



Universidad de Valladolid

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad

PROCESO CREATIVO DEL CORTOMETRAJE *SAÍR*

Trabajo final de Máster

Realizado por Nuria Oujo Míguez

Tutorizado por Ana Isabel Cea Navas

Facultad de Filosofía y Letras

Máster en Cine, Comunicación e Industria Audiovisual

Curso 2021/2022

PROCESO CREATIVO DEL CORTOMETRAJE *SAÍR*

Trabajo final de Máster

Realizado por Nuria Oujo Míguez

Tutorizado por Ana Isabel Cea Navas

AGRADECIMIENTOS

A mi familia y a mi pareja por apoyarme siempre en mis decisiones y proyectos.

A Paola Piñeiro por invertir su tiempo en este cortometraje y en todos los que hemos hecho anteriormente.

Y sobre todo agradezco a Ana Isabel Cea Navas por tutorizarme y ayudarme en este Trabajo Final de Máster.

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN.....	11
1.1.	Justificación.....	12
1.2.	Objetivos.....	13
1.3.	Metodología.....	14
2.	MARCO CONTEXTUAL.....	17
2.1	Hikikomori.....	17
2.2	El género fantástico.....	18
2.3	La simbología del color.....	19
2.4	María y la presencia.....	20
2.5	El vestuario.....	21
2.6	El paisaje como personaje clave.....	23
2.7	La habitación.....	25
2.8	La cultura gallega en Saír.....	27
3.	REFERENTES ARTÍSTICOS Y CREATIVOS.....	29
3.1	Saír y Lois Patiño.....	29
3.2	Caspar David Friedrich y el paisaje sublime.....	31
3.3	La soledad y Edward Hopper.....	33

4	ELABORACIÓN DEL PROCESO CREATIVO.....	35
4.1	El guion literario.....	35
4.2	El guion técnico y storyboard.....	36
4.3	Localizaciones.....	37
4.4	Plan de rodaje.....	40
4.5	El rodaje.....	41
4.6	Postproducción.....	43
5	CONCLUSIONES.....	45
6	BIBLIOGRAFÍA.....	47

ANEXO

“Debo estar solo y saber que estoy solo para ver y sentir por completo la naturaleza”
(Friedrich, como se citó en Hoffman, 1992, p. 35).

RESUMEN

Este Trabajo Final de Máster de carácter profesional nace como un estudio, tanto práctico como teórico, donde se desarrollan cuestiones en torno a la realización de un cortometraje desde sus inicios hasta la postproducción. Elaborando todo este proceso creativo, se consigue como resultado *Saír*, un cortometraje de ficción que surge de la necesidad de transmitir un tema psicológico a través de la búsqueda de uno mismo en un entorno natural. Esta historia, ambientada en el paisaje gallego y que sigue la línea de cineastas como Lois Patiño, pretende indagar en el aislamiento voluntario en el hogar y en la necesidad de salir.

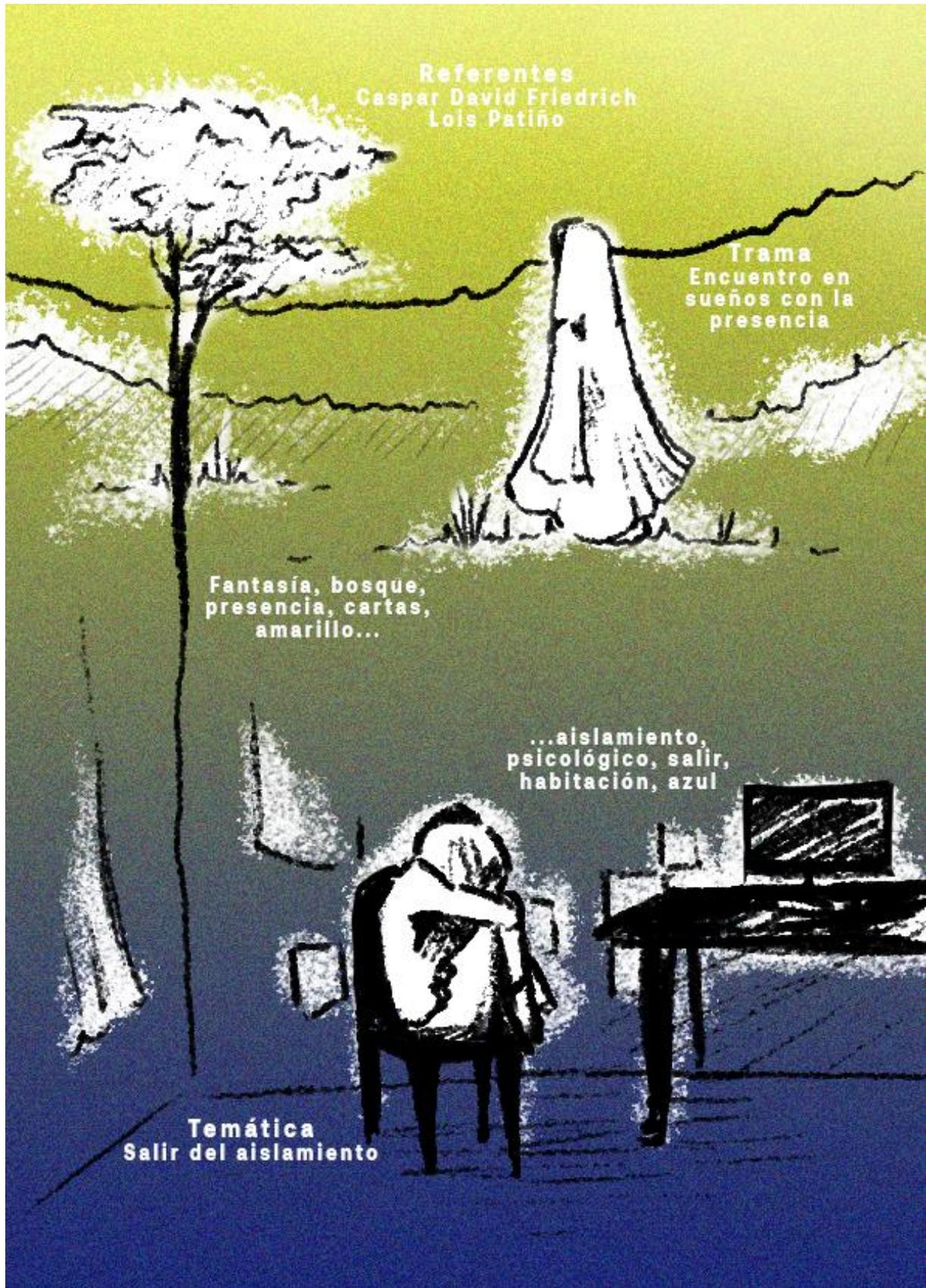
Palabras clave: aislamiento, psicológico, fantasía, cine, cortometraje, color.

ABSTRACT

This end of Master's Degree project has a professional nature and was born as a study, both practical and theoretical, where several aspects related with the short film production are developed from the beginning until the post-production. The result of elaborating this whole creative process brings us "Saír", a fiction shortfilm that comes from the necessity of transmitting a psychological topic through the search of the self in a natural environment. This story, set in the galician scene and following the line of cineastas like Lois Patiño, wants to inquire into the voluntary isolation in home and the necessity to go out.

Keywords: Isolation, psychological, fantasy, cinema, shortfilm, color.

MAPA CONCEPTUAL DE SAÍR



1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de estas páginas pretendemos describir las fases del proyecto de Trabajo Final de Máster realizado con carácter profesional. Así, para conformarlo hemos llevado a cabo la elaboración de un cortometraje de ficción de género fantástico, *Saír*, con temática social y cultural. El documento consta que dos partes diferenciadas: la primera centrada en el tratamiento y los referentes artísticos que se han tenido en cuenta para la construcción de este filme y la segunda expone su proceso creativo.

Saír se presenta como un cortometraje narrativo donde se transmite una experiencia personal a través del color, lo fantástico y el paisaje. Siguiendo la estela del cineasta gallego Lois Patiño y el artista romántico Caspar David Friedrich, se ha intentado realizar una historia utilizando el bosque no solo como un escenario de reflexión y contemplación, sino como un personaje más en el relato y en contraposición con el exterior, el espacio interior, la habitación, se expone como lo interno de la protagonista, donde sus propias emociones tienen una vinculación directa con el espacio físico que no la permiten salir. En esta estancia, cubierta de tonalidades azules que reflejan lo mental, también se ha tomado como referente la pintura de Hopper que simboliza la soledad.

Saír narra la historia de una joven encerrada en su casa que va recibiendo diversos mensajes para ayudarla en su aislamiento, pero ella los ignora por temor a salir. La imagen de un calendario marca el paso del tiempo en la obra y a través de sus páginas se percibe cómo su habitación se va desorganizando cada vez más. Durante este estado, la protagonista tiene sueños recurrentes, donde un ser que ella no conoce le ofrece su mano. Finalmente, decide aceptar su ayuda, consiguiendo reunir la fuerza necesaria para salir de casa.

Esta historia emerge inicialmente durante el Grado en Bellas Artes como una propuesta en formato de cómic, donde la trama sería más extensa y compleja, tratando especialmente el recogimiento-aislamiento, como un sentimiento, pero no se pensó que un espacio habitable pudiera representarlo; por otra parte, se planteó que hubiera diálogos entre ambos personajes que provocasen una reflexión final al lector. La idea de realizar un cortometraje se fue fraguando al cursar el Máster en Cine, Comunicación e Industria Audiovisual, principalmente porque esta historia trata, en parte, un tema personal, generado como consecuencia del traslado

a otra comunidad autónoma en el que surgió la necesidad de contar la manera de sentir la incomunicación extrema y el intento de salir de la misma.

1.1. Justificación

La justificación de este Trabajo Final de Máster que, a continuación, se expone, incluye una motivación e interés particular que se entremezcla con una argumentación académica y profesional, como se ha expuesto anteriormente. El proyecto de metraje *Saír*, realizado en el plan de estudios del Máster en Cine, Comunicación e Industria Audiovisual, muestra la búsqueda personal a través del paisaje como solución al aislamiento.

Partiendo de esa premisa, comencé a plantearme adaptar esa idea originalmente para cómic en Bellas Artes al cortometraje, por lo que se trabajó una historia más corta en la que se condensan los apartados más relevantes, ya que la realización de un medimetraje o largometraje era más difícil y extenso para poder completar durante el curso, además de que requeriría más recursos técnicos y humanos durante el proceso creativo. Este nuevo formato también ha sido interesante para abordar el Trabajo Final de Máster desde una perspectiva profesional, pudiendo aprovechar todo lo aprendido durante el curso y mejorando con una propuesta práctica.

Para construir el filme breve se ha optado por recurrir al género fantástico, como ya se apuntó al comienzo de este documento, considerándolo adecuado al ser una vía que permite enseñar lo inconsciente; lo que le sucede a la protagonista, María, la representación de sus sueños mientras está encerrada en su habitación, simplificando el relato y convirtiéndolo en una narración más visual, eliminando el uso de diálogos entre ella y el otro personaje, la presencia.

Esta atracción por mostrar los sucesos de manera más visual me ha provocado la necesidad por utilizar el color como herramienta, estudiando los postulados de Eva Heller (2004) y *La Teoría del Color* de Goethe (1810). Tras conocer las investigaciones de Heller y los significados que ella plantea sobre el color, se ha tenido en cuenta, especialmente, las connotaciones del azul y el amarillo. Así, se han utilizado estas tonalidades como recurso expositivo, empleando el azul para representar el carácter psicológico de María y el amarillo como el generador de su movimiento, de la alegría y la necesidad por salir.

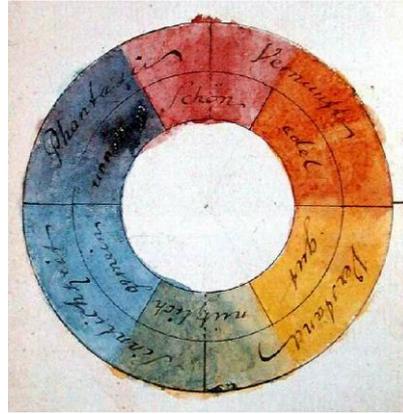


Figura 1: Ilustración círculo de Goethe sobre la teoría del color.

Para llevar esta historia a lo personal y sobre todo para manifestar la conexión con mi comunidad autónoma, se han escrito los mensajes de ánimo en lengua gallega. Además, se ha tomado como referente a Lois Patiño, un cineasta que trabaja con el ambiente y cultura de mi zona. Todo el entorno exhibido en el cortometraje ha sido escogido para representar lugares del bosque gallego y sobre todo para otorgarle protagonismo en escena, intentando dotar a la narración de un carácter personal, propio.

Finalmente, se ha escogido María como nombre para la protagonista ya que es bastante común y usado en España, provocando que este sentimiento de aislamiento sea colectivo y ordinario para el público, con el fin de que puedan empatizar mejor con la protagonista. El uso de otro nombre más complejo o menos conocido puede ser confuso a la hora de transmitir el relato ya que pierde el carácter cercano.

1.2. Objetivos

Para realizar este Trabajo Final centrado, como venimos diciendo, en la realización de un cortometraje nos proponemos diversos objetivos que nacen de la necesidad de comunicar una historia propia y darle forma a través de lo aprendido durante el curso. Así, los objetivos que nos proponemos conseguir son: técnicos, estéticos y personales.

Entre los objetivos técnicos se puede mencionar sobre todo la iluminación, donde se ha jugado con variaciones de luces diferenciadas por su intensidad y significado. Para el interior

se han usado tonos azules oscuros, por lo que se ha necesitado de la ayuda de focos para obtener un resultado más visible y contrastado. En el exterior, por el contrario, se ha recurrido al empleo de elementos que reflejen la luz para suavizarla y estilizar el rostro de la actriz, consiguiendo tonalidades más claras y vivas. Es importante recalcar el estudio sobre la planificación para este proyecto, utilizando planos más largos y de movimiento para mostrar el paisaje y a su vez el nerviosismo de María dentro del mismo, mientras que en el interior se hace uso de la cámara fija y con planos cortos para centrarnos únicamente en la protagonista y su soledad en escena. Además de los objetivos referidos al rodaje, también es relevante el uso del montaje para comunicar de manera adecuada la historia.

Respecto a los objetivos estéticos, se pretende transmitir diversas connotaciones en la narración mediante el color, estudiando su significado para que su inserción en el cortometraje sea coherente con el relato expuesto. El uso de las tonalidades en la indumentaria de María contribuye con la estética del cortometraje, pues ha sido vestida con una gama de grises para resaltar la sensación de neutralidad y estancamiento, frente a la presencia que gana más interés visualmente al tener un atuendo más brillante y luminoso.

Además de estos objetivos, se destaca la necesidad dar visibilidad al idioma y el paisaje gallego en formato cortometraje, utilizando el texto y sobre todo las localizaciones para atraer la atención del espectador de esta comunidad.

1.3. Metodología

El método llevado a cabo para la creación del cortometraje se constituye a partir de una serie de fases: al inicio del proyecto se ha elaborado un guion literario de acuerdo con los conocimientos adquiridos en la asignatura Escritura del Guion, empecé a conformar la historia basándome en las cinco etapas del proceso de creación, comenzando por la idea, tema, trama y *storyline* y finalizando con una estructura en tres actos para dar paso a la escritura en sí del guion literario.

Una vez resuelto y corregido, se ha procedido a pensar en qué planos serían los más adecuados, como acabamos de exponer en los objetivos, y posteriormente incluirlos mediante

una estructura diseñada a través de una tabla, formato que permite mejorar el entendimiento visualizando el proyecto de manera más sencilla y consiguiendo, en consecuencia, que el trabajo en el rodaje esté dotado de mayor coherencia. Estos fueron acompañados por un *storyboard* hecho a mano para poder comprobar cómo se vería el cortometraje una vez filmado (véase Anexo).

También, como se ha ido señalando, se ha estudiado la simbología de los colores tomando en consideración las teorías de Heller, para introducir en *Saír*. Paralelamente, se han buscado y creado localizaciones que tuviesen relevancia en el desarrollo de la historia. Una vez que han sido elegidos los lugares donde filmar, se han elaborado los esquemas de plantas de cámara para conocer la colocación de los elementos del rodaje.

Listos todos estos elementos, se ha diseñado un plan de rodaje teniendo en cuenta el tiempo necesario, el clima, la distancia entre las localizaciones, el vestuario de la protagonista, la necesidad de llamar a la presencia para aparecer en cámara y cómo hacer los mínimos traslados de equipo.

En dos días se realizó el rodaje con dos actores y dos compañeros, con un equipo conformado por: una réflex Canon EOS 750 D, un trípode, tres luces led Rotolight NEO 2, un *stico* para el exterior y un espejo.

Finalizamos el proceso con la postproducción en Adobe Premiere, realizando una estética que lleva a lo onírico para que la historia sea más entendible visualmente, trabajando también las luces y tonalidades y realizando los sonidos propios para el cortometraje (además de otros conseguidos en bibliotecas virtuales). Además, con interés de lograr una estética semejante en todo el proceso, se han elaborado también unos créditos finales que combinasen con la historia.

2. MARCO CONTEXTUAL

Para el tratamiento del cortometraje *Saír*, se han tenido en cuenta fundamentos teóricos, con el fin de otorgarle más coherencia, sustentar la historia y cimentar parte de su significación. Como venimos diciendo se ha investigado especialmente la manera en la que usar el color tanto en las escenas como en el vestuario de los personajes, además de reflexionar sobre la importancia del paisaje y sus cualidades transmisoras del mensaje, convirtiéndolo en un personaje más. En el interior de la habitación el empleo del color también es clave, pues enfatiza “lo interno” del personaje principal, María, de su aislamiento. Asimismo, se ha tenido en cuenta la cultura gallega en esta creación, pensando su posterior distribución tanto dentro como fuera de la comunidad, logrando un acercamiento al idioma.

2.1. Hikikomori

El cortometraje *Saír* tiene como protagonista a María, una chica joven que está aislada en su habitación. Es un personaje que refleja una pequeña parte de la población española que evade sus compromisos sociales para refugiarse en su hogar. Con este hilo inicial en la historia, se intenta representar el papel del aislamiento social en la actualidad recurriendo al género cinematográfico de la fantasía.

“En 2010 había alrededor de 700.000 hikikomoris en Japón [...], de lo que se estimó que 696.000 eran jóvenes” (Tamaki y Angles, 2013, p. 5), es un número que se ha ido acentuando a lo largo del tiempo, siendo ahora 613.000 personas entre 40 y 64 años y 541.000 entre los 15 y 39 (de los que se conocen). No solo se ha incrementado en este país, sino que se está extendiendo a muchos otros como Estados Unidos, Corea, India, Italia e incluso aquí en España.

Para crear a María, se ha tomado como referencia la apariencia del hikikomori joven, una persona que se aísla en su habitación e invierte gran parte del tiempo estando conectada a

internet con el fin de evadir la realidad. Se pretende mostrar interés no solo por remarcar la necesidad de ella misma por movilizarse, sino también la colaboración de su familia por animarla a salir a través de los mensajes de ánimo que le envían.

2.2. El género fantástico

En los años 80 comienza a producirse un auge por la literatura de fantasía anglosajona, donde destaca sobre todo el gusto por lo mitológico. Este género, anteriormente marginado por el público, “se asoma a las listas de los libros más vendidos, los lectores empiezan a demandar obras de los autores” (Burguera, 2015, p. 24).

A pesar de que este género tiene cada vez más relevancia en este ámbito, en el cine tardó en tener éxito comercial, no siendo hasta el siglo XXI cuando comienza a ganar importancia, y en la actualidad es uno de los más destacados en el cine norteamericano.

El género fantástico incluye en sus obras elementos imposibles, sobrenaturales y que son injustificables: “Al borde de las cosas que no comprendemos del todo, inventamos relatos fantásticos para aventurar hipótesis o para compartir con otros los vértigos de nuestra perplejidad” (Casares, en Burguera, 2018, p. 393). No conocer estas sensaciones genera un efecto de “deleite” al no ser comprendido y ser, para el público, sublime. Los espectadores son atraídos por lo desconocido, lo abismal y siniestro.

Frente a la angustia del hombre moderno, acosado tanto por la muerte, los impulsos y los instintos a los que aludía Ceserani y por el mundo hostil y desconocido de Roas, lo maravilloso ofrece un sentido reparador mientras que lo fantástico propone un reflejo de dicha condición (Burguera, 2018, p. 393).

En estos relatos, el protagonista se identifica por tener una carencia o sufrir una situación de angustia de la que surge un evento fuera de lo normal, algo aterrador y desconocido aparece. Como ejemplo, podemos analizar el recorrido de María, personaje que sufre el aislamiento

voluntario y que, durante ese proceso, se le aparece una presencia en sueños, generando un instante sobrenatural que aterra a la protagonista y la hace actuar.

2.3. La simbología del color

Retomamos de nuevo el elemento del color en *Saír* como herramienta esencial para contar la historia personal de María. Este relato asienta sus bases en dos colores fundamentales para su elaboración y su correspondiente significado: el azul y el amarillo. Son las tonalidades que dan forma a los personajes, el escenario y la evolución de estos a lo largo del cortometraje.

El amarillo y el azul forman parte de los tres colores primarios, de los cuales surgen todas las demás tonalidades y gamas cromáticas, por eso son tan relevantes. Dan forma a dos de los sentimientos que tiene la protagonista con gran intensidad, y de los que van surgiendo más emociones y pensamientos con el transcurso del tiempo.

Como se ha mencionado en *Psicología del color* de Eva Heller (2004), el azul representa lo frío, lo mental y todo lo relacionado con la psicología de María. Tiene más notoriedad en el interior de la habitación, ya que cumple la función de refugio, y durante el corto va perdiendo su intensidad para ganar más calidez. Es un color que simboliza la frialdad y lo lejano, lo irreal e incluso las ilusiones, aporta un significado a la necesidad de representar la parte interna de la protagonista y su agobio por mantenerse aislada.

De manera opuesta al azul está el amarillo, asociado a conceptos como la cercanía, la alegría y la motivación: “Un color parece tanto más cercano cuanto más cálido es, un color parece tanto más lejano cuanto más frío es” (Heller, 2004, p. 24). El amarillo es el tono más claro de todos los colores vivos, está relacionado con el sol y la luz. Ha sido considerado como un color que serena y anima, que transmite optimismo y es divertido visualmente. Desde un punto de vista psicológico, manifiesta la iluminación mental y el entendimiento, pero también advierte espontaneidad e impulsividad.

Ambos colores unidos representan la amabilidad, por eso el tránsito y la combinación entre ellos en la historia es tan importante. *Saír* se inicia con el color frío debido a la negatividad y lejanía de María hacia sus propias necesidades, pero, con el paso del tiempo y la aparición de

la presencia, el amarillo impulsivo y amable ilumina los pensamientos de ella, animándola a partir. La unión de estos colores genera una armonía en la mente de María, encontrando la paz para lograr salir de su aislamiento.

2.4. María y la presencia

A pesar de reconocer a María como protagonista, el personaje de la presencia no deja de tener relevancia en la historia.

Esta presencia forma parte del mundo fantástico de *Saír*, se trata de un personaje que sólo toma forma en los sueños de María y que la hace reaccionar para que actúe en la vida real. Se caracteriza por presentarse generalmente inmóvil, o realizando mínimos movimientos. Su cuerpo está completamente cubierto por una sábana blanca, indumentaria mediante la que se pretende deshumanizar al personaje imprimiéndole un carácter fantasmal. Esta interacción tiene reacción positiva, ya que cuantas más veces se encuentran en el cortometraje, aumenta la intensidad de la luz amarilla en el interior de la habitación.

En este sentido y retomando el uso del color y su simbología, se debe mencionar la importancia del amarillo en la evolución de la historia, siendo clave para advertir a María que lo que está ocurriendo en sus sueños y cómo la impulsa a buscar una solución: “El amarillo reluce como un relámpago. Por eso es el amarillo del color de lo espontáneo, de la impulsividad” (Heller, 2004, p. 92). La presencia es, en conclusión, la portadora de este mensaje.

María, al contrario que el otro personaje, se mueve tanto en lo real como en lo ficticio, ya que ambas estancias forman parte de ella, siendo el interior su propia representación y el exterior el origen del cambio y la reflexión, sus propios sueños.

La presencia, aunque es quien porta el mensaje de ánimo, no es la que realiza el cambio en el interior de la habitación, sino que es María quien lo produce. En relación con esto, la presencia es una creación de la propia mente de la protagonista para auto-ayudarse y poder salir.

María, siendo la causante de todos los sucesos, puede identificarse por los dos colores: el azul, que representa su frialdad y negatividad y el distanciamiento con el exterior y el amarillo, que expresa su necesidad por movilizarse a lo largo de la historia.

2.5. El vestuario

Al diseñar el vestuario, como ya advertimos, también se le ha otorgado significado al color con el fin de darle más valor a la trama y a los personajes. En este caso, se ha decidido optar por el blanco para la presencia y usar el gris para María.

Mientras que los colores empleados anteriormente (el azul y el amarillo) iban cambiando con el tiempo, estos se mantienen durante toda la historia para representar la identidad de María y de la presencia.

Para el vestuario de la presencia se han tomado como referentes a *Lúa Vermella* (2020) de Lois Patiño y *A Ghost Story* (2017) de David Lowery, obras en las que se emplean como indumentaria telas blancas y fluidas donde, además, en ambos casos se manifiesta un fantasma en forma física.



Figura 2: Lowery, D. (2017).
Fotograma de *A Ghost Story*.



Figura 3: Patiño, L. (2020).
Fotograma de *Lúa Vermella*.

El blanco es un color puro y, al igual que la personalidad de la presencia, es de carácter tranquilo y pasivo. Asimismo, al ser un color carente de pigmentación cumple una función fantasmal. El blanco en sí es luz y, además, al tener esta cualidad también lo hace falto de sentimientos, es vacío y desconocido para el espectador.

Para obtener una sensación más etérea de la presencia, se utilizaron prendas sueltas y caídas, “lo que está vacío, es ligero. Lo ligero se asocia a lo claro y el blanco, el color más claro, es también el más ligero” (Heller, 2004, p. 169). Esto se puede observar en la **Figura 3**, donde se muestra a la presencia con prendas fluidas y claras, con una similitud a las películas anteriormente mencionadas.



Figura 4: Fotograma de *Saír*.

María, por otra parte, usa ropa suelta y de tonalidades grisáceas. En este caso, se pretende recalcar algunas de sus características principales: su falta de necesidad por salir y la confortabilidad del hogar, pero también la monotonía y estancamiento que sufre por ello.

El gris es un color aburrido y sin carácter, es “conformista, busca siempre la adaptación, pues el que lo juzguemos claro u oscuro, depende mucho más de los colores que lo rodean que de su propio tono. A veces puede parecer claro u oscuro” (Heller, 2004, p. 267). Es el color que simboliza la tristeza, las miserias que están por venir y la rutina.

Para el conjunto de ropa seleccionado se ha pensado en recurrir a prendas informales, grises, no ajustadas y con apariencia deportiva para mostrar la comodidad del hogar, paralelamente el conformismo que siente. Entre los colores elegidos para las prendas hemos incorporado el azul y el amarillo para expresar la dualidad del personaje a lo largo de la historia.



Figura 5: Fotograma de *Saír*.

2.6. El paisaje como personaje clave

El paisaje es uno de los escenarios que conforman la historia, simboliza el interior de María y, ante todo, sus inquietudes. Es cambiante dependiendo de sus emociones y sus propias metas a lo largo del sueño. Para conseguir este recorrido se han tenido en cuenta algunos rasgos característicos del viaje del héroe expuestos por Joseph Campbell (1949).

El cortometraje se inicia a la llamada del héroe, circunstancia que ocurre en el primer sueño de María (ella pasea por el bosque y se encuentra con la presencia). En esta situación, el paisaje se compone esencialmente de una ladera. Desde el punto de vista de la protagonista, parece que la cuesta se acentúa, mientras que detrás de ella todo parece llano, el paisaje remarca el comienzo del viaje del héroe.



Figura 6: Localización de la ladera (primer sueño).

María se despierta, rechazando la llamada, pero nuevamente se duerme y regresa al bosque. En esta nueva fase, ella ve algo a lo lejos que la invita a subir hacia la cima, pero, durante el viaje, se vuelve a encontrar a la presencia, la cual la anima a continuar el trayecto.

A partir de este momento se produce un punto de inflexión, la protagonista comienza a reflexionar sus sueños y necesidades para salir del asilamiento. Para representar el encuentro con el maestro y el cruce del primer umbral (ubicados en los números cuatro y cinco en el viaje



Figura 7: Localización de la subida a la cima (segundo sueño).



Figura 8: Localización de la cima (segundo sueño).

del héroe), se ha escogido un escenario con constantes subidas, cuyo punto álgido, la cima, mostrará que ya no hay vuelta atrás y marcará que emerge el cambio de María.

Ella comienza a interesarse por los sucesos que ocurren en sus sueños, realizando bocetos y anotaciones de la presencia. Vuelve a dormirse, acercándose a lo que será la prueba definitiva.

En este caso, María se encuentra junto a las orillas de la laguna, lugar donde se desarrollará el acercamiento a la prueba final. Nuevamente aparecerá la presencia que, no obstante, al contrario que en encuentros anteriores, la animará ofreciéndole su mano para dar el paso de salir, pero, debido al terror que le provoca, la rechaza, cayendo a la laguna. Esta caída junto a este escenario ha sido pensada para reflejar la necesidad de “tocar fondo” y por ello se ha representado literalmente.



Figura 9: Localización de la laguna (tercer sueño).

Después de esta batalla perdida, María se encontrará con la presencia en la vida real, desarrollándose lo que sería la prueba suprema en el interior de la habitación.

2.7. La habitación

La habitación dentro del cortometraje *Saír* representa, como se ha ido apuntando, el sentimiento interno de María: la soledad, la negatividad y la frialdad. Para ello se ha creado un escenario totalmente azul, donde se muestra físicamente la tristeza del personaje.

Este espacio, al contrario que en el caso del bosque, nunca cambia. Siempre se usa la misma instalación para mostrar todo su recorrido a lo largo de la historia. Lo único cambiante

es la tonalidad, elemento mencionado anteriormente en el apartado 2.2 dedicado a la simbología del color.

Inicialmente, la habitación es en su totalidad azul, con contrastes muy fuertes y con numerosos espacios oscuros para expresar la soledad de María. “Las habitaciones tapizadas de azul parecen más espaciales, pero también vacías y frías” (Goethe, en Heller, 2004, pp. 27-28).



Figura 10: Interior de la habitación totalmente azul.

A medida que van ocurriendo los sueños, más se cubre de amarillo la habitación, expresando de manera literal la iluminación mental que siente María al descubrir su necesidad por volver a salir. Este color que invita al esfuerzo del personaje por mejorar va apareciendo hasta el encuentro con la presencia en la vida real.



Figura 11: Interior de la habitación con la luz amarilla.

Este conflicto interno termina con la última acción de María, donde se atreve a abrir la ventana y toda la habitación pierde el color frío y se ilumina.

2.8. La cultura gallega en *Saír*

Como se ha mencionado en la introducción, esta historia no es solo un medio para concienciar sobre el aislamiento social, sino también un proyecto en el que se pretende revelar una inquietud personal.

Debido al cambio de comunidad autónoma, he generado un interés por mostrar la nostalgia a través de guiños, como el uso de referentes gallegos, la lengua de este territorio, especialmente. Asimismo, no solamente se quiere realizar una visibilización de la cultura de la comunidad autónoma, sino una conexión interna con la historia.

El aislamiento en *Saír* no es únicamente un estado físico, también expresa una situación psicológica del personaje, la apatía por comunicarse con el exterior. Desde otro punto de vista se puede percibir como una falta de conexión con lo que le rodea, incluso con la sensación de estar desplazado, por lo que a través de los sueños retorna a su lugar de origen.

El amarillo aparece como el color del movimiento y del optimismo, del esfuerzo de María por salir. Concretamente los elementos que más se iluminan en el interior de la habitación desde el inicio son las cartas. Estas están escritas íntegramente en gallego, como un medio para mostrar que no está sola, sino que está acompañada por su familia y amistades.

3. REFERENTES ARTÍSTICOS Y CREATIVOS

Este cortometraje ha tenido en cuenta, como ya se ha expuesto, diversas influencias artísticas durante su proceso creativo, no solo desde el campo estético y visual, sino también en su simbología y significado dentro de la obra.

Los referentes que más han marcado el recorrido de este trabajo surgen tanto del campo del cine como de la pintura, siendo Lois Patiño el cineasta más relevante al tratar la conexión de lo real frente a lo fantástico en el bosque gallego, principalmente a través de su largometraje *Lúa Vermella* (2020). Respecto arte pictórico, *Saír* tiene influencias de la obra Caspar David Friedrich y de Edward Hopper para el estudio de “lo interno” de sus intérpretes, sensación representada tanto en pequeñas estancias como en paisajes amplios.

Con estos tres artistas se indaga en la soledad y la introspección, características que se reflejan en el personaje de María al sufrir el aislamiento voluntario en su hogar.

3.1. *Saír* y Lois Patiño

Lois Patiño es uno de los directores actuales de más relevancia dentro del *Novo Cinema Galego*, un colectivo que pone en valor el cine y a los autores de esta comunidad autónoma. Además de sus relatos como *Costa da Morte* (2013) o *Lúa Vermella* (2020), también ha realizado videoinstalaciones y cortometrajes experimentales, entre ellos *En el movimiento del paisaje* (2012) o *Estratos de la imagen* (2014), donde ha enfrentado a sus personajes con el paisaje gallego.

En sus obras, Patiño propone una composición en la que crea paisajes en movimiento donde los personajes se muestran totalmente congelados, consiguiendo crear un efecto fantástico en el que el tiempo es maleable.

En su última película, *Lúa Vermella*, utiliza este recurso para mostrar los pensamientos de los habitantes de Camelle debido al fallecimiento de “O Rubio”, un buzo de la zona que, al

igual que muchos otros, murió ahogado. Los personajes, como consecuencia de la tragedia, se mantienen ensimismados pensando en la muerte y la sublimidad del paisaje que habitan: “la película reflexiona sobre la necesidad de despedir a nuestros muertos. Cuando el duelo no se cierra y el cadáver no se recupera, la herida no se cierra” (Patiño, en Salvá, 2020). Durante todo el metraje, se enseña el paisaje y a las personas que lo ocupan inmóviles, consiguiendo un efecto onírico al no saber diferenciar si lo que observamos es un sueño o la realidad:

Lúa Vermella recorre un limbo donde ni siquiera los propios personajes saben dónde están: ¿Están vivos o muertos? ¿Es real o un mito? ¿Están dentro de un sueño o en la realidad? Uno de ellos dice: “Somos o sueño de alguien. O sueño dun mar dormido” (Patiño, en Rivera, 2020).



Figura 12: Fotograma de *Lúa Vermella* (Lois Patiño, 2020). La imagen representa la introspección del personaje en el interior de su hogar.

Al igual que en la obra de Lois Patiño, en *Saír* se pretende conseguir la introspección del personaje mediante el paisaje gallego, tanto en el interior como el exterior de los hogares, con el fin de construir un pensamiento, una leyenda en la naturaleza. Estas escenas son cubiertas por un halo fantasmal, ya que, tanto en su obra como en esta propuesta de cortometraje, el bosque no solo es habitado por los vivos, sino que estos conviven con los espíritus.

Estos personajes fantasmagóricos, como se ha mencionado en el apartado 2.4., dedicado al vestuario, llevan una indumentaria bastante semejante, con telas blancas y sueltas. Se mantienen estáticos en el espacio, únicamente se mueve la ropa a causa del viento.

3.2. Caspar David Friedrich y el paisaje sublime

Caspar David Friedrich (1774-1840) es un artista alemán perteneciente al Romanticismo. En sus obras refleja la belleza del paisaje de su país desde una perspectiva sublime, siempre con interés de desbancar la pintura italiana, lugar que, en aquella época, era buscado y deseado por los artistas románticos.

En sus obras, Friedrich buscaba revalorizar la pintura de paisaje, generando en sus composiciones un diálogo entre el espectador, el viajero y el abismo que presentaba. Debido a que era una persona muy solitaria, creaba en sus lienzos naturalezas amplias donde el ser era completamente engullido por ellas, perdiendo su centralidad en el universo. El artista y psicólogo alemán Carl Gustav Carus (1789-1869) nos transmite, con estas palabras, las intenciones del artista:

La soledad salvaje de las rocas cretáceas y los bosques de encinas de Rügen, su isla patria, eran su retiro constante y preferido en verano y, aún más, en la época de las tempestades del otoño tardío y la primavera, cuando el hielo del mar se rompe en la costa. En Stubbenkemmer... estuvo muy a menudo, allí los pescadores le vieron más de una vez con temor por su vida, incluso como a quien busca voluntariamente su tumba en las aguas, trepar entre los salientes del acantilado y las rocas que se asomaban al mar... Cuando el temporal se acercaba acompañado de rayos y truenos por el mar, él le salía al encuentro por la costa rocosa como el que ha hecho un pacto con esas fuerzas, o le seguía hacia el bosque de encinas, donde el rayo partía un árbol majestuoso y entonces murmuraba: ¡Qué grande, qué fuerte, qué magnífico" (Carus, en Hofmann, 1992, p. 25).

A través de sus cuadros, Friedrich busca conducirnos a un mundo de silencio donde los personajes nos dan la espalda, inmóviles frente a un paisaje que les atrae a la vez que les aterriza. Junto a pintores de gran relevancia en la Historia del Arte como Joseph Mallord William Turner o John Constable, logró revalorizar la pintura de paisaje, convirtiéndolo en protagonista de la composición.



Figura 13: *El mar de hielo* (Caspar David Friedrich, 1824). Museo Kunsthalle.

Sáir mantiene una conexión en el paisaje semejante al que se puede observar en las obras de Friedrich, dado que el artista incluye el paisaje busca, como punto clave para la revalorización de su territorio a través de imágenes hermosas, pero a su vez sublimes. Sus personajes se mantienen inmóviles, completamente rígidos en la escena, rodeados por una naturaleza abismal que está en constante movimiento.

Tanto en la obra de Friedrich como en este cortometraje el bosque adquiere una importancia esencial, inundando toda la escena, convirtiendo al ser en un mero espectador. Este paisaje, además de ser el lugar de reflexión para María, también se convierte en escenario para sus mayores temores y pesadillas. “La mirada interior proporciona un paisaje mágico, en el cual las leyes ópticas han cambiado totalmente” (Argullol, 1949, p. 70).

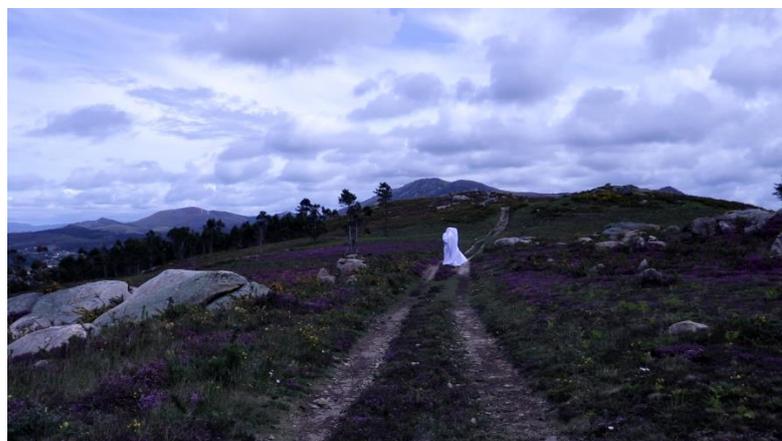


Figura 14: El paisaje de *Sáir*.

3.3. La soledad y Edward Hopper

Las pinturas realistas del artista estadounidense Edward Hopper (1882-1967) también han servido de inspiración para realizar el filme breve que conforma este Trabajo Final de Máster. En sus lienzos, reflejaba la cotidianidad americana con tintes solitarios y contemplativos. Los personajes, con vestuario de su época, se reposan rígidos en estancias de ambientación americana con rostro ensimismado. Debido al uso de iconos característicos de su país, en Europa sus piezas eran consideradas la “imagen” de América. Obras como *Automat* (1927), *Room in Brooklyn* (1932) o *New York Office* (1962) han servido como referentes para *Saír* al mostrar personajes encerrados, en su interiores.

A pesar de reflejar la civilización de su época, lo hacía desde una perspectiva negativa, mostrando un encuentro entre el hombre y la naturaleza desolador: el paisaje es cubierto por edificios, ventanas y estructuras para mostrar esta desconexión con el ser. Esta ruptura ha provocado que sus escenas tengan un punto de vista fantástico al generar un ambiente irreal y frío.

"El gran arte es la expresión exterior de una vida interior en el artista, y esta vida interior se traduce en su visión personal del mundo. Ningún tipo de invención habilidosa puede sustituir el elemento esencial de la imaginación" (Hopper, en Souter, 2012, p. 52).



Figura 15: *A woman in the sun* (Edward Hopper, 1961). Whitney Museum of American Art.

Esta división entre lo interno y lo externo debido a los avances tecnológicos sirve como referencia para crear el mundo interno de María, una mujer encerrada en una habitación en la que ya apenas entra la luz solar. Ella, al igual que los personajes mostrados por Hopper, se mantiene en el interior de su casa, solitaria y ensimismada mientras el tiempo pasa, provocando que se genere una situación congelada debido a su encierro y su falta de interés por movilizarse y observar el exterior.

La realidad mostrada en *Saír* también se puede reflejar como fantástica debido al uso de grandes diferencias lumínicas, tonalidades azules irreales, la desaparición de lo externo y la frialdad de María en escena. Esto contrasta con lo presenciado en los sueños: paisajes amplios donde los edificios y lo moderno no están presentes, pudiendo observar y comprender por completo la naturaleza.



Figura 16: María en el interior de su habitación en *Saír*.

4. ELABORACIÓN DEL PROCESO CREATIVO

Para realizar este Trabajo Final de Máster de carácter profesional, se ha llevado a cabo un recorrido creativo a través, como se ha ido diciendo, de lo aprendido durante el curso, desde la escritura del *storyline* hasta su finalización con la postproducción. Como se ha mencionado anteriormente, en este apartado se analizará todo este proceso para tener una visión completa de la evolución del cortometraje *Saír*.

4.1. El guion literario

Este proyecto se ha iniciado con una idea base: transmitir un problema de carácter social a través del género fantástico, usando como formato el cortometraje. Para llevarlo a cabo, se han seguido algunos parámetros recogidos en *El Manual del Guionista* de Syd Field (1995), comenzado planteando un tema, una trama y el *storyline* (ver anexo: Tema, Trama y *Storyline*), con su personaje y su acción, y así lograr una historia con un recorrido más coherente:

Y ése es el punto de partida. El tema.

¿Por dónde empieza el guionista?

Por un tema y la estructura.

Antes de poder prepararse siquiera para escribir el guion, tiene que tener un tema definido, una acción y un personaje (Field, 1995, p. 13).

Con estos tres elementos planteados, comenzó a surgir la historia de María, una joven encerrada en su casa va teniendo sueños recurrentes que la animan a salir de su habitación. Para hacer el relato y a los personajes más consistentes, se han planteado preguntas en torno a la protagonista (quién, qué, cuándo, dónde, cómo), ayudando así a su evolución durante el metraje.

Una vez resuelto el tono de *Saír* y la personalidad de los dos personajes, se escribe el guion estructura en tres actos (ver anexo: Estructura en tres actos) acompañada de la escaleta

(ver anexo: Escaleta) para poder plasmar el recorrido de la historia de una manera clara y consecuente a lo expresado en los apartados anteriores. Marcada la base y sobre todo el detonante, los puntos de giro y el clímax dentro del cortometraje, se comenzó a desarrollar el guion literario (ver anexo: Guion Literario).

Esta última acción se ha guiado especialmente con la escaleta, donde había recopilado de manera estructurada y resumida todos los acontecimientos que iban a ir sucediendo en *Saír*. Durante este recorrido, el guion literario ha sufrido aproximadamente cuatro versiones, donde se ha mejorado no solo el modo de narrar la historia sino también las incoherencias que se han ido encontrando, consiguiendo como resultado un relato más claro y entendible para el público

4.2. El guion técnico y storyboard

Con el guion literario resuelto y pensado en imágenes, se comenzó un trabajo de decisión e interpretación de estas escenas planteadas. En este proceso, se elaboró un guion técnico en estructura de lista, donde se vio cómo encajar toda la historia y sobre todo cuántos planos serían necesarios para resolverlo. Esto desembocó a la necesidad de hacer una *shot list*, con el fin de tener un recuento final de encuadres necesarios en el rodaje y acelerar el trabajo. (ver anexo: Guion Técnico y *Shot list*).

Este primer guion técnico se resolvió en un total de seis secuencias, dividiendo estas por su localización. Una vez corregido, nos hemos encontrado con el primer problema, y es que este formato era complejo para ser entendido durante el rodaje. Se optó por modificarlo a tabla, dividiendo los apartados relevantes: número de secuencia, plano en el que nos ubicamos, imagen que se presenta, sonido, música/fx y observaciones técnicas para el rodaje. (ver anexo: Guion Técnico).

Nº	PLANO	IMAGEN	SONIDO	MUSICA/ FX	OBSERVACIONES
----	-------	--------	--------	------------	---------------

En este caso, se ha mostrado el guion en orden cronológico, prescindiendo de la *shot list* y subrayando en amarillo los planos repetidos.

Con todos los encuadres planteados y estructurados para llevar a cabo en el rodaje, se ha realizado un *storyboard* donde se muestran todos los sucesos de *Saír* de manera visual, con pequeñas anotaciones debajo para seguirlo junto a la tabla y la *shot list*. (ver anexo: *Storyboard*).

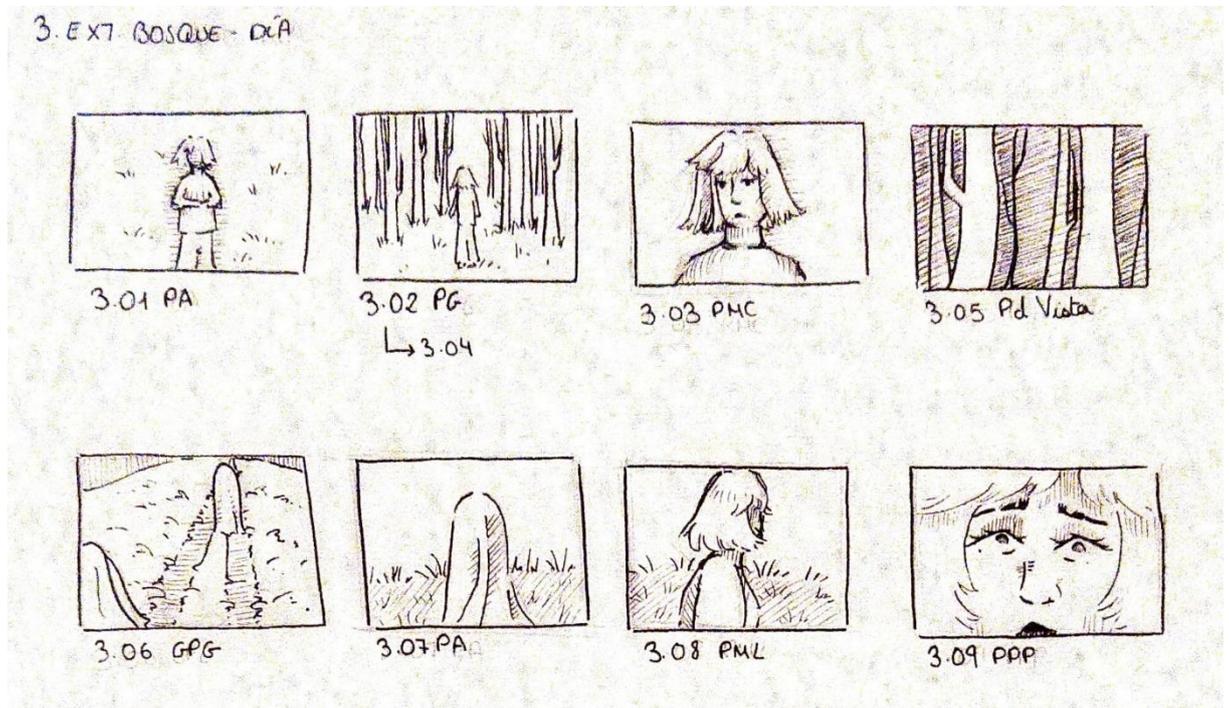


Figura 16: fragmento del storyboard de *Saír*.

4.3. Localizaciones

Para hacer la historia más atractiva, se han estudiado las localizaciones, tanto interiores como exteriores, y así otorgarles su valor estético y simbólico.

Durante todo este proceso creativo, hemos sido conscientes de que el bosque era un elemento clave en *Saír*, por lo que decidimos darle una narración propia más allá de la principal para darle más relevancia. Para ello, se han buscado entornos que encajasen por lo investigado en el apartado 2.6 dedicado a El paisaje como personaje clave.

Además, como se ha mencionado en la sección dedicada a la habitación, esta también es importante en la narración a pesar de no ser cambiante como la naturaleza, siendo el refugio de María y el canalizador de sus emociones.

Estas localizaciones, comenzaron como un boceto:



Figura 17: Bocetos iniciales del exterior en *Saír*.

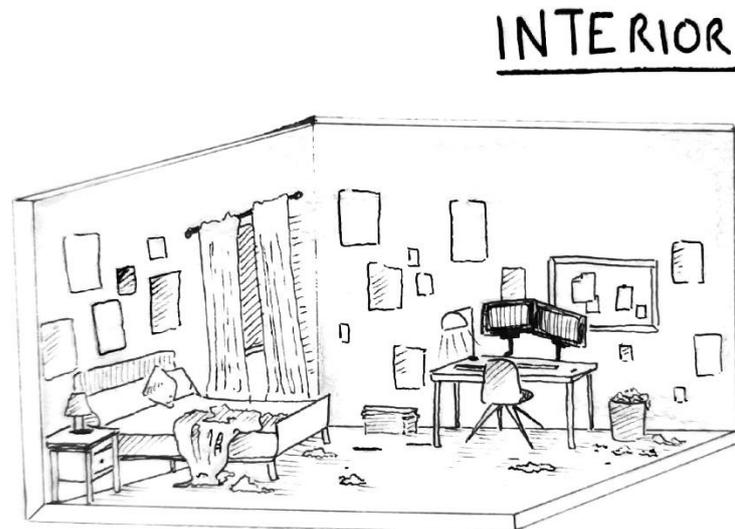


Figura 18: Boceto inicial del interior en *Saír*.

En estos bocetos, se comienzan a observar lo que serán las instalaciones finales del cortometraje. Con esta idea en mente, comenzó la búsqueda de entornos en Galicia con bastantes similitudes y que estuviesen cerca de carreteras o caminos de tierra para acercar el equipo sin dificultades.

Entre los escenarios planteados para *Saír*, el que ha dado más dificultades con diferencia ha sido la ladera debido a su ubicación, o porque se observaban postes de luz, cableado o carreteras:



Figura 19: Diferentes localizaciones para la ladera.

Finalmente, se encontraron localizaciones que fuesen de interés para el cortometraje tanto en exteriores como para la habitación (ver anexo: Localizaciones), por lo que se comenzó un estudio de planta de cámaras para encajar el *storyboard* ya resuelto en el espacio.

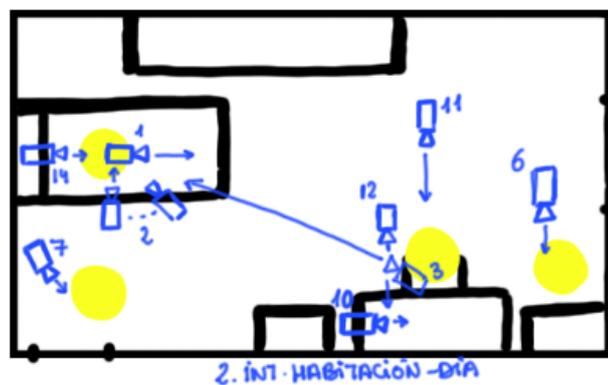


Figura 20: ejemplo de planta de cámara. 2. INT. HABITACIÓN- DÍA.

Estos diseños de plantas de cámara se han realizado para todos los entornos, divididas por secuencias, pretendiendo que el esquema sea entendible. En este caso, los puntos amarillos representan la posición de María, mientras que los círculos rayados serían la presencia.

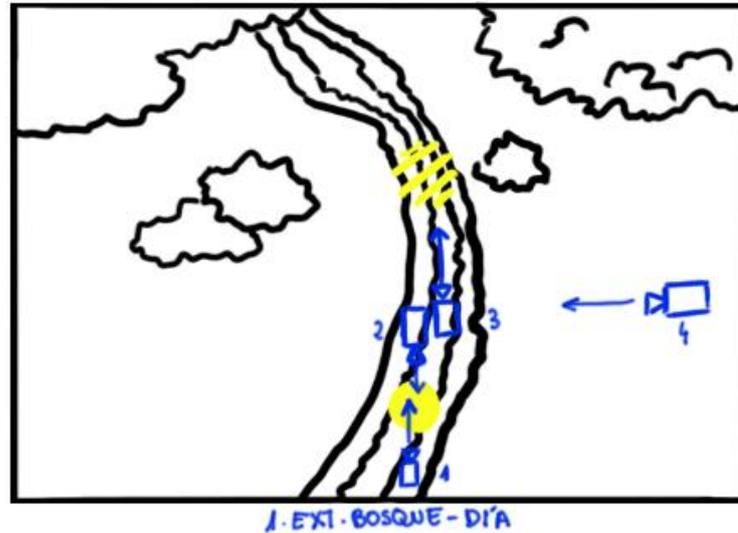


Figura 21: Ejemplo de planta de cámara. 1. EXT. BOSQUE-DÍA (ladera).

4.4. Plan de Rodaje

Con estos elementos listos además del vestuario, ya planteado y mencionado en el apartado 2.5. dedicado a El vestuario, se ha escogido una fecha donde habría disponibilidad para ir a Galicia, además de tener en cuenta el tiempo y a la actriz del cortometraje. A partir de estas premisas, se escogió grabar entre el 22 al 25 de abril, siendo finalmente realizado durante dos días: el 23 y el 24.

Fijado ese fin de semana, se realizó un plan de rodaje con el interés de tener en cuenta qué haría falta y sobre todo para ajustar los planos a nuestras necesidades (ver anexo: Plan de Rodaje). Esta propuesta para grabar el cortometraje se ha distribuido en estos apartados:

ESCENA	PLANO	D/N	INT/EXT	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN	PERSONAJE	ATREZZO Y LOCALIZACIONES	OBSERVACIONES
--------	-------	-----	---------	----------	-------------	-----------	--------------------------	---------------

Se ha planteado grabar primero el interior por la disponibilidad de la sala, ya que el lugar escogido para crear la habitación de María era una de trabajo. Partiendo con el tiempo que conlleva montar una sala de cero, se ha propuesto grabar durante la tarde para poder preparar toda la instalación por la mañana y así poder deshacerla a la noche. En esta propuesta, se ha

hecho una organización por ubicaciones, haciendo inicialmente las partes en las que se ve la ventana, continuando con la cama para hacerla y deshacerla y no estorbar en el proceso para acabar con los planos en la mesa de estudio.

En el exterior se ha simplificado más, teniendo en cuenta el lugar donde se aparcaría el coche y la cercanía con las localizaciones, por lo que el plan de rodaje se ha dividido en cuatro partes: iniciaríamos el rodaje en San Alberto (Ribeira), aparcando el coche cerca de *la subida entre los árboles* (sueño 2), en el proceso hacia la cima grabaríamos en *la ladera* (sueño 1) y acabaríamos en la parte alta de la montaña para rodar el final del segundo sueño; con esta parte finalizada, iríamos al monte de A Curota (Pobra do Caramiñal), donde se grabaría *la laguna* (sueño 3).

4.5. El Rodaje

El día 23 de abril a las 16:00 comienza el primer día de rodaje. Para no tener problemas de última hora, se preparó con antelación todo el decorado, el vestuario y todo el equipo humano y técnico.

Hemos dispuesto de un equipo conformado por una réflex Canon EOS 750 D, un trípode, tres luces led Rotolight NEO 2, un *stico* para el exterior y un espejo. Además, he obtenido la ayuda de dos compañeros, siendo uno de ellos, además, el actor de la presencia. Durante la mañana del 23 se montó toda la habitación.



Figura 22: Paola Piñeiro, la actriz que hace de María, abriendo la persiana.



Figura 23: montando la cama con un colchón hinchable.

Durante este día fuimos bien de tiempo, siguiendo sin dificultades la propuesta realizada para el plan de rodaje. El único inconveniente fue la ubicación de un plano que no estaba bien colocado, ya que requería que María estuviese con el pelo mojado y eso complicaría el rodaje de las siguientes escenas, por lo que lo filmamos al final del día.



Figura 24: Paola Piñeiro después del rodaje, con el pelo mojado.

El segundo día tuvimos menos complicaciones a pesar de grabarlo en el exterior. En ocasiones, debido a estar en caminos de tierra y ser paso para senderistas o ciclistas, tuvimos que parar el rodaje momentáneamente, pero no nos impidió acabar a tiempo.

Al contrario que en el día anterior, se ha empleado menos material, utilizado únicamente un *stico* para dirigir la luz y en ocasiones un pequeño foco para iluminar ligeramente la cara de María.



Figura 25: Julio Lagos, actor de la presencia, preparándose para su escena.

4.6. Postproducción

Con el rodaje finalizado, se ha empezado a realizar la postproducción, donde también se ha repasado más detalladamente los sonidos que se incluirían en el cortometraje para que fuesen acorde a la imagen (ver anexo: Guion Técnico).

El primer paso para comenzar esta nueva etapa ha sido revisar todos los planos rodados y escoger los que tienen menos defectos en imagen, ya que todo el proceso de audio está planteado para hacerlo desde cero dentro de Premiere. Con todos los videos válidos dentro de una misma carpeta, se han clasificado por escenas de exterior, interior y marcado la secuencia de la que forman parte.

El primer obstáculo encontrado al realizar este primer visionado ha sido comprobar la falta de calidad de imagen en los clips rodados en el interior, donde se observaba una gran

cantidad de ruido en las zonas oscuras. Para solucionarlo, se ha utilizado el programa Handbrake, donde se ha podido limpiar un poco la imagen para dotarla de un mejor aspecto

Dentro de Premiere, se introdujeron todos los videos ya archivados en una misma línea de tiempo, procurando seguir el orden propuesto en el guion técnico. Esta estructura inicialmente planteada fue modificada al encontrar complicaciones en la combinación de las escenas debido a escenarios, gestos o movimientos de los personajes que no coincidían con los siguientes planos. Además, durante este proceso se han hecho pruebas cambiando la disposición u ordenación, comprobando que el resultado era mejor para la narración del cortometraje.

Estas imágenes han sido reguladas individualmente, mejorando su color e introduciendo efectos. En las tonalidades, se ha optado por una baja saturación y una gama de azules grisáceos, para el exterior, con el fin de semejar un paisaje nublado, mientras que en el interior se han aumentado los contrastes para definir bien las diferencias entre azul y amarillo, además de recalcar la oscuridad de la estancia (ver anexo: Postproducción, Adobe Premiere).

En las zonas donde se muestra el bosque y en los interiores donde aparece la presencia, se ha recurrido al efecto *camera blur*, utilizando una máscara redondeada que emborrone los bordes de la imagen. Con esta herramienta se pretende generar un aspecto onírico.

Habiendo completado el apartado visual, se empezó a trabajar en el sonido, donde se han utilizado de base para ambos casos ruidos blancos y drones, consiguiendo reforzar la idea de estar presenciando el pensamiento de María y lo ilusorio. Se han utilizado sonidos de papeles, pasos o tazas reposándose para reflejar la vivencia del personaje en la vida real, pero a su vez los suspiros, murmullos de ella mientras sueña. Todo esto ha sido combinado con el efecto de eco (*surround reverb*) para dar la sensación de estar dentro de su cabeza.

Finalmente, se ha trabajado en los créditos, utilizando como programa el Adobe Photoshop para hacer una pequeña animación en 2D. Para ello, se ha escogido una paleta de colores que encajasen con lo expuesto anteriormente: los azules claros, casi grisáceos que recuerdan a un paisaje nublado; el transcurso del tiempo reflejado en el movimiento de las hojas (que se relaciona con el sufrimiento de María en el interior de su habitación) junto a la presencia apareciendo por sorpresa y el amarillo del texto destacando sobre la naturaleza.

5. CONCLUSIONES

El presente documento sobre el proceso creativo del cortometraje *Saír* se ha realizado como memoria del Trabajo Final de Máster de carácter profesional, donde se ha condensado no solo un proyecto práctico sobre la formación de un filme, sino también un marco teórico generado con el fin de aportar mayor coherencia en la justificación acerca del modo en el que se ha creado la narración y sobre la simbología de la historia.

Desde sus inicios hasta el final del proceso creativo de *Saír* se ha pretendido cumplir una lista de objetivos y, haciendo un pequeño análisis podría decirse que han sido superados / alcanzado de manera favorable, recalcando incluso haber hecho los créditos animados ya que, debido a la falta de tiempo se temía que no se podrían concluir. Dentro de los propósitos referidos a la postproducción, cabe señalar que los avances profesionales-personales se han logrado, pues se ha conseguido dotar al relato de una calidad de sonido óptima respecto a los aspectos que se pretendían transmitir, teniendo en cuenta que, en cortometrajes realizados anteriormente como *Catro Historias de Amor e Desamor* (2021), el audio no obtuvo un resultado tan pulido al realizar cortes bruscos en las pistas en el audio.

Además, se han buscado espacios para elegir las localizaciones idóneas. De igual modo se ha procedido a realizar un trabajo de investigación-documentación para seleccionar los colores y de análisis sobre las relaciones con otros artistas que ayudaron en la elaboración del cortometraje. Es relevante mencionar el esfuerzo por realizar un plan de rodaje que pudo efectuarse sin contratiempos, consiguiendo ejecutarlo únicamente con cuatro personas, algunos de ellos además actores, que han podido colaborar y ser constantes en el proyecto.

Por otra parte, podría mejorarse la calidad de los clips, ya que ha sido necesario recurrir a programas como Handbrake para limpiar la imagen y hubiese sido mejor solucionarlo con la luz en el propio rodaje. No obstante, es un aspecto que ha permitido adquirir conocimiento para practicar y perfeccionar en futuras creaciones.

Personalmente este trabajo me ha ayudado a hacer un resumen de todo lo aprendido en el Máster en cine, comunicación e industria audiovisual, pasando por el proceso técnico de la creación de un producto audiovisual hasta su base teórica para conformar la historia. El haber

podido conformar un cortometraje para el Trabajo Fin de Máster me ha permitido valorar este plan de estudios al igual que ha sucedido con las prácticas curriculares, y ser consciente de que me servirá para mejorar en mis próximos proyectos.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Amado, R. (2 de marzo de 2021). “Lúa Vermella”, la película que habla de la Galicia mágica. *Traveler*. <https://www.traveler.es/experiencias/articulos/lua-vermella-pelicula-lois-patino-galicia-magica/20343>
- Argullol, R. (1949). *La atracción del abismo, un itinerario por el paisaje romántico*. Barcelona: Plaza y Janés.
- Arnaldo, J. (1993). *Historia 16: El arte y sus creadores nº33. Caspar David Friedrich*. Madrid: Ed. Rústica.
- Bloom, H. y Hobby, B. (2009). *The Hero's Journey*. Bloom's Literary Criticism.
- Burguera, J. (2018). Cine de fantasía y cine fantástico. El destinador como fundamento de la dicotomía entre géneros en M. M. Borrás (Ed.), *¿Qué es el cine?* (pp. 391-406). Ediciones Universidad de Valladolid.
- Burguera, J. J. (2015). *Donación simbólica, donación siniestra. Aportaciones sobre el cine de fantasía y el cine fantástico*. [Tesis de Doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio Institucional de la UCM.
- Chion, M. (1989). *Cómo se escribe un guion*. Cátedra, Signo e Imagen
- Field, S. (1995). *El manual del guionista*. Plot, ediciones.
- Hofmann, W. (1992). *Caspar David Friedrich. Pinturas y dibujos*. Museo Nacional del Prado, Catálogo de la exposición celebrada en Madrid.
- Heller, E. (2004). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Editorial GG.
- Japón tiene más de un millón de “hikikomori”. (8 de junio de 2019). *Nippon.com*. <https://www.nippon.com/es/japan-data/h00463/>
- Mamunes, L. (2011). *Edward Hopper Encyclopedia*. Editorial McFarland.
- Mato, M. (31 de agosto de 2020). Lois Patiño: “Hace falta arte y experimentación para abrir perspectivas de la vida”. *Faro de Vigo*.

- <https://www.farodevigo.es/sociedad/2020/08/31/lois-patino-falta-arte-experimentacion-14789645.html>
- Murillo, L. (6 de enero de 2021). La estructura del viaje del héroe. *Creamundi*.
<https://creamundi.es/la-estructura-del-viaje-del-heroe/>
- Museo Nacional Thyssen-Bornemisza. (s.f.). *Edward Hopper*.
<https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/hopper-edward>
- Paola, M. (15 de abril de 2017). Los hikikomori también existen en España. *La Vanguardia*.
<https://www.lavanguardia.com/vida/20170415/421696958268/hikikomori-aislamiento-social.html>
- Renner, R. G. (1990). *Edward Hopper 1882-1967: transformation of the real*. Editorial Taschen.
- Rivera, A. (5 de marzo de 2020). Lois Patiño, director de *Lúa Vermella*. *Cine Europa*.
<https://cineuropa.org/es/interview/386551/>
- Salvá, N. (22 de febrero de 2020). Lois Patiño: “Mi cine es una reivindicación de la identidad gallega”. *El Periódico*. <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20200222/entrevista-lois-patino-estreno-lua-vermella-berlinale-2020-7859809>
- Sánchez, S. (23 de febrero de 2020). Lois Patiño: “Mi película trata sobre la necesidad de cerrar una herida abierta por el duelo”. *La Razón*.
<https://www.larazon.es/cultura/20200223/6anwyz2twfgh5abbcffj3cc4wm.html>
- Souter, G. (2012). *Edward Hopper: Light and Dark*. Parkstone International.
- Tamaki, S. y Angles, J. (2013). *Hikikomori: Adolescence without End*. Publicado por la Universidad de Minnesota.
- Whitney Museum of American Art. (2014). *Edward Hopper and Photography*.
<https://whitney.org/exhibitions/edward-hopper-and-photography>

ANEXO

TEMA, TRAMA Y *STORYLINE*

Tema: aislamiento social.

Trama: el encuentro en sueños con ella misma.

Storyline:

Una mujer joven está encerrada en su casa, en el proceso, diversos mensajes aparecen a lo largo del metraje para ayudarla pero ella los ignora. Se ve cómo el calendario va cambiando de fecha y toda su habitación se desorganiza con el tiempo. Durante este estado, la protagonista tiene sueños que se van repitiendo, donde un ser le ofrece su mano. Finalmente, decide tenderle la mano y acepta su ayuda, consiguiendo salir de casa.

Quién: una chica joven.

Qué: está encerrada en casa y rechaza la ayuda externa.

Cuando: en la actualidad, la historia ocurre durante un año.

Dónde: en su habitación.

Cómo: consigue salir de su propio aislamiento.

ESTRUCTURA EN TRES ACTOS

Introducción

Un bosque nublado en el que únicamente se puede ver un camino que es recorrido vagamente con la mirada. Después de un suave pestañeo, se observa a una presencia a lo lejos. El personaje está inmóvil, cubierto de pies a cabeza con una túnica y es imposible conocer su identidad. María comienza a temblar, todo lo que observa se agita al mismo ritmo que ella y vuelve a pestañear. En su mirada puede percibirse que está nerviosa. Ella se levanta, está en su habitación, tiene las ventanas completamente cerradas y toda la sala tiene un tono frío. (detonante)

Se toca el pecho intentando relajarse, se recompone y decide prepararse un té. En el proceso se observa cómo entra una carta por debajo de la puerta de su habitación y se une a muchas otras más. María las guarda en una caja y se va a su escritorio, donde marca el día en el que está y empieza a jugar al ordenador. Se va a la cama hasta que se consigue quedar dormida.

Pestañea y vuelve a adentrarse en el sueño. Entre la niebla vuelve a encontrarse con la presencia y decide perseguirla. (1er Punto de Giro)

Nudo

María recorre el bosque mientras sigue los pasos del personaje. Llegan a la cima y el paisaje comienza a despejarse lentamente. La presencia se gira y un pequeño destello amarillo alumbró la cara de María, sus ojos se abren con sorpresa, viéndose el reflejo de la luz en ellos. Esta luz amarilla es cada vez más intensa, ella cierra los ojos bruscamente y cuando los abre vuelve a estar en la habitación, tumbada en la cama deshecha. La luz amarilla que entra del exterior le impacta en la cara, cierra los ojos con molestia y se esconde en las sábanas.

A medida que pasa el tiempo, la habitación está más desorganizada, el suelo se cubre de papeles con bocetos de la presencia, botellas vacías y objetos sueltos, estos dibujos están ligeramente iluminados por la luz amarilla del exterior. El calendario tiene más X y la caja con cartas está a rebosar, algunas de ellas abiertas con mensajes de ánimos hacia María. Ella dibuja sobre una

mesa, realiza diversos bocetos de esa aparición mientras revisa detenidamente su diario, en él se pueden observar fechas y detalles sobre este personaje. Tiene un brazo apoyado sobre la mesa, donde reposa su cabeza, los ojos se le cierran de cansancio y vuelve a entrar en el sueño.

Otra vez en el paisaje, María observa el rastro de unas pisadas que la llevan a una laguna. Se acerca y sumerge los pies mientras todo se empieza a iluminar de una luz cálida, la presencia vuelve a aparecer.

Empieza a acercarse lentamente hacia María hasta quedarse frente a ella. Le extiende la mano con el propósito de que ella la acepte, pero consigue el efecto contrario. María escapa aterrada, adentrándose en la laguna hasta sumergirse. (2do Punto de Giro)

Desenlace

María observa la ventana, de la que sale un hilo de luz que ilumina la habitación. Empieza a ordenar la habitación con calma hasta que se encuentra con todas las cartas, todas ellas con mensajes de ánimo, animándola a salir al exterior.

Observa diferentes elementos que la rodean, especialmente el calendario, donde es consciente de todos los días y meses que tiene marcados. Decide abrir la ventana pero, en el proceso, se asusta y cierra totalmente la persiana.

La presencia aparece para ofrecerle su ayuda una vez más, esta vez María la acepta y consigue recoger valor para abrir la ventana.

ESCALETA

Planteamiento

- 0- Inicio en el paisaje nublado.
- 1- María se encuentra con la presencia.
- 2- La protagonista se despierta. **Detonante**
- 3- Se encuentra con las cartas.
- 4- Marca con una X la fecha en el calendario.
- 5- Vuelve a dormirse y decide seguir a la presencia. **1er Punto de Giro.**

Nudo

- 6- María se encuentra con la presencia, la luz amarilla ilumina su rostro.
- 7- Vuelve a despertarse, la luz del exterior la ilumina.
- 8- La habitación está más desorganizada.
- 9- Realiza una memoria y dibujos sobre la presencia.
- 10- Se duerme y entra en el sueño, está en la orilla de una laguna.
- 11- Rechaza la ayuda de la presencia y se sumerge en el agua. **2do Punto de Giro.**

Desenlace

- 12- Su habitación tiene una luz cálida, teñida de color amarillo.
- 13- Guarda todos los dibujos y empieza a mirar todas las cartas de la caja.
- 14- Decide abrir la ventana y no es capaz.

15- Aparece la presencia, le ofrece la mano. Clímax

16- María acepta la mano de la presencia y su cuerpo se ilumina.

17- María abre la ventana.

GUION LITERARIO

1 EXT. BOSQUE - DÍA

Un bosque completamente nublado, aunque se perciben sus árboles altos y una pequeña aldea abandonada a un lado. Algunas zonas del bosque comienzan a disiparse, únicamente se observa un camino. La protagonista, María, pestañea perpleja y advierte que en medio de ese camino aparece una presencia, completamente inmóvil, vestida de blanco con una túnica que no le permite ver su cara, sus pies están descalzos. Destaca entre la niebla por sus prendas claras. María observa con ojos atemorizados a la presencia y comienza a temblar, agitándose también su visión, todo el paisaje se emborrona. María pestañea muchas veces con nerviosismo.

TRANSICIÓN A TRAVÉS DE LOS PESTAÑEOS DE MARÍA

2 INT. HABITACIÓN - DÍA

María se levanta de la cama agitada, llevando la mano al pecho. La habitación es fría, de tonalidades azules, está ligeramente desordenada y tiene las persianas totalmente cerradas. La luz de la sala es artificial. La sábana de la cama donde estaba tumbada María está tirada en el suelo, junto al edredón. María se sienta bruscamente en la cama mientras hiperventila, mira la hora en el reloj digital de la mesilla, marcan las 17:35. Empieza a relajarse, de nuevo se levanta de la cama y se estira. Con paso lento, se dirige a una de las estanterías donde tiene un par de tazas apoyadas de manera alineada y un pequeño calentador de agua. Mientras busca en una cajita de té una tila, escucha un ruido que la hace mirar hacia la puerta de la habitación.

Una carta de color alegre pasa sin dificultad por debajo de la puerta y se queda tirada junto a muchas otras. Ella deja la cajita de las infusiones al lado del calentador de agua y se acerca a revisar el resto de cartas que se han empezado a acumular con rostro nostálgico. Perezosamente, se agacha y, evitando conocer el remitente, coge todas las cartas con sus manos y las echa en una caja. El calentador de agua deja de funcionar, emitiendo un pequeño pitido que llama la atención de María.

Con la tila en su mano, María se recuesta en la silla del escritorio, lleno de ropa arrugada tanto encima como a los lados. Apoya la tila y detiene su mirada en el calendario, coge un rotulador cercano y tacha la fecha en la que está. Más tarde, María está jugando al ordenador mientras pasa el tiempo.

Vuelve a su cama y se tumba, se queda quieta con la mirada perdida hasta que consigue dormirse.

TRANSICIÓN CON FUNDIDO A NEGRO

3 EXT. BOSQUE - NOCHE

Está dividida en dos apartados (3.a y 3.b)

María vuelve a adentrarse en el sueño, se encuentra en medio del bosque. A lo lejos, entre la niebla, observa un destello claro, María abre los ojos con sorpresa y decide seguirlo.

1ER PUNTO DE GIRO

María, con los pies descalzos, comienza a caminar entre los árboles siguiendo el destello. Realiza pasos delicados para no hacerse daño mientras camina, su cara sigue mostrando interés, con los ojos atentos a lo que sucede.

Llega a la cima del bosque, ya no hay árboles, el paisaje es liso, completamente cubierto de niebla.

La niebla se empieza a disipar donde está el destello, María puede observar que era la presencia de su sueño anterior.

La presencia se da la vuelta, enfrentándose a ella. La túnica que lleva se agita con el viento. La presencia está ligeramente iluminada con un tono amarillo, su brillo cubre el rostro de María. Los ojos de María se abren impresionados, se puede observar el brillo amarillo reflejándose en ellos.

La luz amarilla empieza a tener más intensidad, María da un paso atrás con temor, el brillo le deslumbra, cierra los ojos con fuerza.

4 INT. HABITACIÓN - DÍA

Con brusquedad, vuelve a abrir los ojos. Está tumbada en su cama deshecha, con el edredón en el suelo.

La habitación cada vez está más desordenada, una de sus ventanas tiene la persiana ligeramente subida y la cortina blanca se mueve con suavidad. Por la ventana se cuele una luz amarilla que rebota en la cara de María, ella cierra los ojos con molestia y se esconde en las sábanas.

El desorden sigue en aumento, el suelo está cubierto de papeles con bocetos del recuerdo que tiene de la presencia en sus sueños. Hay botellas vacías, ropa arrugada... objetos aleatorios desperdigados por toda la habitación. La caja de las cartas está todavía mas llena, provocando que gran parte de ellas estén tiradas a un lado. Una está ligeramente abierta, se puede leer:

CARTA

Cando voltaremos a v...?

(¿Cuándo volveremos a v...?)

El calendario tiene todavía más cruces, con muchos bolígrafos y rotuladores alrededor.

María está en una mesa, concentrada en hacer bocetos rápidos de la presencia, mirando uno a uno los dibujos y comparándolos con mirada seria. En el suelo hay muchos más, algunos iluminados por un rayo de luz cálido que proviene de la ventana.

A un lado de la mesa hay un montón de hojas apiladas algo arrugadas, donde tiene anotaciones con fechas de todos sus sueños. Estas anotaciones están escritas con rapidez, gran parte del folio está tachado y reescrito sin mucho mimo. Se observa cómo la estancia está cada vez más desordenada. María, con la cabeza apoyada en su brazo, empieza a adormilarse mientras se queda mirando detenidamente la pequeña rendija de donde proviene la luz amarilla. Sus ojos empiezan a cerrarse hasta que se duerme.

5 EXT. BOSQUE - DÍA

Está dividido en dos apartados (5.a y 5.b)

María vuelve a entrar en el sueño, empieza a seguir unos rastros de pisadas en el suelo.

Sigilosamente, pisa sobre el rastro para no perderse hasta que llega a una laguna. Comienza a sumergir los pies hasta quedarse de pie en la orilla.

En el agua empieza a rebotar un intenso brillo amarillo, casi dorado. Tanto el paisaje de alrededor como María se cubren de esta luz.

María se tensa y mira el lugar de procedencia de la luz. Se vuelve a encontrar con la presencia que se acerca lentamente arrastrando los pies hacia María mientras su túnica se agita suavemente con el viento.

María, totalmente inmóvil, observa cómo se acerca, su respiración cada vez es más agitada. Cuando la presencia está a escasos metros, se para frente a ella. María duda si avanzar hacia la presencia.

La presencia, todavía quieta, alza lentamente la mano para ofrecérsela a María.

María recibe el brillo amarillo de la mano y su respiración se agita más. Sus ojos empiezan a mover la vista con inseguridad entre la presencia, su mano y ella misma.

Finalmente decide retroceder, metiéndose en el agua de la laguna. La presencia vuelve a acercarse a María, todavía ofreciendo su mano. María sigue escapando, hundiéndose cada vez más en el agua hasta que tropieza y se sumerge. El brillo amarillo sigue iluminándola a pesar de estar bajo el agua.

2DO PUNTO DE GIRO

6 INT. HABITACIÓN - DÍA

La 6 está dividida en dos apartados (6.a y 6.b)

María está con un pijama y todo el pelo completamente mojado, envuelto en una toalla. Observa la ventana, que tiene la persiana abierta por la mitad y. La cortina se mueve con suavidad. Todos los objetos desordenados del suelo están iluminados con la luz amarilla proveniente de la ventana.

María empieza a ordenarlos. Coge los dibujos y, mientras los observa, los introduce en un cajón junto a las hojas de anotaciones. Toda la ropa, las latas... las recoge con detenimiento.

Mientras está ordenando, sus ojos se paran en la caja llena de cartas, coge aire y agarra la caja. Se sienta en la silla del escritorio, la apoya a un lado de la mesa y empieza a abrir las cartas de una en una, para leerlas:

CARTA 1

Cando voltaremos a verte? Xa pasou máis dun ano dende que non sabemos nada de ti. Queremos ver o teu sorriso de novo, María.

Con amor, a xente que te quere.

(¿Cuándo volveremos a verte? Ya ha pasado más de un año desde que no

*sabemos nada de ti. Queremos ver tu
sonrisa de nuevo, María.
Con amor, la gente que te quiere).*

CARTA 2

Ola María, feliz cumpleaños! O teu pai e eu desexamos que te atopas ben e disfrutes do teu día. Ven a visitarnos filla, por favor.

(Hola María, ¡feliz cumpleaños! Tu padre y yo deseamos que te encuentres bien y que disfrutes de tu día. Ven a visitarnos hija, por favor).

CARTA 3

Ola, amiga! Adivinas qué? Onte fun ao noso bar de sempre e pedín o teu xeado favorito, teño ganas de compartilo contigo! Bótoche de menos.

(¡Hola, amiga! ¿Adivinas qué? Ayer fui a nuestro bar de siempre y me pedí tu helado favorito, ¡tengo ganas de compartirlo contigo! Te echo de menos).

María contiene sus lágrimas y se acerca al calendario. Empieza a retroceder páginas, observando todos los días y meses que ha marcado todo ese tiempo. Después de coger una gran bocanada de aire, se acerca a la ventana. Mueve la cortina con delicadeza y agarra la cinta para abrir la persiana. Empieza a alzar la persiana con cuidado, hasta que la luz se acerca a sus ojos y se asusta. Se echa hacia atrás, soltando la persiana de golpe, provocando que se cierre de manera abrupta. Toda la sala vuelve a estar teñida de colores fríos, ella se sienta en una silla y echa las manos a la cara, intentando calmarse. Con los ojos húmedos, observa la ventana, aunque no puede verla de manera nítida. Detiene sus ojos en la cortina, cada vez la ve más borrosa. En ese mismo sitio, aparece nuevamente la presencia. Se acerca lentamente a María, quedando a escasos centímetros de ella. María, muy despacio, alza la cabeza y, una vez mira a la presencia, se seca los ojos con las mangas. María sigue mirandola fijamente con temor. La presencia alza la mano detenidamente, emanando un brillo cálido. María vuelve a ponerse intranquila y empieza a respirar agitadamente, mueve con nerviosismo los ojos entre la mano de la presencia y su rostro cubierto.

Finalmente, apoya su mano sobre la de la presencia y la luz amarilla ilumina todo el cuerpo de María.

María vuelve a estar sola en la habitación, el cuerpo y lo que rodea sigue con un ligero brillo amarillo, su mano sigue alzada, la baja lentamente. Observa hacia la ventana y ve que nuevamente está la persiana abierta por la mitad, con la cortina blanca agitándose suavemente.

María se levanta decididamente, coge aire y va hacia la ventana. Mueve la cortina hacia un lado, esta vez la aparta con mimo y con una ligera sonrisa. Coge la cinta de la persiana y, con rostro decidido, tira.

Se ve el exterior del piso, todo iluminado con tonos cálidos.

GUIÓN TÉCNICO Y *SHOTLIST*

Guión técnico

Sair- Nuria Oujo Míguez

GUIÓN TÉCNICO

FORMATO 16/9, 1080p, 25fps.

ESCENA 1 EXT. BOSQUE- DIA

Nº	PLANO	IMAGEN	SONIDO	MUSICA/ FX	OBSERVACIONES
1.01	Gran Plano General/ Normal/ Frontal	Se observa el bosque.	Viento Pestañeo	Drone Murmullos Cascabel	La pantalla se oscurece para hacer sensación de pestañeos. Ligero paneo hacia la derecha. Cámara en mano.
1.02	Plano Medio Largo/ Normal/ Frontal	María abre los ojos, pestañea agotada.	Viento Pestañeo Pasos	Drone Murmullos	Cámara en mano con ligero paneo a la derecha.
1.03	Plano General/ Normal/ Frontal	La presencia aparece en el camino.	Viento Pasos	Drone Murmullos	Cámara en mano, se mantienen los pestañeos.

1.04	Plano Doble/ Normal/ Lat. Derecho de María	La presencia y María se enfrentan.	Viento Pasos	Drone más intenso Murmullos	Plano Fijo.
1.05 (1.02)	Plano Medio Largo/ Normal/ Frontal	María está cada vez más nerviosa.	Viento Pestañeo	Drone más intenso Murmullos	Cámara en mano.
1.06 (1.03)	Plano General/ Normal/ Frontal de la presencia	El paisaje se vuelve más borroso	Viento Pestañeo Cascabel	Drone más intenso Murmullos	Cámara en mano. Fundido a negro.

ESCENA 2 INT. HABITACIÓN- DIA

Nº	PLANO	IMAGEN	SONIDO	MUSICA/ FX	OBSERVACIONES
2.01	Punto de Vista/ Contrapicado a Normal/ Frontal	María se alza agitadamente.	Sábana Suspiro María moviéndose	Ruido interior habitación	Cámara en mano.
2.02	Primer Plano/ Ligero Picado/ de Frontal a Frontal desde el Lat. Derecho	Se observa a María nerviosa en cama.	Sábana Suspiro María moviéndose	Ruido interior habitación	Cámara en mano.
2.03	Plano General/ Normal/ Diagonal Derecha a Frontal de María	Se observa la habitación de María.	Sábana Suspiro	Ruido interior habitación	Cámara fija.
2.04 (2.02)	Plano Medio Largo/ Picado/ Diagonal Derecha Frontal de María	María se recoloca y mira la hora.	Sábana Suspiro María moviéndose Móvil	Ruido interior habitación	Cámara en mano.
2.05 (2.03)	Plano Entero/ Normal/ Diagonal Derecha Frontal de María	María se levanta de cama y se dirige a una estantería.	Pasos Suspiro	Ruido interior habitación	Ligero Paneo, Cámara Fija.
2.06	Plano Medio Largo/ Normal/ Dorsal. En	María está en frente a la estantería, se gira hacia el lateral	Pasos Suspiro Sonido de apoyar	Ruido interior habitación	Cámara en mano.

	escorzo de María	derecho para revisar la caja de tilas, escucha un ruido y dirige la mirada hacia allí.	Movimiento María		
2.07	Plano Detalle/ Contrapicado/ Lat. Derecho a la puerta	La carta entrando por debajo de la puerta, se queda junto a muchas otras, se puede observar la silueta de María al fondo, con la caja de infusiones.	Sonido papel Movimiento María Sonido de apoyar Suspiro	Ruido interior habitación	Cámara fija.
2.08 (2.06)	Plano Medio Largo/ Normal/ Dorsal. En escorzo de María	Deja la caja de infusiones y se dirige hacia la puerta.	Sonido de apoyar Movimiento de María Pasos Suspiro	Ruido interior habitación	Dejar 5 seg a María observando con nostalgia la carta. Paneo hacia la derecha.
2.09 (2.07)	Plano Detalle a Primer Plano/ Contrapicado/ Lat. Derecho a la puerta	María deja la caja de infusiones y se acerca a la puerta a recoger la carta/paneo/ María recoge todas las cartas y las tira a una caja.	Sonido de apoyar Movimiento de María Pasos Papel Suspiros	Ruido interior habitación	Cámara fija con paneo hacia arriba con seguimiento a la carta. Pasamos a Primer Plano de María girándose debido a la máquina de té.
2.10	Plano Detalle/ Normal/ Lat. Derecho de la mesa de escritorio.	María deja la tila a un lado del escritorio y se sienta.	Sonido de apoyar Asiento Suspiro	Ruido interior habitación	Cámara fija.
2.11	Plano Americano/ Liger Picado/ Dorsal	María en el escritorio. Se pueden ver todas las prendas arrugadas a su alrededor. María mira hacia el calendario y coge un boli.	Movimiento de María Papel Sonido de agarrar Suspirar Asiento	Ruido interior habitación	Cámara fija.
2.12	Plano Detalle/ Normal/ Frontal	María tacha una fecha en el calendario.	Movimiento de María Escribir Papel Suspirar Asiento	Ruido interior habitación	Cámara fija.

2.13 (2.11)	Plano Americano/ Ligero Contrapicado/ Dorsal	María está en el escritorio, tacha el calendario y sigue a sus cosas.	Movimiento de María Escribir Papel Suspirar Asiento	Ruido interior habitación	Cámara fija.
2.14	Plano Americano/ Cenital/ Frontal	María está tumbada boca arriba en la cama, empieza a entrarle el sueño.	Suspirar Sábana	Ruido interior habitación	Cámara en mano.

ESCENA 3 EXT. BOSQUE- DIA

Nº	PLANO	IMAGEN	SONIDO	MUSICA/ FX	OBSERVACIONES
3.01	Plano Americano/ Cenital/ Frontal	María está tumbada en el suelo, completamente despierta. Hace el gesto de levantarse.	Cascabel Viento Reincorporo	Drone Murmullos	Cámara en mano.
3.02	Plano General/ Ligero Contrapicado/ Dorsal	María se levanta, observa un destello claro y decide seguirlo.	Viento Pasos	Drone Murmullos	Cámara fija.
3.03	Plano Medio Corto/ Normal/ Lat. Derecho Frontal	Los ojos de María abriéndose, la luz amarilla rebota en ellos.	Viento	Drone Murmullos	Cámara en mano.
3.04 (3.02)	Plano General/ Ligero Contrapicado/ Dorsal	María comienza a seguir el destello.	Viento Pasos	Drone Murmullos	Cámara fija.
3.05	Punto de Vista/ Picado/ Frontal	Se ve cómo sube María.	Viento Pasos	Drone más intenso Murmullos	Cámara en mano.
3.06	Gran Plano General/ Normal/ Dorsal	Se ve la cima con la presencia de pie en el fondo. Se observa a María entrando en el plano en escorzo.	Viento Pasos	Drone más intenso Murmullos	Cámara fija.
3.07	Plano Americano/ Normal/ Dorsal	La presencia se da la vuelta.	Viento	Drone más intenso Murmullos	Cámara en mano.
3.08	Plano Medio Largo/	La luz amarilla rebota en María.	Viento Pestañeo	Drone más intenso	Cámara en mano.

	Normal/ Lat. Derecho			Murmullos	
3.09	Primerísimo Primer Plano/ Normal/ Lat. Derecho	La luz amarilla rebota en los ojos de María, los cierra.	Viento Pestaños Cascabel	Drone más intenso Murmullos	Cámara en mano. Transición a la siguiente secuencia con pantalla en negro.

ESCENA 4 INT. HABITACIÓN- DIA

Nº	PLANO	IMAGEN	SONIDO	MUSICA/ FX	OBSERVACIONES
4.01	Plano Detalle/ Normal/ Frontal	El edredón cayendo de la cama, a ras del suelo. La luz amarilla rebota en la manta.	Sábana Golpe Sonido ordenador	Ruido interior habitación	Cámara fija.
4.02	Plano Detalle/ Normal/ Diagonal Izquierda Frontal	Se observa la ventana de la habitación con la persiana ligeramente subida, a un lado hay un espejo en el que se observa a María.	Sonido ordenador	Ruido interior habitación	Cámara fija.
4.03	Plano Medio Corto/ Ligero Picado/ Dorsal	Se observa la cabeza de María recostada, el pelo brilla por la luz, ella se gira y queda en perfil a la cámara. Cierra los ojos con molestia y se cubre con las sábanas.	Movimiento sábana Suspiro Sonido ordenador	Ruido interior habitación	Cámara fija.
4.04	Plano Detalle/ Ligero Picado/ Normal	Las hojas en el suelo al lado del escritorio, se pueden ver al fondo los pies de María en la silla. Caen más hojas arrugadas en al suelo. En algunas se perciben bocetos y anotaciones.	Sonido ordenador Lápiz moviéndose Recolocándose en asiento Suspiros Papel	Ruido interior habitación	Cámara fija.

4.05	Plano General a Plano Americano/ Ligerito Picado/ Dorsal	María boceta en el escritorio.	Sonido ordenador Lápiz moviéndose Recolocándose en asiento Suspiros Papel	Ruido interior habitación	Cámara fija. Zoom in.
4.06	Plano Detalle a Plano Medio/ Normal/ Lat. Izquierdo	Se ve el calendario con más cruces/paneos/ María está bocetando, mueve las cosas rápido y hacen más hojas.	Sonido ordenador Lápiz moviéndose Recolocándose en asiento Suspiros Papel	Ruido interior habitación	Ligerito paneo hacia arriba. Cámara fija.
4.07 (4.06)	Primer Plano/ Normal/ Lat. Izquierdo	María sigue bocetando hasta que empieza a adormilarse.	Sonido ordenador Lápiz moviéndose Recolocándose en asiento Suspiros	Ruido interior habitación	Cámara fija.
4.08 (4.05)	Plano Americano/ Ligerito Picado/ Dorsal	María se duerme.	Sábanas Suspiros Sonido ordenador Sonido caída	Ruido interior habitación	Cámara fija. Fundido a negro.

ESCENA 5 EXT. BOSQUE- DIA

Nº	PLANO	IMAGEN	SONIDO	MUSICA/ FX	OBSERVACIONES
5.01	Plano Detalle/ Normal/ Dorsal	Se ven los pies de María quietos. Está de pie.	Viento Pasos Agua Cascabel	Drone Murmullos	Cámara en mano.
5.02	Plano General/ Normal/ Dorsal	María está de pie en medio del bosque, comienza a caminar.	Viento Pasos Agua	Drone Murmullos	Cámara fija.
5.03	Plano Medio Largo/ Normal/ Dorsal a Lateral Derecho	María sigue caminando, se acerca a la orilla.	Viento Pasos Agua	Drone Murmullos	Cámara en mano.
5.04	Gran Plano General/ Normal/ Lat.	Está de pie frente a la orilla, se comienza a iluminar el agua.	Viento Agua	Drone Murmullos	Cámara fija.

	Derecho de María				
5.05 (5.03)	Plano Americano/ Normal/ Lateral Derecho a Frontal	María se gira hacia su lado derecho para mirar lo que sucede detrás. Se observa la presencia a lo lejos.	Viento Pasos Agua	Drone Murmullos	Cámara en mano.
5.06	Plano Entero/ Normal/ Frontal de la presencia	La presencia se acerca lentamente.	Viento Agua	Drone más intenso Murmullos	Cámara en mano.
5.07 (5.04)	Gran Plano General/ Normal/ Lat. Derecho de María	La presencia se acerca lentamente a María hasta que se queda quieta.	Viento Agua	Drone más intenso Murmullos	Cámara en mano.
5.08	Punto de Vista/ Ligero Picado/ Frontal de la presencia	La presencia extiende su mano.	Viento Sonido sábana Agua	Drone más intenso Murmullos	Cámara en mano.
5.09	Plano Medio Largo/ Contrapicado/ Frontal	María duda y se aleja.	Viento Pasos Agua	Drone más intenso Murmullos	Cámara en mano.
5.10	Plano Detalle/ Normal/ Dorsal	María escapa de la presencia, se mete en el agua y tropieza.	Viento Pasos Agua Chapoteo	Drone más intenso Murmullos	Plano detalle de la mano de la presencia.
5.11 (5.04)	Gran Plano General/ Normal/ Lat. Derecho de María	La presencia se mantiene en el sitio con la mano alzada, María tropieza y cae.	Viento Pasos Agua Chapoteo	Drone más intenso Murmullos	Cámara en mano.

ESCENA 6 INT. HABITACIÓN- DIA

Nº	PLANO	IMAGEN	SONIDO	MUSICA/ FX	OBSERVACIONES
6.01	Plano Medio Corto/ Normal/ Dorsal	María está sentada en la cama con el pelo mojado. Se observa la ventana a lo lejos. Hace el amago de levantarse.	Sábanas Gotas de agua Suspiros María Sonido ordenador	Ruido interior habitación	Cámara fija.
6.02	Plano Detalle/	Todos los bocetos de la presencia en el suelo,	Sonido papel Pasos	Ruido interior habitación	Cámara fija.

	Cenital/ Frontal	iluminados por la luz de la ventana. La mano de María recoge los dibujos.	Suspiros Sonido ordenador		
6.03	Plano Medio/ Normal/ Frontal	María tiene los dibujos en sus manos, los deja en un cajón.	Sonido papel Caja moviéndose Pasos Suspiros Sonido ordenador	Ruido interior habitación	Cámara fija.
6.04	Plano Americano/ Normal/ Frontal	María se sienta en el borde de la cama y empieza a sacar las cartas de una en una.	Sonido sentándose Caja Pasos Suspiros Sonido papel Sábanas Sonido ordenador	Ruido interior habitación	Cámara fija.
6.05	Plano Detalle/ Picado/ Frontal	Se ve lo que pone en las cartas.	Suspiros Papel Sábanas Sonido ordenador	Ruido interior habitación	Cámara fija.
6.06	Plano Medio/ Normal/ Frontal	María lee las cartas.	Suspiros Papel Sábanas Sonido ordenador	Ruido interior habitación	Cámara fija.
6.07 (6.04)	Plano Americano/ Normal/ Frontal	María deja las cartas a un lado, empieza a frotarse los ojos, hace el amago de levantarse.	Suspiros Papel Sábanas Sonido cama Manos frotándose Sonido ordenador	Ruido interior habitación	Cámara fija.
6.08	Plano Medio Largo/ Normal/ Lat. Derecho a Dorsal Diagonal Derecho	María coge el calendario y empieza a pasar las páginas. Mira hacia la ventana y deja el calendario en la mesa de nuevo.	Suspiros Papel Pasos Sonido ordenador	Ruido interior habitación	Cámara fija.
6.09	Plano Detalle/	María agarra la correa de la persiana.	Pasos Suspiros Persiana	Ruido interior habitación	Cámara fija.

	Normal/ Lat. Derecho		Sonido ordenador		
6.10	Primer Plano/ Normal/ Lateral Derecho	María mira con temor a la persiana mientras la intenta abrir.	Suspiros Persiana Sonido ordenador	Ruido interior habitación	Cámara en mano.
6.11 (6.09)	Plano Detalle/ Normal/ Lat. Derecho	Empieza a tirar de la persiana.	Suspiros Persiana Sonido ordenador	Ruido interior habitación	Cámara fija.
6.12 (6.10)	Primer Plano/ Normal/ Lat. Derecho	María sigue tirando hasta que la luz llega a sus ojos y se asusta. Suelta la persiana.	Suspiros Persiana Sonido ordenador Golpe	Ruido interior habitación	Cámara en mano.
6.13 (6.09)	Plano Detalle/ Normal/ Lat. Derecho	María suelta la correa.	Suspiros Persiana Sonido ordenador Golpe	Ruido interior habitación	Cámara fija.
6.14	Plano General/ Normal/ Dorsal	María suelta la correa y la sala se oscurece.	Suspiros Persiana Sonido ordenador Golpe	Ruido interior habitación	Cámara fija.
6.15	Plano Americano/ Normal/ Lat. Derecho	María se sienta y solloza. Una luz amarilla empieza a rebotar en ella. María alza la cabeza lentamente.	Reposando en asiento María alzando cara Sonido ordenador	Drone Murmullos	Cámara fija.
6.16	Plano General/ Normal/ Lat. Derecho	María está junto a la presencia en la sala. La presencia ofrece su mano.	Asiento María alzando la cara Sonido ordenador Sábana	Drone Murmullos	Cámara fija.
6.17 (6.15)	Plano Americano/ Normal/ Lat. Derecho	La presencia le ofrece la mano y, después de dudarlo, María la acepta.	Movimiento en el asiento Sonido María alzando mano Sábana Sonido ordenador	Drone más intenso Murmullos	Cámara fija.
6.18	Primer Plano/	Los ojos de María brillan mientras	Sonido ordenador	Drone más intenso	Cámara en mano.

	Picado/ Frontal	miran a la presencia.	Sábana	Murmullos	
6.19 (6.14)	Plano General/ Normal/ Dorsal	María está de pie frente a la ventana.	Sonido ordenador	Ruido interior habitación	Cámara fija.
6.20 (6.10)	Primer Plano/ Normal/ Lat. Derecho	María sonríe.	Suspiros María moviéndose	Ruido interior habitación	Cámara en mano.
6.21 (6.09)	Plano Detalle/ Normal/ Lat. Derecho	Agarra la persiana y tira.	Persiana María moviéndose Suspiros	Ruido interior habitación	Cámara fija.
6.22 (6.14)	Plano General/ Normal/ Dorsal	María está de pie frente a la ventana, la sala se ilumina completamente.	Persiana María moviéndose suspiros	Ruido interior habitación	Cámara fija.

Guion técnico y *shotlist*

1 EXT. BOSQUE – DÍA

1.01- GPG/ normal/frontal: se observa el bosque. En esta escena la pantalla oscurecerá generando sensación de pestañeos. Liger paneo hacia la derecha (cámara en mano).

SONIDO DE PASOS-> presentar al personaje por los pestañeos FUNDIDO A NEGRO

1.02- PML /normal/ frontal: María pestañeando ABRE LOS OJOS CUANDO SE INICIA...
Cámara en mano con ligero paneo a la derecha.

1.03- PG /normal/frontal: de la presencia apareciendo en el camino. Cámara en mano, SE MANTIENEN LOS PESTAÑEOS- MÁS NERVIOSISMO.

1.04- PD/normal/ en el lat. derecho de María. Plano fijo. La presencia y María enfrentándose.

1.05- PML/normal/frontal: María está cada vez más nerviosa. CÁMARA EN MANO
(CONTINUACION DE 1.02)

1.06- PG/normal/frontal: de la presencia. Cámara en mano, el paisaje se vuelve más borroso
(CONTINUACIÓN DE 1.03).

FUNDIDO A NEGRO

SHOT LIST secuencia 1: 4 PLANOS

1.01 GPG

1.02 PML

1.03 PG

1.04 PD

2 INT. HABITACIÓN – DÍA

2.01- PdV/contrapicado a normal/frontal: Desde el punto de vista de María, se observa cómo se alza agitada. CÁMARA EN MANO.

2.02- PP/ligero picado/de frontal a frontal desde el lat. derecho: Se observa a María nerviosa en la cama. CÁMARA EN MANO.

2.03- PG/normal/ diagonal derecha frontal de María: se observa la habitación de María.

2.04- PML/picado/diagonal derecha frontal de María: se recoloca y mira la hora (CONTINUACIÓN DE 2.02). CÁMARA EN MANO.

2.05- PE/normal/diagonal derecha frontal de María: María se levanta de la cama y se dirige a una estantería (CONTINUACIÓN DE 2.03). Ligero paneo?

2.06- PML/normal/dorsal. Escorzo de María en la estantería, ella se gira hacia el lateral derecho para revisar la caja de tilas, escucha un ruido y dirige la mirada hacia allí. CÁMARA EN MANO.

2.07- PD/contrapicado/lat. derecho a la puerta. La carta entrando por debajo de la puerta, se queda junto a muchas otras, se puede observar la silueta de María al fondo, con la caja de infusiones.

2.08- PML/normal/dorsal: Escorzo de María en la estantería, deja la caja de infusiones y se dirige hacia la puerta. Dejar 5 seg. de María observando con nostalgia la carta (CONTINUACIÓN DE 2.06). PANEOS HACIA LA DERECHA.

2.09- PD/contrapicado/lat. derecho a la puerta: María deja la caja de las tilas y se acerca a la puerta a recoger la carta. PANEOS HACIA ARRIBA CON SEGUIMIENTO A LA CARTA, se ve a María recogiendo todas las cartas y tirándolas a una caja. (CONTINUACIÓN DE 2.07). DE PD PASAMOS A PP DE MARÍA PITIDO DE LA MÁQUINA DEL TÉ, MARÍA SE GIRA.

2.10- PD/normal/ en el lat. derecho de la mesa de escritorio: María deja la tila a un lado y se sienta.

2.11- PA/ligero picado/dorsal: María en el escritorio, se pueden ver todas las prendas

arrugadas a su alrededor. María mira hacia el calendario y coge un boli.

2.12- PD/normal/frontal: María tacha una fecha en el calendario.

2.13- PA/ligero contrapicado/dorsal: María está en el escritorio. Grabar el gesto de tachar en calendario y seguir a sus cosas. (CONTINUACIÓN DE 2.11).

2.14- PA/cenital/frontal: María está tumbada en cama, empieza a entrarle el sueño.

SHOT LIST secuencia 2: 10 PLANOS

2.01 PdV

2.02 PML (con corte de PP)

2.03 PG

2.04 PE

2.06 PML

2.07 PD a PP

2.10 PD

2.11 PA

2.12 PD

2.14 PA

3 EXT. BOSQUE – DÍA

3.01- PA/cenital/frontal: María está tumbada en el suelo, completamente despierta. Hace el gesto de levantarse.

3.02- PG/ligero contrapicado/dorsal: María se levanta, observa un destello claro y decide seguirlo.

3.03- PMC/normal/lat. derecho frontal: los ojos de María abriéndose, la luz amarilla rebota en ellos.

3.04- PG/ligero contrapicado/dorsal: María comienza a seguir el destello (CONTINUACIÓN DE 3.02).

3.05- PdV/picado/frontal: se ve cómo sube María desde su punto de vista. Cámara en mano.

3.06- GPG/normal/dorsal: se ve la cima con la presencia de pie en el fondo. Se observa a María entrando en el plano en escorzo.

3.07- PA/normal/dorsal: La presencia se da la vuelta.

3.08- PML/normal/lat. derecho: La luz amarilla rebota en María

3.09- PPP/normal/lat. derecho: La luz amarilla rebota en los ojos de María, los cierra.

PANTALLA EN NEGRO

SHOT LIST secuencia 3: 8 PLANOS

3.01 PA

3.02 PG

3.03 PMC

3.05 PdV

3.06 GPG

3.07 PA

3.08 PML

3.09 PPP

4 INT. HABITACIÓN – DÍA

4.01- PD/normal/frontal: el edredón cayendo de la cama, a ras del suelo. La luz amarilla rebota en la manta.

4.02- PD/normal/diagonal izquierda frontal: se observa la ventana de la habitación con la persiana ligeramente subida, a un lado hay un espejo en el que se observa a María.

4.03- PMC/ligero picado/dorsal: se observa la cabeza de María recostada, el pelo brilla por la luz, ella se gira y queda en perfil a la cámara. Cierra los ojos con molestia y se cubre con las sábanas.

4.04- PD/ligero picado/normal: las hojas en el suelo al lado del escritorio, se pueden ver al fondo los pies de María en la silla. Caen más hojas arrugadas al suelo. En algunas se perciben bocetos y anotaciones.

4.05- PG a PA/ligero picado/ dorsal: María boceta en el escritorio. Zoom in.

4.06- PD a PM/normal/ lat. Izquierdo: Se ve el calendario con más cruces. Ligero paneo hacia arriba. María está bocetando, mueve las cosas rápido y caen más hojas.

4.07- PP/normal/lat. Izquierdo: María sigue bocetando hasta que empieza a adormilarse.

(CONTINUACIÓN DE 4.06)

4.08- PA/ligero picado/ dorsal: María se duerme. (CONTINUACIÓN DE 4.05).

FUNDIDO A NEGRO

SHOT LIST secuencia 4: 6 PLANOS

4.01 PD

4.02 PD

4.03 PMC

4.04 PD

4.05 PG a PA

4.06 PD a PM

5 EXT. BOSQUE – DÍA

5.01- PD/normal/dorsal: se ven los pies de María quietos. Está de pie.

5.02- PG/normal/dorsal: María está de pie en medio del bosque, comienza a caminar.

5.03- PML/normal/dorsal a lat. derecho: María sigue caminando, se acerca a la orilla.

5.04- GPG/normal/lat. derecho de María: está de pie frente la orilla, se comienza a iluminar el agua.

5.05- PA/normal/lat. derecho a frontal: María se gira hacia su lado derecho para mirar lo que sucede detrás. Se observa la presencia a lo lejos. (CONTINUACIÓN DE 5.03).

5.06- PE/normal/frontal: la presencia se acerca lentamente.

5.07- GPG/normal/lat. derecho de María: la presencia se acerca lentamente hacia María hasta que se queda quieta. (CONTINUACIÓN 5.04).

5.08- PdV/ligero picado/frontal: la presencia extiende su mano.

5.09- PML/contrapicado/frontal: María duda y se aleja.

5.10- PD/normal/dorsal: María escapa de la presencia, se mete en el agua y tropieza.

5.11- GPG/normal/lat. derecho de María: la presencia se mantiene en el sitio con la mano alzada, María tropieza y cae. (CONTINUACIÓN 5.04)

PANTALLA EN NEGRO

SHOT LIST secuencia 5: 8 PLANOS

5.01 PD

5.02 PG

5.03 PML

5.04 GPG

5.06 PE

5.08 PdV

5.09 PML

5.10 PD

6 INT. HABITACIÓN – DÍA

6.01- PMC/normal/dorsal: María está sentada en la cama con el pelo mojado. Se observa la ventana a lo lejos. Hace el amago de levantarse.

6.02- PD/cenital/frontal: todos los bocetos de la presencia en el suelo, iluminados por la luz de la ventana. La mano de María recoge los dibujos.

6.03- PM/normal/frontal: María tiene los dibujos en sus manos, los deja en un cajón.

Empieza a meter más cosas en el cajón. Su mirada se para en la caja llena de cartas y deja lo que está haciendo para cogerla. (la caja se observa al fondo)

6.04- PA/normal/frontal: María se sienta en el borde de la cama y empieza a sacar las cartas de una en una.

6.05- PD/picado/frontal: Se ve lo que ponen en las cartas.

6.06- PM/normal/frontal: María lee las cartas.

6.07- PA/normal/frontal: María deja las cartas a un lado, empieza a frotarse los ojos, hace el amago de levantarse (CONTINUACIÓN DE 6.04).

6.08- PML/normal/lat. derecho a dorsal diagonal derecho: María coge el calendario y empieza a pasar las páginas. Mira hacia la ventana y deja el calendario en la mesa de nuevo.

6.09- PD/normal/lat. derecho: María agarra la correa de la persiana.

6.10- PP/normal/lat. derecho: María mira con temor a la persiana mientras la intenta abrir.

6.11- PD/normal/lat. derecho: Empieza a tirar de la persiana. (CONTINUACIÓN 6.09).

6.12- PP/normal/lat. derecho: María sigue tirando hasta que la luz llega a sus ojos y se asusta. Suelta la persiana. (CONTINUACIÓN 6.10).

6.13- PD/normal/lat. derecho: María suelta la correa. (CONTINUACIÓN 6.09).

- 6.14- PG/normal/dorsal: María suelta la correa y la sala se oscurece.
- 6.15- PA/normal/lat. derecho: María se sienta y solloza. Una luz amarilla empieza a rebotar en ella. María alza la cabeza lentamente.
- 6.16- PG/normal/lat. derecho: María está junto a la presencia en la sala. La presencia ofrece su mano.
- 6.17- PA/normal/lat. derecho: La presencia le ofrece la mano y, después de dudarlo, María la acepta. (CONTINUACIÓN DE 6.15).
- 6.18- PP/picado/frontal: Los ojos de María brillan mientras miran a la presencia.
- 6.19- PG/normal/dorsal: María está de pie frente a la ventana (CONTINUACIÓN DE 6.14).
- 6.20- PP/normal/lat. derecho: María sonríe. (CONTINUACIÓN 6.10).
- 6.21- PD/normal/lat. derecho: Agarra de la persiana y tira. (CONTINUACIÓN 6.09).
- 6.22- PG/normal/dorsal: María está de pie frente a la ventana, la sala se ilumina completamente (CONTINUACIÓN DE 6.14).

DISOLUCIÓN-TRANSICIÓN

SHOT LIST secuencia 6: 13 PLANOS

6.01 PMC

6.02 PD

6.03 PM

6.04 PA

6.05 PD

6.06 PM

6.08 PML

6.09 PD

6.10 PP

6.14 PG

6.15 PA

6.16 PG

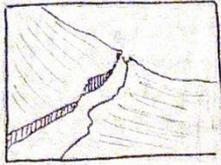
6.18 PP

TOTAL: 49 PLANOS.

STORYBOARD

STORYBOARD - SAIR

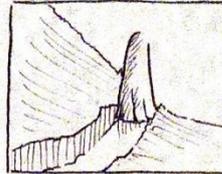
1. EXT. BOSQUE - DÍA



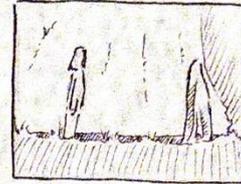
1.01 GPG



1.02 PML
↑ 1.05

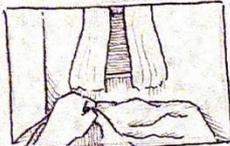


1.03 PG
↑ 1.06



1.04 PDoble

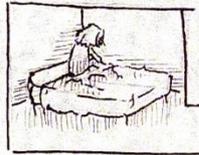
2. INT. HABITACIÓN - DÍA



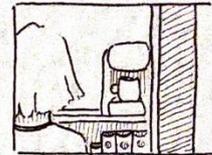
2.01 Pd Vista



2.02 PP
↑ 2.04



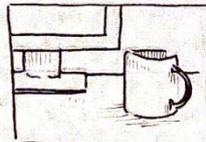
2.03 PG
↑ 2.05



2.06 PML
↑ 2.08



2.07 PDPO
↑ 2.09



2.10 PD



2.11 PA
↓ 2.13



2.12 PD



2.14 PA

3. EXT. BOSQUE - DÍA



3.01 PA



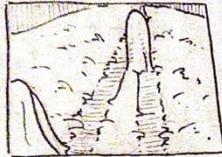
3.02 PG
↳ 3.04



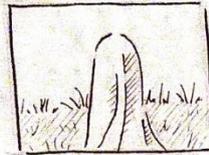
3.03 PNC



3.05 Pd. Vista



3.06 GPG



3.07 PA

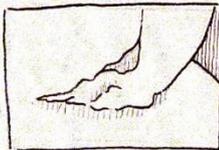


3.08 PML

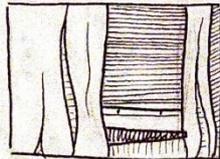


3.09 PPP

4. INT. HABITACION - DÍA



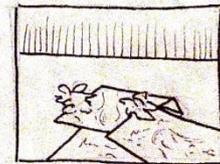
4.01 PD



4.02 PD



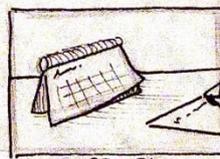
4.03 PNC



4.04 PD



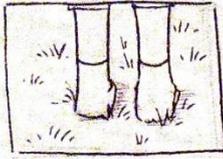
4.05 PG-PA
↳ 4.08



4.06 PD-PM
↳ 4.07



5. EXT. BOSQUE - DÍA



5.01 PD

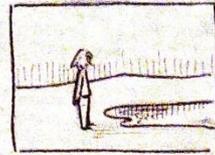


5.02 PG



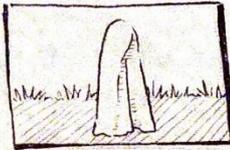
5.03 PML

↳ 5.05

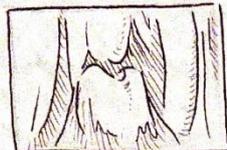


5.04 GPG

↳ 5.07-5.11



5.06 PE



5.08 PdVista



5.09 PML

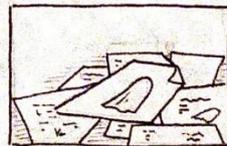


5.10 PD

6. INT. HABITACION - DÍA



6.01 PML



6.02 PD

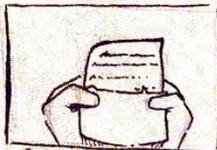


6.03 PM



6.04 PA

↳ 6.07



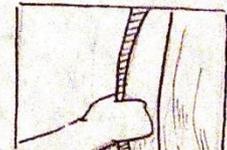
6.05 PD



6.06 PM



6.08 PML



6.09 PD

↳ 6.11-6.13-6.21



6.10 PA

↳ 6.12-6.20



6.14 PG

↳ 6.19-6.22



6.15 PA

↳ 6.17



6.16 PG



6.18 PP

LOCALIZACIONES Y PLANTA DE CÁMARAS

Interior

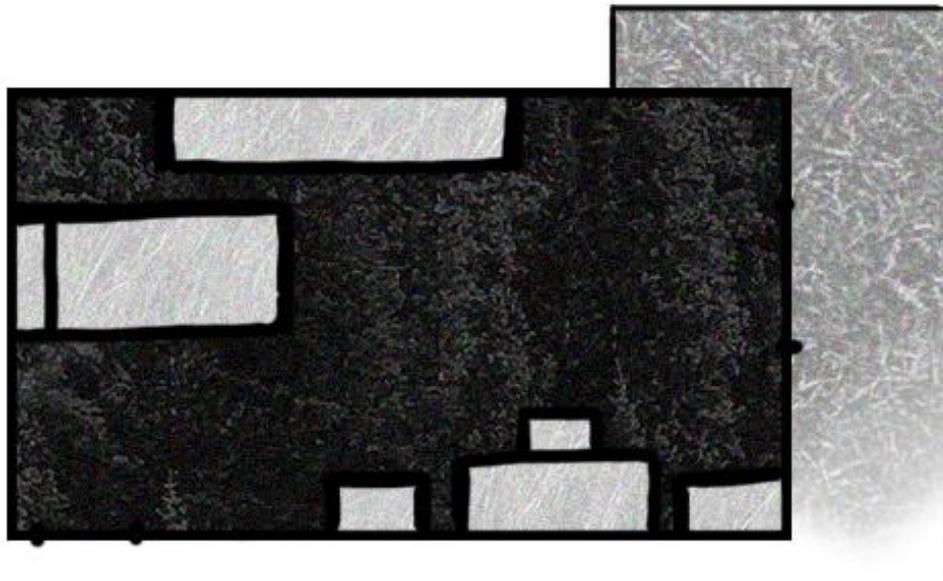


Figura 26: Planta del interior.

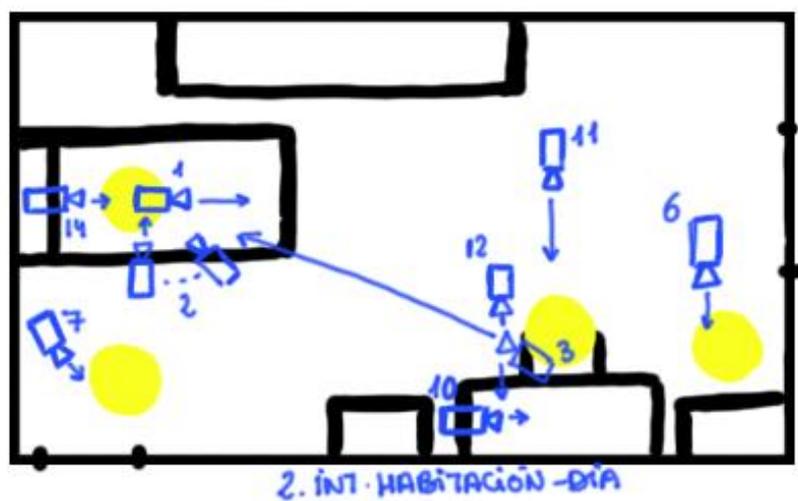


Figura 27: Planta de cámara; 2.INT. HABITACIÓN-DÍA.

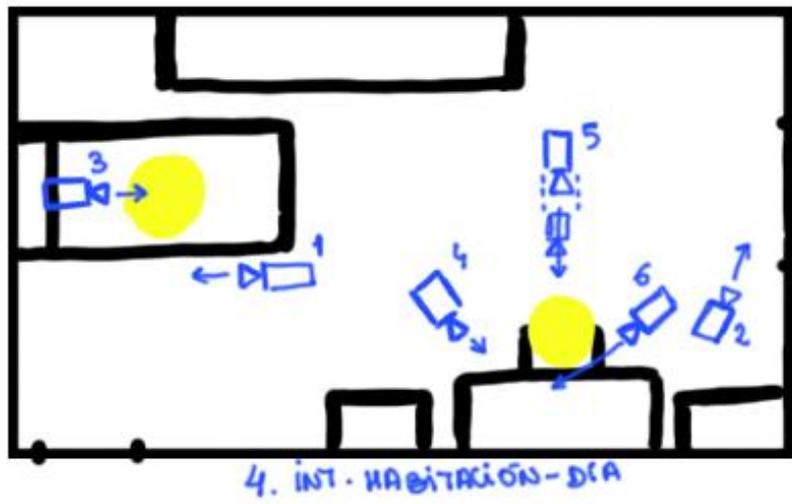


Figura 28: Planta de cámara; 4.INT. HABITACIÓN- DÍA.

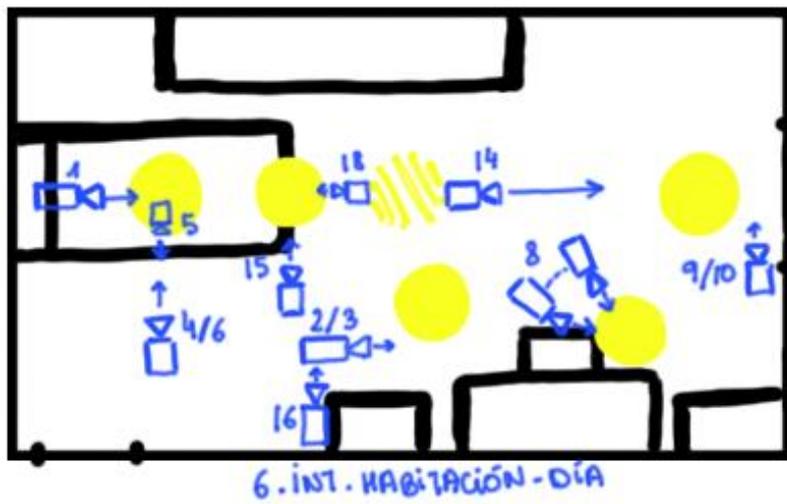


Figura 29: Planta de cámara; 6. INT. HABITACIÓN- DÍA.

Exterior



Figura 30: Localización de la ladera; sueño 1.

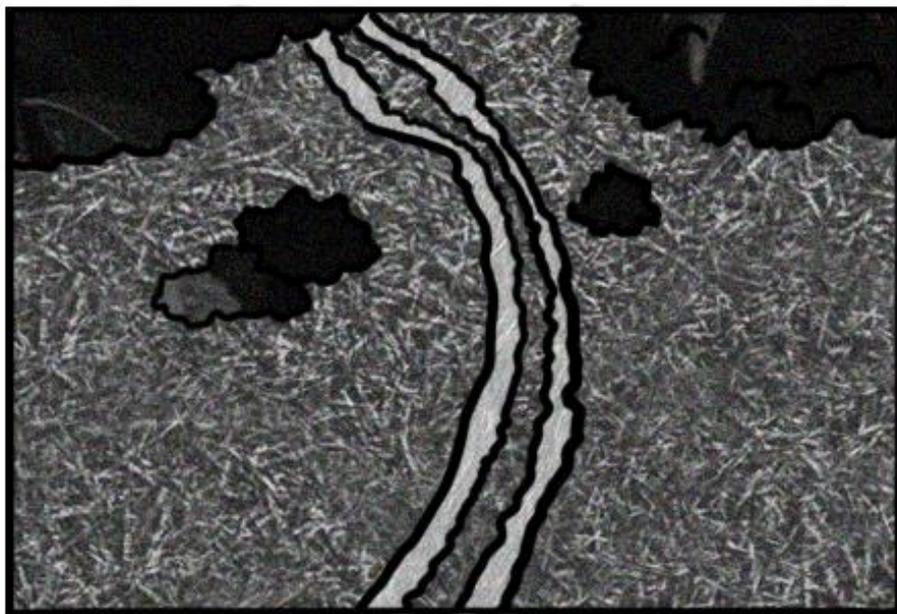


Figura 31: Planta de la ladera; sueño 1.

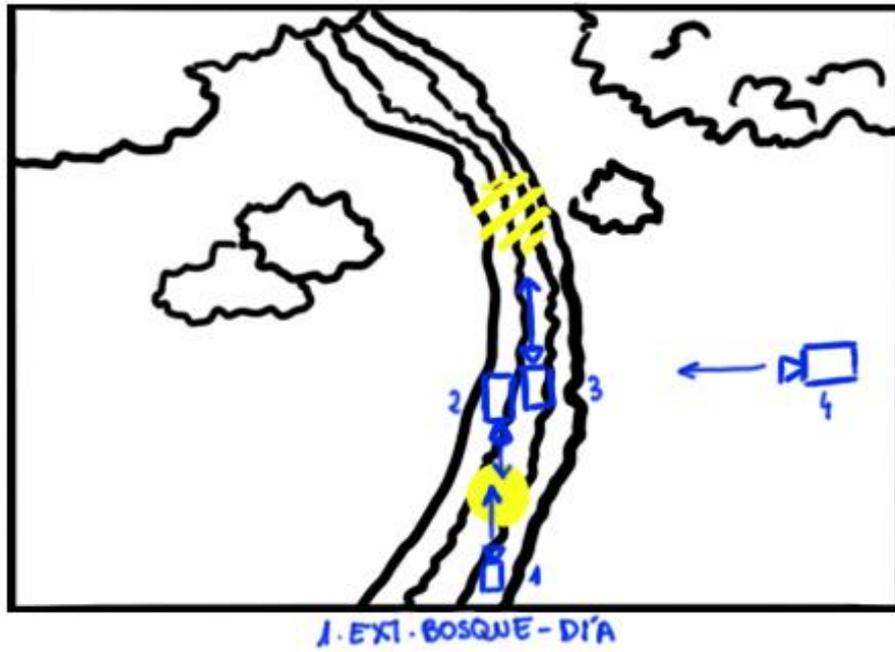


Figura 32: Planta de cámara; 1.EXT. BOSQUE- DÍA (ladera).



Figura 33: Localización de la subida a la cima; sueño 2.

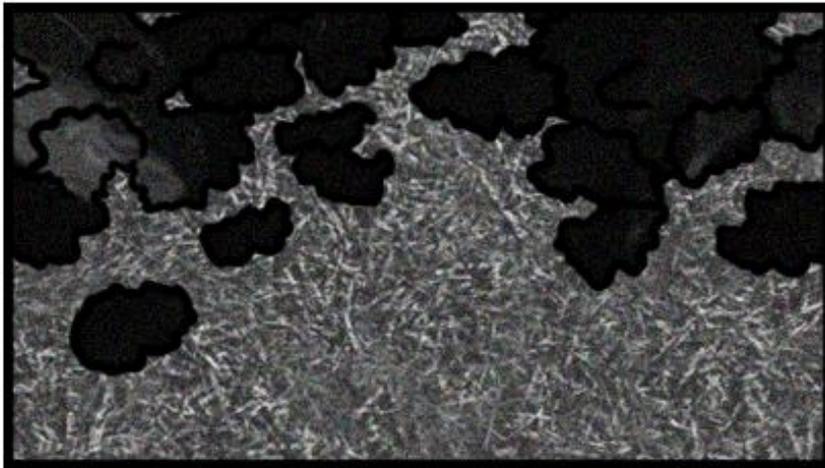


Figura 34: Planta de la subida a la cima; sueño 2.

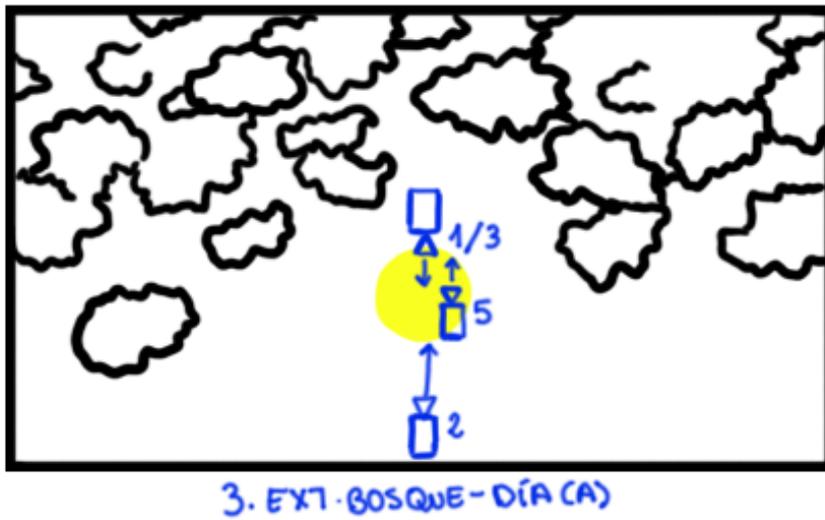


Figura 35: Planta de cámara; 3. EXT. BOSQUE- DÍA (subida a la cima).



Figura 36: Localización de la cima; sueño 2.

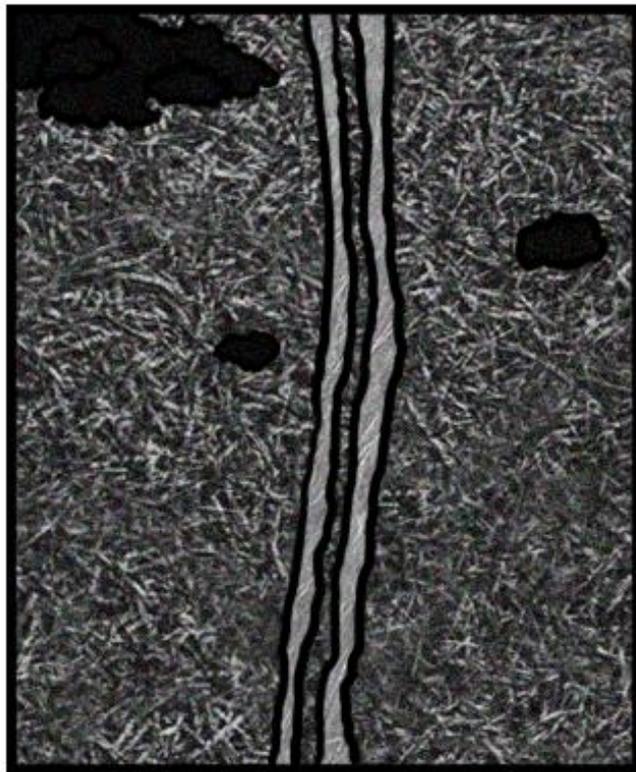


Figura 37: Planta de la cima; sueño 2.

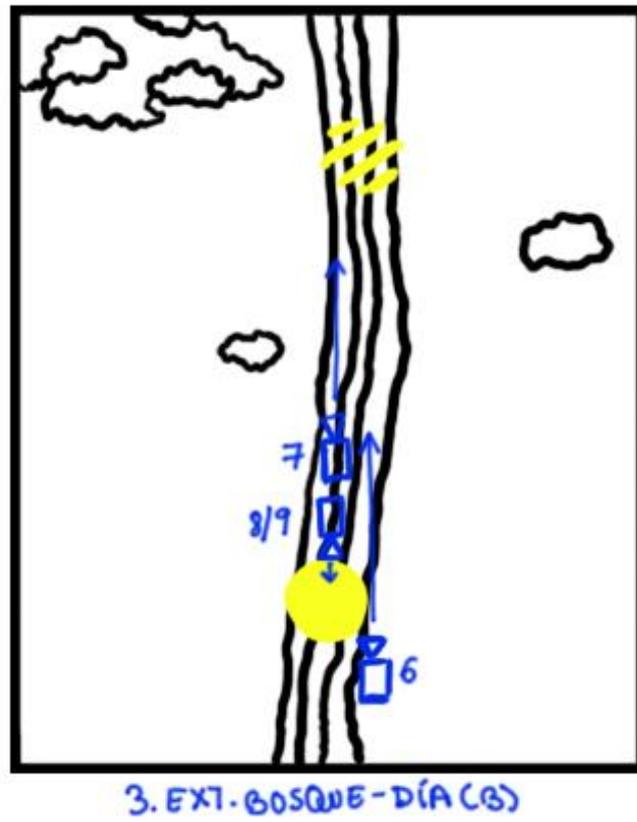


Figura 38: Planta de cámara; 3. EXT. BOSQUE- DÍA (cima).



Figura 39: Localización de la laguna; sueño 3.

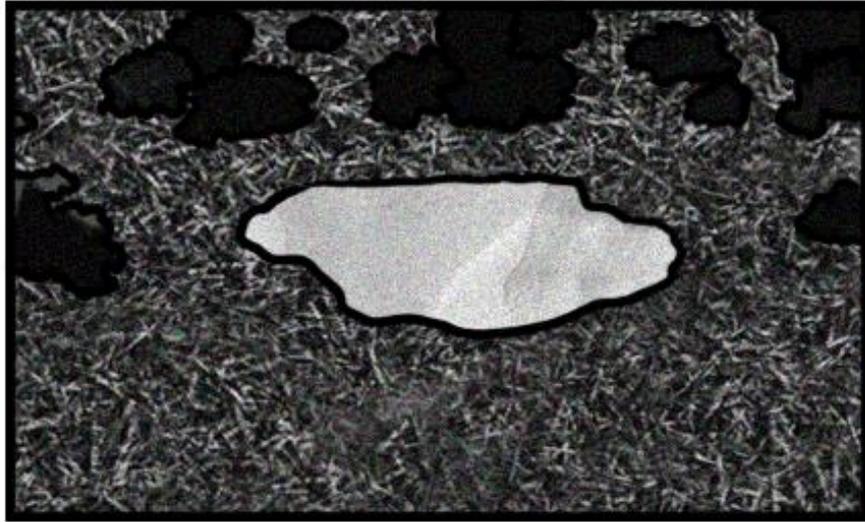


Figura 40: Planta de la laguna; sueño 3.

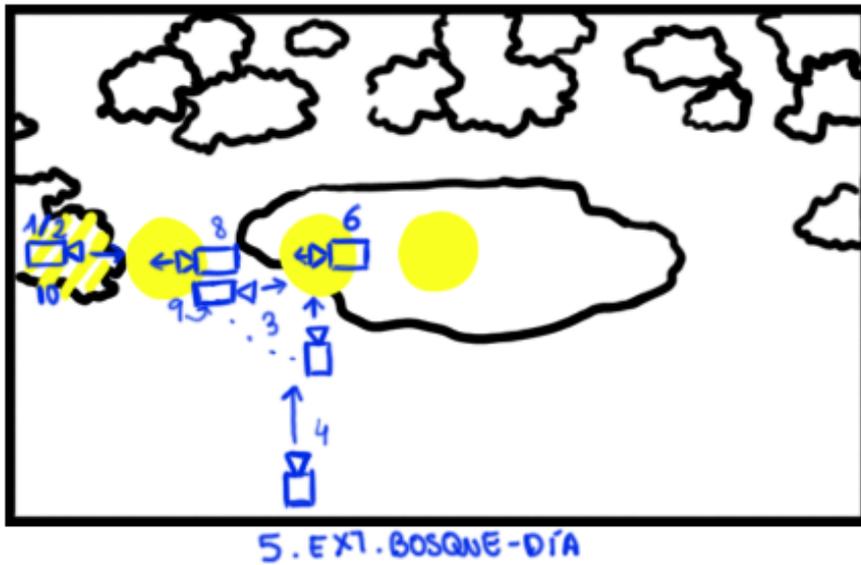


Figura 41: Planta de cámara; 5. EXT. BOSQUE- DÍA (laguna).

PLAN DE RODAJE

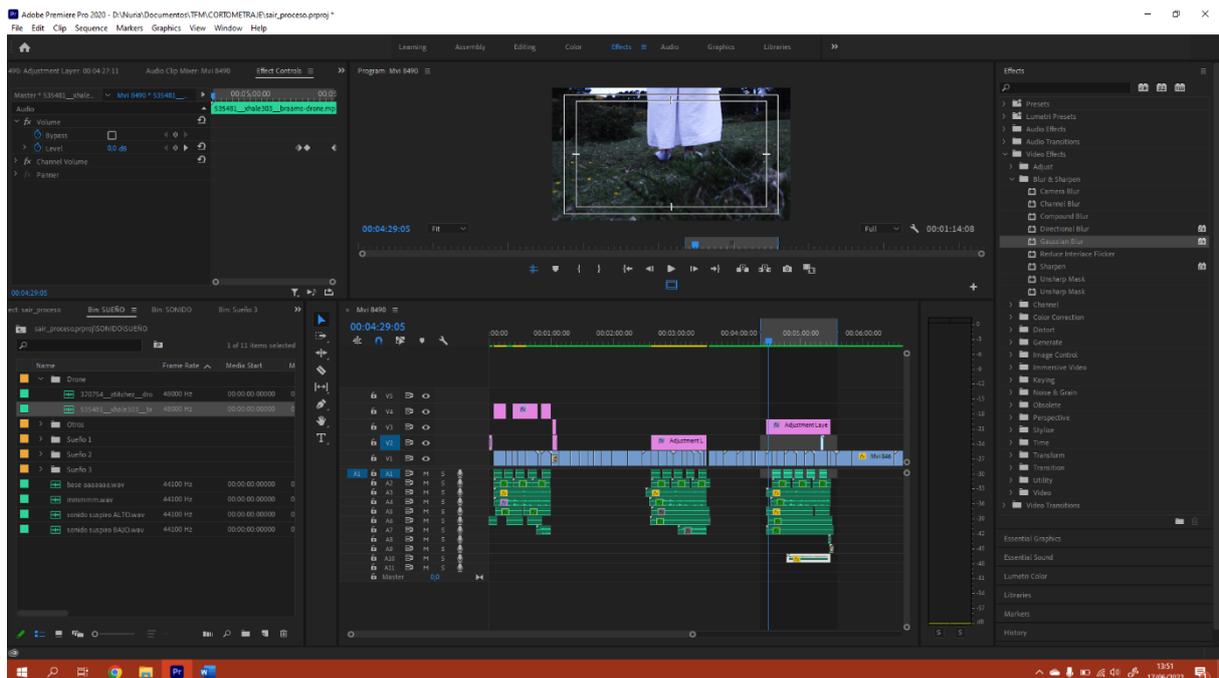
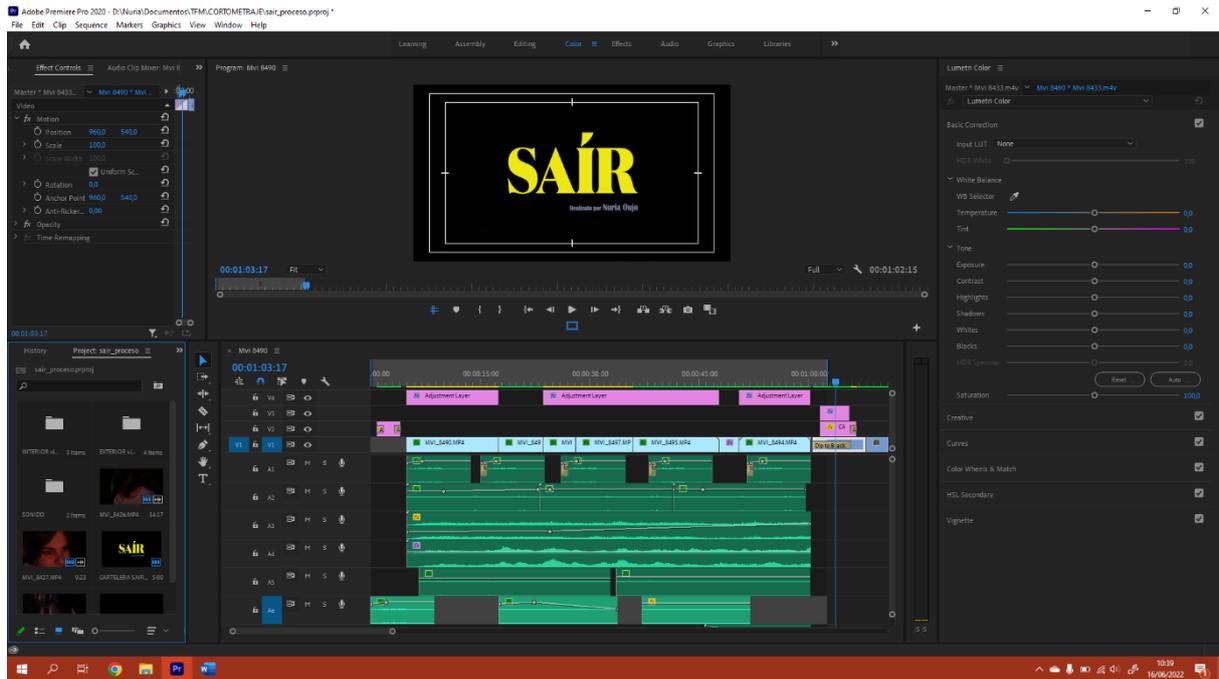
Plan de Rodaje <i>Sair</i>								
Del 22 al 25 de abril								
RODAJE VIERNES: INT. HABITACIÓN- DÍA								
De 16:00 a 20:40								
ESCENA	PLANO	D/N	INT/EXT	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN	PERSONAJE	ATREZZO Y LOCALIZACIONES	OBSERVACIONES
6	9	DÍA	INT	16:00-16:10	María agarra la correa de la persiana	María	Habitación	Colocar espejo al fondo
6	10	DÍA	INT	16:10-16:20	María mira con temor a la persiana mientras la intenta abrir	María	Habitación	
6	14	DÍA	INT	16:20-16:30	María suelta la correa y la sala se oscurece	María	Habitación	Habitación ordenada, la de las cartas encima de la cama
6	15	DÍA	INT	16:30-16:40	María se sienta y solloza. Una luz amarilla empieza a rebotar en ella. María alza la cabeza lentamente	María	Habitación	Luz amarilla
6	16	DÍA	INT	16:40-16:50	María está junto a la presencia en la sala. La presencia ofrece su mano	María y la presencia	Habitación	Luz amarilla
6	18	DÍA	INT	16:50-17:00	Los ojos de María brillan mientras miran a la presencia	María y la presencia	Habitación	Luz amarilla
2	1	DÍA	INT	17:00-17:10	María se alza agitadamente	María	Habitación	
2	2	DÍA	INT	17:10-17:20	Se observa a María nerviosa en cama	María	Habitación	
2	3	DÍA	INT	17:20-17:30	Se observa la habitación de María	María	Habitación	Un poco desordenada
2	14	DÍA	INT	17:30-17:40	María está tumbada boca arriba en la cama, empieza a entrarle el sueño	María	Habitación	
4	1	DÍA	INT	17:40-17:50	El edredón cayendo de la cama, a ras del suelo. La luz amarilla rebota en la manta.	María	Habitación	Luz amarilla
4	2	DÍA	INT	17:50-18:00	Se observa la ventana de la habitación con la persiana ligeramente subida, a un lado hay un espejo en el que se observa a María	María	Habitación	Espejo
4	3	DÍA	INT	18:00-18:10	Se observa la cabeza de María recostada, el pelo brilla por la luz, ella se gira y queda en perfil a la cámara. Cierra los ojos con molestia y se cubre con las sábanas	María	Habitación	Luz amarilla

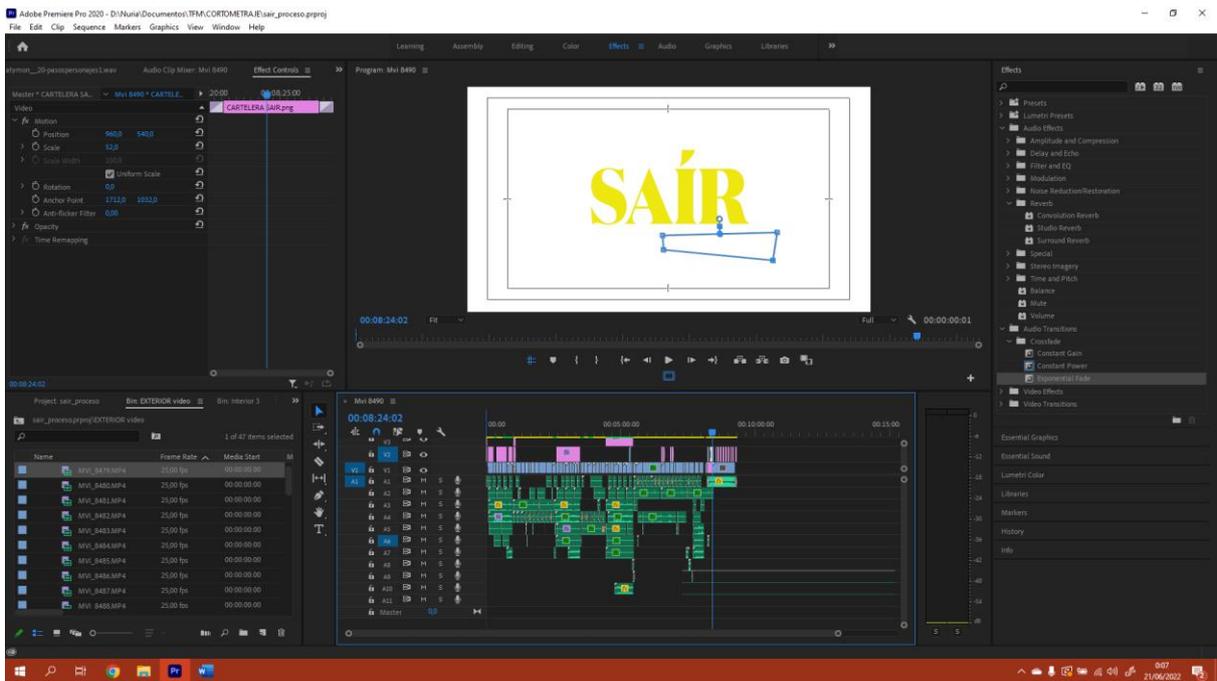
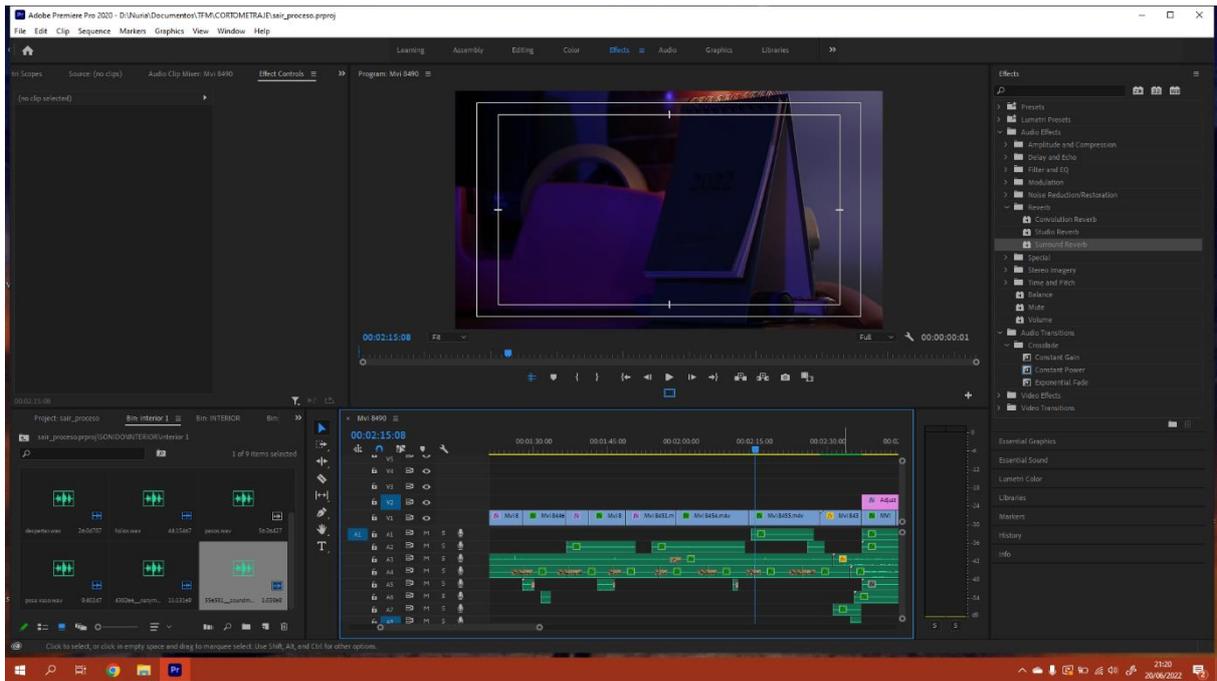
6	1	DÍA	INT	18:10-18:20	María está sentada en la cama con el pelo mojado. Se observa la ventana a lo lejos. Hace el amago de levantarse	María	Habitación	Mojar pelo
2	6	DÍA	INT	18:20-18:30	María está en frente a la estantería, se gira hacia el lateral derecho para revisar la caja de tilas, escucha un ruido y dirige la mirada hacia allí	María	Habitación	
2	7	DÍA	INT	18:30-18:40	La carta entrando por debajo de la puerta, se queda junto a muchas otras, se puede observar la silueta de María al fondo, con la caja de infusiones.	María	Habitación	Colocar cartas debajo de la puerta
2	10	DÍA	INT	18:40-18:50	María deja la tila a un lado del escritorio y se sienta	María	Habitación	Preparar tila
2	11	DÍA	INT	18:50-19:00	María en el escritorio. Se pueden ver todas las prendas arrugadas a su alrededor. María mira hacia el calendario y coge un boli	María	Habitación	Desordenar más la habitación
2	12	DÍA	INT	19:00-19:10	María tacha una fecha en el calendario	María	Habitación	Colocar calendario y bolígrafo
4	4	DÍA	INT	19:10-19:20	Las hojas en el suelo al lado del escritorio, se pueden ver al fondo los pies de María en la silla. Caen más hojas arrugadas en el suelo. En algunas se perciben bocetos y anotaciones.	María	Habitación	Colocar hojas arrugadas debajo del escritorio
4	5	DÍA	INT	19:20-19:30	María bocetando en el escritorio	María	Habitación	
4	6	DÍA	INT	19:30-19:40	Se ve el calendario con más cruces. María está bocetando, mueve las cosas rápido y caen las hojas	María	Habitación	Añadir más folios y libretas en el escritorio
6	2	DÍA	INT	19:40-19:50	Todos los bocetos de la presencia en el suelo, iluminados por la luz de la ventana. La mano de María recoge los dibujos	María	Habitación	Mantener los dibujos en el suelo
6	3	DÍA	INT	19:50-20:00	María tiene los dibujos en sus manos, los deja en un cajón	María	Habitación	
6	4	DÍA	INT	20:00-20:10	María se sienta en el borde de la cama y empieza a sacar las cartas de una en una	María	Habitación	Las cartas están en una caja
6	5	DÍA	INT	20:10-20:20	Se ve lo que pone en las cartas	María	Habitación	Escribir las cartas
6	6	DÍA	INT	20:20-20:30	María lee las cartas	María	Habitación	
6	8	DÍA	INT	20:30-20:40	María coge el calendario y empieza a pasar las páginas. Mira hacia la ventana y deja el calendario en la mesa de nuevo.	María	Habitación	Deja la caja encima de la cama.

RODAJE SÁBADO: INT. HABITACIÓN- DÍA								
De 11:30 a 14:00/ de 16:00 a 17:20								
ESCENA	PLANO	D/N	INT/EXT	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN	PERSONAJE	ATREZZO Y LOCALIZACIONES	OBSERVACIONES
3	1	DÍA	EXT	11:30-11:40	María está tumbada en el suelo, completamente despierta. Hace el gesto de levantarse	María	Subida a la cima, San Alberto	
3	2	DÍA	EXT	11:40-11:50	María se levanta, observa un destello claro y decide seguirlo	María	Subida a la cima, San Alberto	Luz amarilla
3	3	DÍA	EXT	11:50-12:00	Los ojos de María abriéndose, la luz amarilla rebota en ellos	María	Subida a la cima, San Alberto	Luz amarilla
3	5	DÍA	EXT	12:00-12:10	Se ve cómo sube María	María	Subida a la cima, San Alberto	Luz amarilla
SUBIDA A LA LADERA, 15 min.								
1	1	DÍA	EXT	12:25-12:35	Se observa el bosque		La ladera, San Alberto	Sensación de pestaños
1	2	DÍA	EXT	12:35-12:45	María abre los ojos, pestaña agotada	María	La ladera, San Alberto	
1	3	DÍA	EXT	12:45-12:55	La presencia aparece en el camino	La presencia	La ladera, San Alberto	Luz amarilla
1	4	DÍA	EXT	12:55-13:05	La presencia y María se enfrentan	María y la presencia	La ladera, San Alberto	Luz amarilla
SUBIDA A LA CIMA, 15 min.								
3	6	DÍA	EXT	13:20-13:30	Se ve la cima con la presencia de pie en el fondo. Se observa a María entrando en el plano en escorzo	María y la presencia	La cima, San Alberto	Luz amarilla
3	7	DÍA	EXT	13:30-13:40	La presencia se da la vuelta	La presencia	La cima, San Alberto	Luz amarilla
3	8	DÍA	EXT	13:40-13:50	La luz amarilla rebota en María	María	La cima, San Alberto	Luz amarilla
3	9	DÍA	EXT	13:50-14:00	La luz amarilla rebota en los ojos de María, los cierra	María	La cima, San Alberto	Luz amarilla
Descanso para comer, subida a la Curota, 2h.								
5	1	DÍA	EXT	16:00-16:10	Se ven los pies de María quietos	María	La laguna, Curota	
5	2	DÍA	EXT	16:10-16:20	María está de pie en medio del bosque, comienza a caminar	María	La laguna, Curota	
5	3	DÍA	EXT	16:20-16:30	María sigue caminando, se acerca a la orilla	María y la presencia	La laguna, Curota	
5	4	DÍA	EXT	16:30-16:40	Está de pie frente a la orilla, se comienza a iluminar el agua	María y la presencia	La laguna, Curota	Luz amarilla
5	6	DÍA	EXT	16:40-16:50	La presencia se acerca lentamente	María y la presencia	La laguna, Curota	Luz amarilla
5	8	DÍA	EXT	16:50-17:00	La presencia extiende su mano	María y la presencia	La laguna, Curota	Luz amarilla
5	9	DÍA	EXT	17:00-17:10	María duda y se aleja	María	La laguna, Curota	Luz amarilla
5	10	DÍA	EXT	17:10-17:20	María escapa de la presencia, se mete en el agua y tropieza	María y la presencia	La laguna, Curota	Luz amarilla

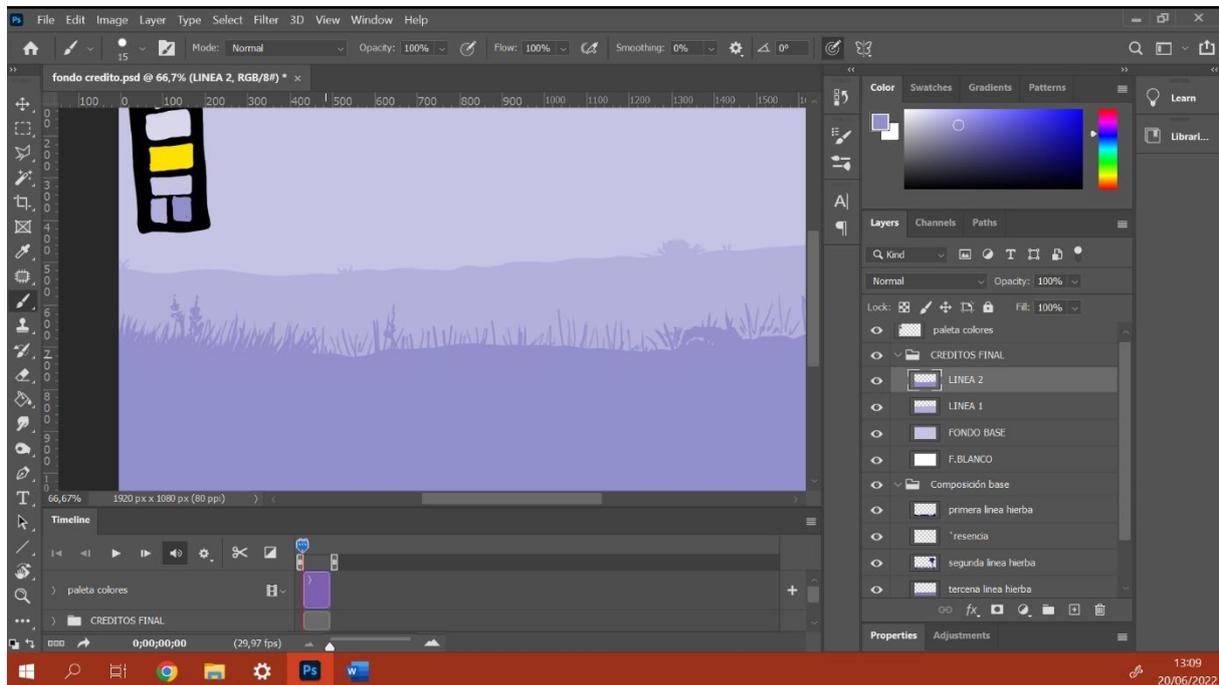
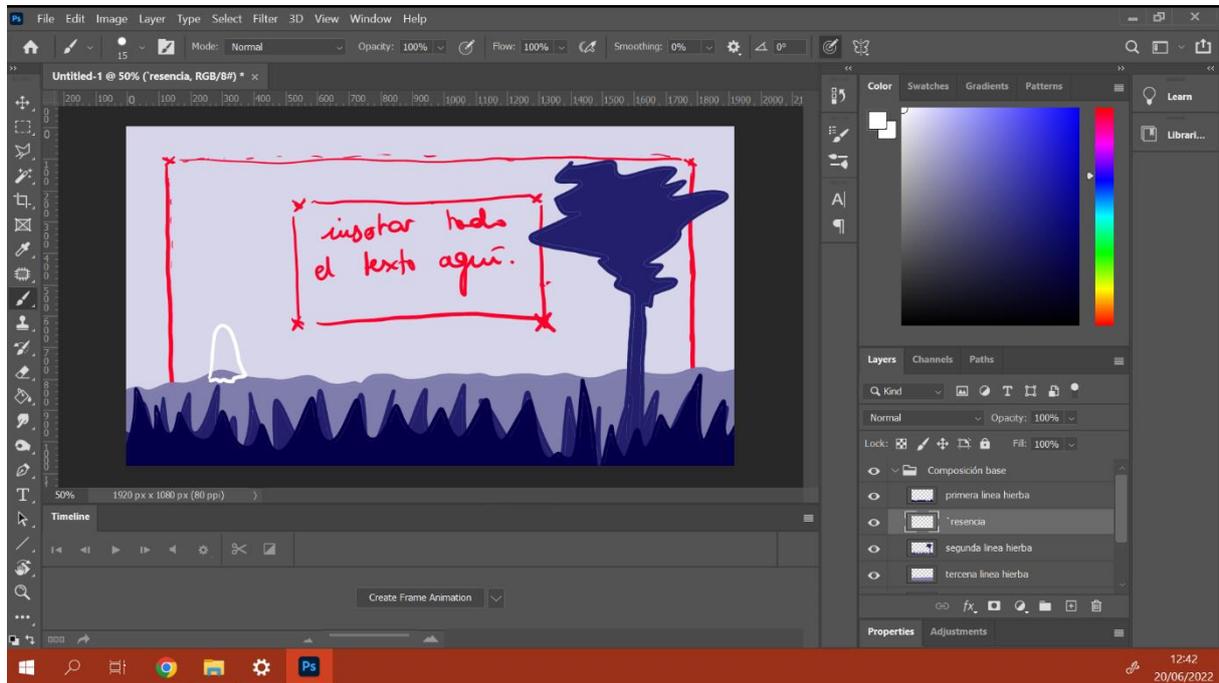
POSTPRODUCCIÓN

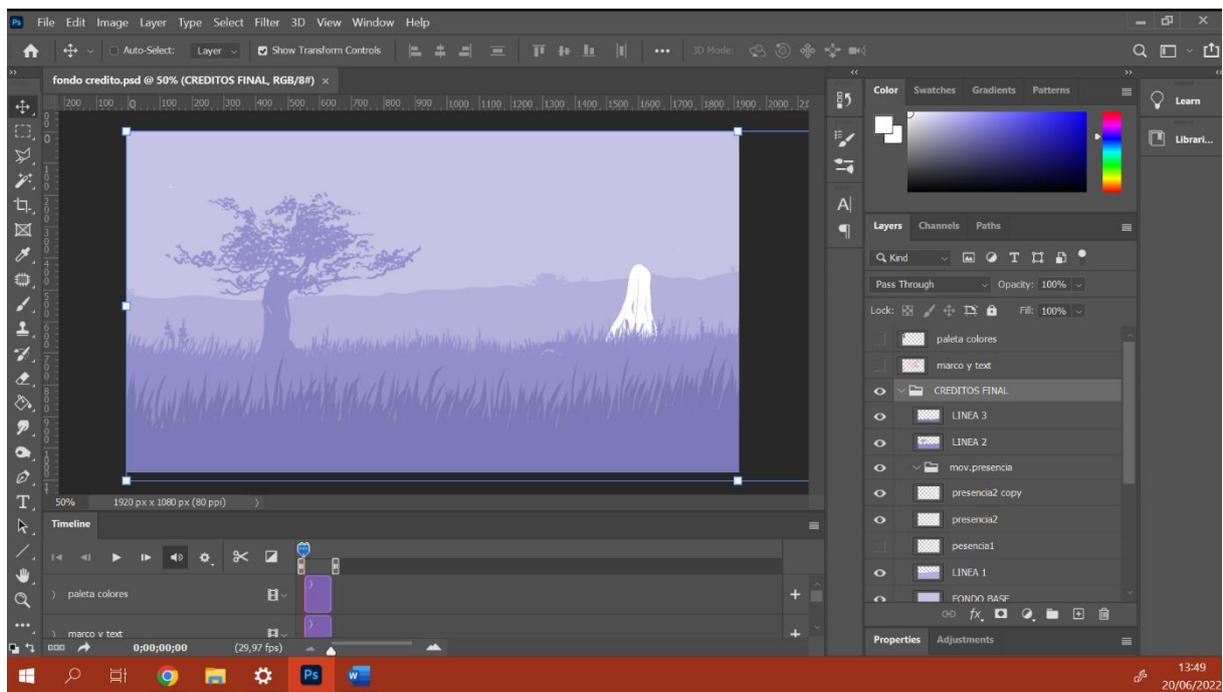
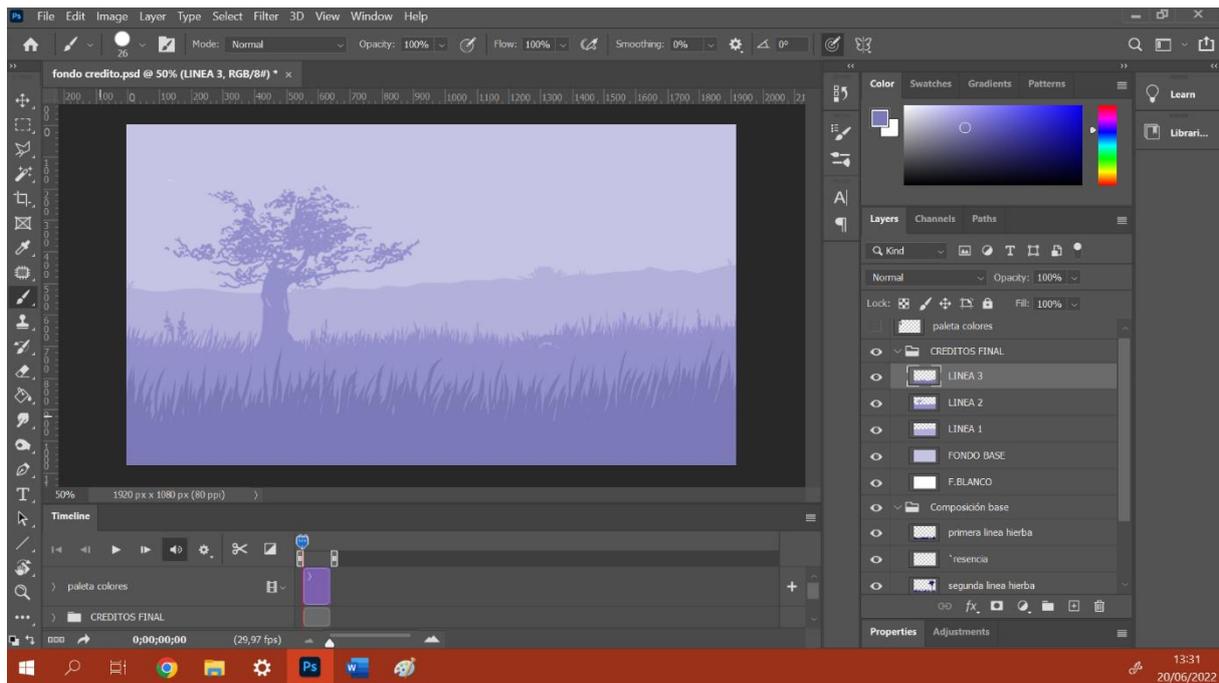
Adobe Premiere





Adobe Photoshop





ENLACE A CORTOMETRAJE

https://drive.google.com/file/d/1TqyGEjRRPcTQKw-5NIPj4YFz_qgpmUOg/view?usp=sharing