a Gabriel solo en la nave.

CORTE A NEGRO.

INT. NAVE ABANDONADA - NOCHE

Gabriel se despierta después de echar unas horas de sueño. Con una primera pasada borrosa, ve a alguien al fondo de la nave con un extraño artefacto. Gabriel se incorpora y ve que es el anciano. Gabriel se acerca.

ANCIANO  
¿Ya estás despierto?

GABRIEL  
¿Qué es esto?

ANCIANO  
Te recuerdo que estás en la nueva era, ja, ja, ja. ¿Tienes hambre?

El anciano pulsa un botón y se enciende el artefacto, calentando a gran potencia a su alrededor.

GABRIEL  
Un poco.

ANCIANO  
Pues venga, voy a preparar algo para los dos.

TIME CUT: UN  
RATO DESPUÉS

INT. NAVE ABANDONADA - UN POCO DESPUÉS

Gabriel y el anciano se disponen a comer a los pies del extraño artefacto. Gabriel come a gran velocidad y con mucha ansia.

ANCIANO  
Te voy a enseñar algo.

Gabriel sigue comiendo y no echa mucha cuenta.

El anciano saca de su reloj un proyector holográfico y lo envía a la pared. En el vídeo proyectado podemos ver un anuncio.

PRESETANDORA (V.O.)  
Vamos a ver que Eternus, explicado por ellos, es la única opción de supervivencia tras la destrucción de la mayor parte de la humanidad.  
(MORE)



PRESETANDORA (V.O.) (CONT'D)

Sin embargo el anciano sabe quiénes son realmente los culpables de todo. Eternus proporciona comida y agua y suministros a todas las zonas seguras.

Gabriel se quita la cuchara de la boca lentamente y mira con cara de sorpresa al anciano. El vídeo termina y vuelve al reloj.

GABRIEL

Bueno, al menos no estamos solos. Si Eternus nos ayuda a sobrevivir... Por cierto, ¿nos siguen escuchando?

ANCIANO

No, aquí estamos seguros.

GABRIEL

Entonces, ¿Quiénes son ellos? Los que acabaron con el mundo.

ANCIANO (SUSPIRA)

¡Ay hijo...! Te voy a enseñar otra cosa, ven.

Gabriel y el anciano se levantan y se dirigen a la zona de trabajo donde veíamos la pizarra y algunos papeles. Se acercan a la pizarra donde hay fotografías interconectadas.

ANCIANO (CONT'D)

Te voy a contar la verdad.

CORTE A  
ILUSTRACIONES.

ANCIANO (V.O.)

Eternus no es lo que lo parece. Ellos son los responsables de que estemos en esta situación. La bomba de la que te hablaba antes estalló segundos después de que viajásemos en el tiempo. Eternus siempre ha existido, desde la antigüedad han tratado de dominar a la población como organización sectaria. Tenían dos objetivos principales: el primero de ellos, acabar con la superpoblación que, según ellos, estaba acabando con nosotros, el segundo, dominar el mundo. Gracias a aquella bomba, Eternus consiguió matar a dos pájaros de un tiro. Ahora son los dueños y señores del planeta.

(MORE)

ANCIANO (V.O.) (CONT'D)

Ellos suministran oxígeno, agua, comida, en resumen, ellos nos mantienen con vida mientras seamos sus perros.

BACK TO: NAVE  
ABANDONADA.

El anciano le enseña a Gabriel planos que tiene en la mesa para construir el chip necesario para frenar a Eternus.

ANCIANO

Esta es nuestra misión durante los próximos 5 días. Este chip será la llave que nos permitirá poner fin a lo que nunca debió comenzar.

GABRIEL

Pero, la bomba ya ha explotado... ¿No?

ANCIANO

Nosotros no somos los únicos que hemos viajado alguna vez en el tiempo. Eternus ya lo hizo. Ellos fueron los responsables de la catástrofe en 2019. La bomba que utilizaron está en proceso de fabricación ahora mismo, en 2044. Tenemos 5 días para pararlos los pies.

GABRIEL

¿Y cómo lo vamos a evitar?

ANCIANO

Construyendo este chip. Tenemos que conseguir desactivar la bomba antes de que cruce el portal hacia tu época introduciendo el chip en ella.

GABRIEL

¿El portal?

ANCIANO

Cada 25 años se abre un portal que permite viajar 25 años atrás. El 13 de febrero de 2044, es decir, en 5 días, se abrirá un nuevo portal en la base de operaciones de Eternus que les permitirá llevar la bomba a 2019.

GABRIEL  
¿Me estás diciendo que esa organización, Eternus, fabrica una bomba en el futuro para explotarla en mi época? ¡Vamos, no me jodas!

ANCIANO  
No pretendo que lo entiendas, simplemente que me ayudes. Deberíamos dormir, mañana comienzan 5 días de duro entrenamiento.

El anciano se marcha hacia su cama, dejando solo a Gabriel, quien se queda mirando las fotos y los planos con incertidumbre.

EXT. CAMPO DE TIRO - DÍA

Gabriel y el anciano se encuentran en una especie de campo de entrenamiento. Al fondo del escenario vemos latas y dianas colocadas para ser disparadas. Al otro lado, el anciano habla con Gabriel explicándole cómo disparar.

ANCIANO  
¿Has disparado alguna vez?

GABRIEL  
Sí, pero nunca había visto armas tan raras.

ANCIANO  
Lo sé, ja, ja, ja.

Gabriel y el anciano disparan a las dianas y latas colocadas al fondo del escenario.

INT. GIMNASIO - DÍA

Gabriel y el anciano se encuentran en un gimnasio algo deteriorado en el que hay sacos de boxeo, pesas y otros artilugios similares.

Gabriel está pegándole puñetazos al saco de boxeo mientras el anciano le anima a meterle más intensidad.

INT. NAVE ABANDONADA - TARDE

Gabriel y el anciano están en la sala dedicada a construir el chip estudiando los planos de construcción.

INT. NAVE ABANDONADA - DÍA

Gabriel y el anciano comen mientras analizan los planos y algunas fotos esparcidas por toda la mesa.

EXT. CAMPO DE TIRO - DÍA

El campo de tiro ahora se ha convertido en un campo de entrenamiento para luchar cuerpo a cuerpo.

Gabriel y el anciano están listos para luchar. El anciano pulsa un botón y la espada se pone al rojo vivo.

GABRIEL  
¿Cómo coño has hecho eso?

El anciano se ríe.

Gabriel y el anciano luchan entre ellos y Gabriel cae al suelo en varias ocasiones. Poco a poco, Gabriel se defiende más y mejor.

INT. NAVE ABANDONADA - NOCHE

Gabriel está soldando piezas mientras el anciano está en la pizarra mirando las fotografías y haciendo algunos apuntes.

EXT. CAMPO DE TIRO - DÍA

El anciano le muestra a Gabriel el tipo de armadura que tienen en sus manos y todas sus funciones. Gabriel mira expectante.

EXT. NAVE ABANDONADA - NOCHE

Gabriel se sube al tejado de la nave abandonada y se queda mirando a las estrellas. En un momento dado saca una foto de su hija Eli y la besa.

INT. NAVE ABANDONADA - DÍA

Gabriel sigue trabajando en el chip. Después de soldar los últimos trozos levanta el chip y lo mira al trasluz. Gabriel sonríe.

EXT. GIMNASIO - TARDE

Gabriel está ejercitando su físico con diferentes ejercicios.

EXT. CAMPO DE TIRO - TARDE

Gabriel, ya equipado con toda su armadura, lucha con el anciano. Gabriel tira al anciano al suelo.

Ahora con las armas de fuego, el anciano dispara a Gabriel, quien antes pulsa un botón, y la bala sale rebotada sin hacerle ningún rasguño.

INT. GIMNASIO - DÍA

Gabriel está pegándole al saco de boxeo. Uno de esos puñetazos será la transición al día siguiente que se levantará sobrecogido.

CORTE A DÍA  
SIGUIENTE.

INT. NAVE ABANDONADA - DÍA

09:23 A.M. del 12 de febrero de 2044. Gabriel se levanta sobrecogido en su último día para la batalla. El anciano está en el despacho estudiando algunos últimos detalles. Gabriel se acerca.

GABRIEL  
Voy a hacerme algo para desayunar,  
¿quieres algo?

ANCIANO  
No, estoy liado.

Gabriel se marcha a coger algo para comer y vuelve al despacho con el anciano. Se sienta y se pone a estudiar.

GABRIEL  
¿Cómo vas?

ANCIANO  
Ya casi está, solo quedan un par de  
detallitos.

GABRIEL  
¿Qué probabilidades tenemos de  
entrar sin que nos vean?

ANCIANO  
Ninguna.

GABRIEL  
Entonces, vamos a tener que luchar,  
¿no?

ANCIANO  
Para eso te has estado preparando  
estos días.

Gabriel se queda mirando serio a sus planos y suspira.

EXT. CAMPO DE TIRO - DÍA

11:09 A.M. del 12 de febrero de 2044. Gabriel está corriendo alrededor del campo de tiro comenzando su entrenamiento matinal. Mantiene una mirada fija al frente.

INT. GIMNASIO - MEDIODÍA

12:03 P.M. del 12 de febrero de 2044. Gabriel está en el gimnasio entrenándose con el saco de boxeo. Posteriormente coge las pesas y hace varios ejercicios con ellas. Por último, hace flexiones.

Desde la entrada al gimnasio, el anciano mira a Gabriel fijamente.

INT. DUCHA - MEDIODÍA

13:00 P.M. del 12 de febrero de 2044. Gabriel está en la ducha tras una mañana intensiva de entrenamiento.

INT. NAVE ABANDONADA - MEDIODÍA

14:16 P.M. del 12 de febrero de 2044. Gabriel y el anciano están sentados listos para comer. El anciano le sirve la comida a Gabriel y juntos, sin mediar palabra, comen.

EXT. CAMPO DE TIRO - TARDE

17:03 P.M. del 12 de febrero de 2044. Gabriel está disparando a las latas que tiene enfrente, algo alejadas. Al primer disparo, tira la lata. El anciano está observando desde una valla, sin que Gabriel lo sepa.

Gabriel acierta el segundo, tercer y cuarto tiro. Recarga.

Cuando va a disparar a la sexta lata, falla el tiro.

GABRIEL  
Joder...

Gabriel se concentra, pero falla también el siguiente tiro. El anciano entra muy enfadado en escena. Gabriel lo mira.

ANCIANO  
Espero que mañana seas más  
certero...

GABRIEL  
Yo no quería nada de esto, ¿vale?

ANCIANO  
¿Acaso has tenido elección?

GABRIEL  
¡Por eso mismo, joder!

ANCIANO  
Aparta tu egoísmo a un lado y mira  
de una puta vez por tu hija. ¡Si  
estás aquí es por ella, no por mi!



GABRIEL

No metas a mi hija en esto, sabías que no iba a ser fácil.

ANCIANO

Tú no has sido el único que ha sacrificado tu vida por estar aquí, ¿¡Entiendes!? Eres un puto egoísta de mierda.

GABRIEL

¿No tenías a otra rata de laboratorio a quien traerte aquí? A este pueblo de mierda en medio de la nada del que no podemos salir.

ANCIANO

¿Para qué te crees que estás aquí si no es para que esto no vuelva a ocurrir?

GABRIEL

Tú y tu afán de salvar a la humanidad, como si fuera el puto mesías. Lo que eres es un puto pirado en medio de un mundo totalmente destruido.

ANCIANO

Todo lo que te he estado enseñando en estos días... todos mis años de estudio y entrenamiento dedicados a un solo objetivo... todo va a ser en vano. Me decepcionas.

El anciano se da la vuelta y se va. Gabriel se queda observando.

GABRIEL

¡Mierda!

INT. NAVE ABANDONADA - TARDE

19:28 P.M. del 12 de febrero de 2044. Gabriel y el anciano están sentados ultimando algunos detalles de la misión, cada uno por su cuenta. La tensión es bastante notable: no se miran, no hablan, no hacen gestos, suspiran.

Al rato, el anciano se levanta y con rostro serio se va. Gabriel lo observa con un rostro también serio.

INT. NAVE ABANDONADA - NOCHE

21:48 P.M. del 12 de febrero de 2044. Gabriel y el anciano están sentados alrededor del artefacto que simula una hoguera, ambos están cenando, sin mediar palabra.

De repente, el anciano comienza a entonar una canción.

ANCIANO (CANTANDO)

Quiero que vengas por mi,  
decirte adiós no será el fin,  
si mañana no me ves  
cierra los ojos otra vez, ahí  
estaré.

Gabriel mira sorprendido al anciano, quien saca una foto de Eli. Gabriel le mira, y saca la misma foto de su bolsillo. Ambos comienzan a entonar la canción.

AMBOS (CANTANDO)

Y quédate, quiero ver contigo el  
mundo, y mírame, quédate solo un  
segundo, quédate solo un segundo, y  
vuelve atrás.

Gabriel y el anciano sonríen.

ANCIANO

Sabes... No has sido el único que  
ha pasado por aquí. Esto forma  
parte de algo más grande.

GABRIEL

¿A qué te refieres?

ANCIANO

El hecho de que tú estés aquí no es  
casualidad, ni mucho menos.  
Llevamos generaciones intentando  
pararle los pies a Eternus y acabar  
con todo esto. Tanto tú como yo  
formamos parte, de alguna forma, de  
estas generaciones. Tu has cogido  
el testigo. Yo no pude conseguirlo,  
pero confiamos en que tú puedas  
poner fin a lo que empezó.

GABRIEL

¿Quieres decir que la misión ha  
fallado más veces?

ANCIANO

23 veces, para ser exactos.

Gabriel mira sorprendido.

GABRIEL

Pero entonces, algo se estará  
haciendo mal, ¿no?

ANCIANO

No importa las veces que se repita,  
lo que importa es que siempre vamos  
a estar plantándoles cara.

(MORE)

ANCIANO (CONT'D)  
No dejaremos que se salgan con la  
suya.

Gabriel no está muy convencido.

ANCIANO (CONT'D)  
Te tengo que contar una última  
cosa, quizás la más importante.

Gabriel escucha atentamente.

ANCIANO (CONT'D)  
Si todo lo que hemos estado  
planeando estos días fracasara,  
debes llevar acabo la que sería tu  
siguiente misión: el 13 de febrero  
de 2069, en 25 años, se abrirá un  
portal que te permitirá viajar al  
2019. Allí tendrás que reclutar al  
Gabriel de la siguiente generación  
y así comenzará de nuevo el ciclo.

Gabriel se queda sin palabras.

ANCIANO (CONT'D)  
Y ahora, vete a descansar, salimos  
en pocas horas.

Gabriel, sin decir ni una palabra, se va. El anciano se queda solo.

INT. NAVE ABANDONADA - MADRUGADA

04:00 A.M. del 13 de febrero de 2044. Gabriel se despierta. El anciano ya está preparando las cosas para salir hacia la base de Eternus.

EXT. PUERTA DE LA NAVE ABANDONADA - MADRUGADA

04:30 A.M. del 13 de febrero de 2044. El anciano marca en su reloj holográfico el punto del mapa al que se dirigen. El camino es largo, tardan 2 horas y media. Comienzan su viaje.

EXT. PUEBLO ABANDONADO - MADRUGADA

05:39 A.M. del 13 de febrero de 2044. Gabriel y el anciano llegan al pueblo abandonado que está de camino a la base de Eternus. Entrando en el pueblo ven unas luces provenientes del cielo. Son drones de vigilancia de Eternus. Para no ser detectados tienen que permanecer fuera de su campo de visión.

Para ello, Gabriel y el anciano entran y se esconden en varios edificios abandonados. Sorteando a los drones hasta cruzar todo el pueblo. A lo lejos divisan la base de operaciones de Eternus.

EXT. ZONA EXTERIOR DE ETERNUS - MADRUGADA

07:00 A.M. del 13 de febrero de 2044. Gabriel y el anciano llegan a la base de operaciones de Eternus. En unos altos muros, divisan a dos centinelas con luces de detección de movimiento.

El anciano y Gabriel sacan un rifle con silenciador cada uno. Apuntan a la zona crítica de los centinelas.

ANCIANO (SUSURRANDO)  
A la de tres, una, dos, tres.

Disparan. Con los dos centinelas fuera de combate, Gabriel y el anciano escalan el muro llegando a entrar en uno de los patios interiores de la base.

INT. PATIO B DE ETERNUS. MADRUGADA

Gabriel y el anciano se internan en el patio del Ala B de la base de operaciones. En la entrada al edificio se encuentran dos guardias. Esperan hasta que uno de ellos se marcha del lugar.

ANCIANO (SUSURRANDO)  
Ve tu por la izquierda. Yo lo distraeré.

Gabriel asiente con la cabeza.

El anciano se marcha por la derecha y cuando Gabriel está listo, el anciano chista para llamar la atención del guardia. En cuanto se gira, Gabriel se abalanza sobre él y le clava un puñal en el cuello tapándole la boca para que no grite.

El anciano coge la tarjeta del guardia y abren la puerta que le da acceso al interior del Ala B con una contraseña.

ANCIANO (CONT'D)  
Contraseña de la puerta 12B.

GABRIEL  
7259.

El anciano introduce los dígitos y la puerta se abre. Entran en el recinto.

INT. ALA B - MADRUGADA

07:38 A.M. del 13 de febrero de 2044. Gabriel y el anciano se encuentran en uno de los pasillos interiores del Ala B.

GABRIEL (SUSURRANDO)  
Por aquí.

Gabriel toma la iniciativa y gira hacia la derecha. Al tomar la primera esquina observan que hay una cámara de seguridad. El anciano saca un panel holográfico de su reloj y apunta hacia la cámara. Aprieta un botón y la imagen de la cámara se congela durante 7 segundos, lo que les permite pasar sin ser vistos.

ANCIANO (SUSURRANDO)  
Vamos, ¡ahoraj

Gabriel y el anciano llegan a una sala que da acceso a las oficinas principales de Eternus. Necesitan cruzarla para llegar a la sala donde se encuentra la bomba.

GABRIEL (SUSURRANDO)  
Espera, espera. En esta sala hay varios sensores láser. Posiblemente si alguno de estos nos alcanzara, no llegaríamos vivo al final de la sala.

Gabriel saca de la mochila y lanza a ras de suelo un disco hasta el centro de la sala. Este desprende un gas que permite ver el sistema de seguridad láser. Gabriel y el anciano siguen con su andadura esquivando los rayos láser. Estos rayos no activan ninguna alarma sino que queman.

Gabriel, en uno de sus movimientos, su mano izquierda es traspasada por uno de los rayos el cual le dejan una herida bastante dolorosa. En ese momento, el anciano se mira la mano. Tiene la misma herida.

Ambos llegan a la puerta principal de la sala.

ANCIANO  
Contraseña de la puerta de acceso  
1B.

GABRIEL  
5208.

El anciano introduce el código y la puerta se abre.

INT. OFICINAS DE ETERNUS - MADRUGADA

08:16 A.M. del 13 de febrero de 2044. Gabriel y el anciano llegan a las oficinas centrales de la base de operaciones de Eternus. Se encuentran en la parte superior de la sala, pasando casi desapercibidos por los operarios de la zona inferior.

Gabriel y el anciano avanzan encorvados por el extremo de la barandilla evitando que los vean desde abajo. Escuchan el sonido de una puerta y salen dos operarios de ella. Gabriel y el anciano se pegan a la pared y cuando pasan por su lado se lanzan sobre ellos y los matan sigilosamente. Corriendo cogen los cuerpos y los dejan en una sala vacía.

Ambos siguen avanzando lentamente hacia el otro lado de la sala. El anciano ve a más gente andar hacia su zona.

ANCIANO (SUSURRANDO)  
¡Corre, escóndete!

Mientras están escondidos en la pared, Gabriel escucha conversaciones provenientes del interior de una de las salas de la parte superior.

VALQUIRIA (O.C.)  
Se va acercando la hora, recordad:  
este es el punto clave, donde la fe  
y el viento se unen.

Una vez los operarios han pasado de largo, Gabriel y el anciano avanzan hacia el final de la sala, donde hay una enorme cristalera que permite ver una enorme sala donde se encuentra la bomba.

Gabriel y el anciano se quedan exhaustos al ver el objetivo que tanto tiempo andaban buscando. Hay tres operarios trabajando en la bomba y cinco guardias custodiándola. Los operarios se marchan, dejando la sala a cargo de los guardias.

El anciano activa su reloj y pulsa un botón. La luz de la sala se apaga quedando todo a oscuras. En ese momento, Gabriel saca de su mochila un dispositivo láser con el que empieza a hacer un círculo en el cristal. El anciano pone en el cristal una ventosa para evitar que se caiga. Cuando da toda la vuelta al círculo, cae el trozo de cristal, el cual el anciano lo coge con la ventosa para no hacer ruido. Ambos despliegan un sistema de cuerdas que amarran a la barandilla de la sala de oficinas y bajan por la cristalera.

INT. SALA PRINCIPAL - MADRUGADA

Gabriel y el anciano entran en la sala y se colocan unas gafas con visión nocturna para poder ver en la oscuridad. Ambos se acercan a los guardias y comienzan a acabar con ellos uno a uno.

Cuando se restablece la luz, Gabriel y el anciano están delante del ordenador que está conectado a la bomba y los cinco guardias muertos en el suelo.

Se activa una alarma de color rojo que alerta a todo el edificio.

GABRIEL  
Creo que se han enfadado.

ANCIANO  
¡El chip, rápido!



Gabriel mete en el ordenador el chip y comienza una barra de progreso al 1%.

Comienzan a llegar guardias a la sala principal, lo que obliga a Gabriel y al anciano a cubrirse tras varios flightcases que se encuentran cerca de la bomba. Gabriel y el anciano sacan sus armas y comienza un tiroteo.

GABRIEL  
¿¡Cuánto decías que tardaba en desactivarse la bomba!?

ANCIANO  
Alrededor de 15 minutos.

GABRIEL  
Joder...

Continúan los disparos mientras Gabriel y el anciano se turnan para disparar y acabar con los guardias. Mientras uno recarga otro dispara.

ANCIANO  
¿Cuánto te queda de armadura?

GABRIEL  
Un 10%, ¿y a ti?

ANCIANO  
Un 5%, estamos jodidos. Coge las granadas de humo.

GABRIEL  
¡Allá vamos!

Gabriel saca de su mochila tres granadas de humo que lanza a su espalda al azar. Las granadas explotan y los guardias comienzan a toser. Gabriel y el anciano se ponen máscaras de gas que les protegen de la toxicidad. Los disparos cesan.

Ante el silencio acumulado tras los disparos y guardias tosiendo se escuchan pasos muy marcados entrando en la sala. De repente, y saliendo del humo, aparece Valquiria.

VALQUIRIA  
Bueno, bueno, bueno... las leyendas son ciertas... Habéis sido capaces de saltaros toda la seguridad de Eternus y... aquí estáis, listos para condenar a la humanidad.

ANCIANO  
Se acabó, Valquiria, esto ha llegado a su fin.

VALQUIRIA  
Esto solo acaba de comenzar.

Valquiria desenfunda una ametralladora y comienza a disparar contra los flightcases que protegen a Gabriel y al anciano mientras avanza hacia ellos.

GABRIEL  
¿Qué hacemos ahora?

El anciano mira a Gabriel con cara de despedida. Después mira el ordenador, ve que queda un 95% restante. Además, están siendo rodeados y el anciano se da cuenta. Vuelve a mirar a Gabriel.

GABRIEL (CONT'D)  
Ni se te ocurra... ¡No!

El anciano se levanta, se aproxima corriendo a Valquiria y comienza a disparar a Valquiria. El escudo que protege al anciano se rompe y el anciano cae al suelo acribillado.

GABRIEL (CONT'D)  
¡No!

Gabriel comienza a disparar de espaldas sobre la sala, apuntando aproximadamente a la ubicación de Valquiria. Valquiria mira el ordenador y ve que le queda un 98%, rápidamente se acerca a desconectar el chip y Gabriel placa contra ella para evitar que lo desconecte. Ambos caen al suelo y comienzan una lucha cuerpo a cuerpo. Valquiria, de un golpe contundente lanza a Gabriel lejos y consigue quitar el chip cuando la barra está al 99% y tirar lejos el chip.

VALQUIRIA  
¡Es la hora, vámonos!

Mientras Gabriel está dolido en el suelo y sin armadura, aparece un enorme rayo de luz que inunda la sala completamente. Se trata del portal que viaja a 2019.

VALQUIRIA (CONT'D)  
¡Vamos, más rápido!

GUARDIA 1  
¡Vamos, vamos, vamos!

Valquiria y su séquito cruzan el portal con el maletín de la bomba en la mano.

Gabriel se levanta y se acerca al anciano, quien está en el suelo agonizando.

GABRIEL (LLORANDO)  
¡Tú lo sabías, tú sabías que la misión iba a fracasar! Joder.

ANCIANO (AGONIZANDO)  
Pensaba que esta vez venceríamos...

GABRIEL  
¡Me has mentido! Todo este  
tiempo...

ANCIANO  
Recuerda... debes continuar con el  
ciclo...

El anciano pronuncia sus últimas palabras y muere. Gabriel  
llora su pérdida.

Gabriel levanta la cabeza y ve el chip en el suelo al otro  
lado de la sala. Su expresión facial cambia completamente.

Gabriel se levanta y coge el chip. Rápidamente, y con el  
portal cerrándose, lo cruza in extremis.

EXT. DESIERTO - TARDE

FALTAN 2 HORAS

Gabriel se despierta en medio de la nada, en una zona  
desértica.

Gabriel mira extrañado hacia todos lados. No sabe a dónde ir.  
Mira su reloj, son las 08:00 P.M.

GABRIEL  
Joder... ¿Qué hago... qué hago...?  
Piensa Gabriel piensa.

Gabriel hace varios flashbacks rápidos intentando pensar  
dónde puede estar la bomba. De repente, se acuerda de las  
palabras de Valquiria.

INT. OFICINAS DE ETERNUS - MADRUGADA

FLASHBACK.

Gabriel recuerda imágenes de algunos planos en los que estuvo  
trabajando con el anciano.

Por otro lado, recuerda algunos planos que se encontraban en  
las oficinas de Eternus hasta llegar a acordarse de las  
palabras de Valquiria en una de las salas de control.

VALQUIRIA  
Recordad: donde la fe y el viento  
se unen.

EXT. DESIERTO - TARDE

Gabriel recapacita sobre esas palabras.

GABRIEL  
Donde la fe y el viento se unen,  
donde la fe y el viento se unen...  
Piensa Gabriel, piensa.

Tras varios segundos pensando, Gabriel cambia su expresión.

GABRIEL (CONT'D)  
Claro... ¡Claro! Para que luego  
digan que estudiar historia no  
sirve para nada.

Gabriel se acerca a la carretera y se pone en medio. Cuando  
se acerca un coche, Gabriel lo para.

FALTA 1 HORA Y  
30 MINUTOS.

GABRIEL (CONT'D)  
Disculpe, ¿dónde estamos?

CONDUCTOR  
Esto es Guillena, señor.

Gabriel saca la pistola y le apunta con ella.

GABRIEL  
Necesito el coche, lo siento,  
bájate.

El conductor baja atemorizado y Gabriel se va con el coche.

EXT. CARRETERA - NOCHE

Gabriel pasa a toda velocidad mientras vemos un cartel que  
pone: "Sevilla 20".

EXT. PLAZA DEL TRIUNFO - NOCHE

FALTAN 40  
MINUTOS.

Los guardias de Valquiria se encuentran ultimando los  
detalles para la explosión. La bomba se encuentra bajo la  
réplica del Giraldirillo de la Giralda de Sevilla. La gente  
pasa desapercibida ante la caja colocada, lo que realmente es  
una bomba.

En ese momento aparece un coche a toda velocidad entrando en  
la Plaza del Triunfo. Gabriel se baja del coche y observa a  
los guardias de Valquiria, quienes se han percatado de su  
sonora llegada. Todos sacan sus armas.

Gabriel, con una pistola y cuatro cartuchos que ha podido coger de 2044, se enfrenta a los guardias de Valquiria.

Al ver las armas, la gente sale corriendo despavoridamente y gritando.

La plaza se queda vacía ante la tensión y peligro del momento.

Los guardias de Valquiria comienzan a dispararle al depósito de la gasolina, el coche comienza a arder. Al poco, explota creando un estallido impresionante. Toda la plaza se queda en silencio.

De repente, suenan tiros que abaten a tres guardias de Valquiria.

Al instante, aparece Valquiria que sale de las puertas de la catedral y comienza a asesinar a sus guardias a modo de ira.

VALQUIRIA  
Inútiles... ¿¡Dónde estás Gabriel!?  
Da la cara.

Ante un silencio total en la plaza, aparece Gabriel andando.

GABRIEL  
Se acabó Valquiria, déjalo ya.

VALQUIRIA  
Tu no tendrías que estar aquí.  
¿Por qué has cruzado el portal?  
Esto no tendría que estar pasando.  
Un despropósito es lo que pretendéis hacer. Queréis condenar a toda la humanidad a vivir en la miseria, a vivir entre mierda.

GABRIEL  
Esto es una locura, Valquiria.

VALQUIRIA  
¿Una locura? Lo que pretendéis hacer es una barbaridad. Queréis condenar a toda la humanidad a vivir en la miseria, a vivir en el caos.

GABRIEL  
Estás loca Valquiria...

VALQUIRIA  
Loca... Ja, ja, ja... (suspira).  
Esta bomba va a explotar, no tienes ninguna opción.

Gabriel saca de su bolsillo una granada.

GABRIEL  
Si esta bomba explota, tú explotarás con ella.

VALQUIRIA  
¿Qué estás haciendo?

Gabriel acerca su mano a la anilla de la granada.

GABRIEL  
Se acabó, Valquiria.

Gabriel quita la anilla y lanza la granada hacia Valquiria. La granada es una granada de humo, la visibilidad es casi nula al instante. En ese momento, Gabriel aprovecha para avanzar hacia Valquiria.

FALTAN 15  
MINUTOS.

VALQUIRIA (GRITANDO)  
¡Tú y tus juguetitos!

De repente, Valquiria recibe un golpe en la cabeza, lo que le hace soltar el arma y caer al suelo. Gabriel coge de su armadura un arma cuerpo a cuerpo y se la pone en el cuello.

Al instante, Gabriel recibe una bala en el hombro derecho proveniente de los guardias a los que Gabriel disparó. Uno de ellos no murió.

Gabriel, dolido y en el suelo, coge su pistola del bolsillo y consigue acabar con el guardia. Valquiria aprovecha este momento para levantarse. Gabriel dispara a Valquiria pero la bala rebota sin hacerle ningún rasguño. Valquiria se pierde entre la niebla.

FALTAN 10  
MINUTOS.

Gabriel se acerca a la bomba con el chip en el bolsillo. La caja que contiene la bomba está cifrada por una tarjeta. Gabriel recuerda la tarjeta del guardia que mataron a la llegada a Eternus. Saca la tarjeta de su bolsillo y la acerca a la bomba. La caja se abre y deja paso a un ordenador con una cuenta atrás: 00:08:36.

Gabriel saca el chip de su bolsillo, pero al instante recibe un placaje de Valquiria, que lo tira al suelo. Ambos forcejean en el suelo, mientras la cuenta atrás sigue avanzando.

Valquiria, encima de Gabriel, comienza a pegarle puñetazos. Gabriel consigue quitársela de encima y ahora es él quien está arriba. Gabriel le arranca la máscara de gas a Valquiria. Tiene esa zona de la cara totalmente quemada.



GABRIEL  
Has perdido, Valquiria.

VALQUIRIA  
Quod salus hominis exitio.

Gabriel le clava un puñal en el cuello, acabando lentamente con Valquiria. Gabriel cae al suelo rendido, pero la cuenta atrás sigue avanzando.

FALTAN 2  
MINUTOS.

Gabriel se levanta a duras penas y no encuentra el chip en su bolsillo. Comienza a buscarlo por todas partes. El chip lo encuentra en la mano de Valquiria, quien tiene el puño cerrado.

FALTA 1 MINUTO.

Gabriel intenta abrirlo pero le cuesta. Finalmente lo consigue. Coge el chip y lo inserta en el ordenador.

FALTAN 30  
SEGUNDOS.

El ordenador lee el código del chip y comienza a procesar desde el 99% en el que se quedó.

FALTAN 10  
SEGUNDOS.

Gabriel, con cara de nerviosismo, se va alejando de la bomba caminando de espaldas.

FALTAN 3  
SEGUNDOS.

Cuando queda un solo segundo, la barra de progreso aumenta hasta el 100%. Al finalizar la cuenta atrás, nada ocurre. Gabriel cae al suelo destrozado.

FUNDIDO A NEGRO.

INT. HABITACIÓN DE ELI - NOCHE

Gabriel está sentado en el borde de la cama de su hija, Eli. Gabriel está cantándole una canción.

GABRIEL (CANTANDO)  
Quiero que vengas por mi,  
decirte adiós no será el fin,  
si mañana no me ves  
cierra los ojos otra vez, ahí  
estaré.

Eli, escuchando la voz de su padre, se queda dormida y Gabriel se queda con ella acariciándole el pelo.

Detrás de la puerta se encuentra Gabriel herido y con rasguños en la ropa viendo la escena con emoción. Gabriel mira su reloj, son las 10:00 P.M. Poco a poco se desvanece quedando Gabriel y Eli solos en la habitación.

CORTE A NEGRO.

FIN.

# Universo

Habitación de Eli | La Aldea | Nave abandonada | Base de Eternus



# Habitación de Eli

Referencias | Descripción | Concept art | Diseño 3D



# Referencias



# Descripción

La **Habitación de Eli** es la primera localización que vemos en el cortometraje. Tiene un sentido emocional con gran peso debido a que toda la historia del protagonista gira en torno a su hija, Eli.

La habitación tiene una **decoración infantil** donde destaca el color rosa, el color favorito de Eli. Las nubes que rodean las paredes ofrecen ese tono infantil. La combinación de estos colores con la madera ofrecen un espacio acogedor, donde la iluminación cálida ayuda a crear esta atmósfera hogareña.

Es una de las localizaciones más destacadas de la historia, ya que simboliza el **inicio** y el **final** de la historia. En ella, Gabriel todas las noches le canta una nana a su hija para dormir. La última noche, en la que se despiden, nos sitúan en el inicio del cortometraje, donde una explosión acaba arrasando con la habitación y con Eli dentro.

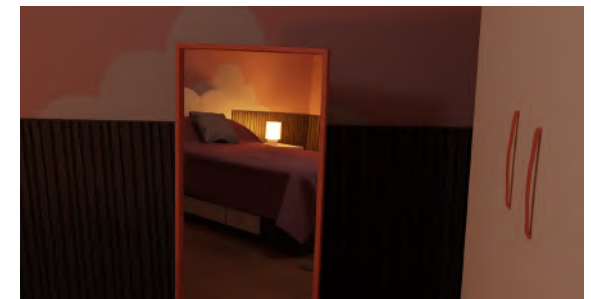
En la habitación podemos ver muchos libros, a Eli le encanta **leer**, sobre todo historias de superhéroes. Sí, a Eli siempre le han llamado la atención los superhéroes, aquellos que luchan contra el mal y

acaban ganando. Lo que no sabía Eli es que su padre se convertiría en uno de ellos.

Además, a Eli le encanta **dibujar**, en su escritorio siempre tiene papel y lápiz listos para emprender un nuevo dibujo, sin olvidarme de los colores, una de las cosas que más le gustan a Eli. Para ella, los colores simbolizan alegría, esa alegría con la que siempre recuerda a su madre. Aunque no la conoció muy bien, a Eli le encanta dibujar a su familia al completo, a su padre Gabriel y a su madre Isabel.

El espejo le ofrece al cuarto una gran amplitud en la que Eli puede verse reflejada. Se pasa muchas horas en su cuarto, le gusta mirarse al espejo y pensar, sobre todo en su madre.

La soledad en la que vive Eli cuando perdió a su madre se ve reflejada en una habitación alegre y risueña, ya que fue decorada por ella cuando la pequeña nació. Existe un fuerte vínculo entre esta habitación y Eli.



# Concept art



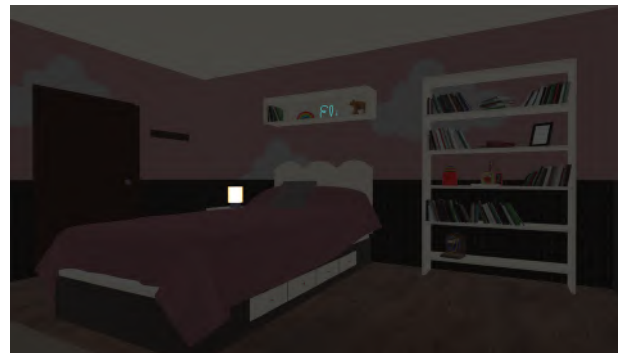
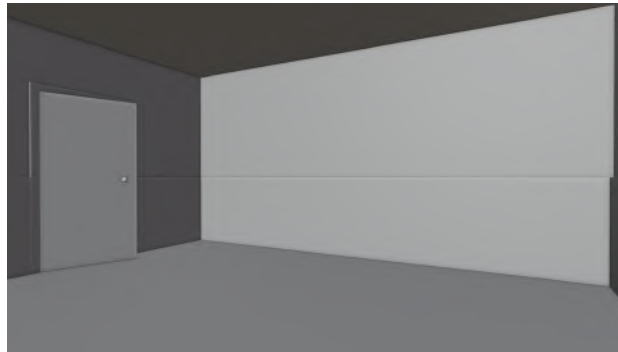








# Diseño 3D











The background is a dark, atmospheric matte painting. It features a city skyline composed of various rectangular buildings of different heights and widths, rendered in shades of dark gray and black. The buildings are silhouetted against a lighter, hazy sky. In the upper center of the image, there is a large, glowing, semi-transparent orb or sphere, which appears to be a celestial body or a large moon. The overall mood is mysterious and futuristic. The text is centered over the image.

# La Aldea

[Referencias](#) | [Descripción](#) | [Concept art](#) | [Matte Painting](#)



# Referencias visuales





# Descripción

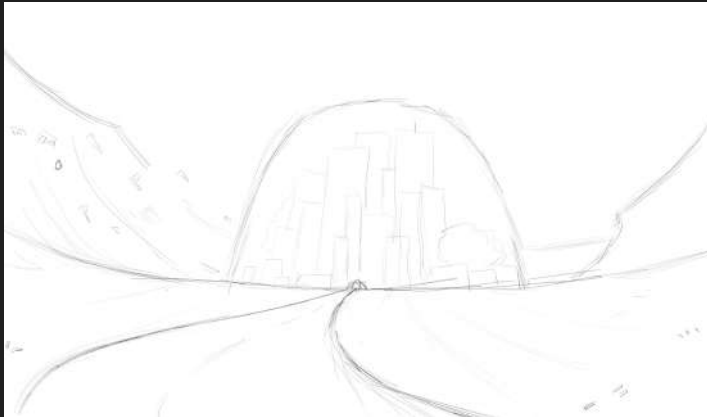
La Aldea es una de las ciudades seguras en la nueva era. Estas ciudades se tratan de espacios cubiertos por una cúpula la cual permite conservar el oxígeno del que carece el exterior, en donde se necesitan máscaras especiales para poder respirar.

Esta localización es fundamental en el desarrollo de la historia al ser el sitio hacia donde se dirigen Gabriel y el anciano nada más llegar al año 2044. También es importante al encontrarse dentro de ella la nave abandonada, lugar donde residirán mientras se preparan para enfrentarse a Eternus. Desde el lugar donde aparecen se dirigen a esta localización siguiendo una carretera visiblemente deteriorada, tanto por el paso del tiempo como por el ambiente radiactivo presente en el aire.

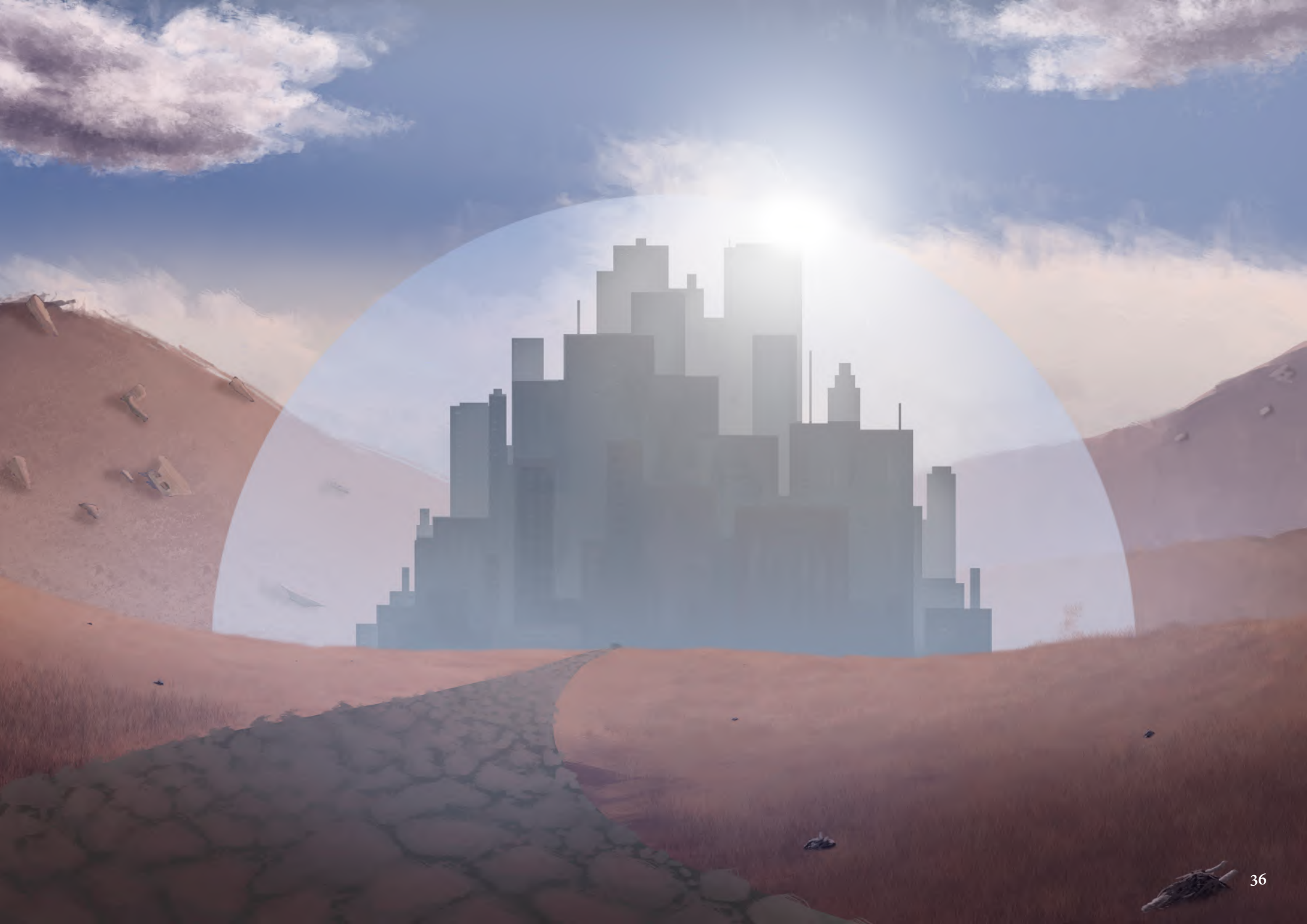
En la entrada de La Aldea se encuentra una zona de descompresión por la que se debe pasar para desinfectarse del exterior y poder entrar a la zona segura sin necesidad de llevar máscara para poder respirar.



# Concept art









# Matte Painting



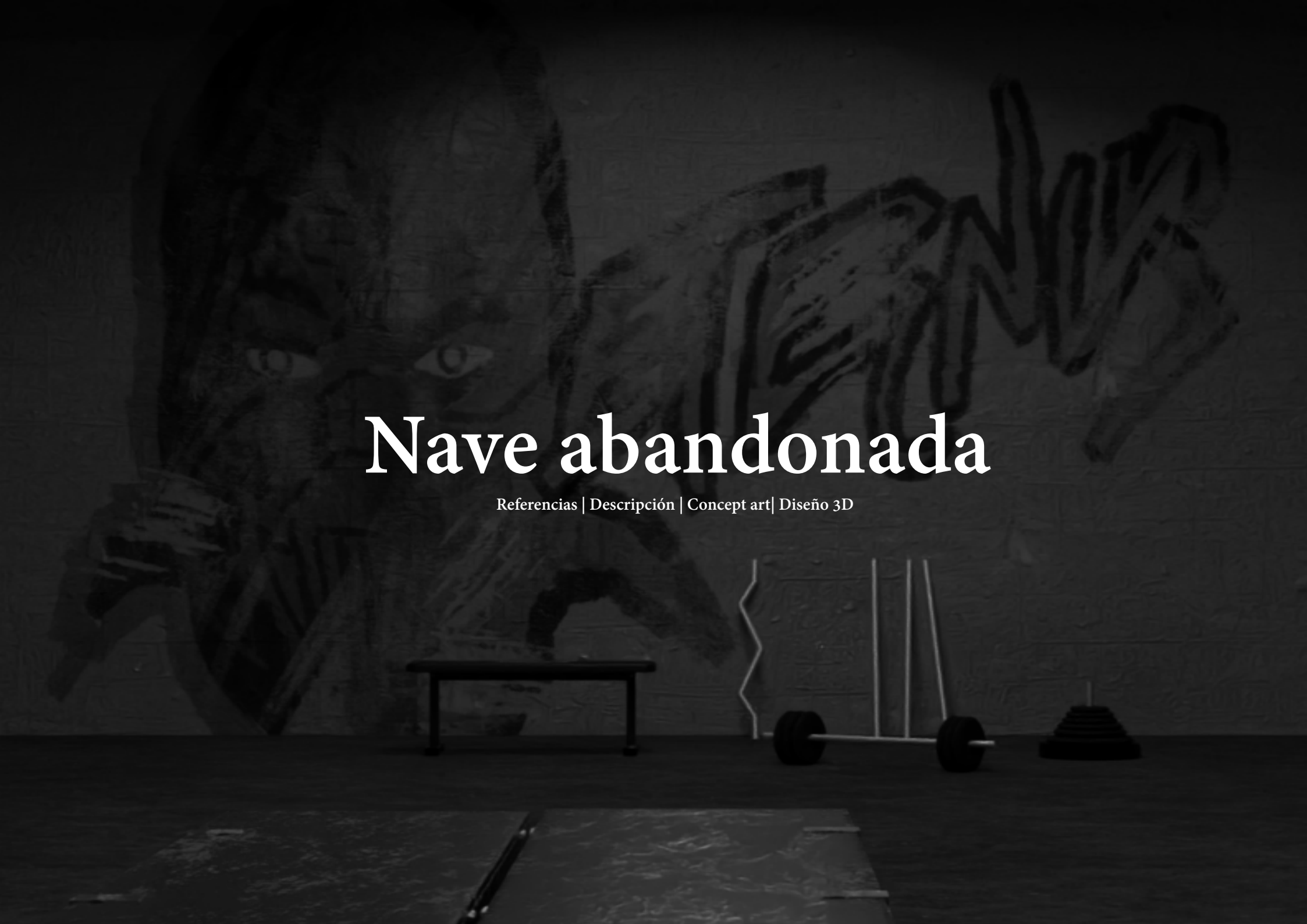






# Nave abandonada

Referencias | Descripción | Concept art | Diseño 3D





# Referencias visuales





# Descripción

La Nave abandonada es la localización donde Gabriel y el anciano se prepararán para la incursión a la base de Eternus. Posee un peso importante en la narración al ser el lugar donde toma sentido la trama entre nuestros dos protagonistas.

La nave tiene un aspecto deplorable, donde destacan los colores oxidados propios de este tipo de lugares abandonados en los que se puede percibir la huella del paso del tiempo. El hormigón de las paredes típico de espacios industriales se encuentra al descubierto, destacando únicamente sobre él una pintada donde se puede leer “Eternus” acompañado de una cara misteriosa. Esta pintada nos insinúa que este lugar podría haber sido un lugar de producción industrial de la organización Eternus, ahora abandonado.

Se trata de una localización clave en el desarrollo de la historia, como hemos comentado anteriormente, al ser el lugar en el que conviven y se preparan hombro con hombro Gabriel y el anciano. Aquí podremos presenciar escenas muy importantes dentro de la historia, como puede ser la conversación íntima entre ambos personajes que será clave en el transcurso del cortometraje.

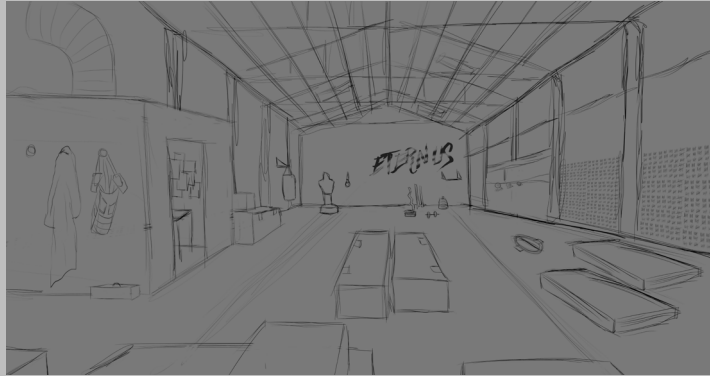
En la nave podemos observar dos colchones bastante usados, con dos sábanas mugrientas pero que cumplen la función

de abrigar en las noches frías. También vemos material de gimnasio, el cual utilizará Gabriel para ponerse en forma. Entre este material divisamos diferentes barras y pesas, un banco de pesas y un saco de boxeo. Además, vemos bastantes cajas con un aspecto deteriorado que sirven para albergar armamento y material en su interior.

Como parte de la infraestructura, hay una pequeña sala en la que se llevarán a cabo las reuniones logísticas entre ambos protagonistas para planear tanto la fabricación del chip para detener la bomba, como la entrada en sigilo a la base de Eternus. Asimismo, al fondo hay una gran puerta que al abrirse da paso al campo de tiro que está junto a la nave.



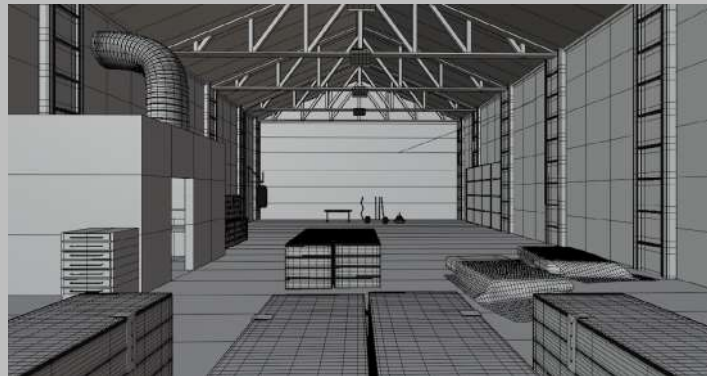
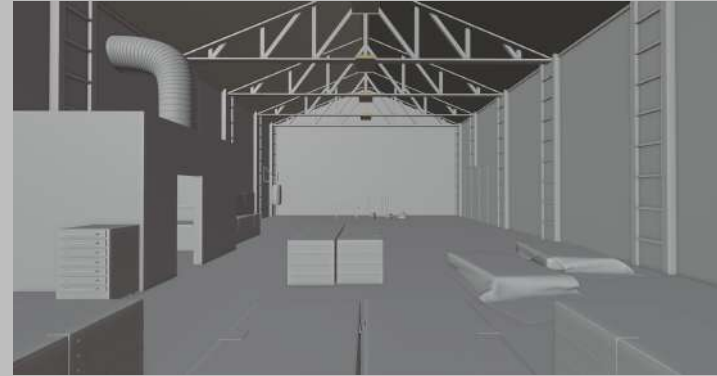
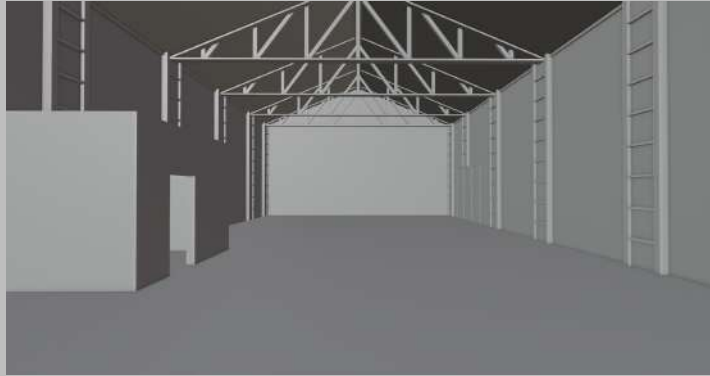
# Concept art







# Diseño 3D









A 3D rendered scene of a futuristic base. In the background, a large screen displays a globe and the word "ETERNUS". The foreground features a complex, multi-tiered structure with a glowing red orb in the center. The overall aesthetic is dark and high-tech.

# Base de Eternus

[Referencias](#) | [Descripción](#) | [Concept art](#) | [Diseño 3D](#)

# Referencias





# Descripción

La base de Eternus es una de las últimas localizaciones que encontramos en el cortometraje, siendo esta el escenario de una de las batallas principales.

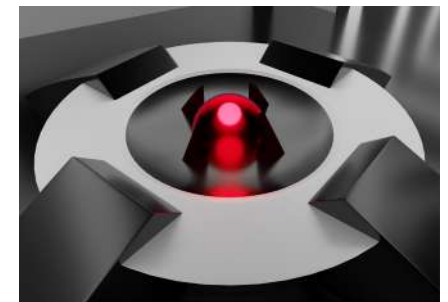
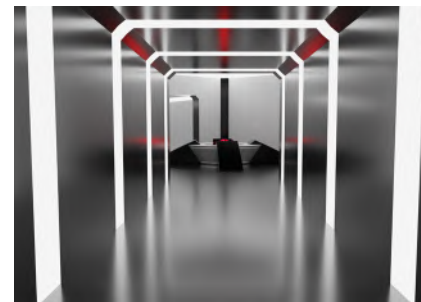
Aquí se aloja todo el personal de Eternus, siendo el centro de operaciones, donde manejan cada movimiento de la organización, y del mundo entero.

Este lugar en concreto es una de las salas de operaciones de la base, donde los altos mandos, dirigidos por la jefa de guerra, Valquiria, planean cada movimiento de Eternus para conseguir llevar a cabo el plan establecido.

Contando con multitud de artilugios tecnológicos y futuristas, esta sala está diseñada en colores con gran contraste, blanco y negro, que aportan un toque sobrio, limpio y tecnológico al lugar. Abundan las luces, que inundan toda la base, resaltando los blancos que bañan las paredes, y crean vistosos reflejos en los detalles negros que aportan contraste.

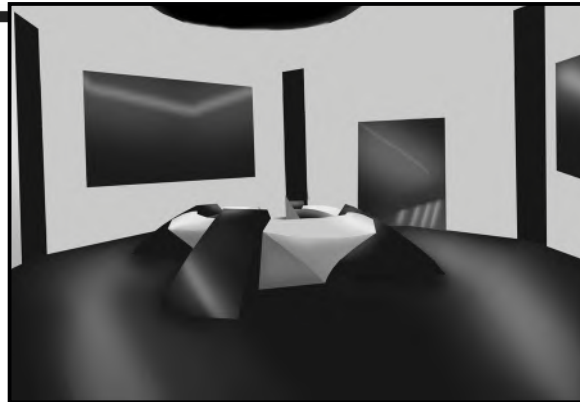
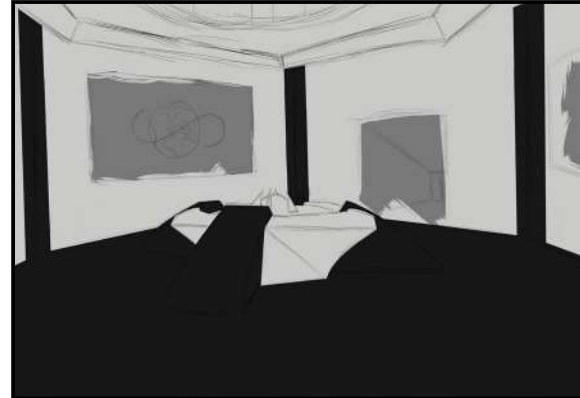
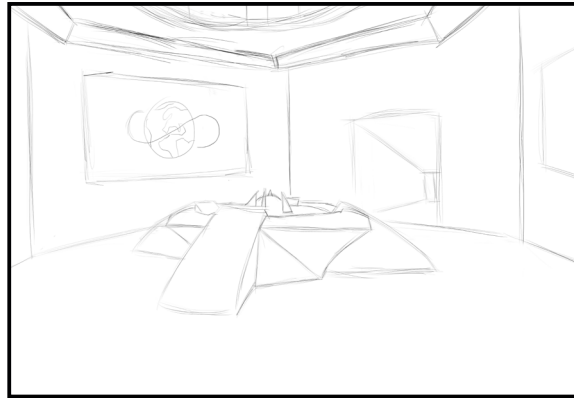
Toda la sala se encuentra rodeada de pantallas de última tecnología para tener siempre presentes de forma gráfica los mapas y planos que discuten los grandes dirigentes de la organización.

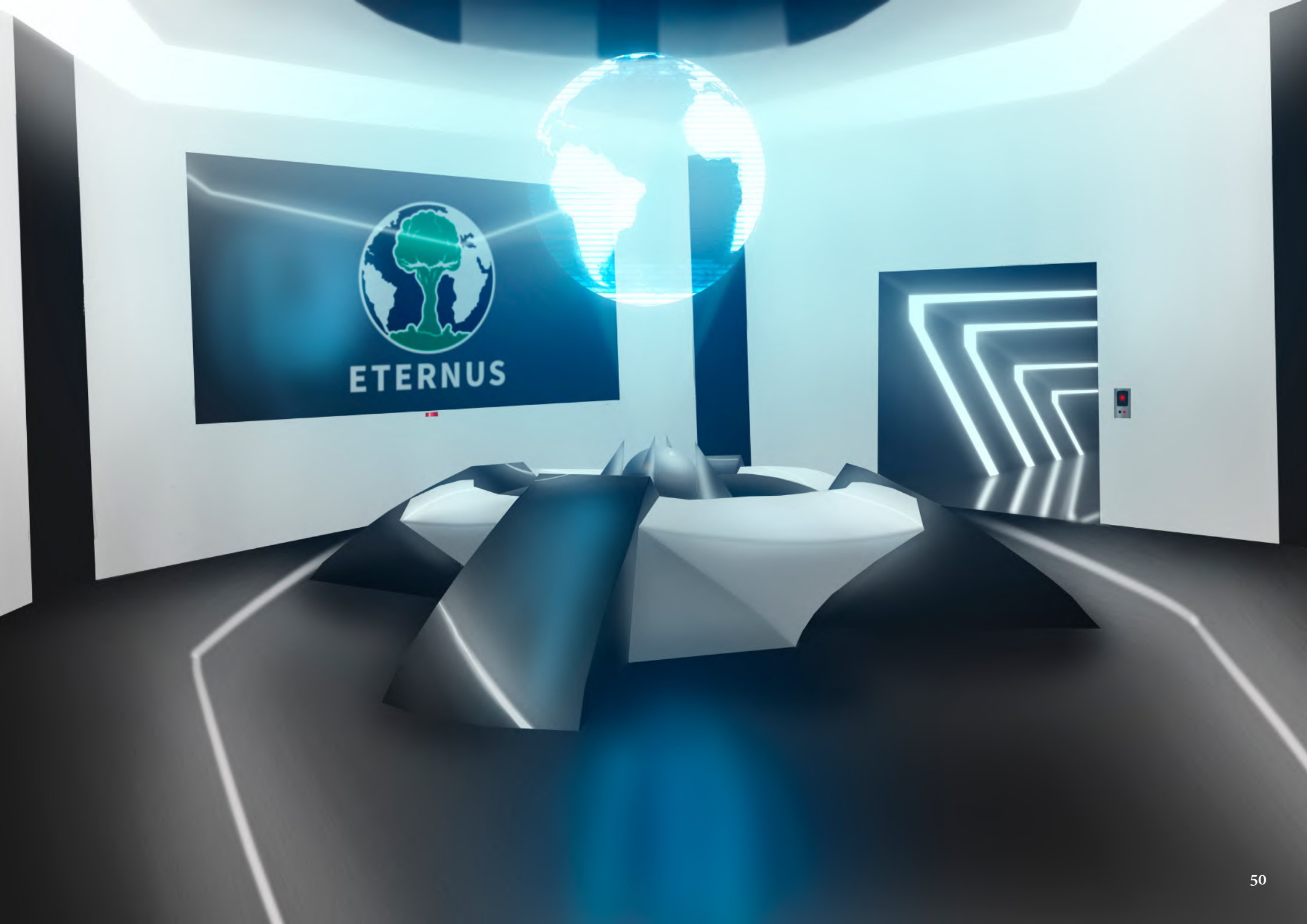
En el centro, la mesa que se convierte en el elemento principal de la sala, con un diseño angulado, limitando el espacio de cada miembro de la reunión, cuenta con un emisor holográfico que proyecta localizaciones para poder ser observadas con mayor detalle y profundidad.





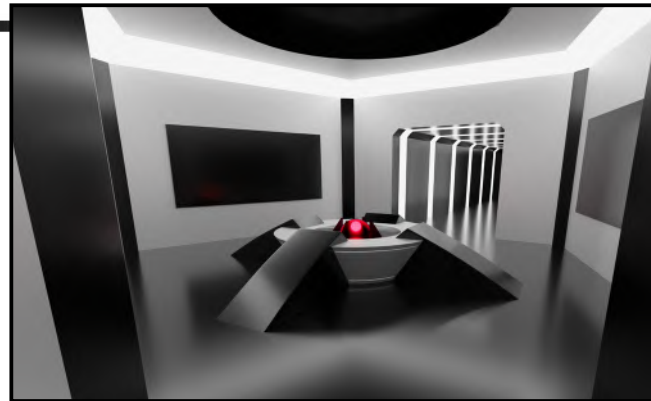
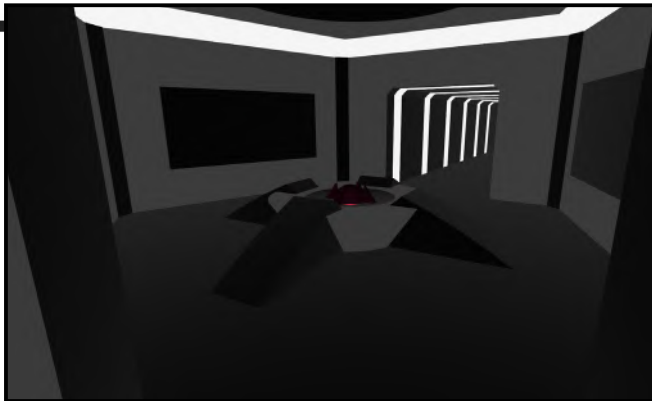
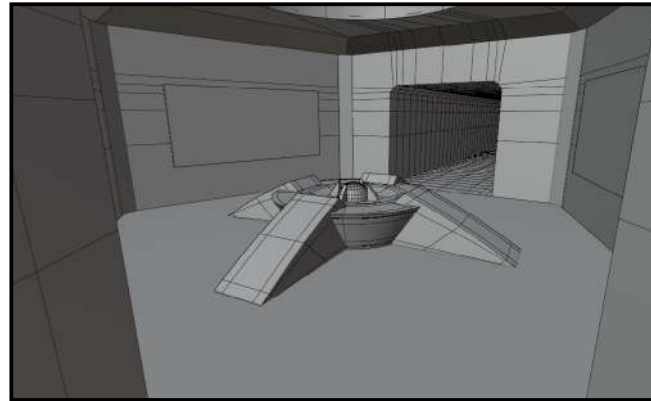
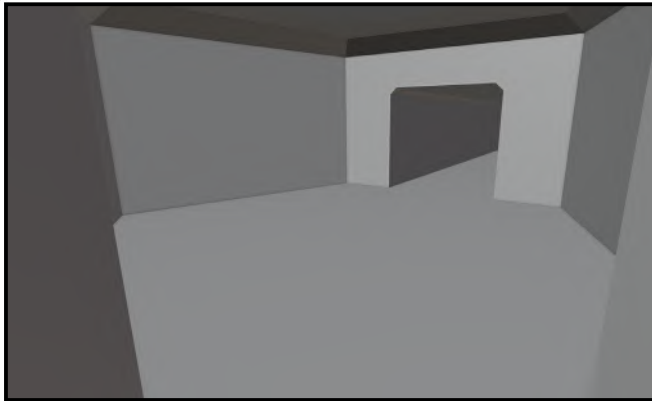
# Concept art



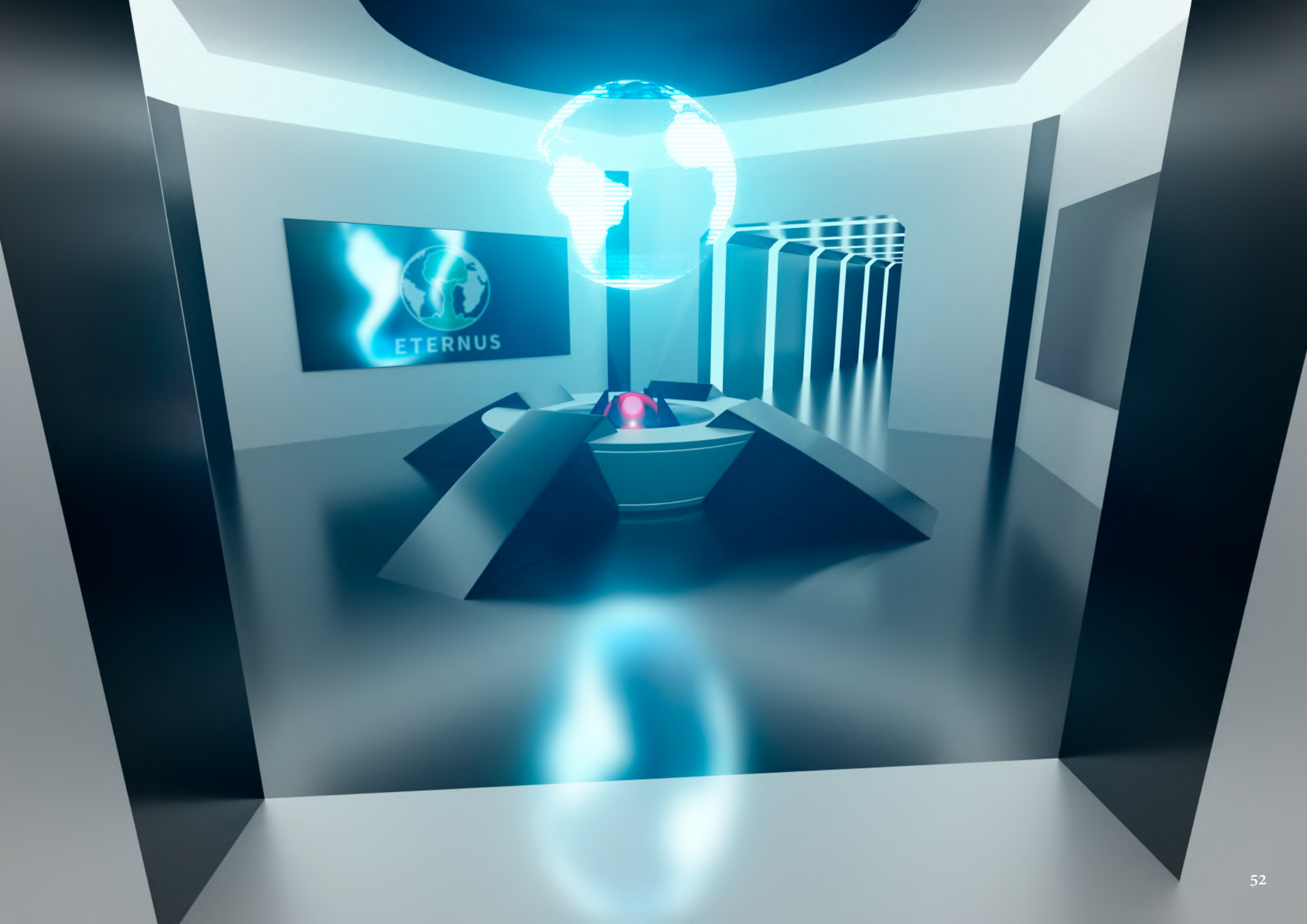


ETERNUS

# Diseño 3D







# Personajes

Eli | Valquiria | Gabriel | Anciano

# Eli

Referencias | Biografía | Concept art | Diseño 3D





# Referencias



# Biografía

Eli Fernández Bolaños es una niña de diez años cuya infancia no está siendo nada fácil. Nació el 17 de agosto de 2009 en la ciudad de Sevilla. Perdió a su madre cuando ella tan solo tenía seis. Desde aquel momento Eli dejó de ser la niña risueña que había sido en sus primeros años de vida, pasando a ser una niña muy tímida y con cierto problemas a la hora de hacer nuevos amigos en el colegio. Tan solo confía en su padre, la única persona con la que habla.

Gabriel lleva a Eli una vez en semana a una especialista en terapia infantil, que va trabajando semana a semana estos problemas que tiene. Eli poco a poco va mostrando alguna mejoría, sobre todo desde que la especialista le hizo probar a tararear una melodía que le fuera familiar cada vez que se encontrara en una situación de alto estrés. La melodía que escogieron fue la de una canción que le canta su padre cada noche antes

de acostarse, la cual le relajaba siempre, y se llama “Solo un segundo”. Además, cuando Eli se encuentra en casa suele estar jugando casi todo el tiempo con sus peluches en su cuarto, imaginándose mundos de fantasía y evadiéndose, de esta manera, de la realidad en la que vive.

## Personalidad

Eli solía ser una niña muy risueña, pero de repente, tras la muerte de su madre, se convirtió en una niña que tenía problemas al relacionarse con otros niños, ya que a partir de este suceso trágico comenzó a desarrollar una gran inseguridad y timidez.

Es solo cuando se encuentra con su padre o jugando con sus muñecos cuando Eli se siente segura y muestra atisbos de lo risueña que era en los primeros años de su vida.





# Concept art





# Diseño 3D

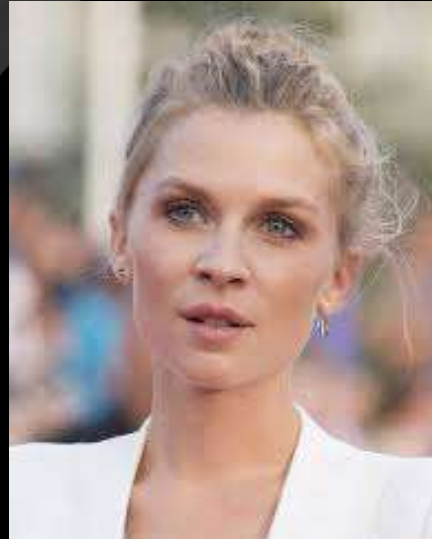


# Valquiria

Referencias | Biografía | Concept art | Diseño 3D



# Referencias





# Biografía



Hela Beck Frisk de 34 años de edad nació en Sevilla el 12 de abril de 1985. Proveniente de una familia inmigrante muy desestructurada, se crió en uno de los barrios más pobres y conflictivos de la ciudad.

Cuando tenía 15 años sufrió un terrible accidente en el que murió su padre y ella resultó herida de gravedad. Tardó 4 meses en recuperarse por completo en el hospital, su madre no fue ni una sola vez a visitarla. Cuando recibió el alta médica volvió a su casa. Allí estaba su madre esperándola. Nada más entrar, Hela recibió una brutal paliza por parte de su madre, mientras la maldecía y le echaba toda la culpa de la muerte de su padre. Además, este era la única fuente de ingresos de la familia por lo que la madre había contraído numerosas deudas en tan solo 4 meses.

Ante esta situación tan insostenible, ya que sufría la ira y frustración de su madre a bases de maltratos constantes, Hela decidió abandonar su casa para, de una vez por todas, dejar de sufrir ese infierno. Salió sin ningún tipo de recurso más allá de una sudadera, un pantalón vaquero viejo y unas zapatillas rotas. Ella sola tuvo que buscarse un futuro.

Es en este momento cuando emigra a Madrid en busca de una vida mejor. Llegó a Madrid tras 4 días andando. Al llegar allí intentó buscar algún trabajo, pero por

cuestiones de no haber recibido una educación decente fue rechazada en todos ellos. Durante este tiempo tuvo que pasar sus días en las calles de la capital ya que seguía sin recursos suficientes como para seguir viviendo.

Estos años en la calle fueron los causantes de desarrollar en la mente de Hela un odio hacia cualquier tipo de gobierno, al darse cuenta de que vive en un sistema erróneo que no ayuda a los más necesitados. Comenzó a moverse en ambientes de activismo político que le mostraron que la única solución para luchar contra esto era emplear la fuerza, sacando una visión aún más radical de la que ya tenía.

Con 20 años fue víctima de un atentado en Francia en una de la sedes activistas en la que se encontraba en ese momento. En este, perdió un brazo y estuvo al borde de la muerte. Aquí entró en acción una organización que recibía el nombre de “Eternus” salvándole la vida. Esta organización no era muy conocida ya que se dedicaba a actuar en la sombra. Gracias a la avanzada tecnología que poseían consiguieron salvarle la vida, reconstruyéndole la mitad derecha del cuerpo de forma artificial. Además, le incluyeron un brazo biónico que incluía tecnología pensada para matar. Así comenzó a ser parte de la organización,

adoptando el alias de Valquiria, que era el nombre de fabricación que recibía el brazo biónico.

Pronto comenzó a escalar puestos dentro de “Eternus” por su ambición y liderazgo, ya que la conocían muy bien de haberla estado observando durante varios años. Ellos sabían que era la adecuada para desempeñar una de las misiones más importantes que tenía planeada la organización: acabar con la superpoblación en el planeta.

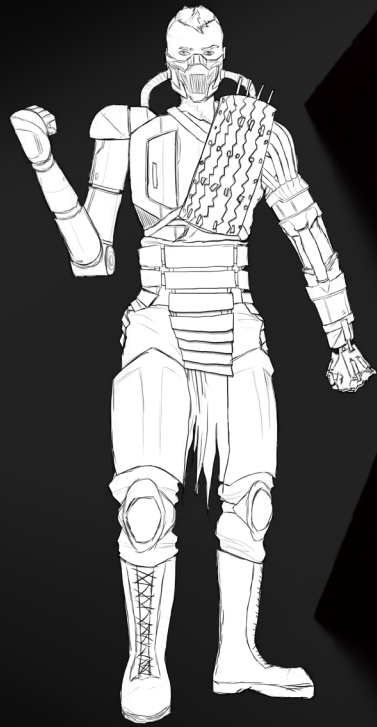
## Personalidad

Debido a su dura infancia, Hela desarrolló una gran desconfianza hacia todo el mundo, confiando únicamente en ella misma. Además, adoptó el comportamiento de maldad y rabia que la madre proyectaba sobre ella en forma de violencia física.

Esto le llevó a formar una coraza en torno a ella que resultaba impenetrable para cualquier persona que intentara acercarse. Desarrolló una personalidad fría y calculadora debido a la desconfianza generada en el pasado.

Con poca edad, cuando entró en la organizaciones activistas, creció en ella una fuerte actitud de liderazgo la cual marcaría el resto de su vida.

# Concept art



# Diseño 3D





# Gabriel

Referencias | Biografía | Concept art | Diseño 3D



# Referencias



# Biografía

Gabriel Fernández Acosta nació en Sevilla el 8 de marzo de 1980 en el seno de una familia acomodada, de clase media-alta. Su infancia fue feliz, como la de cualquier niño de buena cuna de la época. Con 16 años comenzó a interesarse por el mundo de la informática en un momento de auge. A los 18 años conocería a la que fue su mujer y la madre de su única hija, Isabel.

A esa misma edad entró en la Universidad a estudiar Ingeniería Electrónica, Robótica y Mecatrónica. Durante la carrera aprendió todos los conceptos básicos en cuestión de componentes electrónicos, lo que le sirvió para una posterior especialización por su cuenta.

Por otro lado, su padre le inculcó desde muy pequeño el mundo cofrade que se vive en la ciudad de Sevilla. Es por eso que desde temprana edad comenzó a aficionarse a la historia, llegando a conocer cualquier detalle en cualquier rincón de la ciudad, por no hablar de conocerse todos los nombres y apellidos de las cofradías de Sevilla.

Cuando Gabriel terminó la carrera universitaria empezó a trabajar al instante en una de las empresas más potentes de electrónica de España. Con la pronta incorporación a un puesto de trabajo, Gabriel se independizó con su mujer y tuvieron a su primera y única hija, Eli, con 29 años. A los 6 años de tener a Eli, Isabel es diagnosticada de cáncer de mama, enfermedad que acabará con su vida un año después.

La pérdida de Isabel marcó un antes y un después para Gabriel, quien dedicó su vida en cuerpo y alma a Eli, para darle la mejor infancia posible, la misma que tuvo él.

Con la ayuda de los padres de Gabriel e Isabel consiguió compaginarse para cuidar a Eli mientras Gabriel trabajaba. Pronto se daría de baja por depresión, en la cual estuvo sumido hasta 2019.

## Personalidad

Gabriel fue un niño muy feliz, felicidad que logró mantener durante su adolescencia y madurez. Además, siempre fue un hombre calculador y organizado, nada se le pasaba por alto. La muerte de su mujer le cambió la vida por completo. Desde ese momento pasó a ser una persona fría y seria con todo el mundo salvo con su hija, con quien se ablanda. Aún así, logró mantener su capacidad de calculador, aunque la desconfianza se apoderó de él y las dudas se sumergían en cada decisión que tenía que tomar en su vida.





# Concept art



# Diseño 3D



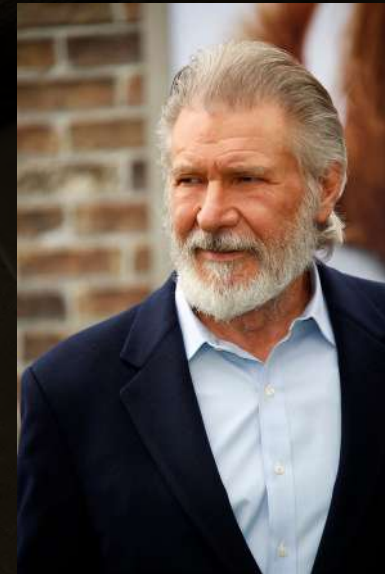
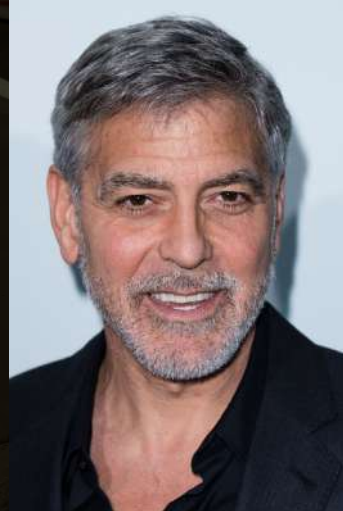
# Anciano

Referencias | Biografía | Concept art | Diseño 3D





# Referencias



# Biografía

El anciano es Gabriel Fernández Acosta del futuro, personaje que comienza su andadura en 2044 hasta su muerte. Tras la misión fallida en 2044, Gabriel tuvo que formarse y prepararse hasta que llegara el año 2069.

Gabriel ha tenido que adaptarse a su época, a sobrevivir en solitario, a mejorar su técnica ante el aumento de las nuevas tecnologías. Este aumento de técnica le permite fabricar armamento y elementos de defensa personal adaptados al nuevo mundo. Es por eso que, gracias a la compra de material de contrabando, consigue fabricar un brazalete con multitud de funciones útiles a la hora de abordar la base de operaciones de Eternus.

La vida de Gabriel fue muy sencilla durante todos estos años. Entrenamiento, técnica, defensa, pasatiempos. Los días pasaron muy lentos para él. Al no tener ropa para cambiarse, tuvo que ir adaptándose a las diferentes estaciones, acabando con una

vestimenta rota y muy deteriorada. Además, la ropa se le ha quedado grande al comer menos y hacer más ejercicio. Sus botas son la única prenda a la que le tiene un cariño especial. Esas botas se las regaló su mujer Isabel por su 35 cumpleaños, el último que pasó junto a ella.

El agua escasea en el nuevo mundo, es por eso que, ante la falta de higiene, Gabriel se rapa la cabeza para estar más cómodo y no contraer enfermedades. Por otro lado, Gabriel está más moreno en estos años al estar más expuesto al sol durante todo el día.

La desconfianza en Gabriel ha incrementado bastante. Está todos los días alerta por si le están espionando desde la base de operaciones de Eternus. Su misión en todos estos años es prepararse para entrenar a su “yo” del pasado y proporcionarle toda la información y técnica para la fabricación del chip de desactivación de la bomba.

## Personalidad

Gabriel sigue siendo un hombre serio, además la paranoia se ha apoderado de él. Está comenzando a perder la cabeza, ha creado un monigote con chatarra con el que tiene conversaciones del día a día e, incluso, come con él. Tiene muy presente en su cabeza a su hija Eli y a su mujer Isabel, las echa mucho de menos. La capacidad de calcular y organizar la conserva a pesar de haber incrementado su locura. Está cubierto siempre de suministros para que nunca le falte la comida ni el agua.





# Concept art





# Diseño 3D



# Props

Máscara de Valquiria | Máscara de oxígeno | Brazaletes | Rifle Kobra | Bomba | El Chip

A 3D rendered image of a dark grey helmet with a red visor and segmented neck armor. The helmet is shown from a side profile, with the neck armor extending downwards. The background is black.

# Máscara de Valquiria

Concept art | Diseño 3D | Descripción

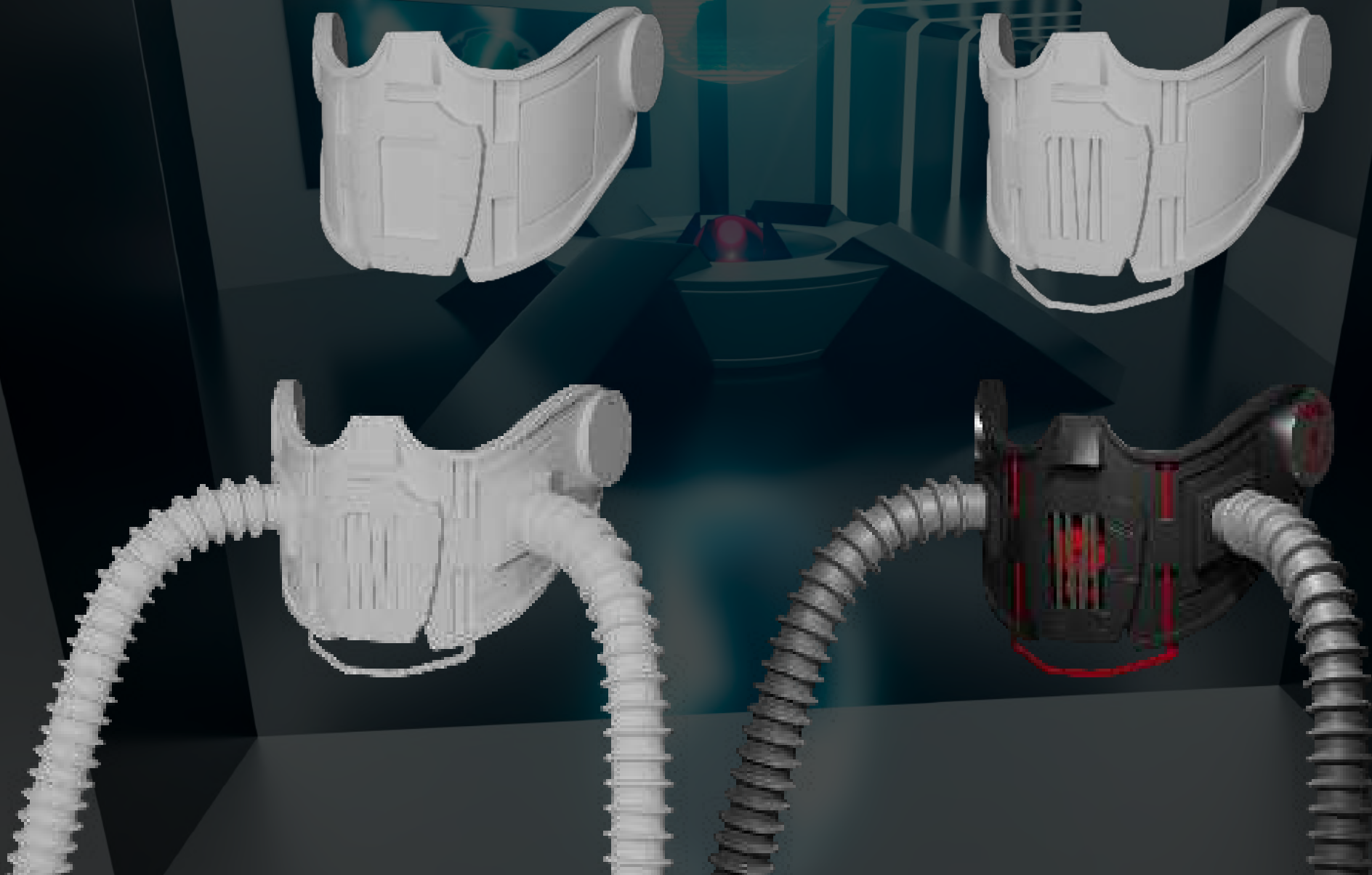


# Concept art

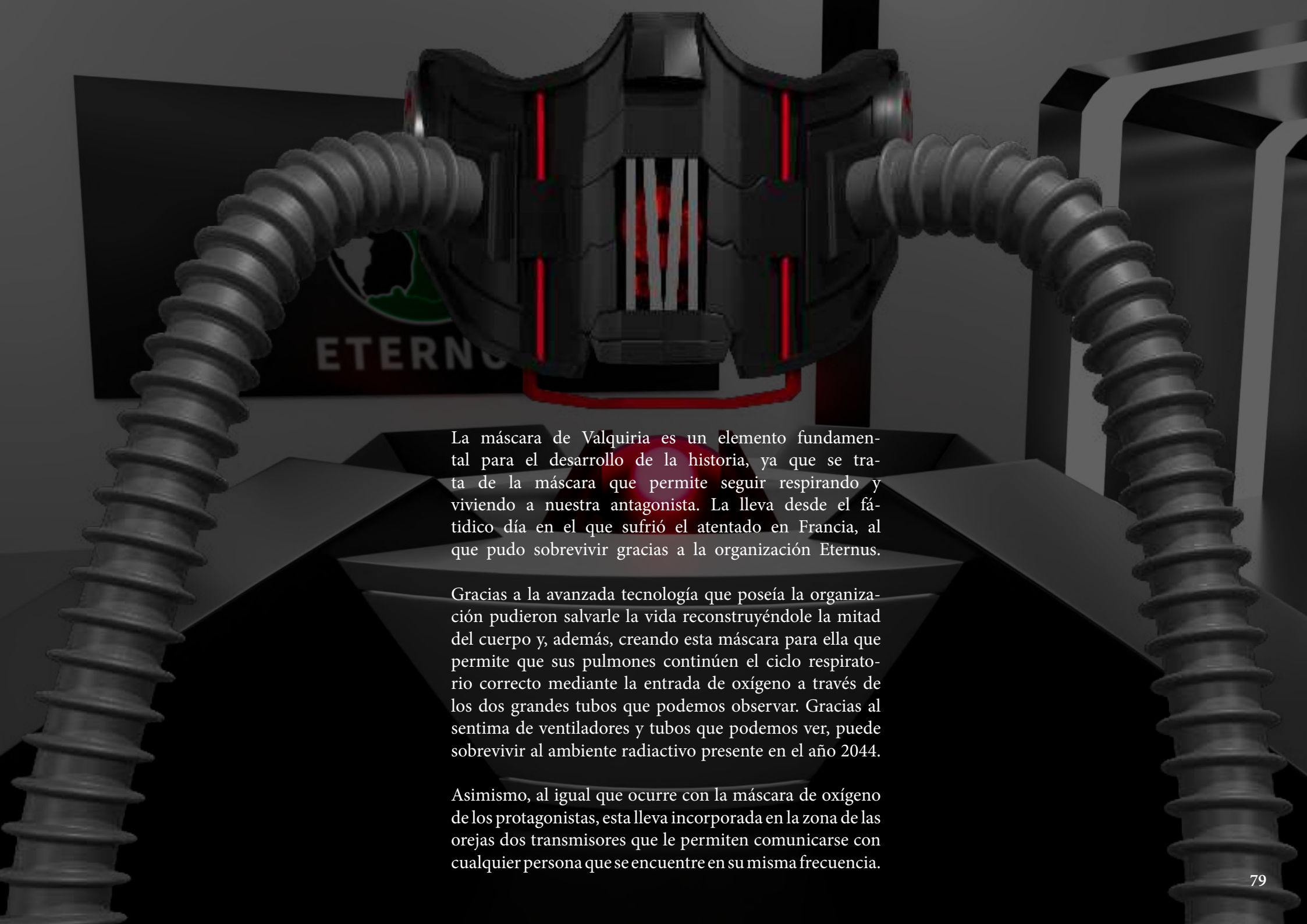




# Diseño 3D







La máscara de Valquiria es un elemento fundamental para el desarrollo de la historia, ya que se trata de la máscara que permite seguir respirando y viviendo a nuestra antagonista. La lleva desde el fático día en el que sufrió el atentado en Francia, al que pudo sobrevivir gracias a la organización Eternus.

Gracias a la avanzada tecnología que poseía la organización pudieron salvarle la vida reconstruyéndole la mitad del cuerpo y, además, creando esta máscara para ella que permite que sus pulmones continúen el ciclo respiratorio correcto mediante la entrada de oxígeno a través de los dos grandes tubos que podemos observar. Gracias al sistema de ventiladores y tubos que podemos ver, puede sobrevivir al ambiente radiactivo presente en el año 2044.

Asimismo, al igual que ocurre con la máscara de oxígeno de los protagonistas, esta lleva incorporada en la zona de las orejas dos transmisores que le permiten comunicarse con cualquier persona que se encuentre en su misma frecuencia.

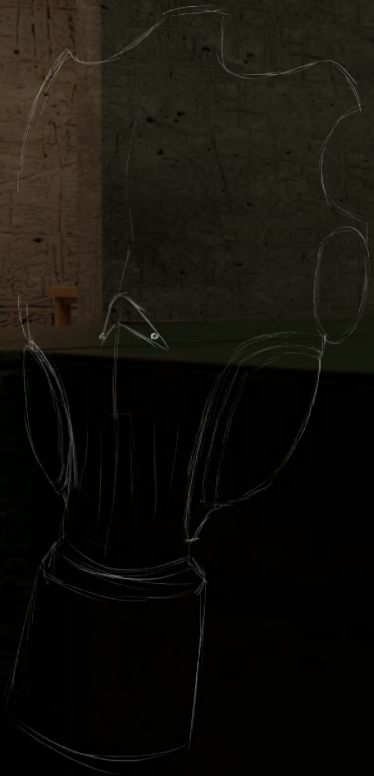
A close-up, high-angle shot of a dark grey oxygen mask. The mask is positioned diagonally across the frame. A prominent feature is a green oval-shaped filter or lens located in the upper-middle section. The background is a solid, dark black, which makes the mask stand out. The lighting is soft, highlighting the contours and textures of the mask's material.

# Máscara de oxígeno

Concept art | Diseño 3D | Descripción



# Concept art







# Diseño 3D







La máscara de oxígeno es un elemento vital de la narrativa del cortometraje. Con ella, los protagonistas son capaces de sobrevivir al ambiente radiactivo que se respira en la Tierra. Solo en las cápsulas, también conocidas como Aldeas, se puede respirar perfectamente sin ellas, ya que el sistema de ventilación de las cápsulas permite un aire limpio.

Esta máscara está compuesta por dos partes esenciales: la máscara como tal es una de ellas, la cual posee dos sistemas de ventilación internos a cada lado; la otra es la pequeña bombona de oxígeno que ofrece dosis de aire limpio para poder respirar. Esta tiene una pantalla LED que indica el oxígeno restante.

Además, en la zona de las orejas tiene dos transmisores para poder escuchar por sistemas de radiofrecuencia a la persona que tiene al lado.

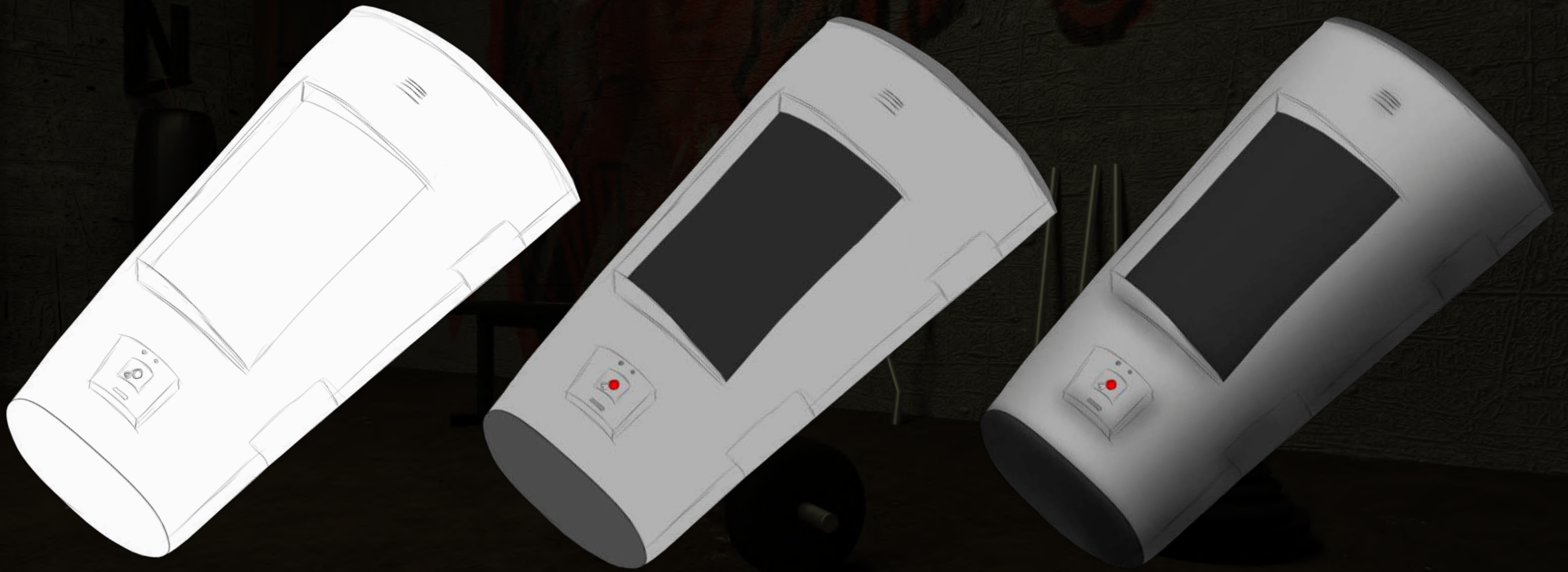


# Brazalete

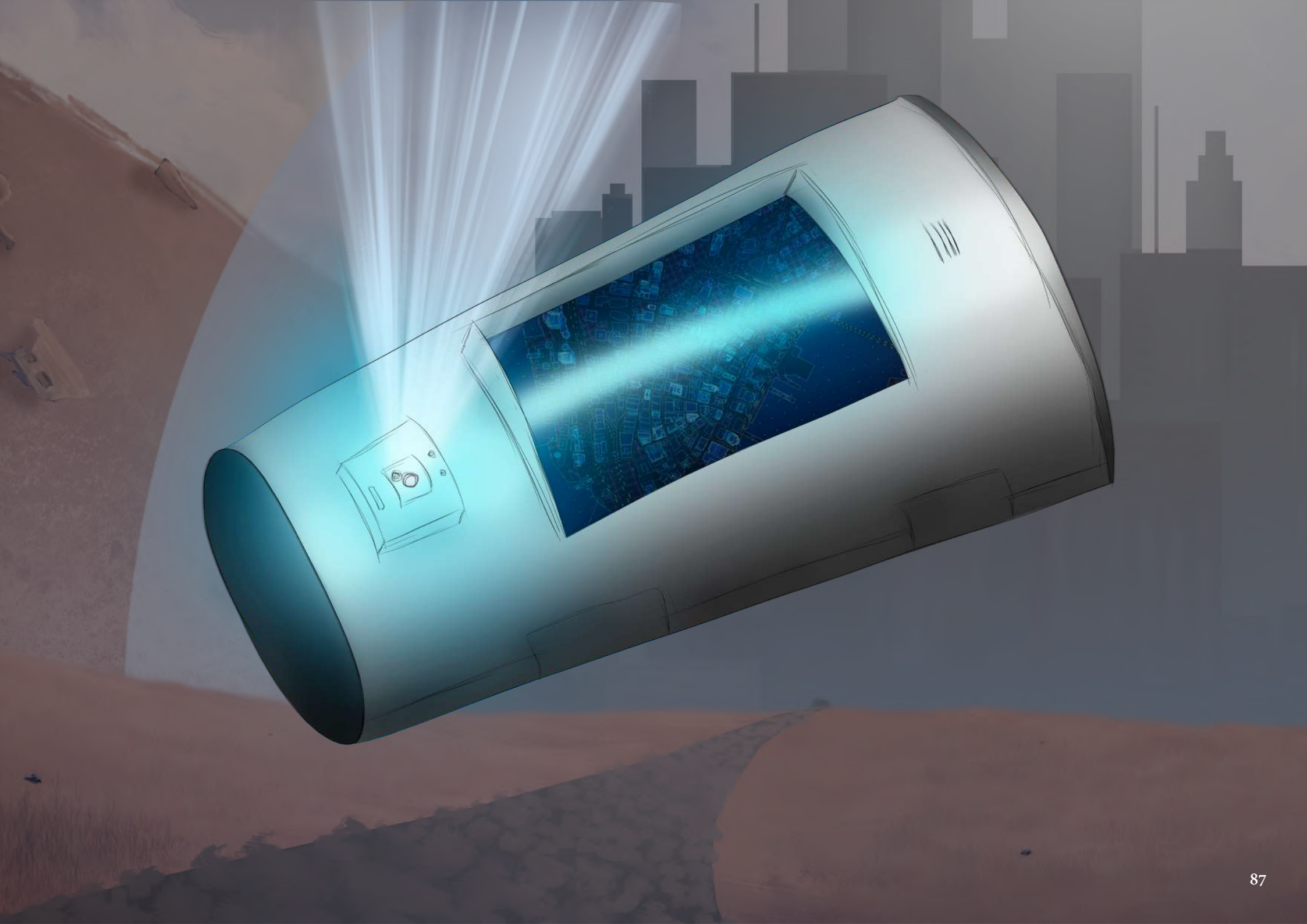
Concept art | Diseño 3D | Descripción



# Concept art

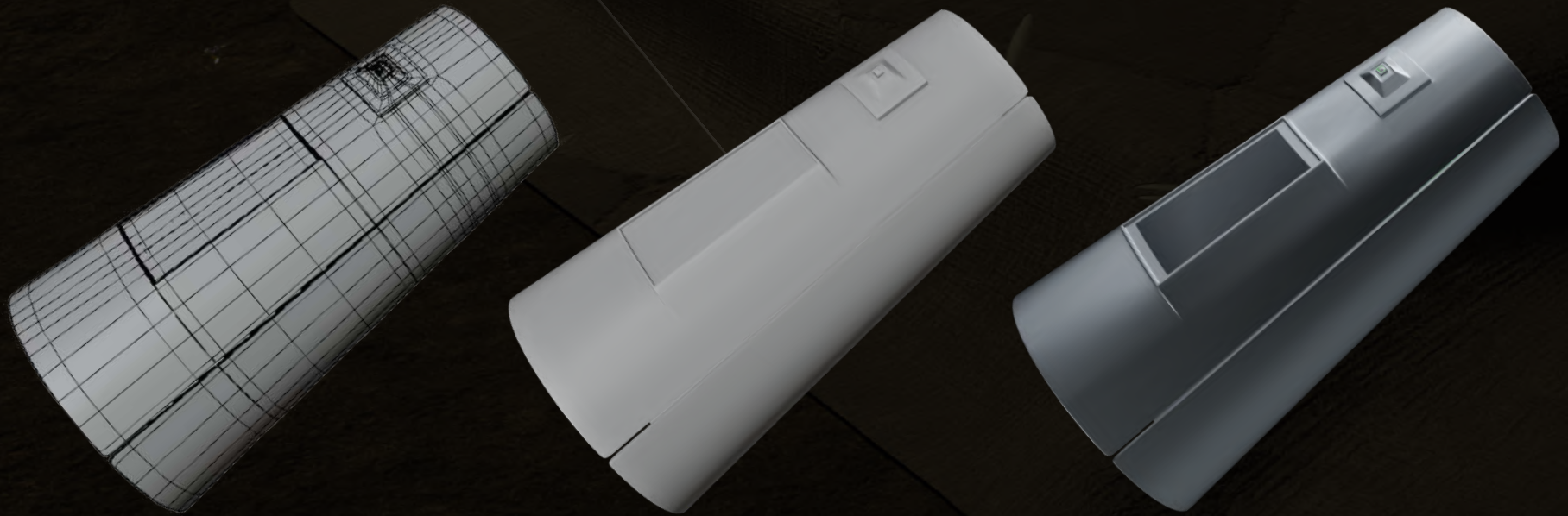








# Diseño 3D

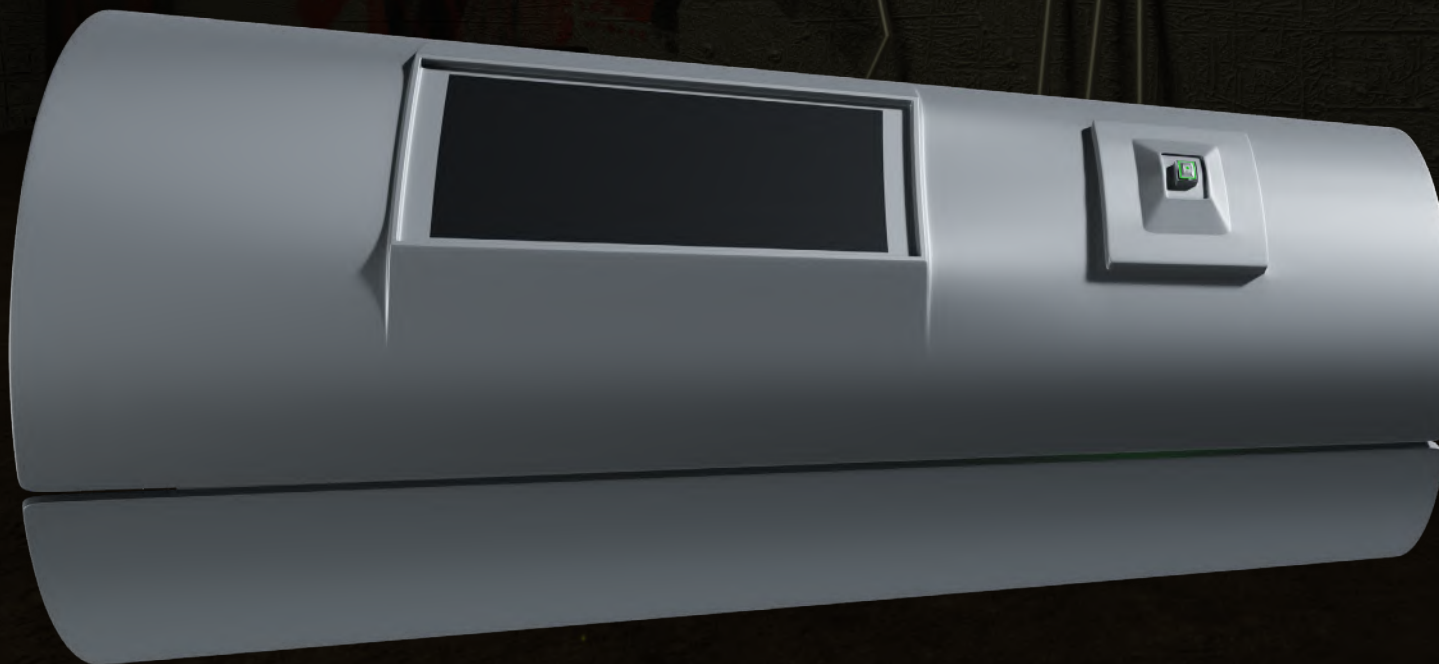






El brazalete es el principal elemento del que dispone el Anciano, y el que ha conseguido asegurar su supervivencia en un entorno tan hostil gracias a la multitud de funcionalidades que posee y que dota a su portador de una ventaja que lo pone por encima de todos sus rivales.

Esta herramienta fue elaborada por el Anciano durante sus primeros años en el futuro, para así adaptarse mejor al entorno y sus enemigos. Fabricado con tecnología de Eternus, los contrabandistas venden ésta por toda La Aldea, lo que el Anciano aprovechó para incorporar funcionalidades extras al brazalete, entre las cuales se encuentra el proyector holográfico, las ondas PEM de largo alcance, radares de calor o mapas de alta resolución entre otras.



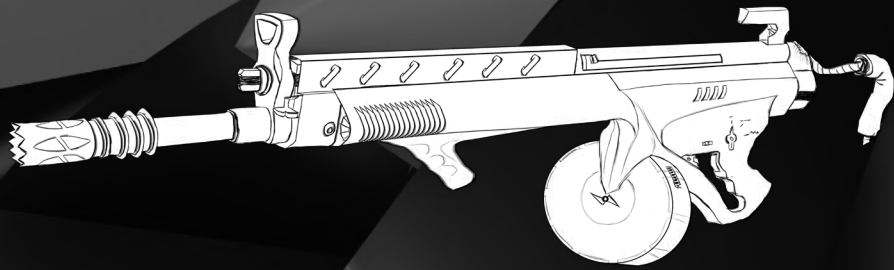


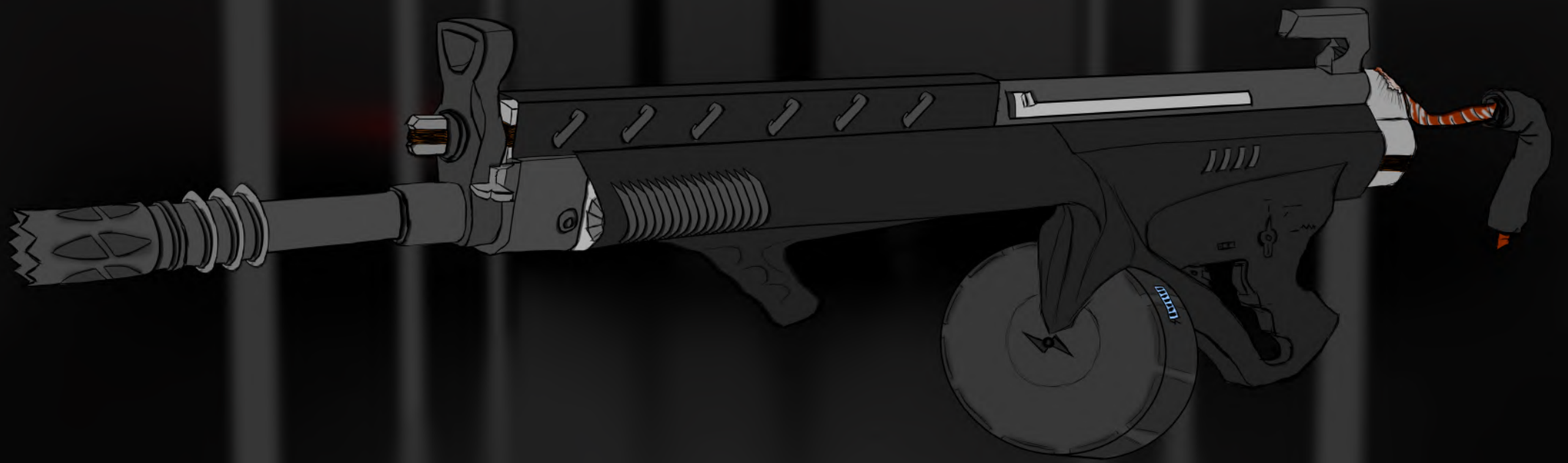
# Kobra

Concept art | Diseño 3D | Descripción



# Concept art






# Diseño 3D







Esta será el arma estándar utilizada por los guardias de Eternus. Cada una de estas armas llevará una serie de modificaciones especiales según el rango del guardia que la utilice, como culata especial, mira de punto rojo, láser o empuñadura.

El modelo estándar está formado por el cuerpo principal del arma con una mira de hierro, un cañón y el mecanismo de gatillo. Además comprende el cargador, el cual tiene una capacidad de 30 balas.

Asimismo, el arma contiene el sello tecnológico de Eternus, incorporando en ella un sistema de carga eléctrica que permite a las balas adquirir esa electricidad. De esta forma, se causa un mayor daño en los enemigos.

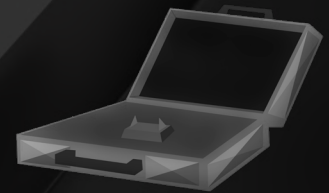
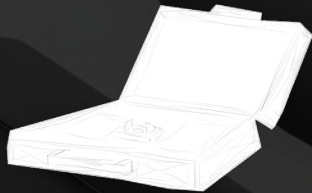
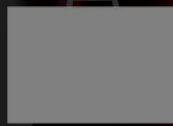


# Bomba

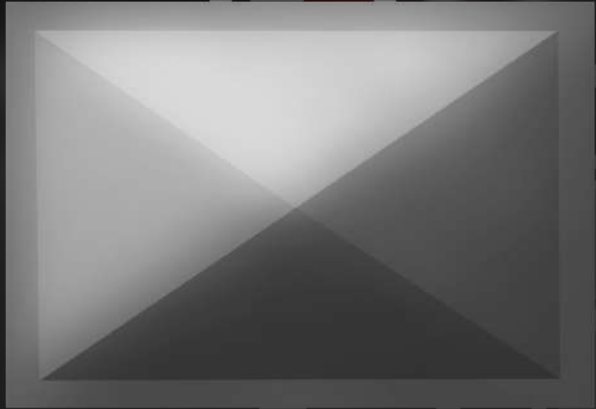
Concept art | Diseño 3D | Descripción



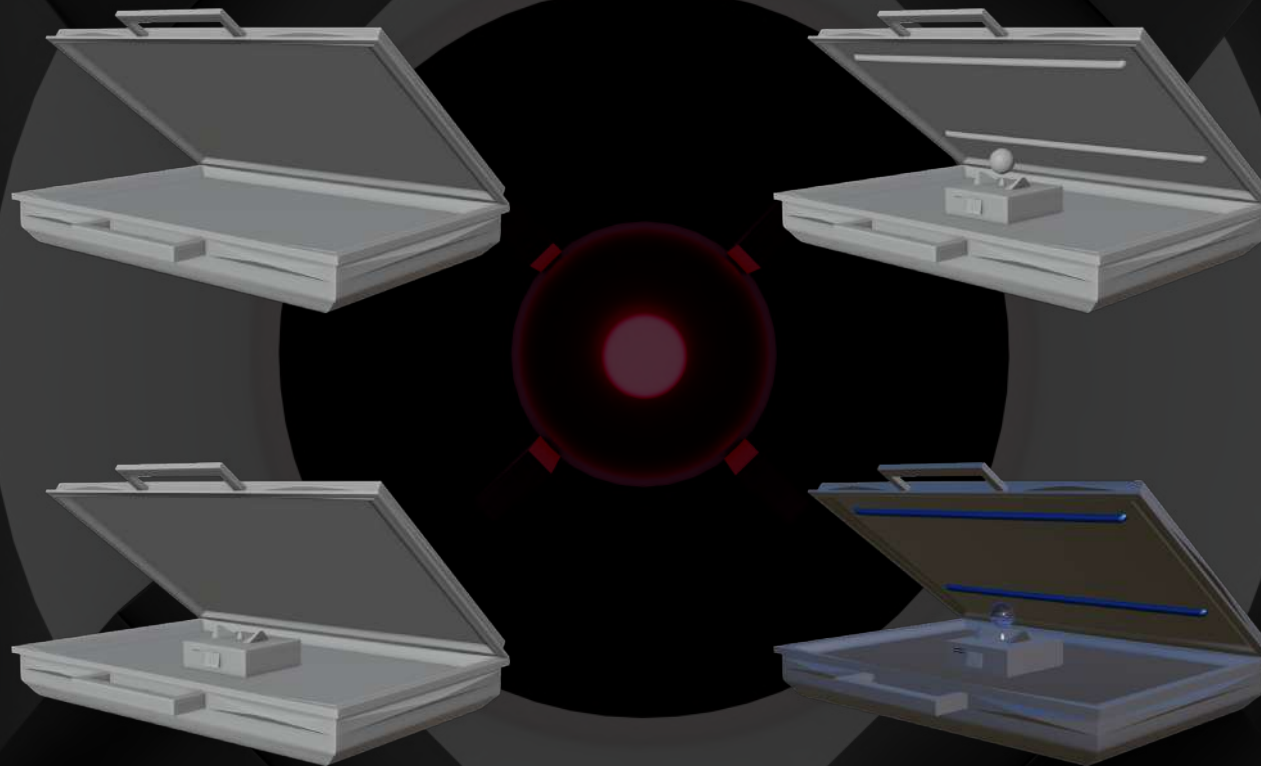
# Concept art





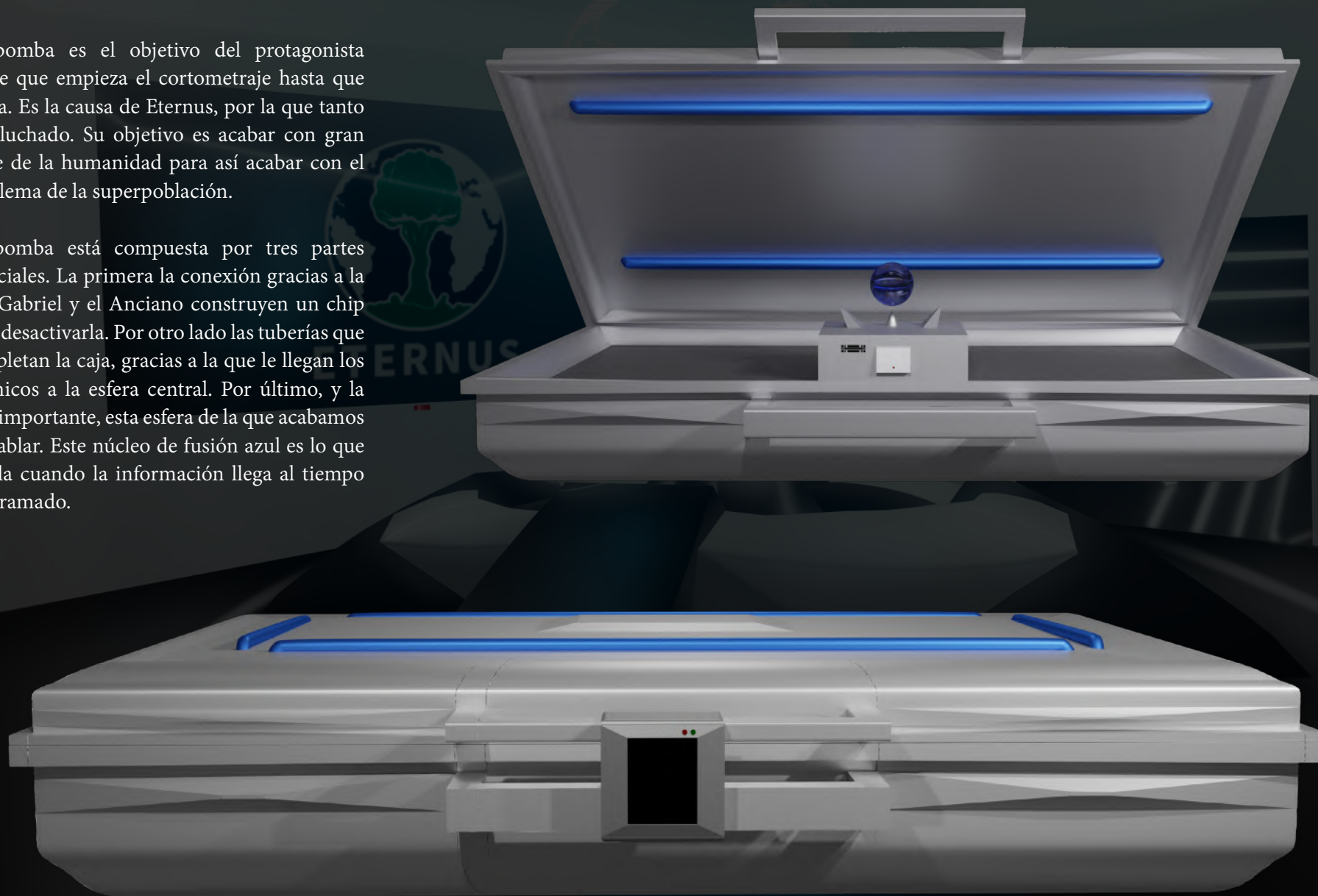


# Diseño 3D



La bomba es el objetivo del protagonista desde que empieza el cortometraje hasta que acaba. Es la causa de Eternus, por la que tanto han luchado. Su objetivo es acabar con gran parte de la humanidad para así acabar con el problema de la superpoblación.

La bomba está compuesta por tres partes esenciales. La primera la conexión gracias a la que Gabriel y el Anciano construyen un chip para desactivarla. Por otro lado las tuberías que completan la caja, gracias a la que le llegan los químicos a la esfera central. Por último, y la más importante, esta esfera de la que acabamos de hablar. Este núcleo de fusión azul es lo que estalla cuando la información llega al tiempo programado.



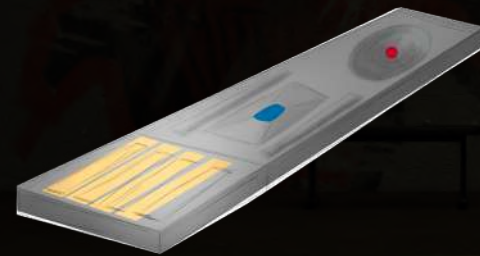
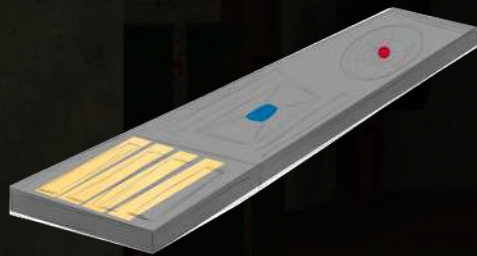
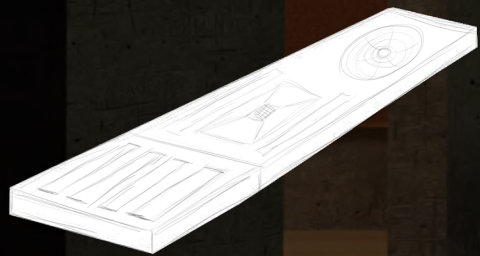




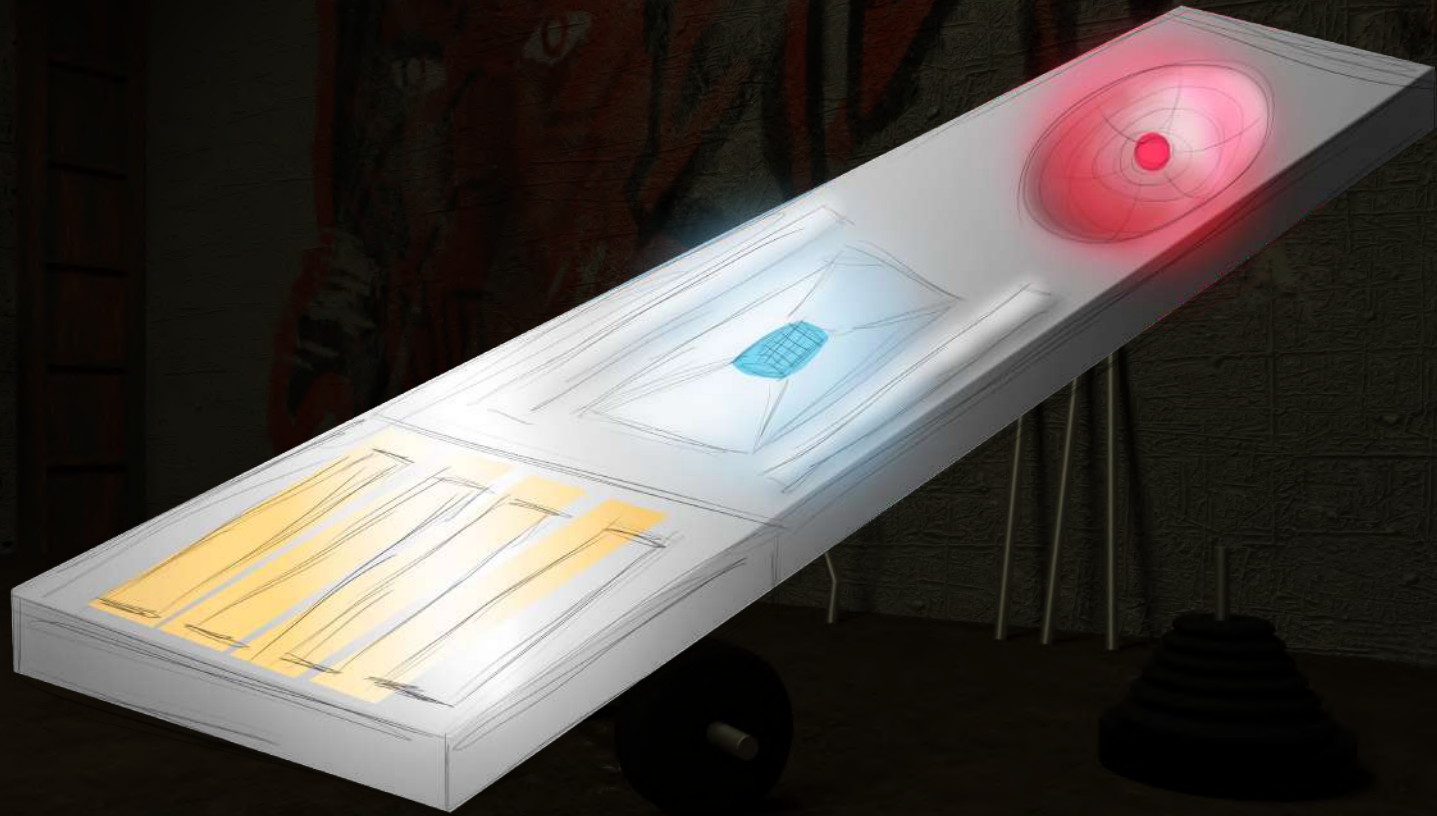
# El Chip

Concept art | Diseño 3D | Descripción

# Concept art

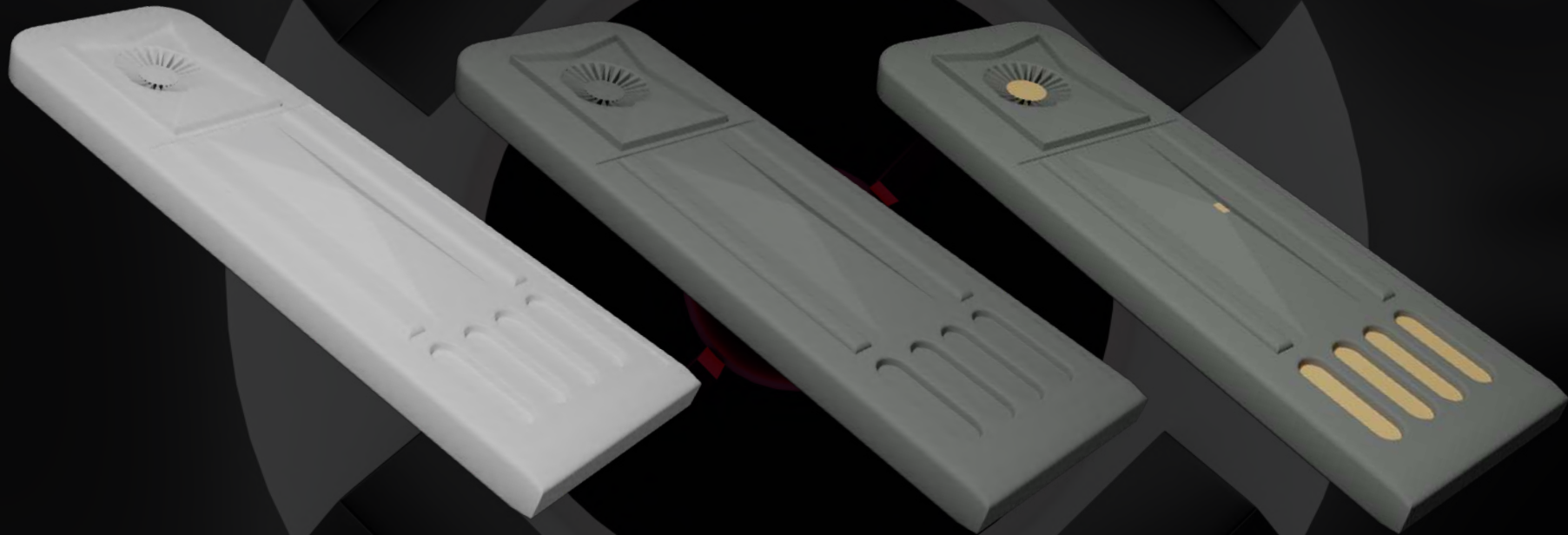


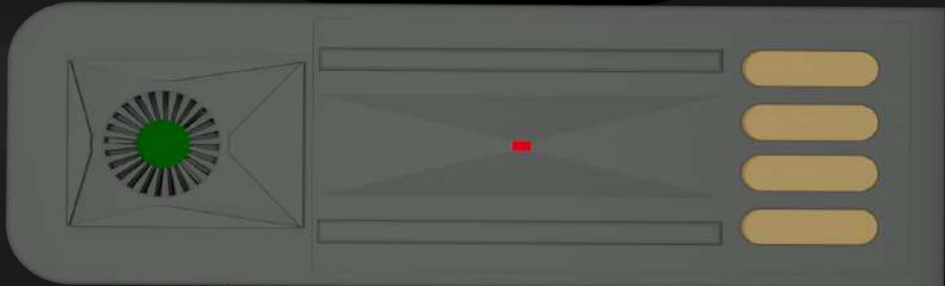






# Diseño 3D





El Chip es la pieza de tecnología más elaborada que ha fabricado el Anciano durante todos los años que ha pasado fuera de su época, por lo que en una pieza tan pequeña están invertidos todos los esfuerzos de 25 años de trabajo. Tanto requiere este elemento que incluso es necesaria la ayuda alguien con su misma inteligencia para ayudarle con él, por ello necesita a Gabriel.

Este pequeño elemento recuerda a las clásicas memorias USB, y ciertamente su base se encuentra ahí, siendo una tecnología aun vigente pero muy evolucionada. El Chip está fabricado a partir de elementos robados de la base de Eternus, ya que solo éstos son compatibles con la tecnología que pretende combatir este elemento, la Bomba.

Para poder desactivar la Bomba, el Chip contiene multitud de elementos, casi microscópicos, que atacan el funcionamiento del detonador desde distintos procesos, todos encadenados y en un orden concreto para que todo funcione correctamente. Esta secuencia es fundamental, ya que un fallo en ella conllevaría al fracaso de la misión, por lo que los 25 años de trabajo en él incluyen un sinfín de horas de estudio e investigación en distintos campos.





# Teaser

Aitana Bonet | Solo un segundo



# Aitana Bonet

Aitana Sánchez Bonet, artísticamente conocida como “Aitana Bonet” es una cantante y compositora autodidacta de Sevilla. A los 15 años de edad, comenzó a tocar el piano de forma autodidacta a través de videos de Youtube y desde entonces no ha parado de tocar, cantar e intentar aprender otros instrumentos como la guitarra o el ukelele.

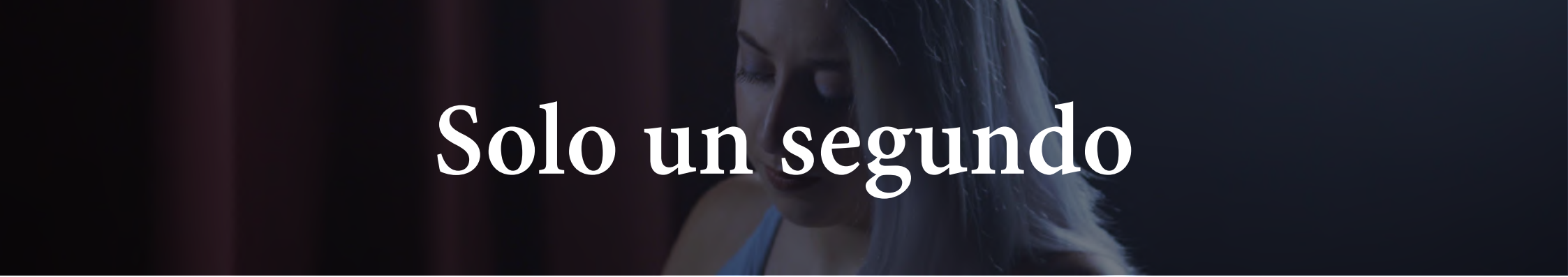
En sus comienzos, tocaba obras de piano, bandas sonoras conocidas y una larga lista de canciones por afición, hasta que el piano pasó a ser el acompañamiento para su voz. Poco a poco, cantar fue tomando un primer plano en su vida hasta que decidió publicar sus propias versiones de canciones de otros artistas en sus redes sociales.

Tras un gran recibimiento, continuó practicando y subiendo videos, llegando a abrirse así un canal de Youtube. De forma progresiva, empezó a interesarse por el mundo de la composición e ir algo más allá de las versiones. De este modo y tras ponerse en contacto con amigos productores, en 2020 pudo publicar su primer sencillo “Parte de mí”. Recientemente, a sus 21 años de edad, ha publicado su segundo sencillo “Tú y yo” abriéndose camino en la industria de la música como artista independiente de género indie / pop alternativo.

A pesar de estar estudiando paralelamente la carrera de Publicidad y Relaciones públicas en la universidad de Sevilla, Aitana Bonet tiene claro sus objetivos de cara al futuro: continuar haciendo su música propia y seguir luchando para poder dedicarse profesionalmente a ello.



# Solo un segundo



“Solo un segundo” no es más que la máxima expresión de un sentimiento de impotencia al no querer dejar marchar a alguien a quien quieres. Es el reclamo dolorido a alguien que quieres que vuelva, a quién le pides que no se vaya aunque esa persona no pueda hacer nada por evitarlo. Solo un segundo

habla de la muerte y cómo esta te arrebató momentos y experiencias que vivir junto a las personas que quieres cuando menos te lo esperas, es por eso que constantemente pide a esa persona que se quede aunque sea tan solo un segundo. A su vez, quiere transmitir la sensación ilusoria de volver a sentir

a esa persona cerca tan solo durante un segundo, como si por un momento fuera posible poder volver a tenerle, volver a sentirle. “¿Qué pasaría si pudieras volver a estar tan solo un segundo con una persona que ya se ha ido?” esa fue la pregunta que me realicé y que le inspiró a escribir toda la canción.















Salvatio ha sido un proyecto ambicioso desde sus inicios y que nos ha costado un total de nueve meses para completarlo. En nombre de los tres integrantes del grupo podríamos decir que el proyecto ha cumplido al cien por cien las expectativas que nos propusimos en septiembre del año 2020.

El grado de dificultad fue subiendo a medida que avanzábamos ya que comenzamos con la concepción de la historia y posterior realización del guion literario, algo que controlábamos a la perfección tras haber realizado varias asignaturas dedicadas a ello durante la carrera. Este proyecto nos ha supuesto una gran complejidad a la hora de crear el guion, ya que no es una historia fácil y teníamos que tener todo bien atado para el posterior desarrollo del proyecto.

Por otro lado, este Trabajo de Fin de Grado nos ha obligado a ponernos al día en muchas de las aplicaciones y programas informáticos que hemos utilizado para el diseño del cortometraje. Aunque ya teníamos algunas nociones básicas, la complejidad del proyecto ha requerido un nivel avanzado en muchas de las áreas que hemos trabajado. Es por eso que este proyecto nos ha permitido desarrollar nuestras técnicas para incorporarnos en un futuro al mercado laboral.

El resultado final ha cumplido con creces las exigencias marcadas desde el inicio para la realización de este Trabajo de Fin de Grado. Además, queremos agradecer a nuestro tutor Joaquín Marín Montín por la libertad que nos ha concedido a la hora de crear una historia tan compleja y un nivel artístico tan alto, confiando en nosotros desde el primer momento.

En suma, este Trabajo de Fin de Grado supondrá algo más que un simple proyecto final de carrera, ya que ha sido el cúlmen de cuatro años de aprendizaje y un trabajo constante que nos permitirá desarrollarnos personal y laboralmente en el futuro.



# Anexos

Guion técnico | Storyboard | Desglose de localizaciones | Desglose de personajes

# Guion técnico

Salvatio. Diseño de un cortometraje de ciencia ficción.

FORMATO: 2:35:1, 2160p, 24 fps.

ESCENA 1 INT/NOCHE [HABITACIÓN DE ELI]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PPP - PG: Travelling	Gabriel está sentado en el borde de la cama de su hija Eli mientras le canta una canción. Cuando termina se levanta y se marcha. Una explosión inunda la habitación.	Gabriel: Quiero que vengas por mí, decirte adiós no será el fin, si mañana no me ves cierra los ojos otra vez, ahí estaré...	Música atmosférica	Plano secuencia

ESCENA 2 EXT/TARDE [VÍA DESÉRTICA]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	POV	Gabriel se encuentra en una vía árida desorientado junto con un anciano. Tras reanimarse, el anciano le coloca una máscara de oxígeno rápidamente.	-	Sonido subjetivo: Gabriel está desorientado y le pitan los oídos.	Plano subjetivo de Gabriel.
2.1	PMC	El anciano le habla a Gabriel.	ANCIANO: Tranquilo, respira hondo.	Diálogo y sonido ambiente.	-
3	PMC	Gabriel le habla al anciano.	GABRIEL: ¿Dónde estamos?	Diálogo y sonido ambiente.	-
2.2	PMC	El anciano le habla a Gabriel.	ANCIANO: Esto es la nueva era... ... te lo explicaré todo por el camino.	Diálogo y sonido ambiente.	-
4	PML	Gabriel y el Anciano se incorporan. El Anciano se dispone a mirar el reloj.	-	Diálogo y sonido ambiente.	Vemos a los protagonistas de espaldas y La Aldea al fondo, de forma poco nítida debido al calor que desprende el asfalto.
5	PD	Reloj holográfico con el mapa desplegado. El anciano marca un punto en él.	-	Efectos sonoros del reloj.	Se ve la ruta que van a seguir hasta su destino.
6.1	PMC: Travelling seguimiento sujeto	Gabriel y el anciano comienzan a andar mientras tienen una conversación.	GABRIEL: Pero, ¿Qué ha pasado?	Diálogo y sonido ambiente	-
7.1	PMC: Travelling seguimiento sujeto	El anciano responde a Gabriel.	ANCIANO: La bomba... ... llamadas zonas seguras.	Diálogo y sonido ambiente	-

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
6.2	PMC: Travelling seguimiento sujeto	Gabriel vuelve a preguntar al anciano.	GABRIEL: ¿Qué bomba?	Diálogo y sonido ambiente	-
7.2	PMC: Travelling seguimiento sujeto	El anciano responde	ANCIANO: Fueron ellos... ... todo se fue a la mierda por ellos.	Diálogo y sonido ambiente	-
6.3	PMC: Travelling seguimiento sujeto	Gabriel pregunta ante las dudas que le surgen.	GABRIEL: ¿Quiénes son ellos?	Diálogo y sonido ambiente	-
7.3	PMC: Travelling seguimiento sujeto	El anciano responde tímidamente ante la pregunta de Gabriel y mira hacia su alrededor.	ANCIANO: No es un buen momento para hablar de ello. Nos pueden estar escuchando	Diálogo y sonido ambiente	-
6.4	PMC: Travelling seguimiento sujeto	Gabriel vuelve a preguntar.	GABRIEL: ¿Y qué son esas zonas seguras de las que me has hablado antes?	Diálogo y sonido ambiente	-
7.4	PMC: Travelling seguimiento sujeto	El anciano responde, ya un poco más tranquilo.	ANCIANO: Allí reside el resto de la humanidad, los que quedaron, claro. De hecho, es a donde nos dirigimos.	Diálogo y sonido ambiente	-
8	PG: Travelling vertical	Los personajes se acercan a La Aldea. Vemos La Aldea tras las dunas del desierto.	-	Diálogo y sonido ambiente	Se hace un pequeño "zoom in" hacia La Aldea.
9	PG	Gabriel y el anciano entran a la ciudad a través de una edificación que contiene unos arcos de desinfección.	ANCIANO: Bienvenido a La Aldea.		Corte a negro. Elipsis de tiempo. Ya se encuentran en La Aldea.

ESCENA 3 INT/TARDE [ENTRADA DE LA ALDEA]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PG	Gabriel y el anciano entran en unas pequeñas habitaciones de descontaminación.	-	Sonido de pulverización y descompresión.	-
2	PMC	Gabriel está inmóvil ante la pulverización y descompresión. Está	-	Sonido de pulverización y descompresión.	-



Salvatio. Diseño de un cortometraje de ciencia ficción.

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
		sorprendido.			
3	PML	Ambos salen de las salas.	ANCIANO: Por aquí.	-	-

ESCENA 4 EXT/TARDE [LA ALDEA]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PG	Sucesión de planos estáticos descriptivos de La Aldea.	-	Sonido ambiente: silencio absoluto que se rompe por el soplo del viento.	-
2	PGC: Panorámica vertical.	Vemos cómo los pies de Gabriel y el anciano entran en plano y pasamos a una panorámica descriptiva de ellos parados ante el asombro de Gabriel.	-	Sonido ambiente.	-
3	PML	Gabriel y el anciano dialogan mientras caminan.	GABRIEL: ¿Por qué nos quitamos las máscaras ahora? ... .. ANCIANO: Si vas a empezar una guerra con ellos, mejor que no sepan dónde vives.	Diálogo y sonido ambiente.	Plano secuencia.

ESCENA 5 INT/TARDE [NAVE ABANDONADA]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PM	Vemos al anciano abriendo la puerta del garaje de la nave abandonada. Ambos dan un paso hacia delante.	-	Estruendo de la puerta. Sonido ambiente.	Contraluz. Silueta de los personajes.
2	POV: Panorámica horizontal.	Gabriel hace una panorámica visual a todo el edificio.	-	Sonido ambiente.	-
3	PMC	El anciano se dirige a Gabriel.	ANCIANO: Estarás cansado del viaje, descansa un poco y nos vemos para cenar.	Diálogo y sonido ambiente.	El anciano sale de plano cuando acaba su frase.
4	PMC	Gabriel le pregunta al anciano indeciso.	GABRIEL: ¿Dónde duermo?	Diálogo y sonido ambiente.	-

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
5	PML	El anciano señala uno de los dos colchones que hay en el suelo sin mediar palabra.	-	Sonido ambiente.	-
6	PG	Vemos los colchones en primer plano y al fondo Gabriel en solitario.	-	Sonido ambiente.	-

ESCENA 6 INT/NOCHE [NAVE ABANDONADA]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PP	Gabriel se despierta después de echar unas horas de sueño.	-	Sonido del artefacto futurista imitando a una hoguera.	-
2	POV	Gabriel, desubicado, da una primera pasada borrosa y ve a alguien al fondo de la nave con un artefacto extraño.	-	Sonido del artefacto.	-
3	PGC	El anciano se da cuenta de que Gabriel se ha despertado y que se está acercando a él.	ANCIANO: ¿Ya estás despierto?	Sonido del artefacto y diálogo.	-
4	PM	Gabriel pregunta ante su asombro.	GABRIEL: ¿Qué es esto?	Sonido del artefacto y diálogo.	-
5	PMC	El anciano se ríe y responde.	ANCIANO: Te recuerdo que estás en la nueva era, ja, ja, ja. ¿Tienes hambre?	Sonido del artefacto y diálogo.	-
6	PD	El anciano pulsa un botón y el artefacto desprende bastante calor a su alrededor.	-	Sonido de botón y artefacto.	-
4.1	PM	Gabriel responde	GABRIEL: Un poco.	Sonido de artefacto y diálogo.	-
7	PGC	El anciano responde y se levanta a preparar algo de comer.	ANCIANO: Pues venga, voy a preparar algo para los dos.	Sonido de artefacto y diálogo.	-

Salvatio. Diseño de un cortometraje de ciencia ficción.

ESCENA 7 INT/UN POCO DESPUÉS [NAVE ABANDONADA]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PD	Vemos una lata de comida militar y Gabriel comiendo con ansias.	-	Sonido de masticar con ansias.	-
2	PML	El anciano se dirige a Gabriel.	ANCIANO: Te voy a enseñar algo.	Sonido de masticar.	Vemos el artefacto en el plano ganando presencia.
3	PMC	Gabriel no echa mucha cuenta y sigue comiendo.	-	Sonido de masticar.	-
2.1	PML	El anciano saca un proyector de su reloj.	-	Sonido de masticar y sonido del reloj.	El sonido de masticar va desvaneciéndose.
4	PGC	Ambos miran hacia la pared donde se está proyectando el holograma. Comienza un anuncio de Eternus.	-	Sonido de holograma y posteriormente del anuncio propio.	-
5	PD	Vemos la pared con la proyección del anuncio.	-	Sonido del anuncio.	-
6	PMC	Gabriel y el anciano escuchan y observan atentamente.	-	Sonido del anuncio.	Parpadeo de la proyección en las caras.
5.1	PD	Vemos la pared con la proyección del anuncio.	-	Sonido del anuncio.	-
7	PGC	Gabriel y el anciano siguen observando y el anuncio termina. La proyección vuelve al reloj del anciano y Gabriel se saca el tenedor lentamente de la boca y mira al anciano.	-	Sonido de holograma.	-
8.1	PMC	Gabriel se dirige hacia el anciano.	GABRIEL: Bueno, al menos no estamos solos ... ... ¿Nos siguen escuchando?	Diálogo y sonido ambiente.	Mira desconcertado a todos lados mientras pregunta.
9.1	PMC	El anciano le responde.	ANCIANO: No, aquí estamos seguros.	Diálogo y sonido ambiente.	-
8.2	PMC	Gabriel vuelve a preguntarle al anciano.	GABRIEL: Entonces, ¿Quiénes son ellos? Lo que acabaron con el mundo.	Diálogo y sonido ambiente.	-
9.2	PMC	El anciano le responde. Posteriormente se	ANCIANO: ¡Ay hijo...! Te voy a	Diálogo y sonido	-

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
		levanta y sale de plano.	enseñar otra cosa, ven.	ambiente.	
10	PG	El anciano entra en la sala de trabajo y Gabriel le sigue.	-	Sonido ambiente y pasos.	-
11.1	PMC	El anciano se dirige a Gabriel.	ANCIANO: Te voy a contar la verdad.	Sonido ambiente y diálogo.	-
12	Ilustraciones	Vemos una serie de ilustraciones descriptivas acompañando a la historia del anciano.	ANCIANO (V.O.): Eternus no es lo que parece ... ... ellos nos mantienen con vida mientras seamos sus perros.	Voice over: Anciano. Música de fondo.	Ilustraciones: estilo acuarela.
13	PD	El anciano le enseña a Gabriel los planos sobre los que tendrán que trabajar en los próximos días.	-	Sonido ambiente.	-
11.2	PMC	El anciano sigue su diálogo.	ANCIANO: Esta es nuestra misión ... ... lo que nunca debió comenzar.	Diálogo y sonido ambiente.	-
14.1	PMC	Gabriel vuelve a preguntar.	GABRIEL: Pero, la bomba ya ha explotado... ¿No?	Diálogo y sonido ambiente.	-
11.3	PMC	El anciano responde.	ANCIANO: Nosotros no somos los únicos que hemos viajado en el tiempo ... ... Tenemos 5 días para pararles los pies.	Diálogo y sonido ambiente.	-
14.2	PMC	Gabriel vuelve a preguntar.	GABRIEL: ¿Y cómo lo vamos a evitar?	Diálogo y sonido ambiente.	-
11.4	PMC	El anciano responde.	ANCIANO: Construyendo este chip ... ... introduciendo el chip en ella.	Diálogo y sonido ambiente.	-
14.3	PMC	Gabriel vuelve a	GABRIEL: ¿El	Diálogo y	-

Salvatio. Diseño de un cortometraje de ciencia ficción.

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
		preguntar.	portal?	sonido ambiente.	
11.5	PMC	El anciano responde.	ANCIANO: Cada 25 años se abre un portal que permite viajar ... ... que les permitirá llevar la bomba a 2019.	Diálogo y sonido ambiente.	-
14.4	PMC	Gabriel vuelve a preguntar, esta vez enfadado, al no entender del todo bien lo que está pasando.	GABRIEL: ¿Me estás diciendo que esa organización ... ...¡Vamos, no me jodas!	Diálogo y sonido ambiente.	-
11.6	PMC	El anciano responde	ANCIANO: No pretendo que lo entiendas ... ... mañana comienzan 5 días de duro entrenamiento.	Diálogo y sonido ambiente.	-
15	PGC	El anciano se marcha a la cama dejando solo a Gabriel quien se queda mirando los planos y las fotos.	-	Sonido ambiente.	-

ESCENA 8 EXT/DÍA [CAMPO DE TIRO]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PGL	Gabriel y el anciano se encuentran en el campo de tiro. A un lado vemos latas y dianas y al otro a los personajes.	-	Sonido ambiente.	-
2	PML	El anciano le pregunta a Gabriel mientras le ofrece un arma.  Tras terminar la conversación el anciano apunta y dispara a una lata.	ANCIANO: ¿Has disparado alguna vez?  GABRIEL: Sí, pero nunca había visto armas tan raras.  ANCIANO: Lo sé, ja, ja, ja.	Diálogo y sonido ambiente.  Disparo.	-
3	PD	Vemos la lata siendo impactada.	-	Sonido ambiente y sonido de disparo.	-

ESCENA 9 INT/DÍA [GIMNASIO]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PMC	Gabriel le pega puñetazos a un saco de boxeo mientras el anciano le anima.	-	Música.	-

ESCENA 10 INT/TARDE [NAVE ABANDONADA]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PG: Travelling hacia delante.	Gabriel y el anciano están en la sala de estudios analizando los planos.	-	Música.	-

ESCENA 11 INT/DÍA [NAVE ABANDONADA]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PM	Gabriel y el anciano comen mientras siguen trabajando con los planos.	-	Música.	-

ESCENA 12 EXT/DÍA [CAMPO DE TIRO]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PGC	Gabriel y el anciano están listos para luchar cuerpo a cuerpo. El anciano pulsa un botón y la espada se pone al rojo vivo.	GABRIEL: ¿Cómo coño has hecho eso?	Música y sonido ambiente.	-
2	PMC	El anciano se ríe.	-	Música y sonido ambiente.	-
3	PGC: Travelling circular.	Gabriel y el anciano luchan entre ellos. Poco a poco Gabriel se defiende mejor.		Música.	

ESCENA 13 INT/NOCHE [NAVE ABANDONADA]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PD	Gabriel está soldando piezas.	-	Música.	-



Salvatio. Diseño de un cortometraje de ciencia ficción.

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
2	PML	El anciano está en la pizarra mirando algunos apuntes.	-	Música.	-

ESCENA 14 EXT/DÍA [CAMPO DE TIRO]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PGC	El anciano le muestra a Gabriel qué tipo de armadura tiene y cuáles son sus funciones.	-	Música.	-

ESCENA 15 EXT/NOCHE [NAVE ABANDONADA]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PGC	Gabriel se sube al tejado de la nave abandonada. Saca una foto de su hija Eli y la besa.	-	Música.	-
2	PD: Cámara en mano	Plano detalle de la foto de Eli y de cómo la besa.	-	Música.	-

ESCENA 16 INT/DÍA [NAVE ABANDONADA]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PD	Gabriel está trabajando en el chip.	-	Música.	-
2	PM	Gabriel levanta el chip casi terminado y lo pone a contraluz.	-	Música.	-

ESCENA 17 INT/TARDE [GIMNASIO]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PGC	Gabriel está ejercitándose en el gimnasio.	-	Música.	-

ESCENA 18 EXT/TARDE [CAMPO DE TIRO]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PG	Gabriel, equipado con la armadura, lucha con el anciano, a quien consigue tirar al suelo.	-	Música.	-
2	PM	Con armas de fuego, el anciano le dispara a Gabriel, quien pulsa un botón y la bala sale rebotada.	-	Música y bala rebotando.	-

ESCENA 19 INT/DÍA [GIMNASIO]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PMC	Gabriel le pega puñetazos a un saco de boxeo.	-	Música.	Uno de esos puñetazos sirve como transición para levantarse sobrecogido al día siguiente.

ESCENA 20 INT/DÍA [NAVE ABANDONADA]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PP	Gabriel se levanta sobrecogido.	-	Suspiro y sonido ambiente.	-
2	PGC	Gabriel se da cuenta de que el anciano está en la sala de estudios ultimando detalles. Gabriel se acerca.	-	Pasos y sonido ambiente.	-
3.1	PMC	Gabriel le pregunta al anciano.	GABRIEL: Voy a hacerme algo para desayunar, ¿Quieres algo?	Diálogo y sonido ambiente.	-
4	PMC	El anciano responde sin apartar la mirada de la mesa.	ANCIANO: No, estoy liado.	Diálogo y sonido ambiente.	-
3.2	PMC	Gabriel sin mediar palabra se va y se dirige a coger algo para comer.	-	Sonido ambiente.	-
5	PG	Gabriel coge algo de comer y vuelve a la sala y se sienta en su mesa.	-	Sonido ambiente.	-
6	PML	Gabriel le pregunta al anciano mientras abre la	GABRIEL: ¿Cómo vas?	Diálogo y sonido	-

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
		comida.		ambiente.	
7.1	PMC	El anciano responde.	ANCIANO: Ya está, solo quedan un par de detallitos.	Diálogo y sonido ambiente.	-
8.1	PMC	Gabriel vuelve a preguntar.	GABRIEL: ¿Qué probabilidades tenemos de entrar sin que nos vean?	Diálogo y sonido ambiente.	-
7.2	PMC	El anciano responde.	ANCIANO: Ninguna.	Diálogo y sonido ambiente.	-
8.2	PMC	Gabriel le pregunta al anciano.	GABRIEL: Entonces, vamos a tener que luchar, ¿No?	Diálogo y sonido ambiente.	-
7.3	PMC	El anciano responde.	ANCIANO: Para eso te has estado preparando estos días.	Diálogo y sonido ambiente.	-
8.3	PMC	Gabriel se queda mirando al anciano y poco después se da la vuelta y se pone a trabajar.	-	Sonido ambiente.	-

ESCENA 21 EXT/DÍA [CAMPO DE TIRO]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PGC	Gabriel está corriendo alrededor del campo de tiro.	-	Música.	-
2	PM: Travelling hacia atrás.	Gabriel está corriendo manteniendo la mirada al frente.	-	Música.	-

ESCENA 22 INT/MEDIODÍA [GIMNASIO]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PGL	Gabriel le pega puñetazos al saco de boxeo.	-	Música.	Plano muy lejano.

ESCENA 23 INT/MEDIODÍA [DUCHA]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PG: Cenital	Gabriel se está duchando.	-	Música.	-

ESCENA 24 INT/MEDIODÍA [NAVE ABANDONADA]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PGC	El anciano está sentado para comer y Gabriel entra en plano y se sienta, también para comer.	-	Música.	-

ESCENA 25 EXT/TARDE [CAMPO DE TIRO]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PM	Gabriel está en el campo de tiro disparando a las latas.	-	Sonido ambiente.	-
2	PD - PGC: profundidad de campo	La primera lata cae ante el tiro de Gabriel. Cuando cae, vemos en el fondo al anciano mirando cómo Gabriel entrena sin que este lo sepa.	-	Disparo y sonido ambiente.	Cuando la lata se ha caído se enfoca el fondo, donde se vería al Anciano y Gabriel.
3	PG	Vemos como Gabriel dispara, de espaldas, a 3 latas más y hace pleno.	-	Disparo y sonido ambiente.	Cámara detrás de Gabriel. (Se ve todo el campo de tiro)
4	PMC	Gabriel dispara tras recargar y falla.	GABRIEL: Joder...	Diálogo, disparo y sonido ambiente.	-
5	PP	Gabriel se concentra y dispara. Falla el siguiente tiro.	-	Diálogo, disparo y sonido ambiente.	-
6	PD	Vemos el tiro pasando de largo de la lata.	-	Diálogo, sonido de bala pasando y rebotando, y sonido ambiente.	-
7	PGC	Gabriel está parado con el arma en la mano. El anciano entra muy	-	Diálogo y sonido ambiente.	-

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
		enfadado en escena. Gabriel lo mira.			
8	PMC: contrapicado	El anciano entra enfadado.	ANCIANO: Espero que mañana seas más certero...	Diálogo y sonido ambiente.	-
9.1	PMC	Gabriel responde.	GABRIEL: Yo no quería nada de esto.	Diálogo y sonido ambiente.	-
10.1	PMC	El anciano vuelve a intervenir.	ANCIANO: ¿Acaso has tenido elección?	Diálogo y sonido ambiente.	-
11	PG	Gabriel responde con aspavientos.	GABRIEL: ¡Por eso mismo, joder!	Diálogo y sonido ambiente.	-
10.2	PMC	El anciano se cabrea aún más.	ANCIANO: Aparta tu egoísmo... ...no por mí!	Diálogo y sonido ambiente.	-
9.2	PMC	Gabriel le responde.	GABRIEL: No metas a mi hija en esto, sabías que no iba a ser fácil.	Diálogo y sonido ambiente.	-
10.3	PMC	El anciano pasa a un tono más agresivo.	ANCIANO: Tú no has sido el único... ... Eres un puto egoísta de mierda.	Diálogo y sonido ambiente.	-
9.3	PMC	Gabriel también sube el tono.	GABRIEL: ¿No tenías a otra rata... ...no podemos salir.	Diálogo y sonido ambiente.	-
10.4	PMC	El anciano responde	ANCIANO: ¿Para qué te crees... ... no vuelva a ocurrir?	Diálogo y sonido ambiente.	-
9.4	PMC	Gabriel le recrimina al anciano.	GABRIEL: Tú y tu afán de salvar a la humanidad ... ... totalmente destruido.	Diálogo y sonido ambiente.	-
10.5	PMC	El anciano dice las últimas palabras y se marcha enfadado.	ANCIANO: Todo lo que te he estado enseñando ... ... Me decepcionas.	Diálogo y sonido ambiente.	-
9.5	PMC	Gabriel le mira y al poco tira el arma al suelo enfadado.	GABRIEL: ¡Mierda!	Diálogo y sonido ambiente.	El Anciano sale de plano y Gabriel se queda solo unos segundos mientras la imagen se funde a negro.

ESCENA 26 INT/TARDE [NAVE ABANDONADA]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PGC	Ambos están sentados en la sala de estudios ultimando algunos detalles pero sin mediar palabra y con rostros serios.	-	Sonido ambiente.	-
2	PML	Gabriel sigue trabajando. El anciano se levanta y Gabriel le sigue con la mirada, aunque con rostro serio.	-	Sonido ambiente.	-

ESCENA 27 INT/NOCHE [NAVE ABANDONADA]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PML: Travelling semicircular	Vemos a Gabriel cenando. Posteriormente vemos el artefacto que simula la hoguera. Finalmente, vemos al anciano cenando.	-	Sonido de artefacto y ambiente.	Ninguno de los dos cruzan sus miradas. Ambos miran el plato de comida.
2	PPP	El anciano comienza a cantar.	ANCIANO: Quiero que vengas por mí, decirte adiós no será el fin, si mañana no me ves cierra los ojos otra vez, ahí estaré.	Diálogo, sonido del artefacto y ambiente.	Vemos la boca cantando con un plano muy cerrado.
3	PP	Gabriel observa sorprendido al anciano.	-	Sonido del artefacto y ambiente.	-
4	PML: Travelling horizontal	El anciano saca una foto de Eli de su bolsillo.	-	Sonido del artefacto y ambiente.	Travelling horizontal de recorrido leve, casi inapreciable.
5	PML: Travelling horizontal	Gabriel saca la misma foto de su bolsillo.	-	Sonido del artefacto y ambiente.	Travelling horizontal de recorrido leve, casi inapreciable.
6	PD	Vemos cómo el Anciano y Gabriel sacan simultáneamente la misma foto de su bolsillo.	-	Sonido del artefacto y ambiente.	Pantalla dividida.
7	PMC	Ambos comienzan a cantar.	AMBOS: Y quédate, quiero ver contigo el mundo, y mirame.	Diálogo, sonido del artefacto y ambiente.	Pantalla dividida.
8	PGC	Los dos siguen cantando.	AMBOS: Quédate solo un segundo, quédate solo un segundo, y vuelve atrás.	Diálogo, sonido del artefacto y ambiente.	Transición de los dos planos fusionándose.



Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
9.1	PMC	Gabriel sonríe.	-	Diálogo, sonido del artefacto y ambiente.	-
10.1	PMC	El anciano sonríe y le habla con añoranza.	ANCIANO: Sabes... ... Parte de algo más grande.	Diálogo, sonido del artefacto y ambiente.	-
9.2	PMC	Gabriel le responde.	GABRIEL: ¿A qué te refieres?	Diálogo, sonido del artefacto y ambiente.	-
10.2	PMC	El anciano le responde.	ANCIANO: El hecho de que tú estés aquí no es casualidad ... ... tú puedas poner fin a lo que empezó.	Diálogo, sonido del artefacto y ambiente.	-
9.3	PMC	Gabriel vuelve a preguntar.	GABRIEL: ¿Quieres decir que la misión ha fallado más veces?	Diálogo, sonido del artefacto y ambiente.	-
10.3	PMC	El anciano vuelve a responder.	ANCIANO: 23 veces, para ser exactos.	Diálogo, sonido del artefacto y ambiente.	-
9.4	PMC	Gabriel responde sorprendido.	GABRIEL: Pero entonces, algo se estará haciendo mal, ¿No?	Diálogo, sonido del artefacto y ambiente.	-
10.4	PMC	El anciano responde.	ANCIANO: No importa las veces que se repita ... ... No dejaremos que se salgan con la suya.	Diálogo, sonido del artefacto y ambiente.	-
9.5	PMC	Gabriel no está muy convencido.	-	Sonido del artefacto y ambiente.	-
10.5	PMC	El anciano vuelve a intervenir.	ANCIANO: Te tengo que contar una última cosa, quizás la más importante.	Diálogo, sonido del artefacto y ambiente.	-
9.6	PMC	Gabriel escucha atentamente.	-	Sonido del artefacto y ambiente.	-
10.6	PMC	El anciano le cuenta la historia.	ANCIANO: Si todo lo que hemos... ... así comenzará el nuevo ciclo.	Diálogo, sonido del artefacto y ambiente.	-
9.7	PMC	Gabriel se queda sin palabras.	-	Sonido del artefacto y ambiente.	-

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
10.7	PMC	El anciano se despide.	ANCIANO: Y ahora vete a descansar, salimos en pocas horas.	Diálogo, sonido del artefacto y ambiente.	-
11	PG	Gabriel se marcha a dormir. El anciano se queda solo.	-	Sonido del artefacto y ambiente.	El anciano se queda casi en tinieblas, con una única luz.

ESCENA 28 INT/MADRUGADA [NAVE ABANDONADA]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PMC: Cenital	Gabriel se despierta y se queda tumbado después de haber dormido un poco.	-	Sonido ambiente.	-
2	PP - PG	Gabriel se incorpora. Mira al anciano mientras este está preparando las cosas para partir.	-	Sonido ambiente.	-
3	PD - PMC	El anciano prepara las cosas para partir. Luego mira a Gabriel.	-	Sonido ambiente.	-

ESCENA 29 EXT/MADRUGADA [PUERTA DE LA NAVE ABANDONADA]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PML	Gabriel y el anciano salen por la puerta. El anciano la cierra.	-	Sonido ambiente y estruendo de puerta.	Mismo plano que cuando entraron por primera vez.
2.1	PML	El anciano saca su reloj holográfico.	-	Sonido ambiente y de reloj holográfico.	-
3	PD	Señala la ruta en el reloj.	-	Sonido ambiente y de reloj holográfico.	El reloj marca dos horas y media de camino.
2.2	PML	Ambos comienzan su viaje.	-	Sonido ambiente.	Salen de plano.

ESCENA 30 EXT/MADRUGADA [PUEBLO ABANDONADO]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PGL	Vemos el pueblo abandonado con drones de Eternus	-	Sonido ambiente y	-

Salvatio. Diseño de un cortometraje de ciencia ficción.

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
		sobrevolando el área.		música.	
2	PGC	Gabriel y el anciano llegan a un pueblo abandonado a mitad de camino de la base de Eternus. Se detienen a observarlo y proceden a entrar.	-	Sonido ambiente y música.	Entran en plano y se paran a observar la ciudad. Salen de plano tras unos segundos
3	PML: Travelling de seguimiento	Gabriel y el anciano andan pegados a la pared para no ser detectados. El anciano se detiene en una esquina y ordena pararse a Gabriel. El anciano señala a uno de los drones que está vigilando la zona.	-	Sonido ambiente y música. Motor de los drones.	Se notaría el movimiento de la cámara.
4	POV: Dron de reconocimiento	El dron supervisa el área por donde se mueven Gabriel y el anciano. Pasa de largo.	-	Señales de transmisión del dron y de los motores de este.	Visión nocturna.
5	PML	Gabriel y el anciano comienzan a correr aprovechando que el dron ha pasado de largo.	-	Sonido ambiente y música. Motor de los drones.	-
6	PGL	Gabriel y el anciano logran cruzar el pueblo y a lo lejos divisan unas luces provenientes de la base de Eternus.	-	Sonido ambiente y música.	-

ESCENA 31 EXT/MADRUGADA [ZONA EXTERIOR DE ETERNUS]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PG	Gabriel y el anciano llegan a la base de operaciones de Eternus.	-	Sonido ambiente.	-
2	PG	Se ve la base de operaciones de Eternus.	-	Sonido ambiente.	-
3	PML	Ambos se dan cuenta de que hay dos centinelas con luces de detección de movimiento. Ambos sacan un rifle francotirador con silenciador.	ANCIANO: A la de tres, una, dos...	Sonido ambiente.	-

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
4	POV: Francotirador	Vemos la mirilla del rifle apuntando a la zona crítica de la centinela.	ANCIANO: Tres.	Sonido de respiración. Disparo. Sonido ambiente.	-
5	PD: travelling seguimiento	Vemos la bala del cañón que sale disparada e impacta en la centinela, que cae al suelo de inmediato.	-	Sonido de respiración. Disparo. Sonido ambiente.	Se ve la bala impactando en el centinela.
6	PGC	Gabriel y el anciano avanzan y escalan el muro.	-	Sonido ambiente.	-

ESCENA 32 EXT/MADRUGADA [PATIO B ETERNUS]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PML	Gabriel y el anciano caen al interior del patio B de Eternus.	-	Sonido ambiente.	-
2	PGC: Panorámica horizontal.	Vemos a un guardia en la entrada.	-	Sonido ambiente.	Plano con leve movimiento horizontal,
3	PMC	El anciano se dirige a Gabriel	ANCIANO: Ve tu por la izquierda. Yo lo distraeré.	Diálogo y sonido ambiente.(MÚSICA DE TENSIÓN)	-
4	PGC: Picado aéreo. Travelling hacia delante.	El anciano se marcha por la derecha y Gabriel por la izquierda.	-	Diálogo y sonido ambiente.(MÚSICA DE TENSIÓN)	-
5.1	PMC	El anciano espera la llegada de Gabriel.	-	Sonido ambiente.	-
6	PMC	Gabriel llega y le hace un gesto de aprobación al anciano.	-	Sonido ambiente.	-
5.2	PMC	El anciano chista para llamar la atención del guardia.	-	Sonido ambiente.	-
7	PML: Travelling seguimiento.	Gabriel se abalanza sobre el guardia y le clava un puñal en el cuello, tapándole la boca para que no grite. El anciano se acerca.	-	Sonido ambiente.	Desde la espalda de Gabriel.
8	PD	El anciano coge la tarjeta del guardia.	-	Sonido ambiente	-
9	PGC	Gabriel y el anciano se acercan a la puerta que está	-	Sonido ambiente	-

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
		sellada con contraseña.			
10.1	PD	El anciano pasa la tarjeta y requiere una contraseña.	-	Sonido ambiente. Sonido al pasar la tarjeta.	-
11	PMC	El anciano le pide la contraseña a Gabriel.	ANCIANO: Contraseña de la puerta 12B.	Sonido ambiente	-
12	PMC	Gabriel le da la contraseña al anciano.	GABRIEL: 7259.	Sonido ambiente. Tedeo de la contraseña.	-
10.2	PD	El anciano mete la contraseña y la puerta se abre.	-	Sonido ambiente. Sonido aceptación del código.	-
13	PGC	La puerta del ALA B se abre. Gabriel y el anciano entran.	-	Sonido de puerta futurista. Sonido ambiente.	-

ESCENA 33 INT/MADRUGADA [ALA B]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PG	Gabriel y el anciano se encuentran en uno de los pasillos interiores del ALA B. Gabriel toma la iniciativa y gira hacia la derecha.	GABRIEL: Por aquí.	Diálogo y sonido ambiente.	-
2.1	PM	Observan que hay una cámara de seguridad.	-	Sonido ambiente.	-
3	PD: Plano subjetivo.	Vemos la cámara de seguridad.	-	Sonido ambiente.	Plano subjetivo de Gabriel
2.2	PM	El anciano saca un panel holográfico de su reloj y apunta hacia la cámara.		Sonido ambiente. Sonido reloj holográfico.	-
4.1	POV: Cámara de seguridad	La imagen se congela durante 7 segundos.	-	Sonido de cámara de seguridad.	-
5	PG	Gabriel y el anciano cruzan a la siguiente sala.	ANCIANO: ¡Ahora!	Diálogo y sonido ambiente.	-
4.2	POV: Cámara de seguridad	La cámara sigue congelada.	-	Sonido de cámara de seguridad.	-
6	PG	Gabriel y el anciano llegan a una sala que da acceso a las	-	Sonido ambiente.	-

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
		oficinas principales de Eternus.			
7	PM	Gabriel detiene al anciano.	GABRIEL: Espera, espera ... ... no llegaríamos vivos al final de la sala.	Diálogo y sonido ambiente.	-
8	PD - PG: Travelling seguimiento	Gabriel saca de su mochila una granada, la tira y desprende un gas que permite ver el sistema de seguridad láser.	-	Sonido ambiente y sonido de granada de humo.	La cámara sigue a la granada y cuando desprende el gas se aleja para ver un PG.
9	PM	Gabriel y el anciano se disponen a avanzar.	-	Sonido ambiente.	-
10	PG	Gabriel y el anciano comienzan a avanzar por la sala esquivando los láseres.	-	Sonido ambiente.	-
11.1	PM	La mano izquierda de Gabriel es traspasada por uno de los rayos.	-	Sonido ambiente, sonido láser y quemadura.	-
12	PM	El anciano se mira la mano. Tiene la misma herida.	-	Sonido ambiente.	-
11.2	PM	Gabriel continúa con cara de dolor.	-	Sonido ambiente.	-
14.1	PG	Gabriel y el anciano llegan a la puerta principal de la sala.	-	Sonido ambiente.	Los vemos de espaldas, la puerta al frente.
15.1	PM	El anciano se acerca al aparato de seguridad de la puerta.	ANCIANO: Contraseña de la puerta de acceso 1B.	Diálogo y sonido ambiente.	-
16	PM	Gabriel le da la clave.	GABRIEL: 5208.	Diálogo y sonido ambiente.	-
15.2	PM	El anciano teclea la clave.	-	Sonido ambiente y teclado.	-
14.2	PG	La puerta se abre y Gabriel y el anciano avanzan.	-	Sonido ambiente. Puerta futurista.	-



Salvatio. Diseño de un cortometraje de ciencia ficción.

ESCENA 34 INT/MADRUGADA [OFICINAS DE ETERNUS]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PGL	Gabriel y el anciano llegan a las oficinas centrales de Eternus. Se encuentran en la parte superior de la sala, pasando casi desapercibidos por los operarios de la zona inferior.	-	Sonido ambiente.	-
2.1	PML	Gabriel y el anciano avanzan encorvados por el extremo de la barandilla.	-	Sonido ambiente.	-
3	PG; Contrapicado.	Gabriel y el anciano cruzan por la pasarela de forma sigilosa.	-	Sonido ambiente.	Vemos a los protagonistas desde la zona superior.
2.2	PML	Gabriel y el anciano escuchan el sonido de una puerta. De ella salen dos operarios.	-	Sonido ambiente y sonido puerta.	-
4	PGC	Los dos operarios salen de la puerta.	-	Sonido ambiente, sonido puerta, y sonido pasos.	-
2.3	PML	Gabriel y el anciano se pegan a la pared. Los operarios pasan por su lado y los protagonistas se tiran sobre ellos.	-	Sonido ambiente, diálogo, y sonido pasos.	-
5	PGC	Gabriel y el anciano matan a los operarios y los esconden en una sala vacía.	-	Sonido ambiente	-
2.4	PML	Gabriel y el anciano siguen su camino. El anciano ve a más gente por la zona.  Gabriel escucha una voz mientras están escondidos.	ANCIANO: ¡Corre, escóndete!  VALQUIRIA: Se va acercando la hora, recordad: este es el punto clave, donde la fe y el viento se unen.	Sonido ambiente, sonido pasos, y diálogo.	-

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
6	PGC	Los operarios pasan de largo y Gabriel y el anciano siguen su curso y se acercan a una gran cristalera.	-	Sonido ambiente.	-
7	PMC	Gabriel y el anciano se quedan exhaustos tras ver el objetivo que tanto tiempo llevaban buscando.	-	Sonido ambiente.	-
8	PGL	Vemos el interior de la sala donde hay tres operarios trabajando en la bomba y cinco guardias custodiándola. Los operarios se marchan.	-	Sonido ambiente.	-
9.1	PML	El anciano activa su reloj y pulsa un botón.	-	Sonido ambiente y sonido reloj.	-
10	PML	Vemos a uno de los guardias que custodian la bomba. Las luces se apagan por completo quedando sorprendidos y asustados.	-	Sonido ambiente, sonido apagar las luces, y sonido guardias sorprendidos	-
9.2	PML	Gabriel saca de su mochila un dispositivo láser con el que empieza a hacer un círculo en el cristal.	-	Sonido ambiente, sonido láser y sonido cristal.	-
10.1	PD	El láser hace un círculo en el cristal.	-	Sonido ambiente, sonido láser y sonido cristal.	-
9.3	PML	El anciano saca una ventosa y la pone en el cristal para evitar que este se caiga.	-	Sonido ambiente, sonido cristal y sonido ventosa.	-
10.2	PD	El círculo termina y el cristal se deja caer hacia la ventosa.	-	Sonido ambiente, sonido	-

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
				cristal, y sonido ventosa.	
9.4	PML	Gabriel y el anciano despliegan un sistema de cuerdas.	-	Sonido ambiente y sonido cuerdas	-
11	PGL: Contrapicado.	Gabriel y el anciano descienden hacia la sala.	-	Sonido ambiente.	-

ESCENA 35 INT/MADRUGADA [SALA PRINCIPAL]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PML	Gabriel y el anciano se colocan unas gafas de visión nocturna.	-	Sonido ambiente y sonido visión nocturna.	-
2	PGC	Ambos se acercan a los guardias y comienzan a acabar con ellos uno a uno. Se escuchan disparos.	-	Sonido ambiente, sonido quejidos, y sonido disparos con silenciador.	-
3	PMC	Gabriel asesina a un guardia.	-	Sonido ambiente, sonido cuchillo, y sonido quejido.	-
4	PMC	El anciano asesina a un guardia.	-	Sonido ambiente, sonido cuchillo, y sonido quejido.	-
5	PGL	Se restablece la luz y Gabriel y el anciano están delante de la bomba y cinco muertos en el suelo.	GABRIEL: Creo que se han enfadado.	Sonido ambiente, sonido luces encendiéndose se y diálogo.	-
6	PMC	El anciano replica.	ANCIANO: ¡el chip, rápido!	Sonido ambiente y diálogo.	-
7	PD	Gabriel mete el chip en el ordenador y comienza una barra de progreso al 1%.	-	Sonido ambiente y sonido ordenador.	-

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
8	PMC	Gabriel tras meter el chip mira hacia atrás. Están llegando guardias.	-	Sonido ambiente, sonido ordenador, y sonido pasos corriendo.	-
9	PML: Cámara en mano. Travelling seguimiento.	Gabriel y el anciano se escudan tras varios flightcases cerca de la bomba. Ambos sacan sus armas. Comienza un tiroteo.	GABRIEL: ¿¡Cuánto decías que tardaba en desactivarse la bomba!?	Sonido ambiente, sonido pasos corriendo, sonido disparos y diálogo.	-
10	PMC	El anciano responde	ANCIANO: Alrededor de 15 minutos.	Sonido ambiente, sonido disparos, y diálogo.	-
11	PMC	Gabriel replica.	GABRIEL: Joder...	Sonido ambiente, sonido disparos, diálogo.	-
12	PGC	Gabriel y el anciano siguen disparando. Se turnan para disparar/recargar.	-	Sonido ambiente, sonido disparos, y sonido armas.	-
13	PMC	Un guardia muere por un disparo en la cabeza.	-	Sonido ambiente, sonido disparos, y sonido impacto.	Plano de muy corta duración.
14	PMC	Otro guardia muere por un disparo en el cuello.	-	Sonido ambiente, sonido disparos, y sonido impacto.	Plano de muy corta duración.
15	PGL	Vemos la sala completa con el tiroteo en marcha.	-	Sonido ambiente, y sonido disparos.	-
16	PGC: Travelling de seguimiento.	Un guardia se acerca al anciano con un cuchillo en la mano dispuesto a matarlo.	-	Sonido ambiente, y sonido disparos.	-
17	PGC: Plano subjetivo de	Gabriel se da cuenta y le pega un tiro en la cabeza.	ANCIANO: ¿Cuánto te queda	Sonido ambiente,	-

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
	Gabriel.		de armadura?	sonido disparos, y diálogo.	
18.1	PML	Gabriel responde.	GABRIEL: Un 10%, ¿Y a ti?	Sonido ambiente, sonido disparos, diálogo.	-
19	PMC	El anciano responde.	ANCIANO: Un 5%, estamos jodidos. Coge las granadas de humo.	Sonido ambiente, sonido disparos, y diálogo.	-
18.2	PML	Gabriel saca de su mochila tres granadas de humo que lanza a su espalda al azar en dirección a los guardias.	GABRIEL: ¡Allá vamos!	Sonido ambiente, sonido disparos, sonido anilla granada, y diálogo.	-
20	PGL	La sala se ha llenado de humo y los guardias han dejado de disparar. En el silencio, una sombra aparece en el humo.	-	Sonido atmosférico, y sonido pasos.	-
21	PML	Valquiria sale de entre la humareda.	-	Sonido atmosférico.	Vemos a Valquiria totalmente de frente, dejando atrás el humo.
22.1	PMC: Contrapicado.	Valquiria habla.	VALQUIRIA: Bueno, bueno, bueno... las leyendas son ciertas ... .. listos para condenar a la humanidad.	Sonido ambiente, y diálogo.	-
23	PMC: Picado.	El anciano responde.	ANCIANO: Se acabó, Valquiria, esto ha llegado a su fin.	Sonido ambiente, y diálogo.	-
22.2	PMC - PML: Contrapicado.	Valquiria replica. Valquiria desenfunda una ametralladora y comienza a disparar contra los flightcases mientras avanza hacia ellos.	VALQUIRIA: Esto solo acaba de comenzar.	Sonido ambiente, diálogo y sonido disparos.	-

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
24.1	PGC	Gabriel y el anciano siguen amparándose en los cajones mientras Valquiria avanza hacia ellos.	GABRIEL: ¿Qué hacemos ahora?	Sonido ambiente, sonido disparos, y diálogo.	-
25.1	PP	El anciano mira a Gabriel con cara de despedida. Gira su mirada hacia el chip.	-	Sonido ambiente, y sonido disparos.	-
26	PD	El chip lleva un 95% de progreso.	-	Sonido ambiente, sonido disparos y sonido ordenador.	-
25.2	pp	El anciano vuelve a mirar a Gabriel.	-	Sonido ambiente, y sonido disparos.	-
27.1	pp	Gabriel se teme lo peor y acaba gritando.	GABRIEL: Ni se te ocurra... ¡No!	Sonido ambiente, sonido disparos, y diálogo.	-
24.2	PGC	El anciano se levanta, se aproxima corriendo a Valquiria y comienza a disparar.	-	Sonido ambiente, y sonido disparos.	-
27.2	PP	Gabriel grita.	GABRIEL: ¡No!	Sonido ambiente, sonido disparos, diálogo.	-
28.1	PML: Travelling lateral.	El anciano corre hacia Valquiria disparando.	-	Sonido ambiente, y sonido disparos.	-
29.1	PMC	Valquiria dispara contra el anciano.	-	Sonido ambiente, y sonido disparos.	-
28.2	PML: Travelling lateral.	La armadura del anciano se rompe y cae abatido al suelo.	-	Sonido ambiente, y sonido armadura quebrándose	-



Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
29.2	PMC	Valquiria mira hacia el ordenador. Lleva un 99% de progreso.		Sonido ambiente, y sonido ordenador.	-
30	PGC	Valquiria se acerca al ordenador, desconecta el chip y lo lanza lejos.	VALQUIRIA: ¡Es la hora, vámonos!	Sonido ambiente, y diálogo.	-
31.1	PML	Mientras Gabriel está dolido en el suelo y sin armadura, un rayo de luz inunda la sala.		Sonido ambiente, y quejidos.	-
32	PGL	El portal se abre en la sala y todos se introducen en él.	VALQUIRIA: ¡Vamos, más rápido! GUARDIA: ¡Vamos, vamos, vamos!	Sonido ambiente, sonido portal, y diálogo.	El sonido del portal aparece en un segundo plano desde aquí y se mantiene hasta el final de la escena.
31.2	PML	Gabriel se levanta y se acerca al anciano, quien está en el suelo agonizando.	-	Sonido ambiente, y quejidos.	-
33	PGC	El anciano está en el suelo y Gabriel se acerca a él.	-	Sonido ambiente, y quejidos.	-
34.1	pp	Gabriel, llorando, le grita al anciano.	GABRIEL: ¡Tú lo sabías, tú sabías que la misión iba a fracasar! Joder.	Sonido ambiente, y diálogo.	-
35.1	pp	El anciano, agonizando, responde.	ANCIANO: Pensaba que esta vez venceríamos...	Sonido ambiente, y diálogo.	Plano aberrante.
34.2	PP	Gabriel responde.	GABRIEL: ¡¡Me has mentido! Todo este tiempo...	Sonido ambiente, y diálogo.	Plano aberrante.
35.2	PP	El anciano responde. El anciano muere.	ANCIANO: Recuerda... debes continuar con el ciclo.	Sonido ambiente, y diálogo.	-
34.3	PP	Gabriel llora. Levanta la cabeza. Ve el chip.		Sonido ambiente.	

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
36	PD	El chip sigue en el suelo.		Sonido ambiente.	
37	PGL	Gabriel se levanta rápidamente y coge el chip. Posteriormente cruza el portal in extremis.		Sonido ambiente, y sonido portal.	
38	PML: Travelling seguimiento	Gabriel cruza el portal sumergiéndose en la luz que este desprende.			A cámara lenta. Le seguimos hasta que cruza el portal, y cuando llega al final se tira para terminar de cruzarlo.

ESCENA 36 EXT/TARDE [DESIERTO]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PGL	Vemos a Gabriel tirado en medio de una zona desértica.	-	Sonido ambiente.	-
2	PML	Vemos enfocado el desierto, y de repente Gabriel se incorpora y entra en plano.	-	Sonido ambiente.	Gabriel no aparece en plano desde el principio, sino que lo vemos cuando se levanta y entra en plano.
3	PD	Gabriel mira su reloj, marca las 8:00 P.M.	-	Sonido ambiente, y sonido de respiración.	El sonido es subjetivo, y escuchamos la respiración desde dentro de él.
4	pp	Mira desconcertado hacia todos lados.	GABRIEL: Joder... ¿Qué hago... qué hago...? Piensa Gabriel piensa.	Sonido ambiente, sonido de respiración, y diálogo.	-
5		Sucesión de flashbacks en la mente de Gabriel	-		
6	PLANO SUBJETIVO y con algo de borrosidad o lo típico de todo más claro.	Se detiene en uno de estos flashbacks			

Salvatio. Diseño de un cortometraje de ciencia ficción.

ESCENA 37 EXT/TARDE [DESIERTO]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	Plano secuencia: PP-PML	Gabriel está recapacitando sobre lo último que escuchó y empieza a andando vueltas pensando en ello.	GABRIEL: Donde la fe y el viento... ...Piensa Gabriel, piensa.  GABRIEL: Claro.. ¡Claro! Para que... ...no sirve para nada.	Sonido ambiente, y diálogo.	-
2	PG	Se ve como un coche pasa por una curva de la carretera.		Sonido motor coches y sonido ambiente.	Plano estático, el coche pasa por delante de la cámara.
3.1	PG	Gabriel se acerca a la carretera y se pone en medio a esperar al coche.	-	Sonido motor coche y sonido ambiente.	-
4	PA: Subjetivo conductor	Vemos a Gabriel parando el coche en mitad de la carretera.	-	Sonido ambiente, y sonido de motor.	-
3.2	PG	Vemos como Gabriel, una vez que el coche se ha detenido frente a él, se acerca a la ventanilla del copiloto del coche.	-	Sonido ambiente, y sonido motor.	-
5	PM	Gabriel habla con el conductor	GABRIEL: Disculpe, ¿dónde estamos?	Sonido ambiente, sonido motor, y diálogo.	-
6	PM	El conductor responde	CONDUCTOR: Esto es Guillena, señor	Sonido ambiente, sonido motor, y diálogo.	-
7	PML-PM	Gabriel saca la pistola y pide el coche al conductor, éste se baja atemorizado.	GABRIEL: Necesito el coche, lo siento, bájate.	Sonido ambiente, sonido motor, sonido gatillo pistola, y diálogo.	Hay una panorámica, cuando Gabriel saca la pistola, giramos a ver la reacción del conductor, abriendo la puerta rápidamente.
8	PM	Gabriel ya dentro del coche acelera al máximo derrapando y dejando un rastro de humo tras de él. Este se disipa y vemos al dueño del coche en mitad de la carretera.	-	Sonido ambiente, y sonido motor	Plano estático, el coche pasa por delante de la cámara y sin cambiar la posición de la cámara vemos al dueño del coche.

ESCENA 38 EXT/TARDE [DESIERTO]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PG: Travelling	Gabriel pasa a toda velocidad, dejándonos ver el cartel de "Sevilla 20"	-	Sonido ambiente, y sonido de motor.	Hay un leve travelling siguiendo la dirección de la carretera.

ESCENA 39 EXT/NOCHE [PLAZA DEL TRIUNFO]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PG	La plaza del triunfo, llena de gente, mientras un grupo de encapuchados colocan una caja misteriosa a los pies de la réplica del Giralddillo.	-	Sonido ambiente, y sonido muchedumbre.	-
2	PM	Un guardia de incógnito van colocando la bomba	-	Sonido ambiente, sonido maletas, y sonido muchedumbre.	-
3	PA	Un guardia vigila desde la distancia, escondiendo su rifle bajo una gabardina.	.	Sonido ambiente, sonido rifle, y sonido muchedumbre.	-
4	PML	Dos guardias conectan la bomba y la van activando	-	Sonido ambiente, sonido maletín, y sonido muchedumbre.	-
5	PM	Vemos a Valquiria dándose la vuelta, vigilando con cuidado tanto la bomba como a la gente.	-	Sonido ambiente, y sonido muchedumbre.	-
6	PG	La gente pasa sin darse cuenta, aunque algunos se quedan mirando. Tras unos segundos, la gente comienza a girarse rápidamente asustada.	-	Sonido ambiente, y sonido muchedumbre asustada.	-

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
7.1	PG	Un coche aparece derrapando en mitad de la plaza, entre toda la gente corriendo.	-	Sonido derrape, sonido ambiente, y sonido muchedumbre asustada.	El coche se para justo delante de la cámara.
8.1	PM	Valquiria se gira rápidamente. Los guardias se giran a continuación.	-	Sonido ambiente, sonido coche, y sonido muchedumbre asustada.	
7.2	PG	Gabriel se baja del coche, y observa la situación.	-	Sonido ambiente.	-
9	PD	Gabriel amartilla la pistola	-	Sonido ambiente, y sonido pistola.	-
8.2	PM	Los guardias sacan sus armas y salen corriendo, mientras Valquiria se quita la capucha.	-	Sonido ambiente, sonido armas, sonido muchedumbre asustada, y sonido pasos.	-
10	PG	Los guardias toman posición y todo el mundo sale corriendo de la plaza, se queda vacía.	-	Sonido ambiente, sonido pasos, sonido armas, y sonido muchedumbre asustada.	Cenital

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
11	PA	Los guardias comienzan a disparar al coche de Gabriel.	-	Sonido ambiente, y sonido disparos	Panorámica horizontal semicírculo pero siempre siendo el centro de visión el coche,
12	PG	El coche explota.	-	Sonido ambiente, sonido disparos, y sonido explosión	Vemos desde la posición de los guardias.
13	PG	Los guardias quedan a la espera tras la explosión, sin saber qué hacer.	-	Sonido ambiente, y sonido fuego.	Lateral: se ve el coche y los guardias.
14.1	PML	Valquiria está a la espera, con su puño cerrado levantado, indicando que mantengan la posición, cuando de repente comienzan a sonar disparos.	-	Sonido ambiente, sonido disparos, y sonido fuego.	-
15	PM	Varios guardias cayendo al suelo.	-	Sonido ambiente, sonido impactos.	-
14.2	PML	Valquiria enfadada le grita a sus guardias.	VALQUIRIA: Inútiles... ¿iDónde estás Gabriel!!? Da la cara.	Sonido ambiente, y diálogo.	-
16	PG	De entre el humo del fuego aparece Gabriel andando.	GABRIEL: Se acabó Valquiria, déjalo ya.	Sonido ambiente, y diálogo.	-
17	PM	Valquiria responde a Gabriel mientras se acerca a la bomba lentamente de espaldas.	VALQUIRIA: Tú no tendrías que estar aquí... ... a vivir entre la mierda.	Sonido ambiente, y diálogo.	-
18	PM	Gabriel sigue acercándose a Valquiria.	GABRIEL: Esto es una locura,	Sonido ambiente, y	Vemos a Gabriel de perfil.



Salvatio. Diseño de un cortometraje de ciencia ficción.

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
			Valquiria.	diálogo.	
19.1	PP	Valquiria le responde.	VALQUIRIA: ¿Una locura? Lo que... ...a vivir en el caos.	Sonido ambiente, y diálogo.	-
20	PP	Gabriel le contesta mientras la mira asustado.	GABRIEL: Estás loca Valquiria...	Sonido ambiente, y diálogo.	-
19.2	PP	Valquiria se mofa.	VALQUIRIA: Loca... Ja, ja... ... no tienes ninguna opción.	Sonido ambiente, y diálogo.	-
21	PD	Gabriel saca de su bolsillo una granada.	-	Sonido ambiente, y sonido bolsillo.	-
22	PML	Levanta la mano con la granada para que Valquiria la vea bien.	GABRIEL: Si esta bomba explota, tú explotarás con ella.	Sonido ambiente, y diálogo.	-
23	PMC	Valquiria le apunta con el rifle.	VALQUIRIA: ¿Qué estás haciendo?	Sonido ambiente, y diálogo.	-
24	PD	Gabriel acerca su mano a la anilla de la granada.	-	Sonido ambiente, y sonido anilla de granada.	-
25	PP	Gabriel se dirige a Valquiria.	GABRIEL: Se acabó, Valquiria.	Sonido ambiente, y diálogo.	-
26	PML	Gabriel quita la anilla de la granada y la tira hacia Valquiria.	-	Sonido ambiente, y sonido granada.	-
27	PG	Vemos como el humo va inundando todo el ambiente. Vemos como Gabriel aprovecha para escabullirse en el humo.	-	Sonido de granada humo y sonido ambiente.	-
28	PM	Valquiria intenta apartar el humo con rabia y apuntar con su rifle.	VALQUIRIA: ¡Tú y tus juguetitos!	Sonido ambiente, y diálogo.	-
29	PMC	Valquiria anda desconcertado en medio del humo, sin apenas visión. De repente recibe un golpe desde la espalda y cae al suelo.	-	Sonido ambiente, y golpe.	-
30	PM	Valquiria cae al suelo.	-	Sonido ambiente, y sonido caída.	-
31	PM	Gabriel coge un cuchillo de su armadura	-	Sonido ambiente, y sonido cuchillo.	-

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
32	PMC	Se pone encima de Valquiria y le pone el cuchillo en el cuello	-	Sonido ambiente.	Plano donde se ve a los dos de perfil.
33	PMC	Gabriel mientras está forcejeando recibe un balazo en el hombro y cae al suelo.	-	Sonido ambiente, y sonido impacto.	Contrapicado
34.1	PG	Un guardia tirado desde el suelo suelta la pistola con la que ha disparado a Gabriel.	-	Sonido ambiente, y sonido pistola.	-
35.1	PA	Gabriel desde el suelo, saca una pistola de su pernera y dispara al guardia.	-	Sonido ambiente, y sonido pistola.	-
34.2	PG	El guardia muere por el disparo.	-	Sonido ambiente, y sonido impacto.	-
36	PML	Valquiria aprovecha este momento para levantarse	-	Sonido ambiente.	-
35.2	PA	Gabriel dispara a Valquiria desde el suelo.	-	Sonido ambiente, y sonido pistola.	-
37	PML	La bala rebota en la armadura y Valquiria desaparece entre el humo.	-	Sonido ambiente, y sonido bala rebotando.	-
38	Plano secuencia: PM-PD	Gabriel se levanta del suelo, va hacia el maletín mientras saca de su bolsillo la tarjeta y lo abre, donde vemos una cuenta atrás.	-	Sonido ambiente, y sonido de maletín.	-
39	PM	Gabriel saca el chip de su bolsillo dispuesto a introducirlo en el maletín, pero Valquiria se abalanza sobre él.	-	Sonido ambiente.	-
40	PMC	Valquiria encima de Gabriel comienza a pegarle puñetazos.	-	Sonido ambiente, sonido puñetazos.	Picado.
41	PMC	Gabriel se la quita de encima y se pone ahora sobre ella.	-	Sonido ambiente, y sonido forcejeo.	Contrapicado.
42	PP	Gabriel con ira ataca a Valquiria.	-	Sonido ambiente, y sonido forcejeo.	Contrapicado.

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
43	PP	Valquiria tiene en su máscara la mano de Gabriel, que acaba por arrancársela de la cara, dejando su rostro destrozado al descubierto.	-	Sonido ambiente, y sonido	Picado.
44	PMC	Gabriel mira a Valquiria.	GABRIEL: Has perdido, Valquiria.	Sonido ambiente, y diálogo.	Picado.
45	PMC	Valquiria responde a Gabriel casi con su último aliento. Gabriel le clava el puñal en el cuello.	VALQUIRIA: Quod salus hominis exitio.	Sonido ambiente, diálogo, y sonido cuchillo.	La voz de Valquiria se escucha mucho más afectada al no tener la máscara.
46	PML: Panorámico a vertical.	Gabriel se levanta a duras penas del suelo, se lleva la mano al bolsillo y no está el chip. Comienza a desesperarse.	-	Sonido ambiente.	-
47	PMC	Gabriel comienza a buscar el chip por todos los lados con desesperación.	-	-	-
48	PG	Gabriel se encuentra de rodillas en el suelo buscándolo, cuando se fija en el puño cerrado de Valquiria.	-	Sonido ambiente.	El puño se encuentra totalmente fuera de foco, muy en primer plano, pero no sabemos lo que es hasta que se enfoca.
49	PD	Gabriel abre el puño y coge el chip.	-	Sonido ambiente.	Picado
50	PML	Gabriel conecta el chip al ordenador.	-	Sonido ambiente.	-
51.1	PD	En la pantalla del ordenador aparece el proceso iniciándose de nuevo y continuando en el 99% que se quedó.	-	Sonido ambiente, y sonido ordenador.	-
52	PML: Plano subjetivo ordenador	Gabriel, nervioso, se aleja poco a poco del ordenador, sin perderlo de vista.	-	Sonido ambiente, y sonido ordenador.	-
51.2	PD	La barra de progreso avanza al 100%. La bomba se detiene en el último segundo.	-	Sonido ambiente, y sonido ordenador.	-
53	PP	Gabriel cierra los ojos en señal de tranquilidad.	-	Sonido ambiente.	-
54	PG	Gabriel cae de espaldas, derrotado.	-	Sonido ambiente.	Vemos a Gabriel de espaldas.

ESCENA 40 INT/NOCHE [HABITACIÓN DE ELI]

Nº	PLANO	IMAGEN	DIÁLOGO	MÚSICA/FX	OBSERVACIONES
1	PPP - PG: Travelling	Gabriel está sentado en el borde de la cama de su hija Eli mientras le canta una canción	Gabriel: Quiero que vengas por mí, decirte adiós no será el fin...	Música atmosférica	Plano secuencia
2	PP	El Gabriel del futuro observa la escena desde el marco de la puerta mientras las lágrimas caen por su rostro.	GABRIEL: Si mañana no me ves cierra los ojos otra vez, ahí estaré...	Música atmosférica	-
3	PG	Vemos la misma situación de la primera escena, a diferencia de que en esta se ve a través de la puerta a nuestro Gabriel protagonista herido y con rasguños en la ropa. Se le ve emocionado.	-	Música atmosférica.	Mismo PG donde acaba la primera escena.

Storyboard



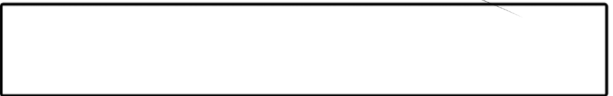
Scene: 1-1



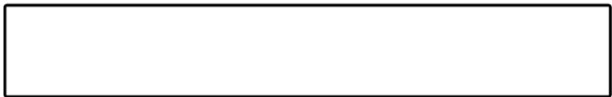
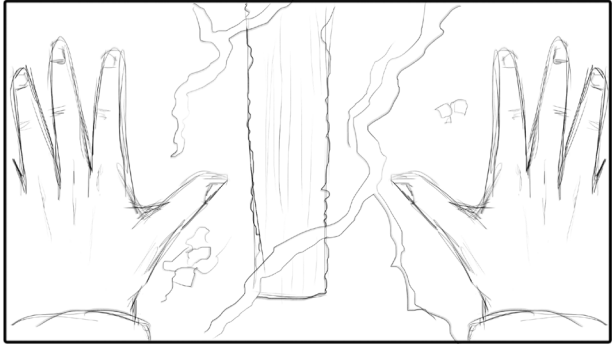
Scene: 1-1



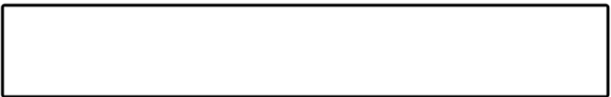
Scene: 1-1



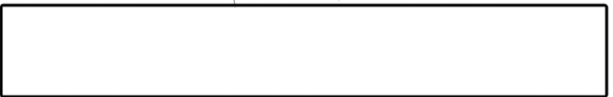
Scene: 2-1



Scene: 2-1



Scene: 2-2.1



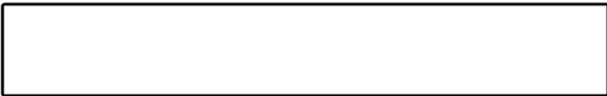
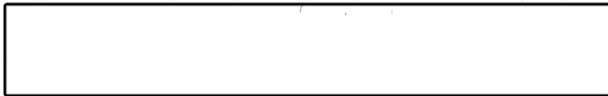
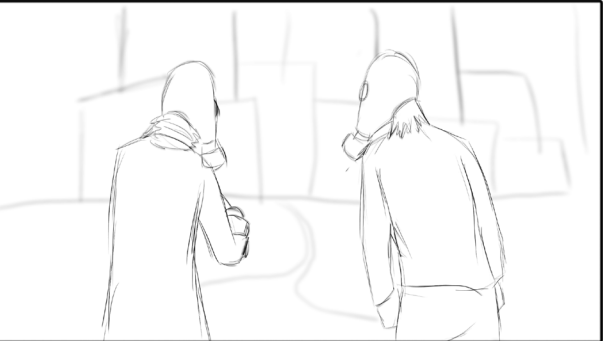
Scene: 2-3



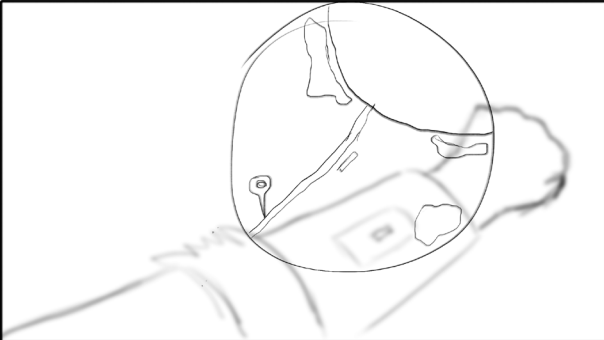
Scene: 2-2.2



Scene: 2-4



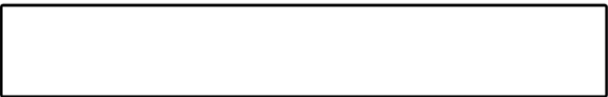
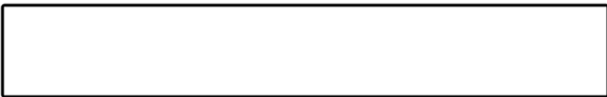
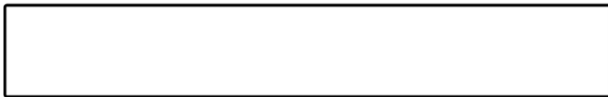
Scene: 2-5



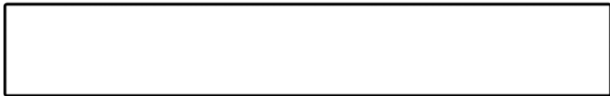
Scene: 2-6.1



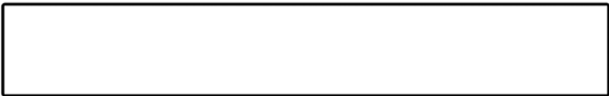
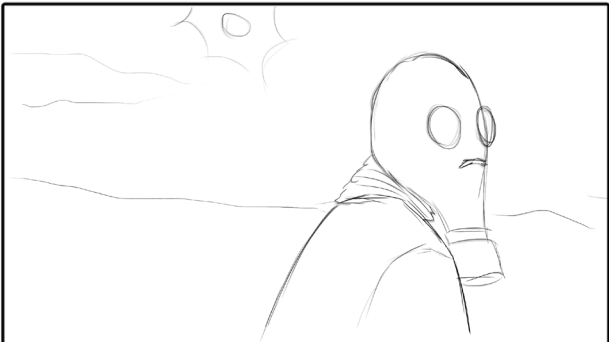
Scene: 2-7.1



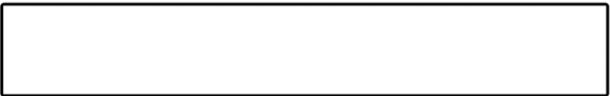
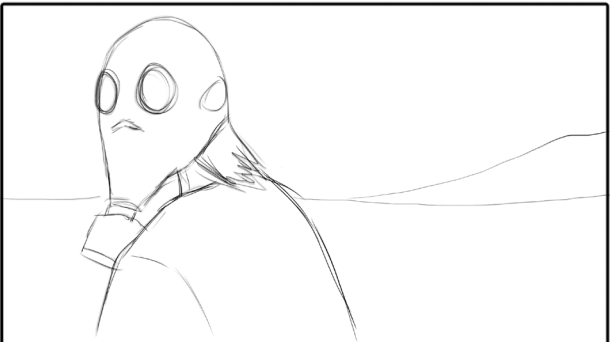
Scene: 2-6.2



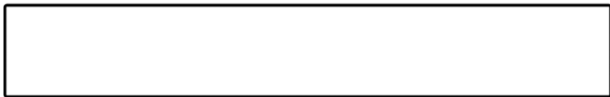
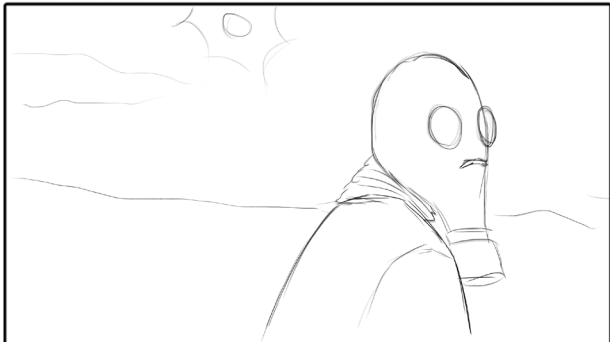
Scene: 2-7.2



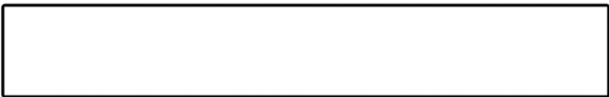
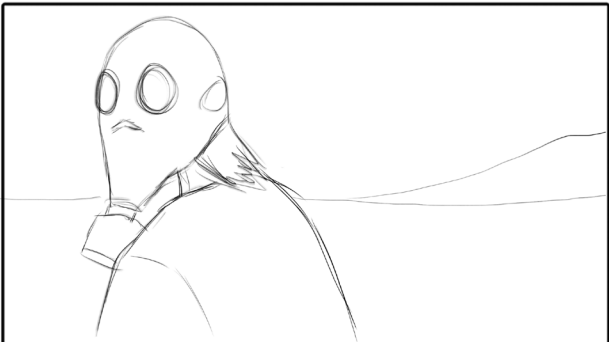
Scene: 2-6.3



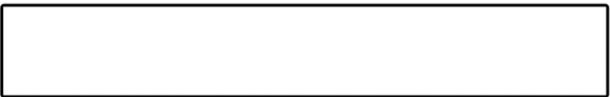
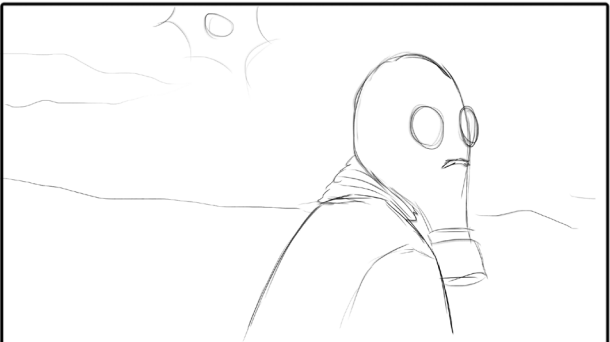
Scene: 2-7.3



Scene: 2-6.4

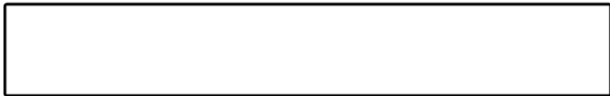
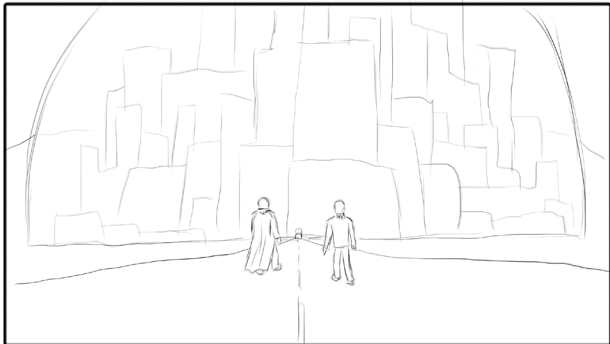


Scene: 2-7.4

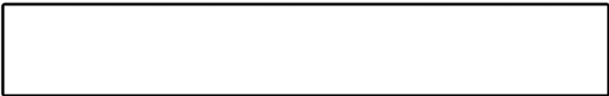
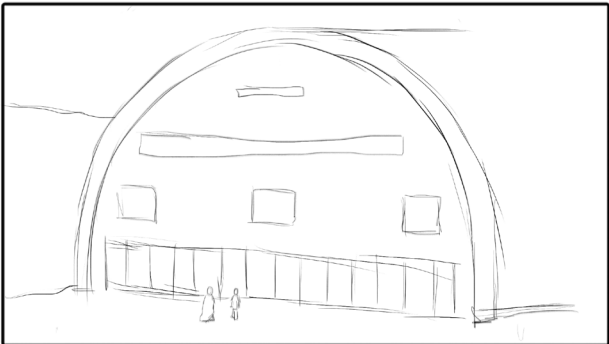




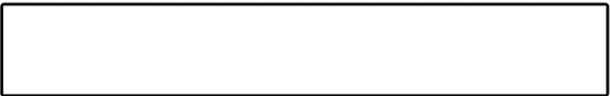
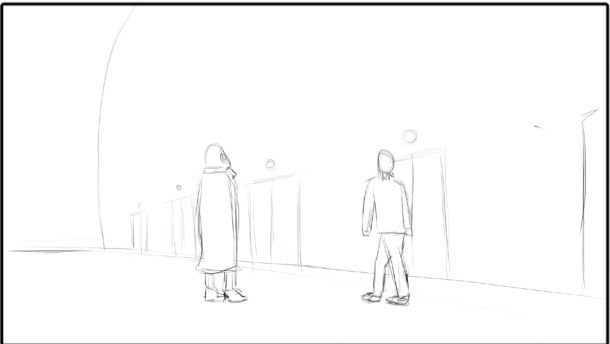
Scene: 2-8



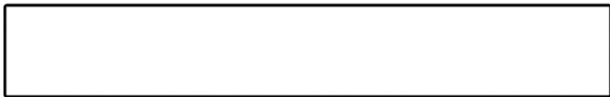
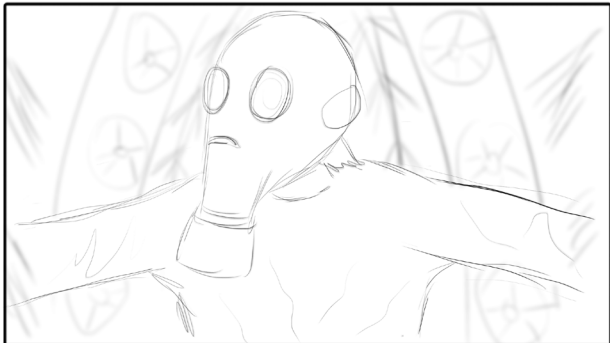
Scene: 2-9



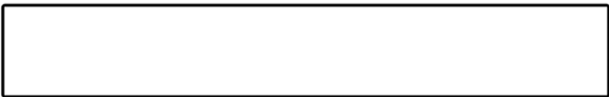
Scene: 3-1



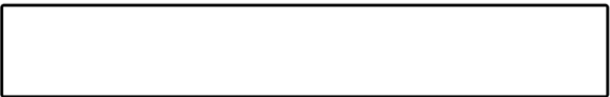
Scene: 3-2



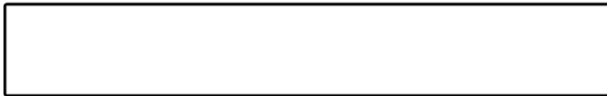
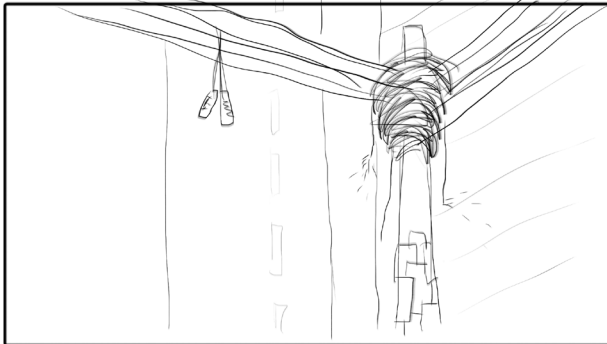
Scene: 3-3



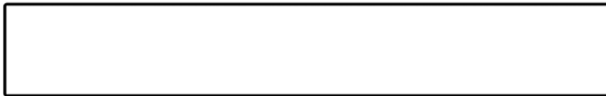
Scene: 4-1



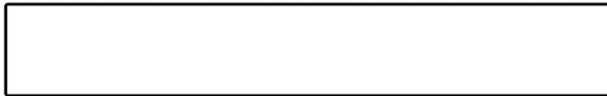
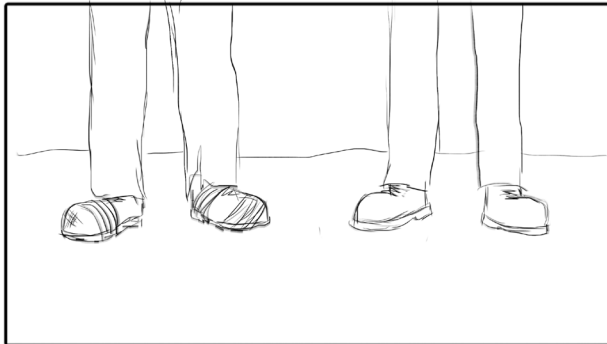
Scene: 4-1



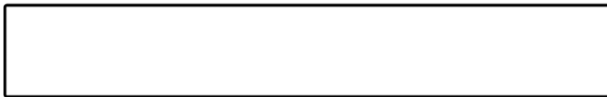
Scene: 4-1



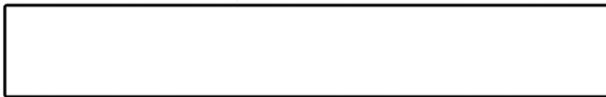
Scene: 4-2



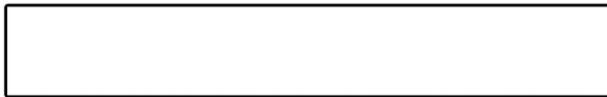
Scene: 4-2



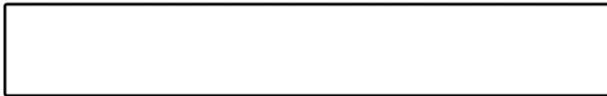
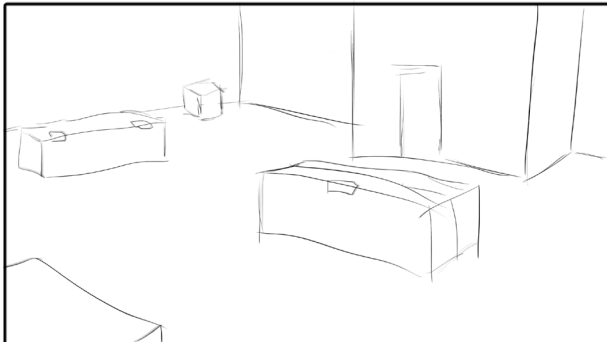
Scene: 4-3



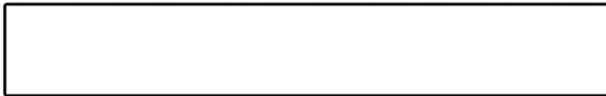
Scene: 5-1



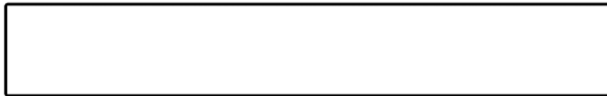
Scene: 5-2



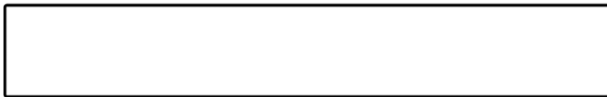
Scene: 5-3



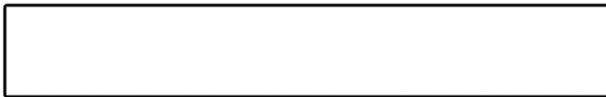
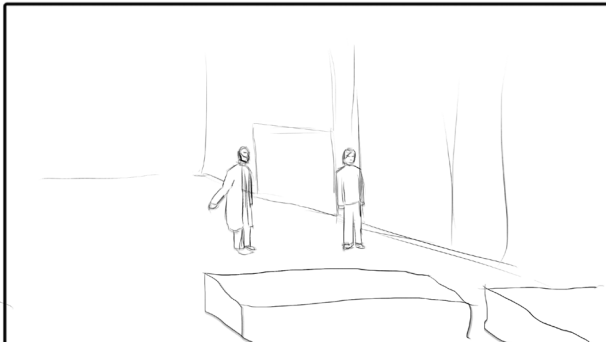
Scene: 5-4



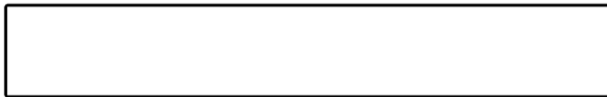
Scene: 5-5



Scene: 5-6

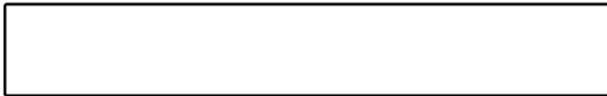
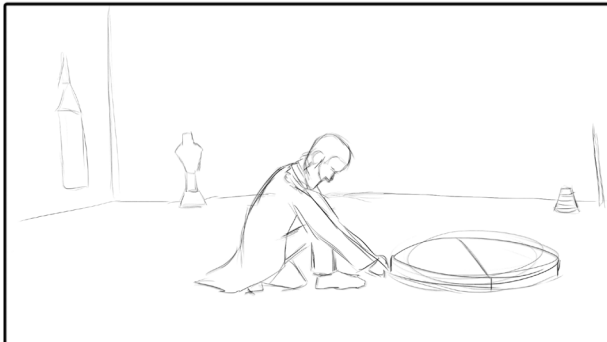


Scene: 6-1

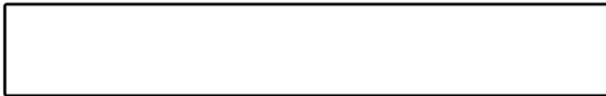
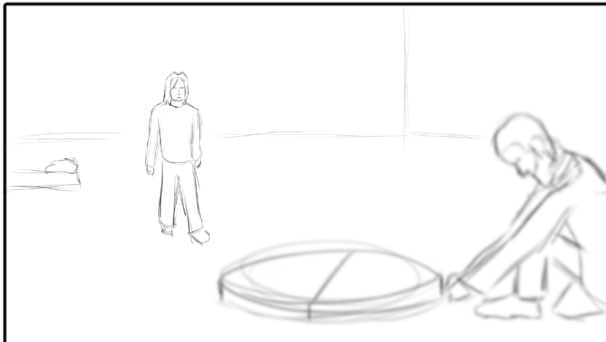




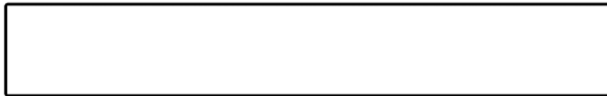
Scene: 6-2



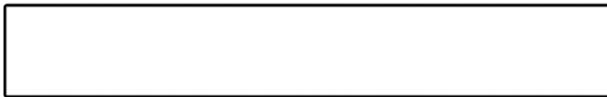
Scene: 6-3



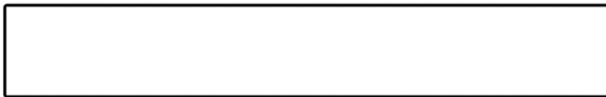
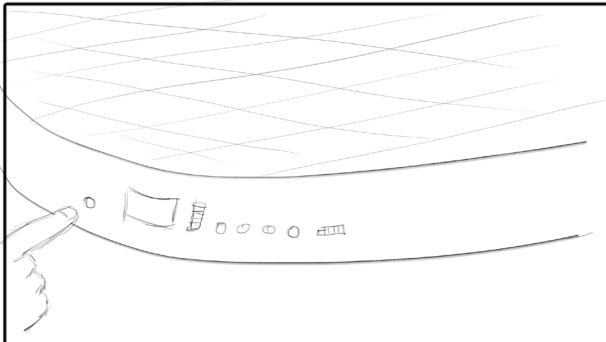
Scene: 6-4.1



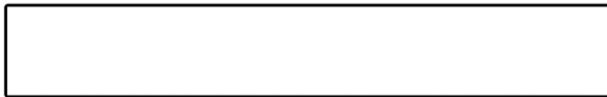
Scene: 6-5



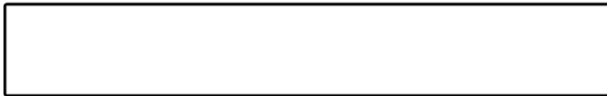
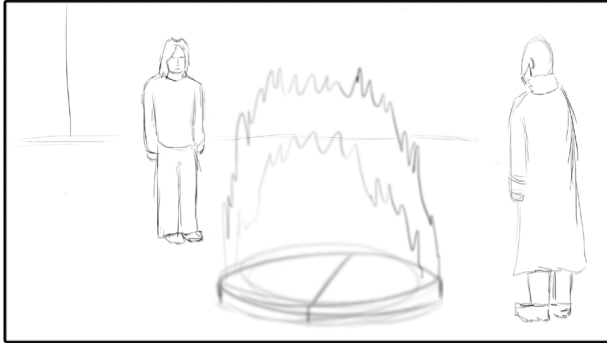
Scene: 6-6



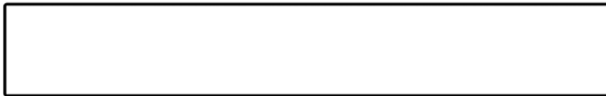
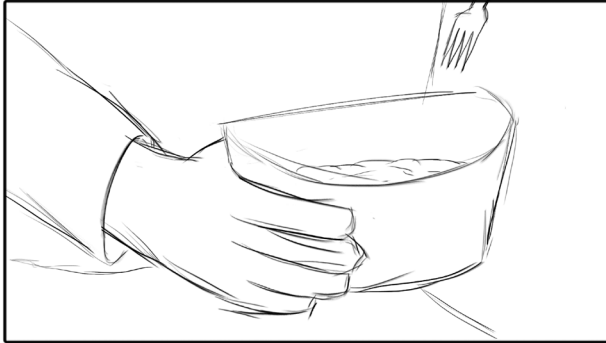
Scene: 6-4.2



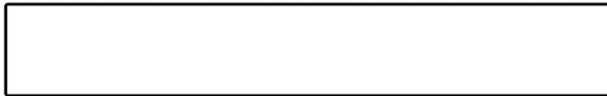
Scene: 6-7



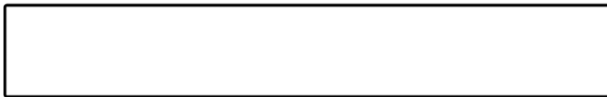
Scene: 7-1



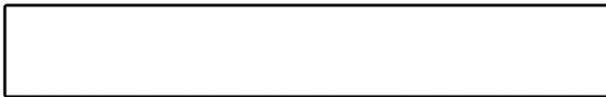
Scene: 7-2



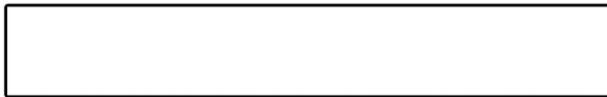
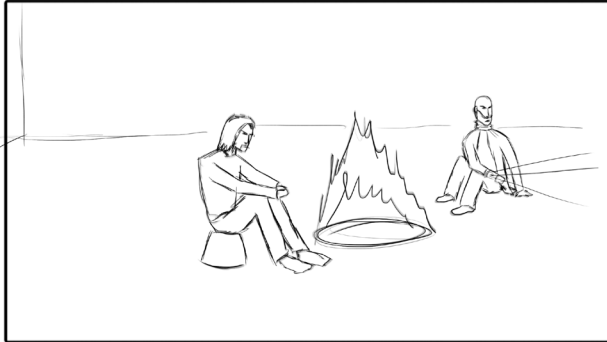
Scene: 7-3



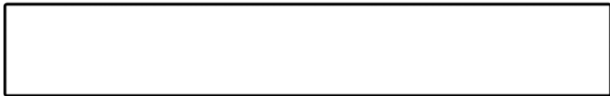
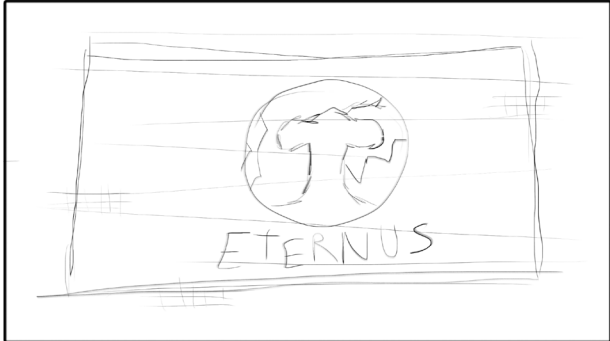
Scene: 7-2.1



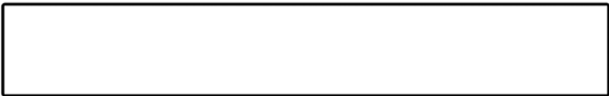
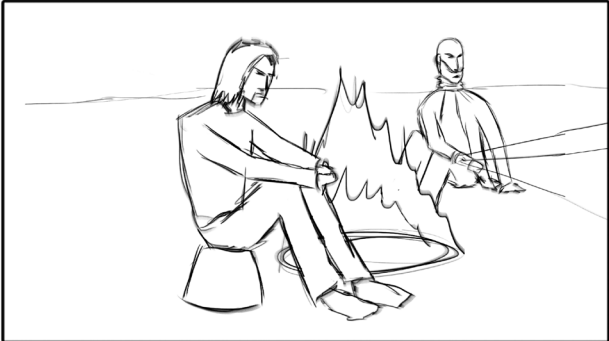
Scene: 7-4



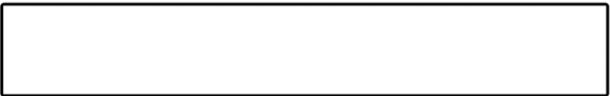
Scene: 7-5



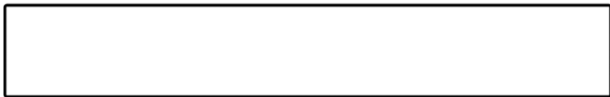
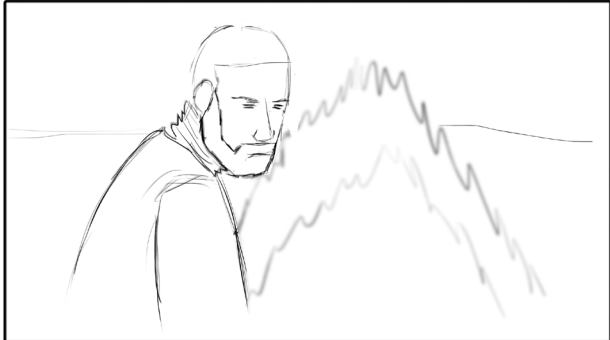
Scene: 7-7



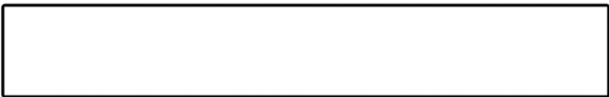
Scene: 7-8.1



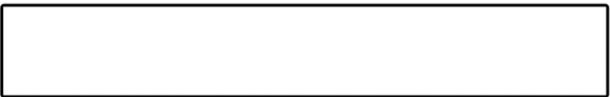
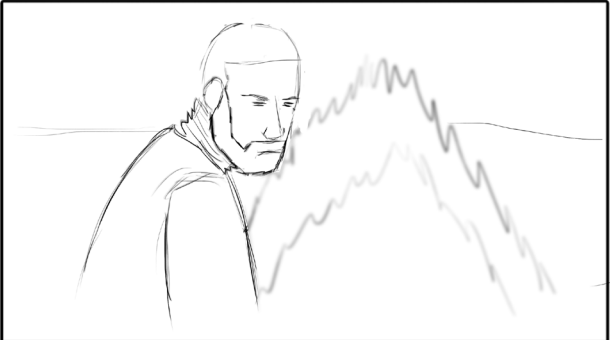
Scene: 7-9.1



Scene: 7-8.2

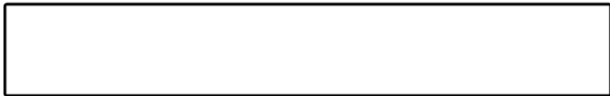
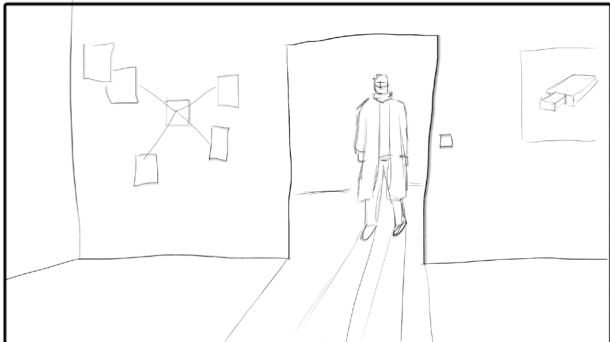


Scene: 7-9.2

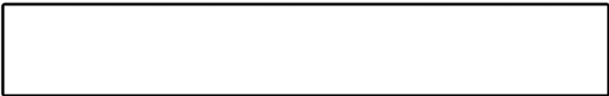




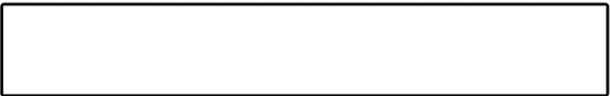
Scene: 7-10



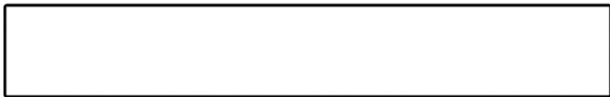
Scene: 7-11.1



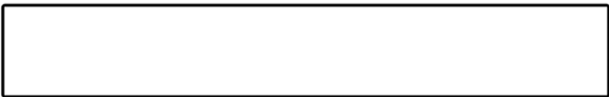
Scene: 7-12



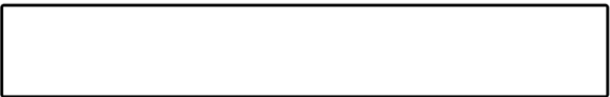
Scene: 7-13



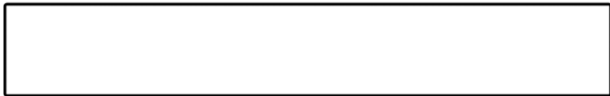
Scene: 7-11.2



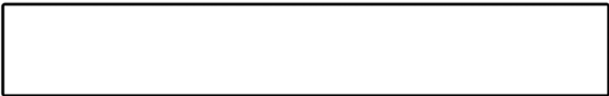
Scene: 7-14.1



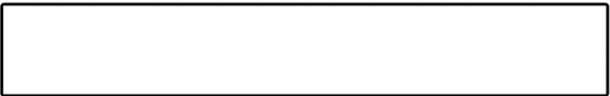
Scene: 7-11.3



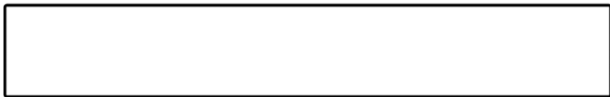
Scene: 7-14.2



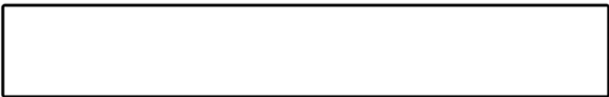
Scene: 7-11.4



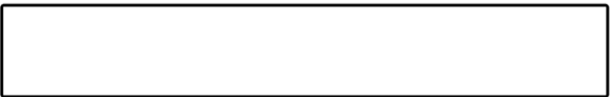
Scene: 7-14.3



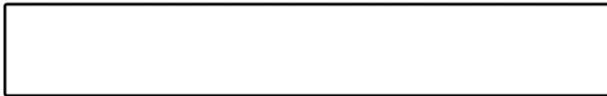
Scene: 7-11.5



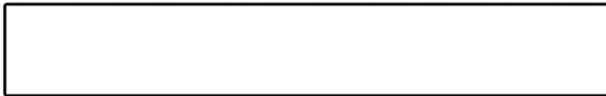
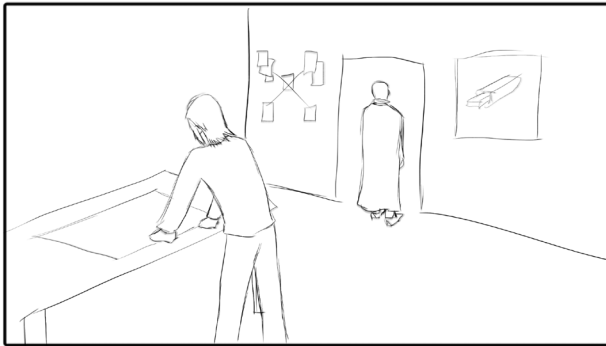
Scene: 7-14.4



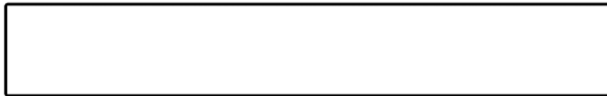
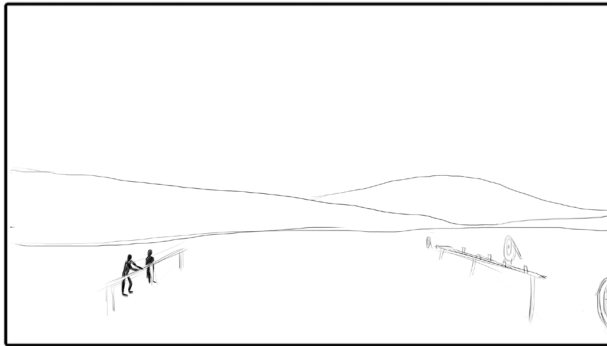
Scene: 7-11, 6



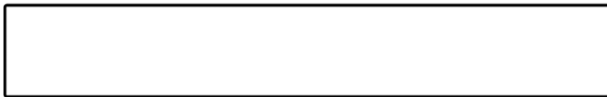
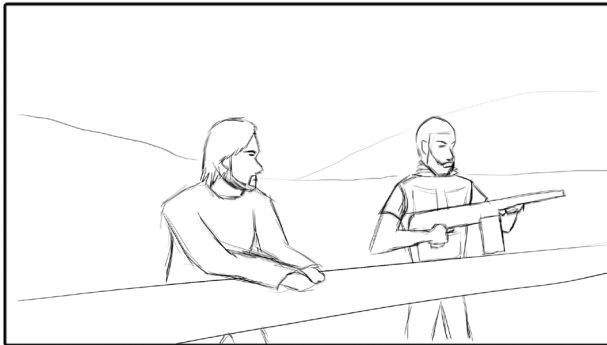
Scene: 7-15



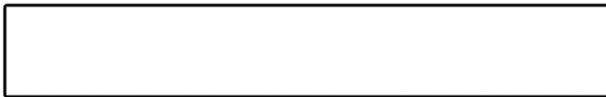
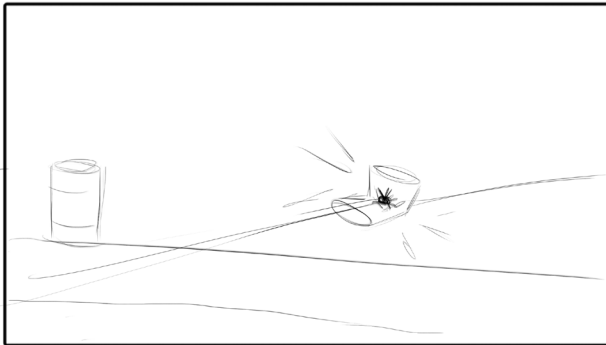
Scene: 8-1



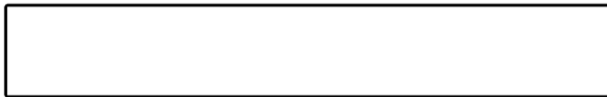
Scene: 8-2



Scene: 8-3

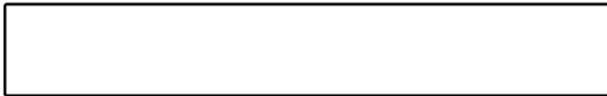


Scene: 9-1

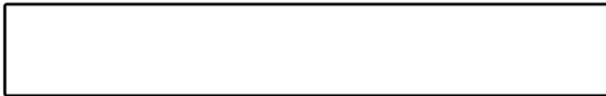




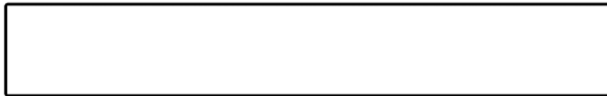
Scene: 10-1



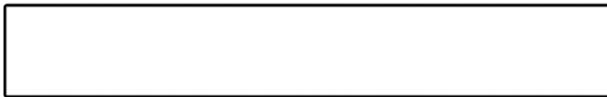
Scene: 11-1



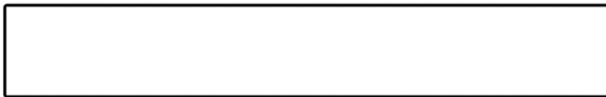
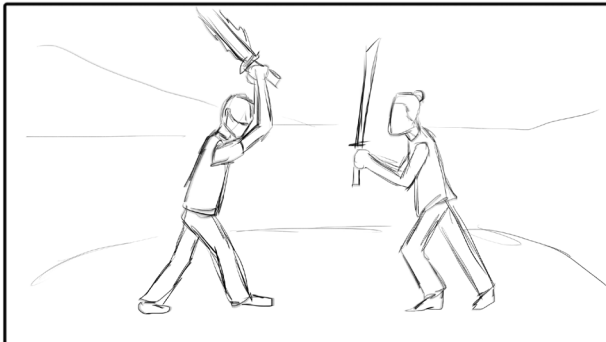
Scene: 12-1



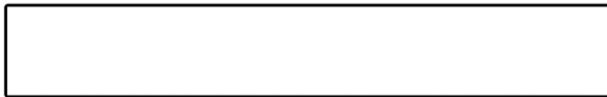
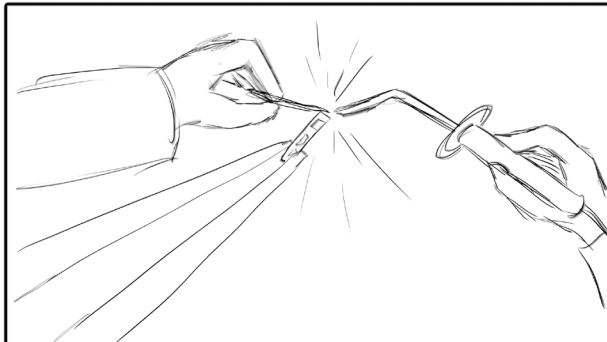
Scene: 12-2



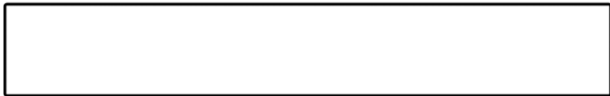
Scene: 12-3



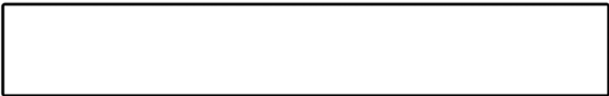
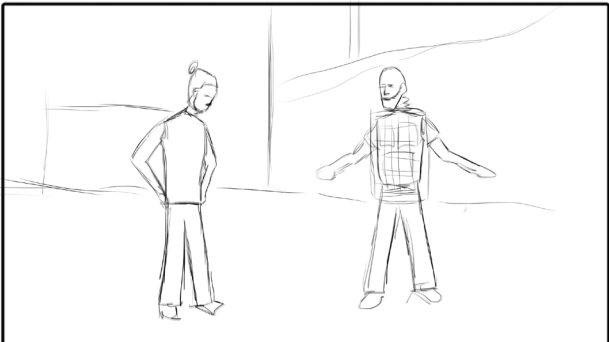
Scene: 13-1



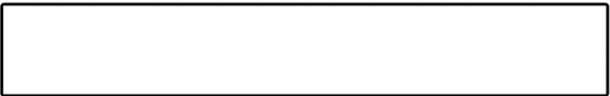
Scene: 13-2



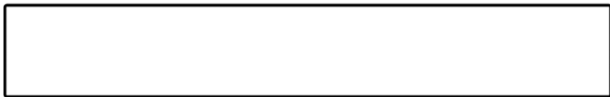
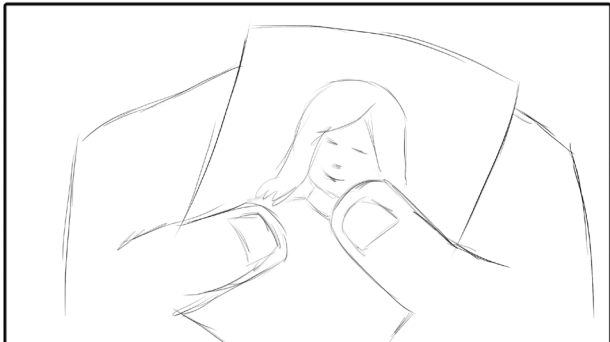
Scene: 14-1



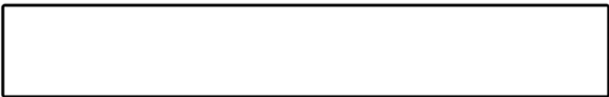
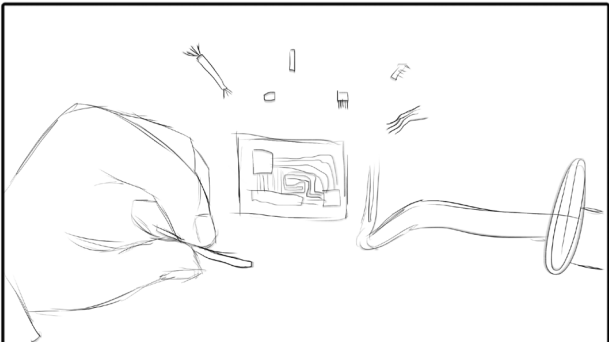
Scene: 15-1



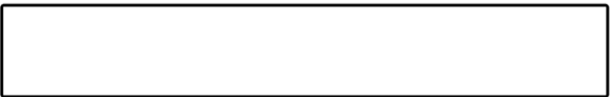
Scene: 15-2



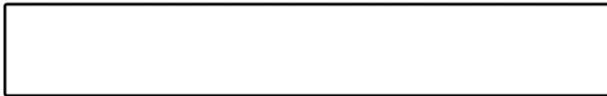
Scene: 16-1



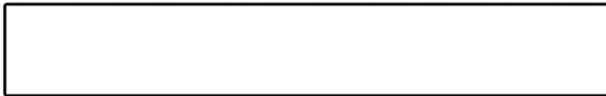
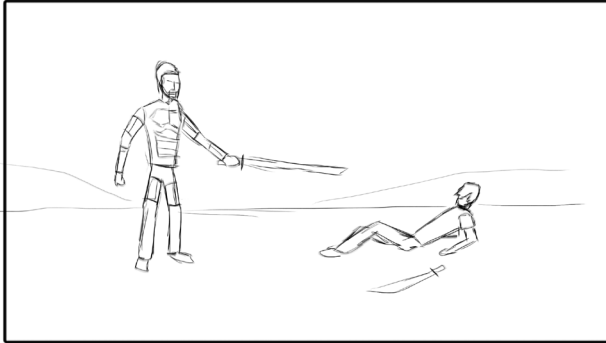
Scene: 16-2



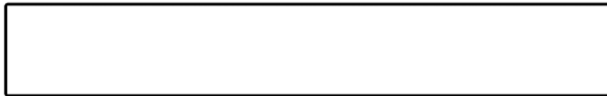
Scene: 17-1



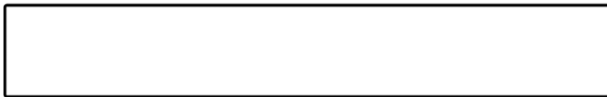
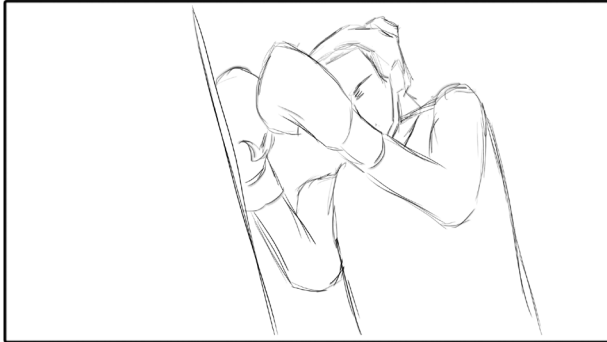
Scene: 18-1



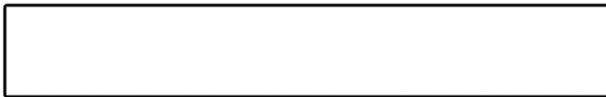
Scene: 18-2



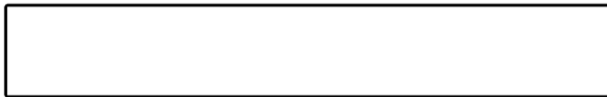
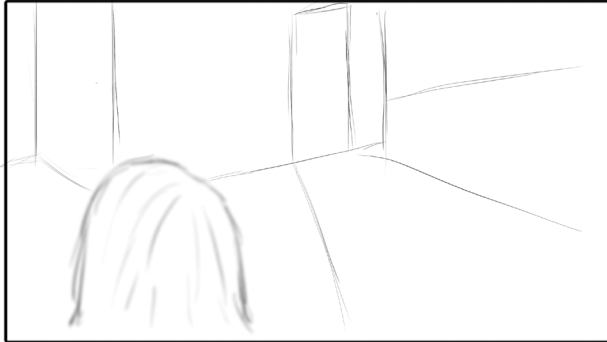
Scene: 19-1



Scene: 20-1

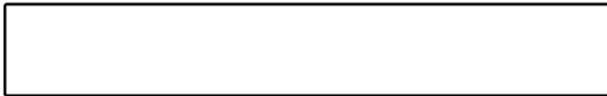


Scene: 20-2

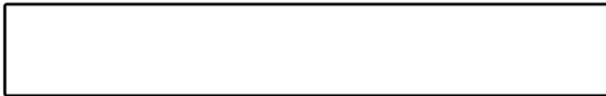




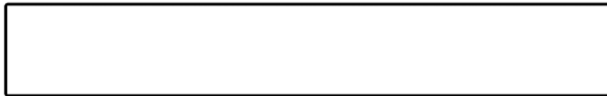
Scene: 20-3.1



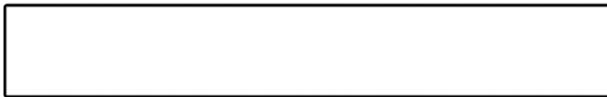
Scene: 20-4



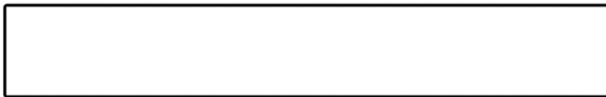
Scene: 20-3.2



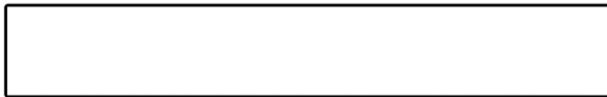
Scene: 20-5



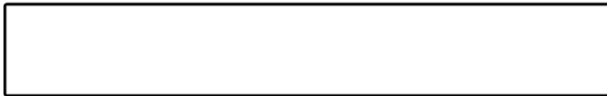
Scene: 20-6



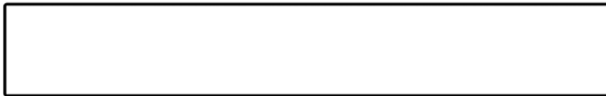
Scene: 20-7.1



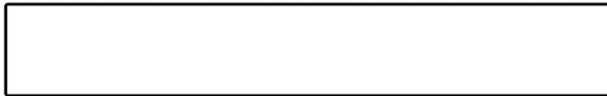
Scene: 20-8.1



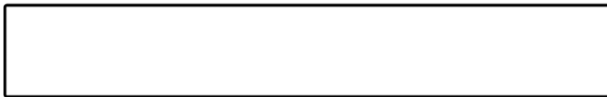
Scene: 20-7.2



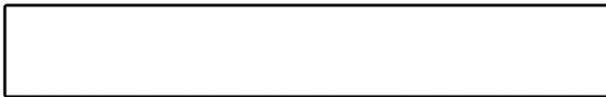
Scene: 20-8.2



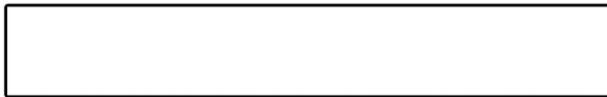
Scene: 20-7.3



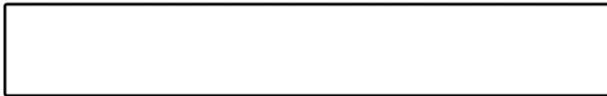
Scene: 20-8.3



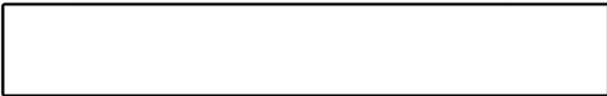
Scene: 21-1



Scene: 21-2



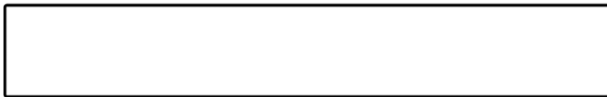
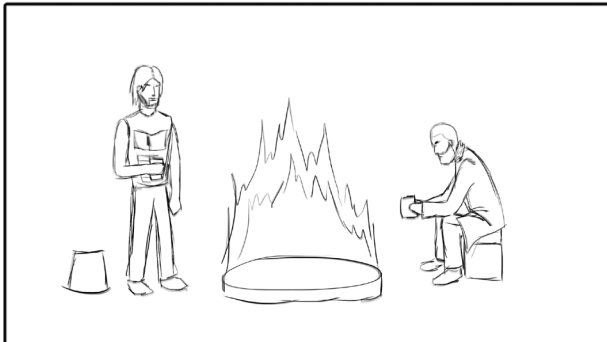
Scene: 22-1



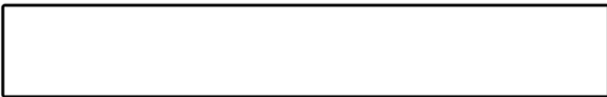
Scene: 23-1



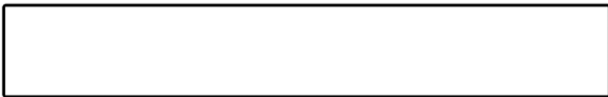
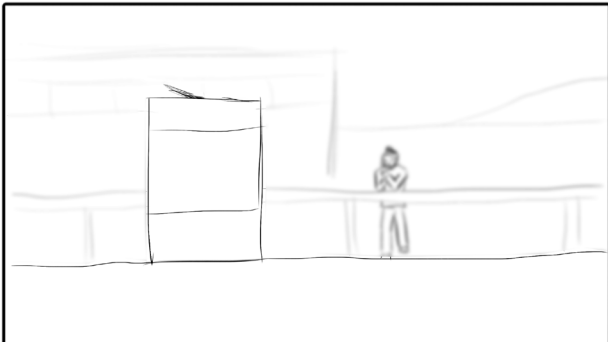
Scene: 24-1



Scene: 25-1

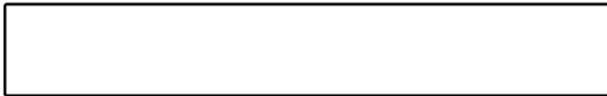
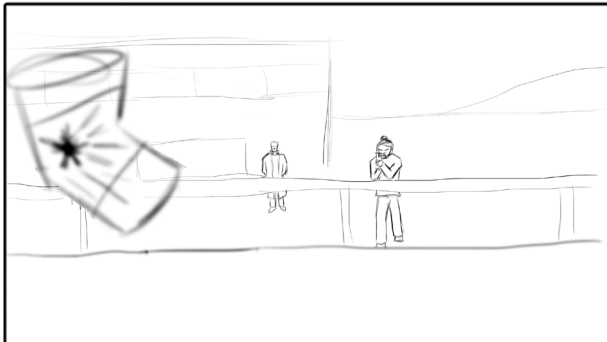


Scene: 25-2

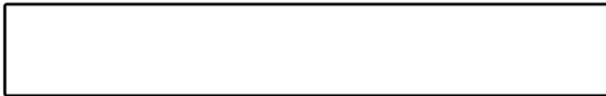




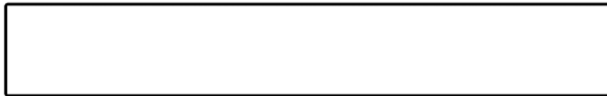
Scene: 25-2



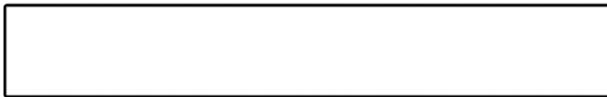
Scene: 25-3



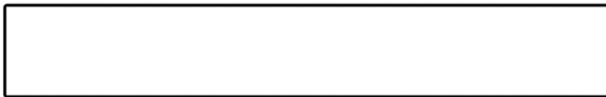
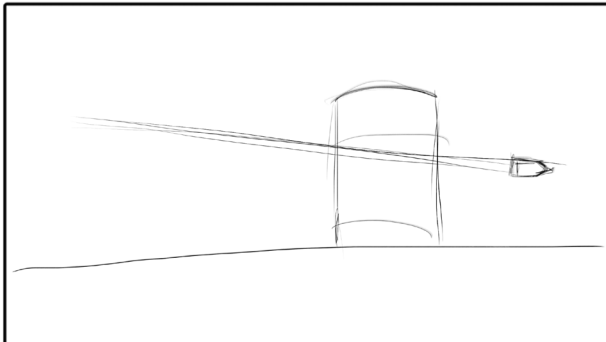
Scene: 25-4



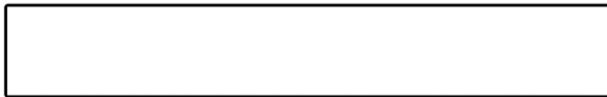
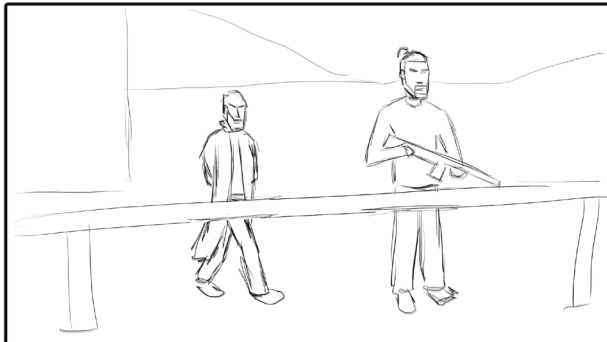
Scene: 25-5



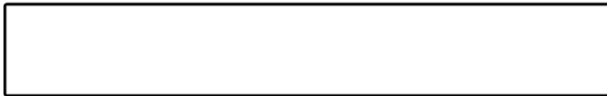
Scene: 25-6



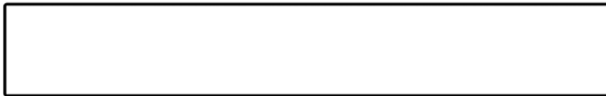
Scene: 25-7



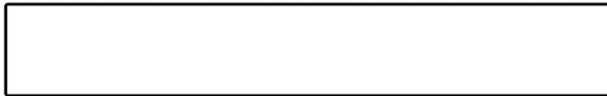
Scene: 25-8



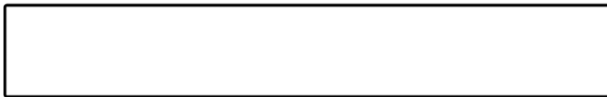
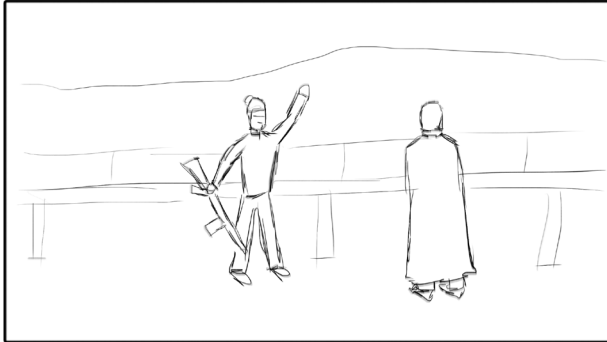
Scene: 25-9.1



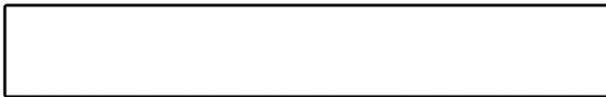
Scene: 25-10.1



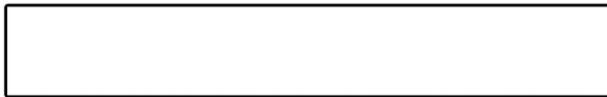
Scene: 25-11



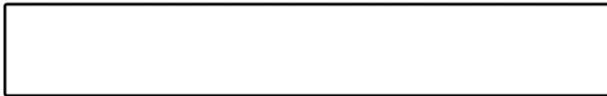
Scene: 25-10.2



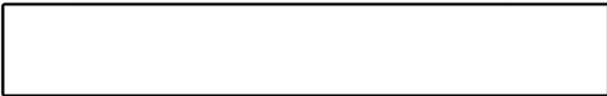
Scene: 25-9.2



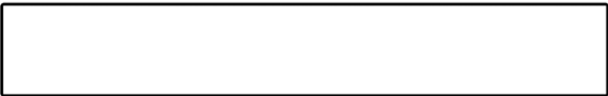
Scene: 25-10.2



Scene: 25-9.3



Scene: 25-10.4



Scene: 25-9.4



Scene: 25-10.5

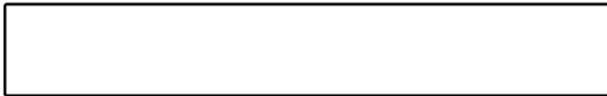
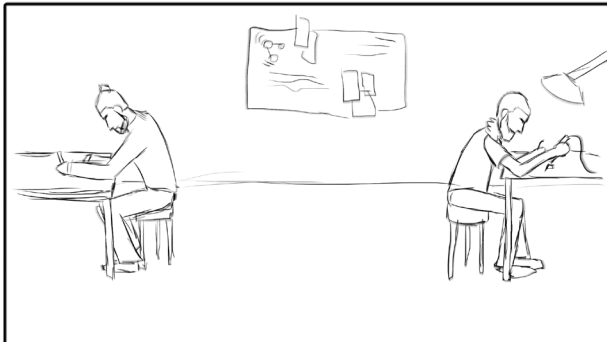


Scene: 25-9.5

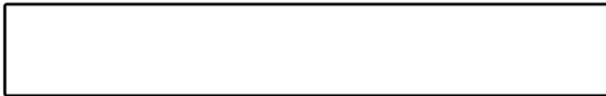




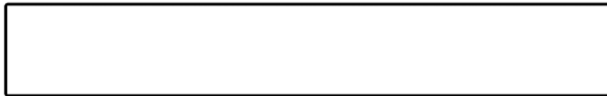
Scene: 26-1



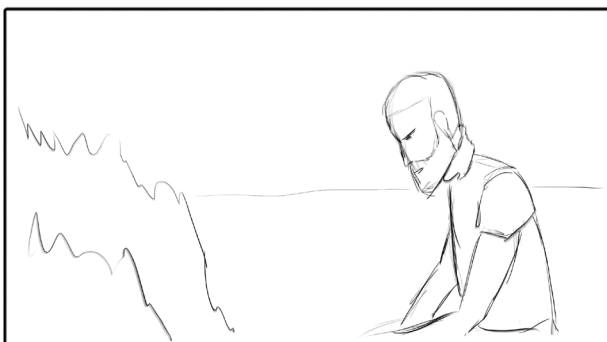
Scene: 26-2



Scene: 27-1



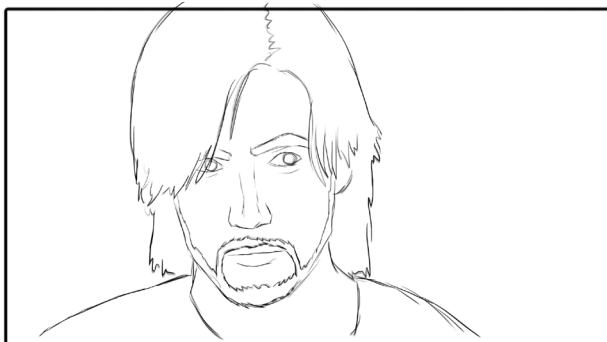
Scene: 27-1



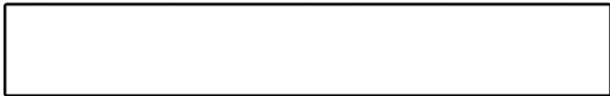
Scene: 27-2



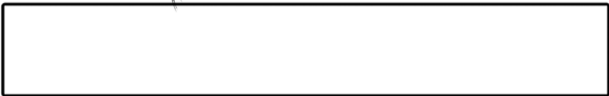
Scene: 27-3



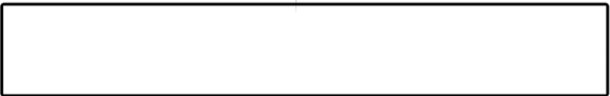
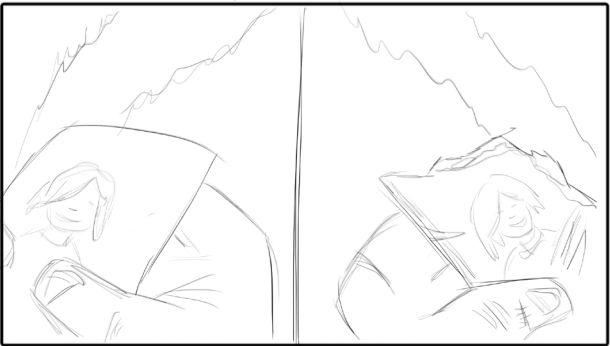
Scene: 27-4



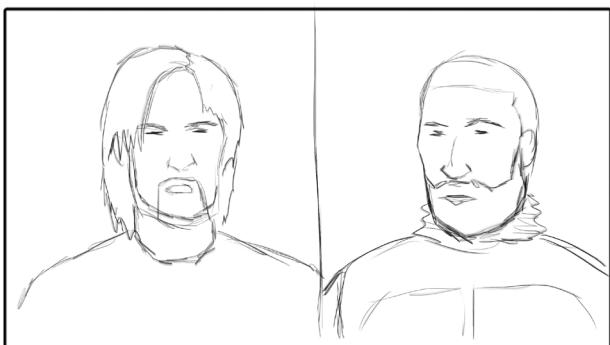
Scene: 27-5



Scene: 27-6



Scene: 27-7



Scene: 27-8



Scene: 27-9.1



Scene: 27-10.1



Scene: 27-9.2



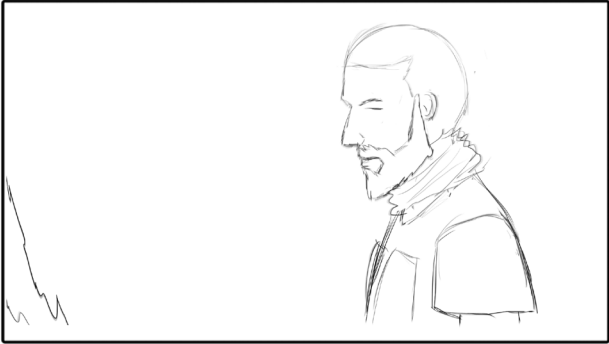
Scene: 27-10.2



Scene: 27-9.3



Scene: 27-10.3

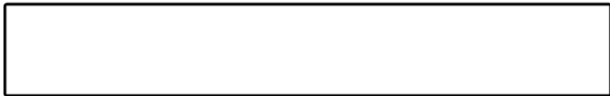


Scene: 27-9.4

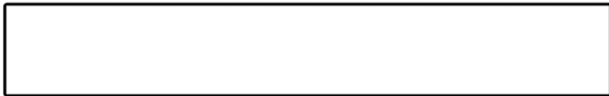




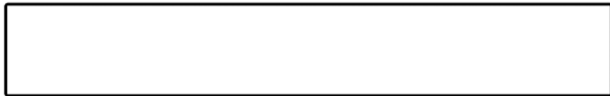
Scene: 27-10.4



Scene: 27-9.5



Scene: 27-10.5



Scene: 27-9.6



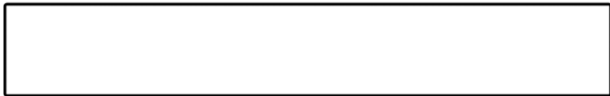
Scene: 27-10.6



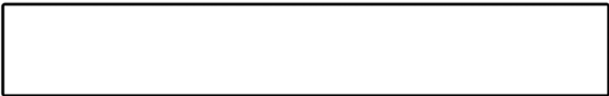
Scene: 27-9.7



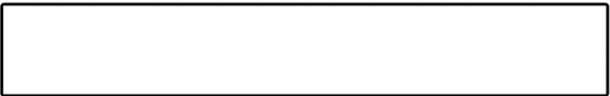
Scene: 27-10.7



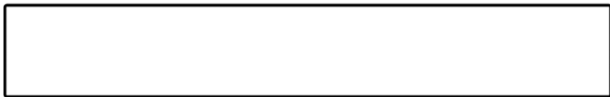
Scene: 27-11



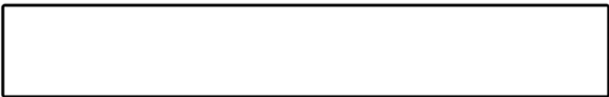
Scene: 28-1



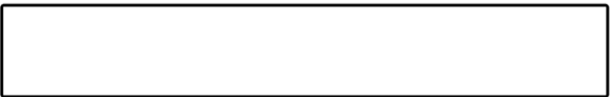
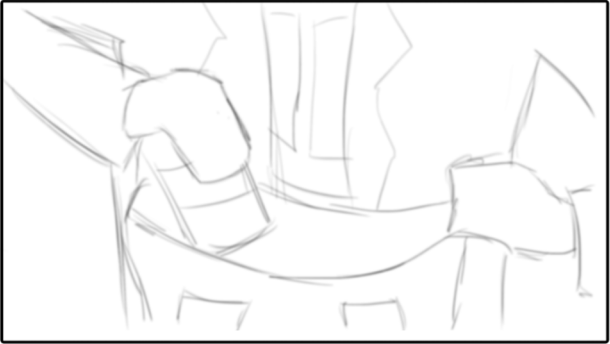
Scene: 28-2



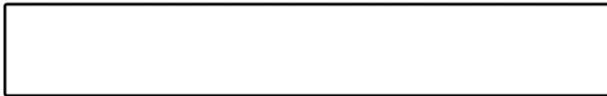
Scene: 28-2



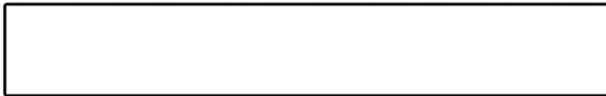
Scene: 28-3



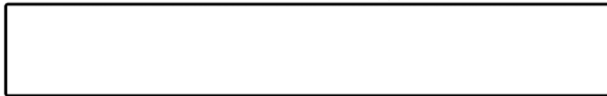
Scene: 28-3



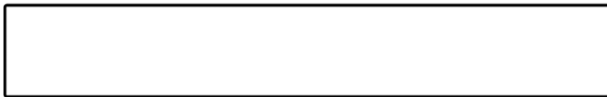
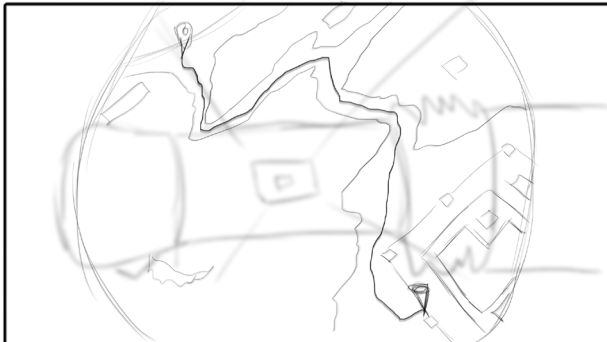
Scene: 29-1



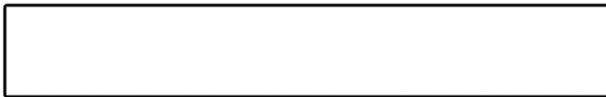
Scene: 29-2.1



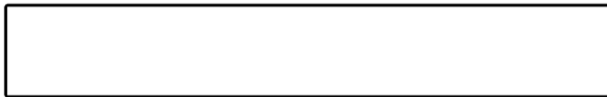
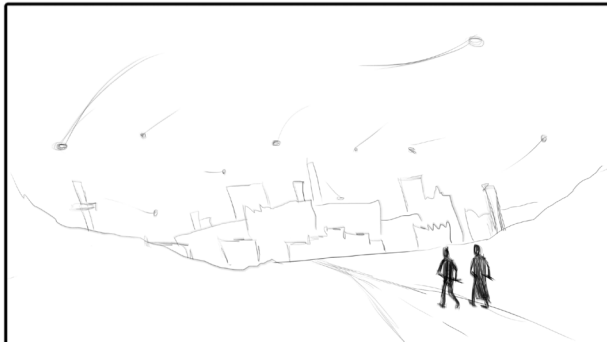
Scene: 29-3



Scene: 29-2.2

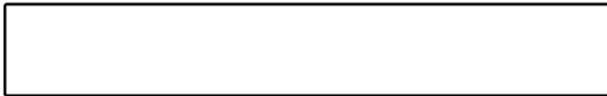


Scene: 30-1

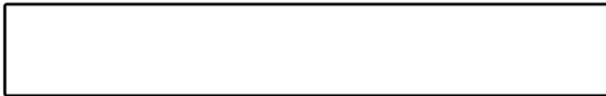




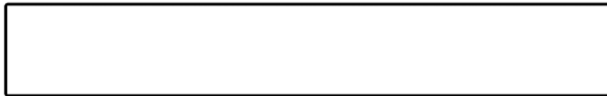
Scene: 30-2



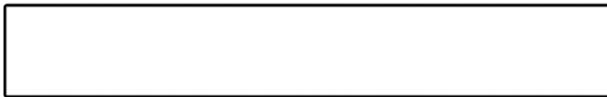
Scene: 30-3



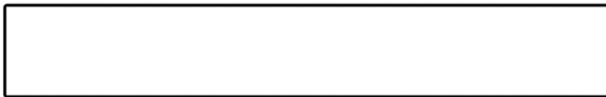
Scene: 30-4



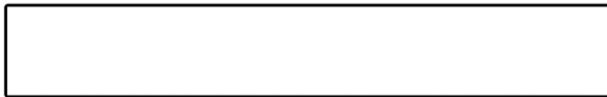
Scene: 30-5



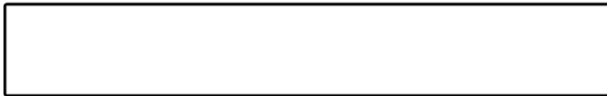
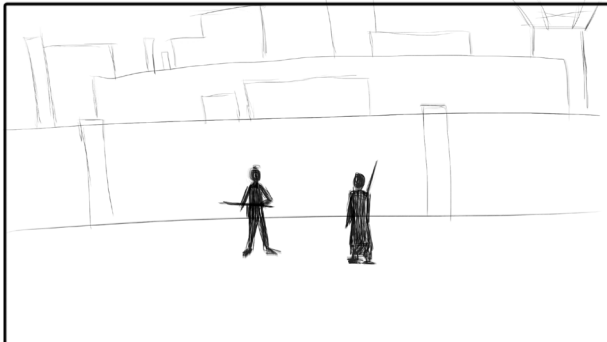
Scene: 30-6



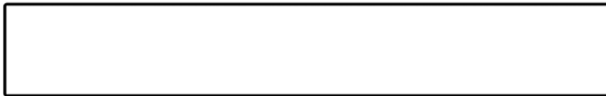
Scene: 31-1



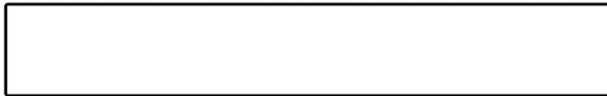
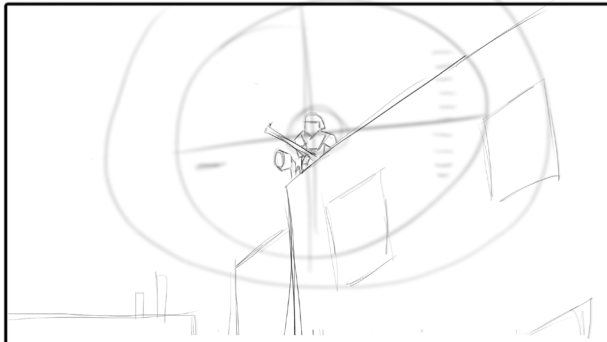
Scene: 31-2



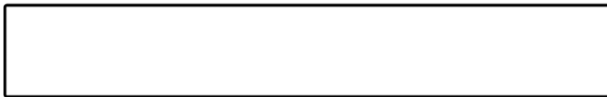
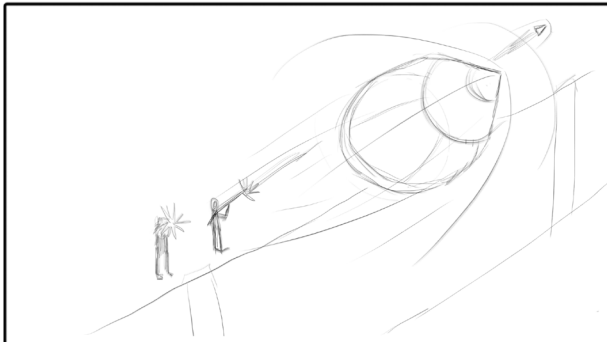
Scene: 31-3



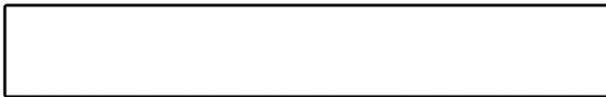
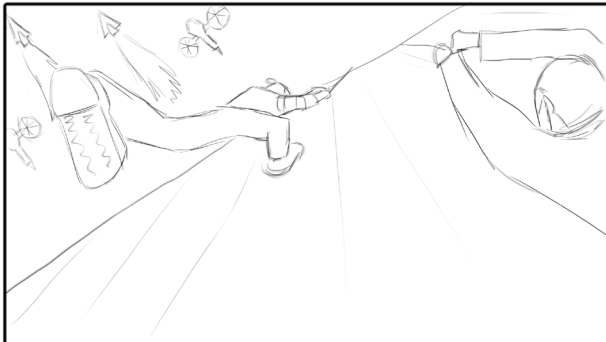
Scene: 31-4



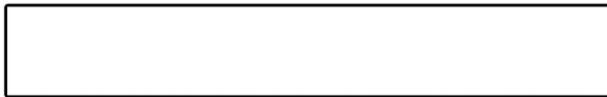
Scene: 31-5



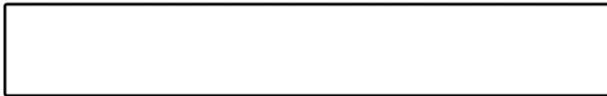
Scene: 31-6



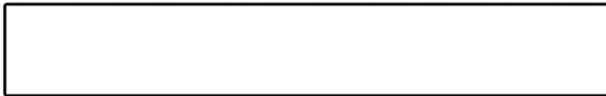
Scene: 32-1



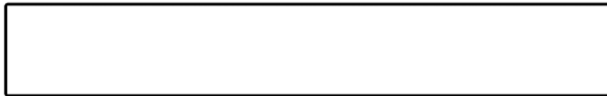
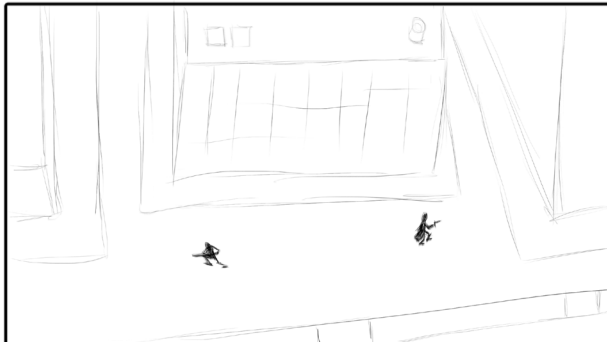
Scene: 32-2



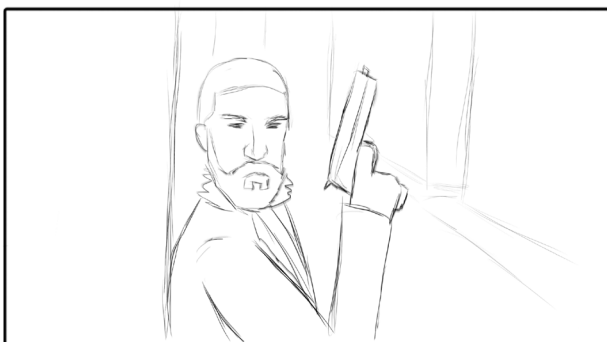
Scene: 32-3



Scene: 32-4



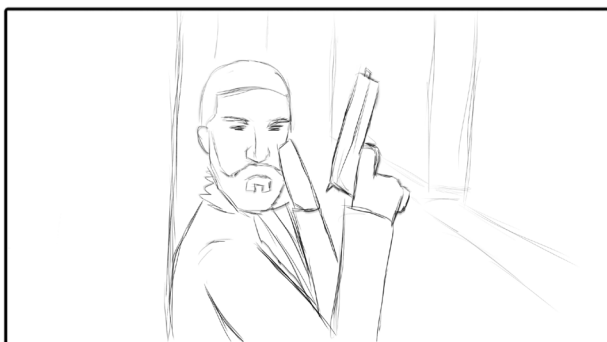
Scene: 32-5.1



Scene: 32-6

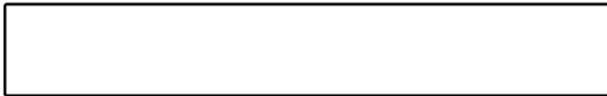


Scene: 32-5.2

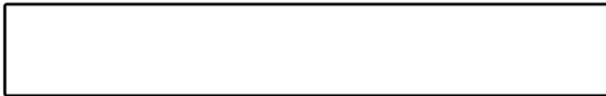




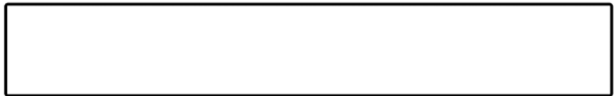
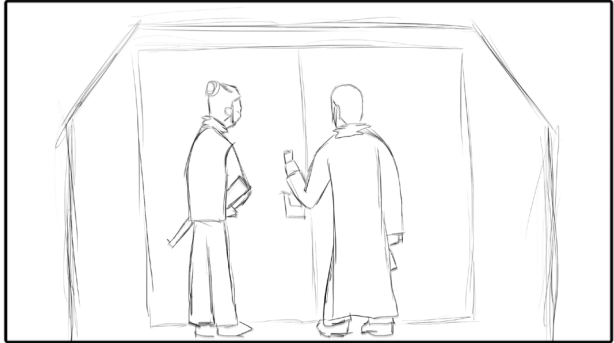
Scene: 32-7



Scene: 32-8



Scene: 32-9



Scene: 32-10.1



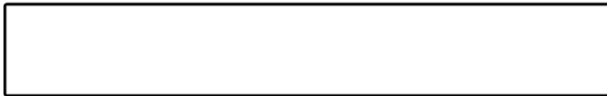
Scene: 32-11



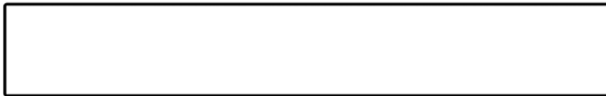
Scene: 32-12



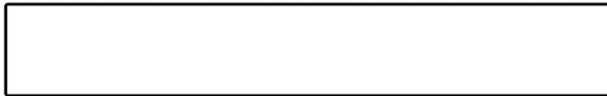
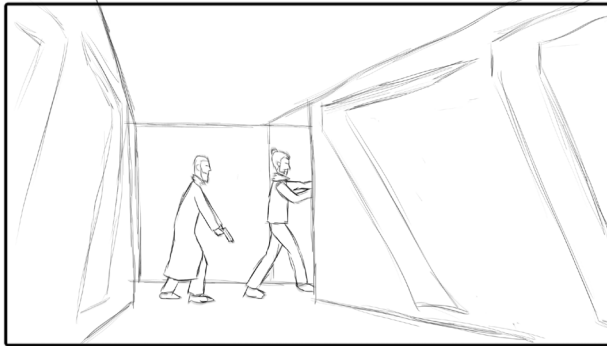
Scene: 32-10.2



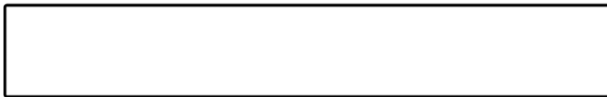
Scene: 32-13



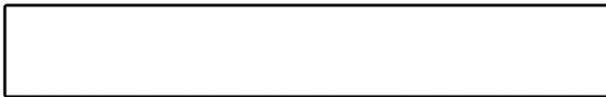
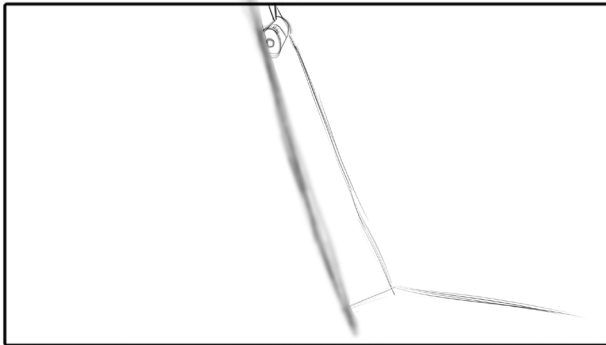
Scene: 33-1



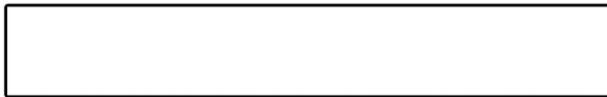
Scene: 33-2.1



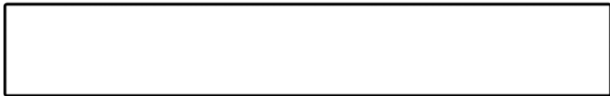
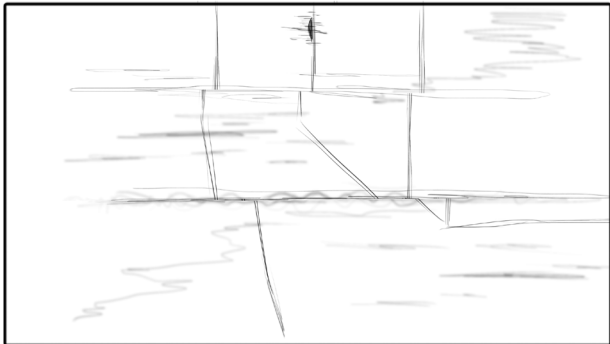
Scene: 33-3



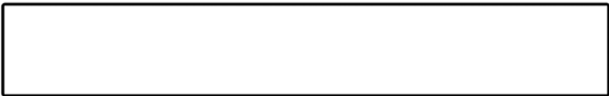
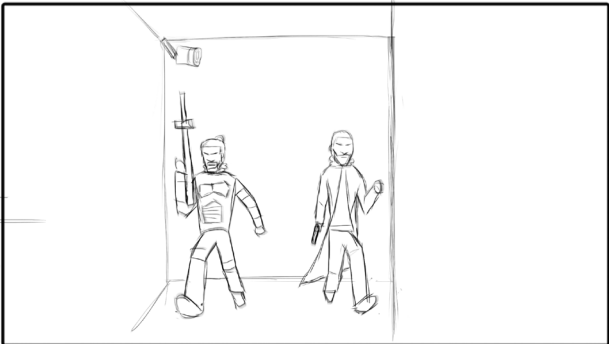
Scene: 33-2.2



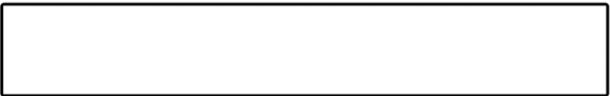
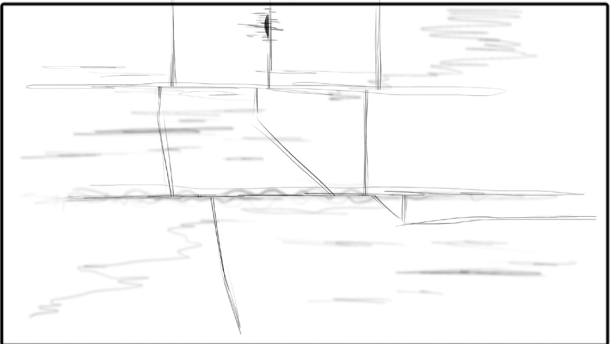
Scene: 33-4.1



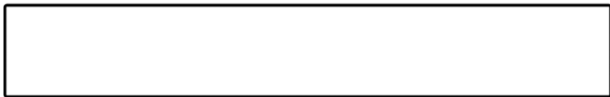
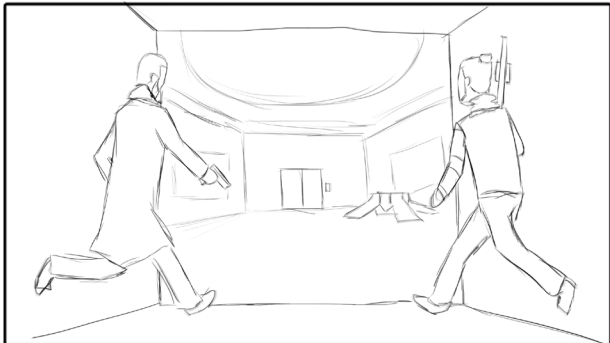
Scene: 33-5



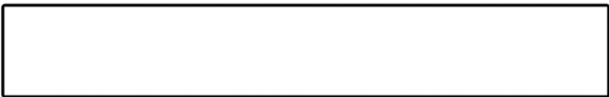
Scene: 33-4.2



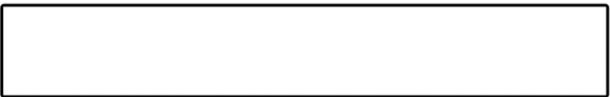
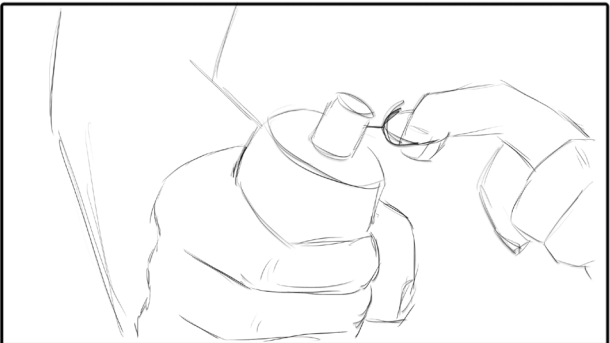
Scene: 33-6



Scene: 33-7

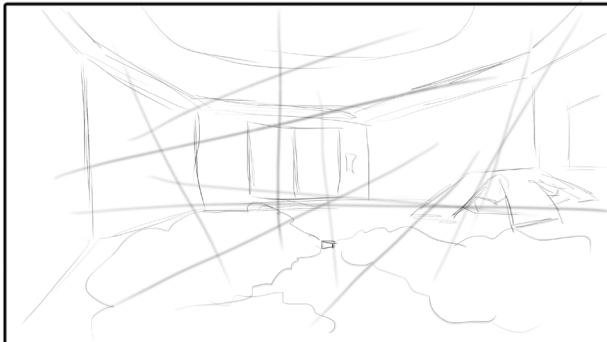


Scene: 33-8





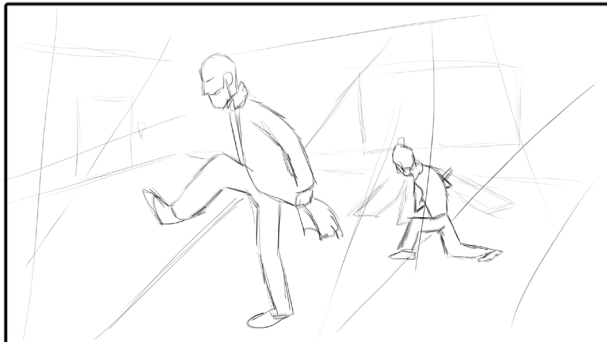
Scene: 33-8



Scene: 33-9



Scene: 33-10



Scene: 33-11.1



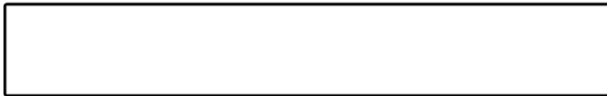
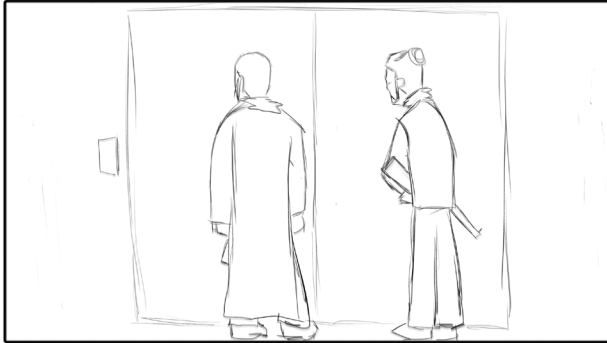
Scene: 33-12



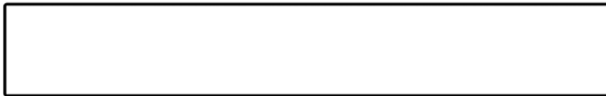
Scene: 33-11.2



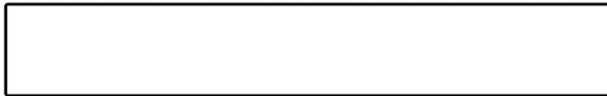
Scene: 33-14.1



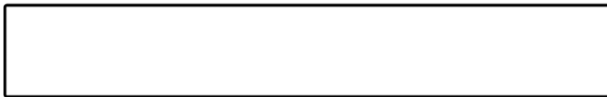
Scene: 33-15.1



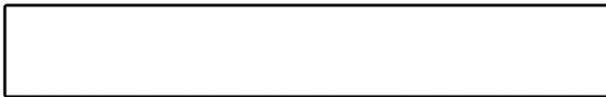
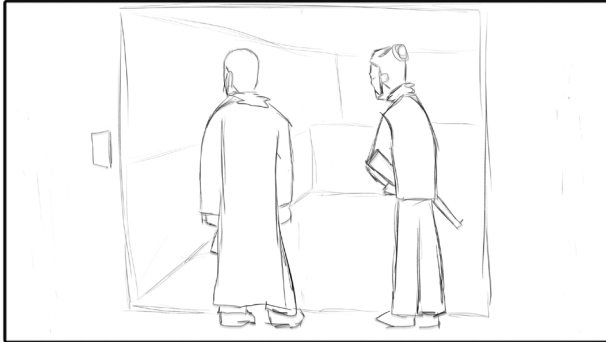
Scene: 33-16



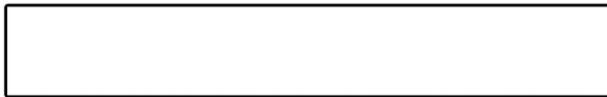
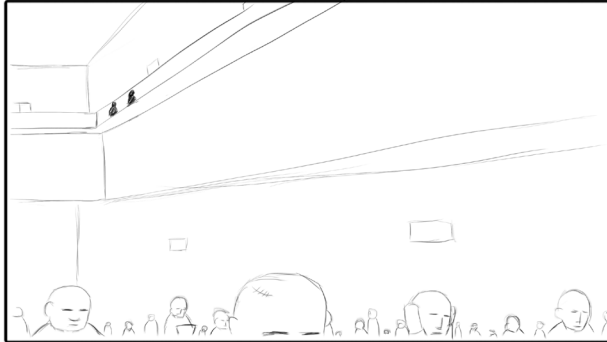
Scene: 33-15.2



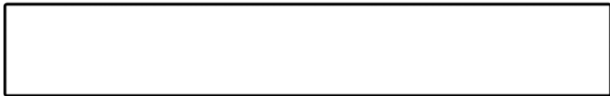
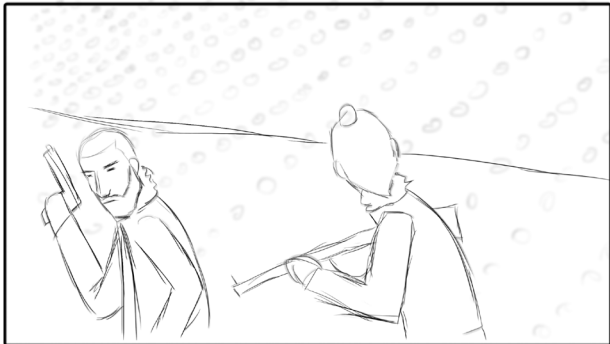
Scene: 33-14.2



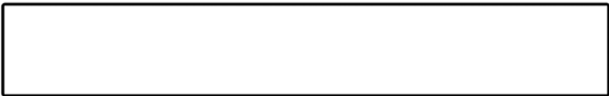
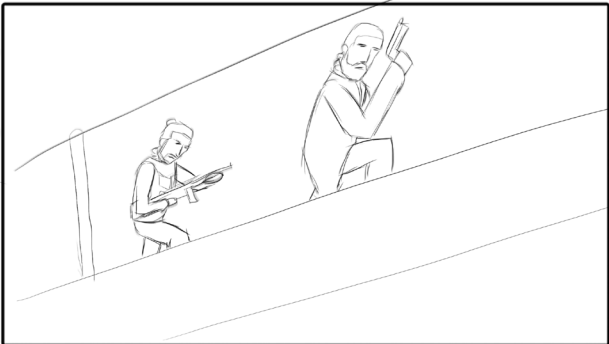
Scene: 34-1



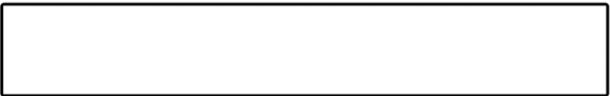
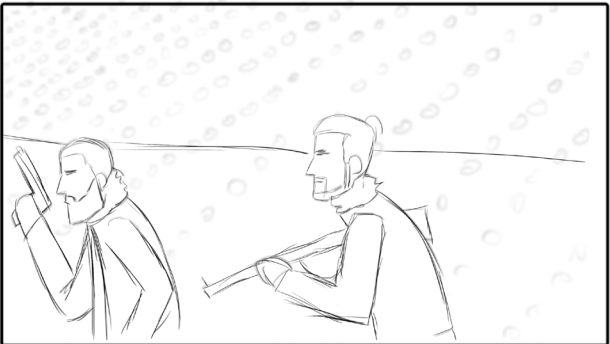
Scene: 33-2.1



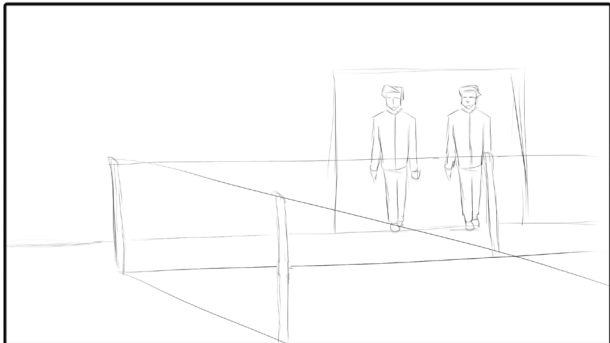
Scene: 34-3



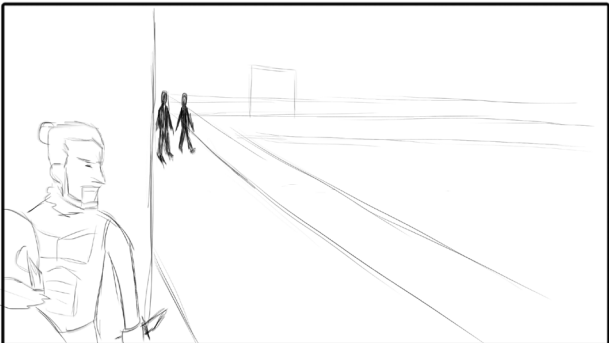
Scene: 34-2.2



Scene: 34-4

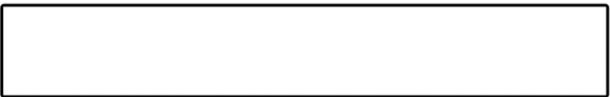
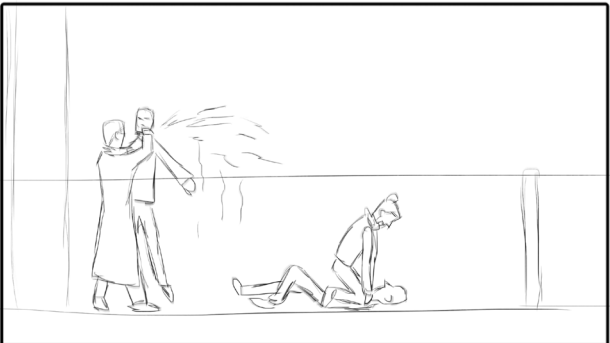


Scene: 34-2.3

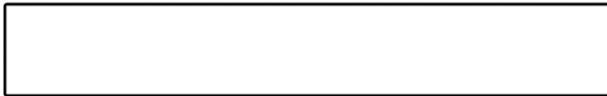
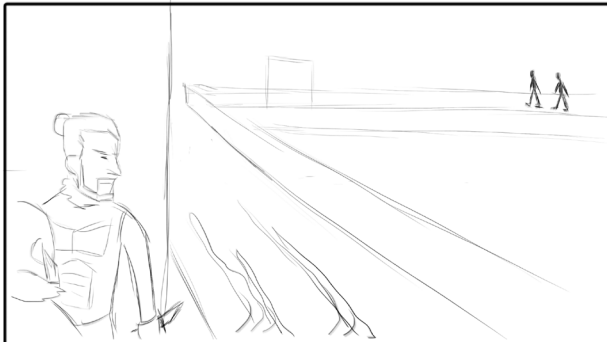


Cambio de plano

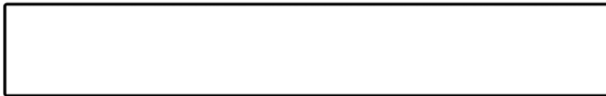
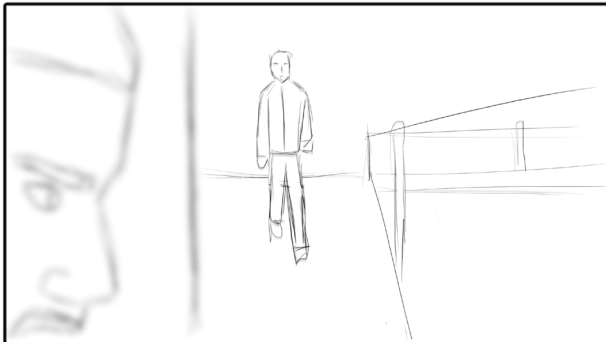
Scene: 34-5



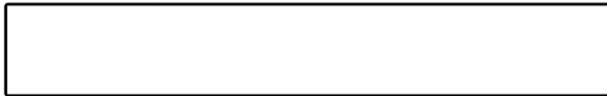
Scene: 33-2.4



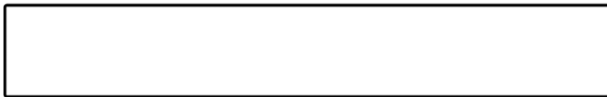
Scene: 34-6



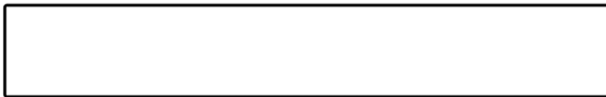
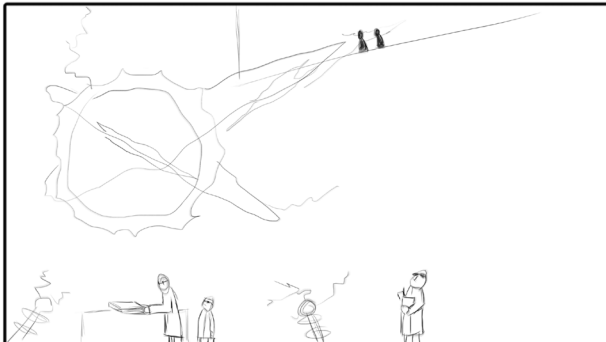
Scene: 34-6



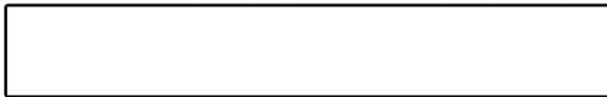
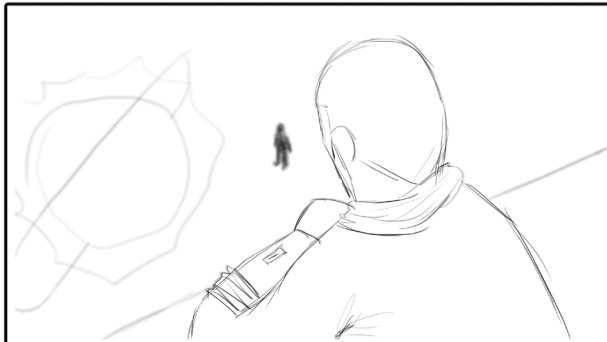
Scene: 34-7



Scene: 34-8

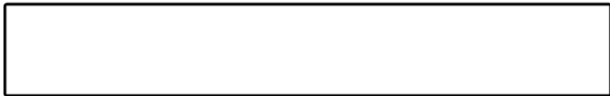


Scene: 34-9.1

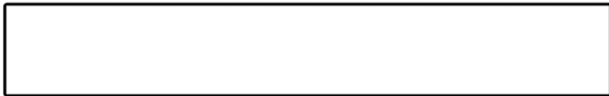




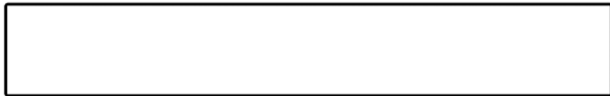
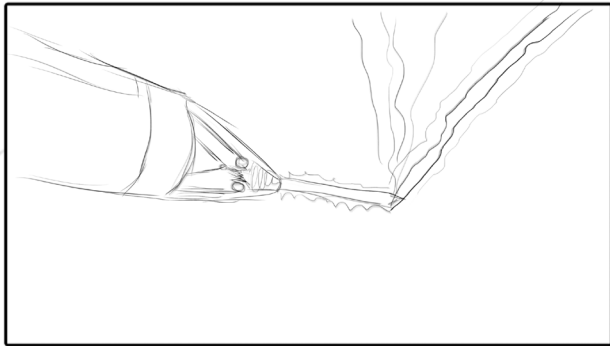
Scene: 34-10



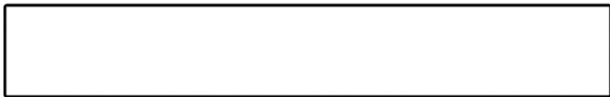
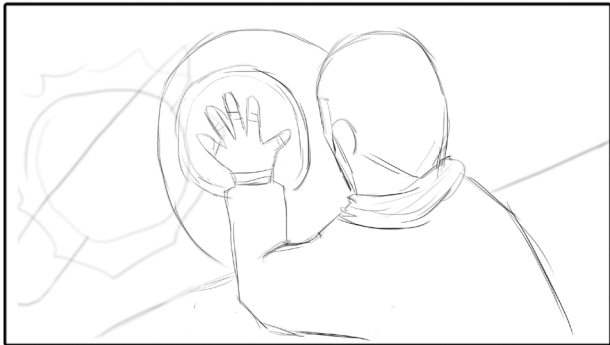
Scene: 34-9.2



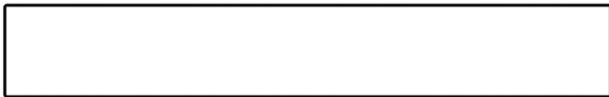
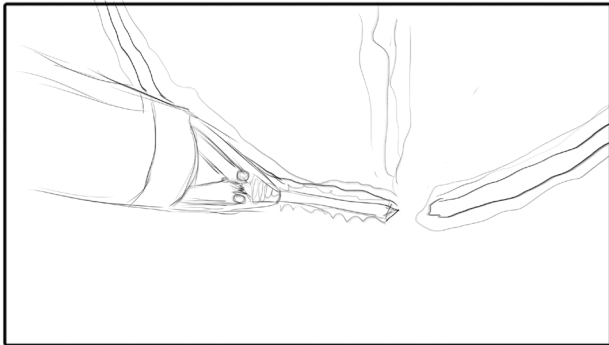
Scene: 34-10.1



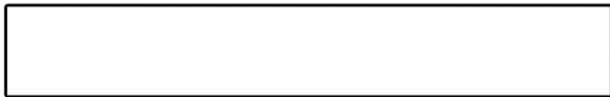
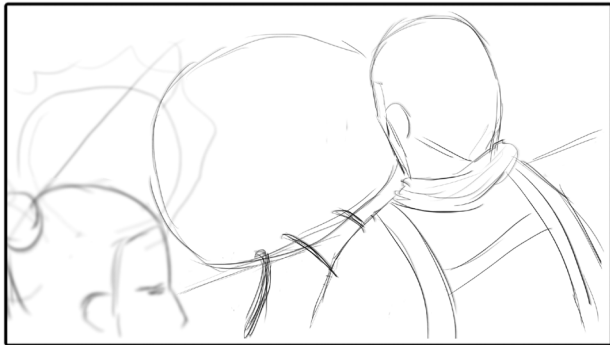
Scene: 34-9.3



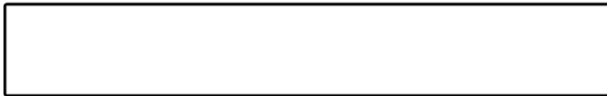
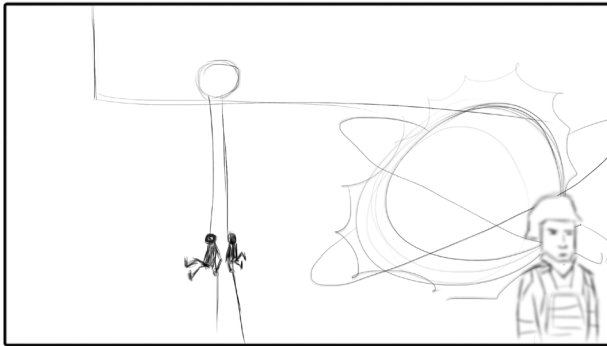
Scene: 34-10.2



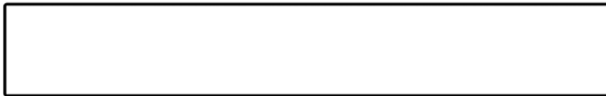
Scene: 34-9.4



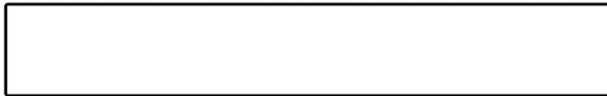
Scene: 34-11



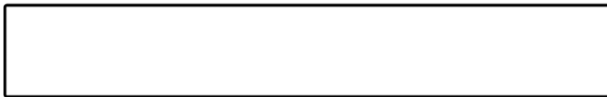
Scene: 35-1



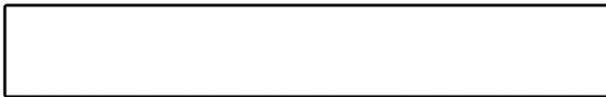
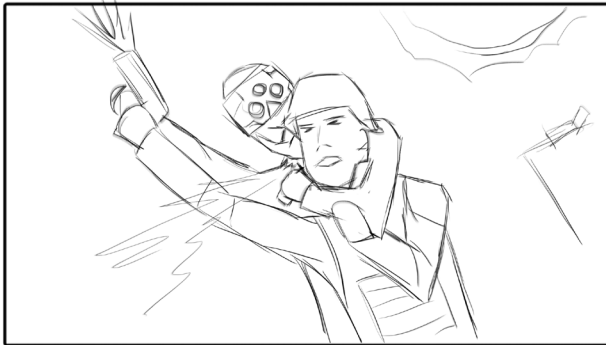
Scene: 35-2



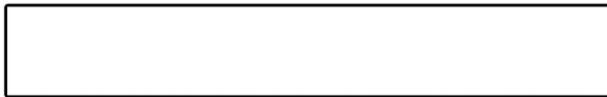
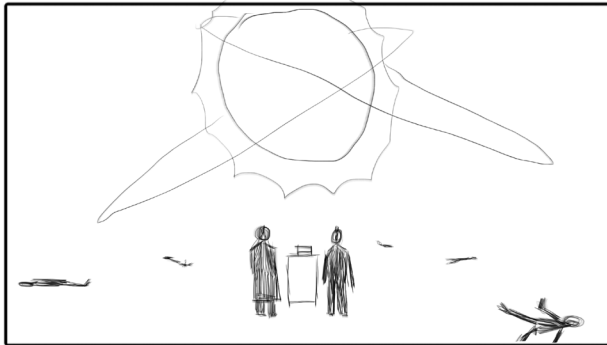
Scene: 35-3



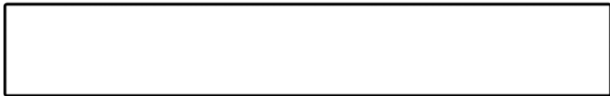
Scene: 35-4



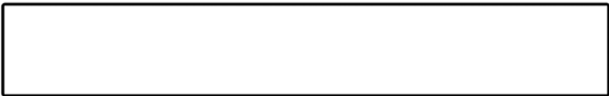
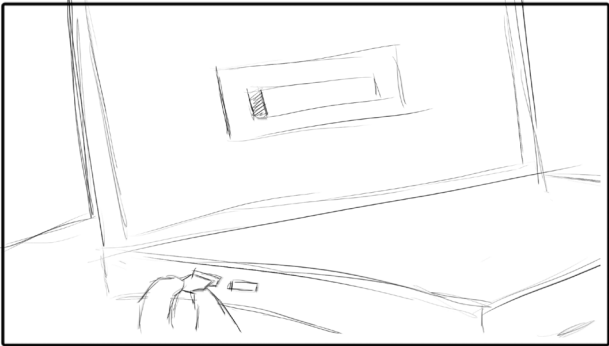
Scene: 35-5



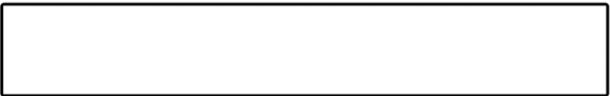
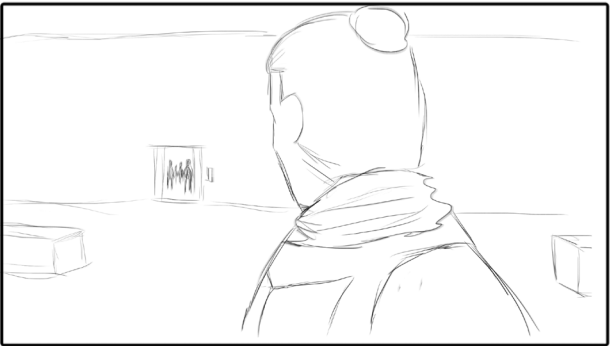
Scene: 35-6



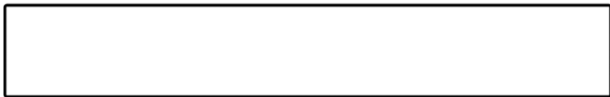
Scene: 35-7



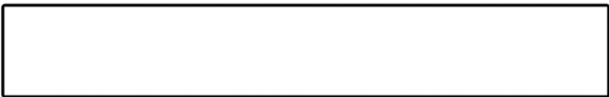
Scene: 35-8



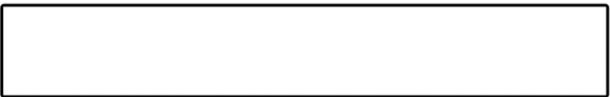
Scene: 35-9



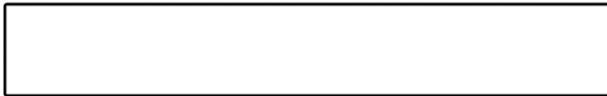
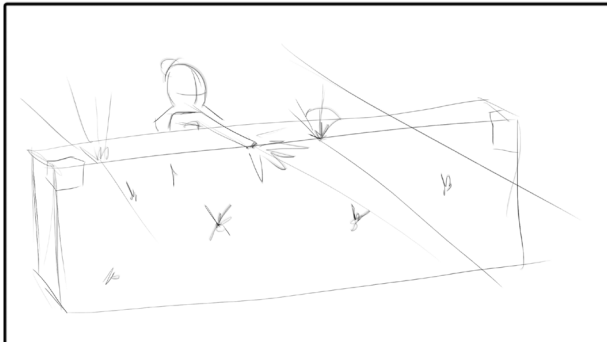
Scene: 35-10



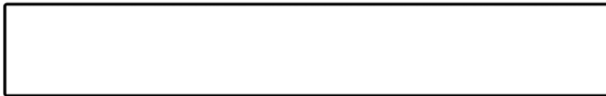
Scene: 35-11



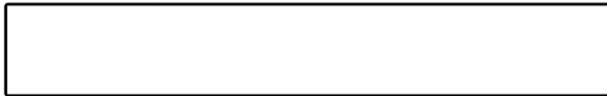
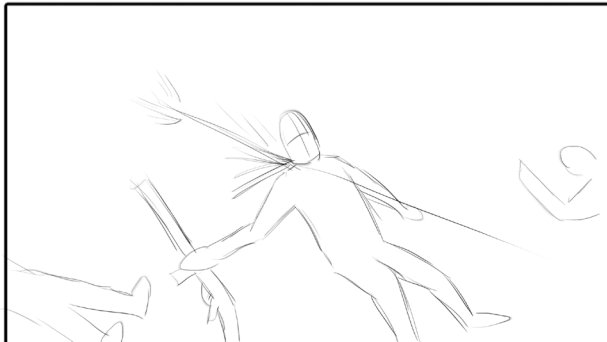
Scene: 35-12



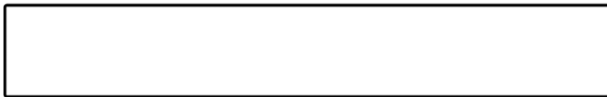
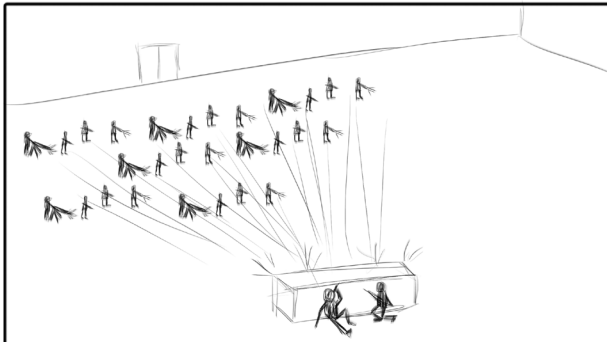
Scene: 35-13



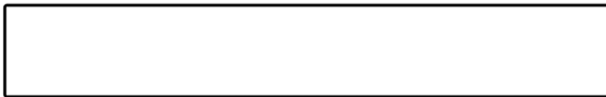
Scene: 35-14



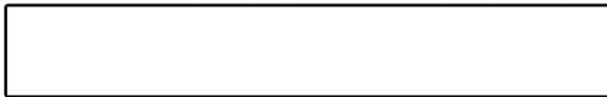
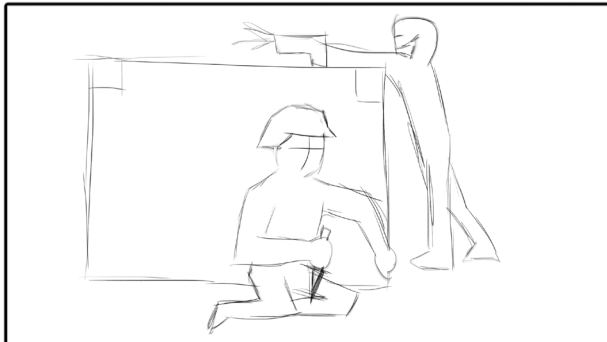
Scene: 35-15



Scene: 35-16

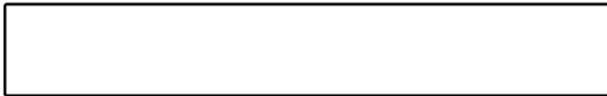
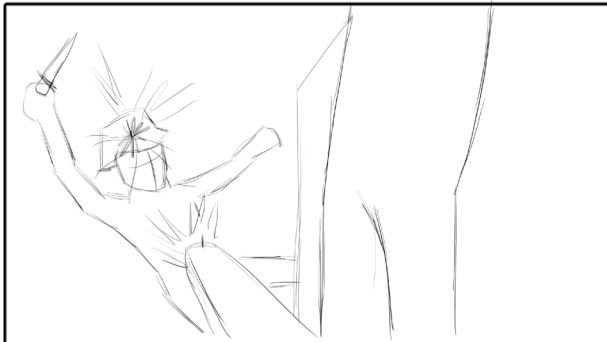


Scene: 35-16

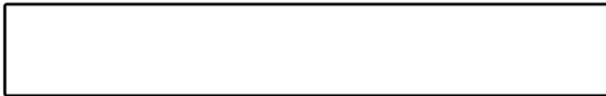
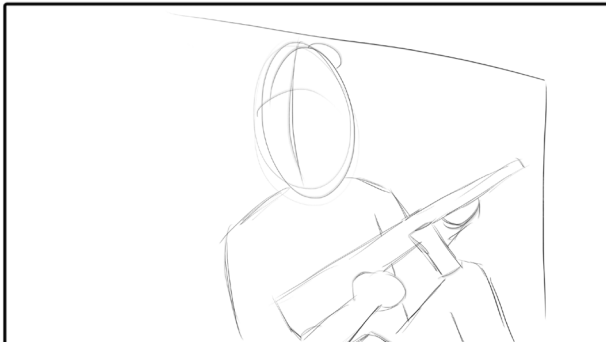




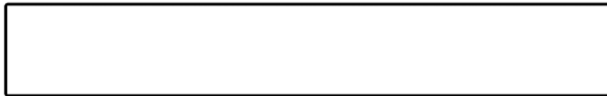
Scene: 35-17



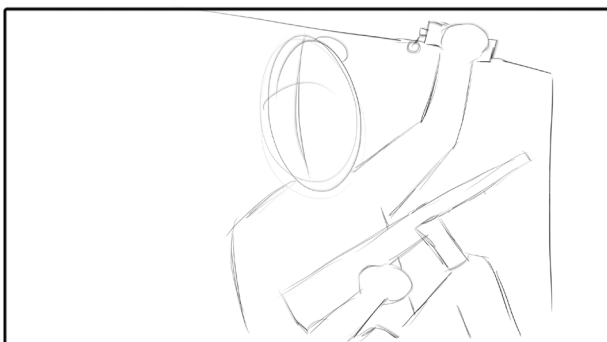
Scene: 35-18.1



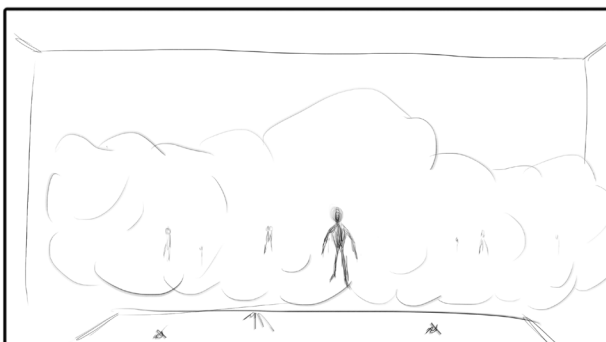
Scene: 35-19



Scene: 35-18.2



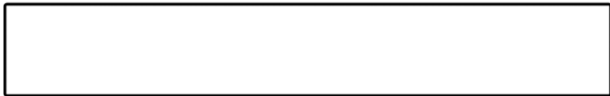
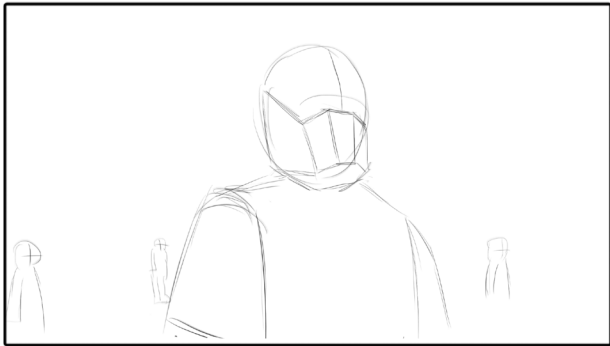
Scene: 35-20



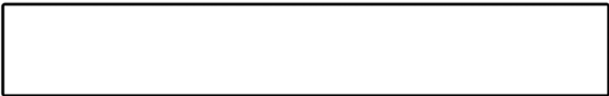
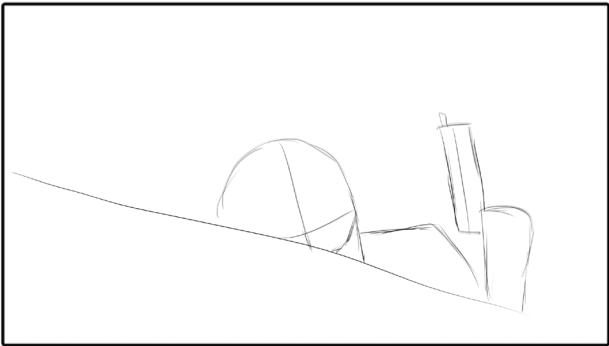
Scene: 35-21



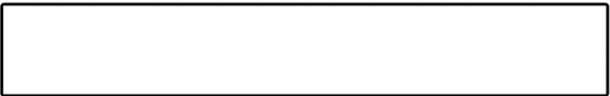
Scene: 35-22.1



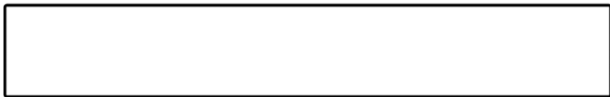
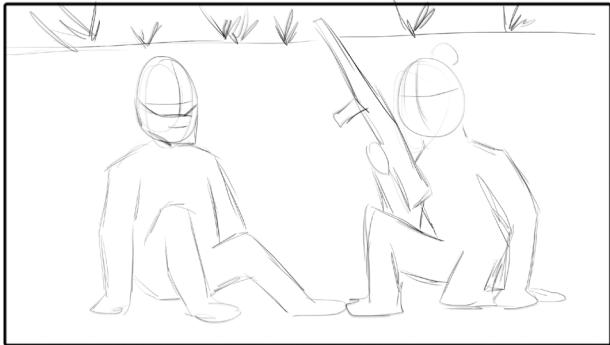
Scene: 35-23



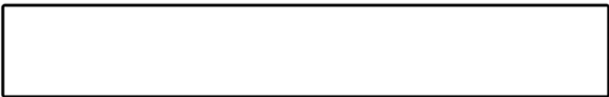
Scene: 35-22.2



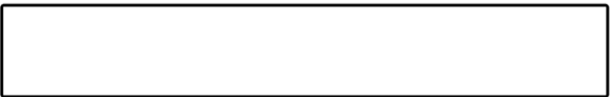
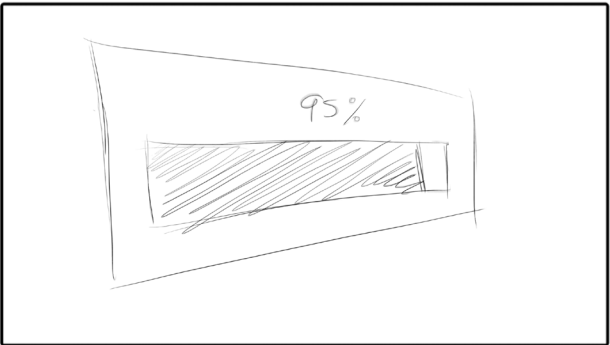
Scene: 35-24.1



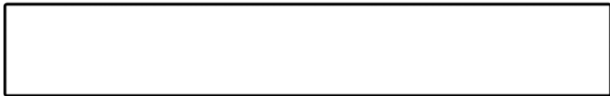
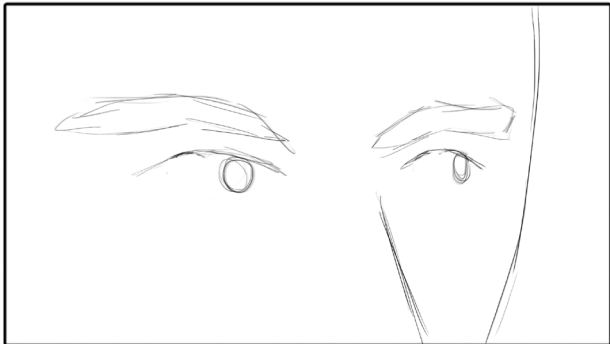
Scene: 35-25.1



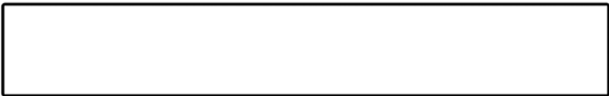
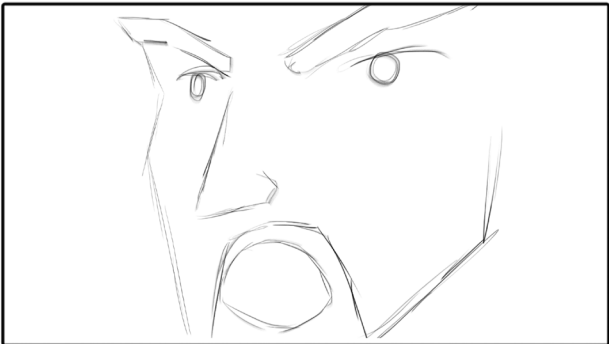
Scene: 35-26



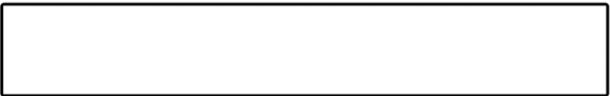
Scene: 35-25.2



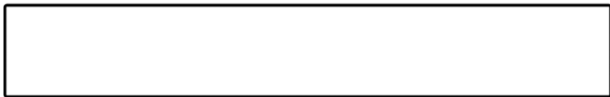
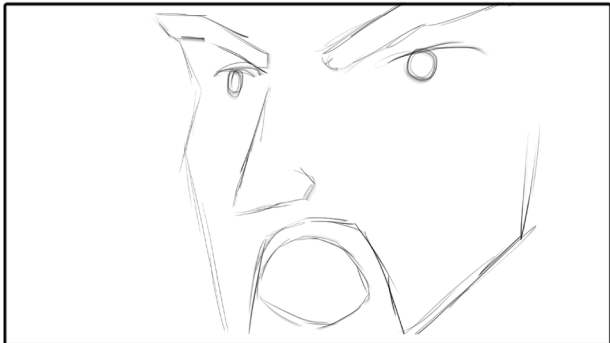
Scene: 35-27.1



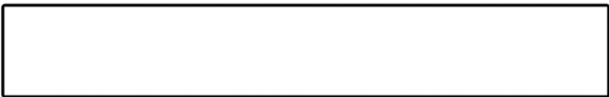
Scene: 35-24.2



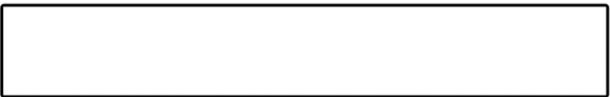
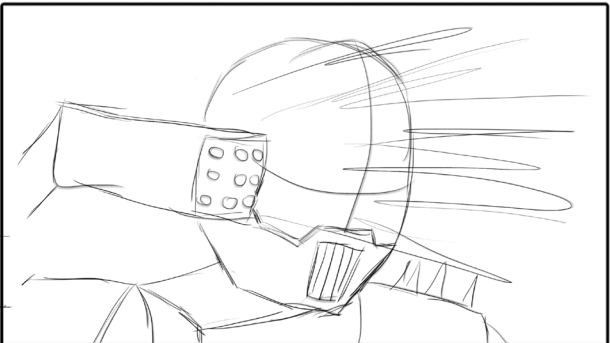
Scene: 35-27.2



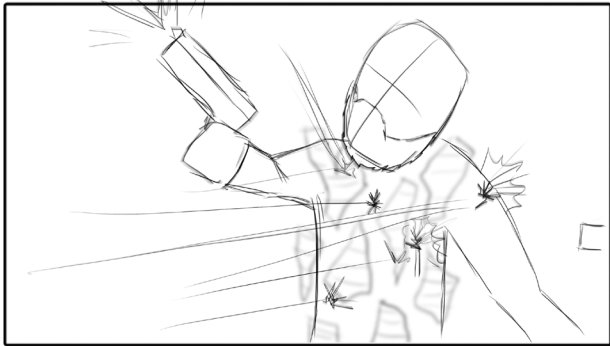
Scene: 35-28.1



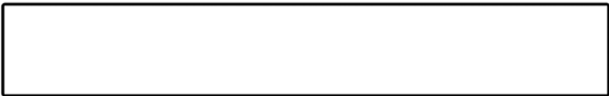
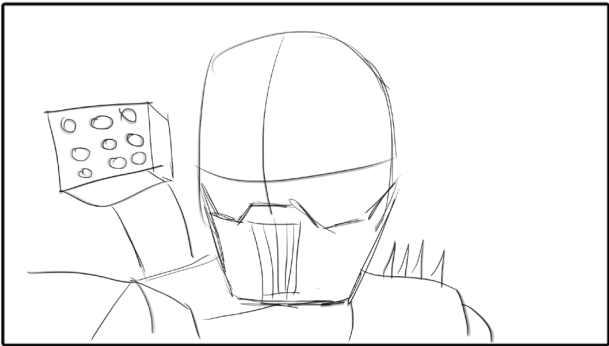
Scene: 35-29.1



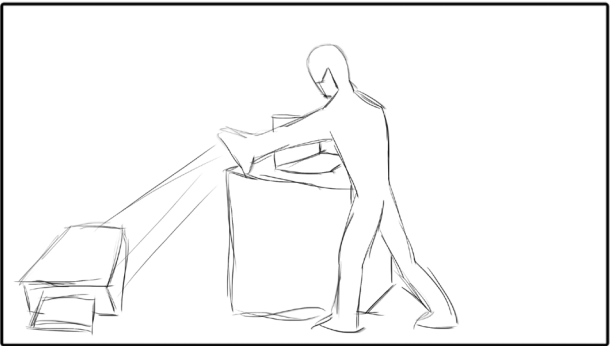
Scene: 35-28.2



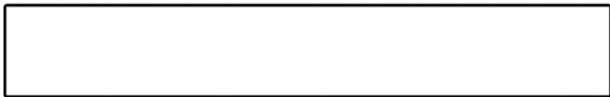
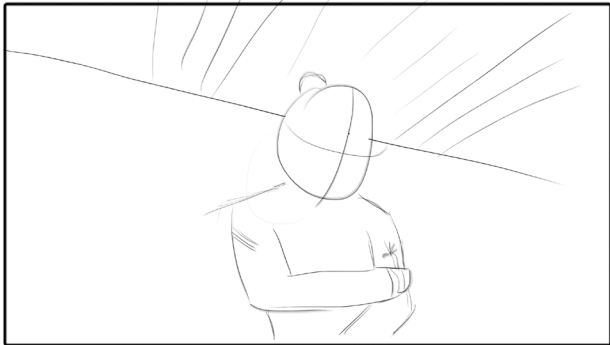
Scene: 35-29.2



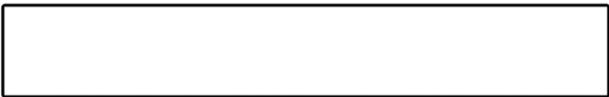
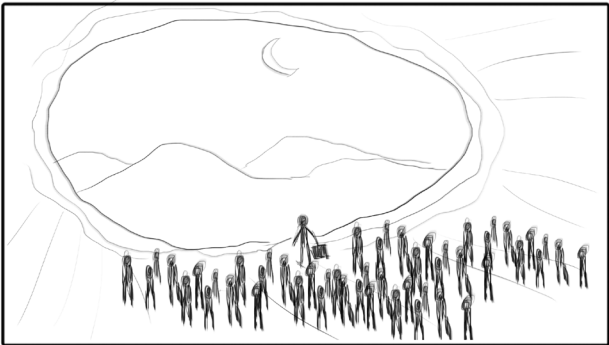
Scene: 35-30



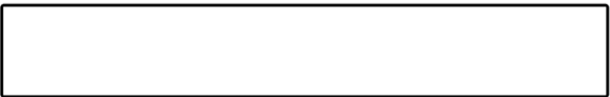
Scene: 35-31.1



Scene: 35-32

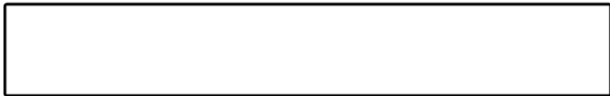
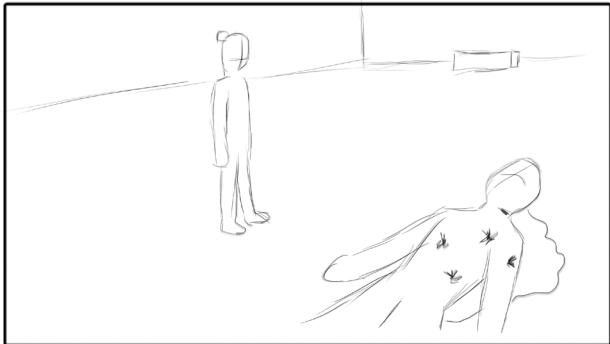


Scene: 35-31.2

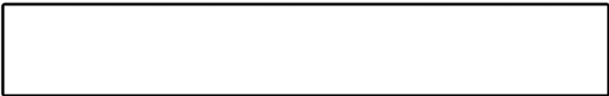
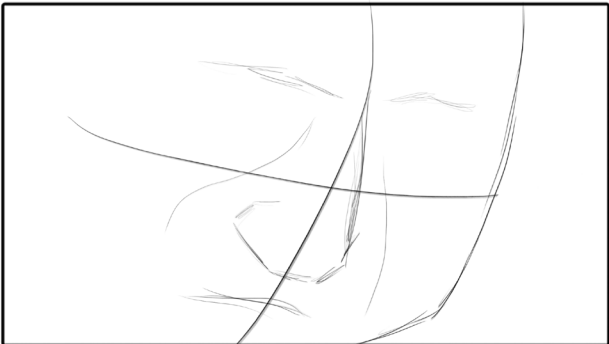




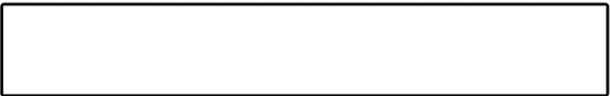
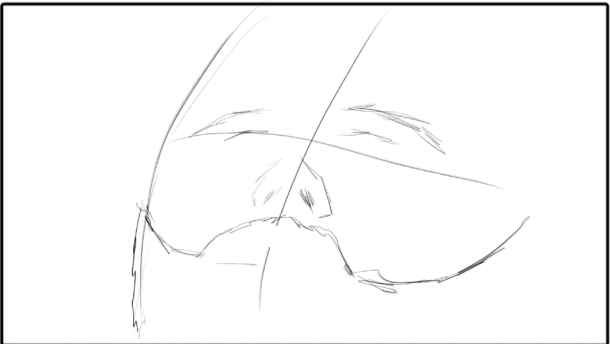
Scene: 35-35



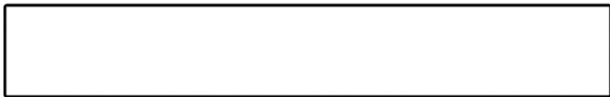
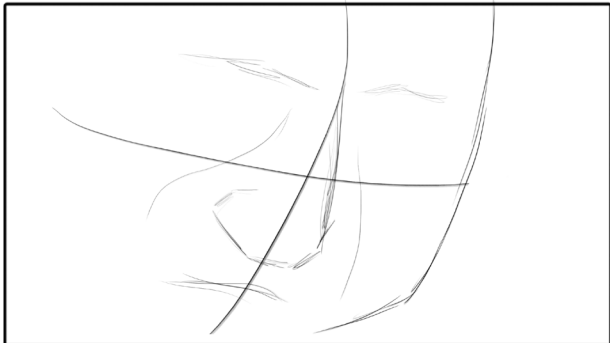
Scene: 35-34.1



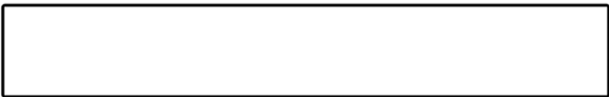
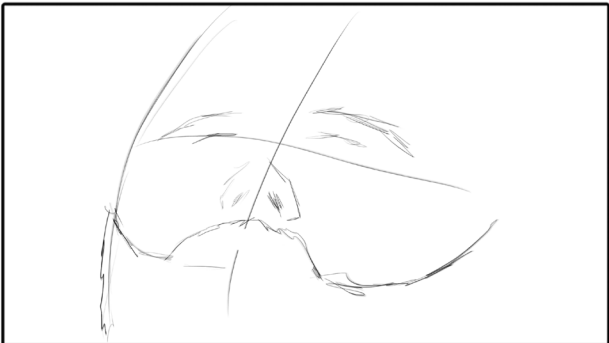
Scene: 35-35.1



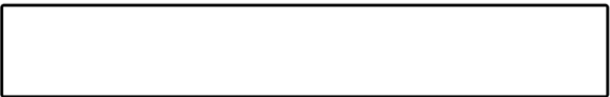
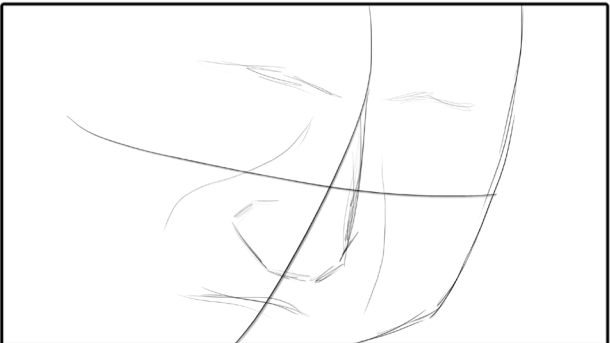
Scene: 35-34.2



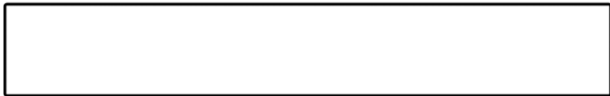
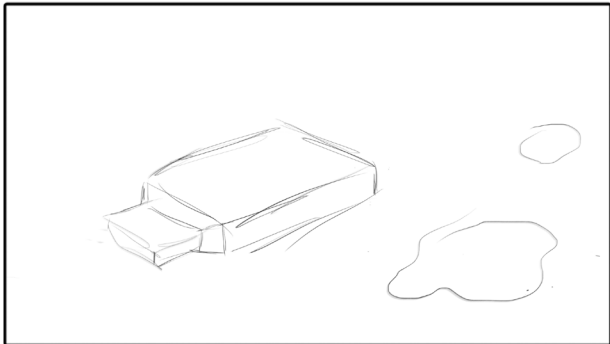
Scene: 35-35.2



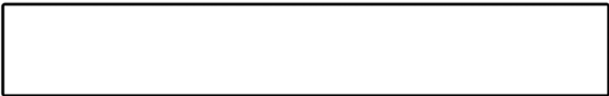
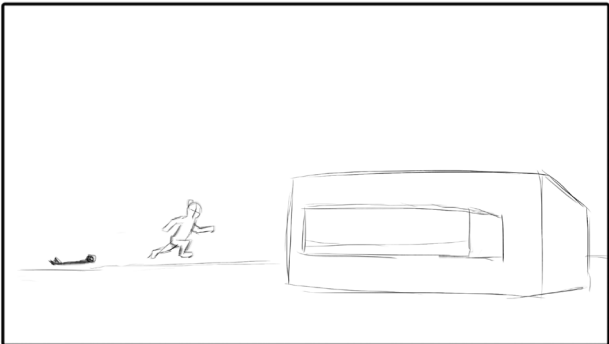
Scene: 35-34.3



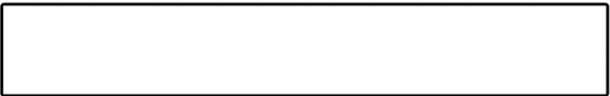
Scene: 35-36



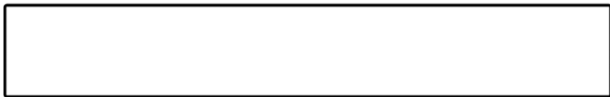
Scene: 35-37



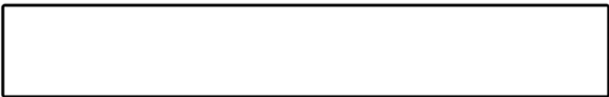
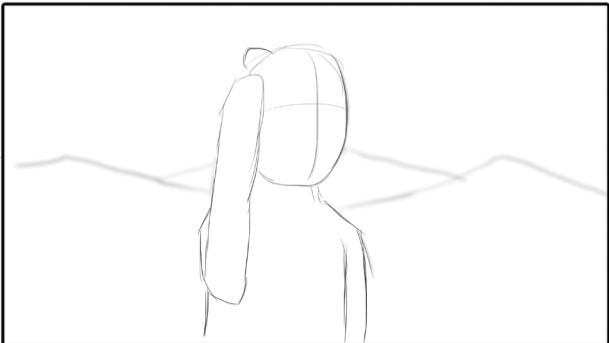
Scene: 35-38



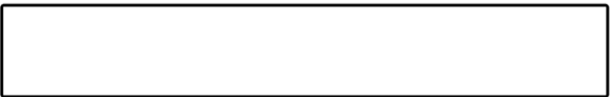
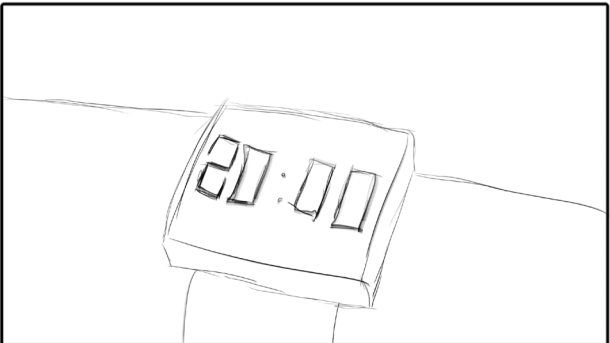
Scene: 36-1



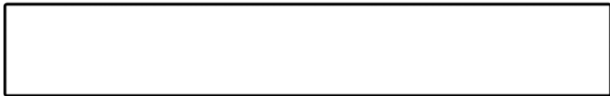
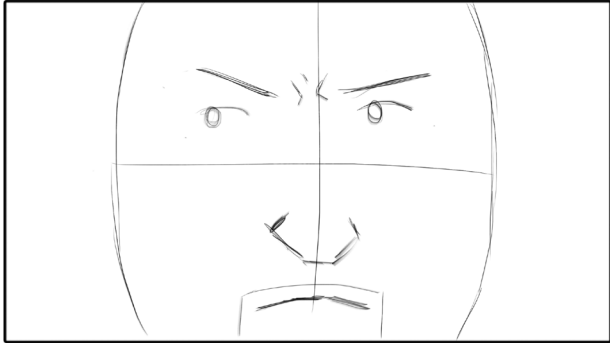
Scene: 36-2



Scene: 36-3

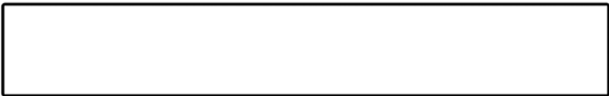


Scene: 36-4

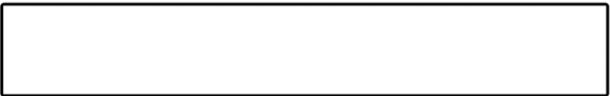
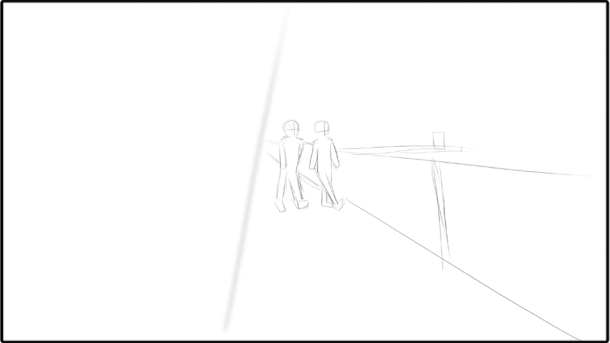


Scene: 36-5

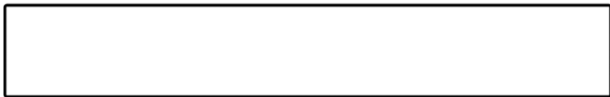
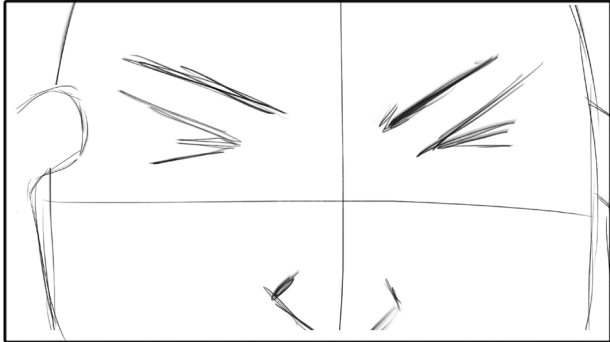
**FLASHBACK**



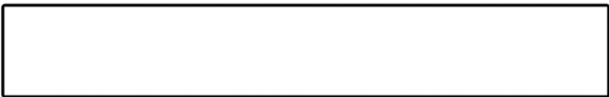
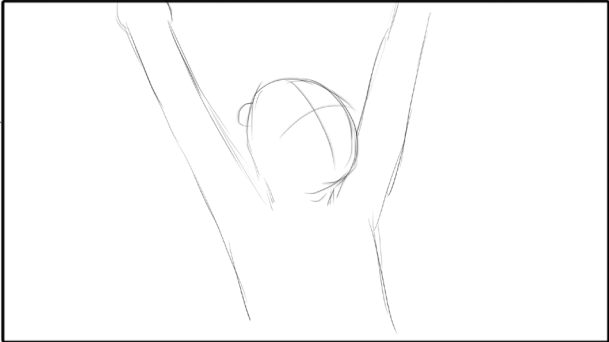
Scene: 36-6



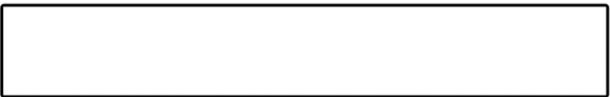
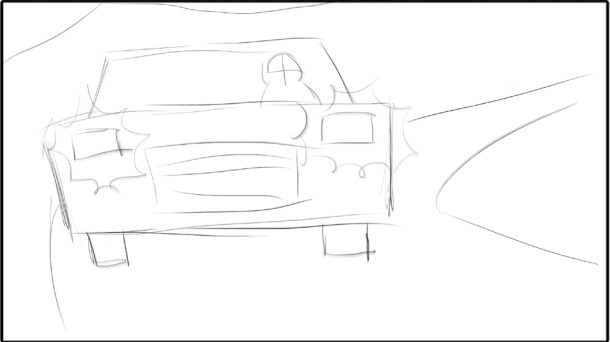
Scene: 37-1



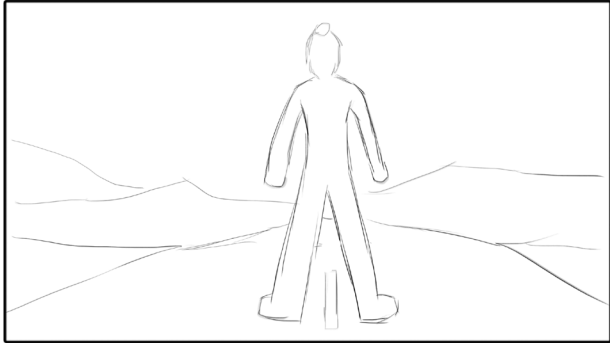
Scene: 37-1



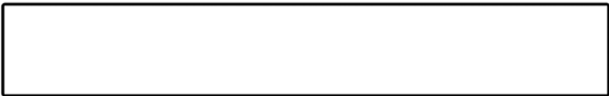
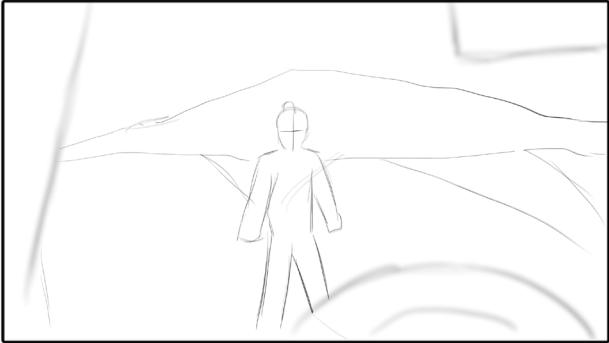
Scene: 37-2



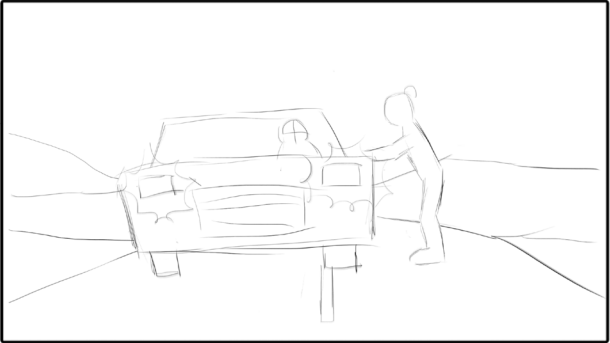
Scene: 37-3.1



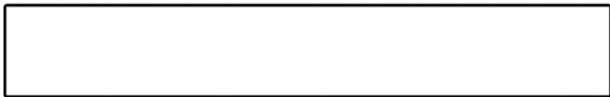
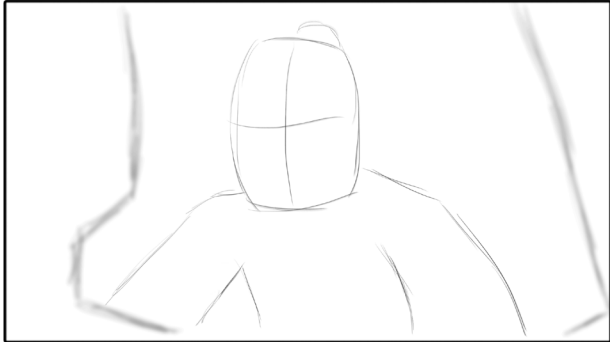
Scene: 37-4



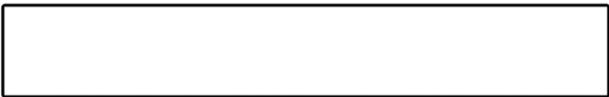
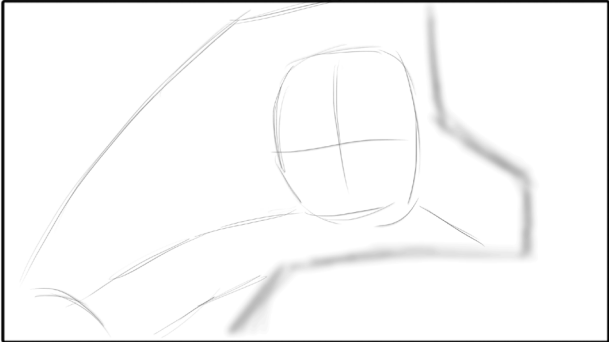
Scene: 37-3.2



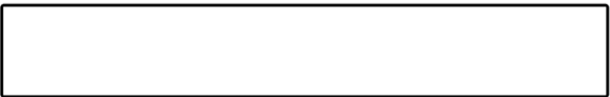
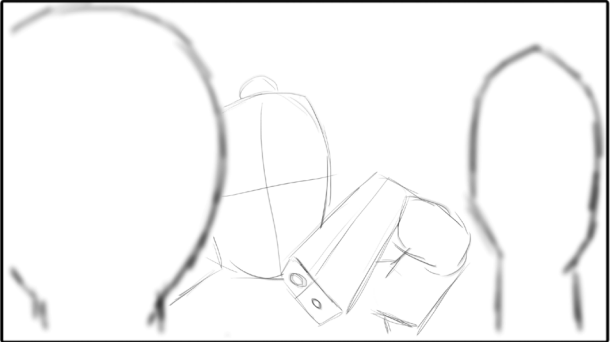
Scene: 37-5



Scene: 37-6

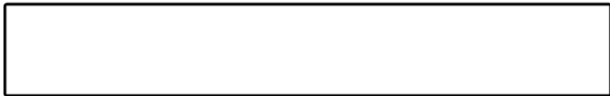
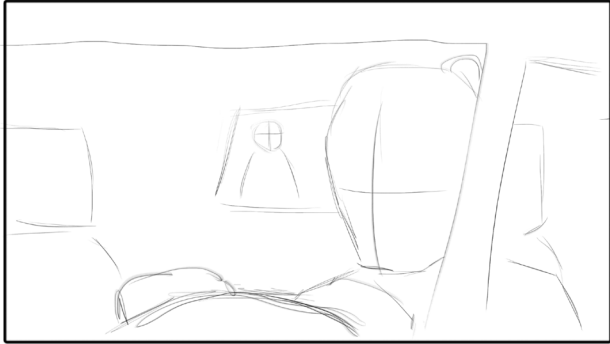


Scene: 37-

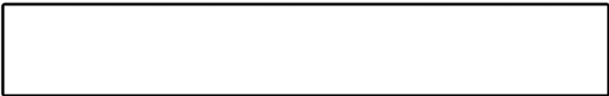
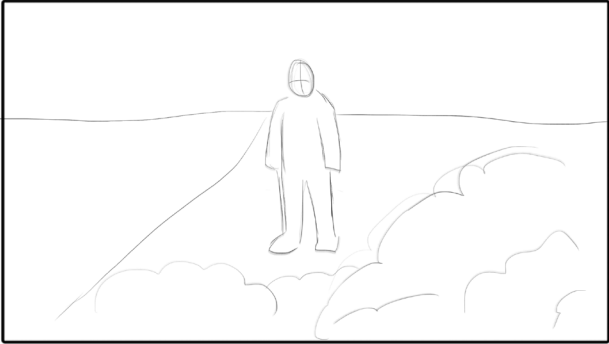




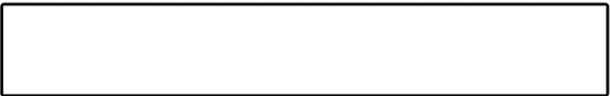
Scene: 37-8



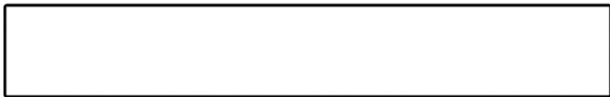
Scene: 37-8



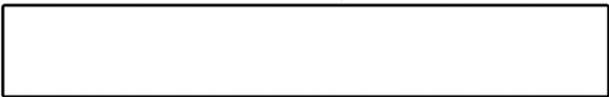
Scene: 38-1



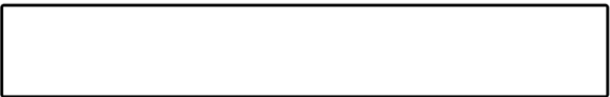
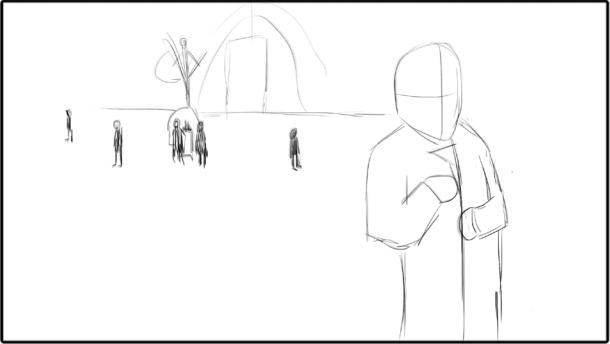
Scene: 39-1



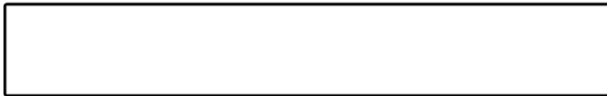
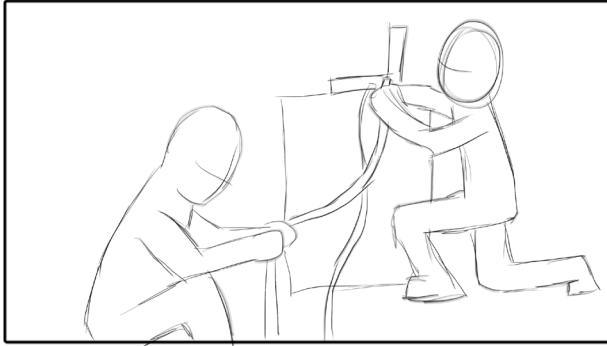
Scene: 39-2



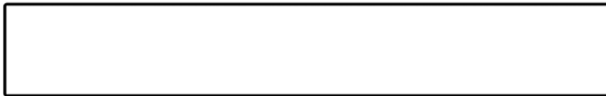
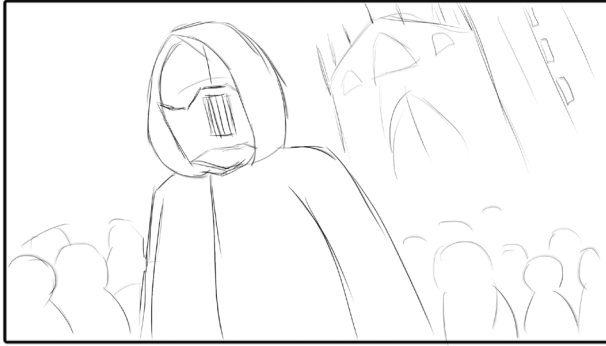
Scene: 39-3



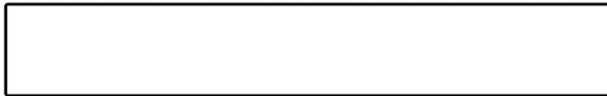
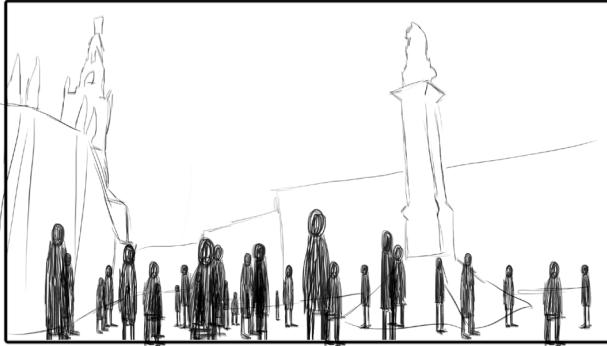
Scene: 39-4



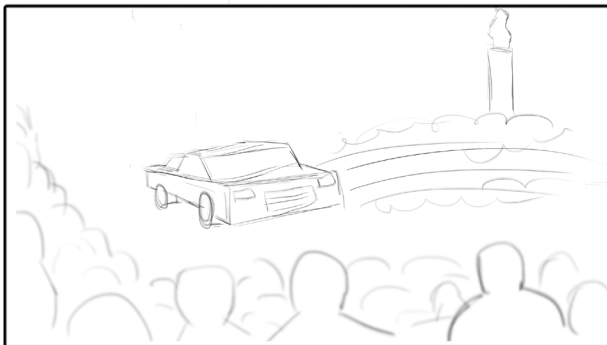
Scene: 39-5



Scene: 39-6



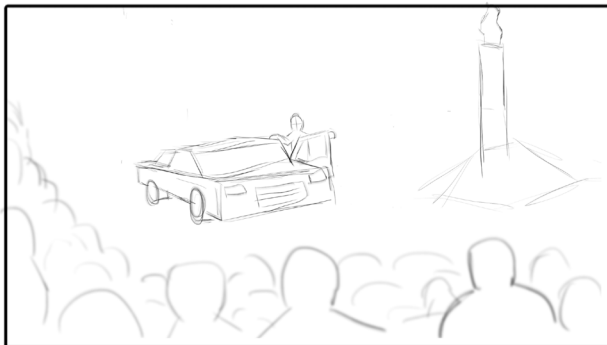
Scene: 39-7.1



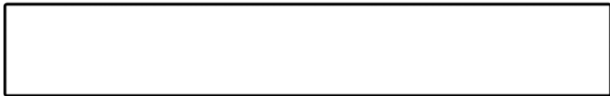
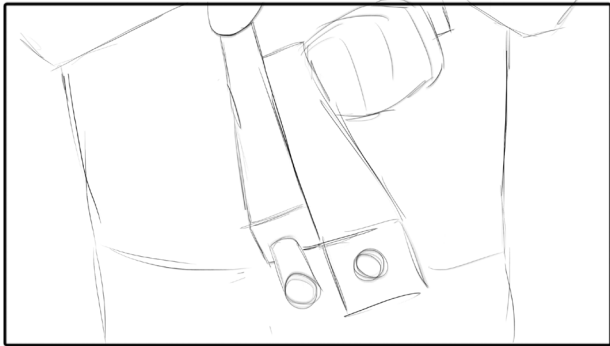
Scene: 39-8.1



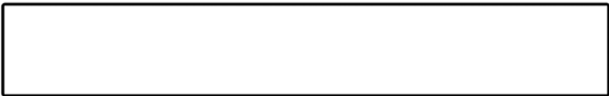
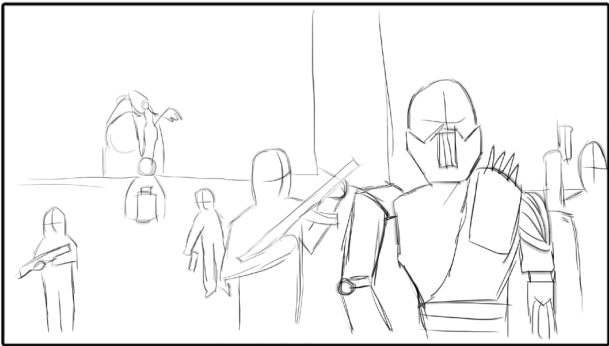
Scene: 39-7.2



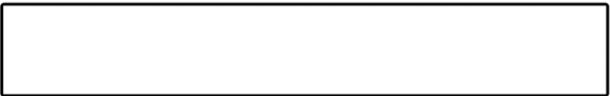
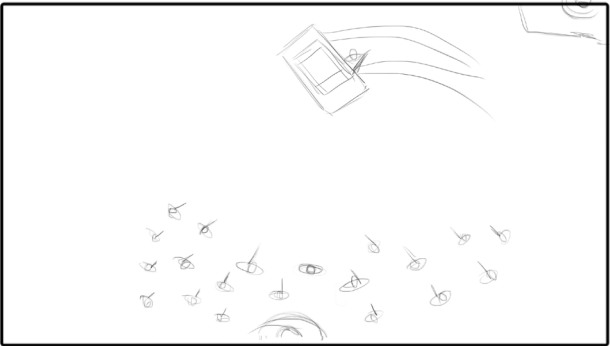
Scene: 39-9



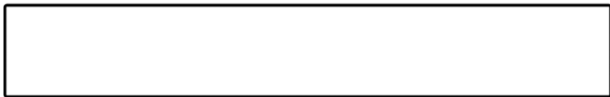
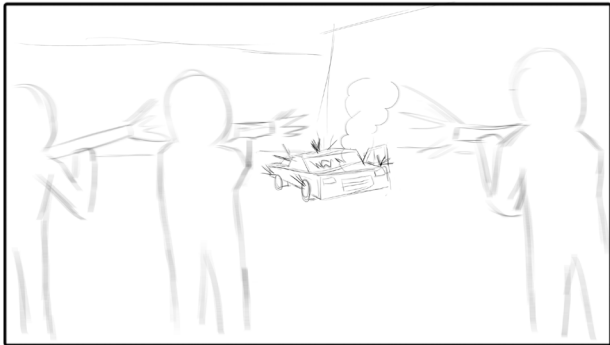
Scene: 39-8.2



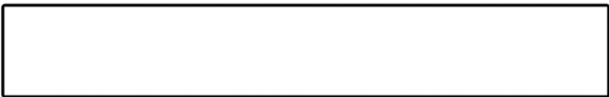
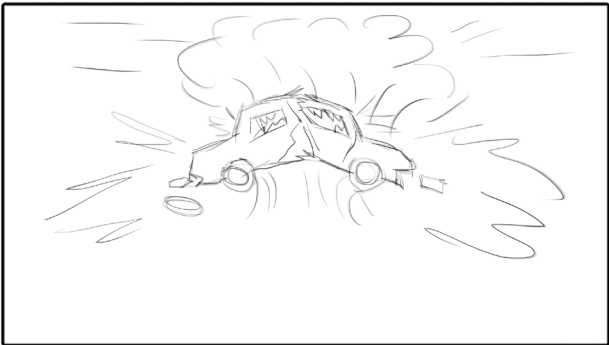
Scene: 39-10



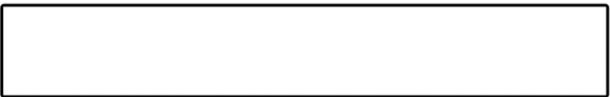
Scene: 39-11



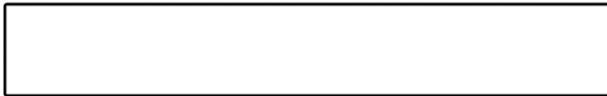
Scene: 39-12



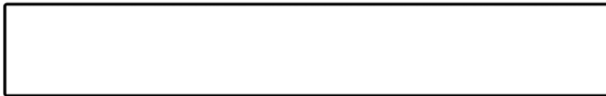
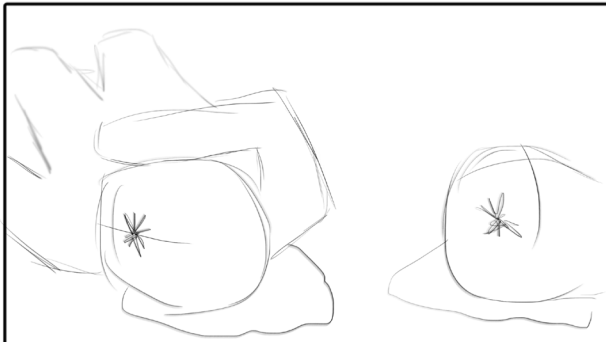
Scene: 39-13



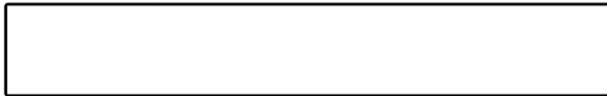
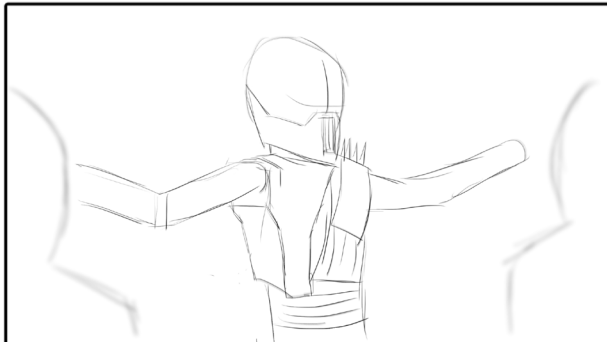
Scene: 39-14.1



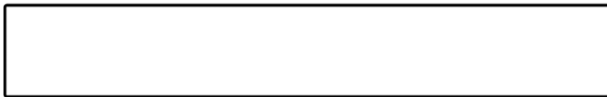
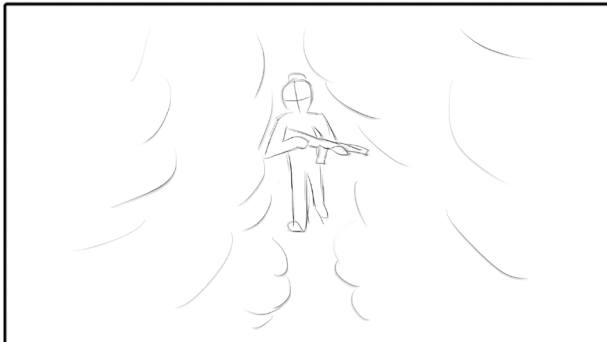
Scene: 39-15



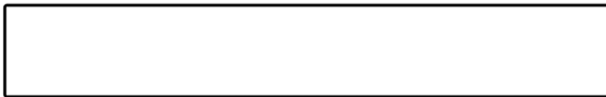
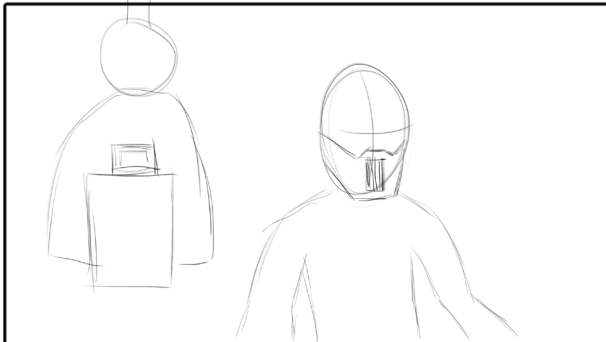
Scene: 39-14.2



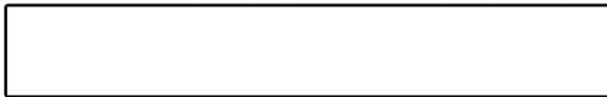
Scene: 39-16



Scene: 39-17



Scene: 39-18

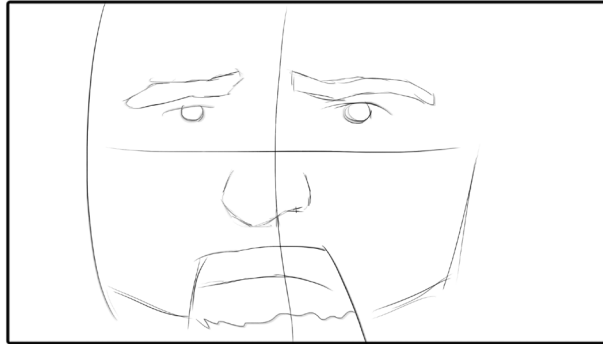




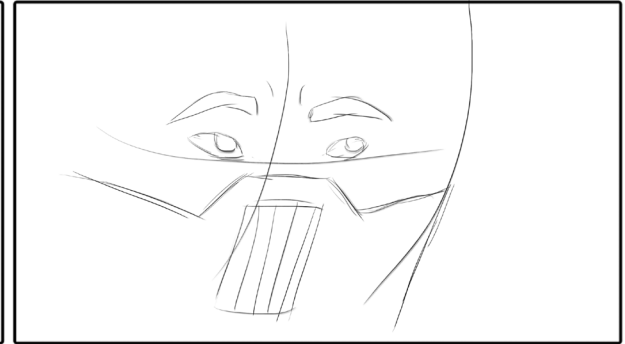
Scene: 39-19.1



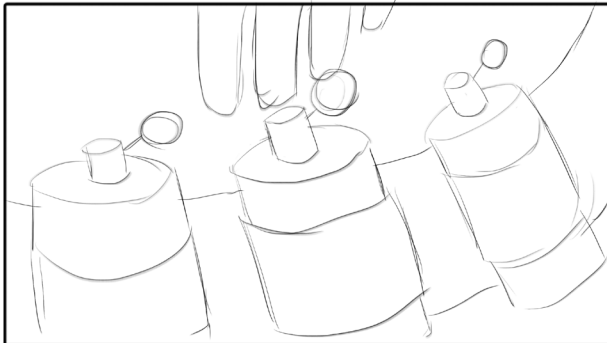
Scene: 39-20



Scene: 39-19.2



Scene: 39-21

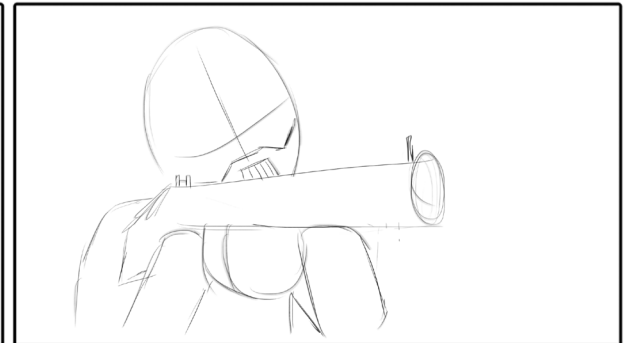


(Son granadas de humo, en ningún momento pensaba matarse)

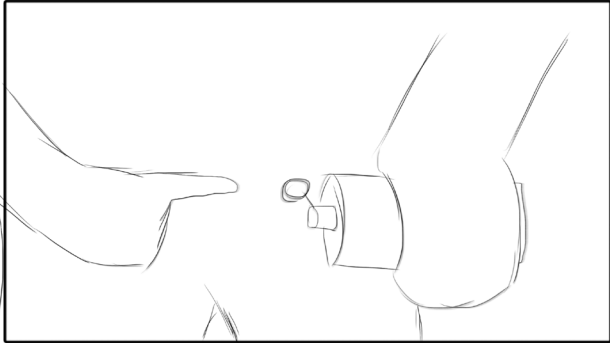
Scene: 39-22



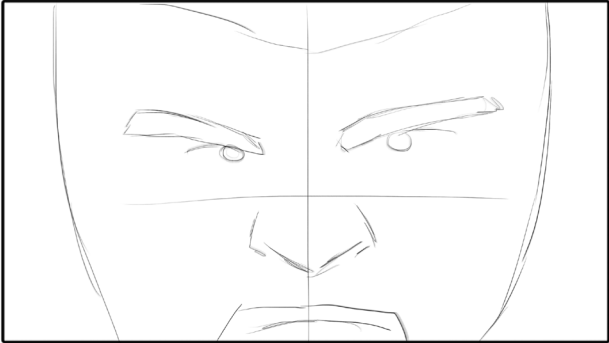
Scene: 39-23



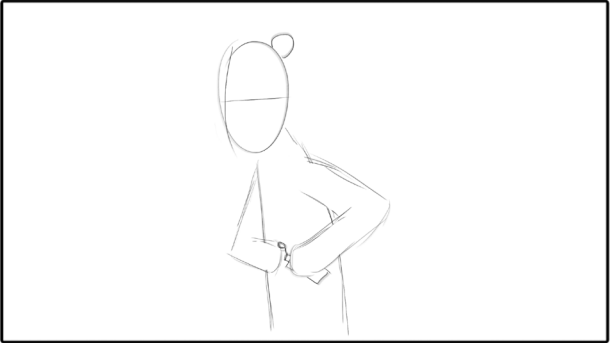
Scene: 39-24



Scene: 39-25



Scene: 39-26



\*Por Gil\*

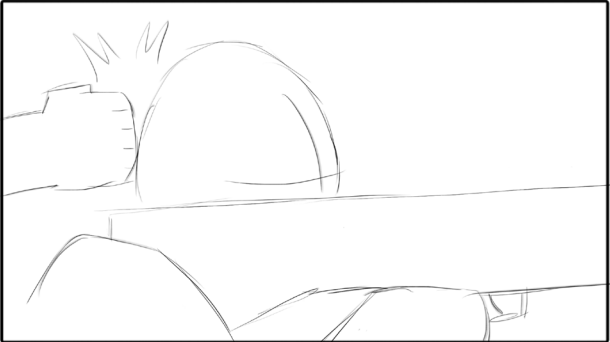
Scene: 39-27



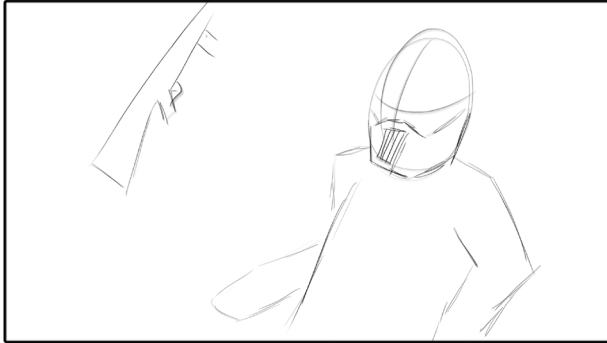
Scene: 39-28



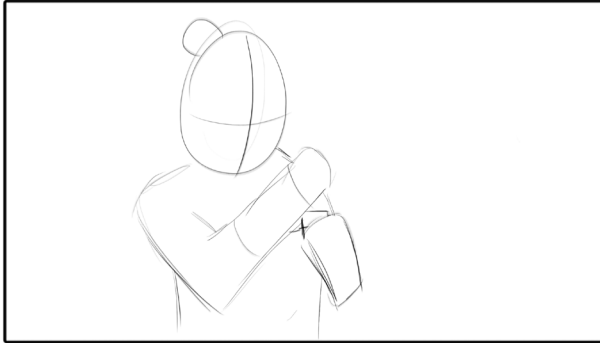
Scene: 39-29



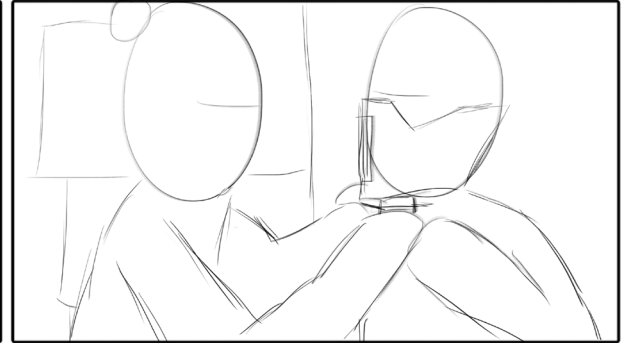
Scene: 39-30



Scene: 39-31

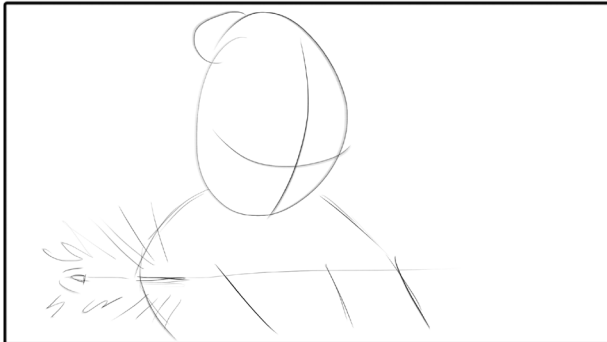


Scene: 39-32



Gabriel se incorpora un poco

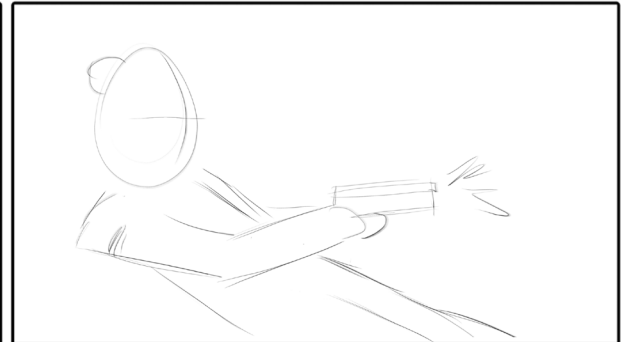
Scene: 39-33



Scene: 39-34.1



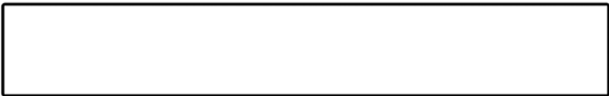
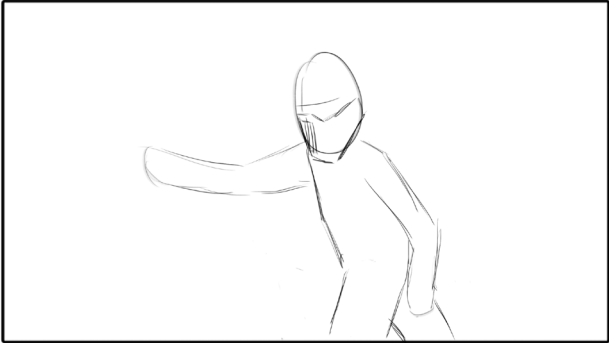
Scene: 39-35.1



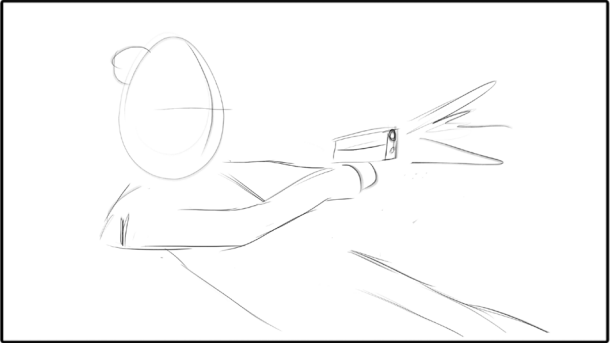
Scene: 39-34.1



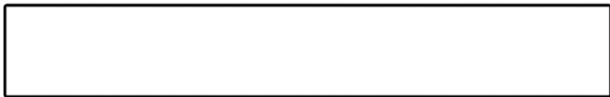
Scene: 39-36



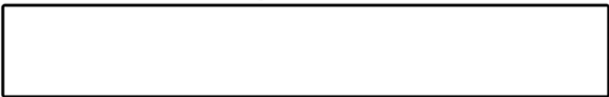
Scene: 39-35.2



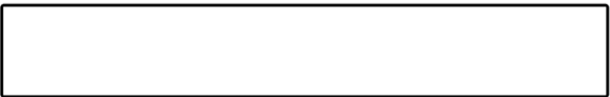
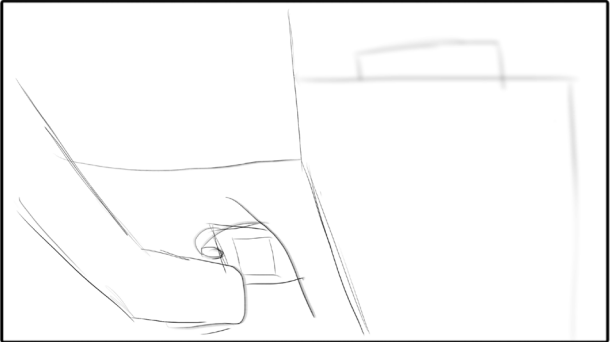
Scene: 39-37



Scene: 39-38

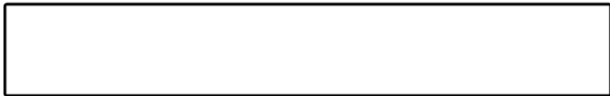
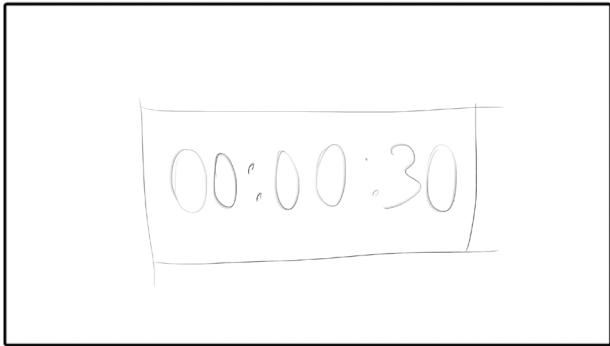


Scene: 39-38

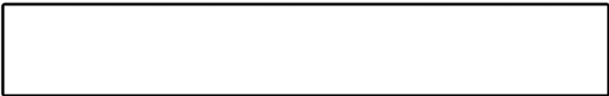
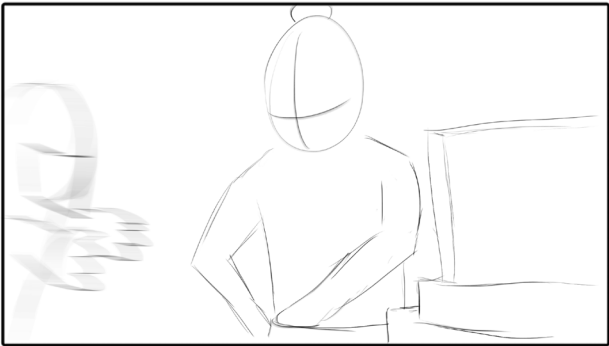




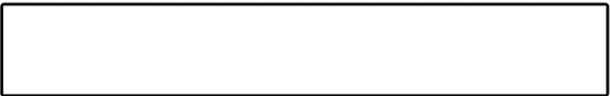
Scene: 39-38



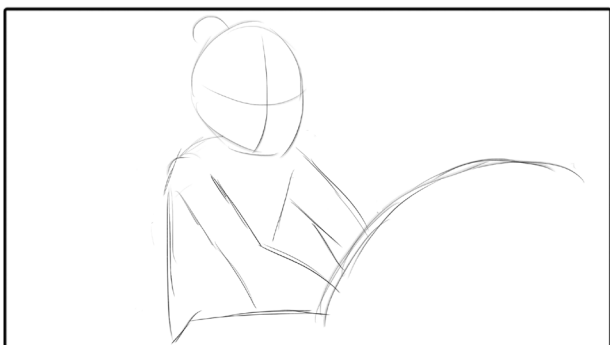
Scene: 39-39



Scene: 39-40



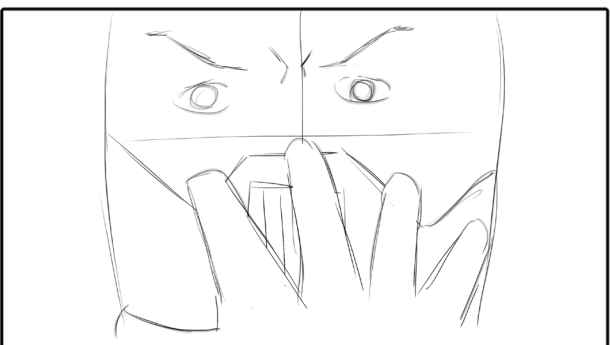
Scene: 39-41



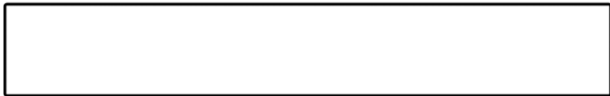
Scene: 39-42



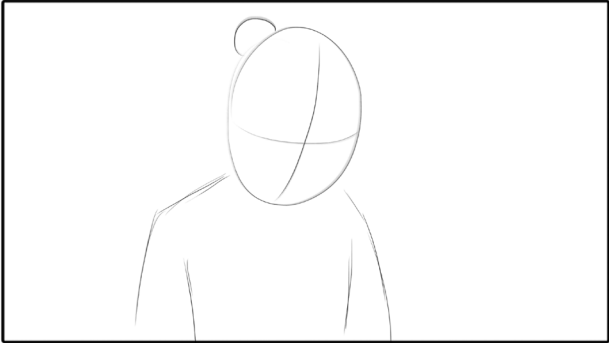
Scene: 39-43



Scene: 39-43

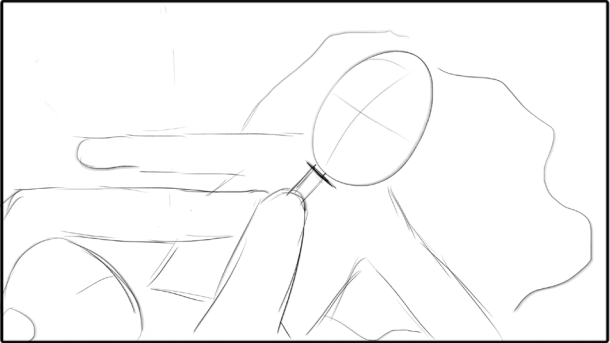


Scene: 39-44



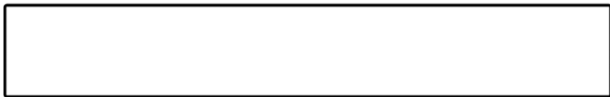
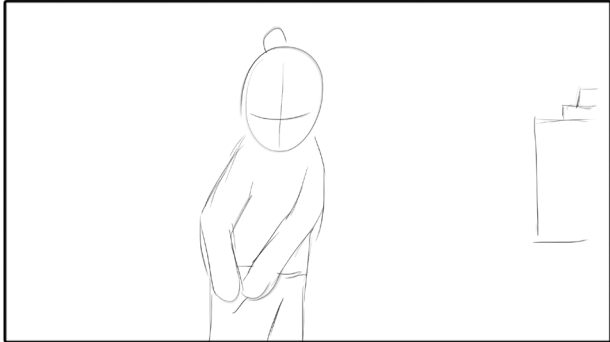
\*contrapicado\*

Scene: 39-45

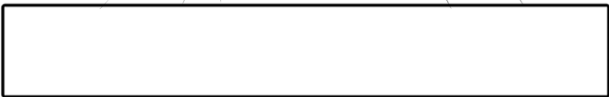
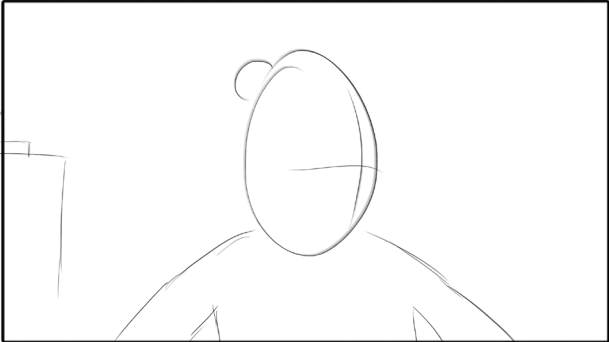


\*cenital\*

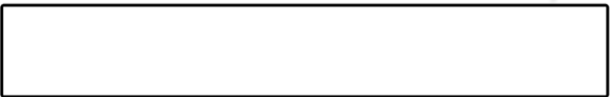
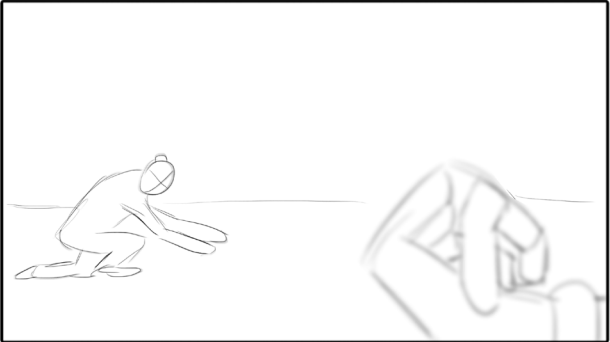
Scene: 39-46



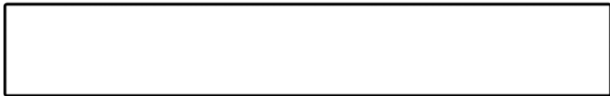
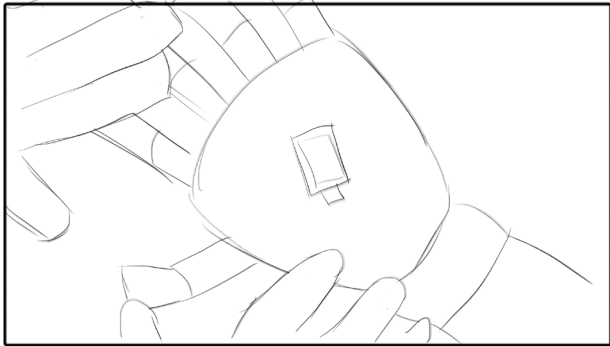
Scene: 39-47



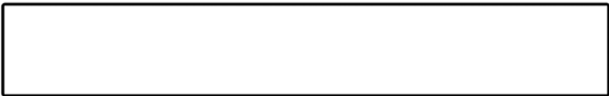
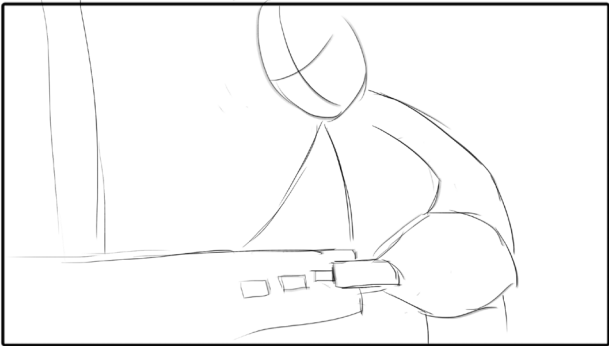
Scene: 39-48



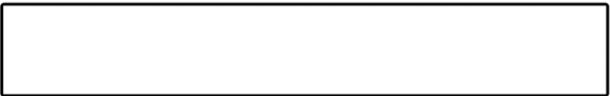
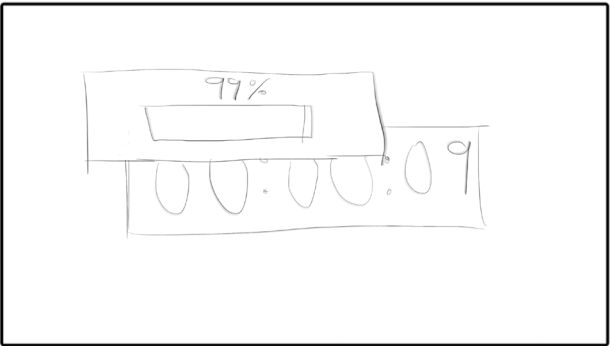
Scene: 39-49



Scene: 39-50



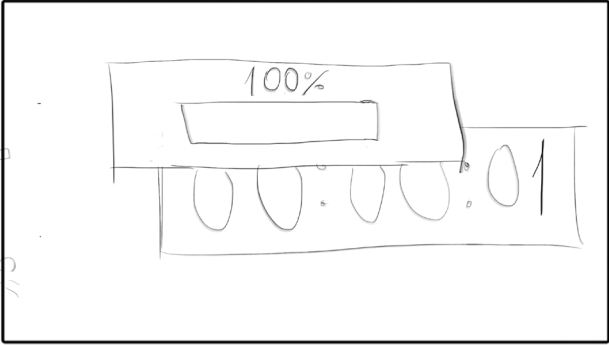
Scene: 39-51.1



Scene: 39-52



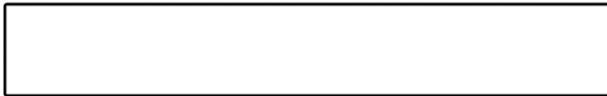
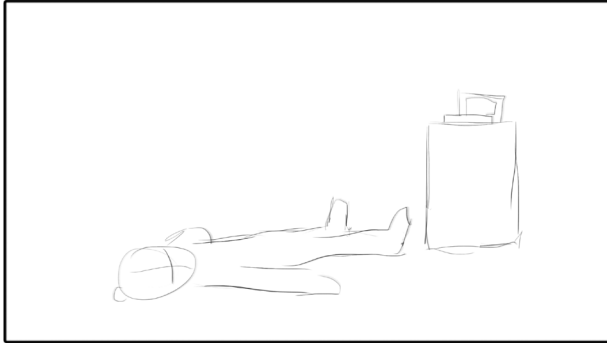
Scene: 39-51.2



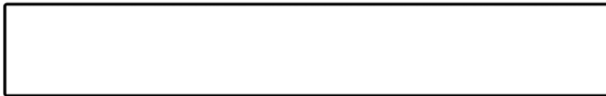
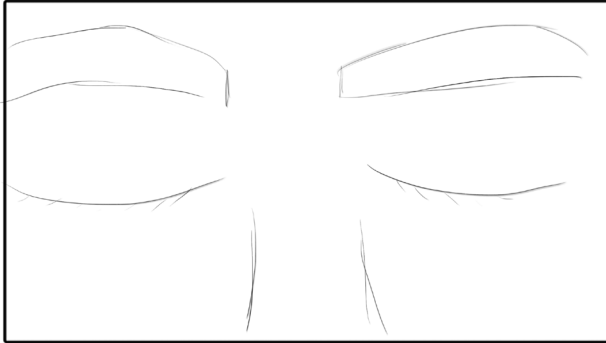
Scene: 39-53



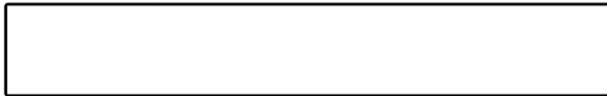
Scene: 39-59



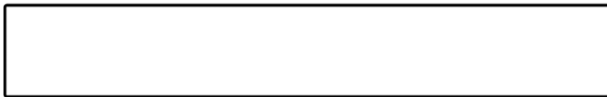
Scene: 40-1



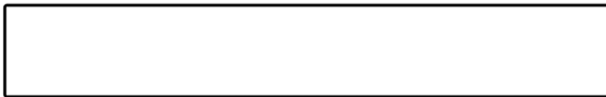
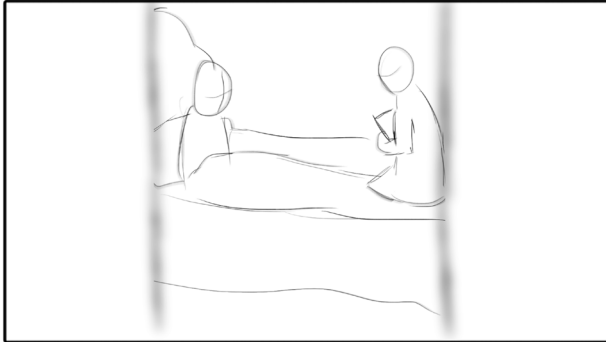
Scene: 40-1



Scene: 40-2

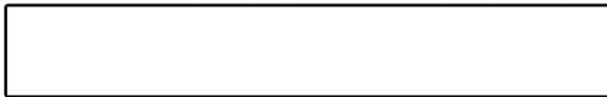


Scene: 40-3



Scene:

**CRÉDITOS**





# Desglose de localizaciones

HOJA DE DESGLOSE ARTE Nº 1

TÍTULO:	Salvatio		
DECORADO:	Habitación de Eli		
LOCALIZACIÓN:	Habitación		
Nº SECUENCIA:	1	Nº PÁGINAS:	3
		PÁGINAS GUIÓN:	1, 25 y 26

Descripción del set	Tiempo	
	INT Interior	N Noche
Habitación acogedora de tamaño mediano, con decoración estándar de habitación infantil. Paredes de color rosa con nubes pintadas por la habitación.		
<b>Atrezzo (especificar props)</b>		
Libros, Lámpara. <b>Props:</b> foto de Eli.		
<b>Mobiliario y Cortinaje</b>		
Cama, estantería, mesita de noche, percha de pared.		
<b>Decoración – Ambientación</b>		
Acogedora, con una luz cálida que ilumina la habitación de forma tenue proveniente de la lámpara localizada en la mesita de noche.		
<b>SFX Efectos especiales/ VFX Efectos visuales</b>		
<b>Efectos visuales:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Etalonaje</li> <li>- Explosión.</li> <li>- Ventanas rotas.</li> </ul>		
<b>Vehículos/Semovientes</b>	<b>Accesorios/Otros</b>	
-	-	
<b>Observaciones</b>		

HOJA DE DESGLOSE ARTE Nº 2

TÍTULO:	Salvatio		
DECORADO:	Vía desértica		
LOCALIZACIÓN:	Desierto		
Nº SECUENCIA:	2	Nº PÁGINAS:	2
		PÁGINAS GUIÓN:	1 y 2

Descripción del set	Tiempo	
	EXT Exterior	T Atardecer
Área desértica, no se aprecia nada más que arena, salvo por una ciudad con una cúpula que se ve a la lejanía. Predomina los colores cálidos típicos de un desierto.		
<b>Atrezzo (especificar props)</b>		
<b>Props:</b> reloj holográfico, máscaras de oxígeno.		
<b>Mobiliario y Cortinaje</b>		
<b>Decoración – Ambientación</b>		
Colores cálidos provenientes de la arena que hay en el desierto y del intenso sol que recae sobre este.		
<b>SFX Efectos especiales/ VFX Efectos visuales</b>		
<b>Efectos visuales:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ciudad y cúpula: CGI.</li> <li>- Reloj holográfico.</li> </ul>		
<b>Vehículos/Semovientes</b>	<b>Accesorios/Otros</b>	
<b>Observaciones</b>		

HOJA DE DESGLOSE ARTE Nº 3

TÍTULO:	Salvatio		
DECORADO:	Entrada de la Aldea		
LOCALIZACIÓN:			
Nº SECUENCIA:	3	Nº PÁGINAS:	2
		PÁGINAS GUIÓN:	2 y 3.

Descripción del set	Tiempo	
	Hall bastante grandecito en el que hay varias cápsulas de desinfección. Es la única puerta disponible para entrar a La Aldea.	INT Interior
<b>Atrezo (especificar props)</b>		
<b>Props:</b> máscaras de oxígeno, reloj holográfico.		
<b>Mobiliario y Cortinaje</b>		
<b>Decoración – Ambientación</b>		
Ambiente frío. El hall es grande pero está vacío en su mayoría.		
<b>SFX Efectos especiales/ VFX Efectos visuales</b>		
<b>Efectos especiales:</b>		
- Duchas pulverizadoras: mecánico.		
<b>Vehículos/Semovientes</b>	<b>Accesorios/Otros</b>	
<b>Observaciones</b>		

HOJA DE DESGLOSE ARTE Nº 4

TÍTULO:	Salvatio		
DECORADO:	La Aldea		
LOCALIZACIÓN:			
Nº SECUENCIA:	4	Nº PÁGINAS:	1
		PÁGINAS GUIÓN:	3

Descripción del set	Tiempo	
	La Aldea es un pueblo casi abandonado. Las calles están vacías, muchas casas abandonadas. Los vecinos permanecen dentro de sus casas sin salir mucho por La Aldea.	EXT Exterior
<b>Atrezo (especificar props)</b>		
<b>Props:</b> reloj holográfico.		
<b>Mobiliario y Cortinaje</b>		
<b>Decoración – Ambientación</b>		
Casas abandonadas, ambientación fría. La soledad del pueblo recorre las calles.		
<b>SFX Efectos especiales/ VFX Efectos visuales</b>		
<b>Efectos visuales:</b>		
- Casas destruidas. - Coches abandonados y deteriorados.		
<b>Vehículos/Semovientes</b>	<b>Accesorios/Otros</b>	
<b>Observaciones</b>		

HOJA DE DESGLOSE ARTE Nº 5

TÍTULO:	Salvatio				
DECORADO:	Nave abandonada				
LOCALIZACIÓN:					
Nº SECUENCIA:	5	Nº PÁGINAS:	11	PÁGINAS GUIÓN:	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 y 14

Descripción del set	Tiempo	
Es el hogar de los protagonistas durante el cortometraje. Es un sitio frío, poco acogedor. Tiene dos mugrientos colchones en el suelo. Está llena de cajas de armamento militar. Es un sitio sucio.	INT Interior	A Amanecer D Día T Atardecer N Noche
<b>Atrezzo (especificar props)</b>		
tablero de corcho, saco de boxeo, mancuernas, pesas <b>Props:</b> cajas de armamento militar, reloj holográfico, máscaras de oxígeno, chip, aparato que simula hoguera.		
<b>Mobiliario y Cortinaje</b>		
Dos colchones, mesa.		
<b>Decoración – Ambientación</b>		
Hay un graffiti enorme tachado de Eternus en la pared del fondo de la nave. No hay mucha más decoración. El suelo está bastante sucio ya que es tierra.		
<b>SFX Efectos especiales/ VFX Efectos visuales</b>		
<b>Efectos visuales:</b> - Hoguera futurista.		
<b>Vehículos/Semovientes</b>	<b>Accesorios/Otros</b>	
<b>Observaciones</b>		

HOJA DE DESGLOSE ARTE Nº 6

TÍTULO:	Salvatio		
DECORADO:	Campo de tiro		
LOCALIZACIÓN:			
Nº SECUENCIA:	6	Nº PÁGINAS:	6
		PÁGINAS GUIÓN:	7, 8, 9, 10, 11 y 12

Descripción del set	Tiempo	
Es un sitio abierto al campo, donde hay varios poyetes de piedra. En los poyetes se colocan las latas para entrenar. También hay maniqués para entrenar la puntería.	EXT Exterior	A Amanecer D Día T Atardecer
<b>Atrezzo (especificar props)</b>		
Armadura, armamento.		
<b>Mobiliario y Cortinaje</b>		
Poyetes de piedra, latas, maniqués.		
<b>Decoración – Ambientación</b>		
<b>SFX Efectos especiales/ VFX Efectos visuales</b>		
<b>Efectos visuales:</b>		
<b>Vehículos/Semovientes</b>	<b>Accesorios/Otros</b>	
<b>Observaciones</b>		



HOJA DE DESGLOSE ARTE Nº 7

TÍTULO:	Salvatio		
DECORADO:	Gimnasio		
LOCALIZACIÓN:			
Nº SECUENCIA:	7	Nº PÁGINAS:	4
		PÁGINAS GUIÓN:	8, 9, 10 y 11

Descripción del set	Tiempo	
	El gimnasio está dentro de la nave abandonada. Contiene alguno de los accesorios necesarios que hay en un gimnasio común.	INT Interior
		D Día
		T Atardecer
		N Noche
<b>Atrezo (especificar props)</b>		
<b>Mobiliario y Cortinaje</b>		
Pesas, mancuernas, barra de salto, saco de boxeo.		
<b>Decoración – Ambientación</b>		
La pared del gimnasio tiene el graffiti de Eternus de la nave.		
<b>SFX Efectos especiales/ VFX Efectos visuales</b>		
<b>Vehículos/Semovientes</b>	<b>Accesorios/Otros</b>	
<b>Observaciones</b>		

HOJA DE DESGLOSE ARTE Nº 8

TÍTULO:	Salvatio		
DECORADO:	Pueblo abandonado		
LOCALIZACIÓN:			
Nº SECUENCIA:	8	Nº PÁGINAS:	1
		PÁGINAS GUIÓN:	15

Descripción del set	Tiempo	
	El pueblo abandonado es un pueblo al que llegan de camino a Eternus. Es un pueblo totalmente arrasado por la explosión por la que acabó el mundo. Solo quedan estructuras principales de los edificios.	EXT Exterior
<b>Atrezo (especificar props)</b>		
Props: reloj holográfico, armamento.		
<b>Mobiliario y Cortinaje</b>		
Edificios destruidos.		
<b>Decoración – Ambientación</b>		
Noche oscura. El pueblo está iluminado por la luna y por las luces de los drones que sobrevuelan el pueblo.		
<b>SFX Efectos especiales/ VFX Efectos visuales</b>		
VFX:		
- Drones.		
<b>Vehículos/Semovientes</b>	<b>Accesorios/Otros</b>	
Drones.		
<b>Observaciones</b>		

HOJA DE DESGLOSE ARTE Nº 9

TÍTULO:	Salvatio		
DECORADO:	Zona exterior de Eternus		
LOCALIZACIÓN:			
Nº SECUENCIA:	9	Nº PÁGINAS:	1
		PÁGINAS GUIÓN:	15

Descripción del set	Tiempo	
	EXT Exterior	N Noche
Eternus está rodeada de muros enormes con centinelas en cada Ala. A un lado del muro se encuentra Eternus y al otro desierto.		
<b>Atrezo (especificar props)</b>		
<b>Props:</b> armamento, reloj holográfico, armadura.		
<b>Mobiliario y Cortinaje</b>		
<b>Decoración – Ambientación</b>		
Altos muros que rodean Eternus.		
<b>SFX Efectos especiales/ VFX Efectos visuales</b>		
<b>VFX:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Centinelas.</li> <li>- Disparos.</li> </ul>		
<b>Vehículos/Semovientes</b>	<b>Accesorios/Otros</b>	
Drones.		
<b>Observaciones</b>		

HOJA DE DESGLOSE ARTE Nº 10

TÍTULO:	Salvatio		
DECORADO:	Patio B de Eternus		
LOCALIZACIÓN:			
Nº SECUENCIA:	10	Nº PÁGINAS:	2
		PÁGINAS GUIÓN:	15 y 16

Descripción del set	Tiempo	
	EXT Exterior	N Noche
Es uno de los muchos patios que tiene Eternus. Es un patio muy bien cuidado y decorado, muy agradable para tomar un descanso.		
<b>Atrezo (especificar props)</b>		
<b>Props:</b> armamento, reloj holográfico, armadura.		
<b>Mobiliario y Cortinaje</b>		
El patio está lleno de plantas muy bien cuidadas, además de bancos. PAD numérico para abrir la puerta.		
<b>Decoración – Ambientación</b>		
La noche crea una ambientación tensa y oscura.		
<b>SFX Efectos especiales/ VFX Efectos visuales</b>		
<b>VFX:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Asesinato (sangre).</li> </ul>		
<b>Vehículos/Semovientes</b>	<b>Accesorios/Otros</b>	
<b>Observaciones</b>		

HOJA DE DESGLOSE ARTE Nº 11

TÍTULO:	Salvatio		
DECORADO:	Ala B		
LOCALIZACIÓN:			
Nº SECUENCIA:	11	Nº PÁGINAS:	2
		PÁGINAS GUIÓN:	16 y 17

Descripción del set	Tiempo	
	INT Interior	N Noche
El interior de Eternus tiene suelo y paredes lisas blancas y negras. El escenario está impecablemente limpio y el suelo y las paredes tienen reflejos de las luces del edificio.		
<b>Atrezo (especificar props)</b>		
<b>Props:</b> armamento, reloj holográfico, armadura.		
<b>Mobiliario y Cortinaje</b>		
Cámaras de seguridad, puertas de tecnología avanzada.		
<b>Decoración – Ambientación</b>		
Los pasillos de Eternus están poco poblados, de algunas puertas salen algunos trabajadores.		
<b>SFX Efectos especiales/ VFX Efectos visuales</b>		
<b>VFX:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cámaras de seguridad.</li> <li>- Reloj holográfico.</li> </ul>		
<b>Vehículos/Semovientes</b>	<b>Accesorios/Otros</b>	
<b>Observaciones</b>		

HOJA DE DESGLOSE ARTE Nº 12

TÍTULO:	Salvatio		
DECORADO:	Oficinas de Eternus		
LOCALIZACIÓN:			
Nº SECUENCIA:	12	Nº PÁGINAS:	2
		PÁGINAS GUIÓN:	17 y 18

Descripción del set	Tiempo	
	INT Interior	N Noche
Una sala grande con bastantes trabajadores, muchas mesas y muchas salas de reuniones. Tiene dos plantas. Desde la segunda planta se puede ver la primera por una barandilla.		
<b>Atrezo (especificar props)</b>		
<b>Props:</b> armamento, reloj holográfico, armadura.		
<b>Mobiliario y Cortinaje</b>		
Mesas, sillas, pizarras, hologramas, mapas, pantallas, proyectores, puertas de tecnología avanzada.		
<b>Decoración – Ambientación</b>		
Se mantiene el blanco puro contrastado con el negro en paredes y el suelo. La luz es blanca y difusa.		
<b>SFX Efectos especiales/ VFX Efectos visuales</b>		
<b>Vehículos/Semovientes</b>	<b>Accesorios/Otros</b>	
<b>Observaciones</b>		

HOJA DE DESGLOSE ARTE Nº 13

TÍTULO:	Salvatio		
DECORADO:	Sala principal		
LOCALIZACIÓN:			
Nº SECUENCIA:	13	Nº PÁGINAS:	3
		PÁGINAS GUIÓN:	18, 19 y 20

Descripción del set	Tiempo	
	Sala grande donde se encuentra la bomba y muchísimas cajas flightcases para transportar armamento y otros elementos militares. Está rodeada por unos ventanales enormes.	INT Interior
<b>Atrezzo (especificar props)</b>		
<b>Props:</b> armamento, reloj holográfico, armadura, chip, bomba.		
<b>Mobiliario y Cortinaje</b>		
Mesas, flightcases, ventanales, sillas.		
<b>Decoración – Ambientación</b>		
La amplitud de la sala y la cantidad de cables, ordenadores y demás componentes que rodean a la bomba la hace una sala majestuosa.		
<b>SFX Efectos especiales/ VFX Efectos visuales</b>		
<b>VFX:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Portal.</li> <li>- Bomba.</li> <li>- Chip.</li> </ul>		
<b>Vehículos/Semovientes</b>	<b>Accesorios/Otros</b>	
<b>Observaciones</b>		

HOJA DE DESGLOSE ARTE Nº 14

TÍTULO:	Salvatio		
DECORADO:	Desierto		
LOCALIZACIÓN:			
Nº SECUENCIA:	14	Nº PÁGINAS:	2
		PÁGINAS GUIÓN:	21 y 22

Descripción del set	Tiempo	
	Zona árida, sin nada alrededor. La carretera está en buen estado.	EXT Exterior
<b>Atrezzo (especificar props)</b>		
<b>Props:</b> armamento, armadura, chip.		
<b>Mobiliario y Cortinaje</b>		
<b>Decoración – Ambientación</b>		
Ambientación calurosa y árida.		
<b>SFX Efectos especiales/ VFX Efectos visuales</b>		
<b>VFX:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Portal.</li> </ul>		
<b>Vehículos/Semovientes</b>	<b>Accesorios/Otros</b>	
Coche.		
<b>Observaciones</b>		



HOJA DE DESGLOSE ARTE Nº 15

TÍTULO:	Salvatio		
DECORADO:	Carretera		
LOCALIZACIÓN:			
Nº SECUENCIA:	15	Nº PÁGINAS:	1
		PÁGINAS GUIÓN:	22

Descripción del set	Tiempo	
Carretera en buen estado por la que Gabriel llega a la capital.	EXT Exterior	T Atardecer
<b>Atrezzo (especificar props)</b>		
Cartel que pone: "Sevilla 20".		
<b>Mobiliario y Cortinaje</b>		
<b>Decoración – Ambientación</b>		
<b>SFX Efectos especiales/ VFX Efectos visuales</b>		
<b>Vehículos/Semovientes</b>	<b>Accesorios/Otros</b>	
Coche.		
<b>Observaciones</b>		

HOJA DE DESGLOSE ARTE Nº 16

TÍTULO:	Salvatio		
DECORADO:	Plaza del Triunfo		
LOCALIZACIÓN:	Plaza del Triunfo, Sevilla		
Nº SECUENCIA:	16	Nº PÁGINAS:	4
		PÁGINAS GUIÓN:	22, 23, 24 y 25

Descripción del set	Tiempo	
Plaza del Triunfo. Plaza amplia en el que Eternus coloca la bomba. La plaza da a una de las puertas de la Catedral de Sevilla.	EXT Exterior	N Noche
<b>Atrezzo (especificar props)</b>		
Props: armamento, armadura, bomba, chip.		
<b>Mobiliario y Cortinaje</b>		
<b>Decoración – Ambientación</b>		
<b>SFX Efectos especiales/ VFX Efectos visuales</b>		
VFX:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explosión.</li> <li>- Disparos.</li> </ul>		
<b>Vehículos/Semovientes</b>	<b>Accesorios/Otros</b>	
x3 vehículos militares, coche.		
<b>Observaciones</b>		

# Desglose de personajes

### HOJA DE DESGLOSE PERSONAJE Nº 1

**TÍTULO:** Salvatio.

**PERSONAJE:** Eli.

Escena	Estado de ánimo	Apariencia	Vestuario	Maquillaje / Caracterización	Peluquería	Observaciones
1	Tranquila, sosegada, dormida.	Casera, en pijama.	Pantalón de pijama amarillo, camiseta blanca, calcetines blancos.	Brillos.	-	-
40	Tranquila, sosegada, dormida.	Casera, en pijama.	Pantalón de pijama amarillo, camiseta blanca, calcetines blancos.	Brillos.	-	-

## HOJA DE DESGLOSE PERSONAJE Nº 2

**TÍTULO:** Salvatio.

**PERSONAJE:** Gabriel.

Escena	Estado de ánimo	Apariencia	Vestuario	Maquillaje / Caracterización	Peluquería	Observaciones
1	Nervioso, emocionado.	Buena apariencia.	Pantalón gris, camisa marrón, chaleco azul, zapatos marrones.	Brillos.	Peinado.	-
2	Desorientado, extrañado.	Un poco sucio de la arena.	Pantalón gris, camisa marrón, chaleco azul, zapatos marrones.	Suciedad, sudor.	Pelo alborotado.	-
3	Desorientado, extrañado.	Un poco sucio de la arena.	Pantalón gris, camisa marrón, chaleco azul, zapatos marrones.	Suciedad, sudor.	Pelo alborotado.	-
4	Desorientado, extrañado.	Un poco sucio de la arena.	Pantalón gris, camisa marrón, chaleco azul, zapatos marrones.	Suciedad, sudor.	Pelo alborotado.	-
5	Desorientado, extrañado.	Un poco sucio de la arena.	Pantalón gris, camisa marrón, chaleco azul, zapatos marrones.	Suciedad, sudor.	Pelo alborotado.	-
6	Cansado, con sueño.	Un poco sucio de la arena.	Pantalón gris, camisa marrón, chaleco azul, zapatos marrones.	Suciedad, sudor.	Pelo aún más alborotado.	-
7	Cansado.	Un poco sucio de la arena.	Pantalón gris, camisa marrón, chaleco azul, zapatos marrones.	Suciedad, sudor.	Pelo aún más alborotado.	-



Escena	Estado de ánimo	Apariencia	Vestuario	Maquillaje / Caracterización	Peluquería	Observaciones
8	Enérgico.	Con buena apariencia.	Chaleco azul, pantalón gris, camisa marrón, zapatos marrones, armadura.	Un poco de sudor.	Pelo bien peinado.	-
9	Enérgico.	Sudoroso.	Chaleco azul, pantalón gris, camisa marrón, zapatos marrones, armadura.	Sudor.	Despeinado.	-
10	Cansado.	Sudoroso.	Chaleco azul, pantalón gris, camisa marrón, zapatos marrones, armadura.	Sudor.	Despeinado.	-
11	Cansado.	Sudoroso.	Chaleco azul, pantalón gris, camisa marrón, zapatos marrones, armadura.	Sudor.	Despeinado.	-
12	Cansado.	Sudoroso.	Chaleco azul, pantalón gris, camisa marrón, zapatos marrones, armadura.	Sudor.	Despeinado.	-
13	Tranquilo.	Buena apariencia.	Pantalón gris, camisa marrón, chaleco azul, zapatos marrones.	Brillos.	Despeinado.	-
14	Cansado.	Sudoroso.	Chaleco azul, pantalón gris, camisa marrón, zapatos marrones, armadura.	Sudor.	Despeinado.	-
15	Tranquilo, sosegado, emocionado.	Buena apariencia.	Pantalón gris, camisa marrón, chaleco azul, zapatos marrones.	Brillos.	Peinado.	-
16	Tranquilo.	Buena apariencia.	Pantalón gris, camisa marrón, chaleco azul, zapatos marrones.	Brillos.	Peinado.	-

Escena	Estado de ánimo	Apariencia	Vestuario	Maquillaje / Caracterización	Peluquería	Observaciones
17	Cansado.	Sudoroso.	Chaleco azul, pantalón gris, camisa marrón, zapatos marrones, armadura.	Sudor.	Despeinado.	-
18	Cansado.	Sudoroso.	Chaleco azul, pantalón gris, camisa marrón, zapatos marrones, armadura.	Sudor.	Despeinado.	-
19	Cansado.	Sudoroso.	Chaleco azul, pantalón gris, camisa marrón, zapatos marrones, armadura.	Sudor.	Despeinado.	-
20	Asustado al despertarse, sosegado después.	Sudoroso de haber dormido.	Pantalón gris, camisa marrón, chaleco azul, zapatos marrones.	Sudor.	Despeinado de la almohada.	-
21	Cansado.	Sudoroso.	Chaleco azul, pantalón gris, camisa marrón, zapatos marrones, armadura.	Sudor.	Despeinado.	-
22	Cansado.	Sudoroso.	Chaleco azul, pantalón gris, camisa marrón, zapatos marrones, armadura.	Sudor.	Despeinado.	-
23	Cansado, pensativo.	Sudoroso.	-	Sudor que se diluye con el agua de la ducha.	Despeinado.	-
24	Tranquilo, sosegado.	Buena apariencia.	Pantalón gris, camisa marrón, chaleco azul, zapatos marrones.	Brillos.	Peinado.	-
25	Nervioso y posteriormente enfadado.	Sudoroso.	Chaleco azul, pantalón gris, camisa marrón, zapatos marrones, armadura.	Sudor.	Despeinado.	-

Escena	Estado de ánimo	Apariencia	Vestuario	Maquillaje / Caracterización	Peluquería	Observaciones
26	Tranquilo, sosegado.	Buena apariencia.	Pantalón gris, camisa marrón, chaleco azul, zapatos marrones.	Brillos.	Peinado.	-
27	Emocionado.	Buena apariencia.	Pantalón gris, camisa marrón, chaleco azul, zapatos marrones.	Brillos.	Peinado.	-
28	Tranquilo, sosegado.	Buena apariencia.	Pantalón gris, camisa marrón, chaleco azul, zapatos marrones.	Brillos.	Peinado.	-
29	Nervioso.	Buena apariencia.	Chaleco azul, pantalón gris, camisa marrón, zapatos marrones, armadura.	Brillos.	Peinado.	-
30	Nervioso, activo, atento.	Buena apariencia.	Chaleco azul, pantalón gris, camisa marrón, zapatos marrones, armadura.	Brillos.	Peinado.	-
31	Nervioso, activo, atento.	Buena apariencia.	Chaleco azul, pantalón gris, camisa marrón, zapatos marrones, armadura.	Brillos.	Peinado.	-
32	Nervioso, activo, atento.	Buena apariencia.	Chaleco azul, pantalón gris, camisa marrón, zapatos marrones, armadura.	Brillos.	Peinado.	-
33	Nervioso, activo, atento.	Buena apariencia.	Chaleco azul, pantalón gris, camisa marrón, zapatos marrones, armadura.	Brillos.	Peinado.	-
34	Nervioso, activo, atento.	Buena apariencia.	Chaleco azul, pantalón gris, camisa marrón, zapatos marrones, armadura.	Brillos.	Peinado.	-

Escena	Estado de ánimo	Apariencia	Vestuario	Maquillaje / Caracterización	Peluquería	Observaciones
35	Nervioso, activo, atento. Luego pasa a estar enfadado y muy activo, a la vez que cansado.	Algo cansado en acción.	Chaleco azul, pantalón gris, camisa marrón, zapatos marrones, armadura.	Brillos, sangre.	Despeinado.	-
36	Nervioso, activo, atento, enfadado.	Cansado.	Chaleco azul, pantalón gris, camisa marrón, zapatos marrones, armadura.	Brillos, sangre.	Despeinado.	-
37	Nervioso, activo, atento, pensativo, enfadado.	Cansado.	Chaleco azul, pantalón gris, camisa marrón, zapatos marrones, armadura.	Brillos, sangre.	Despeinado.	-
38	Nervioso, activo, atento, enfadado.	Cansado.	Chaleco azul, pantalón gris, camisa marrón, zapatos marrones, armadura.	Brillos, sangre.	Despeinado.	-
39	Nervioso, activo, atento, enfadado.	Cansado.	Chaleco azul, pantalón gris, camisa marrón, zapatos marrones, armadura.	Brillos, sangre.	Despeinado.	-
40	Relajado, muy cansado.	Demasiado cansado, ha conseguido el objetivo.	Chaleco azul, pantalón gris, camisa marrón, zapatos marrones, armadura (todo desgastado).	Brillos, sangre.	Despeinado.	-



### HOJA DE DESGLOSE PERSONAJE Nº 3

**TÍTULO:** Salvatio.

**PERSONAJE:** Anciano.

Escena	Estado de ánimo	Apariencia	Vestuario	Maquillaje / Caracterización	Peluquería	Observaciones
2	Nervioso, atento a su alrededor.	Desgastado, poco cuidado.	Pantalón de camuflaje, cinturón con bolsillos, brazaletes, chaleco antibalas, gabardina desgastada marrón, zapatos marrones desgastados.	Suciedad en la cara.	Rapado con muy poco pelo.	-
3	Nervioso, atento a su alrededor.	Desgastado, poco cuidado.	Pantalón de camuflaje, cinturón con bolsillos, brazaletes, chaleco antibalas, gabardina desgastada marrón, zapatos marrones desgastados.	Suciedad en la cara.	Rapado con muy poco pelo.	-
4	Más calmado, sosegado.	Desgastado, poco cuidado.	Pantalón de camuflaje, cinturón con bolsillos, brazaletes, chaleco antibalas, gabardina desgastada marrón, zapatos marrones desgastados.	Suciedad en la cara.	Rapado con muy poco pelo.	-
5	Calmado, sosegado.	Desgastado, poco cuidado.	Pantalón de camuflaje, cinturón con bolsillos, brazaletes, chaleco antibalas, gabardina desgastada marrón, zapatos marrones desgastados.	Suciedad en la cara.	Rapado con muy poco pelo.	-
6	Calmado, sosegado.	Algo más arreglado.	Pantalón de camuflaje, brazaletes, gabardina desgastada marrón, zapatos marrones desgastados.	Brillos.	Rapado con muy poco pelo.	-

Escena	Estado de ánimo	Apariencia	Vestuario	Maquillaje / Caracterización	Peluquería	Observaciones
7	Calmado.	Decente.	Pantalón de camuflaje, brazalete, gabardina desgastada marrón, zapatos marrones desgastados.	Brillos.	Rapado con muy poco pelo.	-
8	Calmado.	Decente.	Pantalón de camuflaje, cinturón con bolsillos, brazalete, chaleco antibalas, gabardina desgastada marrón, zapatos marrones desgastados.	Un poco de sudor.	Rapado con muy poco pelo.	-
9	Agitado.	Sudoroso.	Pantalón de camuflaje, cinturón con bolsillos, brazalete, chaleco antibalas, gabardina desgastada marrón, zapatos marrones desgastados.	Sudor.	Rapado con muy poco pelo.	-
10	Calmado, sosegado.	Buena apariencia.	Pantalón de camuflaje, brazalete, gabardina desgastada marrón, zapatos marrones desgastados.	Brillos.	Rapado con muy poco pelo.	-
11	Calmado, sosegado.	Buena apariencia.	Pantalón de camuflaje, brazalete, gabardina desgastada marrón, zapatos marrones desgastados.	Brillos.	Rapado con muy poco pelo.	-
12	Agitado.	Sudoroso.	Pantalón de camuflaje, cinturón con bolsillos, brazalete, chaleco antibalas, gabardina desgastada marrón, zapatos marrones desgastados.	Sudor.	Rapado con muy poco pelo.	-
13	Calmado, sosegado.	Buena apariencia.	Pantalón de camuflaje, brazalete, gabardina desgastada marrón, zapatos marrones desgastados.	Brillos.	Rapado con muy poco pelo.	-

Escena	Estado de ánimo	Apariencia	Vestuario	Maquillaje / Caracterización	Peluquería	Observaciones
14	Agitado.	Sudoroso.	Pantalón de camuflaje, cinturón con bolsillos, brazalete, chaleco antibalas, gabardina desgastada marrón, zapatos marrones desgastados.	Sudor.	Rapado con muy poco pelo.	-
18	Agitado.	Sudoroso.	Pantalón de camuflaje, cinturón con bolsillos, brazalete, chaleco antibalas, gabardina desgastada marrón, zapatos marrones desgastados.	Sudor.	Rapado con muy poco pelo.	-
20	Calmado, sosegado.	Buena apariencia.	Pantalón de camuflaje, brazalete, gabardina desgastada marrón, zapatos marrones desgastados.	Brillos.	Rapado con muy poco pelo.	-
24	Calmado, sosegado.	Buena apariencia.	Pantalón de camuflaje, brazalete, gabardina desgastada marrón, zapatos marrones desgastados.	Brillos.	Rapado con muy poco pelo.	-
25	Nervioso, enfadado.	Buena apariencia.	Pantalón de camuflaje, brazalete, gabardina desgastada marrón, zapatos marrones desgastados.	Brillos.	Rapado con muy poco pelo.	-
26	Serio, enfadado.	Buena apariencia.	Pantalón de camuflaje, brazalete, gabardina desgastada marrón, zapatos marrones desgastados.	Brillos.	Rapado con muy poco pelo.	-
27	Serio, luego emocionado.	Buena apariencia.	Pantalón de camuflaje, brazalete, gabardina desgastada marrón, zapatos marrones desgastados.	Brillos.	Rapado con muy poco pelo.	-

Escena	Estado de ánimo	Apariencia	Vestuario	Maquillaje / Caracterización	Peluquería	Observaciones
28	Nervioso.	Buena apariencia.	Pantalón de camuflaje, cinturón con bolsillos, brazaletes, chaleco antibalas, gabardina desgastada marrón, zapatos marrones desgastados.	Brillos.	Rapado con muy poco pelo.	-
29	Nervioso.	Buena apariencia.	Pantalón de camuflaje, cinturón con bolsillos, brazaletes, chaleco antibalas, gabardina desgastada marrón, zapatos marrones desgastados.	Brillos.	Rapado con muy poco pelo.	-
30	Nervioso, atento.	Buena apariencia.	Pantalón de camuflaje, cinturón con bolsillos, brazaletes, chaleco antibalas, gabardina desgastada marrón, zapatos marrones desgastados.	Brillos.	Rapado con muy poco pelo.	-
31	Nervioso, atento.	Buena apariencia.	Pantalón de camuflaje, cinturón con bolsillos, brazaletes, chaleco antibalas, gabardina desgastada marrón, zapatos marrones desgastados.	Brillos.	Rapado con muy poco pelo.	-
32	Nervioso, atento.	Buena apariencia.	Pantalón de camuflaje, cinturón con bolsillos, brazaletes, chaleco antibalas, gabardina desgastada marrón, zapatos marrones desgastados.	Brillos y sudor.	Rapado con muy poco pelo.	-
33	Nervioso, atento.	Buena apariencia.	Pantalón de camuflaje, cinturón con bolsillos, brazaletes, chaleco	Brillos y sudor.	Rapado con muy poco pelo.	-



Escena	Estado de ánimo	Apariencia	Vestuario	Maquillaje / Caracterización	Peluquería	Observaciones
			antibalas, gabardina desgastada marrón, zapatos marrones desgastados.			
34	Nervioso, atento.	Algo agitado por la acción.	Pantalón de camuflaje, cinturón con bolsillos, brazalete, chaleco antibalas, gabardina desgastada marrón, zapatos marrones desgastados.	Brillos y sudor.	Rapado con muy poco pelo.	-
35	Nervioso, atento.	Agitado. Sudoroso.	Pantalón de camuflaje, cinturón con bolsillos, brazalete, chaleco antibalas, gabardina desgastada marrón, zapatos marrones desgastados.	Brillos y sudor.	Rapado con muy poco pelo.	-

### HOJA DE DESGLOSE PERSONAJE N° 4

**TÍTULO:** Salvatio.

**PERSONAJE:** Valquiria.

Escena	Estado de ánimo	Apariencia	Vestuario	Maquillaje / Caracterización	Peluquería	Observaciones
35	Furiosa.	Apariencia desgastada, enfadada.	Armadura, brazo biónico, máscara de oxígeno, zapatos rojos.	Caracterización de persona blanca y rusa.	Rapada.	-
39	Muy furiosa.	Apariencia desgastada, enfadada.	Armadura, brazo biónico, máscara de oxígeno, zapatos rojos.	Caracterización de persona blanca y rusa.	Rapada.	-



Este obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-  
NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional.