

TFG

**LA METAMORFÓSIS DEL RELATO
AUDIOVISUAL**

DEL GUIÓN A LA PANTALLA

Presentado por Nadia Montava Cuenca

Tutor: David Roldán Garrote

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2013-2014



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN

El trabajo que se presenta se trata de un TFG dentro del grado de Bellas Artes que se inscribe dentro de los relatos narrativos audiovisuales, presentando como resultado final, no solo un guión literario sino una producción terminada, realizada con la ayuda de un equipo formado por compañeros de la facultad.

Nuestra tarea se ha centrado en la escritura del guión así como en otras labores dentro de la producción y la realización, siendo especialmente intenso nuestro trabajo en la fase de preproducción y producción. El guión resultante se inscribe dentro del género del cine negro pero revisado y actualizado, intentado huir de estereotipos y experimentando posibles nuevas propuestas.

En el documento se adjuntan los textos finales de cada una de las fases de realización del guión así como una memoria escrita y detallada de los cambios que el mismo sufrió a lo largo de los procesos de producción y postproducción.

Palabras clave: Proyecto audiovisual, guión literario, cine negro, audiovisual narrativo.

The work presented is a TFG within the degree of Fine Arts which is part of the audiovisual narrative accounts presented as a final result, not just a literary script but a complete process, conducted with the support of a team of fellow students.

Our work has focused on scriptwriting and other tasks within the production and realization, being especially intense our work in pre-production and production. The resulting script is part of the genre of noir films but revised and updated, trying to escape from stereotypes and experiencing any new proposals.

End of each of the stages of completion of the script as well as a written and detailed changes that it underwent during the process of production and postproduction memory texts are attached to the document.

Keywords: Audiovisual project, literary script, noir films, audiovisual narrative cinema.

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría agradecer a todas aquellas personas que han hecho de éste, un proyecto posible.

Para empezar a mi familia que han hecho miles de esfuerzos para que pudiera estudiar una carrera y que siempre me han animado a hacer lo que me gustaba.

A Alba Rochina, compañera de trabajo y de aventuras cuya amistad, comprensión y apoyo han hecho posible que este trabajo se desarrollara de principio a fin.

A Sara Martí y a Carlos Correcher que me han dado siempre su opinión sobre este trabajo de forma sincera y franca lo que me ha ayudado a mejorar.

A Zoe Bermejo, Pepe Galindo y Luís que nos han facilitado nuestra labor de búsqueda de localizaciones muy amablemente.

A Desi Garrido, Alejandro Carsí, Ángel Marín, Juan Carlos Calduch y Carlos Correcher, por su colaboración desinteresada y su trabajo duro durante la fase de producción. Por las bromas y el buen rollo durante el rodaje que lo hizo mucho más llevadero.

A Martín Elorrieta, Pablo Ayala, Joan Lara, Karina Gisbert y Felisa Sevilla por la dedicación que le ponen a la hora de trabajar que nos ha facilitado nuestra labor.

Y, por supuesto, a David Roldán por su tutelaje durante todo el proyecto que con sus consejos y conocimientos me ha ayudado a mejorar y a poder finalizar este trabajo.

Muchas, muchísimas gracias a todos.

INDICE

| | |
|--|---------------|
| 1. INTRODUCCIÓN..... | Pag.6 |
| 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA..... | Pag.7 |
| 3. REFERENTES..... | Pag.8 |
| 3.1. HISTORIAS PARA NO DORMIR..... | Pag.8 |
| 3.2. DIAMOND FLASH..... | Pag.9 |
| 3.3. CLERKS..... | Pag.9 |
| 4. FASES DEL CINE..... | Pag.11 |
| 4.1 PREPRODUCCIÓN..... | Pag.11 |
| 4.1.1. <i>La elección del género.....</i> | <i>Pag.11</i> |
| 4.1.2. <i>Los Crímenes Ejemplares.....</i> | <i>Pag.13</i> |
| 4.1.3. <i>Documentación previa.....</i> | <i>Pag.14</i> |
| 4.1.4. <i>Sinopsis.....</i> | <i>Pag.14</i> |
| 4.1.5. <i>La escaleta.....</i> | <i>Pag.15</i> |
| 4.1.6. <i>El guión literario.....</i> | <i>Pag.16</i> |
| 4.1.7. <i>El guión técnico</i> | <i>Pag.21</i> |
| 4.1.8. <i>Las localizaciones y sus plantas de cámaras.....</i> | <i>Pag.22</i> |
| 4.1.9. <i>Los castings.....</i> | <i>Pag.24</i> |
| 4.2. PRODUCCIÓN..... | Pag.25 |
| 4.2.1. <i>El Funky Food Bar.....</i> | <i>Pag.25</i> |
| 4.2.2. <i>La oficina.....</i> | <i>Pag.26</i> |

| | |
|---|---------------|
| 4.2.3. <i>El parking</i> | Pag.28 |
| 4.2.4. <i>La casa</i> | Pag.29 |
| 4.3. POSPRODUCCIÓN..... | Pag.30 |
| 4.3.1. <i>Montaje de imagen</i> | Pag.30 |
| 4.3.2. <i>Montaje de sonido</i> | Pag.32 |
| 5. CONCLUSIÓN..... | Pag.34 |
| 6. RECURSOS..... | Pag.36 |
| 6.1. RECURSOS CITADOS..... | Pag.36 |
| 6.2. RECURSOS DE REFERENCIA..... | Pag.36 |
| 7. ÍNDICE DE PELÍCULAS..... | Pag.38 |
| 8. ÍNDICE DE IMÁGENES..... | Pag.40 |
| 9. ANEXOS..... | Pag.42 |
| 9.1. CORTOMETRAJE: CRIMEN A MEDIAS..... | Pag.42 |
| 9.2. GUIÓN TÉCNICO..... | Pag.42 |

1. INTRODUCCIÓN

Durante estos últimos dos años en la facultad mi trabajo se ha orientado hacia el tema del cine y, sobretodo, a analizar los recursos utilizados a la hora de conseguir que un relato escrito (el guión literario) pase a convertirse en un relato audiovisual, observando detenidamente el proceso que se lleva a cabo para conseguirlo, las herramientas que se usan para ello y, sobretodo, los cambios necesarios que experimenta este proceso desde que empieza hasta que acaba.

Para llevar a cabo este estudio, decidí realizar este trabajo con mi compañera de la facultad Alba Rochina Moya, con la que ya que he trabajado en proyectos audiovisuales con anterioridad. Las dos decidimos, en lugar de dedicarnos simplemente al marco teórico, llevar a cabo un proyecto práctico sobre el que aplicar los conocimientos que hemos aprendido durante la carrera y, desarrollar así, un cortometraje de ficción inspirado en el género del cine negro. La realización de un relato audiovisual consta de tres fases principales que son la preproducción, la producción y la posproducción, cuya complejidad nos llevó a la decisión del reparto de tareas, de manera que el trabajo de cada una quedase delimitado de forma más específica. Por una lado mi compañera decidió hacerse cargo de la dirección de fotografía, mientras que yo me decidí por la escritura del guión literario, ya que considero que el guión es la herramienta básica sobre la que se sustenta cualquier relato audiovisual y es el principal interés en mi trabajo.

En mi opinión, la historia es la base sobre la que se mantiene todas las demás piezas del cine y es a partir de ella que este nace, debido a la necesidad implícita de contar historias que tenemos las personas. Es gracias al guión, que el proceso de cambio sobre el cual estoy interesada, empieza y es posible.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Antes de empezar, tanto mi compañera como yo, nos planteamos una serie de objetivos cada una. Los míos son los siguientes:

- Escribir un guión que se adaptara a nuestras posibilidades económicas pero que a la vez constara de una historia entretenida y bien articulada.
- Contar una historia de forma comprensible para el espectador mediante los recursos audiovisuales.
- Experimentar con varios de estos recursos.
- Observar los cambios que se suceden en el proyecto desde la fase de preproducción hasta la de posproducción

Por otra parte, la metodología empleada durante nuestro proyecto ha sido:

1.- **Fase de preproducción:** Hacer una lluvia de ideas que sirvió para escoger el género que queríamos utilizar en nuestro cortometraje, además de algunos conceptos claves. Buscar fuentes de inspiración tanto audiovisuales como literarias. Redactar un guión literario en el que hubo una búsqueda de información previa necesaria para contar una historia verídica. Mientras tanto se escribió una escaleta. Más tarde se continuó con la escritura de un guión técnico con el que convertíamos un relato literario al lenguaje cinematográfico. Y, por último, la realización de la planta de cámaras, el plan de rodaje y la búsqueda de localizaciones mientras realizábamos los castings para elegir a los actores.

2.- **Fase de producción:** Desarrollo práctico de la fase de preproducción.

3.- **Fase de posproducción:** Realización de un montaje individual con el que cada una aportó diferentes soluciones a las escenas. Revisión de los dos montajes. Y, por último, montaje conjunto que combinaba ideas de los dos otros montajes.

3. REFERENTES

3.1. HISTORIAS PARA NO DORMIR

Historias para no dormir fue una serie de televisión española dirigida por Narciso Ibáñez Serrador que se emitió en España a partir del 1966. La serie está compuesta por episodios independientes del género terror, muy poco tratado aquí en España en esa época, en los que se adaptaban relatos de autores como Ray Bradbury o Edgar Allan Poe, además, de otros relatos con guiones originales del propio Ibáñez Serrador.

Una de las cosas que más interesante me parece de esta serie es su formato: Capítulos independientes sin relación entre ellos basados en escritos literarios. A partir de esta idea me fijé la meta de escribir el guión de un proyecto abierto en el sentido de que podía ampliarlo a una serie siguiendo este formato y relacionando o no otros guiones que escribiera basándome también en la literatura. Sólo tenía que encontrar la fuente de esa inspiración literaria que apareció en los *Crímenes Ejemplares* de Max Aub y que más tarde explicaré.

Otra cosa muy interesante son los finales. En muchos episodios las historias tienen un final abierto e incluso ambiguo que deja al espectador descolocado y queriendo saber que pasará a continuación. Sin embargo, los principales interrogantes que se abren dentro de los capítulos quedan resueltos y cerrados aunque el final sea abierto. Esto es algo que tanto a mi compañera como a mi nos gusta por lo que en la lluvia de ideas previa a la escritura del guión literario uno de los conceptos que incluimos para aparecer en nuestro corto fue "final abierto". Creo que esto se consigue gracias a las escenas de los epílogos que dejan abierta la pregunta de, una vez descubiertas las intenciones de los personajes, ¿llevarán éstos a cabo su objetivo?.



Fig.1 Frame de la secuencia de título de la serie "Historias para no dormir" de Narciso Ibáñez Serrador

3.2. DIAMOND FLASH

Diamond Flash (Carlos Vermut, 2011) es un film completamente atípico dentro del cine español. Cuando la vi lo que más impresionada me dejó es que en realidad, *Diamond Flash*, parece que no va de nada en particular. Tiene un argumento, por supuesto, pero después de verla no te queda muy claro cual es éste. Se presentan diversas historias con personajes que parecen relacionados entre sí; así que, como espectadora, esperaba que esas historias llegaran a confluir en un punto en común como en películas de historias cruzadas como *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994) o *Crash* (Paul Haggis, 2004). Pero nada más lejos de la realidad. Esas historias no llegan a ningún punto -ni común ni de ninguna otra clase- y en realidad ni siquiera pretenden hacerlo. En *Diamond Flash* observamos, como si fuéramos unos

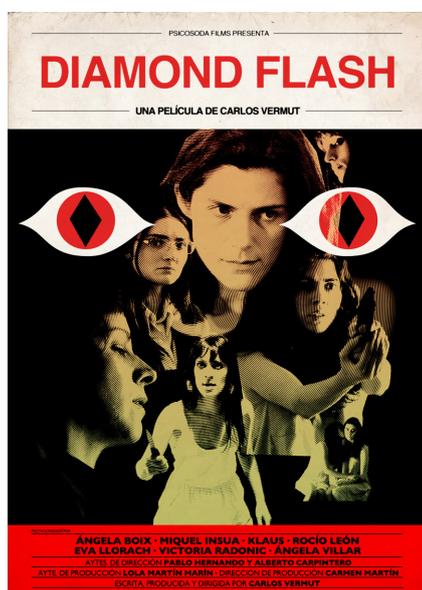


Fig.2 Poster de la película Diamond Flash

voyeurs, una serie de momentos robados en el tiempo. Esta película parece más bien una serie de cortometrajes ya que cada escena es una historia en sí misma que podría funcionar de forma independiente. La particularidad que tienen esas escenas, como ya he comentado, es que en ellas no se llega a ninguna conclusión ni se resuelve ningún objetivo que puedan tener los personajes si no que simplemente observamos una conversación entre estos personajes como la que podríamos tener nosotros mismos con nuestra pareja, amigos o familia. Simplemente, dos personas o más hablando.

Ese concepto de momento de una conversación suspendido en el tiempo es el que encontramos en el cortometraje. Dos hombres entran en un bar de madrugada y tienen una conversación sobre matar a su jefe, ¿que ha pasado antes? ¿que pasará después? Realmente no es importante. Lo único importante es esta conversación ya que en ningún momento vemos a los personajes resolver el objetivo que tienen y que hemos descubierto a partir de sus diálogos. Podemos decir que tanto el cortometraje como Diamond Flash, funcionan a través de la espera hacia la resolución de un clímax y no de la resolución del clímax en sí ya que éste nunca llega a producirse.

Por supuesto, Diamond Flash es en este sentido mucho más compleja que nuestro cortometraje pero hay que tener en cuenta que el cortometraje apenas dura diez minutos.

3.3. CLERKS

Clerks (Kevin Smith, 1994) es una película con una trama increíblemente sencilla: un día cualquiera en la vida de Dante, un empleado de una pequeña tienda de autoservicio. En esta película escuchamos durante hora y media al protagonista y a su amigo Randall hablar sobre los temas más inverosímiles posibles. Esos diálogos son ágiles e inteligentes y conducen la conversación de forma natural hacia los temas que Smith quiere tratar consiguiendo así, captar la atención del espectador que sigue viendo la película para escuchar la disparatada conversación que están teniendo los dos protagonistas, además de las inesperadas situaciones que viven dentro de la tienda. Clerks, además, está rodada prácticamente en una única localización -la tienda de autoservicio- debido al poco presupuesto del que disponía Smith para grabar la película, por lo que, en mi opinión demuestra – al igual que Diamond Flash- que no se necesita un gran presupuesto para hacer una buena película, cosa que admiro muchísimo.

A la hora de escribir un guión, conseguir escribir diálogos realistas y singulares es, para mí, la parte más complicada pues muchas veces imaginamos situaciones entre personajes que después no sabemos resolver debido a que nos falla la parte del diálogo. Por eso creo que los diálogos deben de ser fluidos y conducir la conversación de forma natural revelando poco a poco las personalidades de los personajes pero sin que se note lo que se está

haciendo; los diálogos de Clerks son exactamente así, y por eso los tomo como referente cada vez que tengo que escribir un guión para intentar conseguir unos diálogos que sean lo más verosímiles posible.

Fig.3 Frame de la película Clerks (Kevin Smith, 1994) donde vemos a Dante y a Randall en la tienda de autoservicio



4. FASES DE UN PROYECTO AUDIOVISUAL

4.1. PREPRODUCCIÓN

La preproducción es la primera fase del proyecto práctico y comprende desde el que se plantea “La idea” hasta que empieza el proceso de grabación, por lo tanto, es la fase que mayor esfuerzo creativo supone. También, es posiblemente la fase más detallada ya que para que la fase de producción y posproducción pase sin muchos pormenores es necesaria una buena planificación durante la preproducción. Para ello se utilizan una serie de herramientas que a continuación analizaré.

4.1.1.- La elección del género

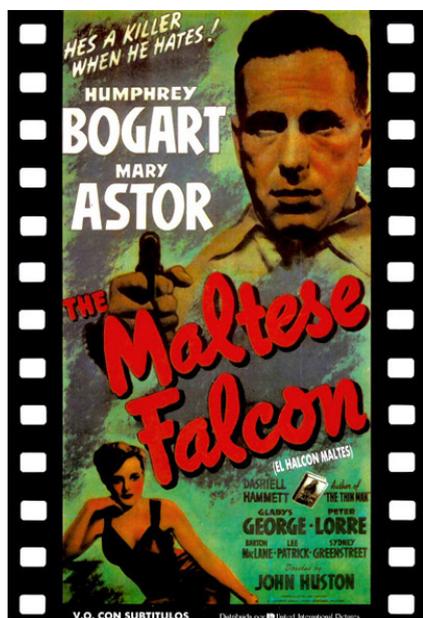
Como ya he comentado antes en el capítulo dedicado a la metodología, lo primero que hicimos fue hacer una lluvia de ideas en la que anotamos distintos conceptos que queríamos que aparecieran en nuestro corto o que eran interesantes para trabajarlos aunque algunos después no los usamos. También decidimos durante esta fase el género en el que queríamos inspirar nuestro cortometraje ya que antes de ponerse a escribir un guión hay que saber qué se quiere escribir y con ese qué, me refiero al género cinematográfico. Al principio pensamos en hacer una comedia pero después nos dimos cuenta de que la comedia es posiblemente uno de los géneros más difíciles de tratar y que además usa unas formulas muy complejas que nosotras no dominábamos. Al final, tras pensarlo mucho nos decidimos por el cine negro ya que es un género muy versátil que tiene la capacidad de acoger a otros géneros y que además puede resultar muy potente a nivel visual.

El primero en usar la expresión “cine negro” fue el crítico Nino Frank que lo usó para referirse a un género que se desarrolló sobre todo en Estados Unidos durante los años 30, 40 y 50.

Lo que nosotras hemos querido hacer en nuestro trabajo es escoger una serie de características que tiene el cine negro y utilizarlas, dejando de lado otras que no nos interesaban. Paul Schrader, guionista de películas tan míticas como Taxi Driver o Toro Salvaje, dice en el prólogo de “Film noir. 100 all-time favourites”:

“El cine negro no es un género. No se define por convenciones de contexto y conflicto, tal como ocurre en el western y el cine de gánsters, sino más bien por aspectos más sutiles de tono y ambientación. (...) Una cinta sobre la vida nocturna de la ciudad no es necesariamente cine negro, y un filme de cine negro no tiene por qué girar en torno a la delincuencia y la corrupción. El cine negro se define más por el tono que por el género”¹

¹ DUNCAN, P. *Film Noir. 100 all-time favourites*, p. 11



(Drcha.)

Fig.4 Frame de una escena de la película de cine negro *El abrazo de la muerte* (Robert Siodmark, 1949) que transcurre en un bar

(Izq.)

Fig.5 Cartel original de la película *El halcón maltes* (John Huston 1941), considerada la primera película del cine negro



Es este tono que tiene el cine negro lo que nosotras queríamos que estuviera presente en nuestro cortometraje y que reflejamos a través de escenas nocturnas en ambientes oscuros y un poco lóbregos, aunque no tan sórdidos como los que suelen aparecer en las películas de cine negro, y que nosotras iluminamos con una luz dura y recortada utilizando en algunos casos contraluces. Estas escenas transcurren en localizaciones como son el bar, el parking, la propia calle o el interior de una casa. La localización del bar ya recuerda por sí sola al cine negro, pues en muchas de sus películas encontramos escenas que ocurren en bares o tabernas en las que el detective protagonista de turno aparece buscando alguna pista sobre el caso que investiga o a las que simplemente va a ahogar sus penas en alcohol, tal y como hacen los protagonistas de nuestro cortometraje. Otra de las características que nos interesaba del cine negro y que ya he comentado antes es la capacidad que tienen estos films para difuminar la frontera entre el bien y el mal. Las películas de cine negro no son de cine negro por tratar temas escabrosos y criminales si no por la forma en la que los tratan. Los personajes muchas veces se sitúan al margen de la ley y la legalidad y moralidad de sus acciones e intenciones muchas veces es más que dudosa. Al igual que estos personajes del cine negro, los dos protagonistas de nuestro corto llegan a un punto en el que no les importa si lo que están diciendo está bien o mal; lo único que les importa es si podrán cumplir su objetivo.

Estas son las características que a mí me parecieron más interesantes del cine negro a la hora de escribir el guión: La ambigüedad de las personalidades de los personajes que se refleja mediante el diálogo de éstos y la búsqueda de localizaciones que - a parte de cumplir unos requisitos económicos - recordaran al género y que a la hora de realizar la dirección de fotografía le ofrecieran a mi compañera una buena base sobre la que trabajar para conseguir un resultado potente visualmente. Como ya he dicho antes la idea no era hacer un cortometraje de cine negro si no inspirado en él.

4.1.2. Los crímenes ejemplares

Antes de empezar a escribir el guión, fue necesaria una búsqueda de obras tanto visuales como literarias que me ayudaran a inspirarme para escribir la historia. Como habíamos escogido el cine negro como principal género cinematográfico de referencia en nuestro trabajo, empecé viendo algunas películas y cortometrajes pertenecientes a este género como *Senda tenebrosa* (Delmer Davies, 1947) o *Sed de mal* (Orson Welles, 1958), y también otras que tenían relación con él como *M, el vampiro de Düsseldorf* (Fritz Lan, 1931) perteneciente al expresionismo alemán, género del que bebe directamente el cine negro. También leí algunos relatos cortos de Edgar Allan Poe. Sin embargo, más tarde y por recomendación del tutor, decidí leer otros relatos de autores como Woody Allen y sus *Cuentos sin plumas*, algunas historias cortas de Borges y los *Crímenes ejemplares* de Max Aub. El último fue el más inspirador, ya que los relatos que se narraban en este libro se parecían mucho a lo que yo quería escribir en mi guión y, además, todos ellos eran muy abiertos y dejaban mucho margen a la imaginación.

Los *Crímenes ejemplares* fueron escritos por Max Aub en 1957. Se trata de una antología de pequeños relatos que cuentan con humor negro el oscuro arte del asesinato, revelando todo lo absurdo que puede llegar a tener este acto. Estos relatos están basados en confesiones verdaderas de los presos de Francia, España y México a los que el autor entrevistó y que cuentan sus imprevisibles y a veces un poco incoherentes razones por las que cometieron el crimen.

Después de leer muchas de estas historias, escribí varias sinopsis que podían servir para desarrollar un guión literario para nuestro cortometraje y que estaban basadas en estos relatos. Sin embargo, al final, el guión literario no estaba relacionado con solo una de estas historias sino que era un compendio de varias de ellas. La idea llegó a partir de un relato en el que un hombre mataba a otro porque éste le había quemado el traje con un cigarrillo. La palabra “traje” me llevó por relación de ideas a la palabra “jefe” y de ahí a “matar al jefe”. A partir de eso escribí la premisa principal del corto: dos trabajadores que quieren matar a su jefe. Otro relato que me gustó mucho y que me ayudó a escribir el guión fue uno que dice así:

“Lo maté en sueños y luego no pude hacer nada hasta que lo despaché de verdad. Sin remedio.”²

De esta forma se me ocurrió la idea de recrear las supuestas muertes del jefe. Estas recreaciones eran como ese sueño del que habla el relato, un sueño que una vez lo has tenido ya no puedes olvidar, y las usé como una manera mostrar la idea del asesinato que tienen los personajes al espectador.

2. AUB, M. *Relato corto de los Crímenes Ejemplares*, p.20

4.1.3. Documentación previa

A la hora de escribir un guión es necesaria una búsqueda de información previa que sirva para fundamentar el relato y que hace los hechos que ocurren en la historia sean más o menos creíbles.

Después de leer los *Crímenes Ejemplares* y de escribir una pequeña sinopsis del corto de dos o tres líneas, lo que faltaba era decidir que formas de matar al jefe íbamos a incluir en nuestra historia. Debíamos buscar formas de asesinato que fueran tanto verosímiles como asequibles debido a nuestro bajo presupuesto. Además, tenían que ser formas de morir que concordaran con la personalidad de los personajes, por eso decidí que Juan lo atropellara de una manera impulsiva -tal y como es él- mientras que Pepe lo envenenaba que suele ser una forma de asesinato más taimada que requiere de un plan más sofisticado. Decidimos grabar la escena del atropello porque ya habíamos grabado anteriormente escenas dentro de vehículos y después vimos algunas películas como *Drive* (Nicolas Winding Refn, 2011) o *Rush* (Ron Howard, 2013) en las que observamos las secuencias con coches fijándonos en los planos que se utilizaban y en los montajes. Por otro lado, la escena del envenenamiento tenía como dificultad encontrar una planta que estuviera al alcance de cualquiera; una planta común pero lo suficientemente venenosa para provocar la muerte en algunos casos. Hice una búsqueda en internet y encontré una página en la que se recopilaban una serie de plantas con estas características como la hortensia, el laurel o el lirio, entre otras. Al final, elegí la cicuta porque era de las pocas que no solo era tóxica sino que podía provocar la muerte y, además, su forma y color eran bastante corrientes y podía sustituirse por cualquier otra planta parecida.



Fig.6 Fotografía de una flor de cicuta abierta

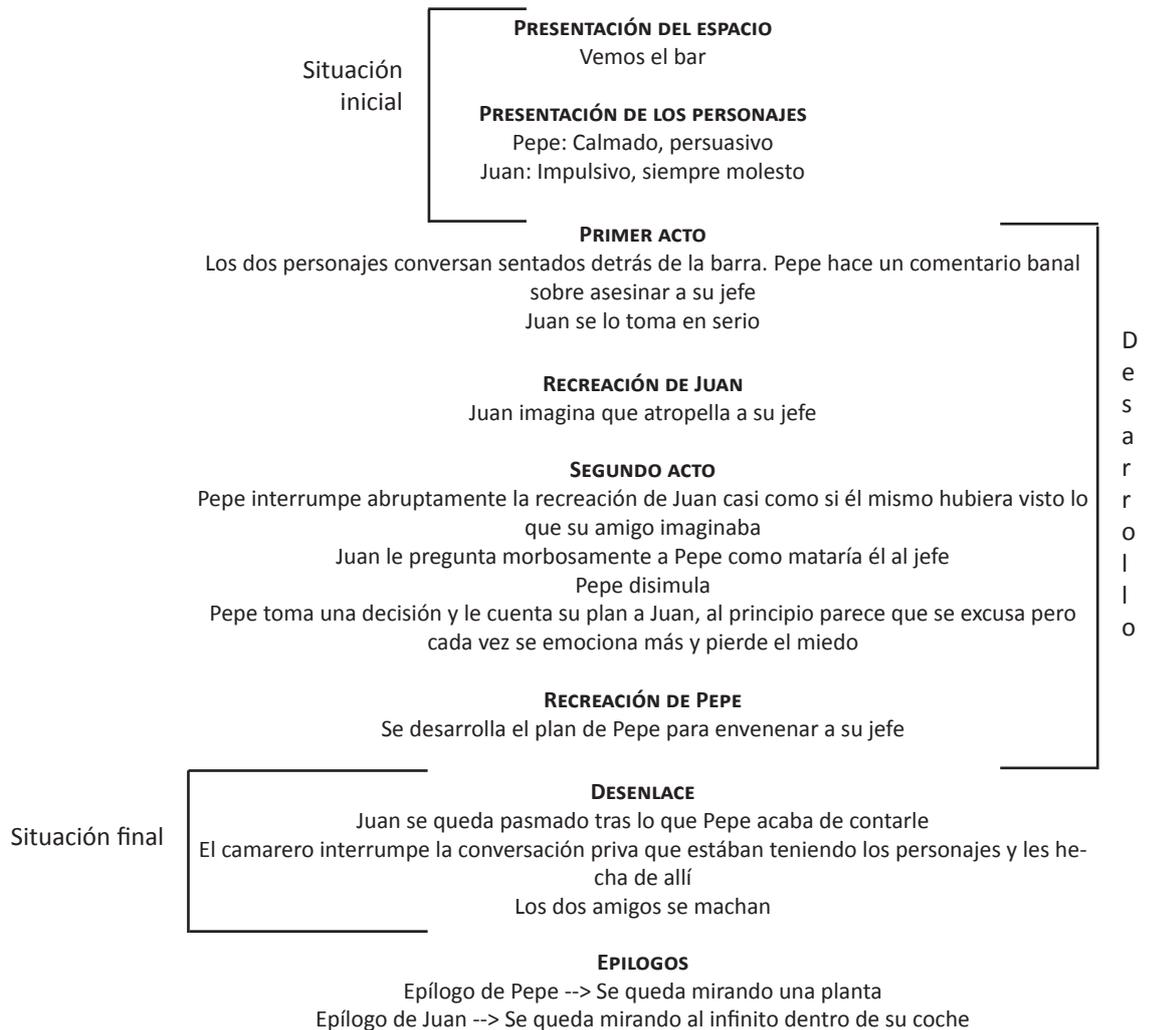
4.1.4. Sinopsis

Pepe y Juan son dos trabajadores cansados a los que su jefe explota constantemente. Un día, tras trabajar horas extra mal pagadas, van a un bar a tomarse una copa antes de ir a casa. Allí, de forma inesperada empiezan a hablar de como matar a su jefe. Todo empieza tras un comentario banal de Pepe y antes de poder evitarlo Juan está imaginado como sería acabar con el hombre que les amarga la vida, atropellándolo a la salida del trabajo. Pepe que es mucho más taimado que Juan le hecha en cara su falta de previsión y le dice que las cosas no se pueden hacer de esa forma tan alocada. Juan, molesto, le pregunta cómo lo haría él y, Pepe, se escandaliza de que Juan le pregunte algo tan morboso como eso. Sin embargo, unos instantes después Pepe parece tomar una decisión y empieza a contarle a Juan un elaborado plan que ha tramado desde hace tiempo para envenenar a su jefe. Juan escucha atentamente y cuando Pepe acaba se queda realmente sorprendido pero antes de poder decir nada el camarero les interrumpe y les echa del bar ya que es muy tarde. Ambos se van sus respectivas casas.

4.1.4. Escaleta

Tal y como explican Canet y Prósper en su libro *Narrativa Audiovisual: Estrategias y Recursos* la escaleta no es más que “la relación ordenada, según su presencia en el discurso, de los escenarios principales con la acción principal que se desarrolla en cada uno de ellos y los personajes principales que intervienen”.³ Es una herramienta sumamente útil que ayuda a establecer la estructura que debe seguir el guión de forma sintetizada y que sirve también para hacerse una idea de la visión global que tiene que tener la historia, aunque esta sea relativamente corta, tal y como ocurre en este caso. Para poder entender mejor la estructura del corto me hice una escaleta muy sencilla a la vez que escribía el guión literario apoyándome en ésta para darle más coherencia al relato y también para no desviarme del tema tratado ya que muchas veces se pierde el foco de la historia que queremos contar y empezamos a añadir cosas que no vienen a cuento. La escaleta ayuda a que ésto no ocurra.

Esta es la escaleta que trabajé para el corto:



3. CANET, F; PRÓSPER, J. *Narrativa audiovisual: estrategias y recursos*, p.418

4.1.6. El guión literario

El guión literario es el primer paso en una producción audiovisual y por lo tanto tiene que ser escrito encaminándose hacia ello, las palabras que se escriben deben de poder transformarse en imágenes comprensibles para el espectador sin ningún problema; hay que describir el espacio diegético donde van a ocurrir las acciones, que personajes llevaran a cabo esas acciones, como son esos personajes, señalar matices de la historia, etc.

Una cosa realmente curiosa que me pasó es lo que ocurrió cuando les dejé leer por primera vez el guión a varios familiares y amigos, además, de a mi compañera de trabajo para poder escuchar la opinión de otras personas. Este primer guión no tenía epílogos y todos concordaban en que la historia se quedaba un poco coja; parecía que no tenía final. El final de una película normalmente tiene mucho peso a la hora de decidir si ésta nos gusta o no; la última imagen que vemos es aquella que llega y se queda pegada a nuestra retina y suele ser decisiva. Así que tras pensarlo mucho escribí los dos epílogos. Como he dicho antes las recreaciones son ese sueño que viene para quedarse, la germinación de la idea del asesinato en la mente de los personajes. El espectador ve como esa idea empieza a plantearse en la mente de los personajes ya que pueden ver aquello que imaginan durante las recreaciones, pero es en los epílogos donde se le muestra al espectador que esas intenciones todavía están ahí y que, incluso, podrían hacerse en realidad -aunque nunca lleguemos a ver esos objetivos cumplidos-. En los dos epílogos escritos en el guión literario los dos personajes se quedan pensativos, uno dentro del coche y el otro mirando una planta por la calle; evidentemente, porque la conversación que han tenido los ha marcado y no pueden quitarse la idea de la cabeza.

El siguiente texto corresponde a la versión final del guión literario que escribí. Sin embargo, tal y como se irá viendo durante todo el trabajo, el guión literario es un documento que sirve como base para desarrollar la historia y en menor medida el discurso pero a partir del cual se van produciendo los cambios pertinentes y justificados que nos llevarán al resultado final.

1. BAR INT/NOCHE

El establecimiento es un sitio oscuro, con luz tenue y amarillenta. Está prácticamente vacío con las sillas subidas encima de las mesas. El reloj marca casi la una de la madrugada y es evidente que están a punto de cerrar. Vemos a dos hombres entrar por la puerta. Llevan traje (pantalones de vestir, camisa, americana y corbata) y parecen cansados. Mientras entran, uno de ellos se afloja la corbata y se desabrocha unos botones de la camisa; el otro se quita la americana y se sube las mangas de la camisa. Se sientan en unos taburetes que hay delante de la barra para pedir una copa. El camarero sale

de una puerta que hay cerca de la parte trasera de la barra.

CAMARERO

Disculpen pero estamos a punto de cerrar. Ya no servimos.

HOMBRE 1

(molesto)

Venga, hombre, lo que faltaba. No me...

HOMBRE 2

Anda, JUAN, no te pongas así – pone una mano sobre su hombro y le da unas palmaditas, tranquilizándolo. Después mira al camarero y sonrío – No le haga caso, está cansado y no sabe lo que dice. Una copa y nos vamos. Que hemos acabado ahora de trabajar.

El camarero mira el reloj que marca la una exacta de la madrugada. Se compadece de ellos y asiente moviendo la cabeza un poco resignado. Les pone dos copas y se marcha. El hombre que dialogaba con el camarero, PEPE, se frota el cuello con gesto de cansancio y coge el vaso.

PEPE

Ya no puedo más, en serio, ya no puedo más. Estoy molido ¿Has visto la hora que es? Ese tío es un cabrón – Mientras Juan simplemente mira su vaso y le pega un trago – Nos tiene esclavizados, así te lo digo. Horas y horas de trabajo extra para nosotros porque a él no le da la gana hacerlo y ¿para qué? Si encima te pagan una miseria... Y, mira lo que te digo, que yo no le deseo mal a nadie, ¿eh? Pero ojalá le atropelle un coche y le rompa una pierna. Así nos lo quitaríamos de encima una buena temporada – le da un trago al vaso

–.

JUAN

¿Una temporada? Yo me lo quiero quitar de encima para siempre. Pero, ¿tú lo has visto? Si es un pelota. Siempre detrás de la gente importante, con sus corbatas horteras y su pelo engominado, haciéndose el simpático y riéndoles las gracias. Es lo único que sabe hacer. Ese ascenso que consiguió hace un

mes... no se lo merecía, tío, no se lo merecía – Pepe le da un golpe amistoso en la espalda asintiendo mientras Juan hace una pausa en la que mira el vaso hasta que lo deja de repente sobre la mesa con un golpe – ¿Sabes qué te digo? Que si lo tuviera que atropellar yo, lo atropellaría de verdad. A la salida del trabajo, en el parking... Le pasaría tantas veces con el coche por encima que ya no se volvería a levantar. Una y otra vez, una y otra vez...

2. PARKING INT/NOCHE

Vemos una figura parada entre la sombras. Levanta su mano y se la pasa por el pelo engominado. Después se coloca bien una corbata de estampado horroroso. Se dispone a cruzar para dirigirse a su coche. Las luces delanteras de un coche se encienden, cegando a la figura en sombras que se tapa la cara con la mano, oímos el ruido del motor y vemos a Juan dentro del coche. Tiene la cara desencajada, está muy loco. El coche arranca y se dirige a toda velocidad hacia la figura, arrollándola. El coche salta como si acabara de pasar un bache. Juan lo para y con la misma cara de lunático empieza a hacer marcha a atrás. El coche vuelve a saltar.

3. BAR INT/NOCHE

PEPE

Juan, por dios, para! Tranquilízate, hombre! ¿No ves que no puedes hacer eso? ¿Y si alguien te viera? Te cogen el número de matrícula y ya te han jodido. No puedes ir ahí a lo loco. Las cosas se tienen que pensar.

JUAN

Joder, Pepe, yo que sé. Me lo acabo de inventar. Estaba improvisando sobre la marcha. Que yo no soy como tú que siempre tienes las cosas tan bien pensadas y todo tan planificado – los dos hombre hacen una pausa mientras beben de los vasos casi ya vacíos – A ver, entonces ¿tú como lo harías?

PEPE

(Confuso)

¿Como haría el qué?

JUAN

(Lo mira significativamente moviendo la cabeza)

Pues, ¿Qué va a ser? ¡Matarlo!

PEPE

(alarmado)

Bueno, Juan, ni que yo pensara en cargármelo todos los días, ¿eh? Que eso es algo muy serio - Se queda callado un momento y después con cierto nerviosismo retoma la conversación – Aunque, mira, ya que estamos con el tema... Esto se me acaba de ocurrir ahora en un momento, ¿eh?. Que tampoco... tampoco es que yo lo vaya a hacer ni nada... – Juan lo mira atentamente – Donde vive mi abuela crece una planta que se llama cicuta. Es como maleza, ¿sabes? Bueno, pues esa planta contiene una especie de toxina que estimula el sistema nervioso. – Hace una pausa y mira a Juan – Yo no sé mucho de esto, ¿vale? Pero la cuestión es que suministrada en dosis altas puede provocar un ataque al corazón.

JUAN

¿Y qué quieres hacer con eso? ¿Envenenarlo?

PEPE

Me he fijado que últimamente, Eva, la secretaria le lleva todos los días el café, ¿sabes? Con eso del ascenso se le han subido mucho los humos y necesita a alguien que le haga los recados. Bueno, pues a veces, Eva, se deja el vaso sobre su mesa mientras habla con su amiga. Sí, sí. Esa chica alta, morena de contabilidad. ¿Sabes quién te digo? – Continúa sin esperar respuesta – Solo habría que aprovechar ese momento justo para, disimuladamente, tirar las hierbas en el café. Después ella se lo llevaría y él se lo bebería. Y todos nuestros problemas habrían acabado – Acaba triunfante –.

4. OFICINA INT/DÍA

Vemos como una mujer deja una taza de café sobre la mesa. Se dirige a hablar con su amiga. Mientras las dos mujeres hablan, una figura se acerca al lugar en el que está la taza. No vemos su cara pero lleva el mismo traje que

Pepe usa en el bar. Disimuladamente, la figura deja caer una hierbas dentro del café y se va. Vemos una mano dejando la taza sobre un escritorio distinto. Vemos al jefe prácticamente de espaldas sentado en un sillón, se lleva la taza a los labios.

5. BAR INT/NOCHE

JUAN

Y si la policía lo descubre, ¿eh? ¿Qué hacemos? Por que la autopsia digo yo que se la tendrán que hacer.

PEPE

(muy emocionado)

Pero, a ver, ¿Con quién te crees que estás hablando, Juan? Si esto está todo pensado. ¡Qué yo me fijo en los detalles! Solo habría que meter en la chaqueta de Eva un poco de las hierbas. ¡Así la culparían a ella!

JUAN

(alucinando)

Ya, y ahora tú querrás que yo me crea que esto te lo acabas de inventar, ¿no?

Se oye un golpe fuerte y Juan y Pepe se giran sobresaltados. El camarero los mira enfadado mientras recoge sus vasos ya vacíos.

CAMARERO

Vamos a cerrar

Juan y Pepe asienten mientras se levantan.

JUAN

Anda, vámonos, que si no vamos a acabar matándolo de verdad

Vemos como se levantan y se marchan.

EPÍLOGO (después de los créditos)

Vemos a Juan y a Pepe saliendo del bar. Se despiden y cada uno toma direcciones distintas.

Por una parte, vemos a Juan que se sube al coche. Se queda parado, mirando fijamente al frente y dando golpecitos al volante. Pensando. Después mira las llaves y arranca.

Por otra parte, vemos a Pepe. Va andando a casa. Pasa cerca de un parque y súbitamente se para. Se agacha y se queda mirando unas plantas en flor que hay en el suelo. Las mira fijamente pensativo.

4.1.7. El guión técnico

El guión técnico es el paso que más nos acerca a la producción ya que se traduce el guión literario a lenguaje cinematográfico y se añade toda la información necesaria para ejecutar los planos. Aquí es donde se decide, también, qué recursos se introducen y cómo para después poder montarlos en la fase de posproducción.

Decidimos introducir la secuencia de título en el primer plano siendo éste arrastrado por el movimiento de un coche aunque después en el montaje no lo hicimos así ya que tuvimos otra idea que funcionaba mejor. También debíamos resolver las escenas de las recreaciones que eran las más complicadas. La primera recreación, la del atropello, decidimos introducirla mediante un zoom a los ojos del personaje y de ahí mediante un cabalgado de sonido del motor del coche a un plano en el que mueve el espejo del coche para ver su rostro en él. A partir de ahí lo enlazamos a través de un montaje alterno que sirve para dilatar el tiempo de la acción que termina en el punto álgido dramático de la secuencia que es el atropello. En la otra recreación usamos una pantalla partida y eso es algo que se tiene que decidir en esta fase ya que a la hora de grabar hay que grabarlo pensando que la pantalla se va a partir y

que la mitad del plano no se va a ver. La pantalla partida es un recurso que hemos utilizado varias veces antes y que permite mostrar la realidad (los personajes en el bar hablando) y la recreación (el plan de asesinato en la oficina), por lo tanto, muestra dos tiempos y dos espacios a la vez lo que permite que el espectador no se pierda y sepa en todo momento que es cada cosa diferenciando la realidad de la imaginación. La parte de la oficina estaba pensada para que fuera un travelling desde principio a fin y así, sincronizar la voz de Pepe con las acciones ocurridas en la oficina.

Otro recurso son los insertos que aparecen del jefe y que sirven para ir introduciendo al personaje al espectador a la vez que Juan lo describe en el bar. El hecho de no mostrar nunca la cara de este jefe se debe a que el personaje es en realidad, más que un personaje real con personalidad propia, un estereotipo de jefe, con el que cualquier persona podría identificar a su propio jefe. Al igual que los nombres de Pepe y Juan, dos nombres comunes que pueden representar a cualquier trabajador medio cansado de su trabajo.

Hubo, durante esta fase del proyecto, un cambio bastante significativo en relación al guión literario en el epílogo de Pepe. En el guión literario, Pepe se queda mirando unas plantas pensativamente de vuelta a su casa tras la conversación del bar como si se planteara la idea. Sin embargo, tras comentarlo con mi compañera de trabajo, decidimos que por el diálogo y la personalidad que le habíamos atribuido a Pepe en el corto, éste tenía que ir unos cuantos pasos más allá que su amigo. Así que cambiamos su epílogo. En el epílogo del guión técnico vemos a Pepe llevar a su casa y regar una planta que tiene en la cocina sobreentendiendo que la planta es la cicuta y dejando claras sus intenciones, aunque se abre el interrogante de si lo hará o no lo hará, al igual que Juan.

4.1.8. Las localizaciones y las plantas de cámara

Las localizaciones no fueron especialmente difíciles de encontrar. Antes de escribir el guión ya habíamos decidido trabajar con interiores donde podíamos controlar mejor la luz usando focos para ello si era necesario, lo que nos iba a ahorrar tiempo. A parte debían de ser localizaciones que no nos supusieran un problema a nivel económico.

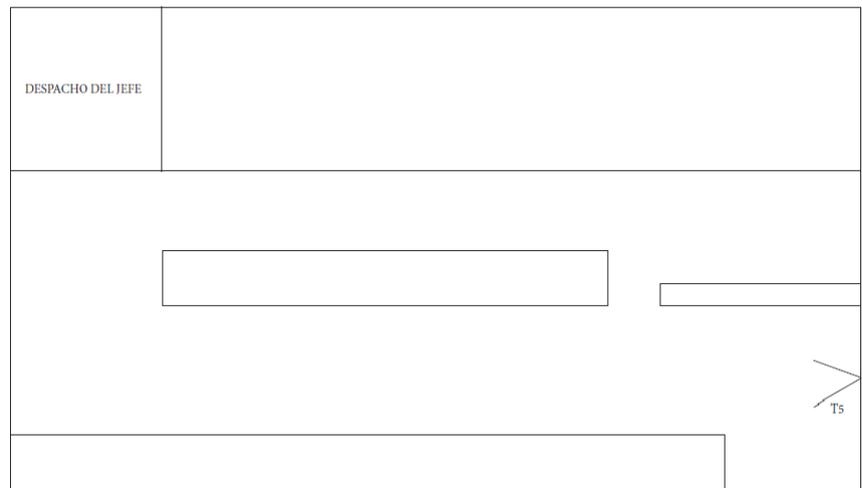
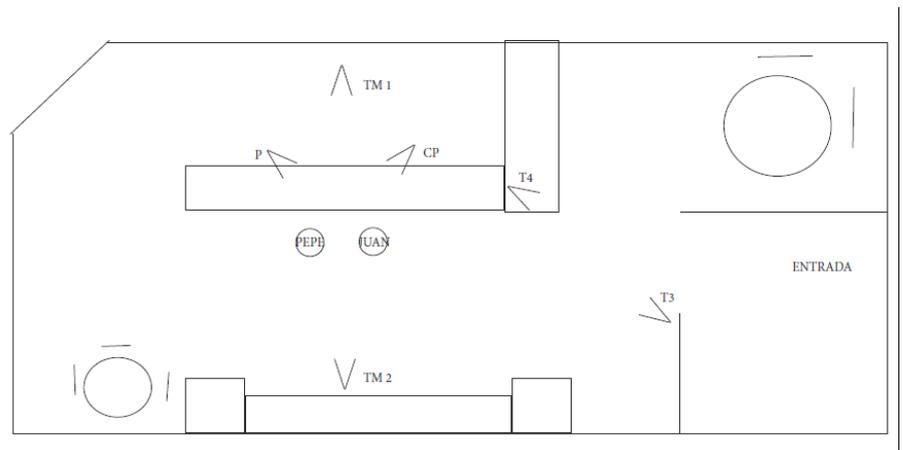
Comenzamos con la búsqueda de un bar apto para el cortometraje y aunque nos hubiéramos adaptado a cualquier ambiente, nuestro objetivo era encontrar un establecimiento que tuviera una apariencia concreta: un lugar de luz tenue y cálida, con los suelos, las paredes y la barra de madera oscura. Por recomendación de una amiga contactamos con el propietario del Funky Food Bar y lo que nos encontramos al llegar allí nos dejó realmente complacidas ya que el bar era justo lo habíamos imaginado para el cortometraje; además, el propietario, estaba encantado de que rodáramos en su recinto e incluso se prestó para hacer el papel de camarero.

(Superior.)

Fig.7 Planta de cámaras del bar

(Inferior.)

Fig.8 Planta de cámaras de decanato



La siguiente localización era la oficina. Creímos que lo más adecuado era intentar encontrar una oficina real ya que montar una nosotras suponía gastar tiempo y, seguramente, dinero que no teníamos. Pensamos en rodar en la universidad que era lo que más cerca teníamos y conocíamos, así que hablamos con el jefe de estudios de la facultad, Pepe Galindo, y éste nos dio su permiso para rodar una tarde en decanato y en su despacho. La oficina de decanato lo tenía todo muy bien ubicado para grabar el travelling y, además, está pintada con colores claros, lo que nos gustaba para hacer la pantalla partida; la oficina con mucha luz, paredes grises claras y mobiliario blanco en contraposición al bar y su ambiente oscuro. El parking también elegimos el de la universidad ya que era mucho más amplio y con más luz que las otras opciones que teníamos. También porque sabíamos que a finales de julio no molestaríamos a nadie grabando en este parking ni viceversa.

Por último, necesitábamos rodar en el interior de una casa, en la cocina para ser más precisos. Decidimos usar la casa de mi compañera, Alba Rochina, ya que en su cocina la luz y los colores eran adecuados para mantener el tono que tiene todo el corto. Retiramos algunas cosas que molestaban como cuadros y objetos decorativos que discordaban con la imagen o que

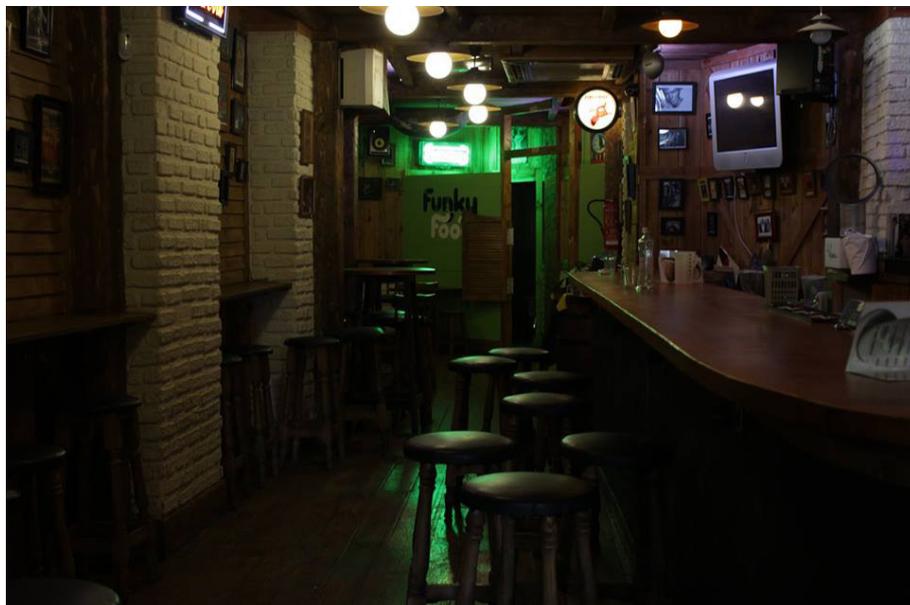


(Dcha.)

Fig.9 Una de las fotografía del bar que tomamos para hacer las plantas de cámaras.

(Izq.)

Fig.10 y 11 Capturas de pantalla de los vídeos que se grabaron durante la producción.



molestaban a la hora de componer los planos, pero por lo demás lo dejamos todo tal cual.

Una vez encontrados todos estos lugares fuimos a ellos a tomar fotos y a estudiarlos para poder hacer la planta de cámaras, además de escoger la configuración de la cámara para cada lugar.

4.1.9. Los castings

Encontramos a los actores mediante una página en internet llamada www.yatecasting.com un buen sitio donde encontrar actores tanto profesionales como amateurs dispuestos a trabajar con nosotras. Usamos el plató de fotografía de la universidad para llevar a cabo los castings y de entre un gran repertorio de actores y actrices escogimos a los que consideramos más idóneos y dispuestos, teniendo en cuenta que ninguna de nosotras tiene nociones de interpretación o teatro. Pablo Ayala y Martín Elorrieta hicieron el casting juntos y nos gustó como lo hacían en el papel de Juan y Pepe respectivamente, aunque también se cambiaron los papeles para probar con cuál se sentían más cómodos. Al final, se quedó Martín con el papel de Pepe y Pablo con el de Juan porque los dos parecían más cómodos en esos papeles.

Por otra parte, para el jefe los únicos requisitos que pedimos fueran una altura por encima de la media (sobre 1,70 más o menos) y que tuviera un cuerpo musculoso, así que no fué difícil encontrar al jefe tampoco. Nos acabamos decantando por Joan Lara que cumplía con las condiciones y, además, estaba interesado también el tema del cine.

4.2. PRODUCCIÓN

La producción es la fase en la que convertimos en imágenes aquello que tanto habíamos imaginado antes. Gracias a todo el trabajo anterior, ésta fase estaba bien planificada lo cual es importante ya que si hubiera sido de otra forma, podría haber supuesto una gran pérdida de tiempo y de dinero para nosotras.

En esta etapa también es necesaria la búsqueda de un equipo de producción, compuesto por diferentes personas que deben tener asignados diferentes roles. Debido a que nuestra producción era bastante sencilla y asequible, les pedimos a algunos amigos que también están formándose en audiovisuales que vinieran a ayudarnos, por lo que conformamos un equipo de unas 6 personas. A parte de dirigir, mi compañera Alba Rochina se encargó de la dirección de fotografía y a llevar una de las cámaras mientras que yo llevaba otra cámara y también ocupaba el lugar del script que es la persona encargada de revisar la continuidad (raccord) durante la producción. Le pedimos a Desi Garrido que nos ayudara a dirigir a los actores ya que él es actor de teatro y, además, ya habíamos trabajado juntos anteriormente. Carlos Correcher nos ayudó con el sonido, llevando la pértiga y encargándose del micro mientras que Juan Carlos Calduch comprobaba el sonido al acabar las tomas e hizo algunas fotos durante el rodaje. Por último, Alejandro Carsí, trabajó como iluminador y ayudante de cámara.

Durante la producción todo el trabajo del día queda recogido en el parte de producción, en el que se anotan que tomas son buenas, cuales no y porqué. Finalizamos todas las jornadas visualizando el material que hemos grabado para comprobarlo y después preparamos el día siguiente.

4.2.1 *El Funky Food Bar*

La parte del bar fue la más larga de grabar a pesar de que disponíamos de tres cámaras para hacerlo. Grabamos la conversación de los personajes ya sentados en los taburetes durante 4 días por la mañana (como no se veía la puerta daba igual si era de noche o de día) mientras que la entrada, la salida y el epílogo se grabaron durante una noche ya que en esas escenas si que se iba a mostrar la puerta y, por lo tanto, se veía el exterior.

En lo que se refiere a los cambios que experimentó el guión en esta parte, se deben, sobretodo, a pequeñas modificaciones en las frases de los personajes. Esto es porque cuando grabamos dejamos bastante margen a los actores para que improvisen ya que, creo, que aunque el guión es una herramienta indispensable y los actores tienen que usarlo y aprendérselo, muchas veces es mejor que ellos hablen como lo harían en una conversación normal usando expresiones verbales o gestos que les son más conocidos para que de ésta forma, en la cámara se vea todo mucho más natural y no tan “actuado”.



(Dcha.)

Fig.12 Alba Rochina durante el rodaje en el bar Funky Food. Fotografía por Juan Carlos Calduch.



(Centro)

Fig.13 Martín y Pablo durante un ensayo en el rodaje. Fotografía por Juan Carlos Calduch.

(Izq.)

Fig.14 Desi Garrido, ayudante de dirección de actores durante el rodaje en el bar Funky Food. Fotografía por Juan Carlos Calduch.



Sin embargo, sí que hay un cambio más notable en la escena de entrada al bar que está relacionado con este problema de la naturalidad ante la cámara. Durante esta escena el personaje de Juan que es el más impulsivo de los dos debía enfadarse al ver que, en un principio, se les negaba la entrada al bar. Desafortunadamente, al actor que interpretaba a Juan le era imposible simular este enfado sin exagerarlo hasta la sobreinterpretación por lo que decidimos quitar todo el diálogo del personaje y arreglarlo diciéndole que intentara salir del bar con gesto airado antes de que el otro personaje lo detuviera. Otro pequeño cambio aquí es que los personajes entran ya en el bar como si estuvieran teniendo una conversación y no hacen los gestos de cansancio que yo escribí en el guión como aflojarse la corbata o desabrocharse algunos botones de la camisa ya que el recorrido de entrada al bar era muy corto y quedaba todo apresurado y artificial. Por lo demás, la entrada y la salida del bar se rodaron sin problemas. Aquí también grabamos los planos detalle del bar, aunque grabamos planos diferentes a los que habíamos apuntado en el guión técnico ya que recogimos los detalles que nos parecieron más interesantes y eso no lo podíamos saber cuando escribimos el guión técnico puesto que no sabíamos donde íbamos a grabar.

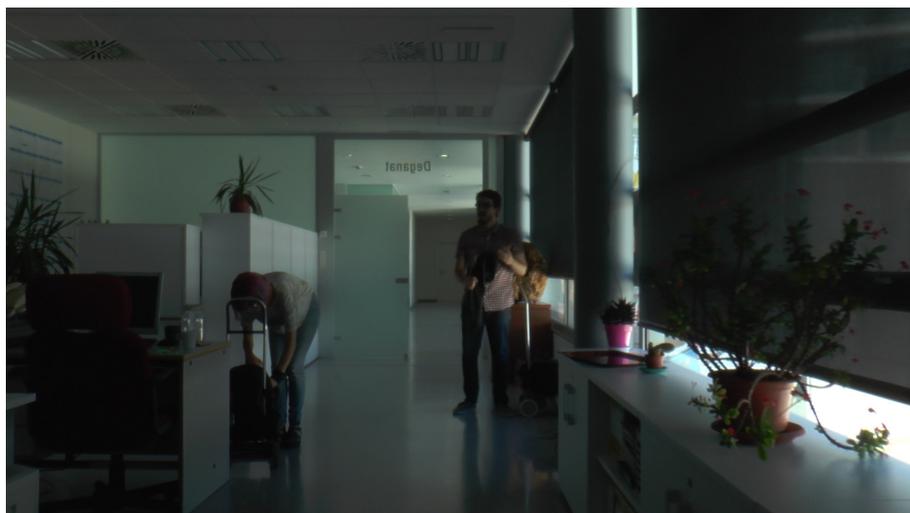
Por último, el epílogo lo grabamos el mismo día que la entrada y la salida del bar. Grabamos al actor entrado en el coche desde delante de éste y desde atrás, ya que no sabíamos muy bien que plano usaríamos en el montaje y también desde dentro del coche grabamos el gesto de mover el espejo. En un principio, en el guión literario, este gesto no se hacía sino que Juan simplemente se quedaba mirando fijamente hacía el infinito pensativo. El mover el espejo es un gesto que incluimos en el guión técnico y que se repite tanto en la recreación del parking como aquí en el epílogo, lo que sirve para que el espectador relacione las dos escenas.

4.2.2. La oficina

Para grabar el travelling de la oficina decidimos usar un pequeño

aplique con ruedas para la cámara que nos prestó el departamento de audiovisuales. Aunque podíamos usar una dolly pequeña que hay en el plato de fotografía nos parecía muy aparatoso y más difícil de llevar.

Fig.15 Alba Rochina y Carlos Correcher preparando el rodaje en decanato



El travelling de seguimiento estaba pensado para no mostrar nunca la cara de ningún personaje mientras seguíamos a la secretaria en su recorrido con el vaso de café en la mano. Ella se movía hasta llegar a una mesa y aquí había que sostener un plano en el que en primer término veíamos la taza de café y detrás a la secretaria hablando con alguna compañera de trabajo. Se suponía que una mano aparecería en plano para echar las hierbas en el café y que después la secretaria volvía para llevar el café hasta el despacho del jefe donde él se lo bebía. La mayor complicación que tuvimos fue la de cómo echar la cicuta en el café ya que la idea original de que una mano apareciera en plano no funcionaba por que si cerrábamos tanto el plano no se veía a la secretaria hablando con su amiga en segundo término. Probamos haciendo que Martín, el actor que interpreta a Pepe, pasara por delante de la cámara disimuladamente mientras echaba las hierbas pero tampoco funcionaba porque su cuerpo tapaba por completo lo que estaba haciendo y, por lo tanto, no se veía como vertía el líquido. Al final, al propio Martín se le ocurrió la idea de estar sentado ya en la mesa, por lo que lo único que había que hacer era coger el plano desde más atrás para que se le viera bien a él sentado y a su mano mientras echaba el líquido y por detrás a las chicas hablando. Además, le pedimos a Martín que usara la mano en la que lleva un anillo bastante característico que después se reconoce en su epílogo tal y como ocurre con el movimiento del espejo en la parte de Juan. Como nunca habíamos grabado un travelling no sabíamos lo complicado que podía llegar a ser y la cantidad de errores que se pueden cometer. Descubrimos que es algo muy laborioso porque hay que encuadrar siempre de forma correcta a pesar de la cantidad de movimientos de cámara que se realizan por que en el momento en el que

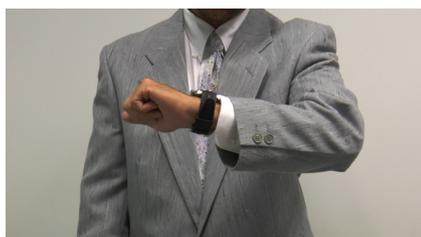
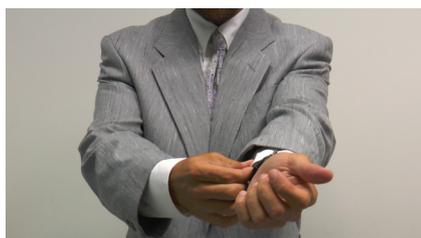


Fig. 16, 17 y 18 Algunos de los insertos del jefe que se grabaron durante la fase de producción pero que después no se usaron en el montaje

no encuadras correctamente el plano se descompensa y ya no quedaba bien. Teniendo en cuenta además, que después iba a montarse en una pantalla partida, lo cual lo hacía aún más complicado. Para no perder de vista este encuadre en pantalla partida, tapamos la mitad de la pantalla con cinta de carroceros, lo que fue muy útil para guiarnos hacia el encuadre correcto de todos los elementos.

Otra cosa que grabamos en la oficina de decanato fueron los insertos del jefe. Una vez acabado el travelling, dentro del despacho y usando el fondo gris claro de la pared, le pedimos al actor que realizara diversas acciones. Grabamos unos cinco o seis insertos diferentes para tener planos de sobra en el montaje y así, escoger que gestos nos parecían más atractivos para mostrarlos en el corto.

El jefe es el único personaje para el que hemos tenido en cuenta el vestuario; queríamos que fuera un jefe realmente horterera y repelente, una persona a la que sus trabajadores ven justificado asesinar, y ya que no tiene diálogo ni se le ve la cara, la única forma de hacerlo era mediante sus gestos y vestuario. Le pedimos al actor que se engominara el pelo y que trajera el traje más horroroso que encontrara además de unos zapatos de vestir de hombre verdaderamente feos. Nosotras compramos las corbatas a cada cual más anti-estética y el conjunto de todo era exactamente lo que estábamos buscando: un jefe horterera y odioso.

4.2.3. El parking

La secuencia del parking fue la más complicada de grabar porque aunque ya habíamos grabado antes en coches y habíamos visto películas en las que se realizaban escenas dentro de coches nunca habíamos montado una secuencia de atropello y no sabíamos como íbamos a hacerlo así que grabamos un montón de planos que no teníamos en el plan de rodaje por si acaso después en el montaje eran necesarios.

Como ya habíamos decidido que íbamos a grabar un montaje alterno, dividimos el plan de rodaje en planos de Juan y planos del jefe. Los planos del jefe eran los más sencillos, pues se trataba de repetir los gestos que ya habíamos grabado para los insertos, para que así el espectador lo reconociera de inmediato. Añadimos algunos planos más de los pies del jefe andando por el parking que no estaban el guión técnico para utilizarlos en el montaje como nexo de unión entre las dos acciones alternadas. Por otra parte, para los planos de Juan pensamos detenidamente, ya allí y en situación, que pasos eran necesarios para hacer lo que Juan se propone llevar a cabo en el cortometraje: atropellar a una persona. De esta forma decidimos añadir muchos planos más de los que habíamos escrito en el guión técnico. Grabamos un plano en el que lo veíamos entrar en el coche, meter la llave y arrancarlo, otro del pie de Juan apretando el acelerador, varios planos de Juan desde fuera del coche



(Superior.)

Fig. 19 Plano del gesto de mover el espejo durante la recreación en el parking



(Inferior.)

Fig. 20 Plano del gesto de mover el espejo durante el epílogo

mirando intensamente hacia delante con el coche en marcha y parado y otro de sus manos apretando y aflojando el volante. Como íbamos a montar esto como un montaje alterno como ya he dicho antes, añadir más planos no nos suponía un problema ya que una de las funciones del montaje alterno es aumentar la ansiedad en el espectador de que las dos acciones que se están mostrando por separado se encuentren en un punto (el pico dramático de la escena) y, en este caso, cuanto más tardaran en encontrarse, sin que la espera fuera algo excesivo, mejor.

El momento justo del atropello no pudimos grabarlo según habíamos planeado en el guión técnico ya que nuestra idea era que las luces del coche cegaran al jefe que se tapaba la cara para después ver un plano de Juan con el coche en marcha que botaba al chocar con algo, el jefe. Sin embargo, el coche tenía una de las luces delanteras fundidas y no pudimos hacerlo así, si no que debimos improvisar y grabar varios planos que no habíamos planeado para después arreglarlo todo mediante el montaje de imagen y sonido. Grabamos por lo tanto, varios planos encuadrando el coche de frente y acelerando mientras el jefe de espaldas se tapaba la cara.

Después de atropellar al jefe, Juan hace marcha atrás para volver a pasarle por encima, pero en el guión técnico la voz de Pepe corta abruptamente la recreación. Nosotras decidimos grabar toda la marcha atrás desde los asientos traseros del coche y desde fuera también e incluso grabamos un plano del coche alejándose después de haber acabado con el jefe.

Lo grabamos todo con cámara en mano ya que el movimiento de la cámara ayudaba al dinamismo de la escena y para simular los choques solo tuvimos que mover la cámara nostras mismas simulando el movimiento de la colisión mientras el actor pegaba un pequeño bote sobre el asiento. Usamos el micro para registrar algunos sonidos, como varios acelerones del coche y frenazos, además del ruido ambiente para usarlos durante el montaje.

4.2.3. La casa

El rodaje en el interior de la casa fue uno de los más sencillos, ya que solo constaba de dos planos (el epílogo de Pepe) y habíamos escogido con anterioridad la cocina de esa casa porque se adecuaba a lo que queríamos y no hacía falta cambiar muchas cosas. Tenía que grabarse por la noche para que el espectador entendiera que esa escena ocurría tras la marcha de Martín del bar. Iluminamos la escena con la luz de la campana de la cocina que ilumina a Martín, a la planta y después a su mano, dejando en sombras todo lo demás y así focalizando la atención en esos elementos.

El plano de la mano con el anillo no estaba anotado en el guión técnico ya que es una idea que tuvimos posteriormente, después de conocer a

(Dcha.)

Fig.21 Plano de la mano de Martín con el anillo en el epílogo

(Izq.)

Fig.22 Captura durante el travelling donde se puede ver la mano de Martín con el anillo



Martín. De esta forma hemos usado diversos elementos recurrentes o ítems que han servido para reconocer a los personajes y a sus intenciones: Los gestos del jefe y sus corbatas, el movimiento del espejo retrovisor que hace Juan y la cicuta y el anillo de Pepe.

4.3. POSPRODUCCIÓN

La posproducción se entiende como la manipulación del material audiovisual obtenido en la fase de producción. Hay dos tipos de posproducción, la de vídeo y la de audio.

Para la realización del montaje mi compañera y yo decidimos montar el vídeo utilizando los dos el mismo programa, Adobe Premiere Pro y retocar el sonido con el Adobe Audition. Ambos son programas que ya hemos utilizado con anterioridad, fáciles de usar y muy intuitivos pero con los que se consiguen buenos resultados. Decidimos que cada una haría un montaje por separado y que una vez finalizados los montajes, veríamos el de la otra para compararlos. Como cada una había aportado diferentes soluciones para el montaje de las diversas escenas, volvimos a montarlo todo, pero esta vez ya, haciendo un montaje final que era una mezcla de los dos anteriores y en el que incluimos lo mejor de ellos.

Esta fase del proyecto es posiblemente la que más cambios supone en relación al guión literario y al guión técnico, ya que, por diversas razones, lo que a veces uno piensa que va a ser atractivo en la pantalla después no lo es y hay que improvisar algunas cosas del montaje, aunque siempre meditando muy bien las decisiones que se van a tomar.

A continuación analizaré el montaje final dividiéndolo en vídeo y sonido y explicando que cambios se tuvieron efectuar en relación al guión y por qué.

4.3.1. Montaje de vídeo

Ya solo empezando el corto podemos ver diferencias entre la secuencia de entrada y presentación de los personajes que se ha montado para el corto de la que estaba planteada en el guión técnico. Para empezar, cambiamos la ubicación del título que en principio estaba pensado para aparecer

en el primer plano de la calle, en el que se nos presenta el bar por fuera, por que quedaba completamente fuera de contexto y sin sentido ponerlo ahí. En lugar de eso lo pusimos al final la escena.

Dentro ya del bar, montamos los planos detalle alternándolos con dos acciones del camarero (primero limpiando la barra y después secando un vaso) para dar a entender que el tiempo pasaba y, así, dar más dinamismo a la acción. Justo después de estos planos hay un plano del camarero que sirve para que, mediante un cabalgado de sonido, veamos entrar a los personajes a través de un plano medio largo. En el guión técnico antes de ver al camarero hay un plano general del bar pero a la hora de montarlo nos dimos cuenta de que ese plano era redundante y no era necesario ponerlo porque se reconocía a la perfección el espacio gracias a los planos detalle. Después se desarrolla un diálogo entre ellos en el que hemos prescindido del plano del camarero dando la réplica ya que no aportaba nada y era más interesante mantenernos en el plano de los personajes principales. La interpretación de los actores en esta escena es diferente a la que estaba escrita en un principio en el guión técnico como ya he explicado en la fase de producción. Lo siguiente que ocurre, tanto en el guión literario como en el guión técnico, es que tras el diálogo de Pepe para convencer al camarero de que les deje tomar una bebida, el camarero mira hacia el reloj como si se apiadara de ellos y lo siguiente que veíamos era como les ponía las copas. Todo esto si que se grabó durante la producción pero a la hora del montaje decidimos cortar el diálogo de Pepe, meter el título y pasar directamente a un plano en el que los personajes ya están sentado con sus copas delante de ellos. De nuevo nos pareció que la información del camarero mirando el reloj, el plano detalle del reloj y el plano de las copas no era necesaria ya que se sobreentendía y, además, había una parte del diálogo de Pepe en el que se podía cortar perfectamente para poner el título ahí y cerrar la escena a la perfección.

La siguiente parte del diálogo se ha montado según el guión técnico usando el plano-contraplano y un plano conjunto de los dos personajes. Por otro lado, la secuencia del atropello es bastante diferente a lo que en principio iba a ser. En lugar de introducirla mediante un cabalgado de sonido del ruido de un motor hemos alargado el diálogo de Juan, ya que; en el plano que vemos cuando empieza la recreación, el coche todavía no está en marcha, por lo que no tiene sentido que se escuche el sonido del motor. A partir de aquí empieza el montaje alterno en el añadimos algunos planos que no estaban en el guión técnico y quitamos otros que no acababan de funcionar. Quitamos el plano del pie apretando el acelerador porque, aunque lo habíamos grabado, no se veía nada bien y en lugar de eso utilizamos otro de las manos de Juan apretando el volante. En el momento anterior en el que se va a ejecutar el atropello, pusimos un plano del coche que aceleraba hacia delante en el plano desde la distancia y antes y después de este plano, pusimos el plano de los pies del jefe para dar a entender que caminaba hacia donde estaba avanzando el coche. El momento justo del atropello fue el más difícil

de montar; puesto que tal y como lo habíamos planificado en el guión técnico, en ningún momento se veía como atropellaba al jefe explícitamente, si no que se daba a entender por medio del montaje.

Finalmente, decidimos hacerlo de la siguiente forma: tras usar el plano de los pies, y por raccord de movimiento y dirección, vemos como el jefe entra por la derecha del plano en el que vemos el coche avanzar con las luces encendidas. El jefe se gira de espaldas a la cámara -plano que también estaba grabado desde delante, pero no se ve el coche avanzar hacia el jefe, por lo que pierde mucha fuerza y significado visual- y a la vez vemos el coche avanzar. Por corte entran dos primeros planos de Juan, que funcionan perfectamente, ya que, aunque no vemos como el jefe es atropellado de manera explícita, vemos la cara de Juan en este momento de clímax dramático. Por su cara entendemos lo que está haciendo, sin necesidad de mostrarlo. Después, pusimos el plano del coche en cámara lenta para que la acción se alargara y el espectador tuviera tiempo de observar y entender lo que estaba pasando. Por último, hemos dejado en el montaje final la marcha atrás del coche que vuelve a pasar por encima del jefe ya que nos parecía que era más adecuado porque cuadraba con el diálogo que hemos usado para introducir la escena en el que Juan dice que le pasaría por encima con el coche “una vez y otra y otra y otra...”. El plano del coche alejándose del cadáver da por finalizada la acción y la escena que se corta con la voz de Pepe.

La siguiente parte del diálogo también está tal y como la planteamos en el guión técnico hasta la secuencia de la pantalla partida. Esta secuencia estaba preparada para ser un travelling donde las acciones ocurrían al mismo tiempo que Pepe las narraba. Sin embargo, en la última parte el diálogo es muy corto y el travelling duraba mucho más que éste diálogo por lo que acortamos el travelling para que las acciones coincidieran con lo que narraba Pepe.

La salida del bar también está igual en el montaje final que como se escribió en el guión con la excepción de que los personajes no cubren la cámara cuando se van. En los epílogos tampoco hay cambios a parte de los que ya he comentado con anterioridad.

4.3.2. Montaje de sonido

El sonido y la música es siempre una de las cosas más complejas de montar y que ya nos ha traído más de un problema en proyectos anteriores. Esta vez, nos aseguramos de recoger la mayor parte del sonido durante la producción y de hacerlo correctamente utilizando un micro y no el audio de la cámara que no tiene tanta calidad. Aún así, hemos tenido que limpiar bastante el ruido ambiente ya que dentro del bar el sonido de las neveras no se oía muy fuerte pero una vez en vídeo molestaba, además, de subir la voz de los actores que se oía muy baja.

En la secuencia del atropello el montaje de sonido fue más complejo. Allí grabamos varios sonidos de acelerones y el motor del coche en marcha para montarlos en la posproducción. El sonido del golpe lo hemos conseguido descargando varios sonidos de internet y después manipulándolos con adobe audition. Por último el sonido del latido también lo hemos descargado de internet para que aumente la tensión antes del atropello, ya que cada vez suena más deprisa según se acerca el momento como anticipándolo.

La música, por otro lado, es otro tema que nos preocupaba. Poner música de otros artistas siempre conlleva problemas de copyright así que solemos pedirles a varios compañeros músicos que nos compongan las piezas para el trabajo que estemos haciendo. Sin embargo, encontramos una canción de Ray Charles que funcionaba muy acertadamente ya que en uno de los planos detalle del bar se puede ver una foto del músico casi en primer plano y nos parecía que encajaba con el ambiente del bar y del cortometraje. Hemos utilizado la misma música para cerrar el corto durante los créditos. Como, de momento, el cortometraje solo se va a presentar en la universidad no hemos arreglado el tema de los derechos de autor, aunque sabemos que en la Ley de Protección Intelectual española está comprendido el derecho a hacer copias privadas sin permiso del autor siempre que no exista ánimo de lucro, como es este caso. Así que si fuera necesario pagaríamos el importe obligatorio para que nos cedan los derechos de autor, que se gestionan mediante sociedades como SGAE y CEDRO.

5. CONCLUSIONES

Una vez acabado el trabajo y teniendo en cuenta los objetivos y la metodología que he planteado al principio de la memoria, es necesario reflexionar sobre si, en primera instancia, los objetivos han sido cumplido o no y, también, como han sido cumplidos estos objetivos.

En la fase de preproducción se escribió un guión sencillo con una historia entretenida y gracias a herramientas como la escaleta y la sinopsis -que sirven para sintetizar el relato antes de escribirlo en un guión literario- pude articular satisfactoriamente la historia, teniendo muy claro cuales eran las diferentes escenas y que función tenían dentro de esta historia. Para que la historia fuera, además, lo más creíble posible llevé a cabo una búsqueda de información previa cosa que siempre ayuda a que el guión esté mejor fundamentado y después, usamos el guión técnico como herramienta para trabajar los tipos de planos y recursos que después grabaríamos y montaríamos, por que así, de esta forma, dejamos poco margen a la improvisación y decidimos con antelación como se iba a contar nuestra historia para que fuera comprensible para los espectadores que la vieran. Utilizamos varios recursos, algunos que ya habíamos manejado anteriormente y otros que no pero, creo, que el mayor acierto fue el uso de algunos elementos recurrentes en la imagen. El anillo de Pepe, la cicuta, el gesto del retrovisor, las corbatas y los ademanes del jefe; son elementos que inciden en los conflictos internos de los personajes y en su intenciones. Ayudan al espectador a entender la historia mejor porque resaltan la información importante. En un relato audiovisual hemos aprendido que el hecho de que un espectador entienda o no un relato depende de la información que se le suministre y de en que momento se le suministre, por lo que hay que resaltar aquello que consideramos importante para que también sea importante para el espectador a través de los diferentes recursos audiovisuales.

La utilización de la mayoría de estos recursos -tanto los recursos que hemos usado para contar una historia como los recursos que construyen el discurso- la hemos aprendido en muchas de las asignaturas del grado aunque también hemos sido autodidactas, leyendo libros o buscando tutoriales en internet para aprender aquello que no sabíamos hacer pues consideramos que el hecho de no saber hacer una cosa no nos debe detener ya que hoy en día tenemos a nuestro alcance una gran cantidad de herramientas que nos pueden ayudar a aprender por nosotros mismos.

En definitiva, creo que el relato es exactamente como me fijé en mis objetivos: una historia entretenida, bien articulada y comprensible para el espectador aunque sin grandes pretensiones.

Otro de mis objetivos era el de observar los cambios necesarios que se producen en todo proyecto audiovisual. Estos cambios que he ido explicando durante la redacción de toda la memoria son cambios justificados y

hemos sido consecuentes al llevarlos a cabo. Toda producción audiovisual tiene problemas inesperados a los que hay que enfrentarse buscando rápidamente soluciones improvisadas pero efectivas, sin dejarse dominar por la situación. Haciendo un repaso global del proyecto, creo que éste ha sido realizado con una buena planificación lo que nos ha permitido corregir los fallos y problemas que han ido surgiendo para conseguir al final un producto atractivo y bien resuelto.

Creo que, a pesar de nuestras limitaciones y de las dificultades que nos hemos encontrado por el camino, he logrado cumplir mis objetivos de forma eficiente y capaz. Tanto yo como mi compañera hemos realizado este proyecto con mucho esfuerzo e ilusión de la mejor forma que hemos podido y sabido teniendo capacidad de auto-crítica para ser capaces de reconocer y comprender los errores cometidos y, por supuesto, atesorando toda la experiencia hemos adquirido para realizar proyectos futuros. Por último, decir que siendo una producción audiovisual un proyecto de trabajo en equipo, sé, que sin la colaboración altruista de muchos compañeros, nuestro trabajo no hubiera sido lo que es y tampoco hubiera sido la mitad de satisfactorio de lo que fue.

6. RECURSOS

6.1. RECURSOS CITADOS

ALLAN POE, E. *Cuentos*. Barcelona: Debolsillo, 2008.

ALLEN, W. *Cuentos sin plumas*. Barcelona: Tusquets Editores, 2009.

BORGES, J. L. *Libro de sueños*. Barcelona: Debolsillo, 2013.

DUNCAN, P. *Film noir, 100 all-times favourites*. Madrid: Taschen, 2014.

MAX, A. *Crímenes Ejemplares*. Salamanca: Media Vaca, 2001.

PRÓPER, J.; CANET, F. *Narrativa audiovisual: estrategias y recursos*. Madrid: Síntesis, 2009.

6.2. RECURSOS DE REFERENCIA

CHION, M. *Cómo se escribe un guión*. Madrid: Cátedra, 2000.

D. KATZ, S. *Plano a plano, de la idea a la pantalla: dirección I*. Madrid: Plot Ediciones, 2002.

FUENTES, G. Clerks (1994) de Kevin Smith – Crítica. En: *El críticón*. España. [Consulta: 13 de septiembre de 2014]. Disponible en: < <http://www.alohacriticon.com/elcriticon/article3046.html> >

MCKEE, ROBERT. *El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona : Alba, 2009.

El cine negro. En: *MGAR.es*, Canarias, 2010. [Consulta: 26 de agosto del 2014]. Disponible en: <<http://www.mgar.net/cine/var/negro.html>>

MORALES, J. Sin dinero, otro cine es posible. En: *El espectador imaginario* [Blog] España, julio de 2012 [Consulta: 13 de septiembre de 2014] Disponible en: <<http://www.elspectadorimaginario.com/diamond-flash/>>

REISZ, K. *Técnica de montaje cinematográfico*. Madrid: Taurus, 1980.

RUIZ DE ARCAUTE, J. Diamond Flash. En: *Las horas perdidas* [blog] España, 10 de junio de 2014 [Consulta en: 13 de septiembre de 2014]. Disponible en: <<http://www.lashorasperdidas.com/index.php/2012/06/10/diamond-flash/>>

FIGUEROA FAGANDINI, F. 10 plantas tóxicas en el hogar. En: *Veo Verde*, España, [11 de octubre de 2011]. [Consulta: 01 de septiembre del 2014]. Disponible en: <<http://www.veoverde.com/2011/10/10-plantas-toxicas-comunes-en-el-hogar/>>

7. ÍNDICE DE PELÍCULAS

DAVIES, D. (dir.) *Senda tenebrosa*. [Película]. Estados Unidos: Warner Bros Pictures, 1947.

HAGGIS, P. (dir.) *Crash*. [Película]. Estados Unidos: Lions Gate Films, 2004.

HOWARD, R. (dir.) *Rush*. [Película] Estados Unidos: Universal Pictures, Exclusive Media Group, Cross Creek Pictures, Imagine Entertainment, 2013.

HUSTON, J. (dir.) *El halcón maltés*. [Película] Estados Unidos: Warner Bros, 1941 .

IBÁÑEZ SERRADOR, N. (crea.) *Historias para no dormir*. [Serie de TV] España: Cadena TVE, 1965 – 1982.

LANG, F. (dir.) *M, el vampiro de Düsseldorf*. [Película]. Alemania: Nero Film, 1931.

SCORSESE, M. (dir.) *Taxi Driver*. [Película]. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1976.

SCORSESE, M. (dir.) *Toro Salvaje*. [Película]. Estados Unidos: United Artists, 1980.

SIODMARK, R. (dir.) *El abrazo de la muerte*. [Película]. Estados Unidos: Universal Pictures, 1949.

SMITH, K. (dir.) *Clerks*. [Película]. Estados Unidos: Miramax Films / View Askew Productions, 1994.

TARANTINO, Q. (dir.) *Pulp fiction*. [Película] Estados Unidos: Miramax Films / Band Apart / Jersey Films, 1994.

VERMUT, C. (dir.) *Diamond Flash*. [Película]. España: Psicósoda Films, 2011.

WELLES, O. (dir.) *Sed de mal*. [Película]. Estados Unidos: Universal Pictures, 1958.

WINDING REFN, N. (dir.) *Drive*. [Película]. Estados Unidos: FilmDistrict, Bold Films, Odd lot entertainment, Marc Platt Productions, Seed Productions, 2011.

8. INDICE DE IMÁGENES

Fig.1 Frame de la secuencia de título de la serie “Historias para no dormir” de Narciso Ibáñez Serrador. **Pag.8**

Fig.2 Poster de la película Diamond Flash. **Pag.9**

Fig.3 Frame de la película Clerks (Kevin Smith, 1994) donde vemos a Dante y a Randall en la tienda de autoservicio. **Pag. 10**

Fig.4 Frame de una escena de la película de cine negro El abrazo de la muerte (Robert Siodmark, 1949) que transcurre en un bar. **Pag. 12**

Fig.5 Cartel original de la película El halcón maltés (John Huston 1941), considerada la primera película del cine negro. **Pag. 12**

Fig.6 Fotografía de una flor de cicuta abierta. **Pag. 14**

Fig.9 Una de las fotografías del bar que tomamos para hacer las plantas de cámaras. **Pag. 24**

Fig.10 Captura de pantalla de la cocina. **Pag. 24**

Fig. 11 Captura de pantalla del parking. **Pag. 24**

Fig.12 Alba Rochina durante el rodaje en el bar Funky Food. Fotografía por Juan Carlos Calduch. **Pag. 26**

Fig.13 Martín y Pablo durante un ensayo en el rodaje. Fotografía por Juan Carlos Calduch. **Pag. 26**

Fig.14 Desi Garrido, ayudante de dirección de actores durante el rodaje en el bar Funky Food. Fotografía por Juan Carlos Calduch. **Pag. 26**

Fig.15 Alba Rochina y Carlos Correcher preparando el rodaje en decanato. **Pag. 27**

Fig. 16 Inserto del jefe limpiándose la hebilla del zapato que no se utilizó en el montaje. **Pag. 28**

Fig. 17 Inserto del jefe mirándose el reloj que no se utilizó en el montaje. **Pag. 28**

Fig. 18 Inserto del jefe colocándose los puños de la camisa que no se utilizó en el montaje. **Pag. 28**

Fig. 19 Plano del gesto de mover el espejo durante la recreación en el parking. **Pag. 29**

Fig.20 Plano del gesto de mover el espejo durante el epílogo. **Pag. 29**

Fig.21 Plano de la mano de Martín con el anillo en el epílogo. **Pag. 30**

Fig.22 Captura durante el travelling donde se puede ver la mano de Martín con el anillo. **Pag. 30**

9. ANEXO

9.1. CORTOMETRAJE, CRIMEN A MEDIAS

<https://vimeo.com/106265590>

9.2. GUIÓN TÉCNICO

1. BAR / EXT – NOCHE

1.- PG de la calle de noche. Vemos la entrada de un bar.(Vemos la entrada del bar a través de una ventanilla de coche y dos hombres vestidos de oficina hablando/discutiendo frente a esta. El coche se mueve y aparece el TÍTULO).

2. BAR / INT - NOCHE

2.- PD de un reloj. Marca casi la una de la madrugada.

3.- PD de una manos que secan vasos

4.- PD de las botellas detrás de la barra

5.- PD de las sillas subidas encima de la mesa

6.- PG del bar. El camarero está secando vasos

7.- PM (Por raccord de eje) Vemos al camarero detrás de la barra que sigue limpiando vasos. Oímos el sonido de la puerta al abrirse. El camarero levanta la vista.

8.- PC (con posibilidad de panorámica) (Contracampo del anterior) entran Pepe y Juan y se sientan en dos de los taburetes de la barra.

9.- PC (por raccord de movimiento del camarero) Vemos a los dos hombres y al camarero dentro del mismo plano. El camarero está limpiando un vaso con un paño. Diálogo del camarero.

10.- PC (desde dentro de la barra) Vemos a Pepe y a Juan. Juan se altera y Pepe lo calma (diálogos)

11.- PMC o PP (desde fuera de la barra) Vemos al camarero que escucha a Pepe y cuando éste acaba de hablar mira el reloj

12.- PD del reloj (marca la una)

13.- PCenital Cortamos en el camarero mirando el reloj, después vemos un plano cenital de él rellenando las copas y moviéndolas hacia los extremos del plano.

14.- Plano/ Contraplano (PM, desde dentro de la barra) de Pepe y Juan hablando.

INSERTOS: 14.1.- PD de el Jefe ajustándose la corbata indigna.

14.2.- PD del Jefe repeinándose el pelo engominado.

14.3.- PD de los mocasines/zapatos brillantes.

14.4.- PD sacándose los puños de la camisa blanca de la americana

15.- Contraplano vemos a los dos hombres de espaldas y Pepe le da una palmada en el hombro a Juan (Ese ascenso no se lo merecía...). Juan deja el vaso violentamente sobre la mesa

16.- PM de Juan (el mismo del plano/contraplano) Juan habla. Vamos haciendo zoom mientras su dialogo se intensifica. Oímos el ruido de un motor.

3.- PARKING / INT – NOCHE (montaje alterno)

1.- PD (por corte) Plano del espejo del retrovisor. La mano de Juan lo coloca bien y vemos sus ojos.

2.- PD de una manos ajustándose la corbata indigna

3.- PD de las manos de Juan al volante

4.- PD del jefe repeinándose

5.- PD de un pie apretando el acelerador

6.- PG del coche de frente. Los focos iluminan todo. Oímos el ruido del coche acelerando.

7.- PP del Jefe que al cegarle la luz se tapa los ojos con una mano. No le llegamos a ver nunca la cara solo parte de la boca. De fondo oímos el ruido del coche

8.- PC (desde delante del coche) vemos a Juan al volante acelerando y con cara de loco. El coche bota chocando contra algo.

9.- PC (desde los asientos de atrás) vemos a Juan que se gira dispuesto a hacer marcha atrás con una sonrisa sádica.

10.- A ras del suelo. Figura del jefe muerto.

3.- BAR / INT – NOCHE

17.- (por cabalgado de sonido o por sonido que corte el plano) PC (desde dentro de la barra) Vemos a Pepe y a Juan, Pepe alterado le dice a Juan que pare. Diálogo de Juan (Me lo acabo de inventar... yo no soy como tú que lo tienes todo tan planificado...)

18.- PC (general o un poco más cerrado) desde detrás de ellos. Vemos a Pepe y a Juan sentados de espaldas, en contraluz. [PAUSA. Beben o miran su copa]

19.- PM de Juan (volvemos al plano / contraplano) (Bueno, entonces tú como lo harías)

20.- PM de Pepe que le responde

21.- PM de Juan

22.- PM de Pepe (Ni que yo pensara en matarlo todos los días) Bebe, hace una pausa y mira hacia los lados.

23.- PC de Pepe y Juan desde dentro de la barra que entra por raccord de movimiento. Empieza el diálogo (Aunque, mira, ya que estamos con el tema...) Se sostiene el plano hasta que dice: Me he fijado en que últimamente, Eva, la secretaria... Aquí, Pepe, se acerca a Juan para hablar en tono más confidente, cuchicheando, y aprovechando ese movimiento, aparecería una DOBLE PANTALLA por la izquierda.

DOBLE PANTALLA

IZQUIERDA: Todo por travelling – Vemos a una secretaria de espaldas caminando (el plano se cortaría a mitad de espalda más o menos, nunca le llegamos a ver la cara) lleva un café en la mano. La seguimos hasta que deja el café sobre una mesa y ella se mueve hasta quedar en segundo término, hablando con algunas compañeras de trabajo. Aparece una mano en plano que disimuladamente vierte unos polvos en el café. La mano desaparece y en unos segundos la secretaria vuelve para coger el café. La seguimos de nuevo con la cámara hasta que llega a un despacho. Abre la puerta, deja el café sobre la mesa y se va. Una mano de hombre coge el café y lo levanta hasta que el hombre se lo lleva a la boca. De nuevo, no vemos su cara al completo, sólo la boca. Vemos como vuelve a dejar el café sobre la mesa. Con la cámara hemos seguido este movimiento de arriba-abajo.

DERECHA: (Mantenemos el plano conjunto desde dentro de la barra) Pepe le cuenta a Juan su plan mientras lo vemos en la pantalla de la izquierda. Juan va echando miraditas hacia la izquierda como si pudiera ver lo que ocurre en la pantalla de al lado, pareciendo cada vez más sorprendido. Pepe acaba con un gesto triunfante de sus brazos (abriéndolos hacia los lados) y la pantalla partida desaparece con el movimiento. El diálogo continúa hasta que se oye un golpe fuerte provocando que los dos miren hacia la misma dirección

24.- PG de Juan, Pepe y el camarero. Diálogo del camarero. Juan paga y mientras se van Juan dice su frase, cubren la cámara conforme se acercan a ella. Fundido a negro y CRÉDITOS

EPILOGO

1.- PG vemos a Juan y a Pepe saliendo del bar, se despiden y cada uno se va en una dirección.

2.- PG de Juan que se acerca a su coche. Saca las llaves y abre la puerta. Se mete dentro

3.- PM desde fuera del coche. Vemos a Juan que entra al