

**Facultad de Comunicación
Universidad de Sevilla**



TRABAJO FIN DE GRADO

Persistencia: Nuestro primer cortometraje

Francisco Javier Álvarez Urrutia

Jesús Cuenca Molinero

Alberto Redondo García

Tutora: Mónica Barrientos Bueno

2022-2023

ÍNDICE

1. Guion Narrativo. Persistencia.....	3
2. Guion Técnico y Desglose de Producción.....	10
3. Desglose por escenas.....	30
4. Referencias	
4.1 Visuales.....	38
4.2 Narrativas.....	47
4.3 Estéticas o de Escenas.....	52
4.4 Banda Sonora o Musicalización.....	54
5. Plan de Rodaje.....	55
6. Localizaciones.....	70
7. Lista de Necesidades.....	73
8. Cronograma.....	74
9. Cartel/Poster del cortometraje.....	76
10. Memoria de trabajo.....	77

1. PERSISTENCIA

FRANCISCO JAVIER ÁLVAREZ URRUTIA
JESÚS CUENCA MOLINERO
ALBERTO REDONDO GARCÍA

2022

1. INT. PASILLO. NOCHE

Dos hombres forcejean al final de un largo pasillo. Se escuchan gritos de esfuerzo y de auxilio. Los dos hombres se empujan mutuamente y pierden el equilibrio cayendo a través de una puerta, abandonando el pasillo, perdiéndolos de vista. Unos últimos gemidos, un relámpago luminoso y el sonido de un disparo.

2. INT. COCHE. NOCHE

Se escucha un "tic" de reloj y unos ojos se abren sutilmente sobresaltados. Es Darío (27), parece volver en sí. Con la respiración acelerada, mira a su alrededor tratando de ubicarse. Agarra el volante y calma su respiración con la cabeza hacia abajo. Cuando la sube y mira hacia el frente ya se ha recompuesto.

Se busca en el bolsillo de su chaqueta y saca una libreta y una pluma negra. Escribe algo en ella sin apoyo, sosteniéndola en el aire. Seca el sudor de su frente, termina de escribir y vuelve a guardarlos en su bolsillo.

Darío le echa el ojo a la guantera. Se estira para abrirla. De ella saca un sobre no muy grande y lo guarda en el bolsillo de su pantalón con algo de esfuerzo. Vuelve a la guantera y saca un antiguo reloj con correa de cuero. Lo agarra con cuidado, sosteniéndolo en el hueco de su palma. Con la otra mano hace girar la ruleta para cambiar la hora del reloj. Como si cada golpe pesase más que el anterior, la manecilla de los minutos se coloca bajo la de las horas, a las doce en punto. Un "tic tac" se atisba.

Darío vuelve a la guantera para esta vez sacar un revólver. Lo guarda en el bolsillo de su abrigo. Coge aire con seriedad litúrgica, lo expulsa y se dispone a bajar del coche.

3. EXT. COCHE. NOCHE

La puerta del coche se cierra. Darío se gira y observa la casa de campo que tiene frente a él en la oscuridad.

4. EXT. CASA. NOCHE

Darío llega a una puerta. Saca una llave solitaria que encaja perfectamente, la gira lentamente, intentando no hacer ruido.

GUARDA 1

¡Eh, tú!

Darío acciona el pomo cuando por la espalda un guarda se abalanza sobre su cadera, cayendo los dos en el interior de la casa. El guarda está sobre Darío y lo agarra del cuello. Darío mira hacia su derecha: el arma reposa en el suelo a su alcance.

Cuando consigue agarrarla, la mano del guarda parece sincronizarse llegando a la vez. Ambos forcejean por la pistola. El cañón comienza a ceder hacia la cabeza del guarda en favor de Darío, pero con un último esfuerzo el guarda consigue cambiar el rumbo del cañón y

logra apuntar hacia la cabeza de Darío mientras el gatillo es presionado...

5. INT. COCHE. NOCHE

Se escucha un "tic" de reloj y unos ojos se abren sobresaltados. Darío está algo despeinado. Mira el reloj sobre su muñeca, que apunta las doce y cuarto. Vuelve a colocarlo en las en punto. Saca de la guantera el revólver, lo guarda en su abrigo y baja del coche.

6. EXT. CASA. NOCHE

Darío llega a la puerta. Saca la llave y la acciona. El tiempo parece ralentizarse.

GUARDA 1

¡Eh, tú!

Darío suelta el pomo justo antes de accionarlo y se aparta de la puerta a la vez que amartilla el arma. El guarda se ha abalanzado contra la puerta y cuando quiere reaccionar ya tiene el cañón en su frente. Se escucha un disparo.

7. INT. CASA. NOCHE

Darío observa, oculto tras una esquina, a un tipo bebiendo agua en una cocina. Se abalanza sobre su espalda haciéndole un mataleón. Tras muchos espavientos, parece que por fin comienza a dormirse. Darío mantiene la presión sobre su cuello cuando se cerciora de que en el umbral de la puerta de la cocina hay un tipo en calzoncillos y tirantes con una escopeta, algo perplejo. Darío suelta el cuello del guarda que tiene dormido, dejándolo caer, e intenta desenfundar rápido, pero el tipo de los calzoncillos ha cargado la escopeta...

8. INT. COCHE. NOCHE

Se escucha un "tic" de reloj y unos ojos se abren sobresaltados. Darío está más despeinado, furioso en sus ademanes.

Vuelve a colocar las agujas del reloj en las doce en punto. Saca el revólver de la guantera y baja del coche.

9. EXT. CASA. NOCHE

Darío llega a la puerta. Gira la llave.

GUARDA 1

¡Eh, tú!

El cañón de la pistola apunta su cabeza. Suena un disparo.

10. INT. CASA. NOCHE

Un guarda bebe agua.

Darío camina con convicción y entra a la cocina sobresaltando al guarda, que suelta rápido el vaso y busca su arma. Darío amartilla y dispara sin pensarlo dos veces. El guarda cae a sus pies. Darío se acerca a la encimera. Coge el vaso, medio lleno o medio vacío, y bebe de él mientras amartilla su revólver y apunta al umbral de la puerta de la cocina, donde aún no hay nadie. Se escuchan los pasos de alguien que corre. El tipo en calzoncillos y tirantes llega al umbral de la cocina con la escopeta en sus manos, alterado. Darío dispara al instante y el tipo muere en calzoncillos.

Darío se aproxima a otra puerta. La abre con cautela, despacio.

11. INT. HABITACIÓN RUCO. NOCHE

Darío entra apuntando con su revólver a Ruco (50), el dueño de la casa. Ruco, en calzoncillos, está tenso y asustado, en pie, indefenso. Hay dos chicas jóvenes en ropa interior y con el rímel corrido acompañándoles. Están tumbadas en la cama, arrinconadas y muy asustadas. Darío camina hacia Ruco lentamente.

Súbitamente se escuchan unos fuertes golpes.

POLICÍA 1

¡Que salga todo el mundo! ¡Policía!

Ruco mira a Darío y levanta sus brazos mientras hace un gesto burlón con sus hombros. Darío gira su cuello rápidamente hacia la puerta porque la policía está entrando con linternas. Le apuntan al rostro. Darío, deslumbrado, levanta las manos.

DARÍO

Joder.

POLICÍA 1

¡Suelte el arma!

Darío gira su muñeca colocando el cañón del revólver en su sien...

12. INT. COCHE. NOCHE

Se escucha un "tic" de reloj y unos ojos se abren sobresaltados. Darío está muy despeinado y furioso.

Vuelve a colocar las agujas del reloj en las doce en punto. Saca el revólver de la guantera y lo guarda en su abrigo. Mira bajo el asiento del copiloto y saca un cuchillo. Baja del coche.

13. EXT. CASA. NOCHE

Darío empuja el rostro del primer guarda contra la puerta de entrada y desliza el cuchillo por su cuello.

14. INT. CASA. NOCHE

Darío corta el cuello del guarda que bebía agua en la cocina.

Darío lanza el cuchillo al pecho del guarda en calzoncillos.

Darío le arranca el cuchillo del pecho al guarda en calzoncillos y limpia la sangre en su pantalón.

Darío toca con el cuchillo a la puerta de la habitación de Ruco.

15. INT. HABITACIÓN RUCO. NOCHE

Darío ha entrado. Las chicas siguen arrinconadas en la cama, esta vez se han sobresaltado y han pegado un pequeño grito. Ruco se ha incorporado rápidamente. Está tenso, asustado y en calzoncillos. En pie, Ruco acerca su espalda a la pared, buscando cierto refugio meramente psicológico.

Darío camina serio hacia él.

Darío echa su mano al bolsillo y saca el sobre que guardó. Lo abre con el cuchillo y ofrece a Ruco lo que hay dentro, apretando de los extremos para que se abra el interior.

DARÍO

Cógelos.

(Dando un par de toquécitos con el
cuchillo sobre el sobre)

Ruco saca del sobre la fotografía de una joven sonriente.

DARÍO

(Con más intensidad, acercando el rostro
a Ruco)

¿Dónde está?

RUCO

No sé quién coño es.

(tira la foto al suelo y escupe a Darío)

Darío se limpia algo asqueado con la mano que sostiene el cuchillo. Echa la vista al reloj.

DARÍO

Vale. Creo que no tengo prisa. Podemos hablar
tranquilamente.

(Sonríe forzosamente)

Darío se abalanza con gran violencia y rapidez sobre Ruco, cayendo al suelo sobre él. Darío acerca el cuchillo al rostro de Ruco, ambos haciendo un gran esfuerzo. Los gritos de dolor de Ruco inundan la habitación, y las dos jóvenes miran horrorizadas la escena.

FUNDIDO A NEGRO

16. INT. HABITACIÓN RUCO. NOCHE

Ruco reposa inmóvil en el suelo, a los pies de un cansado Darío que está sentado al borde de la cama, con las dos jóvenes detrás, una de ellas sollozando. Darío se pone en pie, parece dolerle la espalda. Se estira brevemente y saca el revólver de su abrigo. Los sollozos de las chicas crecen al ver el arma, pero Darío las manda a callar con un "shh" mientras posa el cañón del revólver sobre sus labios como si fuese el habitual dedo. Sube el revólver y apunta a su propia sien...

17. INT. COCHE. NOCHE

Se escucha un "tic" de reloj y unos ojos se abren sobresaltados. Darío parece estar exhausto. Echa sus manos al pelo, intentando apaciguarlo. Respira marcadamente.

Mira la hora en su reloj. Las doce y treinta segundos. Se lo quita, dejando una huella morada con multitud de venas en su muñeca. Lo guarda en la guantera.

Saca el sobre de su abrigo y lo guarda en la guantera también. La cierra.

Darío saca la libreta y la pluma negra y apunta algo en ella. La deja en el asiento del copiloto.

Darío enciende un cigarro. Le da un par de caladas calmadas. Agita el dedo sobre el cigarro a través de la ventana para hacer caer la ceniza, se mira en el espejo retrovisor izquierdo mientras da una última calada. Deja caer el cigarro, arranca el coche y desaparece de ese lugar dejando sólo una colilla medio consumida en la carretera.

2. GUIÓN TÉCNICO Y DESGLOSE DE PRODUCCIÓN

Escena	Nº de plano	Descripción	Ángulo	Óptica	Movimiento	Sonido	Diálogo
1	1	A la altura de la cadera, la cámara gira 360° manteniendo el eje horizontal. Se aleja de la acción a través de un pasillo pasando de un PM de dos personajes que forcejean a un PG del lugar.	Normal	35mm	Travelling hacia atrás y zoom in	Foley: Jadeo, movimiento de pies, agarres de camisa, toques en el cuerpo, quejidos ahogados Fx: Disparo con reverb SD: Sonido Ambiente, quejidos ahogados BS: 0	
2	1	PD de los ojos de Darío abriéndose sobresaltados.	Normal	50mm	-	Fx: Reverb con eco y paneo del disparo, sonido noche (chispea, animales) SD: Ambiente y bocanada de aire	
2	2	PPP de Darío mirando a su alrededor con la respiración marcada.	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, respiración agitada Fx: Noche	
2	3	PD Darío agarra volante.	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, respiración agitada Fx: Noche Foley: agarre del volante	

Escena	Nº de plano	Descripción	Ángulo	Óptica	Movimiento	Sonido	Diálogo
2	4	PPP de Darío controlando respiración y bajando la cabeza.	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, respiración agitada (cambio en dirección, atenuada y timing) Fx: Noche	
2	5	PM lateral de Darío, que, agarrando el volante, agacha la cabeza al hueco de sus brazos buscando calma.	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, respiración agitada (cambio en dirección, atenuada y timing) Fx: Noche	
2	6	PP de Darío que levanta la cabeza soltando aire, ya más calmado.	Picado	35mm	-	SD: Ambiente, expulsar aire Fx: Noche	
2	7	PML lateral del coche. La cámara se coloca a la altura de la guantera encuadrando todo el interior del coche. Darío saca un una libreta de su abrigo y escribe en ella.	Leve contrapicado	35mm	-	SD: Ambiente Fx: Noche Foley: Sacar libreta, toque con el abrigo y sonido de boli (algo acentuado) escribiendo	
2	8	PM frontal. A través de la luna. Darío termina de escribir.	Normal	35mm	-	SD: Ambiente decrece Fx: Noche aumenta Foley: 0	
2	9	PML lateral del coche. La cámara se coloca a la altura de la guantera encuadrando todo el interior del coche. Darío guarda la libreta, mira la guantera y la abre. Saca un sobre y se lo guarda en el bolsillo del pantalón. Saca un reloj.	Leve contrapicado	35mm	-	SD: Ambiente vuelve al volumen Fx: Noche vuelve a volumen Foley: libreta en abrigo, abrir guantera, tacto con objetos, sonido sobre, coger reloj	

Escena	Nº de plano	Descripción	Ángulo	Óptica	Movimiento	Sonido	Diálogo
2	10	PD reloj. Darío lo acerca a sí mismo y gira la rueda.	Picado	35mm	La cámara sigue la mano de Darío.	SD: Ambiente Fx: Noche Foley: sonido reloj elementos metálicos como si fuera de cuerda y segundero	
2	11	PP Darío. Mira el reloj.	Contrapicado	35mm	-	SD: Ambiente Fx: Noche Foley: sonido reloj elementos metálicos como si fuera de cuerda y segundero	
2	12	PD muy cerrado del Reloj. Las agujas se mueven como si pesasen.	-	70mm	-	SD: Ambiente decrece Fx: Noche decrece Foley: mecanismo de reloj sobrestimado	
2	13	PPP Darío. Mira el reloj.	-	35mm	-	SD: Ambiente decrece Fx: Noche decrece Foley: mecanismo de reloj sobrestimado más fuerte	
2	14	PD muy cerrado (MÁS) del Reloj. Las agujas se mueven como si pesasen.	-	35mm	-	SD: Ambiente decrece Fx: Noche decrece Foley: mecanismo de reloj sobrestimado algo más fuerte	
2	15	PML lateral del coche. La cámara se coloca a la altura de la guantera encuadrando todo el interior del coche. Darío se coloca el reloj en la pulsera. Vuelve a la guantera y saca de ella un revólver que guarda en su abrigo. Cierra la guantera.	Leve contrapicado	35mm	-	SD: Ambiente fade subida Fx: Noche fade subida Foley: mecanismo de reloj, tacto chaqueta, movimiento al ponérselo, chasqueo metálico al coger la pistola, cerrar guantera	
2	16	PP Darío. Coge aire, lo expulsa y baja del coche.	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, respiración Fx: Noche	

Escena	Nº de plano	Descripción	Ángulo	Óptica	Movimiento	Sonido	Diálogo
						Foley: abrir puerta, pomo de puerta accionado	
3	1	PD Se cierra la puerta del coche casi en paralelo a la cámara (marca la línea de fuga principal). Fuera de foco Darío se aleja.	Normal	35mm	-	SD: Ambiente Fx: Noche aumenta Foley: cerrar puerta, pisadas (multipista)	
3	2	PP de Darío observando el lugar. Panorámica de su rostro a PG del exterior de la casa.	Normal	35mm	Panorámica y transfoque	SD: Ambiente Fx: Noche aumentada	
4 ¿? LA INCURSIÓN DEPENDE DEL LUGAR	*****						
4	2*	De PD Pies de Darío entran a plano caminando hacia una puerta a PG del espacio. La cámara a la altura de la tibia hace un Tilt up.	Normal a Contrapicado	35mm	Tilt up	SD: Ambiente Fx: Noche Foley: pisadas	
4	3	PD Llave que Darío saca de su bolsillo e introduce en cerradura. La llave gira.	-	35mm	Cámara en mano sigue a la llave.	SD: Ambiente, llave con pomo y cerradura Fx: Noche Foley: llaves y sonido de ropa	
4	4	PPP Darío mira hacia la cerradura. Su rostro está en el centro, ocupando casi la totalidad del espacio encuadrado.	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, llave con pomo y cerradura Fx: Noche Foley: llaves y mecanismo puerta	
4	5	PD Mano de Darío. Acciona pomo.	-	35mm	-	SD: Ambiente, llave con pomo y cerradura Fx: Noche	

Escena	Nº de plano	Descripción	Ángulo	Óptica	Movimiento	Sonido	Diálogo
						Foley: llaves, pomo, puerta abriendo, mecanismo abierto	
4	6	PG puerta y espalda de Darío. Un segundo hombre entra a plano y se abalanza sobre su cadera.	Contrapicado	35mm	-	SD: Ambiente, llave con pomo, cerradura, medio gemido del hombre que se abalanza, colisión entre ambos, sorpresa de Darío, pisadas, agarre Fx: Noche Foley: colisión	
4	7	PML Darío y guarda caen en el interior.	Picado	35mm	Sigue el movimiento de ambos	SD: Ambiente, caída, medio gemido del hombre que se abalanza, forcejeo, gemido de Darío, pisadas a trompicones, agarre Fx: Noche Foley: colisión, caída y forcejeo	
4	8	PMC Guarda. Estira las manos hacia el cuello de Darío.	Contrapicado	35mm	Cámara en mano, temblor	SD: Ambiente, forcejeo, agarre, gemidos Fx: Noche Foley: gemidos, agarres, forcejeos	
4	9	PP Darío. Las manos del guarda en su cuello. Intenta apartarlas. Mira hacia abajo y derecha.	Picado	35mm	Cámara en mano, temblor. Zoom out al mirar	SD: Ambiente, forcejeo, agarre, gemidos Fx: Noche Foley: gemidos, agarres, forcejeos	
4	10	PD Revólver.	Picado	35mm	Zoom in	“ PANEÓ DE FOLEY IN	
4	11	PM Darío. Estira su mano derecha.	Normal	35mm	Transfoque del rostro de Darío a la mano extirada	SD: Ambiente, forcejeo, agarre, gemidos, ahogamiento Fx: Noche Foley: gemidos, forcejeos, PANEÓ OUT	

Escena	Nº de plano	Descripción	Ángulo	Óptica	Movimiento	Sonido	Diálogo
4	12	PD Los dedos de Darío roza el mango del revólver.	Picado	35mm	Lento zoom in	SD: Ambiente, forcejeo, agarre, gemidos, ahogamiento Fx: Noche Foley: gemidos, forcejeos, toque del arma PANEO IN	
4	13	PP Darío. Enrojecido por el ahorcamiento, haciendo esfuerzo para llegar al arma.	Picado	35mm	Lento zoom in	SD: Ambiente, forcejeo, agarre, gemidos, ahogamiento Fx: Noche Foley: gemidos, forcejeos, toque del arma PANEO OUT	
4	14	PD La mano de Darío agarra el arma, pero la del guardia también.	Picado	35mm	-	SD: Ambiente, forcejeo, agarre, gemidos, ahogamiento Fx: Noche Foley: gemidos, forcejeos, toque del arma PANEO IN	
4	15	PM del perfil de ambos, forcejeando con el arma.	Normal	35mm	Zoom in	SD: Ambiente, forcejeo, agarre, gemidos, ahogamiento Fx: Noche Foley: gemidos, forcejeos, toque del arma PANEO OUT	
4	16	PP Darío se esfuerza para apuntar a guarda.	Picado	35mm	Cámara en mano, temblor	SD: Ambiente, forcejeo, agarre, gemidos, ahogamiento Fx: Noche Foley: gemidos, forcejeos, toque del arma	
4	17	PP Guarda cambia la dirección del cañón en un último esfuerzo.	Contrapicado	35mm	Cámara en mano, temblor	SD: Ambiente, forcejeo, agarre, gemidos, ahogamiento Fx: Noche Foley: gemidos, forcejeos, toque del arma, carga el arma	

Escena	Nº de plano	Descripción	Ángulo	Óptica	Movimiento	Sonido	Diálogo
4	18	PP Perfil de Darío, asustado, con el cañón apuntándole.	(Aberrante)	35mm	-	SD: Ambiente, forcejeo, agarre, gemidos, ahogamiento Fx: Noche Foley: gemidos, forcejeos, toque del arma, disparo	
5	1	PD Ojos de Darío abriéndose sobresaltados	-	50mm	-	SD: Ambiente, respiración sobresaltada (multi) Fx: Noche Foley: disparo,	
5	2	PPP Darío sobresaltado. Mira su reloj.	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, respiración sobresaltada (multi) Fx: Noche Foley: chaqueta, tic-tac	
5	3	PML lateral del coche. La cámara se coloca a la altura de la guantera encuadrando todo el interior del coche. Darío mira su reloj y manipula la rueda.	Leve contrapicado	35mm	-	SD: Ambiente, respiración sobresaltada (multi) Fx: Noche Foley: chaqueta, tic-tac, mecanismo metálico, reloj de cuerda	
5	4	PD reloj. Vuelve a mover las agujas.	-	35mm	-	SD: Ambiente, respiración sobresaltada (multi) Fx: Noche Foley: chaqueta, tic-tac, mecanismo metálico, reloj de cuerda	
5	5	PML lateral del coche. La cámara se coloca a la altura de la guantera encuadrando todo el interior del coche. Saca revólver de la guantera.	Leve contrapicado	35mm	-	SD: Ambiente fade subida Fx: Noche fade subida Foley: mecanismo de reloj, tacto chaqueta, chasqueo metálico al coger la pistola,	

Escena	Nº de plano	Descripción	Ángulo	Óptica	Movimiento	Sonido	Diálogo
5	6	PP Darío coge aire, lo suelta y baja del coche.	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, respiración Fx: Noche Foley: abrir puerta, pomo de puerta accionado	
6 ¿? LA INCURSIÓN DEPENDE DEL LUGAR (Más breves)	***** *						
6	2*	De PD Pies de Darío entran a plano caminando hacia una puerta a PG del espacio. La cámara a la altura de la tibia hace un Tilt up.	Normal a Contrapicado	35mm	Tilt up	SD: Ambiente Fx: Noche Foley: pisadas	
6	3	PD muy cercano de llave en cerradura. Gira haciendo sonido parecido al de las agujas del reloj de Darío. Cámara ralentizada.	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, llave con pomo y cerradura Fx: Noche Foley: llaves y sonido de ropa, reloj ralentizado	
6	4	PPP de la mitad del rostro de Darío, ocupando la mitad del encuadre. En la otra mitad una figura desenfocada se aproxima. Darío mira por el rabillo del ojo.	Leve picado	35mm	-	SD: Ambiente, llave con pomo y cerradura, pisadas leves Fx: Noche Foley: llaves y mecanismo puerta	
6	5	Plano subjetivo guarda. La cámara corre temblorosa hacia la espalda de Darío, que se aparta.	-	35mm	Cámara en mano. Movimiento subjetivo.	SD: Ambiente, llave con pomo, cerradura, medio gemido del hombre que se abalanza, colisión con puerta, sorpresa de Darío, pisadas, agarre Fx: Noche Foley: colisión con puerta	

Escena	Nº de plano	Descripción	Ángulo	Óptica	Movimiento	Sonido	Diálogo
6	6	PP Guarda, apoyado en la puerta tras chocar con ella. El cañón del revólver de Darío entra a plano apuntando la frente del guarda.	Picado	35mm	-	SD: Ambiente, arma cargándose, jadeo Fx: Noche Foley: arma cargándose	
7	1	PD pies de Darío caminan con cautela. Cámara a la altura del suelo.	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, pisadas Fx: Noche Foley: arma cargándose ¿disparo?	
7	2	PMC Darío acercándose al marco de una puerta. Se asoma.	Normal	35mm	La cámara retrocede conforme Darío avanza	SD: Ambiente, pisadas Fx: Noche Foley:	
7	3	PGC Cocina. Guarda2 Bebe Agua	-	35mm	-	SD: Ambiente, pisadas Fx: Noche Foley:	
7	4	PM Perfil Guarda2 bebiendo agua. Transfoque a Darío, asomado en el marco de la puerta.	Contrapicado	35mm	Transfoque.	SD: Ambiente, pisadas Fx: Noche Foley:	
7	5	PGC de Cocina, la cámara está detrás de las piernas de Darío, a la altura de sus tobillos. Darío se avalanza sobre Guarda2 y realiza mataleón.	Contrapicado	35mm	-	SD: Ambiente, pisadas, agarre, forcejeo, respiración Fx: Noche Foley:	
7	6	PD Vaso cae al suelo.	-	50mm	-	SD: Ambiente, Fx: Noche Foley: rotura de cristal	
7	7	PM frontal de Darío estrangulando a Guarda2.	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, pisadas, agarre, forcejeo, respiración, ahogamiento Fx: Noche Foley:	

Escena	Nº de plano	Descripción	Ángulo	Óptica	Movimiento	Sonido	Diálogo
7	8	PD cadera de Darío chocando con encimera. Cámara a la altura de la cadera.	-	35mm	-	SD: Ambiente, pisadas, agarre, forcejeo, respiración, golpe encimera, Fx: Noche Foley: arrastre mueble y golpe	
7	9	PM semilateral de Darío estrangulando a Guarda2, que parece dormirse. Darío abre los ojos sorprendido mirando al frente. Paneo a umbral de puerta y transfoque. Guarda 3 con escopeta.	Normal	35mm	Paneo 180 grados	SD: Ambiente, pisadas, agarre, forcejeo, respiración Fx: Noche Foley:	
7	10	PG cocina. La cámara está colocada tras las piernas desnudas de Guarda3, enfocando a Darío, que, nervioso, deja caer el cuerpo de Guarda 2 y busca su revólver en su abrigo	Contrapicado	35mm	-	SD: Ambiente, Fx: Noche Foley: cuerpo cae, abrigo	
7	11	PM Guarda3. Carga la escopeta y apunta. La cámara se aleja pasando de enfocar el rostro a enfocar el cañón del arma	Aberrante	35mm	Travelling hacia atrás a la vez que recarga	SD: Ambiente, pisadas, agarre, forcejeo, respiración Fx: Noche Foley: carga escopeta, disparo	
8	1	PD Ojos de Darío abriéndose sobresaltados	-	50mm	-	SD: Ambiente, respiración Fx: Noche Foley: disparo escopeta	
8	2	PM frontal de Darío a través de la luna del coche. Se muestra	Normal	35mm	-	SD: Ambiente disminuido Fx: Noche aumentado Foley:	

Escena	Nº de plano	Descripción	Ángulo	Óptica	Movimiento	Sonido	Diálogo
		enfadado, vuelve al reloj.					
8	3	PD muy cercano del reloj. La aguja de los minutos da un golpe y se coloca a las 12.	-	70mm	-	SD: Ambiente Fx: Noche Foley: sonido reloj	
8	4	PD La mano de Darío coge el revolver de la guantera.	-	35mm	-	SD: Ambiente Fx: Noche Foley: chasqueo metálico al coger la pistola,	
8	5	PP Darío suelta aire y baja del coche.	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, resoplar Fx: Noche Foley: puerta	
9 ¿? LA INCURSIÓN DEPENDE DEL LUGAR (Aún más breves)	***** *						
9	2*	PG Darío en la puerta.	Contrapicado	35mm	-	SD: Ambiente Fx: Noche Foley: pisadas	
9	3	PD La llave en la cerradura gira.	-	35mm	-	SD: Ambiente, llave con pomo y cerradura Fx: Noche Foley: llaves y sonido de ropa, reloj ralentizado	
9	4	PPP de la mitad del rostro de Darío, ocupando la mitad del encuadre. En la otra mitad una figura desenfocada se aproxima. Darío mira por el rabillo del ojo.	Leve picado	35mm	-	SD: Ambiente, llave con pomo y cerradura Fx: Noche Foley: llaves y sonido de ropa, reloj ralentizado	

Escena	Nº de plano	Descripción	Ángulo	Óptica	Movimiento	Sonido	Diálogo
9	5	PP del Guarda con el cañón del revólver de Darío apuntando a su cabeza.	Picado	35mm	-	SD: Ambiente, arma cargándose, jadeo Fx: Noche Foley: arma cargandose	
10	1	PGC Cocina. Guarda2 Bebe Agua. La cámara está a la altura de los tobillos. Las piernas de Darío entran en plano. Tiene el revólver desenfundado en la mano derecha, a la altura del muslo.	Contrapicado	35mm	-	SD: Ambiente, Fx: Noche Foley:	
10	2	PM Darío. Apunta a Guarda2. La cámara hace un travelling hacia adelante pasando de enfocar el arma en PP al rostro de Darío.	Normal	35mm	Travelling hacia rostro de Darío	SD: Ambiente, Fx: Noche Foley: arma cargandose	
10	3	PD Vaso de agua gira sin llegar a caer. El guarda cae al suelo fuera de foco.	-	35mm	-	SD: Ambiente, Fx: Noche Foley: disparo arma, vaso bailando en superficie, hombres desplomándose	
10	4	PD Pies de Darío, que camina con cuidado de no pisar a Guarda2.	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, pisadas Fx: Noche Foley: pisadas	
10	5	De PD Mano de Darío cogiendo vaso de agua a perfil de rostro de Darío, que bebe. Levanta la mano 90° apuntando con el revólver a la puerta, sin mirar.	-	35mm	Cámara en mano sigue el movimiento de la mano de Darío y transfiere a revólver cuando apunta.	SD: Ambiente, beber Fx: Noche Foley: coge el vaso,	

Escena	Nº de plano	Descripción	Ángulo	Óptica	Movimiento	Sonido	Diálogo
10	6	PG Cocina. Espalda de Darío, que bebe y mantiene la mano alzada apuntando al umbral. Paneo al umbral cuando llega Guarda3.	Normal	35mm	Paneo	SD: Ambiente, beber Fx: Noche Foley:	
10	7	La cámara en el suelo. La cabeza de Guarda3 cae en PP, en un lado del encuadre, en el pasillo. Darío sale de la cocina.	Contrapicado	35mm	-	SD: Ambiente, beber Fx: Noche Foley: disparo, hombre derrumbándose	
10	8	PD Pomo de otra puerta que Darío abre.	-	35mm	-	SD: Ambiente, Fx: Casa Foley: pomo puerta	
11	1	Desde dentro, la cámara a la altura de la tibia. La puerta se abre y PD de pies de Darío entrando.	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, Fx: Casa Foley: pasos	
11	2	PM Ruco asustado alejándose	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, Fx: Casa Foley: pasos nerviosos, (multipistas)	
11	3	PM Chicas asustadas en cama	Picado	35mm	-	SD: Ambiente, chicas susto Fx: Casa Foley:	
11	4	De PD de revólver a PP de Darío, que camina apuntando con el revólver en alto. La cámara está fija a la altura del rostro de Darío, es él quien entra a plano, primero con el revólver y luego con su rostro,	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, pasos Fx: Casa Foley:	

Escena	Nº de plano	Descripción	Ángulo	Óptica	Movimiento	Sonido	Diálogo
		caminando despacio.					
11	5	PMC Ruco aún más arrinconado	Normal	35mm	Zoom in	SD: Ambiente, pasos, gritos Fx: Casa Foley:	
11	6	PP Darío que se gira bruscamente al oír los gritos de la policía. Travelling hacia su rostro haciendo que entre a foco.	Normal	35mm	Travelling hacia	SD: Ambiente, pasos, gritos Fx: Casa Foley:	“¡Que salga todo el mundo! ¡Policía!”
11	7	PG la puerta se abre y entran deslumbrando con linternas	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, pasos, Fx: Casa Foley: linternas, gritos, puertas y destrozos varios	
11	8	PP Darío vuelve a girarse hacia Ruco, frustrado.	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, pasos, Fx: Casa Foley: linternas, gritos, puertas y destrozos varios	
11	9	PM Ruco levanta las manos burlón.	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, pasos, Fx: Casa Foley: linternas, gritos, puertas y destrozos varios	
11	10	PPP Darío. Vuelve a girarse hacia la policía, que le apuntan con linternas.	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, pasos, Fx: Casa Foley: linternas, gritos, puertas y destrozos varios	“Joder”.
11	11	PGC Siluetas de policías con linternas	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, pasos, Fx: Casa	“¡Suelta el arma!”

Escena	Nº de plano	Descripción	Ángulo	Óptica	Movimiento	Sonido	Diálogo
						Foley: linternas, gritos, puertas y destrozos varios	
11	12	PPP Darío levanta revólver y lo lleva a su sien. Zoom in a su ojo derecho.	Aberrante	35mm	Zoom in	SD: Ambiente, pasos, Fx: Casa Foley: linternas, gritos, puertas y destrozos varios, disparo	
12	1	PPP Darío abre los ojos sobresaltados. Transición zoom out desde ojo izquierdo.	Normal	35mm	Zoom out	SD: Ambiente, sobresalto, respiración Fx: Noche Foley:	
12	2	PD Más cercano a reloj.	-	70mm	-	SD: Ambiente, sobresalto, respiración Fx: Noche Foley: Reloj	
12	3	PD coge revólver de la guantera.	-	35mm	-	SD: Ambiente, respiración Fx: Noche Foley: reloj, clic del revolver	
12	4	PML lateral del coche. La cámara se coloca a la altura de la guantera encuadrando todo el interior del coche. Darío saca un cuchillo del suelo del copiloto y lo guarda en su abrigo.	Leve contrapicado	35mm	-	SD: Ambiente, Fx: Noche Foley: reloj, clic del revolver, arrastrar revolver y sonido bolsillo	
12	5	PD Mano de Darío acciona el tirador.	-	35mm	-	SD: Ambiente, Fx: Noche Foley: abrir puerta	
12	6	PD se cierra la puerta del coche.	-	35mm	-	SD: Ambiente, Fx: Noche Foley: cerrar puerta	

Escena	Nº de plano	Descripción	Ángulo	Óptica	Movimiento	Sonido	Diálogo
13	1	PP Guarda. Una mano de Darío empuja el rostro de Guarda contra la puerta violentamente. Desliza el cuchillo por su cuello.	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, ahogamiento, gemido de impacto rostro, voz ahogada Fx: Noche Foley: sonido cuchillo	
14	1	PPP Darío. Sujeta por la espalda a Guarda2 (vemos su escorzo) y corta su cuello.	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, ahogamiento, gemido de impacto rostro, voz ahogada Fx: Noche Foley: sonido cuchillo	
14	2	PM Darío lanza cuchillo a Guarda3. Paneo hacia Guarda3.	Normal.	35mm	Paneo	SD: Ambiente, gemido de impacto rostro, golpe de guarda contra pared Fx: Noche Foley: sonido cuchillo lanzar e impactar	
14	3	Cámara desde suelo. PM Darío arranca el cuchillo del pecho de Guarda3 y camina hacia la puerta mientras se lo limpia en el antaón.	Contrapicado	35mm	-	SD: Ambiente, Fx: Noche Foley: sonido cuchillo sacado y limpieza	
14	4	PD Cuchillo en puerta. "Toc toc" con él. Perfil.	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, golpear cuchillo puerta Fx: Noche Foley:	
15	1	Desde dentro, la cámara a la altura de la tibia. La puerta se abre y PD de pies de Darío entrando.	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, pasos Fx: Noche Foley:	
15	2	PM Ruco se levanta de la cama bruscamente y reula asustado. La cámara sigue el movimiento.	Picado a Normal	35mm	Tilt y paneo	SD: Ambiente, pasos torpes, gritos sobresaltados de las chicas Fx: Noche Foley:	

Escena	Nº de plano	Descripción	Ángulo	Óptica	Movimiento	Sonido	Diálogo
15	3	PM Chicas asustadas en cama	Picado	35mm	-	SD: Ambiente, pasos torpes, gritos sobresaltados de las chicas acentuados Fx: Noche Foley:	
15	4	Cámara a la altura del rostro de Darío, desde perfil. Darío camina lentamente, rascándose la frente con el cuchillo, y entra a plano en PMC.	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, pasos torpes, gritos sobresaltados de las chicas, pasos acentuados Fx: Noche Foley:	
15	5	PM Ruco retrocede todo lo que puede.	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, pasos torpes, gritos sobresaltados de las chicas, pasos acentuados Fx: Noche Foley:	
15	6	PM Darío saca sobre de su abrigo. Escorzo de Ruco	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, pasos torpes, gritos sobresaltados de las chicas, pasos acentuados Fx: Noche Foley: abrigo y sobre	
15	7	PD cuchillo abre el sobre y se lo ofrece a Ruco. Desde el perfil, la cámara sigue el gesto de ofrecimiento.	Normal	35mm	Sigue el sobre	SD: Ambiente, Fx: Noche Foley: cuchillo abre sobre	
15	8	PP Darío.	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, Fx: Noche Foley:	“Cógelo”
15	9	PD Mano de Ruco saca fotografía de sobre	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, Fx: Noche Foley: sonido fotografía	
15	10	PM Ruco alterna la mirada de fotografía a	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, Fx: Noche Foley:	

Escena	Nº de plano	Descripción	Ángulo	Óptica	Movimiento	Sonido	Diálogo
		Darío. (Escorzo de Darío)					
15	11	PP Darío.	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, Fx: Noche Foley:	“¿Dónde está?”
15	12	PM Ruco.	Picado	35mm	-	SD: Ambiente, Fx: Noche Foley:	“No sé quién coño es”.
15	13	PM Darío. Se limpia, echa la vista al reloj.	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, Fx: Noche Foley: cuchillo abre sobre	
15	14	PPP Darío. Tras hablar, se abalanza enérgicamente sobre Ruco.	Aberrante	35mm	-	SD: Ambiente, abalanzarse Fx: Noche Foley:	“Vale. Creo que no tengo prisa. Podemos hablar tranquilamente.”
15	15	PMC desde el perfil de Darío abalanzándose sobre Ruco con manos en cuello	Normal	35mm	Sigue el movimiento de Darío en travelling lateral.	SD: Ambiente, abalanzarse, ahogamiento Fx: Noche Foley:	
15	16	PM Darío y Ruco caen al suelo. Cámara desde el suelo.	Leve contrapicado	35mm	-	SD: Ambiente, abalanzarse (multi), ahogamiento Fx: Noche Foley: golpe o caída	
15	17	PP Darío haciendo un gran esfuerzo	Contrapicado	35mm	-	SD: Ambiente, gemidos, ahogamiento Fx: Noche Foley: golpe o caída	
15	18	PP Ruco ahogándose. El cuchillo se acerca a su cuello con vehemencia. La cámara hace un paneo y un tilt up hacia las chicas horrorizadas.	-	35mm	Paneo y Tilt up	SD: Ambiente, gemidos, ahogamiento Fx: Noche Foley: forcejeo	
16	1	PG Habitación. Long shot cámara fija.	-	35mm	-	SD: Ambiente, Fx: Noche Foley:	

Escena	Nº de plano	Descripción	Ángulo	Óptica	Movimiento	Sonido	Diálogo
17	1	PD de los ojos de Darío abriéndose sobresaltados.	-	50mm	-	SD: Ambiente, respiración agitada, sobresalto Fx: Noche Foley:	
17	2	PPP Darío. Exhausto. Se calma y mira su reloj.	Normal	35mm	-	SD: Ambiente, bajada de respiración Fx: Noche Foley:	
17	3	PD reloj. Se lo quita.	-	35mm	-	SD: Ambiente, respiración agitada Fx: Noche Foley: se quita el reloj	
17	4	PML lateral del coche. La cámara se coloca a la altura de la guantera encuadrando todo el interior del coche. Guarda el reloj y el sobre.	Leve contrapicado	35mm	-	SD: Ambiente Fx: Noche Foley: sobre, reloj, guantera	
17	5	PM Darío. La cámara cuadra el retrovisor central. Darío escribe en la libreta.	-	35mm	-	SD: Ambiente Fx: Noche Foley: bolsillo, escribir, libreta	
17	6	PML lateral del coche. La cámara se coloca a la altura de la guantera encuadrando todo el interior del coche. Darío deja la libreta en el asiento del copiloto y enciende un cigarro. Da una calada calmada.	Leve contrapicado	35mm	-	SD: Ambiente Fx: Noche Foley: zipo, dejar caer la libreta en asiento del copiloto	
17	7	De PD mano en ventanilla a PM de Darío (lo vemos en el retrovisor izquierdo). A través de transfoque. Fuma	-	35mm	Transfoque	SD: Ambiente Fx: Noche Foley: tic de tirar el cigarrillo, arranque de motor	

Escena	Nº de plano	Descripción	Ángulo	Óptica	Movimiento	Sonido	Diálogo
		tranquilamente, tira el cigarro tras última calada y arranca el coche.					
17	8	Cámara en el suelo. PD cigarro / PG carretera. Lente partida o Transfoque. El coche se aleja por la carretera mientras el cigarro se consume.	-	35mm	-	SD: Ambiente, el coche se aleja por la carretera Fx: Noche Foley:	

3. DESGLOSE POR ESCENAS

Encabezado: 1 INT. PASILLO. NOCHE	Páginas de guión: 1	Porcentaje de página: 10%
Reparto: Darío (27) Iván Herrera Guarda 1 Antonio López Expósito	Sinopsis de la escena: Dos hombres forcejean al final de un largo pasillo. In medias res, comienza el cortometraje.	Escenografía: Pasillo de CASA RURAL (Puerta al fondo)
Efectos especiales: X	Atrezzo: X	
Vestuario: Darío: Pantalones negros de pitillo, camisa negra y gabardina negra. Zapatos marrones oscuros. Guarda: Camisa blanca y vaqueros. Zapato oscuro. <i>No elegante.</i>	Equipo técnico (extra): GIMBAL para hacer cualquier movimiento.	Animales/Vehículos: X
		Sonido: X

Encabezado: 2 INT. COCHE. NOCHE	Páginas de guión: 1	Porcentaje de página: 50%
Reparto: Darío (27) Iván Herrera	Sinopsis de la escena: Darío se encuentra en el coche reflexivo.	Escenografía: Situada en el INTERIOR DE UN COCHE
Efectos especiales: X	Atrezzo: -Reloj -Libreta -Sobre de papel -Revólver	
Vestuario: Darío: Pantalones negros de pitillo, camisa negra y gabardina negra. Zapatos marrones oscuros.	Equipo técnico (extra): X	Animales/Vehículos: Sí, COCHE
		Sonido: X

Encabezado: 3 EXT. COCHE. NOCHE	Páginas de guión: 1	Porcentaje de página: 10%
------------------------------------	---------------------	---------------------------

Reparto: Darío (27) Iván Herrera	Sinopsis de la escena: Darío se baja del coche	Escenografía: En mitad del CAMPO , un COCHE y una CASA DE CAMPO .
Efectos especiales:	Atrezzo:	
Vestuario: Darío: Pantalones negros de pitillo, camisa negra y gabardina negra. Zapatos marrones oscuros.	Equipo técnico (extra): X	Sonido: X

Encabezado: 4 EXT. CASA. NOCHE	Páginas de guión: 1	Porcentaje de página: 30%
Reparto: Darío (27) Iván Herrera Guarda 1 Antonio López Expósito	Sinopsis de la escena: Darío entra dentro de la casa de campo. Se enfrenta a un guarda.	Escenografía: Situada en la CASA DE CAMPO (Exterior). Destacar la VERJA de la entrada.
Efectos especiales: X	Atrezzo: -Revólver -Llave (abrir la puerta)	
Vestuario: Darío: Pantalones negros de pitillo, camisa negra y gabardina negra. Zapatos marrones oscuros. Guarda: Camisa blanca y vaqueros. Zapato oscuro. <i>No elegante.</i>	Equipo técnico (extra): X	Sonido: X

Encabezado: 5 INT. COCHE. NOCHE	Páginas de guión: 2	Porcentaje de página: 20%
Reparto: Darío (27) Iván Herrera	Sinopsis de la escena: Darío se encuentra en el coche reflexivo.	Escenografía: Situada en el INTERIOR DE UN COCHE
Efectos especiales: X	Atrezzo: -Reloj -Revólver	
Vestuario: Darío: Pantalones negros de	Equipo técnico (extra): X	Sonido: X

pitillo, camisa negra y gabardina negra. Zapatos marrones oscuros.		
---	--	--

Encabezado: 6 EXT. CASA. NOCHE	Páginas de guión: 2	Porcentaje de página: 40%
Reparto: Darío (27) Iván Herrera Guarda 1 Antonio López Expósito	Sinopsis de la escena: Darío entra dentro de la casa de campo. Se enfrenta a un guarda.	Escenografía: Situada en la CASA DE CAMPO (Exterior). Destacar la VERJA de la entrada.
Efectos especiales: X	Atrezzo: -Revólver -Llave (abrir la puerta)	Animales/Vehículos: X
Vestuario: Darío: Pantalones negros de pitillo, camisa negra y gabardina negra. Zapatos marrones oscuros.	Equipo técnico (extra): X	Sonido: X

Encabezado: 7 INT. CASA. NOCHE	Páginas de guión: 2	Porcentaje de página: 40%
Reparto: Darío (27) Iván Herrera Guarda 2 ---- Guarda 3 Jesús Espino Rueda	Sinopsis de la escena: Darío sigue avanzando por la casa. Está buscando su objetivo.	Escenografía: Interior de la CASA DE CAMPO . Cocina.
Efectos especiales:	Atrezzo: -Revólver -Escopeta -Vaso con agua	Animales/Vehículos: X
Vestuario: Darío: Pantalones negros de pitillo, camisa negra y gabardina negra. Zapatos marrones oscuros. Guarda 1 y 2: Camisa blanca y vaqueros. Zapato oscuro. <i>No elegante.</i> Guarda 3: Sin camiseta, solo ropa interior.	Equipo técnico (extra): X	Sonido: X

Encabezado: 8 INT. COCHE. NOCHE	Páginas de guión: 2-3	Porcentaje de página: 20%
Reparto: Darío (27) Iván Herrera	Sinopsis de la escena: Darío se encuentra en el coche reflexivo.	Escenografía: Situada en el INTERIOR DE UN COCHE
Efectos especiales:	Atrezzo: -Reloj -Revólver	Animales/Vehículos: Sí, COCHE
Vestuario: Darío: Pantalones negros de pitillo, camisa negra y gabardina negra. Zapatos marrones oscuros.	Equipo técnico (extra): X	Sonido: X

Encabezado: 9 EXT. CASA. NOCHE	Páginas de guión: 3	Porcentaje de página: 20%
Reparto: Darío (27) Iván Herrera Guarda 1 Antonio López Expósito	Sinopsis de la escena: Darío entra dentro de la casa de campo. Se enfrenta a un guarda.	Escenografía: Situada en la CASA DE CAMPO (Exterior). Destacar la VERJA de la entrada
Efectos especiales:	Atrezzo: -Revólver -Llave (abrir la puerta)	Animales/Vehículos:
Vestuario: Darío: Pantalones negros de pitillo, camisa negra y gabardina negra. Zapatos marrones oscuros. Guarda: Camisa blanca y vaqueros. Zapato oscuro. <i>No elegante.</i>	Equipo técnico (extra): X	Sonido: X

Encabezado: 10 INT. CASA. NOCHE	Páginas de guión: 3	Porcentaje de página: 40%
Reparto: Darío (27) Iván Herrera Guarda 2 - Guarda 3 Jesús Espino Rueda	Sinopsis de la escena: Darío sigue avanzando por la casa. Está buscando su objetivo.	Escenografía: Interior de la CASA DE CAMPO . Cocina.
Efectos especiales:	Atrezzo: -Revólver -Escopeta -Vaso con agua	Animales/Vehículos:

Vestuario: Darío: Pantalones negros de pitillo, camisa negra y gabardina negra. Zapatos marrones oscuros. Guarda 1 y 2: Camisa blanca y vaqueros. Zapato oscuro. <i>No elegante.</i> Guarda 3: Sin camiseta, solo ropa interior.	Equipo técnico (extra): X	Sonido: X
---	---------------------------	-----------

Encabezado: 11 INT. HABITACIÓN RUCO. NOCHE	Páginas de guión: 3-4	Porcentaje de página: 50%
Reparto: Darío (27) Iván Herrera Ruco Facundo Mayor Joven 1 Patricia Muro Palomares Joven 2	Sinopsis de la escena: Darío se encuentra con Ruco. En mitad de la conversación es cuando aparece la policía. Atrezzo: -Cama (sábanas y almohada) -Revólver	Escenografía: Interior de la CASA DE CAMPO. Habitación convencional.
Efectos especiales: Linternas (efecto de iluminación)		Animales/Vehículos: X
Vestuario: Darío: Pantalones negros de pitillo, camisa negra y gabardina negra. Zapatos marrones oscuros. Ruco: <i>Ropa interior.</i> Jóvenes: Desarregladas.	Equipo técnico (extra): X	Sonido: X

Encabezado: 12 INT. COCHE. NOCHE.	Páginas de guión: 4	Porcentaje de página: 20%
Reparto: Darío (27) Iván Herrera	Sinopsis de la escena: Darío se encuentra en el coche reflexivo. Esta vez está más enfadado.	Escenografía: Situada en el INTERIOR DE UN COCHE

	Atrezzo: -Reloj -Revólver -Cuchillo	
Efectos especiales:		Animales/Vehículos: Sí, COCHE
Vestuario: Darío: Pantalones negros de pitillo, camisa negra y gabardina negra. Zapatos marrones oscuros.	Equipo técnico (extra): X	Sonido: X

Encabezado: 13 EXT. CASA. NOCHE.	Páginas de guión: 4	Porcentaje de página: 10%
Reparto: Darío (27) Iván Herrera Guarda 1 Antonio José López Expósito	Sinopsis de la escena: Darío entra dentro de la casa de campo. Se enfrenta a un guarda. Atrezzo: -Revólver	Escenografía: Situada en la CASA DE CAMPO (Exterior). Destacar la VERJA de la entrada
Efectos especiales: X	-Llave (abrir la puerta) -Cuchillo	Animales/Vehículos: X
Vestuario: Darío: Pantalones negros de pitillo, camisa negra y gabardina negra. Zapatos marrones oscuros. Guarda: Camisa blanca y vaqueros. Zapato oscuro. <i>No elegante.</i>	Equipo técnico (extra): X	Sonido: X

Encabezado: 14 INT. CASA. NOCHE	Páginas de guión: 4	Porcentaje de página: 10%
Reparto: Darío (27) Iván Herrera Guarda 2 - Guarda 3 Jesús Espino Rueda	Sinopsis de la escena: Darío sigue avanzando por la casa. Está buscando su objetivo. Atrezzo: -Revólver -Escopeta	Escenografía: Interior de la CASA DE CAMPO . Cocina.
Efectos especiales: X	-Vaso con agua -Cuchillo	Animales/Vehículos: X
Vestuario: Darío: Pantalones negros de pitillo, camisa negra y gabardina negra.	Equipo técnico (extra): X	Sonido: X

Zapatos marrones oscuros. Guarda 1 y 2: Camisa blanca y vaqueros. Zapato oscuro. <i>No elegante.</i> Guarda 3: Sin camiseta, solo ropa interior.		
---	--	--

Encabezado: 15 INT. HABITACIÓN RUCO. NOCHE	Páginas de guión:4-5	Porcentaje de página: 70%
Reparto: Darío (27) Iván Herrera Ruco Facundo Mayor Joven 1 Patricia Muro Joven 2 –	Sinopsis de la escena: Darío se encuentra con Ruco. Pregunta quién es la persona dentro del sobre de papel. Atrezzo: -Cama (sábanas y almohada) -Revólver	Escenografía: Interior de la CASA DE CAMPO. Habitación convencional.
Efectos especiales: X	-Sobre de papel -Cuchillo -Fotografía joven sonriente	Animales/Vehículos: X
Vestuario: Darío: Pantalones negros de pitillo, camisa negra y gabardina negra. Zapatos marrones oscuros. Ruco: <i>Ropa interior.</i> Jóvenes: Desarregladas.	Equipo técnico (extra): X	Sonido: X

Encabezado: 16 INT. HABITACIÓN RUCO. NOCHE	Páginas de guión: 5	Porcentaje de página: 20%
Reparto: Darío (27) Iván Herrera Ruco Facundo Mayor Joven 1 Patricia Muro Palomares Joven 2 -	Sinopsis de la escena: Ruco ha muerto. Darío se suicida. Atrezzo: -Cama (sábanas y almohada) -Revólver -Sobre de papel -Cuchillo -Fotografía joven sonriente	Escenografía: Interior de la CASA DE CAMPO. Habitación convencional.
Efectos especiales:		Animales/Vehículos:

Vestuario: Darío: Pantalones negros de pitillo, camisa negra y gabardina negra. Zapatos marrones oscuros. Ruco: <i>Ropa interior</i> . Jóvenes: Desarregladas.	Equipo técnico (extra): X	Sonido: X
---	---------------------------	-----------

Encabezado: 17 INT. COCHE. NOCHE	Páginas de guión: 5-6	Porcentaje de página: 30%
Reparto: Darío (27) Iván Herrera	Sinopsis de la escena: Darío reflexiona sobre lo ocurrido mientras fuma un cigarrillo.	Escenografía: Situada en el INTERIOR DE UN COCHE
Efectos especiales: X	Atrezzo: -Reloj -Sobre de papel -Libreta -Pluma negra -Cigarro	Animales/Vehículos: Sí, COCHE
Vestuario: Darío: Pantalones negros de pitillo, camisa negra y gabardina negra. Zapatos marrones oscuros.	Equipo técnico (extra): X	Sonido: X

4. REFERENCIAS

4.1 REFERENCIAS VISUALES

DARK CITY

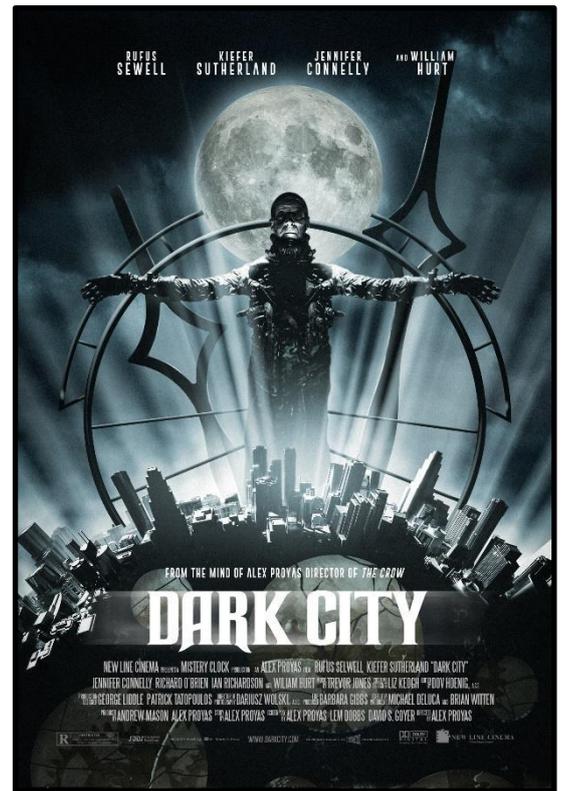
Director: Alex Proyas

Año: 1998

Género: Ciencia Ficción/Negro

Formato: Largometraje

Sinopsis: John Murdoch se despierta solo en un extraño hotel y comprueba que ha perdido la memoria y es perseguido como el autor de una serie de sádicos y brutales asesinatos. Mientras intenta juntar las piezas que componen el puzzle de su pasado, descubre un submundo habitado por unos seres conocidos como "los ocultos" que tienen la habilidad de adormecer a las personas y alterar a la ciudad y a sus habitantes.





DESEANDO AMAR

Director: Wong Kar-Wai

Año: 2000

Género: Romance/Drama

Formato: Largometraje

Sinopsis: Hong Kong, 1962. Chow, redactor jefe de un diario local, se muda con su mujer a un edificio habitado principalmente por residentes de Shanghai. Allí conoce a Li-zhen, una joven que acaba de instalarse en el mismo edificio con su esposo. Ella es secretaria de una empresa de exportación y su marido está continuamente de viaje de negocios. Como la mujer de Chow también está casi

siempre fuera de casa, Li-zhen y Chow pasan cada vez más tiempo juntos y se hacen muy amigos. Un día, ambos descubrirán algo inesperado sobre sus respectivos cónyuges.



FALLEN ANGELS

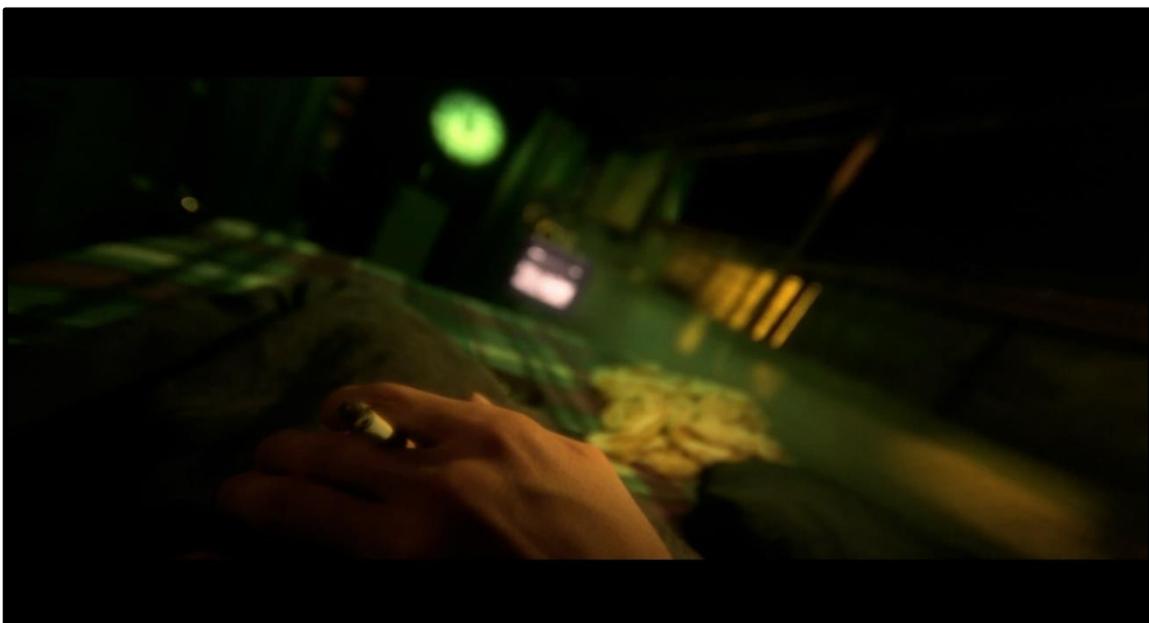
Director: Wong Kar-Wai

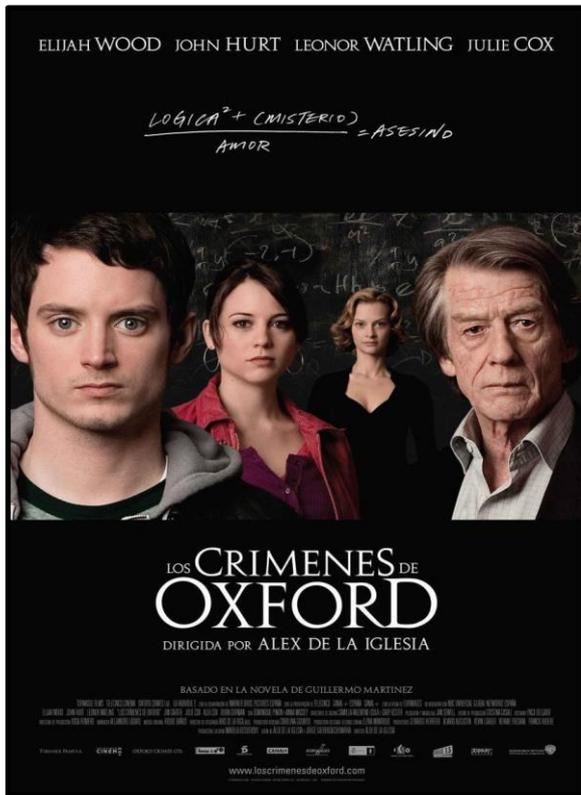
Año: 1995

Género: Drama/Romance

Formato: Largometraje

Sinopsis: Leon Lai es un asesino a sueldo cansado de su trabajo que se plantea dejarlo. Michelle Reis es una prostituta que, además de buscarles los encargos, le hace el trabajo sucio a Leon. Pero ella vive apasionadamente enamorada de él, aunque nunca se hayan conocido en persona. Lai conocerá a una mujer, Karen Mok, con la que comenzará una relación. Ésta, con el tiempo, coincidirá con Reis y les preparará una cita en la que Lai le confesará sus deseos de retirarse. Reis, sintiéndose rechazada, le preparará un último trabajo. Intercalándose con esta historia nos encontramos con un joven mudo, Takeshi Kaneshiro, que viviendo con su padre tiene una difícil existencia debida a su deficiencia física. Sus días transcurren entre los dispares trabajos nocturnos y servir de consuelo a una joven engañada por su novio...





LOS CRÍMENES DE OXFORD

Director: Alex de la Iglesia

Año: 2008

Género: Thriller

Formato: Largometraje

Sinopsis: Un joven americano que estudia en Oxford descubre el cuerpo sin vida de su casera, una mujer que en su juventud había formado parte del equipo que descifró el Código Enigma de la Segunda Guerra Mundial. Poco después, un profesor de lógica de la universidad recibe una nota en la que se advierte que ese es el primero de una serie de asesinatos. El estudiante y el profesor deciden investigar el caso, utilizando códigos matemáticos, para encontrar el patrón que sigue este asesino en serie.



UNDER THE SKIN

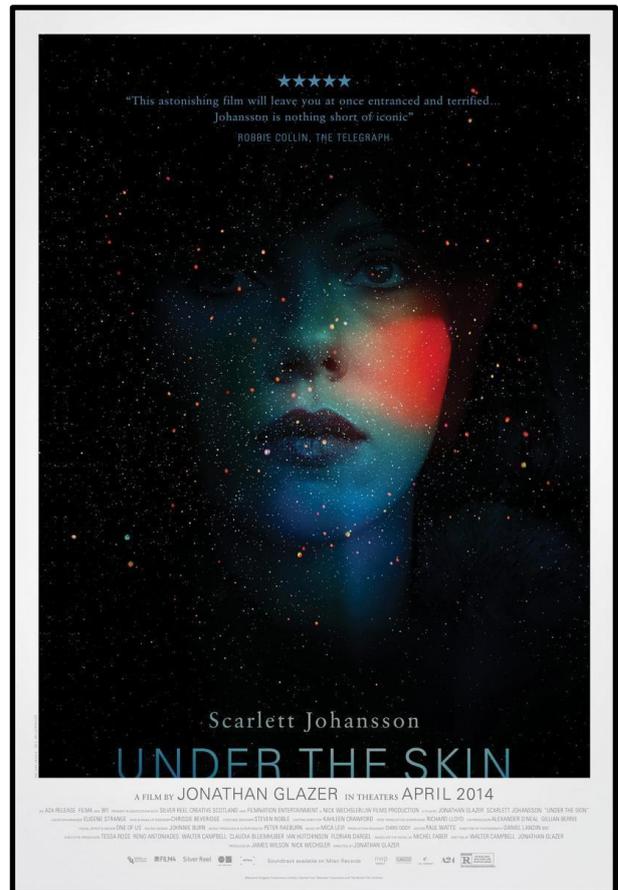
Director: Jonathan Glazer

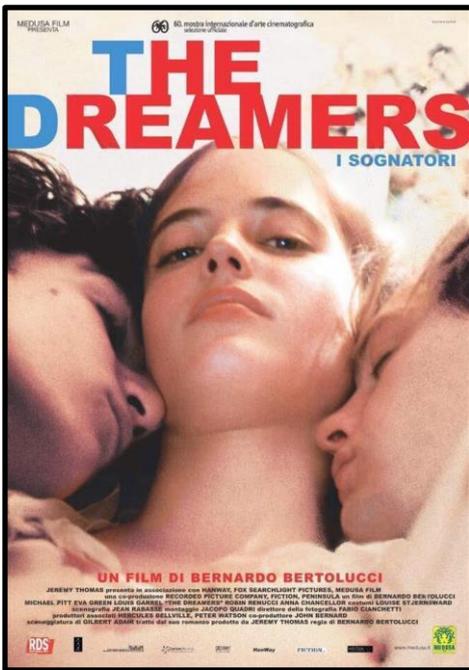
Año: 2013

Género: Ciencia ficción/Drama Psicológico

Formato: Largometraje

Sinopsis: Una misteriosa mujer (Scarlett Johansson) deambula por las calles de Escocia, arrastrando a hombres solitarios y confiados a un destino fatal... Adaptación surrealista de la novela homónima de Michel Faber.





SOÑADORES

Director: Bernardo Bertolucci

Año: 2003

Género: Drama

Formato: Largometraje

Sinopsis: París, 1968. Isabelle (Eva Green) y su hermano Theo (Louis Garrel), solos en la ciudad mientras sus padres están de viaje, invitan a su apartamento a Matthew (Michael Pitt), un joven estudiante americano, al que han conocido en un cine. Una vez en casa, establecen unas reglas para conocerse mutuamente, explorando emociones y erotismo a través de una serie de juegos extremadamente arriesgados.



THE MASTER

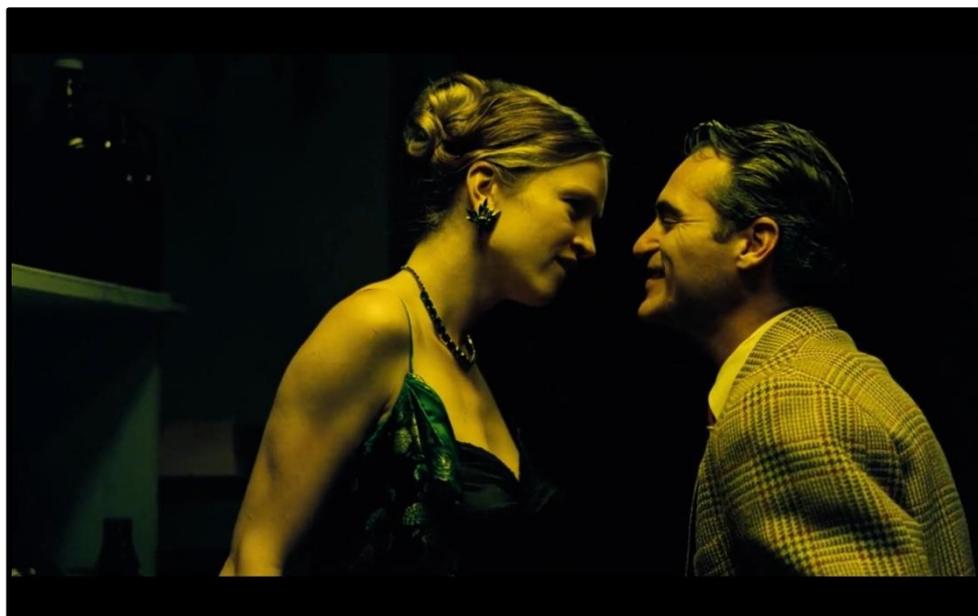
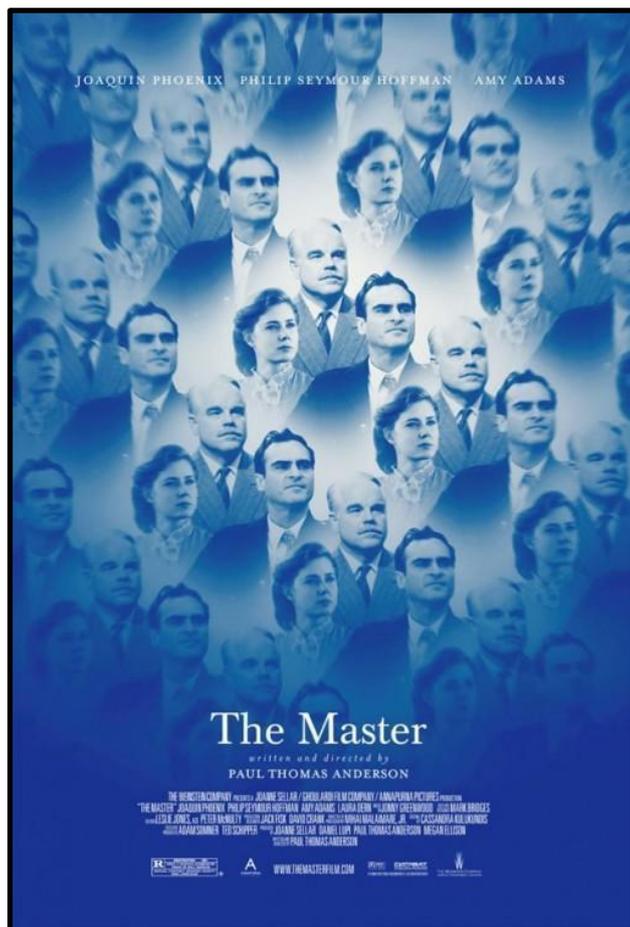
Director: Paul Thomas Anderson

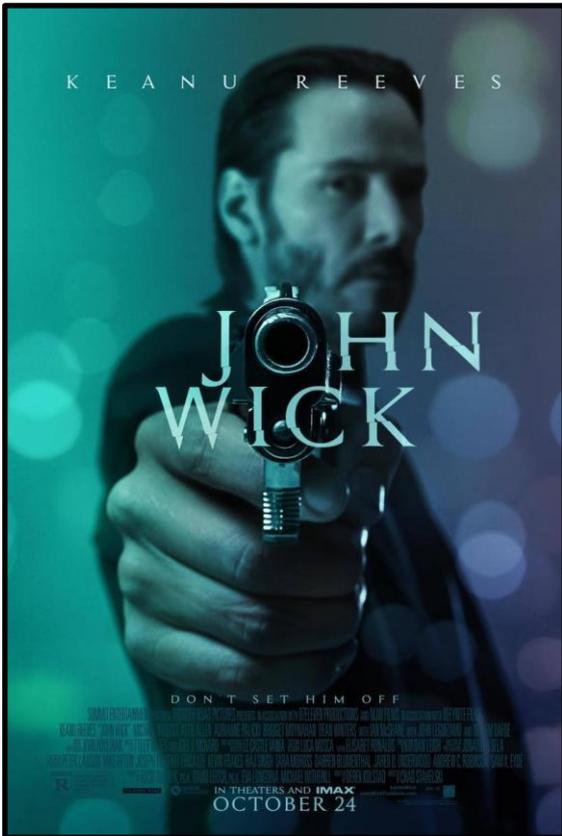
Año: 2012

Género: Drama

Formato: Largometraje

Sinopsis: Drama sobre la Iglesia de la Cienciología. Lancaster Dodd (Philip Seymour Hoffman), un intelectual brillante y de fuertes convicciones, crea una organización religiosa que empieza a hacerse popular en Estados Unidos hacia 1952. Freddie Quell (Joaquin Phoenix), un joven vagabundo, se convierte en su mano derecha. Sin embargo, cuando la secta triunfa y consigue atraer a numerosos y fervientes seguidores, a Freddie le surgirán dudas.





JOHN WICK

Director: Chad Stahelski y David Leitch

Año: 2014

Género: Acción/Thriller

Formato: Largometraje

Sinopsis: En Nueva York, John Wick, un asesino a sueldo retirado, vuelve otra vez a la acción para vengarse de los gánsteres que le quitaron todo.



BLADE RUNNER

Director: Ridley Scott

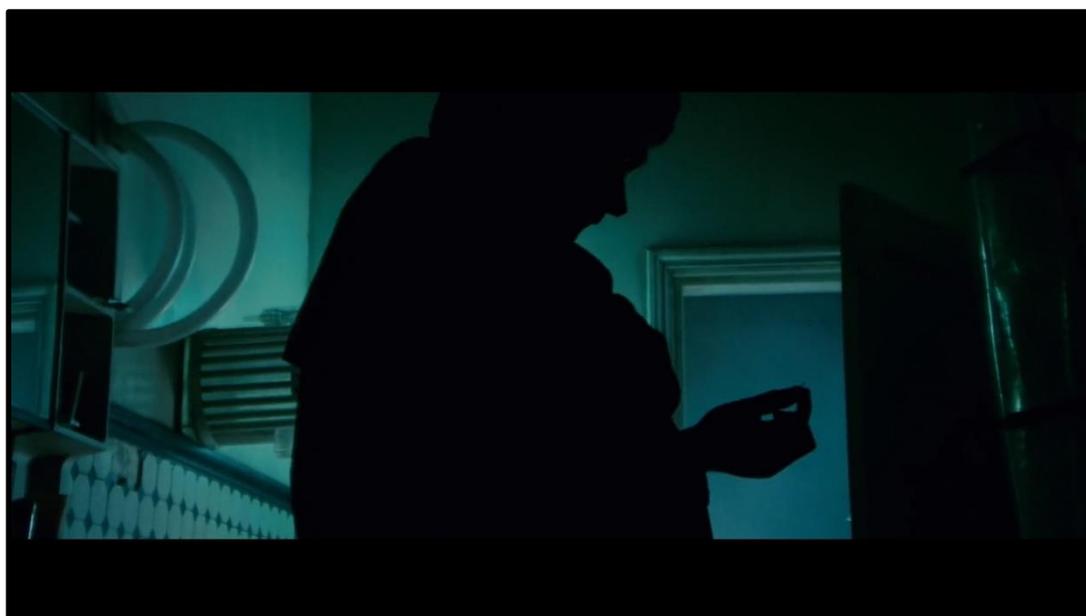
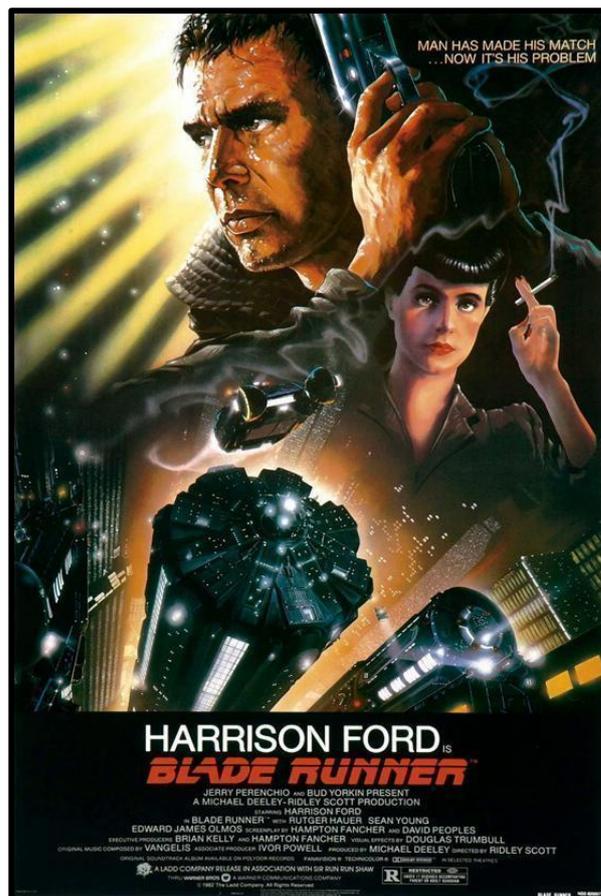
Año: 1982

Género: Ciencia Ficción/Neo Noir

Formato: Largometraje

Sinopsis: Noviembre de 2019. A principios del siglo XXI, la poderosa Tyrell Corporation creó, gracias a los avances de la ingeniería genética, un robot llamado Nexus 6, un ser virtualmente idéntico al hombre pero superior a él en fuerza y agilidad, al que se dio el nombre de Replicante. Estos robots trabajaban como esclavos en las colonias exteriores de la Tierra. Después de la sangrienta rebelión de un equipo de Nexus-6, los Replicantes fueron desterrados de la Tierra.

Brigadas especiales de policía, los Blade Runners, tenían órdenes de matar a todos los que no hubieran acatado la condena. Pero a esto no se le llamaba ejecución, se le llamaba "retiro". Tras un grave incidente, el ex Blade Runner Rick Deckard es llamado de nuevo al servicio para encontrar y "retirar" a unos replicantes rebeldes.



4.2 REFERENCIAS NARRATIVAS

LOCE, DEATH AND ROBOTS (LA TESTIGO Y RESPUESTA EVOLUTIVA)

Director: Alberto Mielgo y Jennifer Yuh Nelson

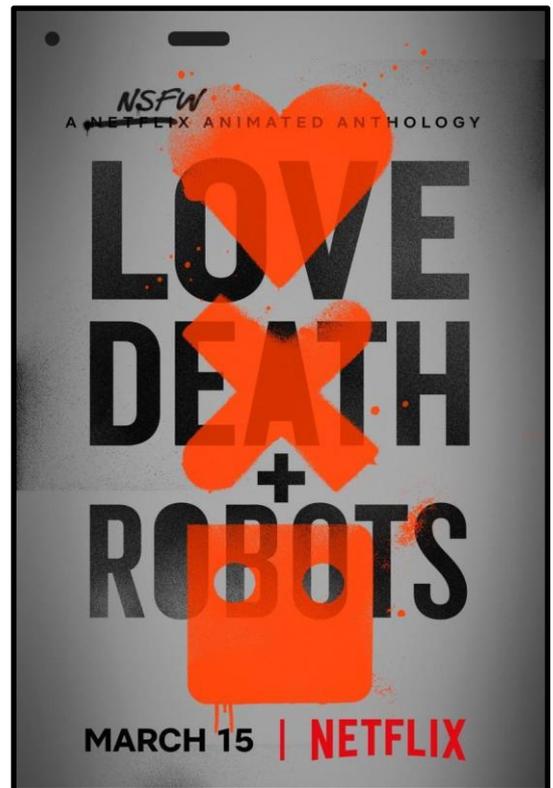
Año: 2019 y 2021

Género: Ciencia Ficción/Thriller

Formato: Cortometrajes

Sinopsis: 1. Después de presenciar un asesinato, una mujer huye por las calles de una ciudad surrealista en un intento por escapar del asesino.

2. Un policía encargado de combatir la amenaza de la superpoblación se ve atormentado por el coste humano que conlleva su trabajo.



AL FILO DEL MAÑANA

Director: Doug Liman

Año: 2014

Género: Ciencia Ficción/Acción

Formato: Largometraje



Sinopsis: En un futuro no muy lejano, invade la Tierra una raza de extraterrestres invencibles. Al Comandante William Cage (Tom Cruise), un oficial que nunca ha entrado en combate, le encargan una misión casi suicida y resulta muerto. Pero las múltiples batallas que libra lo hacen cada vez más hábil y eficaz en su lucha contra los alienígenas. Su compañera de combate es Rita Vrataski (Emily Blunt), una guerrera de las Fuerzas Especiales.

Adaptación del manga de Hiroshi Sakurazaka.



CÓDIGO FUENTE

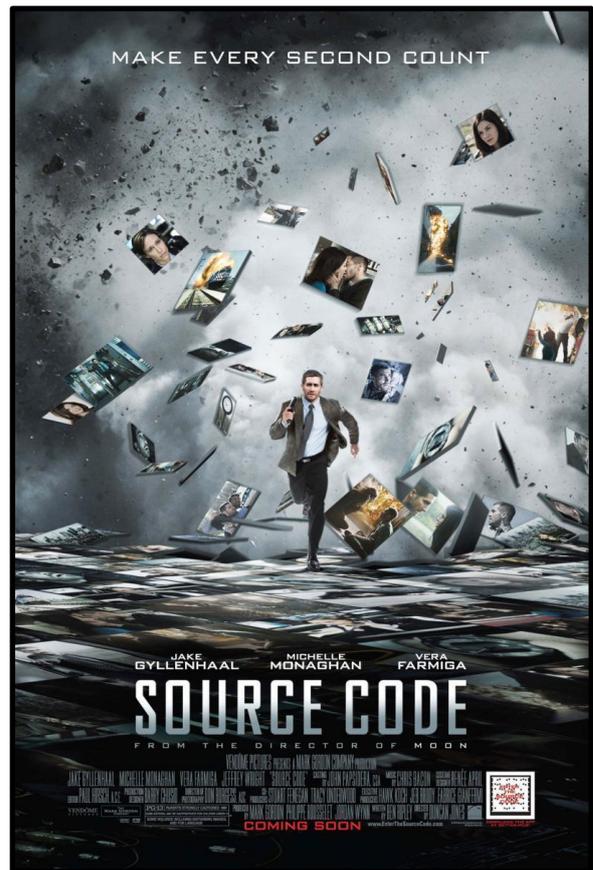
Director: Duncan Jones

Año: 2011

Género: Ciencia Ficción

Formato: Largometraje

Sinopsis: El capitán Colter Stevens (Gyllenhaal), que participa en un programa experimental del gobierno para investigar un atentado terrorista, se despierta en la piel de un viajero del tiempo cuya misión es vivir una y otra vez el atentado a un tren hasta que consiga averiguar quién es el culpable. Una oficial de comunicaciones (Farmiga) guiará a Stevens en su viaje a través del tiempo. En el tren el joven conoce a una viajera (Monaghan) por la que se sentirá atraído.



SEÑALES DEL FUTURO

Director: Alex Proyas

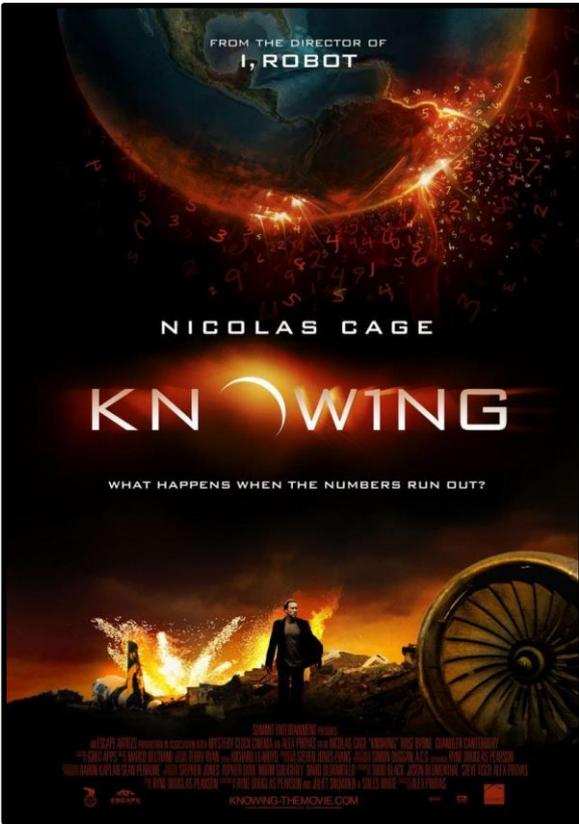
Año: 2009

Género: Ciencia Ficción

Formato: Largometraje

Sinopsis: Año 1959. En la escuela elemental William Dawes, una profesora propone a sus alumnos una cápsula del tiempo en la que, por cincuenta años, se guardarán una serie de dibujos que ellos realizan teniendo como tema 'visión de futuro'. Una extraña niña llamada, Lucinda Embrey (Lara Robinson), tan solo escribirá una larga serie de números... y será esta hoja la que después caerá en manos de Caleb (Chandler Canterbury), el hijo del escéptico profesor John Koestler (Nicholas Cage)

quien, en el 2009, se verá abocado a investigar lo que tales números pueden significar... y su descubrimiento asombrará a la ciencia y al mundo entero.



NEXT

Director: Lee Tamahori

Año: 2007

Género: Ciencia ficción/Acción

Formato: Largometraje

Sinopsis: Cris Johnson (Nicolas Cage) es un mago dotado de un don que también es una maldición: posee la sobrenatural capacidad de saber, unos minutos antes, lo que va a ocurrir. Gracias a su talento trabaja por las noches como mago y mentalista en un sórdido club de Las Vegas. La agente antiterrorista Callie Ferris (Julianne Moore) quiere servirse de su talento para impedir que unos terroristas lleven a cabo en Los Ángeles un ataque con armas de destrucción masiva, lo que provocaría un desastre nuclear.



4.3 REFERENCIAS ESTÉTICAS O DE ESCENAS

MALDITOS BASTARDOS (ASESINATO BRIDGET)

Director: Quentin Tarantino

Año: 2009

Género: Bélico/Acción

Formato: Largometraje

Sinopsis: Segunda Guerra Mundial (1939-1945). En la Francia ocupada por los alemanes, Shosanna Dreyfus (Mélanie Laurent) presencia la ejecución de su familia por orden del coronel Hans Landa (Christoph Waltz). Después de huir a París, adopta una nueva identidad como propietaria de un cine. En otro lugar de Europa,

el teniente Aldo Raine (Brad Pitt) adiestra a un grupo de soldados judíos ("The Basterds") para atacar objetivos concretos. Los hombres de Raine y una actriz alemana (Diane Kruger), que trabaja para los aliados, deben llevar a cabo una misión para hacer caer a los jefes del Tercer Reich. El destino quiere que todos se encuentren bajo la marquesina de un cine donde Shosanna espera para vengarse.



https://www.youtube.com/watch?v=TNGkWXt7CsQ&ab_channel=EntertainMe

La referencia con esta escena es cuando Darío y Rico mantienen la pelea el cual uno se abalanza sobre otro para estrangularlo.

SALVAR AL SOLDADO RYAN (MUERTE A CUCHILLO)

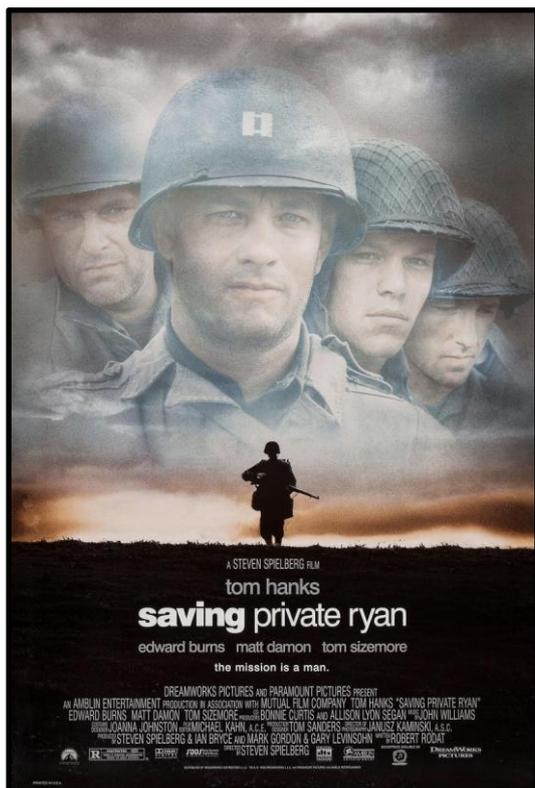
Director: Steven Spielberg

Año: 1998

Género: Bélico

Formato: Largometraje

Sinopsis: Segunda Guerra Mundial, 1944. Tras el desembarco de los Aliados en Normandía, a un grupo de soldados americanos se le encomienda una peligrosa misión: poner a salvo al soldado James Ryan. Los hombres de la patrulla del capitán John Miller deben arriesgar sus vidas para encontrar a este soldado, cuyos tres hermanos han muerto en la guerra. Lo único que se sabe del soldado Ryan es que se lanzó con su escuadrón de paracaidistas detrás de las líneas enemigas.



https://www.youtube.com/watch?v=uW9Q1cm_Tnw&ab_channel=Movieclips

4.4 REFERENCIAS MUSICALES PARA BANDA SONORA

El fundamento de estas referencias tienen que ver con la acción. Todas las músicas referentes tienen en común la creación atmosférica de un conjunto de sonidos (en su mayoría creados por sintetizados y arpegiadores electrónicos) que provocan la sensación de movimiento y queda bien integrada con la acción del cortometraje. Puntualmente producida por sonidos estridentes y en su base, por un *riff* musical (repetición constante) que no cesa en ningún momento. Además de una serie de golpes continuos que marcan el pulso del tema creando así más tensión dramática. No se busca relación con melodías audibles al oído. No hay música, solo ruido ambiental que acompaña a la narración. Ese tipo de música provoca las transiciones en la narración visual.

https://www.youtube.com/watch?v=yywzQbZcDL0&list=PLBKadB95sF45_hO-yB_W3yvgDepkKE0C1&index=6&ab_channel=WaterTowerMusic Música extraída de *Tenet* (Christopher Nolan, 2020)

https://www.youtube.com/watch?v=0fUZuFyILS4&list=PLh4Eme5gACZE7DDD_LKltfN8jBe_AzofV&index=18&ab_channel=PeachesLamb

Música extraída de *John Wick 2* (Derek Kolstad, 2014)

Como se observa, la estructura narrativa es circular (Tesis+Argumento+Tesis) lo que hace que las referencias anteriores sean para las escenas que están en medio de la narrativa y que son de acción. Ese bucle musical es idóneo con el bucle temporal que sucede durante todo el cortometraje. Por el contrario, la tesis de la historia es otra, mucho más amarga y lenta; más pausada y solitaria, por eso tiene que haber un contraste musical que narrativamente, sea protagonista.

https://www.youtube.com/watch?v=k1frgt0D_f4&ab_channel=WaterTowerMusic

Música extraída de *Games of Thrones 8x03* (David Benioff & D. B. Weiss , 2011-2019)

Esta música es relativamente importante porque los diferentes pasajes musicales van aumentando muy lentamente, en relación con el ritmo del cortometraje y con el estado de nuestro personaje hasta romper con el *leitmotiv* del tema. Es solemne y solitaria, tal como lo es Darío.

5. CONFIGURACIÓN DEL PLAN DE RODAJE

PRIMER DÍA: Jueves, 26 de Mayo- Viernes, 27 de Mayo// **NOCHE**

ESCENA 2: INT. COCHE. NOCHE (16 planos)

HORA	Nº PLANO	DESCRIPCIÓN	NOTAS	ATREZZO
20:00		Citación: Alberto, Fco Javier y Jesús con los actores y persona que presta el vehículo	Repaso general de todos los elementos de producción que hagan falta	-Reloj -Libreta -Sobre de papel -Revólver
20:30		Empieza el montaje de iluminación y de cámara	Repasar con Iván Herrera el <i>acting</i> . Después, vestuario y maquillaje	
21:30	1	PD de los ojos de Darío abriéndose sobresaltados	Grabación PLANO 1 Escena 2	
21:40	2	PPP de Darío mirando a su alrededor con la respiración marcada	Grabación PLANO 2 Escena 2	
21:50	3	PD Darío agarra el volante	Grabación PLANO 3 Escena 2	
22:00	4	PPP de Darío controlando la respiración	Grabación PLANO 4 Escena 2	
22:10	5	PM Lateral Darío agarrando el volante...	Grabación PLANO 5 Escena 2	
22:20	6	PD de Darío que levanta la cabeza...	Grabación PLANO 6 Escena 2	
22:30	7	PML lateral del coche. La cámara se coloca...	Grabación PLANO 7 Escena 2	
22:40	8	PM frontal. A través de la luna...	Grabación PLANO 8 Escena 2	
22:50	9	PMI lateral del coche.	Grabación PLANO 9 Escena 2	
23:00	10	PD Reloj. Darío lo acerca a sí mismo y gira la rueda.	Grabación PLANO 10 Escena 2	
23:10	11	PP Darío mira el reloj.	Grabación PLANO 11 Escena 2	

23:20	12	PPD muy cerrado del reloj. Las agujas se mueven...	Grabación PLANO 12 Escena 2
23:30	13	PPP Darío. Mira el reloj.	Grabación PLANO 13 Escena 2
23:40	14	PD muy cerrado (MÁS)...	Grabación PLANO 14 Escena 2
23:50	15	PML lateral del coche. La cámara se coloca a la altura...	Grabación PLANO 15 Escena 2
00:00	16	PP Darío. Coge aire, lo expulsa y baja del coche.	Grabación PLANO 16 Escena 2
00:00-00:30	PARADA OBLIGATORIA PARA CENAR. 30 minutos.		

ESCENA 3: EXT. COCHE. NOCHE (2 planos)

HORA	Nº PLANO	DESCRIPCIÓN	NOTAS	ATREZZO
00:30-00:45	1	PD Se cierra la puerta del coche casi en paralelo...	Grabación PLANO 1 Escena 3	X
01:00	2	PP de Darío observando el lugar...	Grabación PLANO 2 Escena 3	

ESCENA 5: INT. COCHE. NOCHE (6 planos)

HORA	Nº PLANO	DESCRIPCIÓN	NOTAS	ATREZZO
01:10	1	PD. Ojos Darío abriéndose sobresaltados	Grabación PLANO 1 Escena 5	-Reloj -Revólver
01:20	2	PPP Darío sobresaltado. Mira su reloj.	Grabación PLANO 2 Escena 5	
01:30	3	PML lateral del coche. La cámara se coloca a la altura de la guantera...	Grabación PLANO 3 Escena 5	
01:40	4	PD Reloj. Vuelve a mover las agujas.	Grabación PLANO 4 Escena 5	
01:50	5	PML lateral del coche. La cámara se coloca a la altura de la	Grabación PLANO 5 Escena 5	

		guanteras...Saca el revólver de la guanteras.		
02:00	6	PP Darío coge aire, lo suelta y baja del coche.	Grabación PLANO 6 Escena 5	

ESCENA 8: INT. COCHE. NOCHE (5 planos)

HORA	Nº PLANO	DESCRIPCIÓN	NOTA	ATREZZO
02:10	1	PD Ojos Darío abriéndose sobresaltados...	Grabación PLANO 1 Escena 8	-Reloj -Revólver
02:20	2	PM frontal de Darío a través de la luna del coche...	Grabación PLANO 2 Escena 8	
02:30	3	PD muy cercano del reloj. La aguja de los minutos da un golpe y se coloca a las 12.	Grabación PLANO 3 Escena 8	
02:40	4	PD la mano de Darío coge el revólver de la guanteras	Grabación PLANO 4 Escena 8	
02:50	5	PP Darío suelta aire y baja del coche	Grabación PLANO 5 Escena 8	

ESCENA 12: INT. COCHE. NOCHE (6 planos)

HORA	Nº PLANO	DESCRIPCIÓN	NOTA	ATREZZO
03:00	1	PPP Darío abre los ojos sobresaltados. Transición zoom.	Grabación PLANO 1 Escena 12	-Reloj -Revólver -Cuchillo
03:10	2	PD Más cercano a reloj.	Grabación PLANO 2 Escena 12	
03:20	3	PD coge revólver de la guanteras.	Grabación PLANO 3 Escena 12	
03:30	4	PML lateral del coche. La cámara se coloca a la altura de la guanteras...	Grabación PLANO 4 Escena 12	
03:40	5	PD mano de Darío acciona tirador	Grabación PLANO 5 Escena 12	
03:50	6	PD se cierra la puerta del coche	Grabación PLANO 6 Escena 12	

ESCENA 17: INT. COCHE. NOCHE (8 planos)

HORA	Nº PLANO	DESCRIPCIÓN	NOTA	ATREZZO
04:00	1	PD de los ojos de Darío sobresaltados...	Grabación PLANO 1 Escena 17	-Reloj -Sobre de papel -Libreta -Pluma negra -Cigarro
04:10	2	PPP Darío exhausto. Se calma y mira su reloj	Grabación PLANO 2 Escena 17	
04:20	3	PD Reloj. Se lo quita.	Grabación PLANO 3 Escena 17	
04:30	4	PML lateral del coche. La cámara se coloca a la altura de la guantera...	Grabación PLANO 4 Escena 17	
04:40	5	PM Darío. La cámara cuadra el retrovisor central...	Grabación PLANO 5 Escena 17	
04:50	6	PML lateral del coche. La cámara se coloca a la altura de la guantera encuadrando todo el interior del coche...	Grabación PLANO 6 Escena 17	
05:00	7	De PD mano en ventanilla a PM de Darío (lo vemos en el retrovisor izquierdo). A través de un transfoque...	Grabación PLANO 7 Escena 17	
05:10	8	Cámara en el suelo. PD cigarro/ PG carretera. Lente partida o transfoque.	Grabación PLANO 8 Escena 17	

ESCENA 14: INT. CASA. NOCHE (4 planos)

HORA	Nº PLANO	DESCRIPCIÓN	NOTA	ATREZZO
20:00		Citación: Alberto, Fco Javier y Jesús con los actores y persona que presta la localización	Repaso general de todos los elementos de producción que hagan falta	Atrezzo: -Revólver -Escopeta -Vaso con agua -Cuchillo
20:30		Empieza el montaje de iluminación y de cámara	Explicar a los actores y figurantes cómo se va a organizar la jornada de rodaje. Caracterizar y vestuario.	
21:30	1	PPP Darío. Sujeta por la espalda a Guarda2 (vemos su escorzo) y corta su cuello.	Grabación PLANO 1 Escena 14	
21:40	2	PM Darío lanza cuchillo a Guarda3. Paneo hacia Guarda3.	Grabación PLANO 2 Escena 14	
21:50	3	Cámara desde suelo. PM Darío arranca el cuchillo del pecho de Guarda3 y camina hacia la puerta mientras se lo limpia en el antalón.	Grabación PLANO 3 Escena 14	
22:00	4	Cámara desde suelo. PM Darío arranca el cuchillo del pecho de Guarda3 y camina hacia la puerta mientras se lo limpia en el antalón.	Grabación PLANO 4 Escena 14	

ESCENA 15: INT. HABITACIÓN RUCO. NOCHE (18 planos)

HORA	Nº PLANO	DESCRIPCIÓN	NOTA	ATREZZO
22:10	1	Desde dentro, la cámara a la altura de la tibia. La puerta se abre y PD de pies de Darío entrando.	Grabación PLANO 1 Escena 15	-Cama (sábanas y almohada) -Revólver -Sobre de papel -Cuchillo -Fotografía joven sonriente
22:20	2	PM Ruco se levanta de la cama bruscamente y recula asustado. La cámara sigue el movimiento.	Grabación PLANO 2 Escena 15	
22:30	3	PM Chicas asustadas en cama	Grabación PLANO 3 Escena 15	
22:40	4	Cámara a la altura del rostro de Darío, desde perfil. Darío camina lentamente, rascándose la frente con el cuchillo, y entra a plano en PMC.	Grabación PLANO 4 Escena 15	
22:50	5	PM Ruco retrocede todo lo que puede	Grabación PLANO 5 Escena 15	
23:00	6	PM Darío saca sobre de su abrigo. Escorzo de Ruco	Grabación PLANO 6 Escena 15	
23:10	7	PD cuchillo abre el sobre y se lo ofrece a Ruco. Desde el perfil, la cámara sigue el gesto de ofrecimiento.	Grabación PLANO 7 Escena 15	
23:20	8	PP Darío	Grabación PLANO 8 Escena 15	
23:30	9	PD Mano de Ruco saca fotografía de sobre	Grabación PLANO 9 Escena 15	
23:40	10	PM Ruco alterna la mirada de fotografía a Darío. (Escorzo de Darío)	Grabación PLANO 10 Escena 15	
23:50	11	PP Darío.	Grabación PLANO 11 Escena 15	
00:00	12	PM Ruco	Grabación PLANO 12 Escena 15	

00:10	13	PM Darío. Se limpia, echa la vista al reloj.	Grabación PLANO 13 Escena 15
00:20	14	PPP Darío. Tras hablar, se abalanza enérgicamente sobre Ruco.	Grabación PLANO 14 Escena 15
00:30	15	PMC desde el perfil de Darío abalanzándose sobre Ruco con manos en cuello	Grabación PLANO 15 Escena 15
00:40	16	PM Darío y Ruco caen al suelo. Cámara desde el suelo.	Grabación PLANO 16 Escena 15
00:50	17	PP Darío haciendo un gran esfuerzo	Grabación PLANO 17 Escena 15
01:00	18	PP Ruco ahogándose. El cuchillo se acerca a su cuello con vehemencia. La cámara hace un paneo y un tilt up hacia las chicas horrorizadas.	Grabación PLANO 18 Escena 15

00.10-00.30H PARADA PARA CENAR OBLIGATORIA

ESCENA 16: INT. HABITACIÓN RUCO. NOCHE. (1 plano)

HORA	NºPLANO	DESCRIPCIÓN	NOTA	ATREZZO
00:30	1	PG Habitación. Long shot cámara fija.	Grabación PLANO 1 Escena 16	-Cama (sábanas y almohada) -Revólver -Sobre de papel -Cuchillo -Fotografía joven sonriente

ESCENA 13: EXT. CASA. NOCHE. (1 plano)

HORA	NºPLANO	DESCRIPCIÓN	NOTA	ATREZZO
00:40	1	PP Guarda. Una mano de Darío empuja el rostor de	Grabación PLANO 1 Escena 13	-Revólver -Llave (abrir la puerta)

		Guarda contra la puerta violentamente. Desliza el cuchillo por su cuello.		-Cuchillo
--	--	---	--	-----------

ESCENA 6: EXT. CASA. NOCHE. (6 planos)

HORA	Nº PLANO	DESCRIPCIÓN	NOTA	ATREZZO
00:50	1- 1.1;1.2;1.3;1.4...	Incursión a la casa	Depende del lugar	Atrezzo: -Revólver -Llave (abrir la puerta)
01:00	2	De PD Pies de Darío entran a plano caminando hacia una puerta a PG del espacio. La cámara a la altura de la tibia hace un Tilt up.	Grabación PLANO 2 Escena 6	
01:10	3	PD muy cercano de llave en cerradura. Gira haciendo sonido parecido al de las agujas del reloj de Darío. Cámara ralentizada.	Grabación PLANO 3 Escena 6	
01:20	4	PPP de la mitad del rostro de Darío, ocupando la mitad del encuadre. En la otra mitad una figura desenfocada se aproxima. Darío mira por el rabillo del ojo.	Grabación PLANO 4 Escena 6	
01:30	5	Plano subjetivo guarda. La cámara corre temblorosa hacia la espalda de Darío, que se aparta.	Grabación PLANO 5 Escena 6	
01:40	6	PP Guarda, apoyado en la puerta tras chocar con ella. El cañón del revólver de Darío entra a plano apuntando la frente del guarda.	Grabación PLANO 6 Escena 6	

ESCENA 7: INT. CASA. NOCHE. (11 planos)

HORA	NºPLANO	DESCRIPCIÓN	NOTAS	ATREZZO
01:50	1	PD pies de Darío caminan con cautela. Cámara a la altura del suelo	Grabación PLANO 1 Escena 7	-Revólver -Escopeta -Vaso con agua
02:00	2	PMC Darío acercándose al marco de una puerta. Se asoma.	Grabación PLANO 2 Escena 7	
02:10	3	PGC Cocina. Guarda2 Bebe Agua	Grabación PLANO 3 Escena 7	
02:20	4	PM Perfil Guarda2 bebiendo agua. Transfoque a Darío, asomado en el marco de la puerta.	Grabación PLANO 4 Escena 7	
02:30	5	PGC de Cocina, L la cámara está detrás de las piernas de Darío, a la altura de sus tobillos. Darío se avalanza sobre Guarda2 y realiza mataleón.	Grabación PLANO 5 Escena 7	
02:40	6	PD Vaso cae al suelo.	Grabación PLANO 6 Escena 7	
02:50	7	PM frontal de Darío estrangulando a Guarda2.	Grabación PLANO 7 Escena 7	
03:00	8	PD cadera de Darío chocando con encimera. Cámara a la altura de la cadera.	Grabación PLANO 8 Escena 7	
03:10	9	PM semilateral de Darío estrangulando a Guarda2, que parece dormirse. Darío abre los ojos sorprendido mirando al frente. Paneo a umbral de puerta y transfoque. Guarda 3 con escopeta.	Grabación PLANO 9 Escena 7	

03:20	10	PG cocina. La cámara está colocada tras las piernas desnudas de Guarda3, enfocando a Darío, que, nervioso, deja caer el cuerpo de Guarda 2 y busca su revólver en su abrigo	Grabación PLANO 10 Escena 7	
03:30	11	PM Guarda3. Carga la escopeta y apunta. La cámara se aleja pasando de enfocar el rostro a enfocar el cañón del arma	Grabación PLANO 11 Escena 7	

ESCENA 1: INT. PASILLO. NOCHE. (1 plano)

HORA	NºPLANO	DESCRIPCIÓN	NOTAS	ATREZZO
03:40	1	A la altura de la cadera, la cámara gira 360° manteniendo el eje horizontal. Se aleja de la acción a través de un pasillo pasando de un PM de dos personajes que forcejean a un PG del lugar	Grabación PLANO 1 Escena 1 TRAVELLING HACIA ATRÁS Y ZOOM IN DIGITAL EN POSTPRODUCCIÓN	X

ESCENA 11: INT. HABITACIÓN RUCO. NOCHE. (12 planos)

HORA	Nº PLANO	DESCRIPCIÓN	NOTAS	ATREZZO
20:00		Citación: Alberto, Fco Javier y Jesús con los actores y persona que presta la localización	Repaso general de todos los elementos de producción que hagan falta	-Cama (sábanas y almohada) -Revólver
20:30		Empieza el montaje de iluminación y de cámara	Explicar a los actores y figurantes cómo se va a organizar la jornada de rodaje. Caracterizar y vestuario.	
21:30	1	Desde dentro, la cámara a la altura de la tibia. La puerta se abre y PD de pies de Darío entrando.	Grabación PLANO 1 Escena 11	
21:40	2	PM Ruco asustado alejándose	Grabación PLANO 2 Escena 11	
21:50	3	PM Chicas asustadas en cama	Grabación PLANO 3 Escena 11	
22:00	4	De PD de revólver a PP de Darío, que camina apuntando con el revólver en alto. La cámara está fija a la altura del rostro de Darío, es él quien entra a plano, primero con el revólver y luego con su rostro, caminando despacio.	Grabación PLANO 4 Escena 11	
22:10	5	PMC Ruco aún más arrinconado	Grabación PLANO 5 Escena 11	
22:20	6	PP Darío que se gira bruscamente al oír los gritos de la policía. Travelling hacia su rostro haciendo que entre a foco.	Grabación PLANO 6 Escena 11	
22:30	7	PG la puerta se abre y entran deslumbrando con linternas	Grabación PLANO 7 Escena 11	

22:40	8	PP Darío vuelve a girarse hacia Ruco, frustrado.	Grabación PLANO 8 Escena 11
22:50	9	PM Ruco levanta las manos burlón.	Grabación PLANO 9 Escena 11
23:00	10	PPP Darío. Vuelve a girarse hacia la policía, que le apuntan con linternas.	Grabación PLANO 10 Escena 11
23:10	11	PGC Siluetas de policías con linternas	Grabación PLANO 11 Escena 11
23:20	12	PPP Darío levanta revólver y lo lleva a su sien. Zoom in a su ojo derecho.	Grabación PLANO 12 Escena 11

PARADA PARA CENAR OBLIGATORIA. 10 MINUTOS. 23.30-23.40H

ESCENA 4: EXT. CASA. NOCHE. (18 planos)

HORA	Nº PLANO	DESCRIPCIÓN	NOTAS	ATREZZO
23:40	1.1;1.2;1.3;1.4;....	Incursión en la casa	Depende del lugar	-Revólver -Llave (abrir la puerta)
23:50	2	De PD Pies de Darío entran a plano caminando hacia una puerta a PG del espacio. La cámara a la altura de la tibia hace un Tilt up.	Grabación PLANO 2 Escena 4	
00:00	3	PD Llave que Darío saca de su bolsillo e introduce en la cerradura. La llave gira.	Grabación PLANO 3 Escena 4	
00:10	4	PPP Darío mira hacia la cerradura. Su rostro está en el centro, ocupando casi la totalidad del espacio encuadrado	Grabación PLANO 4 Escena 4	
00:20	5	PD Mano de Darío. Acciona pomo.	Grabación PLANO 5 Escena 4	
00:30	6	PG puerta y espalda de Darío. Un segundo hombre entra a plano y se abalanza sobre su cadera.	Grabación PLANO 6 Escena 4	

00:40	7	PML Darío y guarda caen en el interior.	Grabación PLANO 7 Escena 4
00:50	8	PMC Guarda. Estira las manos hacia el cuello de Darío	Grabación PLANO 8 Escena 4
01:00	9	PP Darío. Las manos del guarda en su cuello. Intenta apartarlas. Mira hacia abajo y derecha.	Grabación PLANO 9 Escena 4
01:10	10	PD Revólver.	Grabación PLANO 10 Escena 4
01:20	11	PM Darío. Estira su mano derecha.	Grabación PLANO 11 Escena 4
01:30	12	PD Los dedos de Darío roza el mango del revólver	Grabación PLANO 12 Escena 4
01:40	13	PP Darío. Enrojecido por el ahorcamiento, haciendo esfuerzo para llegar al arma.	Grabación PLANO 13 Escena 4
01:50	14	PD La mano de Darío agarra el arma, pero la del guardia también.	Grabación PLANO 14 Escena 4
02:00	15	PM del perfil de ambos, forcejeando con el arma.	Grabación PLANO 15 Escena 4
02:10	16	PP Darío se esfuerza para apuntar a guarda.	Grabación PLANO 16 Escena 4
02:20	17	PP Guarda cambia la dirección del cañón en un último esfuerzo.	Grabación PLANO 17 Escena 4
02:30	18	PP Perfil de Darío, asustado, con el cañón apuntándole	Grabación PLANO 18 Escena 4

ESCENA 10: INT.. CASA. NOCHE. (8 planos)

HORA	NºPLANOS	DESCRIPCIÓN	NOTAS	ATREZZO
------	----------	-------------	-------	---------

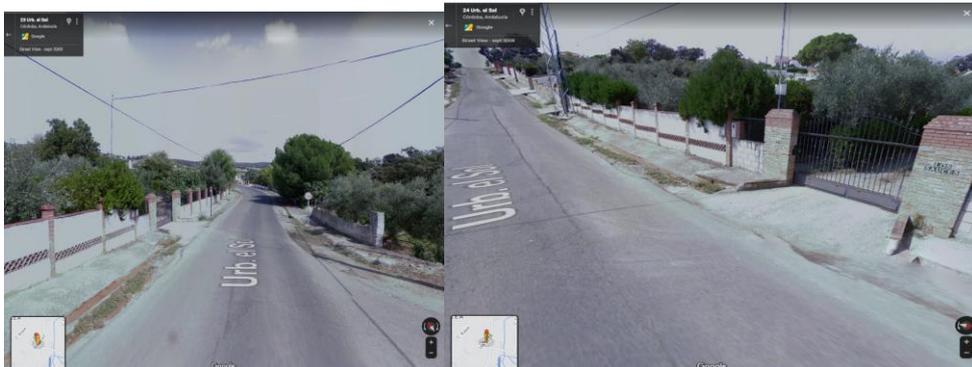
02:40	1	PGC Cocina. Guarda2 Bebe Agua. La cámara está a la altura de los tobillos. Las piernas de Darío entran en plano. Tiene el revólver desenfundado en la mano derecha, a la altura del muslo.	Grabación PLANO 1 Escena 10	-Revólver -Escopeta -Vaso con agua
02:50	2	PM Darío. Apunta a Guarda2. La cámara hace un travelling hacia adelante pasando de enfocar el arma en PP al rostro de Darío.	Grabación PLANO 2 Escena 10	
03:00	3	PD Vaso de agua gira sin llegar a caer. El guarda cae al suelo fuera de foco.	Grabación PLANO 3 Escena 10	
03:10	4	PD Pies de Darío, que camina con cuidado de no pisar a Guarda2.	Grabación PLANO 4 Escena 10	
03:20	5	De PD Mano de Darío cogiendo vaso de agua a perfil de rostro de Darío, que bebe. Levanta la mano 90° apuntando con el revólver a la puerta, sin mirar.	Grabación PLANO 5 Escena 10	
03:30	6	PG Cocina. Espalda de Darío, que bebe y mantiene la mano alzada apuntando al umbral. Paneo al umbral cuando llega Guarda3.	Grabación PLANO 6 Escena 10	
03:40	7	La cámara en el suelo. La cabeza de Guarda3 cae en PP, en un lado del encuadre, en el pasillo. Darío sale de la cocina.	Grabación PLANO 7 Escena 10	
03:50	8	PD Pomo de otra puerta que Darío abre.	Grabación PLANO 8 Escena 10	

ESCENA 9: EXT. CASA. NOCHE. (5 planos)

HORA	Nº PLANO	DESCRIPCIÓN	NOTAS	ATREZZO
04:00	1.1;1.2;1.3;1.4;...	Incursión de la casa	Depende del sitio	-Revólver -Llave (abrir la puerta)
04:10	2	PG Darío en la puerta.	Grabación PLANO 2 Escena 9	
04:20	3	PD La llave en la cerradura gira.	Grabación PLANO 3 Escena 9	
04:30	4	PPP de la mitad del rostro de Darío, ocupando la mitad del encuadre. En la otra mitad una figura desenfocada se aproxima. Darío mira por el rabillo del ojo.	Grabación PLANO 4 Escena 9	
04:40	5	PP del Guarda con el cañón del revólver de Darío apuntando a su cabeza.	Grabación PLANO 5 Escena 9	

6. FICHAS DE LOCALIZACIÓN

FICHAS DE LOCALIZACIONES (PERSISTENCIA)
Urbanización el Sol,23, 14610 Alcolea (Córdoba)
<u>Secuencias:</u> 1 <u>Escenas:</u> 2 (INT. COCHE. NOCHE); 3 (EXT. COCHE. NOCHE); 5 (INT. COCHE. NOCHE); 8 (INT. COCHE.NOCHE); 12 (INT. COCHE NOCHE); 17 (INT. COCHE.NOCHE) <u>Día de rodaje:</u> Jueves, 26 de Mayo de 2022 <u>Horario de rodaje:</u> 20.00h-05:10h
ENERGÍA ELÉCTRICA
Toma de corriente: No, llevamos las baterías de los focos LED RGB Ubicación de enganches: Inaccesible Generador portátil: No
CONDICIONES ACÚSTICAS
Ruido ambiental interior: Mínimo Ruido ambiental exterior: Mínimo Calidad suelo/tabiques/techo: No es necesario definirlo
SEGURIDAD
Almacén de equipos: No Policía cercana: Avenida de los Custodios, 14004, Córdoba Centro de salud/Hospital cercano: Hospital Cruz Roja de Córdoba, Carretera Puerta de Almodóvar, s/n, 14004, Córdoba
APARCAMIENTO
Material: Sí, descarga. Fácil aparcamiento en la zona Transporte equipo: Fácil aparcamiento en la zona Transporte actores: Fácil aparcamiento en la zona Vehículos en acción: No



URL para acceder a Google Maps: <https://goo.gl/maps/8CBhKpq76gXiRHVn6>

FICHAS DE LOCALIZACIONES (PERSISTENCIA)

Calle Gallo, 12, 23400, Úbeda (Jaén)

CONTACTO

Dolores Micaela Hidalgo- 606735363

Secuencias: 1

Escenas: 14, 15, 16,13, 6, 11, 4, 7, 10 y 9 (INT. CASA. NOCHE)// (INT. PASILLO. NOCHE)//(INT. HABITACIÓN RUCO.NOCHE)

Horario de rodaje: Lunes, 30 de Mayo del 2022 (20.00h-03.40h)

Martes, 31 de Mayo del 2022 (20.00h-04.40h)

ILUMINACIÓN y CARACTERÍSTICAS DE LA LOCALIZACIÓN

Dimensiones: 150 m2

Orientación y ventanas: Sur. Entre 5 y 6 ventanas por planta (2 plantas)

Altura de los techos: 2,50m

Iluminación disponible: Sí

Observaciones: Falseo de posiciones

ENERGÍA ELÉCTRICA

Toma de corriente: Sí, mucha disponibilidad

Ubicación de enganches: Accesible

Generador portátil: No

CONDICIONES ACÚSTICAS

Ruido ambiental interior: Mínimo

Ruido ambiental exterior: Mínimo

Calidad suelo/tabiques/techo: Alta

SEGURIDAD

Almacén de equipos: Sí, hay una planta al completo para almacenar todo el material

Policía cercana: Plaza Vázquez de Molina, 4, 23400, Úbeda (Jaén)

Centro de salud/Hospital cercano: Hospital San Juan de la Cruz, 23400, Úbeda (Jaén)

APARCAMIENTO

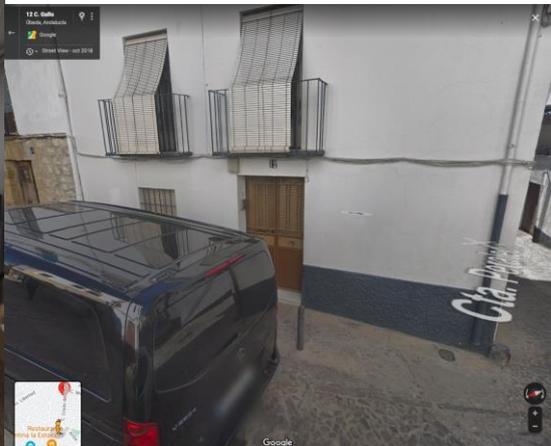
Material: Sí, descarga. Fácil aparcamiento en la zona

Transporte equipo: Fácil aparcamiento en la zona

Transporte actores: Fácil aparcamiento en la zona

Vehículos en acción: No

Captura de pantalla de vídeo cuando se localizó físicamente el lugar:



URL para acceder a Google Maps: <https://goo.gl/maps/kz1jDwKQC6PfxgCW6>

7. LISTA DE NECESIDADES

LISTA DE NECESIDADES	
EQUIPO TÉCNICO	EQUIPO DE ILUMINACIÓN
Cámara SonyA7RII Cámara SonyA7II Lente 25-75mm f3.6-5.6 Lente 18mm f2.8 Lente 50mm f1.8 Lente 70-300mm f4.0 Lente 35mm f1.4 Trípode Neewer Tarjetas SD 2x64gb Class 10 Tarjeta SD 32gb Class 10 Zhiyun Crane 2+ Follow Focus 3x Disco Duro 1TB 4x Baterías cámara 2x Cargador baterías 2x Alargadores cables	Focos LED RGB Baterías para los focos Cables y fuente de alimentación Linterna Gelatina de colores, azul, rojo y verde Difusor Reflector
EQUIPO DE SONIDO	CATERING
Micrófono de cañón RODE Pértiga de sonido Auriculares Grabadora H4N Pro Cable canon XLR	Compra de un conjunto de menús para el equipo artístico y técnico del rodaje Botellas de agua individuales
VESTUARIO	
<p>Darío: Pantalones negros de pitillo, camisa negra, gabardina negra y zapatos marrones oscuros.</p> <p>Guarda 1: Camisa blanca y vaqueros. Zapato oscuro. <i>No elegante.</i></p> <p>Guarda 2: Camisa blanca y vaqueros. Zapato oscuro. <i>No elegante.</i></p> <p>Guarda 3: Ropa interior y tirantes.</p> <p>Ruco: Ropa interior.</p>	
ATREZZO	
Reloj Libreta Pluma negra Cigarro Sobre de papel Fotografía antigua Cuchillo	Revólver Escopeta Vaso de cristal Llave para abrir la puerta Cama (sábanas y almohada) Sangre

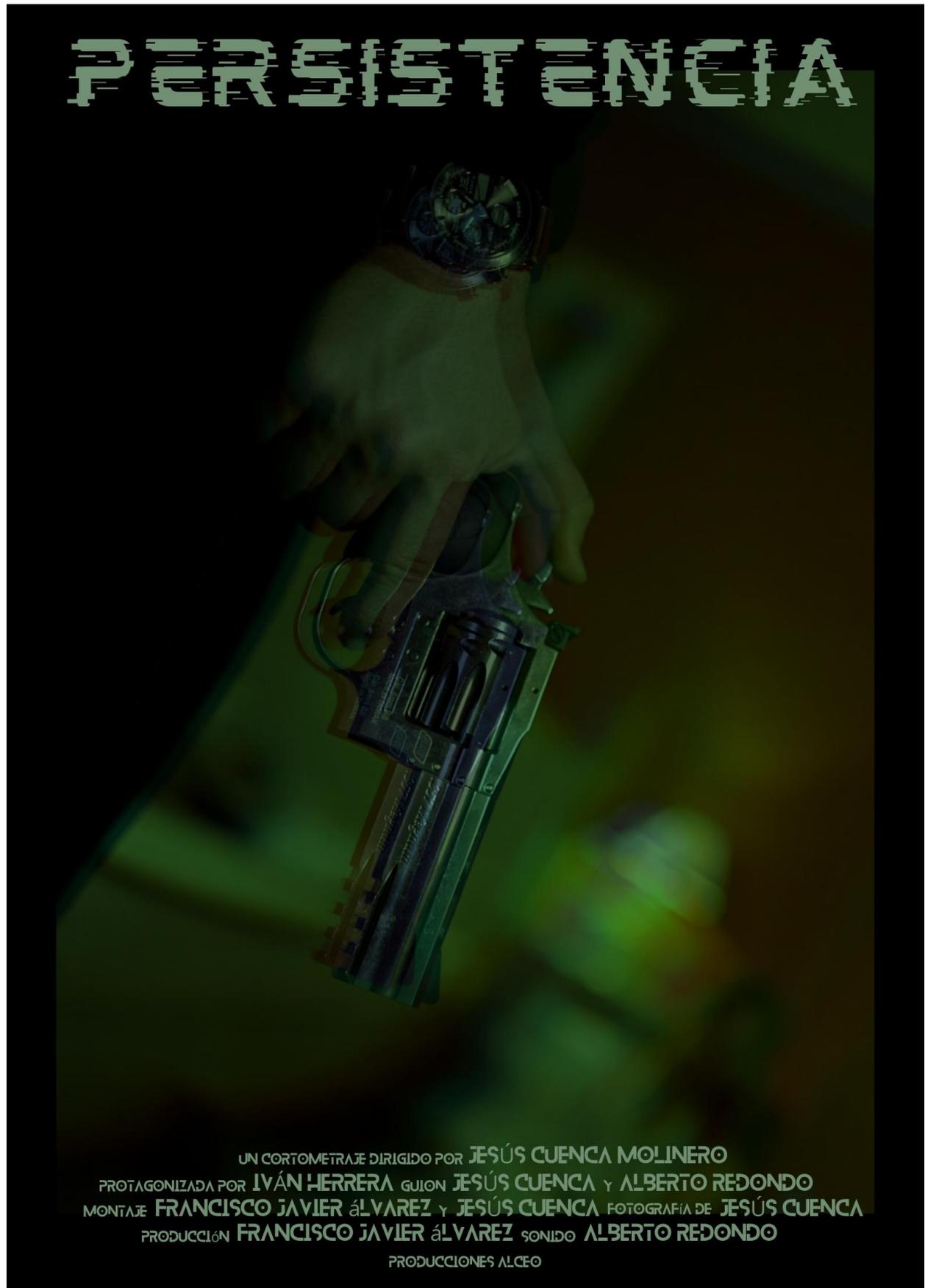
8. CRONOGRAMA

ABRIL						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
Propuesta de ideas						
11	12	13	14	15	16	17
Selección y desarrollo del primer guion						
18	19	20	21	22	23	24
·Revisión ·Segundo guion y correcciones ·Propuesta de calendario ·Propuesta de producción						
Lectura del primer guion						
25	26	27	28	29	30	
		Guion definitivo				

MAYO						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
						1
2	3	4	5	6	7	8
·Búsqueda de Localizaciones ·Referencias: visuales, narrativas, estéticas y musicales ·Guion técnico						
9	10	11	12	13	14	15
·Tantear Actores ·Localizaciones contactadas ·Comienzo del Storyboard ·Diseño de producción						
Primer borrador			Guion Técnico Acabado	Casting		
16	17	18	19	20	21	22
·Selección de Actores ·Localizaciones Cerradas ·Storyboard Cerrado ·Maquillaje ·Props, Utilería y Escenografía						
Pruebas de iluminación y fotografía		Inicio de posters	ENSAYOS CON LOS ACTORES			
23	24	25	26	27	28	29
INICIO DE RODAJE		Inicio del montaje		Inicio de foley		
30	31					
Último borrador	FIN DE RODAJE					

JUNIO						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
		1	2	3	4	5
Final del Montaje						
6	7	8	9	10	11	12
ANEXO - 2						
13	14	15	16	17	18	19
Anexo 3 y 4 junto a la presentación						
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			
Defensa del TFG						

9. CARTEL/POSTER DEFINITIVO



UN CORTOMETRAJE DIRIGIDO POR **JESÚS CUENCA MOLINERO**
PROTAGONIZADA POR **IVÁN HERRERA** GUION **JESÚS CUENCA** Y **ALBERTO REDONDO**
MONTAJE **FRANCISCO JAVIER ÁLVAREZ** Y **JESÚS CUENCA** FOTOGRAFÍA DE **JESÚS CUENCA**
PRODUCCIÓN **FRANCISCO JAVIER ÁLVAREZ** SONIDO **ALBERTO REDONDO**
PRODUCCIONES ALCEO

10. MEMORIA DE TRABAJO

El comienzo no fue nada fácil. Nunca nos hemos enfrentado a una situación como hacer un trabajo de fin de grado y menos a hacer un cortometraje. Es por esa razón el título del proyecto. *Persistencia: Nuestro primer cortometraje.*

Cuando decimos que no fue nada fácil es por el hecho que no sabíamos exactamente qué hacer. Desde el pasado Noviembre quisimos hacer un trabajo creativo pero no sabíamos el qué. Pensamos que hacer un podcast sobre cine podría estar bien. Vimos que podría ser una idea bastante asequible ya que los recursos técnicos sonoros son más accesibles y puede resultar más profesional que apostar por la técnica visual. Más tarde esa idea se esfumó y apostamos por una pieza publicitaria con aire cinematográfico. Ambos proyectos hubieran requerido de un trabajo de investigación bastante amplio pero nuestro amor al cine es superior a un podcast o a una pieza publicitaria. Es por eso que apostamos al 100% por un cortometraje de ficción.

Al principio fue un poco complicado de dar el paso porque unos meses antes, pasamos por momentos complicados respecto al autoestima y nuestra relación con el cine tras no haber quedado contentos con un proyecto. Se había apagado la ilusión e incluso un poco el interés por el cine pero presentar un trabajo de fin de grado en Junio era una oportunidad increíble para ponernos las pilas, aprender y hacer las cosas con mucho tiempo. Es ahí cuando nos pusimos a desarrollar la idea.

La idea al igual que el comienzo no fue nada sencillo porque teníamos que buscar una idea que sea asequible y realista de grabar. Teníamos que encontrar ritmo y muchísimas referencias para hacer las cosas. Estuvimos un tiempo analizando varias películas de diferentes directores e incluso haciendo pruebas que nos hicieran comprender ciertos detalles técnicos mientras se plantearon muchísimas ideas de posibles guiones para después, hacerle un pre-desarrollo.

Un homenaje a Hitchcock con cuatro personas sobre una mesa dialogando; Invasión alienígena y caos mundial para después resolverlo con un giro extrovertido o una historia con elipsis temporales para que la narración sea más fácil. Ambas ideas estaban bien pero no eran asequibles ni accesibles.

El homenaje a Alfred Hitchcock requería de muchísimo diálogo y actualmente, hemos aprendido que el casting y la dirección de actores son importantísimos y si tienes a un actor/actriz bueno/a, mucho mejor. Lo complicado de una producción para un trabajo de fin de grado con muy poco presupuesto es encontrar a actores con un bagaje profesional y con cierta experiencia, por eso esa idea quedó descartada. Encontrar a una persona es complicado, imagínate a cuatro.

La idea de la invasión alienígena era en parte, otro homenaje a una película *La invasión de los ultracuerpos* (Philip Kaufman, 1978) pero a nivel de producción era también totalmente imposible. Se requiere de un despliegue de figurantes que se nos iba de las manos. Ese tipo de historias controladas por tres personas es totalmente imposible.

La última idea no se llegó ni a desarrollar ya que acertamos con lo que queríamos y es lo que es hoy en día *Persistencia*. *Persistencia* es una mezcla de todo lo que estábamos buscando. Tiene saltos temporales que hacen que las transiciones entre escenas nos permitan un dinamismo y una narrativa mucho más controlada; Es un homenaje al cine Noir y utiliza una estructura de bucle temporal usada en películas durante toda la historia del cine: No se ha inventado nada nuevo ni mucho menos. La idea llegó tarde, pero llegó.

Tras esta decisión se comenzó a trabajar a tiempo completo en el trabajo de fin de grado. Cabe recalcar que hasta mediados de Abril estuvimos trabajando todos, tanto Francisco Javier, como Jesús como Alberto. Después de tener la idea clara se dividieron ciertas tareas según las exigencias de la historia. El guión literario fue redactado entre Alberto y Jesús Cuenca. Mientras tanto, Francisco Javier empezaba con la preproducción, sobre todo, búsqueda de localizaciones y necesidades básicas. Sobre el guión literario, se han escrito tres versiones diferentes. La primera se planteó la idea de una forma pero por logística, se mantuvo la premisa inicial pero la historia se modificó para que la preproducción fuera válida.

La metodología de trabajo fue diaria mediante videollamadas de discord ya que los tres no vivimos en la misma ciudad y eso dificulta todo los procesos. Se planteaba una fecha objetivo y llegado el día se mostraba el trabajo hecho y después se valoraba. Durante las primeras llamadas se intentó grabar en Sevilla pero vimos que una ciudad tan grande era más complicada en el momento de conseguir cosas y que en el pueblo de donde es y donde vive Francisco Javier se podía conseguir de todo porque tenía más contactos. Mientras se escribía la segunda versión del guión literario se realizaba, en paralelo, la preproducción. Después se

decidió que la grabación iba a ser en Córdoba (las diferentes escenas del coche) y en Úbeda (escenas dentro y fuera de la casa).

A mediados de la tercera semana de Abril, se propuso un cronograma organizativo para cumplir fechas. Sí o sí iba a rodar en las dos últimas semanas de Mayo. Eso venía bien porque para reservar ciertas cosas, tendríamos fechas cerradas y podían asegurarse cosas. Se buscaron casas de campo y chalets pero se iba el presupuesto y no era factible. Al final, conseguimos una casa vacía de una familiar de Francisco Javier durante dos días de grabación.

A principios del mes de Mayo, se trabajó en las referencias artísticas: Narrativas, estéticas y musicales. ¿A qué queríamos que se pareciese nuestro corto? ¿Qué música queríamos que sonase en nuestra historia? ¿Música de librería o música compuesta expresamente para nuestro proyecto? Ese tipo de cuestiones se empezaron a dialogar para tenerlas en cuenta en la fase de posproducción. Acercándose la fecha del rodaje, con cierta antelación, se comenzó a desarrollar el guión técnico del cortometraje ya conociendo la ubicación real de donde se iba a rodar. Jesús se encargó y desarrolló todo el guión técnico porque él iba a ser quién dirigiese el cortometraje. Mientras tanto se hizo el diseño de producción.

Ya funcionando con un ritmo bueno, se tuvo en cuenta y se estudió quién iba a ser el protagonista de nuestra historia. Tenemos un amigo en común que estudia en la Escuela Superior de Arte Dramático de Córdoba y que es una persona amante del cine, igual que nosotros. Con él habíamos trabajado anteriormente en otros proyectos pero creíamos que no iba a dar el perfil de nuestro protagonista. Tras varios ensayos con Jesús, lo elegimos como protagonista. Más adelante, se hicieron pruebas de iluminación y de fotografía por parte de Jesús, pruebas de montaje y posproducción por parte de Francisco Javier y desarrollo sonoro por parte de Alberto. Todos hemos hecho de todo pero nuestras especialidades estaban muy definidas. Jesús ensayó con Iván Herrera, Francisco Javier hizo muchas pruebas de montaje para que la narrativa sea fluida y funcionase la yuxtaposición de planos y de posproducción con ciertos planos que iban a hacer falta algunos efectos visuales. Alberto comenzó a grabar todo el *folley* y a probar lo mismo que Francisco Javier pero con el sonido. Todas estas pruebas nos permitió que no tener ninguna duda en el rodaje y que las cosas salgan correctamente en posproducción. Tras tanta prueba durante el mes de Mayo, también se realizó el cierre de producción con todas las personas que iban a salir actuando en el cortometraje, se hicieron pruebas de maquillaje con Iván y se elaboraron las cubiertas del cortometraje.

Mientras tanto, fuimos afinando todo lo relacionado con el rodaje hasta que el jueves 26 de Mayo, Alberto se desplazó de Sevilla a Córdoba y Francisco Javier de Úbeda a Córdoba. Ya con las pruebas más que estudiadas, comenzamos el rodaje durante toda la noche enfrente de la casa de Jesús con el coche de Alberto. La elaboración del plan de rodaje junto al guión técnico y diseño sonoro durante la producción fue importantísima ya que nos aceleró muchísimo el trabajo, lo tuvimos súper organizado y no dimos lugar a tener que hacer ninguna grabación. El trabajo previo al rodaje fue bastante fructífero porque aprovechamos el tiempo al máximo y nos aprovechamos de la interpretación de Iván que estuvo espectacular. Automáticamente, se nos fue el miedo que veníamos arrastrando meses atrás con nuestro primer proyecto. Fue todo un disfrute rodar en la madrugada del Jueves 26 de Mayo al Viernes 27 de Mayo.

Después de esos días, se hicieron los volcados de seguridad y las diferentes copias tanto de imagen como de sonido. Francisco Javier y Jesús estuvieron viendo los brutos de la grabación y haciendo pequeñas pruebas de montaje y Alberto empezó a jugar con el sonido para comprobar que las cosas habían salido bien. También, supervisamos que íbamos a Úbeda con todo controlado y que ningún detalle se nos podía escapar. El rodaje iba a ser más largo, con más personas y teníamos que ser lo más profesionales posible.

El lunes 30 Alberto, Jesús y el protagonista de la historia, Iván, llegaron a Úbeda a las 11.00h. Francisco Javier nos recibió, nos organizamos y bajamos a la casa para preparar todo el set. Se hizo un repaso al guión técnico para saber las posiciones de cámara, se preparó donde se iba a rodar, ambientación, utilería, atrezzo. Se hizo un parón para comer y seguidamente hicimos las pruebas de iluminación *in situ*. A las 19.00h llegaron los actores, se les recibió por parte de los tres y se le explicó al detalle las escenas que se iban a grabar. Ellos habían leído las diferentes *separatas* que se le mandaron con antelación en la preproducción y se hizo una lectura grupal del guión. Seguidamente se cambiaron y se comenzó a rodar según el plan de rodaje. Fue todo un éxito ya que salió todo como queríamos y como teníamos en mente.

Al día siguiente, más de lo mismo, lectura del guión técnico, pruebas de cámara, pruebas de luces y toma de decisiones. Hubo un problema con una de las localizaciones y era que para el rodaje iba a ser muy pequeña. Seguidamente tuvimos que cambiar de escenario porque era inviable. Se tomó la decisión y hemos de decir que el cambio fue un acierto rotundo. Llegaron los actores y más de lo mismo: Explicación de las escenas, lectura de guión en grupo y a rodar. Muy muy contentos con el trabajo realizado aunque muy muy cansados.

Al día siguiente, comenzó automáticamente la fase de posproducción. Francisco Javier se encargó del montaje de imagen y Alberto del montaje de sonido, ambos, bajo la supervisión de Jesús que es la persona encargada de dirigir el proyecto. Han sido sensaciones encontradas de alegría porque hace unos pocos meses pensábamos que lo nuestro no era el cine pero con tiempo y trabajo, nos hemos dado cuenta de que las cosas pueden salir. Actualmente, estamos en la fase de posproducción, con el primer corte de imagen y sonido al completo. Ahora falta afinar esos pequeños detalles antes de entregar el trabajo de fin de grado.