RECURSOS NARRRATIVOS DE POSTPRODUCCIÓN EN LA SERIE TELEVISIVA “SHERLOCK”

Aunque la serie ha sido visionada en castellano y con subtítulos en castellano, para un estudio más conciso se ha comprobado si los rótulos eran los mismos en idioma castellano e inglés y la respuesta ha sido afirmativa

TEMPORADA 1- CAPÍTULO 1: ESTUDIO EN ROSA

00.00.05 – Sueño. Montaje al corte, imagen sobreexpuesta, reverberación en el sonido, colorimetría.

FUNDIDO DE NEGRO PARA INFORMAR DEL PASO DEL TIEMPO.

00.01.14 - Desaparición del personaje y aparición en otro lugar de la habitación.

FUNDIDO A NEGRO Y DE NEGRO PARA INFORMAR DEL PASO DEL TIEMPO.

00.03.50 – Utilización de transición visual por plano similar, se incluye la lluvia del plano siguiente en el plano anterior para mostrar continuidad. La lluvia es generada en postproducción.

ILUMINACIÓN FOCALIZADA DESDE VARIOS PUNTOS DEL ENCUADRE CUANDO APARECE LA PASTILLA, ES GENERADO EN POSTPRODUCCIÓN.

00.05.20 – Utilización de plano encadenado.

00.06.00 – Aparición de rótulo en pantalla que transmite el mensaje que ha llegado al teléfono.

00.07.00 - Aparición de rótulo en pantalla que transmite el mensaje que ha llegado al teléfono.

00.07.20 - Utilización de plano encadenado.

00.12.15 – Leitmotiv “The Game is on” aumento de la intensidad de la escena, la asociamos a un personaje.

00.12.46 - Aparición de rótulo en pantalla que transmite el mensaje de texto del teléfono.

00.16.05 – Leitmotiv “The Game is on”.

00.18.53 – SHERLOCK DEDUCE. Cambio de plano por disolución editada. Montaje en 3D en el que la cámara se mueve por el plano. Aceleración del movimiento de la cámara. Cámara lenta. Sonido de movimiento.

00.23.50 - Plano encadenado, a través de la subida de la cámara, cambiamos de escena

00.24.36 – SHERLOCK DEDUCE. Rótulos en la pantalla, que explica el mundo interior del personaje.

00.24.40 – SHERLOCK DEDUCE. Edición de la imagen, planos rápidos y lentos, con desenfoque.

00.25.50 – Rótulo en la pantalla, información del móvil.

SONIDO DEL PLANO SIGUIENTE ANTES DE QUE APAREZCA DICHO PLANO, ENCADENADO SONORO.

00.34.00 – Montaje con cámaras de seguridad, ayudan a la narración.

LUCES COMO TRANSICIÓN ENTRE PLANOS.

00.37.18 – Rótulo en pantalla, información del móvil.

00.38.19 - Rótulo en pantalla, información del móvil.

00.40.43 - Rótulo en pantalla, información del móvil.

00.41.00 – Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través de la abertura de una puerta.

00.42.00 - INTERIORIDAD DEL PERSONAJE. A través del desenfoque del encadenado entre planos.

00.44.48 - Rótulo en pantalla, información del móvil.

00.46.00 - Flashback. Movimientos de cámara alterados, edición del color, efectos de sonido.

00.47.11 - Rótulo en pantalla, información del móvil.

00.48.12 - Leitmotiv “The Game is on”

00.52.15 – MAPA de la ciudad creado mentalmente por Sherlock. Aparición de carteles informativos de la ciudad.

00.52.57 – MAPA. Aparición de señales de tráfico en pantalla. Exponiendo que no puede pasar una persona y después que sí. Más señales de tráfico en pantalla, exponiendo la ruta que están haciendo y su mundo interior. A la vez que aparece el mapa de la ciudad.

01.01.45 – SHERLOCK DEDUCE. Planos en 3D, cámara lenta, voz en off, música, flashback, Voz interior del personaje.

01.03.21 – Flashback, cámara lenta.

01.06.40 – SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, efectos de sonido.

01.09.15 – Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través de la abertura de una puerta.

01.15.28 - SHERLOCK DEDUCE con un rótulo en pantalla.

01.19.45 – Planos de situación cuando Sherlock se va a tomar la pastilla y se ve a Watson, planos a cámara lenta, música.

01.27.10 – Watson y Sherlock en el final del capítulo, cámara lenta y leitmotiv "The Game is on".

TEMPORADA 1 – CAPÍTULO 2: EL BANQUERO CIEGO

00.00.05 – Ceremonia del té. Música relajante, cámara lenta, edición de la imagen.

MÚSICA CON TONO ORIENTAL DE ACUERDO AL TIPO DE CAPÍTULO.

00.04.00 – Encadenado de escenas, Watson discutiendo con la caja automática del supermercado, Sherlock peleando con un desconocido en casa. Expresa el mundo de los personajes.

00.05.15 – Flashback. Sherlock peleando.

00.00.10 – SHERLOCK DEDUCE. Cámara lenta, plano desenfocado, música.

00.09.00 – SHERLOCK DEDUCE. Cámara lenta, plano desenfocado, música.

00.10.20 - SHERLOCK DEDUCE con un rótulo en pantalla. Este es inter.

00.10.55 – Alteración del movimiento de cámara para expresar altura y vértigo. Mundo interior del personaje.

00.12.04/00.12.55 - SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, plano desenfocado, música. Rótulo en pantalla.

00.13.00 – Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través del movimiento de los autobuses.

00.13.50 - Alteración del movimiento de cámara para expresar altura y vértigo. Mundo interior del personaje.

00.14.49 – SUCESO TRÁGICO. Movimiento de cámara alterado, música acorde. Muerto sobre su cama.

00.19.00 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través del movimiento de Sherlock saliendo del encuadre.

00.21.30 - SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, plano desenfocado, música. Rótulo en pantalla. Leitmotiv "The Game is on". Señales en el cuadro.

00.23.22 - SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, plano desenfocado, música. Rótulo en pantalla. Leitmotiv "The Game is on" (CREO-MIRAR MEJOR CUAL ES). Entrada al piso del periodista.

00.24.15 – SHERLOCK DEDUCE. Alteración del movimiento de cámara para denotar altura y deducción. Cuando se entera de que el asesino entra por las ventanas.

00.24.34 – SHERLOCK OBSERVA. Cámara rápida, alteración del movimiento, desenfoque, zoom in. Observa un libro.

00.24.38 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través del movimiento de Sherlock bajando unas escaleras, y plano partido en un taxi pensando. Vuelve a pasar lo mismo con Watson.

00.24.52 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través del movimiento de un libro apareciendo en el encuadre.

00.25.22 - SHERLOCK Y WATSON RECUERDAN DEDUCCIONES. Cámara rápida, plano desenfocado, música.

00.29.17 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través del movimiento de un taxi saliendo del encuadre.

00.29.30 - SHERLOCK OBSERVA. Cámara rápida, alteración del movimiento, desenfoque. Mira la agenda de la pantalla del ordenador del difunto del banco.

00.30.05/00.30.44 - SHERLOCK DEDUCE Y OBSERVA. Cámara rápida, alteración del movimiento, desenfoque. Mira una crema de manos y mira tickets.

00.33.40 - SHERLOCK DEDUCE. Planos encadenados, alteración del color, flashback. Sabe qué ocurrido con los dos hombres asesinados.

00.36.11 – Sonido flashback, recuerda a la época de infancia de los niños de la fotografía.

00.37.40 – Sonido procedente del plano detalle de una flor que nos indica que es algo importante o algo a tener en cuenta.

00.38.13 - SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, plano desenfocado, efectos de sonido.

00.38.49 - Sonido procedente del plano que nos muestra otra de las señales del asesino.

00.39.55 – Rótulo de los mensajes que deja el asesino.

00.40.10 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través de la entrada en el encuadre del Watson.

00.42.10 – SHERLOCK DEDUCE. Rótulo del significado de los símbolos que hace el asesino.

00.57.30/00.58.00 - Rótulos de los mensajes del libro.

01.00.05/01.00.16 - Rótulos de los mensajes del libro.

01.10.15 - Leitmotiv “The Game is on” (parte relajada- CREO-MIRAR MEJOR CUAL ES). Sherlock está investigando el mensaje del muro y habla con la cita de Watson mientras que Watson busca algo de comer.

01.12.08 - SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, plano desenfocado, efectos de sonido, color alterado.

01.13.06 - SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, plano desenfocado, efectos de sonido, color alterado. Rótulos de los mensajes del libro.

01.13.51 – Leitmotiv "War", cuando el asesino va a 221B Baker Street.

01.15.48 – Flashback, los documentos de Sherlock.

01.23.15 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través de la aparición de un ordenador en una puerta giratoria.

01.27.30 – Rótulo del mensaje de Moriarty en pantalla.

TEMPORADA 1. CAPÍTULO 3: EL GRAN JUEGO

00.09.09 – Flashback, cambio de color, efectos de sonido, cámara lenta; describen la muerte en las vías del tren. Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través de la aparición de una luz que luego encadena con la linterna de un personaje del plano siguiente.

> POR LO DICHO ANTERIORMENTE, CONTINÚAN UTILIZÁNDOSE LAS LUCES COMO TRANSICIÓN ENTRE PLANOS.
>
> CONTINÚA APARECIENDO EL ENCADENADO SONORO.

00.14.57 - Rótulo en pantalla, información del móvil, "número oculto".

00.17.35 - Rótulo en pantalla, información del móvil, mensaje de Mycroft, planos de Estado.

00.19.25 - SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, plano desenfocado, efectos de sonido, color alterado.

00.20.50 – SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, plano desenfocado, efectos de sonido, color alterado.

00.21.15 - SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, plano desenfocado, efectos de sonido, color alterado.

00.23.17 – Parte de un plano en pantalla, con Rótulo, informando del tiempo que le queda a la señora antes de que explote la bomba.

00.23.50 - Rótulo en pantalla, información del móvil, mensaje de Mycroft, planos de Estado.

00.25.03 - Flashback, cambio de color, efectos de sonido, cámara lenta; describe lo que le ocurrió al fallecido.

00.25.55 - Rótulo, informando del tiempo que le queda a la señora antes de que explote la bomba.

00.27.48 – Pantalla dividida. Sherlock recuerda cómo se aburre, efectos de sonido proveniente del recuerdo.

00.29.05 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través del movimiento de los autobuses. Ocurre varias veces.

00.29.27 - Pantalla dividida. El plano del personaje con la bomba y el primer plano de Sherlock aparecen en pantalla. A la vez, aparece un Rótulo, informando del tiempo que le queda al chico antes de que explote la bomba.

00.31.48 - Rótulo, informando del tiempo que le queda al chico antes de que explote la bomba.

00.33.15 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través de un muro y el desenfoque del siguiente plano.

00.33.30 - Leitmotiv “Opening titles” en lento.

00.34.25 - Rótulo, informando del tiempo que le queda al chico antes de que explote la bomba.

00.35.10 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través de un muro en ambos planos.

00.35.13 - SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, plano desenfocado, efectos de sonido, color alterado en sepia, habla del hombre que se ha ido a Colombia.

00.38.05 - Rótulo, informando del tiempo que le queda a la anciana antes de que explote la bomba.

00.39.24- SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, plano desenfocado, efectos de sonido, observa a la mujer famosa muerta.

00.40.52 - Rótulo, informando del tiempo que le queda a la anciana antes de que explote la bomba.

00.41.18 - Rótulo en pantalla, información del móvil, “número oculto”.

00.41.33 - Pantalla dividida. El plano del personaje con la bomba y el plano de Sherlock aparecen en pantalla. A la vez, aparece un Rótulo, informando del tiempo que le queda a la anciana antes de que explote la bomba.

00.43.00 - SHERLOCK OBSERVA. Cámara rápida, plano desenfocado, efectos de sonido, color alterado, mira las fotografías e informes que tiene en el tablón.

00.46.35 - Rótulo, informando del tiempo que le queda a la anciana antes de que explote la bomba.

00.46.53 – SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, plano desenfocado, efectos de sonido, color alterado, Cómo ocurrió el asesinato.

00.48.06 - Pantalla dividida. El plano del personaje con la bomba y el plano de Sherlock aparecen en pantalla.

00.50.50/00.51.23 - Rótulo en pantalla, información del móvil, búsqueda del Támesis. Este momento es interesante porque cuando el plano enfoca a Sherlock sí que aparece la información del móvil, cuando el plano enfoca a Watson no aparece.

00.52.42/00.53.10 - Rótulo en pantalla, información del móvil, búsqueda Interpol. Cuando el plano enfoca a Sherlock sí que aparece la información del móvil, cuando el plano enfoca a Watson no aparece.

00.53.00 - SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, plano desenfocado, efectos de sonido, color alterado. Recuerda lo que ha visto del hombre del Támesis.

00.54.14/00.55.30 - SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, plano desenfocado, efectos de sonido, color alterado. Dice al resto del grupo lo que ha deducido del fallecido.

00.59.36 - Rótulo en pantalla, información del móvil, mensaje de Mycroft.

01.03.36 - Rótulo en pantalla, información de la nota que la mendiga le da a Sherlock.

01.05.46 – Fluir de un plano a otro por utilización de atrezzo.

01.07.55 - Rótulo en pantalla, información del móvil, búsqueda cuadro falso.

01.08.34/01.09.13 - Rótulo, informando del tiempo que le queda al niño antes de que explote la bomba. SHERLOCK OBSERVA, cámara rápida, plano desenfocado, sonido, color alterado.

01.09.09 - Rótulo en pantalla, información del móvil, búsqueda cuadro falso.

01.09.46 - Rótulo en pantalla, información del móvil, mensaje de Mycroft.

CUANDO WATSON DEDUCE NO APARECEN RÓTULOS EN PANTALLA.

01.15.45/01.17.32 - Flashback, cambio de color, efectos de sonido, habla de los planos de Estado.

POR LO GENERAL, LOS FLASHBACK SIEMPRE ESTÁN NARRADOS POR ALGÚN PERSONAJE DE LA TRAMA.

01.17.45 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través de Watson moviéndose por el encuadre.

TEMPORADA 2. CAPÍTULO 1: ESCÁNDALO EN BELGRAVIA

00.04.25 - Rótulo en pantalla, información del ordenador, El blog de Watson.

00.04.47/00.05.15 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través de Sherlock cruzando el encuadre.

00.05.20 - Rótulo en pantalla, información del ordenador, El blog de Watson.

00.05.51 - Rótulo en pantalla, información del ordenador, El blog de Watson.

00.05.54 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través de Sherlock cruzando el encuadre.

00.06.19/00.06.40 - SHERLOCK OBSERVA, cámara rápida, plano desenfocado, efectos de sonido, color alterado. Enseñan los documentos de un hombre que había subido a un avión.

00.06.50 - Rótulo en pantalla, información del ordenador, El blog de Watson.

00.13.25 - SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, plano desenfocado, efectos de sonido, color alterado. Mira a los hombres con traje que han ido a verle.

00.13.40 - Leitmotiv “The Game is on”.

00.17.58 - Fluir de un plano a otro, por alusión.

00.18.02 - Rótulo en pantalla, información del móvil, mensaje de texto para Irene Adler.

00.18.25 - Rótulo en pantalla, información del móvil de Irene Adler.

00.25.44 - SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, plano desenfocado, efectos de sonido, color alterado. Al hombre del Palacio.

> SUELE HABER MUCHAS ESCENAS PARALELAS, QUE SE SUELEN CONTRADECIR.

00.25.10/00.25.30 - SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, plano desenfocado, efectos de sonido, color alterado, a Irene pero no lo consigue porque está desnuda y a Watson.

00.27.42 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través de Sherlock agachándose. SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, plano desenfocado, efectos de sonido, color alterado, dice como murió el senderista. Montaje en 3D en el que la cámara se mueve por el plano, se incluye una escena dentro de otra.

00.30.42 - Rótulo en pantalla, Sherlock escribe la combinación de la caja fuerte.

00.30.59 –Utilización de la cámara lenta cuando Sherlock consigue abrir la caja fuerte y se dispara el arma.

00.32.01 - Rótulo en pantalla, información del móvil de Irene que está bloqueado.

00.33.15/00.34.45 – Alteración de la imagen por la droga que Irene le ha inyectado a Sherlock. Mundo interior del Sherlock.

00.34.47 - Fluir de una escena a otra, a través de los golpes que se producen en una escena y en la siguiente. Irene le dice su deducción a Sherlock. Utilización del 3D, música, alteración de la imagen.

00.35.49 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través de Sherlock acostándose en la cama que está postrado.

> (La anterior parte del capítulo es muy interesante porque se utiliza la posproducción para generar el paso del tiempo en la serie)

00.37.23 - Rótulo en pantalla, información del móvil de Sherlock que tiene un mensaje de Irene.

00.38.17 - Rótulo en pantalla, información del móvil de Sherlock que tiene un mensaje de Irene.

00.38.47 - Rótulo en pantalla, información del móvil de Sherlock que tiene un mensaje de Irene.

00.39.39 - Rótulo en pantalla, información del móvil de Sherlock que tiene un mensaje de Irene.

00.42.55 - SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, plano desenfocado, efectos de sonido, color alterado, habla sobre el regalo de Molly.

00.43.21 - Rótulo en pantalla, información sobre para quién es el regalo de Molly.

00.44.12 - Rótulo en pantalla, información del móvil de Sherlock que tiene un mensaje de Irene.

00.44.10 - SHERLOCK OBSERVA. Cámara rápida, plano desenfocado, efectos de sonido, color alterado, mira el regalo que le ha hecho Irene.

00.50.33 - Rótulo en pantalla, información del móvil de Irene que está bloqueado.

00.56.05 - SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, plano desenfocado, efectos de sonido, color alterado, sabe que han raptado a la señora Hudson.

00.57.40 - SHERLOCK OBSERVA. Cámara rápida, plano desenfocado, efectos de sonido, color alterado, sabe que han malherido a la señora Hudson y cómo hacer daño al villano.

01.02.20 - Rótulo en pantalla, información del móvil de Irene felicitación de Sherlock.

01.02.25 - SHERLOCK OBSERVA. Cámara rápida, plano desenfocado, efectos de sonido, color alterado, mira el móvil de Irene.

01.06.00 - Rótulo en pantalla, información del móvil de Irene queda un intento de pin.

01.06.44 - Rótulo en pantalla, información del móvil de Irene, correo electrónico que iba a salvar el mundo.

01.07.00/01.07.19- Cámara lenta y música para enfatizar la escena en la que Sherlock va a deducir el correo electrónico.

01.07.04 - SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, plano desenfocado, efectos de sonido, color alterado. Rótulo en pantalla, información sobre los números del correo electrónico que Sherlock está intentando deducir.

01.07.35/01.08.03 – SHERLOCK DEDUCE. Imagen en pantalla, del avión. Rótulo en pantalla, información sobre el avión.

01.08.54 - Rótulo en pantalla, información del móvil de Irene mensaje a Moriarty.

01.09.16 - Flashback, cambio de color, efectos de sonido, Mycroft habla.

01.09.21 - Rótulo en pantalla, información del móvil de Moriarty.

01.09.38/01.10.06 - Rótulo en pantalla, información del móvil de Mycroft. Alteración de la imagen, mundo interior del personaje.

01.10.28 – Flashback sonoro, Cámara lenta, Sherlock está pensando.

01.11.30 – Plano detalle a cámara lenta que denota la importancia de que Sherlock e Irene separen sus manos.

01.14.50 - Flashback, en el que Sherlock se acuerda de las niñas a las que se les había muerto el abuelo, del hombre al que se le había muerto su tía y del hombre del coche.

01.17.45 – Flashback, el ácido del móvil de Irene.

01.20.49 – Flashback, Sherlock tomándole el pulso a Irene. A PARTIR DE AQUÍ MÚSICA EN LA ESCENA.

01.21.11 - Rótulo en pantalla, información del móvil de Irene que está bloqueado.

01.2153 - Rótulo en pantalla, información del móvil de Irene que está desbloqueado.

01.27.23/01.27.41 - Rótulo en pantalla, información del móvil de Sherlock, todos los mensajes que le mandó a Sherlock, Irene.

01.27045 – Edición de imagen, en la que esta se convierte en una cámara de vídeo casera.

01.27.52 - Rótulo en pantalla, información del móvil de Irene, último mensaje.

01.28.54 – Leitmotiv “Irene’s Theme”. Que ya se escucha anteriormente cuando Sherlock cree que Irene ha muerto.

TEMPORADA 2. CAPÍTULO 2: LOS SABUESOS DE BASKERVILLE

00.00.10 – Flashback, niño asustado, edición en el color, efectos de sonido, desenfoque.

00.03.38 – SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, efectos de sonido, alteración de la imagen, desenfoque. Deduce dónde ha estado la señora Hudson.

00.07.33 - Flashback, niño ve la muerte de su padre, edición en el color-SEPIA, sonido, desenfoque.

00.09.31 - SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, efectos de sonido, alteración de la imagen, desenfoque. Observa al chico que ha ido a contratar sus servicios.

00.11.42 – Flashback, a través de la voz en off. Alteración en el color de la imagen, efectos de efectos de sonido, desenfoque.

00.14.23 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través del taxi que sale de plano.

00.14.35 – Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través del destello fugaz de las luces y cambio de plano.

00.14.57 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través del destello fugaz de las luces y cambio de plano.

00.16.42/00.17.17 - Fluir de un plano a otro, por alusión, la careta del perro da paso al pensamiento del personaje que está recordando. Flashback, alteración de la imagen, efectos de sonido y desenfoque.

00.19.18 - SHERLOCK OBSERVA. Cámara rápida, efectos de sonido, alteración de la imagen, desenfoque. Ve al chico que programa las excursiones.

00.22.23 - SHERLOCK OBSERVA. Cámara rápida, efectos de sonido, alteración de la imagen, desenfoque. Sherlock mira la entrada a Baskerville.

00.23.47 - SHERLOCK OBSERVA. Cámara lenta, efectos de sonido diegético inexistente, música. Mira las instalaciones y el personal de Baskerville.

00.24.55 – Edición de la imagen, cámara rápida y alteración del color para denotar la rapidez e inquietud de la escena.

00.25.03 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través de una puerta corredera que se abre.

00.25.11/00.25.21 - SHERLOCK OBSERVA. Cámara rápida, efectos de sonido, alteración de la imagen, desenfoque. Mira los botones del ascensor para ver cuántas plantas tiene el edificio, los animales,

00.26.25 - Rótulo en pantalla, autorización de admisión al sector del edificio.

00.27.37 - Rótulo en pantalla, una hélice gira para generar tensión y recordar que tienen el tiempo limitado. Lleva apareciendo desde que entraron al edificio.

00.27.56/00.28.51 - Rótulo en pantalla, vulneración de seguridad, en lugar de poner diálogos se hace a través de rótulos. Mensaje de Mycroft a Sherlock.

> EN ESTE CAPÍTULO SE UTILIZAN MUCHO LOS DESTELLOS PARA HACER CAMBIOS DE PLANO. SOBRE TODO CUANDO APARECE EL CIELO EN ESCENA O LINTERNAS.

00.35.30 - Rótulo en pantalla, Watson copia la información del destello.

00.38.00 - SHERLOCK OBSERVA. Cámara rápida, efectos de sonido, alteración de la imagen, desenfoque. Entran en la hondonada donde ocurrían los sucesos extraños.

00.39.45 - Pantalla dividida. Fluir de un plano a otro, por alusión. Plano encadenado. El chico habla de Sherlock y aparece Sherlock en pantalla dividida.

00.40.49/00.44.26 - Pantalla dividida. Fluir de un plano a otro. Sherlock y Watson mantienen una conversación, la cara de Sherlock aparece en primer plano y cuando habla de la gente de la sala. SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, efectos de sonido, alteración de la imagen, desenfoque. En todo el momento no se escucha el sonido diegético proveniente de la gente de la sala.

00.45.15 – Flashback, mundo interior del personaje. El chico recuerda las palabras que se le vienen a la memoria. Edición del color, cámara rápida, efectos de sonido, desenfoque.

00.45.29 - Rótulo en pantalla, aparece en la luz de la linterna la palabra que Watson había escrito.

00.46.01/00.46.20 - Rótulo en pantalla, móvil de Watson mensaje de Sherlock, la psiquiatra está en el pub.

00.46.56 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través de un ser extraño que atraviesa el encuadre.

00.47.11 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través de un ser extraño que atraviesa el encuadre.

00.51.47 - Rótulo en pantalla, de la palabra que Watson había deducido en los destellos de luz.

00.53.23 - Rótulo en pantalla, de la palabra Sabueso.

00.57.42 – PLANOS DE SITUACIÓN. Con el mismo estilo que cuando Sherlock deduce u observa. Cámara lenta, planos cortos, desenfoque, alteración del color, música.

00.59.46 – MUNDO INTERIOR DEL PERSONAJE. A través del sonido, la alteración de la imagen, la cámara rápida. Al chico le viene una imagen de sus traumas.

00.59.52 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través de un ascensor que se abre, se crea una Pantalla dividida, que podría tener un carácter narrativo importante porque el chico está reviviendo sus traumas y Watson puede que sienta algo parecido.

01.01.28/01.02.20 - MUNDO INTERIOR DEL PERSONAJE. Watson recibe un destello en la cara, plano sobreexpuesto, sonido estridente, desenfoques, luces, desenfoque.

01.03.50 – Leitmotiv “War”. Watson se ha quedado solo en el laboratorio y tiene miedo.

01.07.25 - SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, efectos de sonido, alteración de la imagen, desenfoque. Estudia la composición del azúcar.

01.09.50 - SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, efectos de sonido. Rótulo en pantalla, de las deducciones de Sherlock.

01.10.04 – Alteración de la imagen, cámara rápida que genera grandeza en Sherlock.

01.10.33 - SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, efectos de sonido, reflejos, sonido de búsqueda. Rótulo en pantalla, de las deducciones de Sherlock y las palabras que está buscando.

01.11.36 – Alteración de la imagen, el chico corre a través del campo. Cámara rápida, reflejos, alteración de la imagen, efectos de sonido.

01.12.35 - Rótulo en pantalla, información acerca de lo que se ve en el ordenador.

01.13.50/01.14.46 – Rótulo e imágenes en pantalla, de toda la información del ordenador.

01.15.33 – Imagen proyectada en la cara de Sherlock de la fotografía del ordenador.

01.15.45 – Flashback, del investigador que pertenece al proyecto HOUND. Color alterado, sonido alterado.

01.19.00 – Flashback, del chico pensando en lo que ocurrió, cámara rápida, alteración del color y del sonido, planos cortos.

01.21.15 – Alteración de la secuencia, con cámara rápida, sonido alterado, cambio del color. Sherlock cree que ha visto a Moriarty.

01.23.35 – Alteración de la escena, con cámara rápida y música estridente, Henry huye de Sherlock y el resto del grupo.

01.25.46 – Flashback, Sherlock experimenta con Watson. Alteración de la imagen para que parezca que se está viendo a través de una cámara de vigilancia.

01.27.28 - Rótulo en pantalla, de los mensajes de Moriarty, en todos escribe Sherlock. Además se incluye un sonido que refleja la locura del personaje.

TEMPORADA 2. CAPÍTULO 3. LA CAÍDA DE REICHENBACH

00.02.00 – Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través del periódico que se proyecta en un edificio y para ello va saliendo del encuadre. Imagen proyectada en el edificio con la información del periódico.

00.02.30 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través del periódico que se proyecta en un tablón de comisaría.

00.03.11/00.03.15 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través del periódico que aparece en la espalda de Sherlock, se muestra un plano del periódico y después se vuelve a proyectar el mismo en la espalda de Sherlock para dar paso al siguiente plano.

> TODA ESTA SECUENCIA TAMIBÉN SE EDITA CON MOVIMIENTOS RÁPIDOS DE CÁMARA Y SONIDOS DE FLASH PARA MOSTRAR QUE SHERLOCK SE VE ANGUSTIADO CON LA SITUACIÓN.

00.04.55 – Edición en la imagen, para que esta parezca el móvil de Moriarty.

00.05.47 – Alteración de la imagen para que parezca que proviene de una cámara de vigilancia.

00.06.14 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través del movimiento de la cámara y un ordenador del primer plano.

00.06.20 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través del movimiento de un autobús que se incluye en el plano anterior.

00.06.30 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través del movimiento de cámara y la espalda de un personaje del plano anterior.

00.06.41 - Rótulo e imágenes en pantalla, que proyectan lo que ocurre cuando Moriarty activa una acción de su móvil, torre de Inglaterra. Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través del ordenador de la sala de seguridad.

TODO ELLO ACOMPAÑADO POR LA CANCIÓN QUE MORIARTY REPRODUCE EN SU MÓVIL.

00.07.00 – Alteración de la secuencia, a cámara rápida para mostrar la situación, el personal de seguridad llama por teléfono al ver lo ocurrido, después informan a Lestrade de lo ocurrido.

00.07.19 - Rótulo e imágenes en pantalla, que proyectan lo que ocurre cuando Moriarty activa una acción de su móvil, cámara del Banco de Inglaterra.

00.07.57 - Rótulo e imágenes en pantalla, que proyectan lo que ocurre cuando Moriarty activa una acción de su móvil, cárcel.

00.08.28/00.09.15 – Alteración de la secuencia, cámara rápida para generar tensión en la escena, leve desenfoque por los bordes de la imagen muestran la situación, ocurre cuando son planos de la policía.

00.08.50 – Cámara lenta de la escena, Moriarty rompe el cristal protector de las Joyas de la Corona.

> LA CANCIÓN TERMINA CUANDO MORIARTY ESTÁ SENTADO EN EL ASIENTO REAL.

00.09.47 - Rótulo en pantalla, del mensaje de Moriarty a Sherlock.

00.10.00 - Alteración de la imagen para que parezca que proviene de una cámara de vigilancia.

00.10.16 – Rótulo e imágenes en pantalla, aparición de periódicos.

> TODA ESTA SECUENCIA ES ACOMPAÑADA POR MÚSICA TRASCENDENTAL PARA LA NARRACIÓN.

00.10.58 – En la escena de los periodistas haciendo fotos de Sherlock, en dos momentos se escucha el sonido de flash que tanto molesta a Sherlock y la imagen es alterada.

00.11.10/00.11.52 – Alteración de la escena, a cámara lenta cuando Moriarty se dirige al juicio.

00.11.53 – Alteración de la imagen para simular una cámara de video o una televisión. Cámara rápida en los movimientos.

00.12.53 - SHERLOCK OBSERVA. Cámara rápida, efectos de sonido, desenfoque, sonido de búsqueda. Mira una chapa que tiene la chica del baño.

00.13.15 - SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, efectos de sonido, desenfoque. Sherlock analiza a la chica que le ha hablado en el baño. Rótulo de la deducción.

00.13.25 – SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, efectos de sonido, desenfoque, alteración de la imagen. Le cuenta a la chica su deducción.

00.15.00 - SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, efectos de sonido, desenfoque, alteración de la imagen. Vuelve a deducir las características de la chica.

00.16.56 - SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, efectos de sonido, desenfoque, alteración de la imagen. Rótulo de la deducción. Habla del jurado. Pantalla dividida, la deducción y el primer plano de Sherlock.

00.18.03 - Pantalla dividida, Sherlock y Watson a un lado y el abogado de Moriarty al otro.

00.18.08 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través de atravesar un pasillo del juzgado y después abrir la puerta del piso de Sherlock y Watson.

00.18.53 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través de Sherlock cruzando el encuadre.

00.19.27/00.19.47 - Pantalla dividida, Sherlock en primero plano a un lado y Moriarty en plano medio al otro. Sherlock recita lo que está diciendo a la misma vez en juez. Damos paso al plano de Sherlock y luego pantalla dividida y plano de Moriarty.

00.23.04 – Flashback, a través de la voz en off de Moriarty se narra cómo sobornó a los miembros del jurado.

00.25.52 – Voz en off de Moriarty mientras que aparece Moriarty en plano simulando el sonido de una caída, podría denotar su mundo interior.

00.26.47 – Periódicos en pantalla sobre el veredicto de Moriarty.

00.26.54 - Rótulo en pantalla, recalca uno de los titulares de un periódico, qué será lo siguiente para Sherlock.

00.27.09 - Rótulo en pantalla, el cajero informa a Watson de que hay un problema.

00.31.00 – Alteración de la escena, cámara lenta cuando se enfoca a los personajes y cuando Watson abre el sobre de migas de pan.

00.32.00 – Alteración de la imagen para simular una cámara de vigilancia.

00.35.43 - SHERLOCK DEDUCE. Sonido de niños. Pantalla dividida, Sherlock en primer plano y la historia de los niños al lado.

00.36.35/00.37.36 – Alteración de la escena. Cámara rápida, planos muy cortos- interrumpida la acción, transiciones, muestra la investigación. Rótulo en pantalla, sobre los componentes de la suela del zapato.

00.39.40 - SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, efectos de sonido, desenfoque, alteración de la imagen. Habla del cuento de Hansel y Gretel.

00.39.57 - Pantalla dividida, Sherlock y Moriarty en plano medio. Flashback, Sherlock recuerda lo que le dijo Moriarty y a la vez que lo dice Moriarty lo dice Sherlock.

00.40.08 - SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, efectos de sonido, desenfoque, alteración de la imagen. Sherlock se da cuenta de qué es la quinta sustancia. Rótulo en pantalla, de la sustancia. Encadenado de secuencias, Sherlock está deduciendo mientras que los niños comen chocolate.

00.40.29 – Imagen en pantalla, Sherlock lee una nota que dice que los niños se están muriendo.

00.40.50/00.41.34 - SHERLOCK DEDUCE. Efectos de sonido, alteración del color. Rótulo e imágenes en pantalla, con el mapa mental de Sherlock para encontrar la fábrica de dulces abandonada.

00.44.56 – Flashback sonoro, sobre la deducción de Sherlock para encontrar a los niños.

00.46.10 - Encadenado de secuencias, Moriarty está contando qué ocurrió en el cuento que se ha inventado mientras que en la realidad está ocurriendo todo lo que dice en comisaria.

00.49.17 – Alteración de la imagen para simular que proviene de una cámara de vigilancia.

00.54.45 - SHERLOCK OBSERVA. Cámara rápida, efectos de sonido, desenfoque, alteración de la imagen. Quiere librarse de las esposas y fugarse.

01.00.56 – Alteración de la imagen para generar impacto, cámara rápida y música.

01.04.45 – Flashback con voz en off, sobre la interrogación de Moriarty.

01.06.41 - Rótulo en pantalla, sobre el código binario que Moriarty le dicho a Sherlock a través del movimiento de sus dedos.

01.06.53 - Rótulo en pantalla, sobre el mensaje que Sherlock le envía a Moriarty citándole en la azotea.

01.08.11 - Rótulo en pantalla, sobre el mensaje que Moriarty le envía a Sherlock diciendo que está esperándole.

01.08.10 – Música relevante para la trama, primero es extradiegética y luego se convierte en diegética.

01.10.03 – Flashback con voz en off, sobre los dígitos que Moriarty dicta con sus dedos, alteración del color. Rótulo en pantalla, sobre el código binario.

01.11.09 - Flashback con voz en off, alteración del color, cámara rápida, efectos de sonido. Rótulo en pantalla, con los mensajes de Moriarty.

00.16.45 – Alteración de la imagen con los rayos de sol que provienen del encuadre cuando ellos están hablando de que Sherlock no es un ángel.

01.18.35 – Leitmotiv "War". Para intensificar la escena del suicidio de Sherlock.

01.21.30/01.23.23 – Alteración de la escena para mostrar el mundo interior de Watson y la situación que está viviendo con el suicido de Sherlock. Cámara lenta, sonido modificado, cámara rápida, repetición de fotogramas, sonido de tímpano, música, voz interior, desenfoque.

01.23.23 – Alteración de la imagen para simular la mira de un francotirador.

01.23.43 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través de la salida de plano del francotirador.

01.24.56 – Voz en off de la señora Hudson cuando está en encuadre pero no está hablando.

TEMPORADA 3. CAPÍTULO 1. EL COCHE FÚNEBRE VACÍO

00.00.06 – Alteración en la escena, cámara rápida cuando encuadran la tumba de Sherlock.

00.00.10/00.03.18 – Flashback. Solo con música, alteración del color, cámara rápida, efectos de sonido, recordando todo lo ocurrido en la escena final con Moriarty

y el falso suicido de Sherlock. Lo que cree el personaje que ocurrió aparece con alteración de color en tonos fríos, lo que le están contando a Lestrade tiene tonos más calientes. Cámara lenta y rápida para intensificar la acción de Sherlock. Efecto en postproducción que proviene de la ventana cuando Sherlock besa a Molly.

00.04.15/00.04.39 – Alteración de la imagen para simular una televisión o una cámara de vídeo. Pantalla dividida, los comentarios de los periodistas e imágenes de lo ocurrido cuando arrestaban a Moriarty.

00.05.29 – Alteración de la escena, cámara rápida.

00.05.38/00.06.23 – Alteración de la escena para simular cámaras de vigilancia desde un helicóptero.

00.09.30 – Alteración de la escena. Cámara rápida para generar rapidez en la escena. El vagón del metro pasando por varias estaciones.

00.10.27 – Flashback sonoro, Watson recuerda el violín de Sherlock y las conversaciones.

00.14.27 - Encadenado de secuencias, el plano anterior se une al siguiente a través de un barrido de la cámara que continua en el siguiente plano. Movimiento de cámara rápido, sonido acorde.

00.17.08/00.18.43 – Alteración de la escena, con una cámara rápida, desenfoque, cámara lenta, música. SHERLOCK DEDUCE. Efectos de sonido, alteración del color. Rótulo con las deducciones de Sherlock. Sherlock vuelve a la carga y también se disfraza.

00.22.36 – Alteración de la escena. Cámara rápida, la misma música de la edición anterior, cámara rápida, efectos de sonido.

00.22.55 – Flashback con voz en off, alteración de la imagen, efectos de sonido, cámara rápida, desenfoque. Sherlock cuenta cómo programó su muerte. Imágenes con las posibles opciones d Sherlock.

00.24.06 – Alteración de la imagen. Cámara lenta, Leitmotiv “The game is on”. Watson ataca a Sherlock.

00.26.12 - SHERLOCK DEDUCE. Efectos de sonido, alteración del color. Rótulo con las deducciones de Sherlock. Observa a Mary.

00.28.25 - Fluir de un plano a otro, por el movimiento de la cámara y del atrezzo. La cámara se mueve en la cama de Watson, que puede insinuar que no duerme porque le está dando vueltas al tema de Sherlock y después aparece la señora Hudson fregando los platos con un utensilio que está girando.

00.28.53 – Alteración de la escena. Planos cortos, con transiciones y color alterado. La señora Hudson grita al ver a Sherlock.

00.28.59 – Alteración de la imagen. Colorimetría. Una chica cuenta la posible historia que ocurrió cuando Sherlock se suicidó.

00.30.25 – Rótulo, Hashtag de que Sherlock vive.

00.31.44 - SHERLOCK PIENSA. Voz en off, alteración de la imagen, efectos de sonido, cámara rápida, desenfoque. Sherlock habla sobre Londres.

00.34.36 – Alteración de la imagen, cámara lenta, efecto de sonido, música. Sherlock le lanza un gorro a su hermano.

00.37.13 – Alteración de la imagen. Sherlock observa una imagen de su móvil. Cámara rápida, color alterado.

00.37.30/00.39.18 - Fluir de un plano a otro, la voz de Sherlock dice que Watson le ha dejado clara su postura, en el plano siguiente Watson está haciendo un corte de mangas al ponerse un guante. Encadenado de secuencias, dos secuencias diferentes, una en la que Sherlock habla con la señora Hudson y otra en la que Watson está examinando a un paciente, ambas secuencias tienen enlazados los diálogos y el significado. Utilización de la cámara rápida.

00.38.41 - SHERLOCK OBSERVA Y DEDUCE. Efectos de sonido, alteración del color, cámara rápida, desenfoque. Sherlock observa a un cliente y le cuenta lo que ha deducido.

00.40.53/00.41.42 - SHERLOCK OBSERVA. Efectos de sonido, alteración del color, cámara rápida, desenfoque. Observa a un fallecido en un sótano. Rótulo, de las deducciones al fallecido.

00.41.47 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través de una puerta que se abre.

00.42.32/00.42.55 - SHERLOCK OBSERVA. Efectos de sonido, alteración del color, cámara rápida, desenfoque. Observa a un fallecido en un sótano.

00.42.40 – Voz en off de Watson en la mente de Sherlock. Rótulo, de la palabra de Watson.

00.43.10 - SHERLOCK OBSERVA. Efectos de sonido, alteración del color, cámara rápida, desenfoque. Se muestra el libro de Jack el destripador.

00.43.20/00.43.26 - Voz en off de Watson en la mente de Sherlock. Rótulo, de la palabra de Watson.

00.44.13 - SHERLOCK OBSERVA. Efectos de sonido, alteración del color, cámara rápida, desenfoque. Sherlock mira la casa del fanático de los trenes.

00.45.58 - Imagen proyectada en la cara de Sherlock sobre las imágenes de las cámaras de seguridad. Sherlock conoce al hombre de la estación.

00.46.06/00.47.25 - SHERLOCK PIENSA. Efectos de sonido, alteración del color, cámara rápida, desenfoque, música; la cara, cuerpo y ojos de Sherlock de sobreponen a las imágenes del metro. Sherlock piensa en el trayecto del metro. Montaje diferente a lo que suele ocurrir.

00.46.51 – Alteración de la imagen, cámara lenta, música, desenfoque, cámara rápida. Watson es golpeado y sedado.

00.48.27 - SHERLOCK OBSERVA. Efectos de sonido, alteración del color, cámara rápida, desenfoque. Sherlock habla del anillo de compromiso de Molly.

00.49.52 – Alteración de la imagen, desenfoque, destellos, color alterado, música, efectos de sonido, cámara rápida. Watson se despierta.

00.50.17 - Rótulo, del mensaje que recibe Mary.

00.50.42 - Rótulo, del mensaje que recibe Mary.

00.50.53/00.55.20 – Alteración de la imagen, cámara lenta, cámara rápida, efectos de sonido, música. A Sherlock se le cae la comida porque se entera de la captura de John, conduciendo la moto hacia la iglesia.

00.51.14/00.54.36 - Rótulo, del tiempo que calcula Sherlock que les queda para llegar a la iglesia y de los mensajes que le envían. Del gráfico e imágenes del mapa de la ciudad.

00.51.28/00.55.37 - Alteración de la imagen, desenfoque, destellos, color alterado, música, efectos de sonido, cámara rápida. Watson se despierta y van a quemar la hoguera.

EN TODAS LAS ESCENAS ANTERIORES SE PRODUCEN ESCENAS PARALELAS.

00.58.45 – SHERLOCK PIENSA. Pantalla dividida. Sherlock está pensando en lo que ocurrió con el fallecido del sótano, vemos la pista y su cara.

00.59.18 – Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través de mantener la espalda de Sherlock en el encuadre pero el fondo de este cambia al vagón de metro y damos paso al plano siguiente. Sherlock cuenta a Watson que ha hecho el sospechoso.

01.01.21/01.02.00 – Alteración de la imagen para simular la cámara del portátil. Watson habla con el fanático de los trenes.

01.03.12 - Rótulo, información del móvil de Watson que no tiene cobertura.

01.04.25 - SHERLOCK PIENSA. Edición de la imagen generando fuego, cámara rápida, alteración del color, música, efectos de sonido. Sherlock piensa dónde puede estar la estación de metro antigua.

01.08.45 - SHERLOCK OBSERVA. Efectos de sonido, alteración del color, cámara rápida, desenfoque. Sherlock sigue el cable del explosivo.

01.10.20 – Leitmotiv “War”. Sherlock y Watson creen que van a morir.

01.12.05 – Alteración de la imagen para simular la cámara de un ordenador.

01.12.11/01.17.01 – Flashback con voz en off, música, alteración del color, cámara rápida. Sherlock cuenta cómo acabó con la red de Moriarty y fingió su muerte. “Lazarus”.

01.20.00 – Flashback, efectos de sonido, música, edición del color, desenfoque, cámara rápida.

01.24.35 – Alteración de la escena, cámara lenta para mostrar la grandeza del personaje.

TEMPORADA 3. CAPÍTULO 2. SÍNTOMAS DE SER TRES

00.00.06/00.02.30 – Rótulos e imágenes, simulando periódicos que van pasando para informar de que se han ido sin cargos los del banco.

00.02.40 - Rótulo, información del móvil de Lestrade, Sherlock le pide ayuda.

00.07.13 – Transición visual por plano similar, el plano anterior da paso al plano siguiente a través del traje de Sherlock cuando este lo coge, y aparece otro traje.

00.08.36 - Montaje en 3D en el que la cámara se mueve por el plano. Aceleración del movimiento de la cámara. Cámara lenta. Sonido de movimiento. Sonido del disparo de una cámara haciendo fotografías en la boda de Watson y Mary.

00.09.00 - SHERLOCK DEDUCE. Efectos de sonido, alteración del color. Observa al granjero de la boda.

00.10.00/00.11.54 – Flashback, el acomodador y Sherlock hablan sobre Mary. El niño y Sherlock hablan.

00.12.11 – Alteración de la imagen incluyendo sonido para que parezca que se están realizando las fotos y se ve su relevado instantáneamente.

00.15.17 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través de un movimiento de cámara que une ambas paredes de los dos planos. Una conversación entre Sherlock y Mycroft, <u>este encadenamiento se produce durante toda la conversación.</u>

00.17.13 – Alteración de la imagen para generar el <u>paso del tiempo</u> cámara rápida centrada en los platos, en la boda comiéndose los primeros platos.

00.18.00 – Flashback, Molly y Lestrade hablan sobre el discurso que tendrá que dar Sherlock en la boda.

00.20.26 – Flashback, Watson pidiendo a Sherlock ser el padrino de su boda.

00.27.42 – Flashback, Sherlock recuerda los casos que ha vivido junto a Watson.

00.29.08 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través de una imagen de un guardia real. Fluir de un plano a otro a través de nombrar al personaje.

DESDE AQUÍ FLASHBACK DE LA HISTORIA DEL GUARDIA. ↓

00.32.24 – Flashback narrado en voz en off, el guardia real le cuenta su problema a Sherlock.

00.33.52 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través de los soldados y Sherlock y Watson andando. Encadenado de escenas, varias veces los planos se unen a través del movimiento.

HASTA AQUÍ EL FLASBACK DE LA HISTORIA DEL GUARDIA. ↑

00.43.31 – Flashback, de la despedida de soltero de Watson.

00.43.31 - Rótulo, información de la ruta de Sherlock y Watson.

00.44.30 – Alteración del plano, corte de los mismos hasta que solo aparece la información relevante de la ingesta que tienen que tomar Watson y Sherlock para emborracharse.

00.44.47/00.45.36 – Imagen en pantalla, del cronómetro y el medidor del móvil de Sherlock.

00.44.54/00.45.15 – Mapa en pantalla, de la ruta de Sherlock y de Watson en los bares. Leitmotiv "The Game is on", alteración del mismo para expresar la borrachera.

00.46.11/00.53.40 – Alteración de la imagen a través del desenfoque para expresar la borrachera de Sherlock y de Watson. Aberración en la imagen por el objetivo utilizado que crea deformación en la misma.

00.49.50 – Música psicodélica para acompañar la borrachera de Sherlock y Watson.

00.51.58 - SHERLOCK OBSERVA. Efectos de sonido, alteración del color, alteración de la imagen debido a que Sherlock está borracho. Rótulo, de las deducciones de Sherlock con un leve desenfoque y alteración de la tipografía porque Sherlock está borracho.

00.53.47 – Alteración de la imagen, a cámara lenta para denotar la resaca. Sonidos estridentes y aumentados para expresar la resaca.

00.54.45 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través de la salida de plano de Watson y en el siguiente plano Watson con un vaso.

00.59.07 – Antes se ha producido una escena en que estaba en la mente de Sherlock y no nos percatamos de ello hasta que Watson aparece en la escena y vemos los portátiles en la casa de Sherlock.

00.59.12/01.00.00 - Rótulo, de la charla que Sherlock está teniendo con las chicas a través de la web.

00.59.33 – Imagen, de periódicos en las que se ven las necrológicas. Cámara rápida, sonido, enfoque en los datos importantes del periódico.

01.000.35 – Rótulo, proyectado en las caras de las chicas con las que está hablando Sherlock.

HASTA AQUÍ EL ENCADENADO ENTRE ESCENAS DE LA MENTE DE SHERLOCK Y LA ESCENA REAL.

01.03.45 – Alteración de la imagen para simular la cámara de fotos, cámara lenta, flash en pantalla. Sherlock tira la copa del brindis.

01.03.00 - SHERLOCK OBSERVA. Plano inmóvil rodeando a la enfermera que se sabe el segundo nombre de Watson, cámara lenta, efecto de sonido.

01.04.30 - Flashback, recordando que Watson detesta su nombre.

01.05.35 – Cámara lenta cayendo la copa en la deducción.

01.06.30/01.08.05 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través de Mycroft hablando con su hermano ayudándole a deducir.

01.07.14 – SHERLOCK DEDUCE. Efectos de sonido, alteración del color. Rótulo, Sherlock está buscando al hombre efímero.

01.08.05 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través de Mycroft hablando con su hermano ayudándole a deducir.

01.08.48 - Rótulo, del móvil de Lestrade que ha recibido un mensaje de Sherlock pidiéndole que clausure el salón.

01.09.09 - Rótulo, Sherlock está buscando al hombre efímero.

01.09.00 - Plano encadenado, el plano anterior da paso al plano siguiente a través de Mycroft hablando con su hermano ayudándole a deducir.

01.09.59 - Rótulo, Sherlock está buscando al hombre efímero.

01.10.55 - Rótulo, Sherlock ha encontrado al hombre efímero.

01.10.55 - Flashback, Sherlock recuerda el pasado del comandante.

01.11.40 - Flashback, Sherlock recuerda lo que le ocurrió al guardia real.

01.14.22 - SHERLOCK DEDUCE. Efectos de sonido, flashback, planos encadenados. Sherlock está intentando resolver el caso.

01.18.35- Flashback, el fotógrafo haciendo su trabajo, aparecen las fotos que ya había hecho.

01.19.26 - SHERLOCK DEDUCE. Fondo el blanco, Sherlock habla de cómo el asesino planeó su asesinato.

01.22.15 - SHERLOCK DEDUCE. Flashback, de lo que le ocurría a Mary, que está embarazada.

TEMPORADA 3. CAPÍTULO 3. SU ÚLTIMO JURAMENTO

00.00.13 – Alteración de la imagen para mostrar en pantalla la visión de Magnussen, imagen borrosa, así sabemos cuándo miramos con los ojos de Magnussen.

00.00.51/00.01.32 - Rótulo, Magnussen recuerda los datos de la persona que le está preguntado.

00.03.27 - Pantalla dividida, Magnussen recita una frase de una carta y a la vez que el personaje, ésta aparece en pantalla.

00.06.43 - Flashback. Movimientos de cámara alterados, edición del color, efectos de sonido. Watson recuerda la guerra y las primeras conversaciones con Sherlock.

00.06.55 - Pantalla dividida, Watson despierta, se encuentra en pantalla, Sherlock también se encuentra en la pantalla dividida diciendo “Empieza el juego”.

00.07.45 – Voz en off, la vecina de Watson describe el lugar en el que se droga su hijo. Alteración de la imagen, planos cortos, edición del color, música.

00.08.48 – Alteración de la imagen, cámara rápida en los movimientos, saturación en los colores. Watson se dispone a entrar al tugurio.

00.10.14/00.10.54 – Alteración de la imagen, desenfoque, planos con una colorimetría fría. Watson observa a los drogadictos.

00.10.54 – Leitmotiv “The game is on”. Watson descubre a Sherlock.

00.11.56 – Alteración de la imagen. Saturación, desenfoque, planos cortos. Analizan la orina de Sherlock.

00.13.00 – EL DROGADICTO DEDUCE. Cámara rápida, efectos de sonido, desenfoque, alteración del color de la imagen. Deduce por qué Watson va en bicicleta al trabajo. Flashback, Watson doblando las camisas, voz en off del drogadicto.

00.19.57 – Voz en off de Sherlock describiendo a Magnussen. Alteración de la imagen, tonos fríos, efectos de sonido. Plano encadenado, Sherlock a un lado y Magnussen a otro hace que volvamos al plano de Sherlock.

00.23.13 - Rótulo, Magnussen recuerda los datos de la señora Hudson.

00.24.04 - Rótulo, Magnussen recuerda los datos de Watson. Alteración de color, desenfoque, efecto de sonido.

00.24.32 - Rótulo, Magnussen recuerda los datos de Sherlock. Alteración de color, desenfoque, efecto de sonido.

00.28.29 - SHERLOCK OBSERVA. Alteración del color, planos cortos, desenfocados, efectos de sonido. Describe los sistemas de seguridad de Magnussen.

00.28.27/00.30.10 – Alteración de la imagen, flashfoward. Sherlock le pregunta a Watson qué ocurriría si utiliza su tarjeta en el ascensor de Magnussen. Sherlock y Watson del presente observan a Sherlock y Watson en el hipotético futuro.

00.32.10 - SHERLOCK OBSERVA. Alteración del color, planos cortos, desenfocados, efectos de sonido. Sherlock analiza a la persona de seguridad.

00.32.20/00.32.54 - Rótulo, Sherlock analiza el despacho de Magnussen.

00.33.48 – Flashback, Rótulo, Alteración de la imagen, efectos de sonido. Sherlock recuerda todas las características de Mary.

00.34.35/00.41.30 – Alteración de la imagen y el tiempo. Efectos de sonido. Mary dispara a Sherlock, la escena se paraliza. Las luces se vuelven tenues, aparece Molly describiendo cómo es recibir un disparo. Imagen sobreexpuesta, desenfoque. Sherlock piensa qué tiene que hacer para no morir, aparecen los personajes más relevantes de la serie.

00.42.10/00.42.41 – Alteración de la imagen, desenfoque. Vemos la escena desde los ojos de Sherlock. Mary le dice a Sherlock que no le diga nada a Watson.

00.43.31 - Rótulo, imagen de la subida de morfina por parte Sherlock.

00.44.40 - Rótulo, imagen de la bajada de morfina por parte Sherlock.

00.44.42 – SHERLOCK DEDUCE. Alteración del color, planos cortos, desenfocados, efectos de sonido, reverberación en la voz. Rótulo, la palabra mentirosa aparece sobre Mary. Sherlock está intentando averiguar quién es Mary.

00.49.35 – Flashback. Voz en off. Sherlock recuerda que Mary no tenía apenas invitados en la boda.

00.50.30 – Cámara lenta cuando Mary dispara a la moneda.

00.53.26 - Rótulo, aparece el cronómetro de Sherlock.

> ENCADENADO DE SECUENCIAS, A TRAVÉS DEL FLASHBACK SE PRODUCE UNA NARRACIÓN DEL PASADO Y DEL PRESENTE. Se cuenta el caso de Mary.

00.59.00 - SHERLOCK OBSERVA. Alteración del color, desenfoque, efecto de sonido. Mary deja el pen AGRA en la mesilla.

01.00.55 - Flashback. Voz en off. Planos muy rápidos encadenados, alteración del color, cámara lenta. Sherlock recuerda qué ocurrió cuando vio que Mary iba a asesinar a Magnussen.

01.02.06 - Rótulo, aparece el número de emergencias en pantalla. Mary llama.

01.00.17 - Flashback. Sherlock recuerda el pacto que hizo con Magnussen. Nos damos cuenta de que es un flashback porque Sherlock dice que ha hecho un pacto con el diablo y vemos un fundido desenfocado.

01.09.06 - Rótulo, Magnussen encuentra un punto de presión nuevo para Sherlock.

01.17.00 –Encadenado de secuencias. Magnussen accede a su palacio mental.

01.22.15 – Planos a cámara lenta junto a música, Sherlock ha asesinado a Magnussen y salvado a Mary.

01.27.24 – Simulación de la imagen para que parezca la de una televisión.

ESPECIAL NAVIDADES 2015- LA NOVIA ABOMINABLE

Recrea un suceso de 1895 intercalando sucesos del presente.

00.02.03 – Flashback con voz en off. Watson cuenta lo que le sucedió en la guerra. Alteración de la imagen, mezcla del suceso y un primer plano de Watson.

00.11.57 - Plano encadenado. El primer plano da paso al plano siguiente a través de una cerilla que enciende Sherlock y el disparo de una pistola, planos similares.

00.12.20/00.15.50 – Inclusión en la secuencia pasada. Sherlock pausa la escena que está contando Lestrade, se pausa toda la acción. Los personajes ven la acción desde fuera pero el set está incluido. La escena de la novia tiene tonos más fríos y el presente tonos más calientes.

00.16.45 - Rótulo, de la nota que lee Mary, que debe acudir inmediatamente.

00.17.15 – Cámara rápida para mostrar que la fallecida ha sido encadenada.

00.20.18 – Flashback. Se recuerda la palabra que decía la fallecida cuando estaba en el balcón que ahora está en la morgue.

00.22.00 – Imágenes en pantalla de periódicos con la noticia de la novia. Se mezclan con la imagen de Sherlock y Watson en pantalla.

00.25.25 - Rótulo, del telegrama que lee Watson de Sherlock.

00.26.00 – Transición visual por plano similar. El plano anterior se une al plano siguiente a través de las letras de dos paneles informativos.

00.33.34 - Flashback. Que se introduce a través de la voz, efectos de sonido y movimiento rápido de la cámara. El tono de la escena es frío. La mujer cuenta cómo su marido vio a la novia.

00.34.30 - Flashback. Que se introduce a través de la voz, efectos de sonido y movimiento rápido de la cámara. El tono de la escena es frío. La mujer cuenta cómo vio a la novia. Cuando se ve a la novia o se le enfoca la música acompaña a la novia.

00.37.03 – Transición visual por plano similar. El plano anterior se une al plano siguiente a través de los jardines de la casa y las manos de Sherlock que evocan la misma forma.

00.46.38 - SHERLOCK OBSERVA. Alteración del color, desenfoque, efecto de sonido. Ve las manchas de sangre.

00.47.33 - SHERLOCK OBSERVA. Alteración del color, desenfoque, efecto de sonido. Ve al hombre asesinado.

00.48.45 – Alteración de la imagen, cámara rápida, efectos de sonido. Fotografían al cadáver.

00.50.05 - Alteración de la imagen, cámara rápida, efectos de sonido. Sherlock observa el mensaje que hay en el cadáver.

00.50.41 – Expresión del mundo interior de Sherlock. Rostro deformado por la óptica. Efectos de sonido, música, alteración del color. Sherlock está atónito por el mensaje.

00.51.30 – Inclusión del movimiento de una catarata en un cuadro.

00.53.00 – Mundo interior del personaje. A través de los recortes de periódico que flotan en el salón de Sherlock éste analiza el suceso.

00.58.15/01.00.01 – Movimiento simulando el movimiento de la habitación porque el avión está apunto de aterrizar.

01.00.04 – Movimiento de cámara rápido para enseñarnos que volvemos al presente.

01.02.10 - Flashback. Alteración del color, desenfoque, efecto de sonido. Mycroft cuenta el acuerdo que tiene con Sherlock.

01.04.00 – Sonido encadenado. El diálogo de la siguiente secuencia se incluye en la secuencia actual. Watson pregunta si ha tomado morfina o cocaína.

01.09.37 – Flashback con voz en off. Cámara rápida, efectos de sonido, alteración del color y la imagen. Sherlock recuerda todos los acontecimientos del caso de la novia.

01.12.50 – Aparición de imágenes del presente cuando Sherlock descubre que Molly es una mujer.

01.13.08 – Flashback. Watson recuerda la conversación con su asistenta.

01.13.20 - Flashback. Sherlock recuerda los acontecimientos sucedidos con la amiga de Mary con la que tuvo una relación.

01.13.50 – Flashback con voz en off. Sherlock dice cómo se produjo el reflejo de la novia en el patio de la casa del fallecido. Rótulo y gráfico, que muestra cómo se creó el reflejo.

01.14.20 - Imágenes, en las que aparecen los sucesos de la muerte de varios hombres por parte de la novia.

01.14.30 - Flashback con voz en off. A través de la voz de Sherlock se recuerda la muerte del hombre.

01.16.00 – Alteración del color de la imagen cuando Sherlock se encuentra a Moriarty.

01.16.35 – Sonido encadenado. El diálogo de la siguiente secuencia se incluye en la secuencia actual. Mary pregunta si Sherlock está soñando.

01.16.45 – Alteración de la imagen a través del desenfoque, destellos de luz, movimientos de cámara. Nos muestra el mundo interior de Sherlock, que se despierta después del consumo de drogas.

01.18.35 - Plano encadenado. El plano anterior se une al plano siguiente a través de la acción de cavar por parte de Sherlock.

01.24.49 – Cámara lenta para dramatizar la escena. Sherlock salta al precipicio.

TEMPORADA 4. CAPÍTULO 1. LAS SEIS THATCHERS

00.02.40 – Alteración de la imagen para simular la proveniente de una cámara de vigilancia.

00.05.42 - Plano encadenado. El plano anterior se une al plano siguiente a través de un tiburón saliendo de encuadre en el plano anterior.

00.05.50 - Rótulo, de Sherlock escribiendo con su móvil.

00.06.03 - Rótulo, del móvil de Sherlock posteando el caso de la triste muerte.

00.06.08 - Rótulo, del caso que está investigando Sherlock en ese momento.

00.06.18 - Rótulo, del caso que está investigando Sherlock en ese momento.

00.06.29 - Rótulo, del caso que está investigando Sherlock en ese momento. Alteración de la imagen para simular las pantallas de dos personas a través de una conversación online.

00.06.50- Rótulo, del caso que está investigando Sherlock en ese momento.

00.07.00 - Rótulo, del caso que está investigando Sherlock en ese momento.

00.07.45 – Destellos en la imagen para simular el flash de una cámara. Mary y Watson con su hija.

00.08.12 - Rótulo, del caso que está investigando Sherlock en ese momento.

00.08.42 - Rótulo, del mensaje que Watson recibe de Sherlock para quedar.

00.10.54 - Plano encadenado. El plano anterior se une al plano siguiente a través de un autobús que se marcha.

00.11.36 - Pantalla dividida. Aparece una imagen simulando la pantalla del móvil, un padre mantiene una conversación con su hijo.

00.12.25 - Pantalla dividida. Aparece una imagen simulando la pantalla del móvil, un padre manda una foto a su hijo.

00.12.45 - Flashback con voz en off. A través de la voz de Letrasde, Sherlock vive el recuerdo. Pantalla dividida. La cara de Sherlock en primer plano y el suceso. Un coche fugitivo golpea al coche aparcado del chico.

00.13.53 – Aparece la imagen del cuerpo calcinado.

00.15.45/00.16.08 - Pantalla dividida. Aparece una imagen simulando la pantalla del móvil, Sherlock habla con Mary, se simula la pantalla de un móvil.

00.16.36 – Alteración del color, movimiento de cámara, desenfoque, reverberación en la voz, efectos de sonido, reflejo de agua. Sherlock ve la mesilla del padre del difunto.

00.18.20 - SHERLOCK OBSERVA. Alteración del color, desenfoque, efecto de sonido. Sherlock ve los rasguños de la mesilla altar.

00.19.09 - SHERLOCK OBSERVA. Alteración del color, desenfoque, efecto de sonido. Sherlock analiza el porche de la casa.

00.19.43 - SHERLOCK DEDUCE. Alteración del color, desenfoque, efecto de sonido. Sherlock cuenta lo que le ocurrió al hijo. Pantalla dividida, de la deducción a través del flashback y de Sherlock.

00.21.26 – Aparece una imagen de Moriarty cuando Sherlock dice que tiene una sensación extraña.

00.21.38 - Plano encadenado. El plano anterior se une al plano siguiente a través del taxi de Sherlock que se marcha.

00.22.42 – Reflejo de agua en la cara de Sherlock cuando dice que algo no le encaja.

00.23.36 - Plano encadenado. El plano anterior se une al plano siguiente a través de un busto que se rompe.

00.24.15 – Cámara lenta, mostrando la importancia de que se rompa un busto.

00.25.16/00.27.50 - Rótulo, de la deducción de Sherlock a ver las manos de artesano, los cigarrillos y los tatuajes.

00.28.00 - SHERLOCK OBSERVA. Alteración del color, desenfoque, efecto de sonido. Sherlock ve los trozos de un busto.

00.28.10 – Alteración de la cara de Sherlock, incorporándole la mitad de un busto que se rompe.

00.28.23 – Alteración de la imagen que simula un microscopio.

00.29.18 - Rótulo, del mensaje que Sherlock envía.

00.29.33 - Pantalla dividida, del ordenador del hacker y de su habitación. Después de su cara y el código.

00.30.30 – Movimiento de zoom in y out con sonido simulando un freno de coche para denotar que el perro no se mueve.

00.30.56/00.31.40 - Leitmotiv “The Game is on”. Gráfico, de lo que busca el perro. Toby busca. Mapa de la ruta que están siguiendo todos.

00.32.20 – Cámara lenta del busto rompiéndose.

00.32.33 - Plano encadenado. El plano anterior se une al plano siguiente a través de un busto que se rompe.

00.33.22/00.34.06 – Alteración de la pantalla para simular la pantalla del ordenador. Sherlock y el hacker hablan.

00.34.15 - Rótulo, del móvil de Sherlock cuando está investigando.

00.35.46 - Rótulo, de la hora.

00.36.00/00.36.50 – Cámara lenta y cámara rápida unida a efectos de sonido en la pelea que Sherlock tiene con el ladrón.

00.38.50 - Flashback. Música acorde al flashback, alteración del color, cámara rápida, efecto de sonido, reverberación en la voz. Sherlock recuerda el pen de Mary.

00.41.30 – Flashback. Edición de la imagen, para presentar a AGRA. Rótulo, con el acrónimo AGRA. Tonos fríos en la imagen.

00.42.33 – Rótulo e imágenes, del chico investigando a Sherlock.

00.42.59 – Alteración de la imagen para dar paso a un Flashback. Tonos fríos, el chico recuerda un suceso ocurrido en la fábrica de los bustos.

00.44.30 - Plano encadenado. El plano anterior se une al plano siguiente a través del chico cayendo al suelo.

00.47.12 - Flashback. Mary recuerda cómo se complicó el trabajo que estaban llevando a cabo.

00.47.44 – Imagen, del chico perteneciente a AGRA que sigue vivo.

00.49.55 – Alteración de la imagen para mostrar el mundo interior de Sherlock, que acaba de ser drogado.

00.51.53 – Rótulo, de la palabra AMMO.

00.53.56 - Rótulo, de la carta que Mary le escribe a Watson.

00.54.29 – Rótulo e imágenes, de las cartas que está jugando Mary al azar.

00.55.00 – Imagen, del pasaporte de Mary. Mapa de Rusia. Plano encadenado. El plano anterior se une al plano siguiente a través del lector del pasaporte.

00.55.18/00.56.10 - Imagen, del mapa y los dados.

01.00.52 - Imagen, de la tortura a Alex.

01.01.00 - Flashback. El chico cuenta qué ocurrió en el último trabajo.

01.03.20 - Pantalla dividida, de Sherlock y Mycroft hablando por teléfono.

01.03.49 - Rótulo, el acceso es denegado.

01.04.23 - Flashback. Watson da paso al flashback a través de su voz.

01.05.30 - Imagen, simulando la pantalla del móvil.

01.05.50 - Rótulo, del número de teléfono de la chica que habla con Watson y de Watson mensajeándose.

01.07.00 - Rótulo, de los mensajes de Watson con la chica.

01.0.04 - Rótulo, de los mensajes de Watson con la chica.

01.10.31 – Flashback con voz en off. A través de la voz del compañero de Mary, Sherlock recuerda todo lo ocurrido. Se proyectan ante sus ojos las imágenes de los bustos.

01.11.14 - Rótulo, de los mensajes que Sherlock envía a Mary y a Watson.

01.15.49/01.16.35 - SHERLOCK DEDUCE. Alteración del color, desenfoque, efecto de sonido. Ve los zapatos de la secretaría.

01.17.14 – Cámara lenta, la secretaría dispara la pistola.

01.20.34 - Plano encadenado. El plano anterior se une al plano siguiente a través de un tiburón que recorre el plano.

01.20.44 – Transición visual por plano similar. El plano anterior se une al plano siguiente a través del fuego que aparece en el plano anterior, que después se une a la incineración de Mary.

01.24.37 - Imagen, simulando la pantalla de ordenador, se ve Mary. Pantalla dividida, en un lado Mary y en otro Sherlock y la señora Hudson.

01.26.31 - Flashback. Sherlock recuerda en voz en off el caso que le dejó Mary.

TEMPORADA 4. CAPÍTULO 2. EL DETECTIVE MENTIROSO

00.00.05 – Cámara lenta, se ve un disparo.

00.04.40/00.09.40 – Alteración de la imagen simulando que proviene de una pantalla de televisión.

00.06.55/00.11.20 – Encadenado de secuencias, mientras que la chica trata de recordar qué ocurrió, el suceso está ocurriendo. Alteración de la imagen, desenfoque para mostrar el mundo interior de la chica que ha sido drogada, tonos calientes en la imagen.

00.12.05 – Rótulo y gráfico, de las deducciones de Sherlock que están fallando. SHERLOCK DEDUCE, cámara rápida, efecto de sonido (diferente al que suele incluirse). Sherlock intenta deducir las características de la hija del magnate pero no lo consigue.

00.13.35 – Rótulo, con la palabra humedad. SHERLOCK DEDUCE, cámara rápida, efecto de sonido. Sherlock sigue intentando deducir.

00.13.35 – Cámara lenta, Sherlock lanza el bolso de la hija del magnate.

00.13.47 - Rótulo, del peso del bolso.

00.15.45 – SHERLOCK DEDUCE, cámara rápida, efecto de sonido. Sherlock analiza a la hija del magnate y recuerda a Watson.

00.16.22 – Alteración de la imagen para simular la pantalla de una televisión.

00.16.50 – SHERLOCK DEDUCE, cámara rápida, efecto de sonido, alteración del color. Sherlock analiza la nota de la hija del magnate.

00.17.52 - Alteración de la imagen para simular una cámara de vigilancia.

00.18.23 - Gráfico, Sherlock está dibujando la cocina de la hija del magnate en la calle. Esta situación expresa el mundo interior del personaje, mientras que la chica no ve nada de lo que Sherlock está dibujando, el sí lo ve todo.

00.21.04 - Alteración de la imagen para simular la pantalla de una televisión.

00.22.07 - Alteración de la imagen para simular la pantalla de una televisión.

00.22.07 – Alteración del color para simular el mundo interior de Sherlock y la situación que está viviendo.

00.23.35 – Cámara lenta, disparo de pistola.

00.23.45 – Efectos de imagen para simular un suelo invisible.

00.23.47 - Rótulo, de la palabra alguien.

00.24.10 - Flashback. Alteración de la imagen en tonos cálidos, cámara rápida, efectos de sonido. Sherlock recuerda su vida con Barbarroja.

00.24.30 – Flashback. Deformación de la imagen y reverberación en la voz para mostrar el mundo interior de Sherlock. Sherlock recuerda todo lo ocurrido.

00.24.53 - Inclusión en la secuencia pasada. Sherlock ve lo ocurrido en la reunión del magnate en la calle. Reverberación en el diálogo, desenfoque.

00.25.55 – Alteración de la imagen con desenfoque y reverberación de la voz para mostrar el mundo interior de Sherlock.

00.25.58 - Plano encadenado. El plano anterior se une al plano siguiente a través del salón de Sherlock que se incluye en plano con una supuesta tela.

00.26.10/00.26.57 - Alteración de la imagen para simular una pantalla de una televisión.

00.26.22/00.26.57 - Alteración de la imagen con desenfoque y reverberación para mostrar el mundo interior de Sherlock, además Sherlock comienza a andar por las paredes.

HASTA AQUÍ LA SECUENCIA DEL MUNDO INTERIOR DE SHERLOCK EN LA QUE NUMEROSOS EFECTOS DE POSTPRODUCCIÓN SON UTILIZADOS EN LA NARRACIÓN.

00.27.15 – Utilización de Sinfonía núm. 9 en Dm, Op. 125(Beethoven)-*El himno de la alegría,* extremadamente conocida para una persecución.

00.27.19 – Alteración de la imagen para simular una cámara de vigilancia.

00.28.10 - Flashback. Tonos cálidos, cámara rápida. La señora Hudson cuenta todo lo que ha pasado.

00.29.29 – Cámara rápida y desenfoque, mostrando las fotografías que Sherlock tiene del magnate y el choque con la realidad que se produce en Sherlock.

00.29.53/00.31.40 – Pausa en la acción y cámara lenta, Sherlock grita a la señora Hudson y esta tira el té.

00.38.11/00.38.27 - Alteración de la imagen para simular un visor de una cámara de video.

00.53.45 – Cámara rápida para generar expectación, la hija del magnate se acerca.

00.53.48 - Rótulo, del mensaje que Sherlock mandó a la hija del magnate.

00.55.09 - SHERLOCK OBSERVA, cámara rápida, efecto de sonido, alteración del color. Sherlock ve a la hija del magnate.

00.55.20 - Rótulo, del análisis a la supuesta hija del magnate.

00.56.22 – Desenfoque, efecto de sonido y tonos fríos en la imagen, muestra el mundo interior de Sherlock. Reverberación en los diálogos.

00.58.40 - Flashback. Reverberación en la voz, tonos fríos en la imagen. Watson recuerda qué ocurrió en la Morgue del hospital del magnate.

01.08.00/01.12.46 – Flashback. Vemos lo que dijo Mary en el disco que dejó a Sherlock.

01.22.00 - Encadenado de secuencias, mientras que Watson habla con la psicóloga, se produce otra secuencia de Sherlock y otra de Mycroft.

01.26.10 - Flashback. La psicóloga cuenta cómo fue la cita con Sherlock.

01.26.45 - Encadenado de secuencias, mientras que la psicóloga habla con Watson, Sherlock investiga la nota de la hija del magnate.

01.28.28 – Alteración de la imagen, al disparar la pistola, la pantalla se vuelve roja.

TEMPORADA 4. CAPÍTULO 3. EL PROBLEMA FINAL

00.10.50/00.14.21 – Flashback. Inclusión en la secuencia pasada. Mycroft a través de la voz en off se incluye en la secuencia pasada que narra los sucesos ocurridos con Eurus. A su vez, la escena del pasado se incluye en el presente con atrezzo desde el mundo interior de Mycroft.

00.15.10 - Imagen, justo detrás de Mycroft aparece el edificio en el que está encerrada Eurus.

00.15.20/00.15.30 – Análisis visual de la fortaleza en la que está Eurus.

00.16.19 – Alteración de la imagen para simular una cámara de vídeo.

00.16.26 – Cámara lenta y cámara rapida, Sherlock, Watson y Mycroft salen de la habitación con la granada con sensor.

00.19.10 – Transición visual por plano similar. El plano anterior da paso al plano siguiente a través del humo y la niebla del plano siguiente.

00.20.09 – Cámara lenta para enfatizar el salto de Sherlock.

00.25.35 - Flashback. Cámara lenta, alteración del color. Sherlock recuerda a Barbarroja.

00.26.23 – Alteración de la imagen para simular una cámara de vigilancia. Eurus es analizada.

00.27.43 - SHERLOCK OBSERVA. Alteración del color, desenfoque, efecto de sonido. Sherlock ve el violín de Eurus.

00.28.44/00.33.58 - Alteración de la imagen para simular una cámara de vídeo.

00.34.42 - SHERLOCK DEDUCE. Alteración del color, desenfoque, efecto de sonido. Sherlock se da cuenta de que Eurus no está encarcelada.

00.35.40 – Alteración de la imagen, óptica distinta, cámara lenta, giro de la cámara. Watson es reducido y se da cuenta de que todo forma parte de una artimaña de Moriarty.

00.36.00 – La canción que escucha Moriarty es utilizada como transición entre secuencias.

> EN EL PROBLEMA FINAL CONTINUAMENTE APARECEN IMÁGENES DE MORIARTY PARA GENERAR TENSIÓN.

00.52.40 - SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, cámara lenta, alteración del color. Sherlock averigua que el hermano de las gafas no es el asesino.

00.53.50 - SHERLOCK DEDUCE. Cámara rápida, cámara lenta, alteración del color. Sherlock analiza al resto de hermanos.

01.03.38 – Cámara lenta, cámara rápida, reverberación en la voz. Sherlock pierde el control y destruye el ataúd.

01.09.24 – Cámara lenta. Sherlock cae drogado al suelo, que se convierte en un abismo negro.

01.09.37 - Flashback. A cámara rápida, de todos los acontecimientos que ha contado Mycroft y Eurus.

01.12.36 - SHERLOCK OBSERVA. Alteración del color, desenfoque, efecto de sonido, cámara rápida. Sherlock mira las fotos y paredes de la celda.

01.14.30/01.17.10 - Flashback. Cámara lenta, colores cálidos. Sherlock recuerda su infancia.

01.17.05 – Alteración de la imagen, cámara rápida, destellos de luz, sustitución de Sherlock por el niño pequeño. Sherlock recuerda lo que realmente sucedió.

01.17.45 – Inclusión de la secuencia pasada. Sherlock se incluye en la historia de Barbarroja.

01.018.43 - SHERLOCK DEDUCE. Alteración del color, desenfoque, efecto de sonido, cámara rápida. Sherlock busca el código de las tumbas. Rótulo, de los números de las tumbas y la deducción.

01.20.05 - Flashback. Cámara rápida, música, efectos de sonido. Sherlock resuelve el puzle y se encuentra con Eurus.

01.21.35 - Encadenado de secuencias, mientras que Sherlock y Eurus hablan, Watson se está ahogando.

01.23.50 - Flashfoward. Encadenado de secuencias, mientras que Sherlock y Mycroft mantienen una conversación con sus padres, Sherlock visita a Eurus.

01.25.00 - Encadenado de secuencias, mientras que Sherlock visita a Eurus. Watson y Sherlock reconstruyen su piso.

01.26.29 – Alteración de la imagen para simular una pantalla de televisión.

01.26.40 – Flashback con voz en off. Cámara rápida, música, efectos de sonido. A través de la voz de Mary se recuerdan algunos primeros momentos de la serie.

> EN TODO MOMENTO EN ESTA SECUENCIA SE ESCUCHA LA CANCIÓN QUE ESTÁN TOCANDO SHERLOCK Y EURUS.

01.27.08 - Rótulo, del mensaje que envía Sherlock.

TODAS LAS ESCENAS ANTERIORES SE REPITEN EN TODO MOMENTO.

01.27.45 – Cámara rápida mostrando las nuevas hazañas de Sherlock y Watson.