



Universidad de Valladolid

PROCESO DE PREPRODUCCIÓN Y TRATAMIENTO PARA
UN CORTOMETRAJE DE FICCIÓN: *KALAHNA*

Trabajo final de Máster

Realizado por Bernal del Campo Gómez

Tutorizado por Ana Isabel Cea Navas

Facultad de Filosofía y Letras

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad

Máster en Cine, Comunicación e Industria Audiovisual

Curso 2022/2023

PROCESO DE PREPRODUCCIÓN Y TRATAMIENTO PARA UN CORTOMETRAJE DE FICCIÓN: *KALAHNA*

Trabajo final de Máster

Realizado por Bernal del Campo Gómez

Tutorizado por Ana Isabel Cea Navas

AGRADECIMIENTOS

A mis padres por apoyarme en la iniciativa de estudiar el Máster en Cine, Comunicación e Industria Audiovisual.

A la gente de Moraleja Films por introducirme al ámbito profesional del audiovisual y por ser una gente maravillosa.

A Ana Isabel Cea Navas, por la maratoniana labor de tutorización y por ayudar y aconsejarme en el desarrollo de este Trabajo de Fin de Máster.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	11
1.1. Justificación	12
1.2. Objetivos.....	13
1.3. Metodología.....	14
2. MARCO CONTEXTUAL	17
2.1. La heroína en el País Vasco en los años 80.....	17
2.2. Factores microsociales: La familia y el grupo de iguales.....	19
2.3. La contracultura del <i>Rock Radical Vasco</i> y “Bajo el caballo”	19
2.4. La representación de “lo cotidiano”.....	20
2.5. El cine “kinki”	21
2.6. La medicina como narcótico.....	22
3. REFERENTES ARTÍSTICOS Y CREATIVOS.....	23
3.1. <i>La muerte de Hipólito</i> de Lawrence Alma-Tadema.....	23
3.2. <i>Enter the void</i> (2009) de Gaspar Noé	24
3.3. <i>Patria</i> (2016) de Fernando Aramburu y la adaptación televisiva de Félix Viscarret (2020)	25
4. ELABORACIÓN DEL PROCESO DE PREPRODUCCIÓN.....	29
4.1. El guion literario	29
4.2. El guion técnico	29
4.3. El plan de rodaje	30
4.4. El presupuesto.....	32
5. CONCLUSIONES	35

BIBLIOGRAFÍA	37
ANEXO	39
Tema, Trama y <i>Storyline</i>	39
Tratamiento y Estructura en tres actos	40
Escaleta	42
Guion literario	44
Guion técnico	63
Plan de rodaje	70
Presupuesto	77

“El caballo con su espada / divide la vida en dos: / a un lado el placer sin nada / y al otro, como mujer vencida / la vida que despide mal olor”

(Panero, 1992)

RESUMEN

Este Trabajo Final de Máster de carácter profesional, enfocado en la preproducción de un cortometraje, supone la evolución de un proyecto, desde una idea o tema inicial básico al establecimiento de parte de la documentación necesaria de cara al rodaje: guion literario, guion técnico, plan de rodaje y un plan de presupuesto. En esta memoria se recogen los procedimientos llevados a cabo en el desarrollo de *Kalaña*, una historia ficcional donde la droga conocida como heroína desencadena una serie de acontecimientos devastadores para una familia. Con esta historia se pretende mostrar, de una manera veraz, las consecuencias del consumo de estupefacientes y otras sustancias, así como hacer una crítica a la moralidad de la ingesta de medicamentos.

Palabras clave: Cortometraje, guion, preproducción, heroína, medicamentos, ficción, familia.

ABSTRACT

This professional Master's Degree project, focused on the pre-production of a short film, involves the evolution and planification, from a basic initial idea or theme to the establishment of part of the necessary documentation for filming: literary script, technical script, shooting plan and a budget plan. This report contains the procedures carried out in the development of *Kalaña*, a fictional story where the drug known as heroin unleashes a series of devastating events for a family. With this story it is intended to show, in a truthful way, the consequences of the consumption of narcotic drugs and other substances, as well as to criticize the morality of the intake of medicines.

Keywords: Short film, script, pre-production, heroin, drugs, fiction, family.

1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de las siguientes páginas se pretende describir las diversas fases llevadas a cabo para poder elaborar el proyecto de carácter profesional que conforma el Trabajo de Fin de Máster (en el plan de estudios del *Máster en Cine, Comunicación e Industria Audiovisual*). Así, este documento recoge parte del proceso creativo de un cortometraje de ficción titulado *Kalaña*, estructurado en dos partes: una primera enfocada más a las referencias y el estilo que pretendo dar al cortometraje que ayudará en la ejecución de una futura grabación, el tratamiento, y una segunda en la cual se presenta la etapa de preproducción de una obra cinematográfica, que consta de guion literario, guion técnico, plan de rodaje y presupuesto con carácter provisional.

Kalaña es un guion donde la desgracia humana acaba adquiriendo el papel protagonista. Inspirado en el infortunio que se manifiesta a través de problemáticas sociales, en este caso drogas, que se popularizaron en los años 70-80, como la heroína, y otras cuyo consumo y adquisición se encuentra, a priori, justificado, como son las medicinas. *Kalaña* es una historia de emociones representadas y personificadas a través del círculo más cercano que un ser humano puede tener: la familia y los amigos. Desde el espacio del hogar, donde uno siempre se siente arropado y donde se puede respirar un ambiente cálido, tanto por la familiaridad de las personas que lo acompañan como por la tranquilidad que ofrece dicha convivencia, respecto al entorno confuso, poco conocido de un bar de copas.

El personaje principal de *Kalaña*, por tanto, es la adversidad encarnada a través de un hermano víctima de amistades tóxicas, de una viuda preocupada tanto por su salud como por la de sus hijos y de una joven cuyo trabajo no cubre unos mínimos. La narrativa queda en manos del destino que determina los trágicos acontecimientos a los que conducen.

La idea principal surge a comienzos del curso académico 2022/23 en el ámbito del Máster en Cine, Comunicación e Industria Audiovisual, en el marco de la asignatura de guion a partir del ejercicio de escritura de una historia. Así, nace la idea de crear *Kalaña*, como homenaje a todas las personas que sufrieron la ola de drogadicción, especialmente heroína, en los años 80 en lugares como el País Vasco, sin dejar de lado una clara denuncia

a la invisibilidad de determinados fármacos como narcóticos. *Kalaña* es también, indirectamente, una oda a las familias que se vieron y que, constantemente, se ven obligadas a abandonar sus hogares y emigrar lejos de su tierra para poder salir adelante.

1.1. Justificación

La elección de este trabajo, tanto profesional como académicamente, viene determinada por varias causas: *Kalaña* es la transformación literaria del pesimismo, del “no hay futuro” que cantaba el grupo de rock radical vasco “RIP” alrededor de los años 80. *Kalaña* es también el título que toma uno de los álbumes del grupo Escorbuto, publicado en el 1996, siete años después del fallecimiento de Iosu Exposito, cantante y buque insignia del grupo vasco, por culpa de la heroína. La idea principal del guion vino a mi mente mientras escuchaba la canción homónima que se encuentra dentro del disco.

Tras la escritura del guion, como se ha apuntado, una práctica para la asignatura Escritura de Guion del *Máster en Cine, Comunicación e Industria audiovisual*, en la que todos los compañeros de clase teníamos que elaborar nuestros respectivos guiones y una vez finalizados se realizaban una serie de votaciones para poder grabar uno de ellos, con carácter profesional. Quedar tercero en las votaciones, sumado a los ánimos de personas de mi círculo cercano ajenas (y no tan ajenas) al cine, supuso una motivación extra que llevó a mi interés por seguir trabajando en este proyecto y presentarlo como Trabajo de Fin de Máster.

Kalaña es la fusión y síntesis en un guion de tres de las siete artes que engloba el cine (Canudo, 1911): La fotografía, de cara a una futura grabación; la música, como homenaje a una de las figuras más importantes del rock radical vasco del siglo XX; y, por último, la escritura, no tanto literaria como filosófica, concretamente través del ideario de Michel Foucault (1926-84) y lo que el denominó “política del cuerpo” que desarrollaré más adelante. Por otra parte, hay cierto interés personal en cómo los efectos negativos de la medicina, hasta tiempos recientes quedaron en el umbral de la ignorancia médica y social (Foucault 1978). Sumando estas inquietudes a los conocimientos adquiridos durante el curso, ha dado como resultado la voluntad de presentar este guion como proyecto final de Máster.

Otro de los factores que juega un papel fundamental es la nostalgia producida por el hogar familiar, representado en obras como *Patria* (2016) de Fernando Aramburu, posteriormente adaptada a la pequeña pantalla por Félix Viscarret en el año 2020 (estrenado un primer capítulo en Telecinco, pasando a formar parte del catálogo de algunas plataformas de video bajo demanda como HBO) o *Cinco Lobitos* (2022) de Alauda Ruiz de Azúa. Se ha intentado otorgar a algunos personajes diversos rasgos de personalidad propios del “cine kinky”, concretamente se han tenido en cuenta interpretaciones de películas referentes pertenecientes a este cine que se citan más adelante en el marco contextual, que dan mayor naturalidad, más sensación de estar viviendo una situación cotidiana. Precisamente parte del contenido del presente texto está dedicado a la cotidianidad, incluido en el apartado siguiente (2. Marco contextual).

1.2. Objetivos

El objetivo principal que se pretende conseguir mediante la elaboración de este Trabajo Final de Máster se centra en la completa planificación del rodaje de un cortometraje. La intención es poder llegar a grabarlo en algún momento. Así, en esta memoria, se presenta: el guion literario, el técnico, el plan de rodaje estimado y un desglose financiero provisional.

Los objetivos secundarios que se desean alcanzar tienen un carácter más formal, como, por ejemplo, objetivos técnicos o estéticos, los cuales conforman cada uno de los apartados mencionados anteriormente (guion literario, técnico, etc.). También juega un papel fundamental el sentido y el enfoque que se intenta dar al cortometraje a través de la narrativa, como se ha ido diciendo, acerca de la manera en la que se describe la cotidianidad y el modo en que se representa la unidad familiar mediante los sentimientos fundamentales que se transmiten, de manera que la tragedia posterior sea aún mayor.

Los objetivos establecidos respecto a la técnica son: un correcto y concreto uso de los tipos de plano cinematográfico, buscando no saturar la posición de la cámara a través de indicaciones del guion técnico. Conseguir que cada plano aporte a la narrativa, empleando planos fijos en las tomas del interior de la casa y otros menos estáticos en un ambiente de calle. Realizar juegos entre planos medios y planos cortos para otorgar dinamismo, y por ello se recurrirá al uso del plano secuencia en dos ocasiones. Todos

estos planos citados anteriormente vienen dados, en su mayoría, por la narrativa, por la situación.

La iluminación es otro de los aspectos que forman parte de la organización técnica, pues es verdaderamente importante saber que luz usar en cada momento, como, por ejemplo, luces cálidas en las imágenes del hogar familiar que transmitan al espectador una sensación de tranquilidad. En las escenas de más movimiento, concretamente las del exterior e interior del bar, se pretende crear un ambiente confuso a través del uso de luces estroboscópicas y desenfoces de cámara que introduzcan al espectador en una especie de trance, al estilo de algunas películas de Gaspar Noé como *Enter the void* (2009) o *Climax* (2018), que se encuentran en una línea narrativa semejante en cuanto al empleo de estupefacientes con desenlace trágico.

Estéticamente, *Kalaña*, es una referencia emocional continua. Para la vestimenta de Ane, por ejemplo, se ha pensado un pijama azul, color que, según las teorías de Heller, que explicaré más adelante, aporta confianza y armonía (Heller 2004). La sudadera que lleva Saúl será de color negro, y este siempre va con la capucha, como una representación de la muerte. Ander, por el contrario, vestirá de blanco. Todas y cada una de estas referencias se describen con mayor profundidad en el apartado “Marco contextual”.

1.3. Metodología

La metodología llevada a cabo abarca desde la idea narrativa, que poco tiene que ver con el resultado final del guion literario, pero que sirvió para concretar un tema, una sinopsis y un *storyline*, hasta un desglose del presupuesto inicial estimado. Inicialmente, la escritura del guion se tuvo en cuenta de cara a la presentación de un trabajo académico para la asignatura *Escritura del Guion*.

El guion literario se estructura de una manera un poco anárquica y, si bien es cierto que se ajusta al modelo clásico, heredado de Aristóteles, dividido en tres actos (para ello se han revisado textos de diversos guionistas e investigadores sobre el arte de la escritura de guion que han teorizado y revisado la estructura clásica aristotélica, como Linda Seger o Syd Field, también se han consultado algunas de las publicaciones de Robert McKee, John Truby o de Antonio Sánchez Escalonilla, además durante el periodo de documentación se ha descubierto a la periodista y profesora Carmen Sofía Brenes que analiza guiones de cine

y televisión). El arranque de la historia es lento respecto al desenlace, que es mucho más abrupto. Asimismo, se produce un salto temporal que refuerza la narrativa, generando tensión en el espectador. Como se verá en el guion literario, los sucesos que se producen al inicio resultan ser los mismos que ocurren al final de este.

Como se ha ido diciendo, el proceso seguido hasta llegar a la escritura del guion definitivo se vio influenciado por la música que escucho a diario, diversas canciones que me ayudaron a pensar en situaciones; unas por la letra que contienen, otras por lo bien que se podrían adaptar melódicamente hablando a la trama.

Para la realización del guion técnico, se ha tomado como modelo uno empleado en el rodaje de un spot publicitario para la empresa Elviro (Javier Noriega, 2023), en el que trabajé como ayudante de dirección. Para la escala de planos y el movimiento de estos, se ha preferido priorizar los planos inferiores al medio, para ver mejor el rostro de los protagonistas; planos medios, más abiertos en los fragmentos calmados y medio-cortos en aquellos en los que en la trama ocurre algo de importancia. Los primeros planos se han reservado exclusivamente a Ane, la madre, para aportar mayor carga emotiva, pues, en el fondo es la más consciente de lo que ocurre y, por tanto, la más cercana al espectador.

En cuanto a las localizaciones, la mayoría, salvo el bar, son provisionales, de modo que las escenas de la casa se pueden llegar a adaptar a cualquier interior, siempre y cuando el salón de la vivienda donde se filme no sea muy grande, tenga ventanas por las que entre bastante luz y en uno de los laterales haya una puerta que simule la de una habitación. Desde el inicio de la escritura del guion, respecto a la localización del bar dotado de un espacio exterior se ha pensado en un escenario acorde a la historia, que tuviese terraza, concretamente: “El Farol de Cantarranas” de Valladolid.

Teniendo esto en cuenta, se ha diseñado un plan de rodaje a partir del guion técnico, así como un desglose de producción, ambos con carácter provisional, pues al no estar previsto su rodaje a corto plazo, para entonces habría que modificar elementos, sea por inclemencias del tiempo, por acortar tiempos o debido a pormenores inesperados.

Del mismo modo, y para finalizar con el apartado metodológico, se han obviado las labores propias de postproducción por no contemplarse un rodaje a corto plazo, fijando como límite la obtención de lo indispensable (guion literario, técnico y desglose de producción) expuesto anteriormente para la consecución de dicho rodaje. También se han

tenido en cuenta factores sociales y datos estadísticos, sobre todo en asociación con algunas drogas.

2. MARCO CONTEXTUAL

Durante la escritura del guion literario, se han tenido en cuenta diversos aspectos teóricos, como el derivado del factor social que supuso la heroína en los años 80 o las teorías “foucaultianas” respecto al uso y concepción de las medicinas. Dada la importancia que adquiere la música, tanto diegética como extradiegética, el contexto adquiere también cierto carácter musicológico, correlacionando, sobre todo, la situación social con, en este caso, el punk vasco. La procedencia de la familia protagonista no es por tanto casualidad, y, aunque no se especifica el lugar en el que se sitúa la trama, sí que se intuye que en algún momento han tenido que dejar su tierra, por lo que la emigración, en este caso del País Vasco a lugares del interior de la península y el contexto teórico que conlleva, son igualmente de suma importancia en este trabajo.

2.1. La heroína en el País Vasco en los años 80

La diamorfina, conocida popularmente como heroína, es una droga sintética cuyo consumo se popularizó en la década de los 70 en España. Durante la primera mitad de la década, el consumo de psicotrópicos se disparó a través del influjo de varias corrientes y movimientos provenientes de Estados Unidos. Generaciones como la hippie o la beat centraron parte de su identidad en la consumición de este tipo de drogas, inicialmente más con fines terapéuticos o espirituales que de recreación. Durante la transición, segunda mitad de la década, se abrió la puerta a nuevas formas de ocio, sobre todo para los jóvenes, incrementándose el consumo de drogas drásticamente, resultando en la aparición masiva de la heroína en el mercado de estupefacientes alrededor del año 1978 (Varela, 2019a). Era una droga mucho más rentable para los narcotraficantes, fácil de obtener y muy adictiva, que llegó a generar una crisis de Estado y ciudadana a finales de la década.

En los años 80, la situación era ya insostenible y si bien a nivel estadístico no había nada claro, debido en gran parte a la falsificación o exageración de datos por parte de las comunidades autónomas y a la escasa metodología al respecto, en el 1986, con el Plan Nacional de Drogas se tuvo una visión más clara en lo que a datos por comunidades respecta. Si bien en el guion no se especifica donde sucede la trama, se ha tenido en cuenta la situación del País Vasco, donde se llegó a calcular, en la década de los 80, una

estimación inicial de 10.000 heroinómanos, de los cuales, alrededor de un 80% eran hombres, y el 90% de estos, en edades comprendidas entre los 16 y 30 años (Varela, 2019b), como el protagonista del guion.

El origen de la crisis de heroína en el País Vasco aparece a finales de los 70 y comienzos de los 80 debido a varios factores como la compleja situación previa a la transición, con la aplicación del Estado de excepción en varias ocasiones a consecuencia de los actos terroristas cometidos por ETA desde finales de los 60 (Varela, 2019c). Los principales focos eran Bilbao y San Sebastián, ciudades que importaban heroína traída desde los Países Bajos (Varela, 2019d). Resulta curioso cómo, inicialmente, la heroína estaba reservada a las familias adineradas de barrios y municipios como Getxo (Varela, 2019e), y como poco a poco se fue introduciendo en el mercado para el consumo progresivo de un sector de la población más amplio. Asimismo, el consumo de heroína sumado a las condiciones insalubres en las que se hacía uso del narcótico conllevó la aparición de problemáticas anexas, como el ascenso en el número de personas afectadas por el VIH, siendo el País Vasco una de las principales regiones afectadas por la enfermedad.

En general, la década de los 80 fue muy complicada para el País Vasco; terrorismo, paro, desindustrialización, inseguridad y, por último, heroína. Los decesos por sobredosis llegaron a un punto en el que, hoy en día, es prácticamente imposible calcular su número, estimándose alrededor de 20 fallecidos anuales por consumo de heroína durante toda la década (Varela, 2019f).

Con propuestas como la puesta en marcha del Droga Arazoen Kordinakundea o la publicación del *Libro Blanco de las Drogodependencias* se logró reducir, para finales de la década, el consumo de heroína. Para los 90, otras drogas de reciente aparición, como el *speed*, sustituyeron a la heroína, que ha persistido en el tiempo como un temido narcótico.

En el guion, la familia entera es víctima directa de la heroína y/o adicta a otras sustancias, por ejemplo, se percibe al personaje de la madre como a una persona dependiente de los medicamentos.

2.2. Factores microsociales: La familia y el grupo de iguales

“La influencia de las figuras paternas y maternas siempre resulta en un factor que marca la diferencia respecto al acercamiento de los hijos al consumo de drogas; pertenecer a una familia desestructurada”, como la del guion, incrementan esta problemática (Varela, 2019g, p. 104).

La denominada “cuadrilla”, en un contexto vasco, al cual pertenece la familia protagonista del guion, es un grupo de personas que mantienen relación de amistad sea por el instituto o por vivir en un mismo barrio. Pues bien, a través de esta estructura social se formaban determinados gustos y experiencias comunes a todos los miembros. Según el autor de referencia que veníamos siguiendo, Pablo García Varela, en su interesante tesis sobre la heroína en el País Vasco, afirma que “si uno de los miembros de la cuadrilla comenzaba a consumir heroína, acababa arrastrando en el proceso a más compañeros del grupo que se sentían atraídos en un principio por el misterio y por este nuevo mundo” (Varela, 2019h, p. 107). En el caso del guion, no se debe tanto a la influencia de la cuadrilla como a la de una persona concreta, Saúl, quien, a sabiendas y actuando con cierta maldad, guía al protagonista por “el mal camino”. Se sobreentiende, por tanto, que el contexto es muy semejante.

Otros factores con un carácter más general tienen influencia en el consumo de heroína *per cápita*, como puede ser ciertas carencias económicas en el núcleo familiar y/o social, falta de alternativas de ocio para la juventud o la disponibilidad en el mercado para la obtención de dichos narcóticos. Sin embargo, no se pretendía dar tanta visibilidad a estas problemáticas como a las anteriormente descritas.

2.3. La contracultura del *Rock Radical Vasco* y “Bajo el caballo”

Durante la transición, los jóvenes buscaron desarrollar un movimiento de resistencia a través de la crítica social que se vio sintetizada en las influencias contraculturales que procedían del punk inglés de grupos como Sex Pistols, y que resultaron en la aparición de un género cuya denominación se situó en la de “rock radical”, confundido en ocasiones con la de “punk”. Como James Dean dijo en *Rebelde sin causa* (Nicolas Ray, 1955), “vivir rápido, disfrutar de la vida y morir joven”, este era

uno de los lemas, el cual parece una referencia al consumo de heroína, la cual fue droga por excelencia ligada a este género musical. Otro de los eslóganes de este género, citado anteriormente en el apartado 1.1. (Justificación), es: “There’s no future for you” (Johnny Rotten, 1977). La ausencia de futuro fue cantada por primera vez en *God save the Queen* de los Sex Pistols (1977) y supuso uno de los puntos de partida para la escritura del guion, pues es una frase también dicha en la última entrevista que se le realizó a Iosu Expósito, titulada “Bajo el caballo” cantante del grupo de Rock Radical Vasco Eskorbuto (Roberto Pérez, Euskal Telebista, 1991) en la que, sobrio, pero físicamente deteriorado, Iosu cuenta las desventajas de la consumición de heroína. Esta entrevista cierra con la frase “No hay futuro para ti, ni futuro para mí en ese mundo”. Un año después, Iosu falleció, pero, curiosamente, el futuro de Eskorbuto no llegaría a su fin, siendo “*Kalaña*” (1996) uno de los álbumes publicados *a posteriori*. El disco es la descendencia de Iosu Expósito. *Kalaña* es el legado que deja un padre adicto a sus hijos, es la desgracia continua.

2.4. La representación de “lo cotidiano”

La familia que se representa corresponde a una realidad que podría resultar desconocida para la mayoría de la gente. Es esta objetividad la que se pretende mostrar para intentar transmitir una sensación de cercanía y autenticidad a través de la historia de personas que, a pesar de tener una vida que, como decimos, podría ser desconocida por muchas otras, perfectamente podría llegar a ocurrirnos. La significatividad de los hechos que suceden en la trama son pura casualidad, la cual gobierna los acontecimientos de lo cotidiano. La imprevisibilidad del destino sea bueno o perjudicial, forman parte de nuestro día a día.

Conseguir plasmar todo esto en un cortometraje ha sido una tarea compleja, pero a través de las problemáticas cotidianas de personajes como el de la hija de la familia, por su descontento en el trabajo o simplemente la imagen de una madre sentada en un sillón leyendo tranquilamente un libro mientras se toma un café, se pretende reflejar, ya en el guion, esta impresión realista, con la finalidad de crear un destino que poco a poco vaya siendo más trágico para el espectador, y así intentar que se identifique con dichos personajes.

Únicamente con la trama es difícil conseguir dicha empatía, por lo tanto, es esencial utilizar estímulos sensoriales adecuados, verosímiles, que representen situaciones que aludan a la realidad y recursos del lenguaje cinematográfico (tipos de plano, movimientos de cámara...). En las tomas rodadas dentro de la casa los colores serán más cálidos que en las exteriores y las del bar. La trama comenzará en el atardecer, que suele ser uno de los momentos del día donde coinciden los miembros de una familia.

2.5. El cine “kinki”

A través del género cinematográfico narrativo de aventuras de jóvenes delincuentes, producido en España, conocido como cine quinqui o “kinki”, promulgado por directores como José Antonio de la Loma (1924-2004), Eloy de la Iglesia (1944-2006) o el ganador del Goya de honor en el año 2023, Carlos Saura (1932-2023), ha sido el referente para generar una estética de lo cotidiano en *Kalaña*. Según Jorge Castelló de la Universidad de Valencia, este cine era “de y para adolescentes” (Castelló en Segarra, 2018, p. 114). En el cine “kinki” no solo se pretende establecer una narrativa dirigida concretamente a un público joven, sino también mantener una explicitud y una continua presencia de las drogas a través de una narrativa en ocasiones desenfadada y con toques románticos. Ejemplo de ello son filmes como *Deprisa, deprisa* (Carlos Saura, 1981) o *Perros callejeros* (José Antonio De la Loma, 1977), donde, a mayores, la cuadrilla y las relaciones internas del grupo de iguales juegan un papel fundamental en la reducción de la gravedad del consumo de drogas y, en la mayoría de los casos, en el desenlace trágico de los acontecimientos. Se ha querido otorgar a *Kalaña* este carácter frívolo con que cuentan las películas del cine “kinki”, sobre todo en las escenas del bar. Aparte, la intención es que los actores que interpreten a Saúl y Ander lleven una vida que pueda llegar a ser coincidente con la de los personajes, al igual que Saura quiso que José Antonio Valdelomar, drogadicto, encarnase a Pablo en *Deprisa, deprisa*, o De La Loma, quien reclutó a un joven delincuente, Ángel Fernández Franco “El Torete”, para que interpretase el papel protagonista en *Perros Callejeros*.

2.6. La medicina como narcótico

Según Michel Foucault en el libro *Medicina e Historia*, una recopilación de artículos publicados en los años 70 referentes al pensamiento del filósofo, “lo que surge desde comienzos del siglo XX, es el hecho de que la medicina podría ser peligrosa en la medida de su saber, en la medida en que constituye una ciencia” (Foucault, 1978a, 22). Foucault cita varios casos en los que la medicina desembocó en mortalidad y hospitalizaciones; en el 1970, por ejemplo, se llevó a cabo una investigación por los Institutos Nacionales de Salud de los Estados Unidos de América según la cual se llegaron a hospitalizar alrededor de millón y medio de personas por el uso de medicamentos. Robert Talley demostró, en el año 1967, que aproximadamente 50.000 norteamericanos fallecieron por intoxicación de medicamentos. Foucault pone en duda, al hacer referencia a estos acontecimientos, la propia científicidad de la medicina y sostiene que:

En la actualidad los instrumentos de que disponen los médicos y la medicina en general, precisamente por su eficacia, provocan ciertos efectos, algunos puramente nocivos y otros fuera de control, que obligan a la especie humana a entrar en una historia arriesgada, en un campo de probabilidades y riesgos cuya magnitud no puede medirse con precisión. (Foucault, 1978b, pp. 22-23).

La probabilidad del trágico desenlace del guion era muy pequeña, pero existía, y eso es suficiente para que el destino actúe. Se establece una especie de “riesgo médico, un vínculo entre los efectos positivos y negativos de la medicina, donde un efecto positivo es acompañado por una o varias consecuencias negativas” (Foucault, 1978c, p. 23).

3. REFERENTES ARTÍSTICOS Y CREATIVOS

Para la formación del proceso creativo del cortometraje se han tenido en cuenta varias influencias artísticas que van desde el campo de la cinematografía, a otras artes visuales, como la pintura, de un ámbito estético a uno más simbólico.

3.1. “La muerte de Hipólito” de Lawrence Alma-Tadema

Sir Lawrence Alma-Tadema fue un artista nacido en la provincia de Holanda, Países Bajos, en el año 1836, posteriormente nombrado caballero y miembro de la *Royal Academy*. Su reputación se debe principalmente a la pintura, aunque también fue un hombre apasionado en otras artes, como la música o la decoración.

Sus lienzos, habitualmente han llegado a representar escenas de la antigua Roma en ambientes limpios, sociables y prósperos, todo con una notable perfección técnica y gran nivel de detalle (Lippincott, 1990).

El cuadro *La muerte de Hipólito*, datado del año 1860, es un óleo sobre lienzo perteneciente a una colección particular, en el que se representa la escena del fallecimiento del joven Hipólito, hijo del dios griego Teseo, apasionado por la caza y por la diosa Artemisa. En el relato mitológico se describe que a causa de su desprecio hacia la diosa Afrodita, esta decidiese organizar una conjura para que Fedra, madrastra del joven, denunciase una supuesta violación por parte de este. Teseo, buscando venganza, envió a Poseidón quien, a su vez, mandó a un monstruo a perseguir a Hipólito, que en un momento de su huida cayó del carro y fue atropellado por sus propios caballos (Eurípides, 1972).

Hay varias recreaciones del suceso, tanto en pintura como escultura, como la de Peter Paul Rubens (1611-13) o la de Jean-Baptiste I Lemoyne (1715), ambas homónimas, coincidentes con la aquí escogida. Sin embargo, se ha tomado como referencia la versión de Alma-Tadema (*La muerte de Hipólito*, 1869) simplemente por una cuestión de distinción de los hechos representados tanto el cuerpo del fallecido como la carreta tirada por caballos se ven más claramente.

La presentación del cuadro en el guion funciona como una premisa. Ander, el protagonista, toma el apodo de Hipólito, su apellido. Tanto Hipólito (héroe griego) como Ander y su padre mueren por razones semejantes: del atropello por sus propios caballos, en el acontecimiento mitológico se traslada al atropello de la propia hermana y a la muerte del padre por la adicción a la heroína, droga conocida con el nombre de “caballo”.



Figura 1: *La muerte de Hipólito* (1860) de Lawrence Alma-Tadema.

3.2. *Enter the void* (2009) de Gaspar Noé

La estética cinematográfica de Gaspar Noé en su obra sirve como referente para el planteamiento artístico-narrativo y para la futura filmación del cortometraje *Kalaña*. La película describe un viaje dramático-psicológico en el cual se da un salto del subjetivismo, durante la primera mitad de esta, al objetivismo, tras la muerte del protagonista, llamado Oscar. Los planos subjetivos desde el punto de vista del personaje principal son realmente llamativos y Noé logra que el *frame* de la cámara funcione como la propia percepción de este. En ocasiones, cuando Oscar se encuentra bajo los efectos de las drogas, la cámara parece salir del cuerpo de este, convirtiéndose en un personaje más y mostrando al actor por la espalda, nunca de frente, utilizando así planos secuencia en detalle o seguimiento, que incrementan la sensación de continuidad (Mark, 2017). En el caso de *Kalaña*, si bien no se busca este efecto concreto de subjetividad, sí que se recurre en dos ocasiones al plano secuencia y de seguimiento para mantener la continuidad en un contexto semejante a *Enter the void*.

Aludimos también a las escenas del espejo, las únicas en las que se presenta una “falsa” objetividad de Oscar, pudiéndole ver la cara, que sin embargo no es más que la propia percepción reflejada de sí mismo. Se pretende asemejar la escena del espejo del baño con la del guion a través de efectos de cámara parecidos.

La idea de este juego de cámara en *Kalaña* no busca imitar a la de *Enter the void*, pero si ser similar respecto a que, siempre que Ander se encuentre en escena, la subjetividad y el punto de vista del personaje marcarán cómo se contempla la acción general.

Por otra parte, la gama de colores si va a resultar parecida a la del filme de Gaspar Noé, principalmente se han tomado como referencia para las escenas del interior del bar, con un alto contraste de luces (mayormente de colores) y sombras. Para las imágenes del exterior del bar, la localización escogida podrá permitirnos mantener este contraste, no tan exagerado, pero si suficiente para reproducir la atmosfera de *Enter the void*.



Figura 2: Fotograma de *Enter the void* (2009), con un punto de vista dorsal.

3.3. “Patria” (2016) de Fernando Aramburu y la adaptación de Félix Viscarret (2020)

La novela de Aramburu, premio de la Crítica 2016 de narrativa, cuenta la vida de Bittori y su familia desde que, 30 años atrás, su marido fuera asesinado por terroristas de ETA. *Patria* narra el proceso de adaptación de Bittori al volver a la casa en la que vivió con su marido, Txato (asesinado por ETA) y con sus hijos, hasta que él fue amenazado y

decidieron trasladarse a otro lugar. El relato nos incita a adivinar quienes fueron los culpables de la muerte de su marido, mientras describe el día a día de algunas de las familias del pueblo, víctimas indirectas del terrorismo, que ven la vuelta de Bittori como una intimidación hacia la tranquilidad de sus vidas.

La ambientación juega un papel fundamental; desde la abundante lluvia en los exteriores, a los interiores cálidos, donde transcurren las vidas de las familias.

Existe un paralelismo entre el personaje literario de la madre, Bittori, y el cinematográfico, Ane. Ambas son viudas, la pérdida de sus respectivos maridos viene determinada por causas de problemática social: el terrorismo en el caso de Bittori y en el de Ane, la adicción a la heroína. Bittori a menudo mantiene diálogos mudos con la fotografía de su marido, Ane hace lo mismo. Sus miradas hacia el retrato de su difunto esposo muestran varios sentimientos, como rabia (Bittori por ocultar las amenazas que sufría de ETA; Ane por acabar adicto a la droga), nostalgia, o tristeza. La fotografía funciona en ambos casos como metonimia del padre fallecido (Casas Olcoz, 2018). La ausencia se convierte en presencia.

Patria es una obra que cuenta con constantes saltos temporales. Inspirado en ello, el salto temporal de *Kalaña* es un guiño a este mismo recurso en el proceso creativo empleado por Aramburu en la novela.

La elección de los intérpretes para los papeles principales en el guion *Kalaña* es semejante a la de *Patria*. En la novela de Aramburu, Txato es figura central de la narrativa en 10 de 125 capítulos; Bittori, Nerea (hija de Bittori y Txato) o Joxe Mari (asesino del Txato) abarcan un total de 22-23 capítulos cada uno (Casas Olcoz, 2018). En el guion de *Kalaña*, el número de líneas de diálogo de Ander es ligeramente inferior al de personajes como Ane o Izaskun, sin embargo, sigue siendo esencial en la trama, del mismo modo que la ausencia del Txato resultaba en presencia. Además, con una mayor participación de los personajes de Ane o Izaskun se pretende crear un mayor grado de empatía, a través del planteamiento de cuestiones personales, como la cercana jubilación de Ane o la insatisfacción generada por el trabajo de Izaskun.

Respecto al lenguaje, en *Kalaña* se insertan palabras procedentes del euskera como ocurría en diversos fragmentos de *Patria*.

Por último, la escena del atropello pretende asemejar a la del asesinato del Txato Equiparando los personajes de la novela a los del relato fílmico: en la obra literaria, Bittori rodea con sus brazos el cuerpo de su marido y en el cortometraje, Izaskun abraza a su hermano. A continuación, se muestra un fotograma de la escena concreta en *Patria* (2020) de Félix Viscarret.



Figura 3: Bittori sostiene en el suelo a un fallecido "Txato".

Fuente: Fotograma de *Patria* (2020) de Felix Viscarret.

4. ELABORACIÓN DEL PROCESO DE PREPRODUCCIÓN

4.1. El guion literario

La idea del proyecto dio comienzo con el objetivo de plantear, en formato de cortometraje, varias problemáticas sociales concretas, a través de un género ficcional que pudiese recogerlas, como es la tragedia. Para realizar una primera escritura, se han seguido los parámetros iniciales que el autor americano Syd Field señaló en “El Manual del Guionista” (Field, 1995): establecer un tema, una trama y un *storyline* (en anexo: Tema Trama y *Storyline*). Antes de empezar a escribir, se fijó en la estructura del guion una elipsis temporal que se ha mantenido hasta la versión definitiva de este.

El personaje principal que surgió de la idea primigenia fue Ander, y desde un primer momento se tuvo claro que el destino de este era la muerte. Posteriormente surgirían las figuras de Izaskun y Ane. Por último, la de Saúl.

Establecidos los personajes se comienza a escribir la estructura del guion en tres actos: inicio o introducción, nudo y desenlace, con sus respectivos puntos de giro y detonante (véase en anexo: Tratamiento y Estructura en tres actos), y una escaleta (*cf.* en anexo: Escaleta). Tras esto, se escribe el desarrollo del guion literario en su primera versión (consultar en anexo: Guion Literario). Se ha trabajado en 5 versiones de guion hasta obtener o llegar a la definitiva, estando sujeto a cambios continuos debido a corrección de errores o cambios en la narrativa.

4.2. El guion técnico

Para establecer un número de planos necesarios de cara a rodar el cortometraje, una vez finalizada la escritura del guion literario, se ha elaborado un guion técnico, en formato tabla, que recogiese desde dicho número de planos, el tiro de cámara, el sonido existente en cada escena, entre otros aspectos técnicos (véase en anexo: Guion Técnico).

El primer guion técnico contó con una cantidad de 11 secuencias, una menos que el guion literario. A continuación, se muestra el formato completo empleado en el guion técnico:

Secuencia	N.º Plano	Contenido	Personajes	Escala de plano	Angulación	Mov. de cámara	Rig	Sonido	Observaciones	Texto
-----------	--------------	-----------	------------	-----------------------	------------	----------------------	-----	--------	---------------	-------

Durante el proceso de creación del guion técnico, se han ido dando color a filas de la tabla con escenas salteadas en el tiempo, pero similares, de manera que iba planteándose el plan de rodaje.

El formato escogido es el de 4:3 en 4K y a 25 FPS, con audio a 48kHz. La cámara es la Blackmagic Pocket Cinema 4K con una óptica Sigma Art EF 18-35mm F1.8 DC HSM

4.3. El plan de rodaje

Se ha escogido una fecha provisional acorde con el vestuario de los personajes. De esta manera, los días de rodaje se han situado los días 2 al 6 de octubre del 2023, divididos en 4 jornadas de trabajo, en los que la temperatura ambiental es ideal para ir en sudadera.

También se ha tenido en cuenta la localización del bar, y se ha intentado cuadrar los días de rodaje con los de menor afluencia de clientela, de modo que, habiendo hablado con los responsables del local, finalmente se ha acordado rodar los días 2 y 3 de octubre, lunes y martes.

Con todo, el plan de rodaje resultante pretende ahorrar tiempo y ser efectivo en la medida de lo posible, a través de un formato en tabla semejante al guion técnico, pero uniendo escenas parecidas para rodarlas de seguido. A continuación, se muestran los apartados que se han tenido en cuenta en dicho plan de rodaje:

Secuencia y plano	Contenido	Personajes	Plano	Ángulo	Mov. de cámara	Rig	Sonido	Texto	Tiempo
----------------------	-----------	------------	-------	--------	-------------------	-----	--------	-------	--------

El elemento más destacable respecto al guion técnico es la columna de “Tiempo”, en la cual se ha calculado una aproximación del tiempo empleado para cada plano, que servirá de ayuda de cara a conocer las horas de inicio y final de rodaje.

También se ha tenido en cuenta la presencia de los actores. Así, por ejemplo, se ha dividido la secuencia del interior de la casa en dos jornadas: en la primera se grabarán las escenas principales de Ane, para que la carga de trabajo de Izaskun no sea tan grande; y en la segunda jornada se hace lo contrario, para que Ane quede libre. De esta manera, el esquema de presencialidad de actores queda así:

- Jornada 1: Ander, Laura, Mateo y Saúl.
- Jornada 2: Aida, Ander, Izaskun y Saúl.
- Jornada 3: Ane, Izaskun.
- Jornada 4: Izaskun.

Se ha decidido comenzar con la secuencia exterior en el bar, porque cuenta con dos de las escenas más complejas de rodar (dos planos secuencia), y tenerlas el primer día, aparte de servir como prevención por si resultan complicarse, sirven como una motivación extra para el rodaje restante.

Parte del material podrá guardarse en el almacén del bar, por lo que resulta grabar las escenas del interior del bar la segunda jornada. Al final de esta, ocurre el primer traslado a una calle colindante para rodar la escena inicial y final (1.1 y 11.1). Estas dos escenas son bastante complejas, pues dependen de otros factores, como el horario o los permisos necesarios para cortar la calle, por lo que, pese a ser escenas cortas, ocupan bastante tiempo del plan de rodaje en comparación a otras. Al finalizar esta segunda jornada de rodaje, se recogerá el material.

En la tercera y cuarta jornada, se rodarán las escenas del interior de la casa. Se ha visto necesario dividir la secuencia en dos jornadas para que la luz sea la adecuada. El tercer día se graban las imágenes de Ane, quien está en contraluz con la ventana. En el cuarto día, esto es menos relevante, pues Izaskun se encuentra de frente a la ventana y la luz del atardecer se puede conseguir simplemente ajustando la calidez e intensidad de unos focos.

Para el final de rodaje se han dejado las escenas exteriores del coche de Izaskun, que son por la noche.

4.4. El presupuesto

Se ha decidido establecer un presupuesto inicial aproximado de 9000€ derivado de potenciales fuentes de financiación, como pueden ser la Universidad de Valladolid o concursos, como *Seminici Factory*, que premia a la producción de un proyecto con una cuantía de dicha cantidad, para su posterior inversión en la grabación. También se han tenido en cuenta otras ayudas y/o subvenciones que ofrezca la Junta de Castilla y León, como las resueltas el pasado año 2022 de cara a financiar la realización de cortometrajes. En última instancia, se recurrirá a otras ayudas externas a Castilla y León y de ámbito nacional. Las variables y excesos en el gasto provendrían de fondos propios, habiendo calculado una cuantía inicial de, al menos, 160€ (1,8% del presupuesto total).

Para reserva y permisos de grabación en localizaciones exteriores, en caso de que el cortometraje se quiera rodar, se acudirá a la *Valladolid Film Commission*, encargada de llevar a cabo dichos trámites en la ciudad de Valladolid.

Se han fijado salarios para siete actores y se les retribuirá por jornada de trabajo, como se recoge en el BOE¹ en el convenio regulador del salario de actores en audiovisuales de bajo presupuesto que a continuación muestro:

Obras de bajo presupuesto
Producciones con coste hasta 750.000 euros.
Están excluidas las series televisivas y sus capítulos.
Salarios año 2023
Incremento del 5,7% sobre año 2022

Papel	Sesión - Euros	Semana - Euros	Mes - Euros
Protagonista.	659,71	2.981,22	7.949,95
Secundario.	539,76	2.400,37	6.698,71
Reparto.	419,81	1.734,75	4.920,69
Pequeñas partes.	167,93	693,89	1.968,27

Figura 4: Tabla salarial de actores

De esta manera, Ander será considerado actor protagonista; Ane, Izaskun y Saúl serán secundarios y Aida, Laura y Mateo actores de “pequeñas partes” por no superar las 5 líneas necesarias (en audiovisual) para considerarse “de reparto”. Todos cobrarán por sesión, y la cuantía derivada del total (consultar en anexo: Presupuesto).

¹ https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2023-8774

El salario del equipo técnico también se recoge en el BOE², en el “Acta de la comisión negociadora del convenio colectivo de la industria de producción audiovisual (técnicos)”, como muestro a continuación:

ANEXO I.2

Técnicos en producciones cuya explotación primaria sea su explotación en salas cinematográfica- bajo presupuesto

Esta tabla salarial será aplicable únicamente a producciones cinematográficas con un presupuesto máximo de 750.000 euros.

El salario semanal incluye la prorrata de pagas extraordinarias y la compensación económica de las vacaciones.

El salario mensual incluye la prorrata de pagas extraordinarias y la compensación económica de las vacaciones.

Categorías profesionales	Salario base			
	Semana	Semana 45 horas 1,3	Semana 50 horas 1,533	Mes 3,75
<i>Equipo de Producción</i>				
A) Producción:				
Director de Producción	871,34	1.132,74	1.335,76	3.266,07
Jefe de Producción	666,32	866,22	1.021,47	2.497,60
Ayudante de Producción	403,42	524,45	618,45	1.512,17
Auxiliar de Producción	254,39	330,71	389,98	953,55
Secretaria/o de Producción	254,39	330,71	389,98	953,55
B) Dirección:				
Primer Ayudante de Dirección	666,32	866,22	1.021,47	2.497,60
Supervisor de Continuidad/Script..	403,42	524,45	618,45	1.512,17
Segundo Ayudante de Dirección	266,53	346,48	408,59	999,03
Auxiliar de Dirección	254,39	330,71	389,98	953,55
<i>Equipo de Casting</i>				
Director de Casting..	443,77	576,90	680,30	1.663,39
Ayudante de Casting	266,53	346,48	408,59	999,03
<i>Equipo de Cámara</i>				
Director de Fotografía.	745,53	969,19	1.142,90	2.794,49
Operador Especialista de Cámara (steadycam, submarina)	521,87	678,43	800,02	1.956,14
Operador de Cámara	521,87	678,43	800,02	1.956,14
Primer Ayudante de Cámara/Foquista	400,72	520,94	614,31	1.502,03
Auxiliar de Cámara	254,39	330,71	389,98	953,55
Foto-Fija	260,93	339,22	400,02	978,07
<i>Equipo de Sonido</i>				
Jefe de Sonido	512,55	666,31	785,74	1.921,20
Ayudante de Sonido	400,72	520,94	614,31	1.502,03
Auxiliar de Sonido	254,39	330,71	389,98	953,55
<i>Equipo de Iluminación</i>				
Jefe de Eléctricos	326,17	424,01	500,01	1.222,57
Eléctrico	260,93	339,22	400,02	978,07
Ayudante de Eléctrico	254,39	330,71	389,98	953,55
<i>Equipo de Maquinistas</i>				
Jefe de Maquinistas	316,85	411,91	485,74	1.187,67
Maquinista/Gruista	260,93	339,22	400,02	978,07
Ayudante de Maquinista	254,39	330,71	389,98	953,55
<i>Equipo de Decoración</i>				
Director de Arte	659,65	857,55	1.011,25	2.472,59
Decorador	605,74	787,46	928,61	2.270,53
Regidor	400,72	520,94	614,31	1.502,03
Ayudante de Decoración	279,58	363,45	428,59	1.047,95
<i>Equipo de Ambientación/Atrezzo</i>				
Ambientador	443,77	576,90	680,30	1.663,39
Attrezzista	363,08	472,01	556,60	1.360,95
Ayudante de Ambientación	254,39	330,71	389,98	953,55
Carpintero/Pintor de Rodaje	266,26	346,14	408,18	998,03
Asistencia de Rodaje	254,39	330,71	389,98	953,55
Ayudante de Atrezzo	254,39	330,71	389,98	953,55
Auxiliar de Ambientación	254,39	330,71	389,98	953,55
<i>Equipo de Construcción</i>				
Jefe de Construcción	316,85	411,91	485,74	1.187,67
Jefe de Carpintería	284,01	369,21	435,38	1.064,56
Jefe de Pintura/Empapelado	284,01	369,21	435,38	1.064,56
Jefe de Modelaje	284,01	369,21	435,38	1.064,56
Constructor de Atrezzo	266,26	346,14	408,18	998,03
Carpintero	266,26	346,14	408,18	998,03
Pintor/Empapelador	266,26	346,14	408,18	998,03
Modelador	266,26	346,14	408,18	998,03
<i>Equipo de Vestuario</i>				
Figurinista	512,55	666,31	785,74	1.921,20
Estilista	403,42	524,45	618,45	1.512,17
Ayudante de Estilismo/ Ayudante de Figurinista	266,26	346,14	408,18	998,03
Jefe de Sastrería	363,08	472,01	556,60	1.360,95
Ayudante de Sastrería	266,26	346,14	408,18	998,03
Sastre	266,26	346,14	408,18	998,03
<i>Equipo de Maquillaje y Peluquería</i>				
A) Maquillaje:				
Jefe de Maquillaje	443,77	576,90	680,30	1.663,39
Ayudante de Maquillaje	279,58	363,45	428,59	1.047,95
Auxiliar de Maquillaje	254,39	330,71	389,98	953,55

Figura 5: Tabla salarial equipo técnico

² https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2017-4475

Como se señala en la anterior imagen, se contrataría: a un ayudante de producción, a un director de fotografía, a un ayudante de sonido, a un eléctrico y a un jefe de maquillaje. El director de fotografía sería el encargado de decidir la iluminación necesaria (jefe de eléctricos). El director realizaría, aparte, labores de jefe de producción y jefe de sonido, por lo que es necesario un ayudante en producción y otro en sonido.

Al comenzar las jornadas en horario de tarde/noche, se ha visto necesario establecer un régimen de dietas consistente en cuatro cenas (correspondientes a cada jornada de rodaje), a razón de 14,99€/persona como también se recoge en el BOE.

Por último, se alquilará parte del material técnico necesario, para lo que se acudiría a las casas de alquiler WELAB y AVisualpro. El alquiler incluirá: una cámara Blackmagic Pocket Cinema 4K, un gimbal DJI Ronin S, una óptica Sigma Art EF 18-35mm F1.8 DC HSM, un tubo LED NANLITE PavoTube15C y dos antorchas Rotolight NEO. El resto del material necesario, como el equipo de sonido (micrófono de cañón, 4 micrófonos de corbata, pértiga, grabadora, *zeppelin*...) o el trípode, es propio y se cuenta ya con ello.

En el anexo (Presupuesto) se muestran imágenes del material que se empleará.

5. CONCLUSIONES

A través de la presente memoria del Trabajo Fin de Máster se intentado condensar y describir los procesos de preproducción y tratamiento de la creación de un cortometraje de ficción correspondientes al proyecto que tiene por título *Kalaña*. Para ello se ha elaborado un marco teórico en forma de referencias artísticas y otras influencias sobre el que fundamentarse para dar sentido a la narrativa creada a partir del guion literario.

Asimismo, consideramos que ha sido posible cumplir los objetivos iniciales: desde la planificación general tal planteamiento de recursos técnicos y estéticos. Podría decirse que se han alcanzado gracias a la disposición del guion literario, técnico, plan de rodaje y presupuesto, así como por los referentes artísticos y un marco contextual variado. Se ha creado, de esta manera, una previsión de rodaje de un filme breve, lo cual supone un avance personal en los conocimientos profesionales necesarios para llevarlo a cabo.

Es necesaria la búsqueda de un director de fotografía profesional, pues tanto la imagen como los movimientos de cámara juegan un papel bastante importante en el sentido de la trama. Además, aunque en el guion literario no se especifica localización, se ha decidido rodar todo en la ciudad de Valladolid, de cara a fomentar la cultura audiovisual en la ciudad y en el resto de Castilla y León.

Por lo demás, se trata de un relato corto de ficción cinematográfico que, debido a la cantidad de actores con que cuenta, más el equipo técnico, ha resultado ser más caro de lo esperado, pero con las ayudas que ofrece *Seminci Factory* y la comunidad de Castilla y León, podría llegar a financiarse sin problema.

Sería necesario indagar acerca de otras fuentes de financiación, sobre todo fuera de Castilla y León, para poder contar con un presupuesto aun más elevado que permita costear más material de alquiler u otros salarios de equipo técnico, como un montador, si en algún momento se pretende planificar una postproducción.

En líneas generales, este trabajo ha servido para acercar el guion literario a un futuro rodaje, por lo que se ha visto necesario aplicar los conocimientos adquiridos durante el curso académico del *Máster de Cine, Comunicación e Industria Audiovisual*, así como en las prácticas de empresa, las cuales han resultado de gran ayuda de cara a conocer cómo funciona un guion técnico o un plan de rodaje en un ámbito más

profesional. De esta manera, se ha abierto un futuro de posibilidades en nuevos proyectos, desempeñando labores de producción, de dirección o como sonidista.

BIBLIOGRAFÍA

- Brenes, C. S. (2001). *¿De qué tratan realmente las películas? Claves prácticas para analizar y escribir guiones de cine u televisión*. Ediciones Internacionales Universitarias.
- Canudo, R. (25 de octubre de 1911). La Naissance d'un sixième Art. Essai sur le cinématographe. *Les Entretiens idéalistes*, X(LXI), 169-179. Recuperado de: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwi8rIvW1PL_AhUHSaQEhQkJAHcQFnoECA0QAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.film.uzh.ch%2Fdam%2Fjcr%3Acde830ca-7203-4040-84cb-c93b92ac8f5f%2Fcanudo_1922b_Manifeste%2520des%2520sept%2520arts-Prim%25C3%25A4rquelle.pdf&usg=AOvVaw1kbbVIW5kN-yVhKz7lY8gY&opi=89978449
- Casas Olcoz, A. M. (2018). El Fenómeno patria, de Fernando Aramburu: una nueva narrativa en torno al terrorismo vasco [Tesis doctoral]. University of Wisconsin-Milwaukee.
- Castelló Segarra, J. (2018). Cine quinquí. La pobreza como espectáculo de masas. *FILMHISTORIA Online*, 28(1-2), 113-128. Recuperado de <https://revistes.ub.edu/index.php/filmhistoria/article/view/28319>
- Eurípides. (1972). *Hipólito*. Aguilar.
- Foucault, M. (2018). La crisis de la medicina o la crisis de la antimedicina. *Revista Cubana de Salud Pública*, 44(1), 172-183. Recuperado de <http://scielo.sld.cu/pdf/rcsp/v44n1/1561-3127-rcsp-44-01-00172.pdf>

García Varela, P. (2019). El mundo de las drogas en el País Vasco y su relación con el Movimiento de Liberación Nacional Vasco (MLNV): ETA-m contra la "mafia de la droga" (1980-2000) [Tesis doctoral]. Universidad del País Vasco.

Heller, E. (2004). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Editorial Gustavo Gili, SL.

Lippincott, L. (1990). *Lawrence Alma-Tadema: Spring*. Getty Museum Studies on Art.

Mark, A. (2017). Representation of consciousness in Gaspar Noé's Enter the void [Tesis doctoral]. University of Groningen. Recuperado de https://www.academia.edu/38557783/Representation_of_Consciousness_in_Gaspar_Noes_Enter_the_Void

McKee, R. (2010). *STORY: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. HarperCollins e-books.

Sánchez-Escalonilla, A. (2014). *Estrategias de guion cinematográfico: El proceso de creación de una historia*. Editorial Ariel.

Seeger, L. (1987). *Making a Good Script Great*. Silman-James Press.

Truby, J. (2013). TV Drama Structure: Why TV Is the Future, and How to Write for It. *Scriptmag*.

ANEXO

Tema, Trama y *Storyline*

- **Tema:** La droga como causa de muerte.
- **Trama:** El atropello de un joven protagonista

- **Storyline:** Ane e Izaskun, madre y hermana de Ander, mantienen una conversación en casa. Mientras Ane bebe un café, le pide a Izaskun que vaya en coche a su trabajo a buscar los medicamentos que había olvidado. Izaskun, que se había tomado varias pastillas somníferas, acepta.

Ander llega al bar donde se encuentra con Saúl. Este le entrega una jeringuilla con heroína. Tras inyectarse, Ander se despide y sale del bar. Al doblar la esquina, es atropellado por Izaskun.

- Quién: Un joven protagonista.
- Qué: Acaba de consumir drogas y vuelve a casa.
- Cuando: Indeterminado.
- Dónde: En la calle.
- Cómo: Es atropellado por su propia hermana.

ELIPSIS TEMPORAL

Es de noche, un cuerpo yace inmóvil en el suelo. Una persona (mujer) sale de un coche para socorrerlo. Inmediatamente se hace un plano detalle de una jeringuilla tirada en el suelo a pocos metros.

INTRODUCCIÓN

Izaskun, hermana de Ander, llega a casa del trabajo. Ane, su madre, le espera viendo la tele y tomando un café. Izaskun le habla de su trabajo, en un estanco, y de cómo va a dejarlo, pues no le pagan mucho y, además, le trae recuerdos de su adicción en la juventud. Ane está molesta con que Ander esté fuera de casa la mayor parte del tiempo y se lo dice a Izaskun, más mayor que su hermano: no le da mucha importancia, pues ella fue igual a su edad. Posterior a la charla, Izaskun se va a dormir, tomando antes varias pastillas somníferas para poder conciliar el sueño. Ane se da cuenta que había olvidado los medicamentos para la artrosis en el trabajo (**detonante**), por lo que, al estar bebiendo alcohol, pide a Izaskun que acuda a buscarlos por ella. Izaskun acepta.

NUDO

Ander llega al bar donde están sus amigos Saúl, Laura y Mateo. Ander y Saul entran al baño. Saul le enseña una jeringuilla con heroína (**Primer punto de giro**). Ambos se inyectan una dosis.

Izaskun se monta en el coche de camino al trabajo de Ane. Por el camino, comienza a quedarse dormida (**Segundo punto de giro**).

Tras una llamada de Ane, Ander se marcha a casa. Ane queda en silencio, pensativa, llorando, como si intuyese algo.

En un momento dado, al doblar Ander una esquina, se oye un fuerte golpe.

DESENLACE

Ander ha sido atropellado por un coche. De este sale Izaskun, sobresaltada, al darse cuenta de que acababa de atropellar a su hermano (**Clímax**). La jeringuilla, que había salido volando del bolsillo de Ander, se encuentra en el suelo a escasos metros.

ELIPSIS TEMPORAL

- 0- Inicio en el escenario del atropello (desenfoque).
- 1- Izaskun sale del coche corriendo hacia el cuerpo de Ander (desenfoque).
- 2- Vemos la jeringuilla en el suelo.

INTRODUCCIÓN

- 3- Vemos parte de la decoración del salón la casa.
- 4- Ane toma una taza de café mientras lee un libro en un sofá.
- 5- Izaskun entra en la casa y luego en el salón, ambas comienzan a charlar.
- 6- Izaskun entra en su habitación y se escucha un golpe.
- 7- Izaskun entra en el salón y le cuenta a Ane que va a dejar el trabajo.
- 8- Vemos la fotografía de un joven.
- 9- Ane le pregunta a Izaskun sobre las pastillas que toma.
- 10- Ane se da cuenta que ha olvidado sus pastillas en el trabajo y le pide a Izaskun que acuda a por ellas. **(Detonante)**
- 11- Izaskun acepta y se marcha.

NUDO

- 12- En una terraza de un bar, Saúl está con unos amigos.
- 13- Saúl va a pedir bebida y se encuentra con Ander.
- 14- Saúl y Ander entran al bar.
- 15- Izaskun se monta en el coche camino al trabajo de Ane.
- 16- Saúl y Ander conversan dentro del bar.
- 17- Ambos entran al baño.
- 18- Saúl le enseña a Ander la droga que esconde. Ambos se inyectan **(Primer punto de giro)** y salen del baño.
- 19- Izaskun se está quedando dormida **(Segundo punto de giro)** al volante.
- 20- Ander recibe una llamada de Ane.
- 21- Ane le pide que vuelva a casa. Presiente algo.
- 22- Ander se despide de sus amigos. Se empieza a encontrar mal.

23- Ander camina apresurado. Tras doblar la esquina se oye un golpe.

DESENLACE

24- En el escenario del atropello.

25- Vemos la jeringuilla en el suelo.

26- Izaskun sale del coche corriendo hacia el cuerpo de Ander (enfoco) (**Clímax**).

Guion literario

1 EXT. ESCENARIO ACCIDENTE, NOCHE

Una calle angosta, con aceras a los dos lados. En el suelo un paso de cebra. A lo lejos se observa el cuerpo tendido de ANDER (21) en el suelo junto a un vehículo parado. A su lado una persona sin identificar que ha acudido a socorrerlo está sentada en el bordillo de la acera, llorando. Se escucha una sirena cada vez más cerca. Unas luces azules parpadeantes aparecen al fondo de la calle y se acercan con rapidez. A unos pocos metros del accidente, una jeringuilla aparentemente rota tirada en el suelo.

2 INT. SALON CASA ANE/IZASKUN, ATARDECER

Una estancia no muy grande, iluminada con la luz tenue de una lámpara en el techo. De fondo, el sonido de una sirena que se escucha a través del televisor. Un locutor está dando la noticia de un accidente. En la estancia hay dos sillones; uno a cada lado de una ventana que da al exterior, con la persiana casi bajada, por la que entran los últimos rayos de una tarde de otoño. Cerca de uno de estos sillones una estantería con libros y con una foto antigua, en blanco y negro, de un joven con una especie de sombrero. Junto a la fotografía, un ramo de claveles en un jarrón de cristal con un poco de agua. En la pared, colgado, un cuadro con una reproducción de la pintura "La muerte de Hipólito" (1860), de Lawrence Alma-Tadema. Entre los sillones una pequeña mesa redonda. En ella una maceta, un par de libros viejos, una copa de vino vacía y otra llena, con un café removido por ANE (59), vestida de pijama, sentada en uno de los sillones, sosteniendo un libro abierto con la otra mano. La luz que emite la televisión se ve reflejada ligeramente en las paredes de la estancia. Ane bebe del café, posteriormente se recuesta sobre el sillón y comienza a leer. Al rato se oye la puerta de la calle y, poco después, entra su hija mayor IZASKUN (28).

IZASKUN

¡Ama!, ya llegué.

ANE

(se incorpora y vuelve a remover el café)

Hola, cielo, ¿cómo fue el trabajo?

IZASKUN

(resignada)

Pues cansado, ya sabes, como siempre.

ANE

(dejando la cuchara, mirando a Izaskun)

Si es que te tienen atada hija, así te lo digo.

IZASKUN

(parada delante de Ane y gestualizando con la mano)

Ya bueno ama, de algún lado tendré que sacar el dinero. Tú qué (se detiene, señalando el vaso de vino), vaya bien que te lo pasas, ¿eh? Que si un librito, que si un vinito...

ANE

Ya sabes lo que dicen hija: con pan y vino se anda el camino.

IZASKUN

(dejando las llaves en la estantería)

Si... desde el sillón vas a andar tú de narices si...

Ane, sonriendo, le saca la lengua. A continuación, Izaskun entra a su habitación, que da al salón a través de una puerta lateral. Ane le da un sorbo al café y vuelve a recostarse sobre el sofá para seguir leyendo el libro. De repente se escucha un golpe.

ANE

(incorporándose ligeramente)

¿Qué ha pasado?

IZASKUN

(se la oye cansada)

Nada, el bolso, que se ha caído al suelo.

(resopla)

ANE

(preocupada)

¿Se ha roto algo?

Izaskun sale de su habitación claramente inquieta y se para delante de la puerta con los brazos cruzados,

mirando a Ane. Por un par de segundos ambas se miran fijamente, en silencio.

ANE
(confusa)
¿Y bien?

IZASKUN
(reaccionando, decidida)
Creo que voy a dejar el trabajo,
Ama.

ANE
¿Y ahora por qué te ha dado por esos
aires?

IZASKUN
Pues porque estar en el estanco es
una mierda. No me pagan lo
suficiente para todo lo que trabajo
y no me gusta andar vendiéndole
tabaco a la gente. Mira lo que le
pasó al aita por fumar tanto. Que
es que me van críos a pedir
tabaco... y otras cosas que a saber
para qué las necesitan. No puedo
más.

(gestualizando negativamente con las manos y
la cabeza)
No puedo, no puedo. Se acabó.

ANE
A ver hija, pero es que tú no tienes
la culpa, al aita le entró el cáncer
porque era un burro y soltaba humo
como una chimenea. Ya se lo decía
yo, que se iba a morir joven, pero
nada oye, ni caso.
Luego se metía también la droga esa
que, ya te lo digo, eso era peor
que el tabaco ¿eh? Encima allí en
Euskadi por aquel entonces...

(sacudiendo la mano)
En fin, allá cada uno con su
conciencia--

IZASKUN
(decidida)
Mira Ama, que no, se acabó. Con lo
que me costó a mi dejar de fumar.
Si no llego a haberlo dejado a saber

cómo estaría ahora con todo lo que fumaba. Yo me bajo del tren. Ya buscaré otro trabajo. No quiero saber más del tabaco. Me niego. Agur.

ANE

(comprensiva)

Vale hija, como veas. Ya sabes que en lo que sea yo te apoyo. Pero el dinero es el dinero. No ando muy sobrada últimamente. Tendrás que empezar a buscar otro trabajo. Tu verás lo que haces.

Ane le da otro sorbo al café mientras Izaskun sigue parada, ahora con los brazos cruzados, delante de la puerta, callada, con la mirada perdida en el suelo.

ANE

Oye, que yo estoy bien y eso, ¿eh?

IZASKUN

(reaccionando)

Perdona ama, que me quedé empanada ¿qué tal el día?

ANE

Pues mira, hoy fui a tomar el café con las compañeras, que se jubila la Asun y le estamos preparando una fiesta.

IZASKUN

(bromeando)

Toma nota, que la siguiente eres tú, abuelita.

ANE

Calla, calla, si lo estoy deseando.

(tras una breve pausa para beber del café, cambia de tema)

Oye, por cierto, ¿sabes dónde está Ander?

IZASKUN

(entrando en la habitación)

Ni idea, supongo que estará por ahí tomando algo, como siempre, ya sabes.

ANE

(indignada)

Un miércoles, vaya costumbre ha cogido de salir todos los días, mira que le tengo dicho que no se pase, pues nada, un miércoles. Qué habrá por ahí un miércoles.

IZASKUN

(alzando la voz)

Nada, ya te lo digo yo.

ANE

(alzando igualmente la voz, concisa)

Yo si lo sé: alcohol y drogas. Y le parecerá bonito.

IZASKUN

(desde la habitación)

Bueno ama, déjale, si yo a su edad era igual. Está en época de disfrutar. Si mientras no se pase...

ANE

Si, mira, como el aita, que de tanto disfrutar acabó borracho y adicto.

IZASKUN

(desde la habitación)

Venga ama vamos a dejar ya la historia del aita, que suficiente tuvo el pobre.

ANE

(tras una breve pausa, mirando la foto de la estantería, nostálgica)

Un burro... Un burro...

Ane vuelve a recostarse y a concentrarse en el libro. La televisión está emitiendo otra cosa, pues ya no se oye al locutor. El cuadro de la estantería es una foto del Aita de joven con una txapela en la cabeza. En la esquina inferior derecha, firmado, puede leerse "De quien más te quiere, Iosu Hipólito". Ane levanta la mirada del libro y mira hacia la puerta de la habitación, en la que sigue Izaskun.

ANE

¿Oye, sigues tomando las pastillas esas que te recetó el médico para dormir?

IZASKUN
(desde la habitación)
Sí, ¿por?

ANE
Nada, curiosidad, ¿te hacen algo?

IZASKUN
Pues la verdad que desde que las tomo duermo mejor, sí. Mira, me tomé un par hace un rato.

ANE
¿Un par?, ¿tan pronto?

IZASKUN
Sí, me quiero ir pronto a dormir, que mañana abro yo el estanco y tardan en hacer efecto.

ANE
Controla las que tomas anda, a ver si te van a sentar mal o algo, que las tomas muy a la ligera, me da a mí.

IZASKUN
Nada, no te preocupes, si lo he hecho más veces.
(entrando en el salón, cambiando de tema)
¿Tus pastillas de la artrosis qué?

ANE
Ahí andan hija, ahí andan...

Ane prosigue con su lectura del libro. Izaskun coge el mando de la televisión que estaba encima del sillón vacío. Se sienta y comienza a hacer zapeo. Un par de segundos después, Ane aparta la mirada del libro, lo cierra y se incorpora ligeramente, sin llegar a levantarse. Su rostro se ha vuelto pensativo. Al rato reacciona.

ANE
(resignada)
Cago en la ostia...

IZASKUN
(mirando preocupada a Ane)
¿Qué pasa?

ANE
(enfadada)
Pues que me dejé las pastillas en
el trabajo, eso pasa.

IZASKUN
Si quieres voy por ellas, que sigo
vestida.

ANE
(más tranquila)
Vale, sí, que encima me tomé el vino
antes y si me paran con el coche
doy.

IZASKUN
Maaarchando.

Izaskun se levanta del sillón, deja el mando de la
televisión donde estaba y coge las llaves que dejó en la
estantería anteriormente.

IZASKUN
Ahora vuelvo. Me llevo el coche.

ANE
Ten cuidado, hija.

Izaskun sale del salón en dirección a la puerta de la
calle.

ANE
(alzando la voz)
¡Y si ves a tu hermano, tráetelo a
casa!

IZASKUN
(alzando la voz, desde el pasillo)
Vale, ama.

Se oye la puerta de la calle cómo se abre y se cierra.
Ane le da un sorbo al café y procede a leer de nuevo.
Sobre el vaso de café, ahora prácticamente vacío, se
refleja la televisión que sigue emitiendo una película.
En esta se escucha la conversación de dos personajes en
un ambiente concurrido.

3. EXT. TERRAZA BAR DE COPAS/CALLE, NOCHE

Es de noche y, pese a que el ambiente es lúgubre, hay bastante gente. En una mesa de la terraza del bar hay varios vasos de cerveza, unos más llenos que otros. También hay un par de mecheros, un libro de papel de fumar y un paquete de tabaco medio abierto. Alrededor de la mesa se reúne un grupo de amigos. Apenas se intuye un tema de conversación concreto.

La fachada del bar donde transcurre la acción, situado en una pequeña plaza, está un poco descuidada; pegatinas en las ventanas y varios grafitis de colores llamativos con mensajes antifascistas llenan las paredes de los alrededores. En el centro de la plaza se alza un gran farol que reposa sobre unas rocas con varias pintadas. Desde fuera del bar puede oírse el retumbar de la música en el interior. Parece que, pese a ser miércoles noche, hay buen ambiente.

De vuelta a la mesa del bar, SAÚL (23), vestido con una sudadera negra del grupo de música "Black Sabbath", con la capucha puesta, está sentado con MATEO (21) y LAURA (21). Saúl coge uno de los vasos de cerveza, dándole el último trago.

SAÚL

(dejando el vaso)

Joder macho, tengo el vaso picao'.

LAURA

(sorprendida)

Yo no sé cómo puedes beber tan rápido, si yo voy por la mitad aún.

SAÚL

(bromeando)

Se llama maestría de las artes alcohólicas, nena.

MATEO

Dame media hora que te alcanzo.

SAÚL

Seguro... Yo me voy a pedir otra, ahora vengo

(levantándose de la silla, señalando otra vacía)

Por cierto, me dijo Hipólito que estaba llegando, que no se lleven esta silla, que es para él.

Mateo y Laura levantan el pulgar en señal de "vale". Ambos se quedan hablando en la mesa. Mientras, Saúl se dirige a la puerta del bar. Antes de llegar, mirando hacia la izquierda, algo llama su atención.

SAÚL
(sonriente)
¡Hipólito!

Saúl se dirige a saludar a Ander, quien había doblado la esquina y entrado en la plaza hacía escasos segundos. Ander, vestido con una sudadera blanca, se acerca con expresión alegre a saludar de vuelta a Saúl, dándole un abrazo.

SAÚL
¿Qué tal estás?

ANDER
Pues mira, vengo de Arroyo, de pillar. Si quieres te enseño ahora en un rato. Que vas, ¿a pedir?

SAÚL
Sí, iba a pedir, tienes una silla libre allí, que te hemos guardado, por si quieres ir a sentarte, están Mateo y Laura.

ANDER
(negando con la cabeza)
Entro contigo, así pido yo también.

Ander y Saul entran al bar. La puerta se cierra tras ellos.

4. EXT. CASA ANE/IZASKUN, NOCHE.

Izaskun sale del portal en dirección a un coche aparcado enfrente. Abre la puerta y se monta. Las luces interiores del coche se encienden, a lo que Izaskun aprovecha para peinarse un poco en el espejo retrovisor. Al encender la radio del coche comienza a sonar, a un volumen bajo, una tranquila canción. El coche arranca e Izaskun sale en dirección al trabajo de Ane.

5. INT. BAR DE COPAS, NOCHE.

Ander y Saúl entran al bar. La música está a un volumen relativamente alto. La canción que suena es "Kalaña" (1996) de Eskorbuto. Ambos se acercan a la barra, donde está AIDA (25), novia de Saúl y camarera del bar.

AIDA
(alzando la voz)
¿Qué pasa Hipólito? ¡Ya te echábamos de menos!

ANDER
(riendo)
Pero si solo hace cuatro días que no me paso.

AIDA
Pues eso, mucho.

SAÚL
(bromeando)
A mí no me dices esas cosas tan bonitas.

AIDA
Es que a ti te tengo 'mu' visto hijo.

SAÚL
(lanzándole un beso con la mano)
Yo también te quiero, amor.

AIDA
¿Qué os pongo pues?

SAÚL
A mí otra cerveza y a él--

ANDER
A mí un zumo, que tampoco me quiero liar mucho...

Aida vuelve al trabajo. Mientras, Saúl y Ander siguen hablando en la barra.

SAÚL
¿Y eso, Hipolitín?

ANDER

Que la ama se mosquea si no, ya sabes.

SAÚL

Si es que te tienen atado tío, así te lo digo...

(cambiando de tema)

Por cierto, tengo que enseñarte algo tocho.

ANDER

¿Qué pues?

SAÚL

(bajando la voz, acercándose al oído de Ander)

Aquí no puede ser, es que es tochísimo. Solo te diré que me lo ha pasado el *dealer* del barrio.

ANDER

(sorprendido)

¿El Abraham? Dime que no has vuelto a pillarle algo a ese.

SAÚL

Claro.

ANDER

Saúl, ya sabes lo que se comenta que hizo ese cabrón, no te renta que andes con él.

SAÚL

(bajando la voz)

Mira tronco, el único contacto que tenía de lo que te voy a enseñar era él. No me quedaba otra.

ANDER

Bueno, pero ¿me lo vas a enseñar o no? Si es que me tienes con la miel en los labios.

SAÚL

(haciéndole un gesto a Ander, harto)

Que bajes la voz, coño, que sí,
(más calmado)

pero vamos al baño, te lo enseño
ahí. Entra tu primero, ya entro yo
después, así no es sospechoso.

Ander asiente con la cabeza y se dirige al baño, abriendo
la puerta.

6. INT. BAÑO DEL BAR, NOCHE.

Un lugar pequeño con las paredes blancas, pintadas con
grafitis y con pegatinas. Dentro, dos cubículos con
sendos retretes. Ander entra en uno de los cubículos y
cierra la puerta. La música ahora no se escucha tan
clara. Es un lugar más tranquilo, pero claustrofóbico.
Ander espera. Segundos después se escuchan golpes en la
puerta.

ANDER

¿Sí?

La puerta se abre y entra Saúl, cerrando tras de sí
apresuradamente y, sin mediar palabra, se lleva la mano
al bolso del pantalón. Al sacarla, Saúl sostiene un par
de jeringuillas desmontadas y una bolsa con unos polvos
blancos. En un principio, Ander se asusta.

ANDER

¡No me jodas!

SAÚL

Pero no te asustes hombre, si esto
te deja como nuevo. ¿Probamos un
poco?

ANDER

Estás de coña, ¿no?

SAÚL

Pues... La verdad que no. Yo voy a
aprovechar ya que estamos. Si
quieres quédate y ves cómo va.

ANDER

(preocupado, agarrando del brazo a Saúl)
No te metas esa mierda anda, que te
va a trillar la cabeza.

SAÚL

(soltándose)

Que no Ander, que eso solo les pasa a los *yonkis* que no controlan, yo solo voy a probar un poquito, tampoco mucho. Va, ámate.

ANDER
(dubitativo)
Si te digo que no se ni los efectos que tiene...

SAÚL
Pues mira, fácil, compruébalos por ti mismo. Va, hazlo por tu colega. No vaya a ser yo solo quien se meta.

ANDER
(riendo)
Menudo chantajista de los cojones estás hecho.

SAÚL
Míralo, si lo estás deseando pillín.
(golpea con el codo el hombro de Ander)

ANDER
(sonriendo, apartando la mirada en dirección al suelo en señal de aceptación)
Va, serás cabrón...

SAÚL
Venga va, vas a ver como no es nada. Si es que hasta te va a gustar.

ANDER
Oye, pero ¿para esto no se necesitaba una cuchara o algo así?

SAÚL
(percatándose)
Coño es verdad... Sujeta.
(entregándole las jeringuillas y la bolsa a Ander)
Ahora vuelvo. No te muevas.

Saul sale rápidamente del cubículo en busca de una cuchara. Ander se sienta en el retrete, pensativo, pero sonriente, mirando las jeringuillas y la pequeña bolsa que Saúl le había entregado. A los pocos segundos, entra Saúl de vuelta.

SAÚL
(sosteniendo una cucharilla alargada,
sonriendo)
La de los cócteles. La he pillado
sin que me viese. Venga, al lío.
¿Puedes solo o te lo hago yo?

ANDER
Creo que puedo solo.

SAÚL
Vale, ve calentándome esto de
mientras.

Saul monta las jeringuillas y le entrega la cucharilla a Ander, quien comienza a calentar los polvos blancos con un mechero que había sacado del bolsillo (dando inicio así los preparativos). Saúl se sacude la zona interior del codo y saca un trozo de tela que tenía guardado en el otro bolsillo, colocándola en la zona del brazo, haciendo un torniquete.

ANDER
¿Y ese trapo?

SAUL
En esta vida hay que ser
previsible, tronco.

Saúl recoge el contenido de la cucharilla en manos de Ander con su jeringuilla y se pincha en la zona del torniquete. El gesto de dolor durante el proceso es claro, cambiando inmediatamente por uno de euforia al terminar.

SAÚL
(eufórico)
Tú, ¡la polla!
(metiendo prisa a Ander)
Va, te toca. Has visto cómo va, ¿no?

Ander asiente y realiza el mismo procedimiento bajo la atenta mirada de Saúl, quien, tras haber desmontado y guardado su jeringuilla, está sujetando la cucharilla, en silencio, nervioso, pero claramente contento, observando de mientras.

ANDER
Me estas poniendo más nervioso aún
de tanto mirarme.

SAÚL
(ignorándole)
Cuando acabes no dejes la
jeringuilla por ahí tirada.

Con el torniquete hecho en el brazo, Ander procede a pincharse. Al igual que Saúl, el gesto de dolor en la cara es notable, seguido por un escalofrío y un gesto de euforia. Los ojos de Ander se abren como platos.

ANDER
(eufórico)
Ostia, ¡puta!

SAÚL
(eufórico)
¿Ves? ¡Te lo dije!, jajajaja.

La puerta principal del baño se abre de repente. El gesto de Saul y Ander cambia. Se oye a una persona entrar en el cubículo de al lado. Asustados, callan y esperan. Tras unos segundos, Saúl le hace un gesto con la mano a Ander de que va a salir. Ander asiente con la cabeza. Saúl sale, cierra la puerta del cubículo tras de sí y se escucha cómo comienza a lavarse las manos. La persona desconocida que había entrado al otro retrete sale y saluda a Saúl, quien le saluda de vuelta. Saúl termina de lavarse las manos y sale del baño. El desconocido comienza a lavarse las manos. Ander aprovecha el ruido del agua del grifo para guardar la jeringuilla, el plástico vacío y el trapo de Saúl en un bolsillo de la chaqueta.

El desconocido sale del baño. Acto seguido, Ander sale del cubículo. Tras mirarse el brazo en el espejo, se lava las manos y sale del baño. La puerta se cierra. La cucharilla con los restos ha quedado olvidada encima del retrete.

7. INT. COCHE IZASKUN, NOCHE.

La noche es ya cerrada. En la calle no hay mucho tráfico. Izaskun está sentada en el coche, conduciendo con la cabeza sobre el reposacabezas. Está cansada, pero no levanta el pie del acelerador. Por el momento, todos los semáforos por los que ha pasado están en verde. Al fondo, un semáforo se pone naranja. Izaskun no levanta el pie del acelerador. El semáforo naranja cada vez está más cerca. El color cambia a rojo, pero Izaskun no reacciona. Un peatón comienza a cruzar el paso de cebra del semáforo. Poco antes de alcanzarlo, Izaskun se incorpora

rápidamente, pegando un brusco frenazo. El coche se detiene, pero Izaskun resopla asustada, sacudiendo rápidamente la cabeza de un lado a otro: se estaba quedando dormida.

8. EXT. TERRAZA BAR DE COPAS, NOCHE.

La conversación entre los cuatro amigos prosigue. Ahora tanto Ander como Saúl tienen los vasos vacíos. En un momento dado, Ander recibe una llamada de teléfono que interrumpe la conversación.

ANDER
Perdonad, chicos, que es mi madre.

Ander coge el teléfono.

ANDER
Dime, ama.

9. INT. CASA ANE/IZASKUN, NOCHE.

(Ane habla por teléfono con Ander desde el salón. Sigue sentada en el sillón, con el libro cerrado sobre su regazo. A través del teléfono escucha el ruido y las conversaciones del bar).

ANE
(intuyendo)
Ya sabía yo que andabas por el bar.
Un miércoles, ya te vale. ¿Vas a tardar mucho?

Pausa.

ANE
Pues creo que tu hermana va a pasar dentro de un rato por ahí cerca con el coche, que está yendo a buscarme una cosa al trabajo.

Pausa.

ANE
Que mires a ver si la llamas y te vienes con ella, que ya va siendo hora de que vengas a casa.

Pausa.

ANE
(concisa)
Ni ama ni amo, que te vengas ya,
va, que es tarde.

Pausa.

ANE
(más tranquila)
Vale, aquí te espero.

Pausa.

ANE
(tras haber escuchado algo que le hace
sonreír)
Agur, hijo, yo también te quiero.

Ane, sonriente, cuelga el teléfono. Su gesto va cambiando lentamente, cada vez más serio. Mirando a la nada, como intuyendo algo. Ane suspira y se queda en silencio.

10. EXT. BAR DE COPAS, NOCHE.

ANDER
(guardando el teléfono en el bolsillo)
Bueno chicos, me reclama la jefa.

SAÚL
No jodas, ¿ya?

ANDER
Si tío, anda preocupada
últimamente, no sé por qué. Bueno,
(levantándose)
marcho, que si no se enfada.

LAURA
¿Cuándo te volvemos a ver?

ANDER
Este finde lo más seguro. Mañana y
pasado tengo cosas que hacer de
clase así que nada.

SAÚL
(levantándose, bromeando)
No te irás a despedir sin darme un
abrazo, ¿no?

ANDER

Ven aquí, tonto.

Ander se acerca a Saúl y le abraza. Saúl aprovecha para (bromeando) pellizcarle el brazo por la zona del pinchazo. Ander, con reflejos, reacciona rápidamente separándose, empujando levemente a Saul, este se sorprende por la repentina reacción. El pellizco le ha hecho mucho daño, pero intenta disimular el dolor, se despide de Mateo y Laura y evita a Saul, que no le quita mirada, callado.

ANDER

(despidiéndose con la mano)

Bueno chicos, nos vemos.

MATEO Y LAURA

Chao, Ander, cuídate.

Saúl, aun sorprendido y preocupado por Ander, no logra despedirse en condiciones de Ander, quien se aleja de la mesa rápidamente, encogido, mirando al suelo.

La cara de Ander es de dolor. Mirándose el brazo continuamente, sigue caminando, a duras penas, por la calle. Cruza la esquina, la terraza del bar y sus amigos ya no están a la vista, y no hay nadie por la calle. Ander comienza a resoplar y a trotar para paliar un poco el dolor y llegar cuanto antes a casa. Sabe que algo no va bien.

Al doblar la esquina, un coche a gran velocidad pasa por la calle, dando un frenazo. Instantes después se oye un fuerte golpe.

11. INT. CASA ANE, NOCHE.

Ane sigue sentada, con la mirada perdida en el suelo. En un momento dado reacciona. Ahora su vista esta fija sobre el cuadro del aita. La tele está apagada y la estancia está en silencio. Por sus mejillas recorren lentamente unas lágrimas que le caen de los ojos.

12. EXT. ESCENARIO ACCIDENTE, NOCHE.

La misma calle de la secuencia 1: con aceras a los dos lados. En el suelo un paso de cebra. El cuerpo de Ander yace sobre el suelo al lado de un coche. De este, parado en el medio de la calle, sale Izaskun con prisa.

IZASKUN
(preocupada)
Dios... No... No... Dime que no...

Al acercarse al cuerpo, Izaskun se da cuenta de a quien había atropellado. Cae al suelo, abrazando el cuerpo de Ander sin vida, gritando, desesperada.

IZASKUN
¡AYUDA! ¡AYUDA!

La jeringuilla desmontada que Ander se había guardado en el bolsillo puede verse tirada en el suelo. Se escucha una sirena cada vez más cerca. Unas luces azules parpadeantes aparecen al fondo de la calle acercándose con rapidez, alguien había llamado a la policía. Mientras, el llanto de Izaskun, sentada ahora en el bordillo de la acera, al lado del cadáver de su hermano, llena el silencio de la noche.

FIN

Guion técnico

Relación de aspecto: 4:3

Calidad: 4K

FPS: 25

Audio: Stereo 48 kHz

Cámara: Blackmagic Pocket Cinema 4K

Óptica: Sigma Art EF 18-35mm F1.8 DC HSM

SECUENCIA	Nº PLANO	CONTENIDO	PERSONAJES	VALOR DE PLANO	ANGULACIÓN	MOV. DE CÁMARA	RIG	SONIDO	OBSERVACIONES	TEXTO
1. EXT. ESCENARIO ACCIDENTE – NOCHE										
1	1	En la calle, al fondo la acción, en el suelo la jeringuilla rota	IZASKUN/ANDER	Plano General a Detalle (Calle a jeringuilla)	Frontal	TILT DOWN	Gimbal	Zumbido en postproducción	El fondo se mantiene desenfocado. Solo toma foco la jeringuilla. El foco general se va perdiendo poco a poco.	
2. INT. SALÓN CASA – DÍA (ATARDECER) (Prioridad las tomas en las que se vea la ventana)										
2	1	Jarrón de cristal con claveles en estantería junto a la imagen del joven con chapela		Plano de conjunto estantería	Frontal		Trípode	Sirena procedente de la televisión por record. Locutor dando una noticia	Colores cálidos durante toda la secuencia. La televisión ilumina ligeramente las paredes	
2	2	Cuadro “La muerte de Hipólito” colgado en la pared		Plano de conjunto cuadro	Frontal		Trípode	Televisión de fondo		
2	3	Mesa redonda con una maceta, un par de libros viejos, una copa de vino vacía y una taza de café removido por ANE		Plano Detalle	Frontal		Trípode	Televisión de fondo. Cuchara removiendo café		
2	4	Ane toma la taza mientras está sentada en el sofá, bebe de ella, con un libro abierto de la otra mano. Deja la taza, se recuesta y lee	ANE	Plano Máster	Frontal		Trípode	Televisión de fondo. Sorbos de café	El color predominante del pijama de Ane es azul cielo	
2	5	Ane lee el libro. La puerta suena y entra IZASKUN. Ambas comienzan a charlar.	ANE/ IZASKUN	Plano General	Fronto-Lateral		Trípode	Televisión de fondo. Suena la puerta de la calle. Pasos de Izaskun. Llaves de Izaskun. Golpe de fondo	Ligero contraluz con el exterior. La cámara no deja de enfocar a Ane en ningún momento. Izaskun pasa por delante de la cámara	Izaskun: Ama, ya llegué [...] Ane: ¿Se ha roto algo?
2	6	Vaso de vino		Plano Detalle	Frontal		Trípode	Televisión	La luz de la televisión se refleja ligeramente en el vaso	
2	7	Izaskun parada delante de la puerta con los brazos	IZASKUN	Plano Americano	Contrapicado ligero con escorzo		Trípode	Televisión de fondo. Pasos	La cámara a la altura de los ojos de Ane, como si fuésemos ella	

		cruzados, callada.								
2	8	Ane mira a Izaskun, confusa. Conversación Ane/Izaskun	ANE	Plano Medio-corto	Fronto-Lateral		Trípode	Televisión de fondo	En un momento de la conversación, Ane coge el café	Ane: ¿Y bien? [...] Ane: Vale hija, como veas...
2	9	Conversación Ane/Izaskun	IZASKUN	Plano Medio	Contrapicado ligero		Trípode	Televisión de fondo		Izaskun: Voy a dejar el trabajo... [...] Ane: Vale hija, como veas...
2	10	Pausa conversación	ANE/IZASKUN	Plano Máster	Frontal		Trípode	Televisión de fondo, taza de café	Ane deja la taza de café en la mesita	
2	11	Conversación Ane/Izaskun	ANE	Plano Medio-Corto	Fronto-Lateral			Televisión de fondo	Ojo a pausa de Ane para beber café. CUANDO IZASKUN ENTRA A LA HABITACIÓN NOS QUEDAMOS CON ANE. Al final, Ane vuelve a leer.	Ane: Oye, que yo estoy bien y eso, ¿eh? [...] Ane: Un burro... Un burro...
2	12	Conversación Ane/Izaskun	IZASKUN	Plano Medio	Contrapicado ligero		Trípode	Televisión de fondo	Cuando entra en la habitación el plano se mantiene	Izaskun: Perdona ama, que me quede... [...] Izaskun: Venga ama vamos a dejar ya la historia...
2	13	Fotografía		Plano de conjunto fotografía	Frontal		Trípode	Televisión de fondo	Las letras escritas en la fotografía no se intuyen. Ya no se oye al locutor de fondo	
2	14	Conversación Ane/Izaskun	ANE/IZASKUN	Plano Máster	Frontal		Trípode	Televisión de fondo	Izaskun sigue en la habitación. Cuando Izaskun vuelve al salón, se sienta y se levanta, apaga la televisión.	Ane: Oye, ¿sigues tomando las pastillas... [...] Izaskun: Ahora vuelvo. Me llevo el coche.

2	15	Conversación Ane/Izaskun	ANE/IZASKUN (VOZ)	Primer Plano	Fronto-Lateral con escorzo		Trípode	Pasos de Izaskun, llaves, puerta de la calle.		Ane: Ten cuidado, hija. [...] Izaskun: ¡Vale, ama!
---	----	--------------------------	-------------------	--------------	----------------------------	--	---------	---	--	--

3. EXT. TERRAZA BAR DE COPAS/CALLE – NOCHE

3	1	Farola en exterior		Plano de conjunto			Gimbal	Ambiente. Música interior del bar.		
3	2	Grafitis		Plano General			Gimbal	Ambiente. Música interior del bar.		
3	3	Mesa con vasos de cerveza, mecheros, papel de fumar y tabaco		Plano Detalle			Gimbal	Ambiente. Música interior del bar.	Uno de los vasos es agarrado por una mano al final de la toma	
3	4	Conversación Saul/Laura	SAÚL/LAURA (escorzo)	Plano Medio	Fronto-Lateral con escorzo		Gimbal	Ambiente. Música interior del bar.	Saul está en un lateral de la mesa. Laura y Mateo al otro	Saúl: Joder macho... [...] Saúl: Se llama maestría...
3	5	Conversación Laura/Mateo/ Saul	LAURA/ MATEO	Plano Medio-	Fronto-Lateral		Gimbal	Ambiente. Música interior del bar.	No vemos a Saúl. Laura está sentada más cerca de la cámara que Mateo.	Laura: Yo no sé cómo puedes beber... [...] Mateo: Dame media hora...
3	6	Saul se levanta y se encuentra con Ander	SAUL/LAURA/MATEO/ANDER	Plano Medio pasa a Plano Secuencia	Lateral a Dorsal a Circular	ROLL, TILT UP y SEGUIMIENTO	Gimbal	Ambiente. Música interior del bar.	Comenzamos en toma lateral de Saul con plano medio , rompiendo el eje de manera que la puerta del bar se ve al fondo. A Saul, cuando se levanta, no se le ve la cara. Cuando Saúl acaba de hablar a Laura y Mateo, rolling a estos, que enseñan el pulgar y rolling de vuelta a Saúl. Después de esto, tilt up para elevarnos y comenzamos el seguimiento con Saúl. La cámara,	Saúl: Por cierto, me dijo Hipolito... [...] Ander: Entro contigo, así pido yo...

									comienza a hacer un travelling circular cuando Saul y Ander se ven, rodeándolos mientras hablan. El travelling circular finaliza con la última frase de Ander. Cuando entran al bar, la cámara termina el travelling in, quedándose en la puerta	
--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	--

4. EXT. CASA ANE/IZASKUN – NOCHE

4	1	Izaskun sale del portal	IZASKUN	Plano Detalle	Frontal		Trípode	Puerta abriéndose		
4	2	Izaskun camina al coche y se monta	IZASKUN	Plano General	Frontal	ROLL	Gimbal	Pasos, puerta del coche abriéndose. Ambiente	La calle está vacía	
4	3	Izaskun en el coche.	IZASKUN	Plano Medio-Corto con escorzo	Dorsolateral (reflejo en el espejo)		Gimbal	Puerta del coche se cierra. Canción tranquila, diegética.	Izaskun abre un compartimento superior. Parte de su cara se refleja en el espejo del compartimento. Se peina las cejas y enciende la radio y arranca el coche.	
4	4	El coche se marcha		Plano General	Frontal	ROLL	Gimbal	Sonido coche en marcha		

5. INT. BAR DE COPAS – NOCHE

5	1	Saúl y Ander se acercan a la barra del bar, donde está Aida	AIDA/SAÚL/ANDER	Plano Medio o plano de conjunto	Dorsal	SEGUIMIENTO	Gimbal	Música diegética del bar	Transfoco a Aida cuando esta comienza a hablar. Ander y Saúl se sientan en la barra y Aida queda en medio de los dos	Aida: ¿Qué pasa Hipólito? [...] Saúl: A mi otra cerveza y a él...
5	2	Conversación Ander/Saúl	SAÚL	Plano Medio-Corto	Fronto-Lateral ligeramente contrapicado con escorzo en Ander		Gimbal	Música diegética del bar	La conversación de Saúl se graba de seguido	Saúl: ¿Y eso, Hipolítin? [...] Saúl: Que bajas la voz, coño, pero vamos al baño...
5	3	Conversación Ander/Saúl	ANDER	Plano Medio-Corto	Fronto-Lateral ligeramente	SEGUIMIENTO	Gimbal	Música diegética del bar	La conversación de Ander se graba de	Ander: A mí un

					contrapicado con escorzo en Saúl a Dorsal				seguido. Termina con Ander levantándose, le seguimos yéndose al baño	zumo, que tampoco... [...] Ander: Bueno, pero ¿me lo vas a enseñar...
--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	---

6. INT. BAÑO DEL BAR - NOCHE

6	1	Ander entra al baño	ANDER	Plano Americano	Lateral	ROLL	Gimbal	Música diegética del bar	Ander se mira en el espejo por un par de segundos, entra en un cubículo y cierra la puerta	
6	2	Ander espera en el baño, entra Saúl. Los dos acaban pinchándose.	ANDER/SAÚL	Plano Medio	Contrapicado a Picado	TILT UP	Gimbal	Música diegética del bar. Se oye a una persona entrar en el baño. Conversación de Saúl con el desconocido	En el momento del pinchazo de Ander, la cámara se eleva y pasamos a plano picado. Después de guardar los utensilios, Ander espera un poco a salir del cubículo	Ander: ¿Sí? [...] Saúl: ¿Ves? ¡Te lo dije! ...
6	3	Ander sale del cubículo	ANDER	Plano Americano	Lateral	ROLL	Gimbal	Música diegética del bar	Se para delante del espejo	
6	4	Ander se mira el brazo en el espejo y sale del baño	ANDER	Plano Medio	Fronto-lateral		Gimbal	Música diegética del bar	Le vemos salir del baño a través del espejo	
6	5	Cucharilla encima del retrete		Plano Detalle			Gimbal	Música diegética del bar		

7. INT. COCHE IZASKUN – NOCHE

7	1	Izaskun conduce	IZASKUN	Plano Detalle (reflejo en el espejo retrovisor)			Gimbal	Coché. Música tranquila	Izaskun tiene la cabeza sobre el reposacabezas. La cabeza se le va cayendo y los ojos cerrando. Todo se ve reflejado en el espejo retrovisor	
---	---	-----------------	---------	---	--	--	--------	-------------------------	--	--

8. EXT. TERRAZA BAR DE COPAS

8	1	Vaso de zumo casi vacío y teléfono móvil	ANDER	Plano Detalle	Cenital		Gimbal	Ambiente. Música interior del bar.	El móvil que vemos se enciende en un momento por una llamada. Vemos la mano de Ander que lo recoge	
8	2	Ander habla con Ane	ANDER	Plano Medio	Fronto-lateral		Gimbal	Ambiente. Música interior del bar		Ander: Perdonad chicos, que es mi madre. [...]

Plan de rodaje

Cortometraje: Kalaña

Director: Bernal del Campo

Productor: Bernal del Campo

Citación: -

Fecha: 02/10/2023 - 06/10/2023

Localización 1: Piso en Calle Paulina Harriet 4, 7ºF, Valladolid. INT.

Localización 2: “El Farol de Cantarranas” en Plaza de Cantarranillas, Valladolid. EXT/INT.

Localización 3: Calle Macías Picavea esquina con Calle Ramón Núñez, Valladolid. EXT.

Localización 4: Calle Paulina Harriet 4, Valladolid. EXT.

Jornada 1 – Localización 2 - 22:30h, EXT. Noche. ANDER/ LAURA/ MATEO/ SAÚL

Secuencia y plano	Contenido	Personajes	Plano	Ángulo	Mov. de cámara	Rig	Sonido	Texto	Tiempo
3.6	Conversación Saúl + Encuentro con Ander	SAÚL/ LAURA/ MATEO/ ANDER	Medio a Plano secuencia	Fronto-lateral a Dorsal a Circular	ROLL, TILT UP Y SEGUIMIENTO	Gimbal	Ambiente	Saul: Seguro... Yo me voy... [...] Ander: Entro contigo, así pido yo...	23:30h a 00:15h
3.4	Conversación Saúl	SAÚL/LAURA (escorzo)	Medio	Fronto-lateral con escorzo		Gimbal	Ambiente	Saúl: Joder macho... [...] Saúl: Se llama maestría...	00:25h a 00:30h
3.5	Conversación Laura y Mateo	LAURA/ MATEO/	Medio	Fronto-lateral		Gimbal	Ambiente	Laura: Yo no sé cómo	00:40h a 00:45h

								puedes beber... [...] Mateo: Dame media hora...	
10.1	Conversación de los chicos con Ander + Plano secuencia	SAÚL/ LAURA/ MATEO/ ANDER	Secuencia	Fronto-lateral en Ander pasa a circular alrededor de la mesa	ROLL Y SEGUIMIENTO	Gimbal	Ambiente	Ander: Bueno chicos, me reclama la jefa. [...] Mateo y Laura: Chao, Ander, cuídate.	00:55h a 01:40h
LAURA/MATEO Y SAÚL QUEDAN LIBRES									
8.1	Llamada de teléfono. Ander coge el móvil	ANDER	Detalle	Cenital		Gimbal	Ambiente. Llamada de teléfono		01:50h a 01:55h
8.2	Ander habla por teléfono con Ane	ANDER	Medio	Fronto-lateral		Gimbal	Ambiente. Llamada de teléfono		02:05h a 02:10h
ANDER QUEDA LIBRE									
3.3	Mesa con vasos de cerveza, mecheros, papel de fumar y tabaco		Detalle			Gimbal	Ambiente		02:20h a 02:25h
3.1	Farola en exterior		Conjunto			Gimbal	Ambiente		02:35h a 02:40h
3.2	Grafitis		Conjunto			Gimbal	Ambiente		02:50h a 02:55h
FIN JORNADA 1 – 03:00h									

Jornada 2 – Localización 2 - 16h, INT. Noche. AIDA/ ANDER/ IZASKUN/ SAÚL

5.1	Saúl y Ander se acercan a la barra del bar	AIDA/ SAÚL/ ANDER	Medio a plano de conjunto	Dorsal a lateral	SEGUIMIENTO	Gimbal	Música del bar	Aida: ¿Qué pasa Hipólito? [...] Saúl: A mi otra cerveza y a él...	17h a 17:10h
5.2	Conversación Saúl	AIDA (no participa) / SAÚL/ ANDER (escorzo)	Medio-corto	Fronto-lateral ligeramente contrapicado (con escorzo)		Gimbal	Música del bar	Saúl: ¿Y eso, Hipolitín? [...] Saúl: Que bajes la voz, coño,	17:20h a 17:30h
5.3	Conversación Ander	AIDA (no participa) ANDER / SAÚL (escorzo)	Medio-corto	Fronto-lateral ligeramente contrapicado (con escorzo) a Dorsal	SEGUIMIENTO	Gimbal	Música del bar	Ander: A mí un zumo, que tampoco... [...] Ander: Bueno, pero ¿me lo vas a enseñar...	17:40h a 17:50h
AIDA QUEDA LIBRE									
PASAMOS A INT. BAÑO DEL BAR									
6.2	Ander y Saúl se pinchan	ANDER/ SAÚL	Medio	Contrapicado a Picado	TILT UP	Gimbal	Música del bar	Ander: ¿Sí? [...] Saúl: ¿Ves? ¡Te lo dije! ...	18:20h a 19:05h
SAÚL QUEDA LIBRE									
6.1 y 6.3	Ander entra (6.1) y sale (6.3) del cubículo del baño	ANDER	Americano	Lateral	ROLL	Gimbal	Música del bar		19:15h a 19:20h

6.4	Ander se mira en el espejo	ANDER	Medio	Fronto-lateral		Gimbal	Música del bar		19:30h a 19:35h
6.5	Cucharilla encima del retrete		Detalle			Gimbal	Música del bar		19:45h a 19:50h
20h - Pausa para cenar									
Llegada de Izaskun - Traslado a Localización 3 – 22h, EXT. Noche									
1.1	Escenario atropello	IZASKUN/ ANDER	General a Detalle (calle a jeringuilla)	Frontal	TILT DOWN	Gimbal	Zumbido		23h a 23:30h
11.1	Izaskun acaba de atropellar a Ander	IZASKUN/ ANDER	Detalle a General (jeringuilla a calle)	Frontal	TILT UP	Gimbal	Ambiente. Sirenas en la distancia	Izaskun: Dios... No... [...] Izaskun: ¡AYUDA!	23:0h a 00:00h
FIN JORNADA 2 – 00:00h									

Jornada 3 – Localización 1 – 18h, INT. Atardecer. ANE/ IZASKUN

2.4	Ane bebe café y lee un libro	ANE	Máster	Frontal		Trípode	Televisión		19h a 19:05h
2.10	Pausa conversación	ANE/ IZASKUN	Máster	Frontal		Trípode	Televisión		19:10h a 19:15h
2.13	Conversación	ANE/ IZASKUN	Máster	Frontal		Trípode	Televisión	Ane: Oye, ¿sigues tomando las pastillas... [...] Izaskun: Ahora vuelvo. Me llevo el coche.	19:20h a 19:50h
2.5	Ane e Izaskun comienzan a charlar	ANE/ IZASKUN	General	Fronto-lateral		Trípode	Televisión. Puerta de la calle. Pasos. Llaves.	Izaskun: Ama, ya llegué [...]	20h a 20:15h

							Golpe de fondo	Ane: ¿Se ha roto algo?	
2.8 y 2.11	Ane charla con Izaskun	ANE	Medio-corto	Fronto-lateral		Trípode	Televisión	Ane: ¿Y bien? [...] Ane: Un burro... Un burro...	20:25h a 21:10h
2.15	Ane se despide de Izaskun	ANE/IZASKUN (voz)	Primer plano	Fronto-lateral		Trípode	Pasos. Llaves	Ane: Ten cuidado, hija. [...] Izaskun: ¡Vale, ama!	21:20h a 21:30h

IZASKUN QUEDA LIBRE

21:30h Pausa para cenar

A partir de aquí la iluminación es de **Noche**

9.1	Ane habla con Ander por teléfono. Presiente algo	ANE	Medio-corto a Primer plano	Fronto-lateral		Trípode		Ane: ¿Dónde estás hijo? [...] Ane: Agur, hijo, yo también te quiero	23:40h a 00:00h
-----	--	-----	----------------------------	----------------	--	---------	--	---	-----------------

ANE QUEDA LIBRE

9.2	Fotografía		Detalle	Frontal		Trípode			00:10h a 00:15h
-----	------------	--	---------	---------	--	---------	--	--	-----------------

FIN JORNADA 3 – 00:30

Jornada 4 – **Localización 1** – 19h, INT. Atardecer. IZASKUN

2.7	Izaskun parada delante de la	IZASKUN	Americano con escorzo	Contrapicado ligero		Trípode	Televisión		20h a 20:05h
-----	------------------------------	---------	-----------------------	---------------------	--	---------	------------	--	--------------

	puerta, callada								
2.9 y 2.12	Izaskun conversa con Ane	IZASKUN	Medio	Contrapicado ligero		Trípode	Televisión	Izaskun: Voy a dejar el trabajo... [...] Izaskun: Venga ama vamos a dejar ya la historia...	20:15h a 21:00h
IZASKUN LIBRE HASTA 00:30h									
2.13	Fotografía		Conjunto fotografía	Frontal		Trípode	Televisión		21:10 a 21:15
21:30h – Pausa para cenar									
Las siguientes 4 escenas van con iluminación de Atardecer									
2.1	Jarrón de cristal en estantería		Conjunto	Frontal		Trípode	Televisión		23:30h a 23:35h
2.2	Cuadro “La muerte de Hipólito” colgado en la pared		Conjunto	Frontal		Trípode	Televisión		23:40h a 23:45h
2.3	Mesa con maceta, libros, copa de vino y taza de café		Detalle	Frontal		Trípode	Televisión. Taza de café		23:50h a 23:55h
2.6	Vaso de vino		Detalle	Frontal		Trípode	Televisión		00:00h a 00:05h
Traslado a Localización 4 – 00:15h, EXT. Noche. IZASKUN									
4.1	Izaskun sale del portal	IZASKUN	Detalle	Frontal		Trípode	Puerta abriéndose		01:00 a 01:05
4.3	Izaskun en el coche	IZASKUN	Medio- corto	Dorsolateral (reflejo en el espejo)		Gimbal	Música diegética tranquila		01:15 a 01:25
4.2 y 4.4	Izaskun camina al coche, se	IZASKUN	General	Frontal		Gimbal	Ambiente. Pasos. Puerta del		01:30h a 01:40h

	monta y marcha						coche. Coche en marcha		
7.1	Izaskun conduce	IZASKUN	Detalle (reflejo en espejo retrovisor)			Gimbal	Coche en marcha. Música diegética tranquila		01:50h a 02:00

FIN DE RODAJE

Presupuesto

Salarios personal artístico (pago por jornada):

- Aida: 167,93€ (pequeñas partes)
- Ane: 2x539,76€= 1080€ (secundario)
- Ander: 2x659,71= 1319,42€ (protagonista)
- Izaskun: 3x539,76= 1619,28 (secundario)
- Laura: 167,93 (pequeñas partes)
- Mateo: 167,93 (pequeñas partes)
- Saúl: 2x539,76= 1080€ (secundario)

Salarios equipo técnico (pago semanal):

- Ayudante de producción: 403,42€
- Ayudante de sonido: 400,72€
- Director de fotografía: 745,53€
- Eléctrico: 260,93€
- Jefe de maquillaje: 443,77€

Alquiler equipo técnico (por 4 jornadas):

- Cámara: 196€ en WELAB,
<https://welabplus.com/shop8/camaras/blackmagic/blackmagic-pocket-cinema-camera-4k/>
- Gimbal: 75€ en AVisualpro, <https://www.avisualpro.es/tienda/dji-ronin-s/>
- Objetivo: 62,50€ en AVisualpro, <https://www.avisualpro.es/tienda/objetivo-sigma-art-ef-18-35mm-f1-8-dc-hsm/>
- Iluminación:
 - Tubo LED: 80€ en WELAB,
<https://welabplus.com/shop8/iluminacion/led/tubos-led/nanlite-pavotube-15c/>
 - Antorchas: 112€ en WELAB,
<https://welabplus.com/shop8/iluminacion/led/antorchas/rotolight-neo/>

Presupuesto inicial aproximado: 9000€

	% DEL PRESUPUESTO	IMPORTE (EUROS)
GUIÓN E INVESTIGACIÓN	/	/
PERSONAL ARTÍSTICO	62,25	5602,49
EQUIPO TÉCNICO	25,05	2254,37
EQUIPO (ALQUILER DE CÁMARAS, MICRÓFONOS, TRÍPODE...)	5,84	525,5
VIAJES, DIETAS Y COMIDAS	8,66	779,48
DERECHOS DE AUTOR	/	/
GASTOS DE FINANCIACIÓN	/	/
GASTOS DE MARKETING Y DISTRIBUCIÓN	/	/
TOTAL	101,8	9161,84

Material de grabación:



Figura 6: Blackmagic Design Pocket Cinema Camera 4K



Figura 7: Gimbal DJI Ronin-S



Figura 8: Trípode BENRO KH25P



Figura 9: Objetivo Sigma Art EF 18-35mm F1.8 DC HSM



Figura 10: Tubo LED NANLITE PavoTube RGBW 15C



Figura 11: Antorcha Rotolight NEO



Figura 12: Micrófono RODE NTG3B



Figura 13: Grabadora Zoom H6



Figura 14: Micrófonos de corbata Sennheiser EW100 G3