

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES JURÍDICAS
Y DE LA COMUNICACIÓN**



Universidad de Valladolid



GRADO EN PUBLICIDAD Y RELACIONES PÚBLICAS

CURSO 2019-2020

Tiro en Rojo

Producción de contenidos en Comunicación Audiovisual, Publicidad y Relaciones Públicas.

Alberto Ramos Sanz

Miguel Rodríguez Barbero

Tutora: Tecla González

Segovia, 21 de septiembre de 2020

“Al permitir capturar simultáneamente imagen y sonido, el vídeo se aproxima al lenguaje verbal, lo que lo convierte en vehículo de elección del íntimo”.

- Raquel Schefer.

Agradecimientos

A todos los que ayudaron por el camino, fuéramos conscientes o no de ello; y a los que no lo hicieron, nos ayudaron a ponerle más ganas.

Gracias.

RESUMEN

Presentamos como Trabajo de Fin de Grado la creación de una producción audiovisual en formato digital. Con la realización de este cortometraje hemos tratado de mejorar las piezas audiovisuales que hicimos en años anteriores, tanto a nivel narrativo como a nivel compositivo.

El cortometraje, que pone en escena una historia personal contada bajo una atmósfera que busca recrear el cine de terror y de suspense, trata sobre un director de cine que no consigue diferenciar la realidad de la ficción.

En la memoria del presente Trabajo Fin de Grado, además de desplegar detalladamente el proceso de producción del cortometraje (que va de la idea a la realización del mismo), hemos buscado profundizar en algunas cuestiones teóricas como el Doppelgänger o el nuevo Prometeo y hacer un recorrido explicativo de los autores que han inspirado nuestro proyecto, como son Roman Polanski, Iván Zulueta, David Lynch y Spike Lee.

Enlace al cortometraje: <https://vimeo.com/460881124>

Palabras clave.

Cortometraje; producción audiovisual; metafílmico; influencias; cámara.

ABSTRACT

We have the pleasure to present as our final degree thesis the creation of an audiovisual production in digital format. By creating this short film we tried to improve our previous efforts for the last years, both at a narrative and compositional level.

This film, which stages a deep and personal story, looks to recreate in an horror and suspense atmosphere the life of a director in the filming industry who cannot tell the difference between reality or fiction.

In this project in addition to displaying in detail the production process of the short film (which goes from the idea to the realization of it), we have sought to delve into some theoretical questions such as Doppelgänger and the new Prometheus and in turn take an explanatory tour of the authors who have inspired our project, such as Roman Polanski, Iván Zulueta, David Lynch and Spike Lee.

Link to the short film: <https://vimeo.com/460881124>

Palabras clave.

Short film; audiovisual production; metafilmic; influences; camera.

ÍNDICE

CAPITULO I

1.1. Justificación.....	09
1.2. Objetivos.....	09
1.3. Reparto de tareas.....	10

CAPITULO II

Prólogo

2.1. Introducción.....	11
2.2. Antecedentes.....	12

CAPITULO III

Antesala de la idea

3.1. Influencias.....	16
3.1.1. Roman Polanski.....	17
3.1.2. Iván Zulueta	18
3.1.3. David Lynch.....	20
3.1.4. Spike Lee.....	22

CAPITULO IV

El cortometraje

4.1. Introducción.....	25
4.2. Idea argumental.....	25
4.3 Temáticas.....	26
4.4. Construcción del protagonista.....	28
4.5. Título.....	29

CAPITULO V

Los componentes fílmicos y la puesta en escena

5.1. Los componentes fílmicos.....	30
5.1.1. Códigos tecnológicos.....	30
5.1.2. Códigos visuales.....	30
5.1.2.2. Fotografía.....	30
5.1.2.3. Iluminación y color.....	31
5.1.3. Los códigos gráficos.....	33
5.1.4. Los códigos sonoros.....	35
5.2. La puesta en escena.....	36
5.2.1. El escenario.....	36
5.2.2. El reparto y la dirección de actores.....	38

CAPITULO VI

Producción y realización

6.1. Storyboard.....	39
6.2. Guión literario.....	40
6.3. Guión técnico.....	43
6.4. Cronograma de rodaje	46
6.5. Presupuesto.....	48

CAPITULO VII

7.1. Referencias bibliográficas.....	49
--------------------------------------	----

CAPITULO I

1.1. Justificación

Tuvimos la iniciativa de finalizar la carrera con una pieza audiovisual porque el cortometraje amateur es un campo en el que hemos estado trabajando a lo largo de estos últimos cuatro años de estudios universitarios.

Desde que iniciamos la carrera de Publicidad y Relaciones Públicas hemos sentido una enorme atracción por el mundo del cine. Gracias a que algunos de los profesores del grado nos han animado a llevar a cabo producciones audiovisuales en forma de cortometraje hemos podido ir adquiriendo experiencia suficiente para poder afrontar este Trabajo Fin de Grado. Algunos de los títulos que hemos realizado son *Green* (2017) o *Nitnit y el arte degenerado* (2019), de los que hablaremos más adelante.

Otro de los motivos que nos llevó a realizar el presente cortometraje fue querer incluirlo en nuestro portfolio profesional con vistas a un futuro no muy lejano.

1.2. Objetivos

A continuación citaremos los objetivos propuestos en el trabajo:

1. Llevar a cabo un cortometraje y exponer detalladamente las fases del proceso de producción del mismo: preproducción, producción y postproducción.
2. Explorar nuevas formas de expresión, como la búsqueda de lo narrativo sin perder nuestra firma experimental, o la posibilidad de impregnar a través del montaje de mayor plasticismo y expresión a nuestro trabajo en relación a trabajos anteriores.
3. Realizar una aproximación a los autores y obras que más nos han influenciado, así como realizar una breve reflexión teórica de conceptos como el doble fantasmagórico y el nuevo Prometeo.

1.3. Reparto de tareas

Miguel R. Barbero realizó una gran labor de búsqueda a través de las distintas plataformas digitales, rastreando tendencias actuales a través del videoclip para intentar trasladar contemporaneidad al proyecto. Trabajó de forma intensa la postproducción con programas como Premiere, DaVinci e Illustrator. En el rodaje tomó el rol de director de fotografía y operador de cámara. Además, codirigió y produjo la película con su compañero Alberto Ramos.

Alberto Ramos, por su parte, trabajó el hilo narrativo de la idea y escribió el guión. Llevó a cabo las tareas de script, y la búsqueda constante de planos audiovisuales capaces de llevar la acción escrita a la “gran” pantalla. Codirigió y produjo la cinta junto a Miguel R. Barbero. Realizó tareas de producción en todos sus ámbitos, desde lograr localizaciones a dar soluciones a cualquier problema que fue surgiendo durante el proceso. Además, supervisó el proceso de postproducción junto a su compañero y desarrolló en conjunto el storyboard.

En esta ocasión hemos contado con la ayuda de Raúl Portero, compañero de curso en el grado de Publicidad y Relaciones Públicas. Ha tomado el rol de gaffer¹, por su perfil polifacético a la hora de trabajar en un plató, adaptándose a las peticiones que se solicitaban en cualquier momento.



*Imagen 1: Rodaje de
Tiro en Rojo (2020).
Fuente captura.*



*Imagen 2: Rodaje de
Tiro en Rojo (2020).
Fuente captura.*

1 Gaffer; (técnico de iluminación) es la cabeza del equipo técnico de eléctricos y su trabajo es hacer la iluminación de una escena y tal y cómo pide el Director de Fotografía.

CAPITULO II

Prólogo

2.1. Introducción

El cortometraje es una producción audiovisual, ya sea cinematográfica o videográfica, con un tiempo de duración normalmente comprendido entre 30 segundos y 30 minutos. A diferencia del largometraje, el cortometraje “se caracteriza por su forma narrativa, el número de actores y el enfoque en ellos” (Cooper & Dancyger, 2002: 29). En relación a la trama, debe estar “limitada por el tiempo de duración, siendo menos compleja” y suele desarrollar “un solo argumento, eliminando los elementos secundarios” (2020: 30).

En palabras del director de documentales y profesor Dennis Brotto, en su ensayo *La estética de la forma breve. Reflexiones sobre las nuevas tecnologías*: “Normalmente se considera el cortometraje como un ámbito de desarrollo para las ideas de dirección de autores jóvenes, un territorio en el que realizar prácticas de aprendizaje con vistas al largometraje” (2020: 79).

Por este motivo hemos elegido hacer un cortometraje como Trabajo Fin de Grado, con el fin de crecer tanto a nivel personal como profesional, preparándonos para trabajos futuros. Brotto pone de manifiesto que “es justamente el formato reducido del cortometraje, en este espacio en el que convergen formas y lenguajes, el que ofrece una dimensión más adecuada a la experimentación, a la investigación, al intento de acometer recorridos que están aún por delinear. El espacio narrativo y visual del cortometraje puede constituir un terreno para el desafío y la renovación de las formas visuales.” (2020: 81).

Entre los autores que ponen de relieve la importancia de la investigación en el campo del cortometraje cabe citar a Sydney Lumet con su libro *Making Movies* del año 1996, a David K. Irving y Peter W. Rea con el libro del año 2006 titulado *Producing and Directing the Short Film and Video* y a Roberta Marie Munroe con el libro *How not to make a short film* del año 2009.

2.2. Antecedentes

A lo largo de estos cuatro años de estudios universitarios siempre hemos tenido un enorme interés en la creación de contenidos propios, realizando numerosos cortometrajes y *spots*. Lo hemos hecho bajo la insignia de la productora ficticia **Los Chicos de la Casa Árbol**, donde hemos confluído y trabajado diversos compañeros de distintas disciplinas y diversas aptitudes, como David Pérez de Quevedo, Raúl Portero, Cristina Montesinos, María Sánchez, etc. Cada uno de nosotros hemos colaborado en la creación de contenidos donde se puede vislumbrar un arraigo a la cultura pop y sus narrativas confluyentes, propias de nuestro tiempo. Estas influencias son notorias en todas nuestras construcciones audiovisuales que pueden visitarse en este [enlace](#).

Algunos ejemplos de los mismos son:

Cortometrajes

Green (2017)², se trata de un trabajo vinculado a la asignatura de “Arte y Publicidad” en el que homenajeamos obras del autor surrealista René Magritte (1898-1967); como *Los Amantes* (1928), *El Modelo Rojo* (1934) o *La Clarividencia* (1936). El cortometraje trata la idea de un artista obsesionado consigo mismo que no es capaz de encontrar el sentido del arte. Al ser nuestra primera pieza audiovisual, apenas cuenta con preproducción; nos servimos solo de un pequeño *storyboard* de tres páginas del cual surgió toda la historia.



Imagen 3: *Green* (2017)
Fuente: captura.



Imagen 4: *Green* (2017)
Fuente: captura.

2 Enlace al cortometraje *Green*: <https://vimeo.com/375280234>

Nitnit y el Arte degenerado (2018)³. La siempre influencia del viñetista Charles Burns con sus obras *Black Hole* (1995-2005) y *Last Look* (2010-2014) muy influenciado por Herge, Burroughs o el Lynch más onírico, formó parte de nuestro segundo corto. Creamos una versión libre de *Last Look* donde el personaje principal se revelaba contra su propia historia. El corto es una pieza muda con intertítulos, en la que el protagonista no consigue salir de la espiral de la pérdida; la obsesión por una chica y por el color rojo caracterizan la obra. A diferencia del primer cortometraje, en este caso pudimos desarrollar mejor la fase de preproducción, lo que le confiere un salto de calidad respecto a nuestra anterior obra.

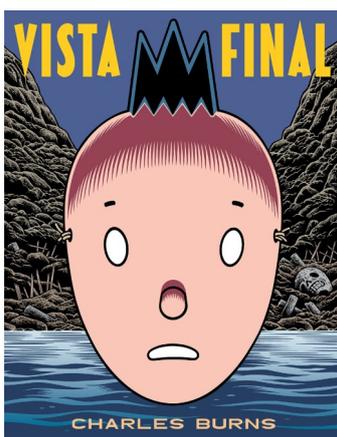


Imagen 5: Vista final
(2010-2014)
Fuente: captura.

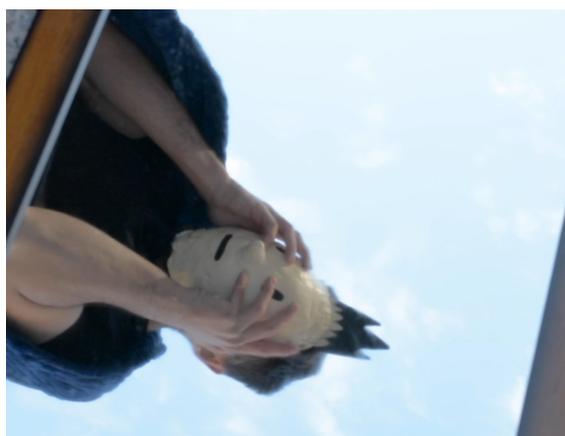


Imagen 6: NitNit y el arte
degenerado (2019)
Fuente: captura.

Spots

No es obligación, es goce (2018)⁴. Fue presentado en el festival *Publicatessen*, llegando a la final de la categoría libre. Este spot presenta una supuesta clase magistral de lo que parece ser un maestro de escuela. El personaje habla a una clase vacía, hasta que descubrimos que el que hacía el rol de profesor era el limpiador. Con este giro en el guión quisimos hacer ver la situación de desamparo que sufre la gente cualificada.



Imagen 7: No es
obligación, es goce
(2018) Fuente: captura.



Imagen 8: No es
obligación, es goce
(2018) Fuente: captura.



Imagen 9: No es
obligación, es goce
(2018) Fuente: captura.

3 Enlace al cortometraje *Nitnit y el Arte degenerado*: <https://vimeo.com/376717710>

4 Enlace al spot *No es obligación, es goce* (2018): <https://youtu.be/IlwIEHSNX00>

Sin finales inesperados (2018)⁵, es un spot imitación finalista en el festival *Publicatessen*. El anuncio que se imitó fue *The Force* (2011), de la marca *Volkswagen*, que apareció en la *Superbowl XLV*. En el spot se podía ver a un niño que dominaba a su antojo la fuerza y podía encender las luces del coche. Sin embargo, nosotros le dimos un giro de tuerca y decidimos anunciar *Frenos Bembo*, y en este caso la niña no conseguía parar el coche.



Imagen 10: Sin finales inesperados (2018)
Fuente: captura.



Imagen 11: Sin finales inesperados (2018)
Fuente: captura.



Imagen 12: Sin finales inesperados (2018)
Fuente: captura.

¿Quién me quiere a mí? (2018)⁶. Este anuncio al igual que los dos anteriores, fue finalista pero en este caso en la categoría de solidaridad. En él se denuncia el encarcelamiento de la menor palestina Ahamed Tamimi. Simulamos una celda en nuestro propio salón, y a través de una pintura mural y una poesía manifestábamos la libertad que merecía Ahamed.



Imagen 13: ¿Quién me quiere a mí? (2018)
Fuente: captura.



Imagen 14: ¿Quién me quiere a mí? (2018)
Fuente: captura.



Imagen 15: ¿Quién me quiere a mí? (2018)
Fuente: captura.

5 Enlace al spot *Sin finales inesperados* (2018): <https://youtu.be/nsJMvnmPmYo>

6 Enlace al spot *¿Quién me quiere a mí?* (2018): <https://youtu.be/hW0YfyQBOU>

El lugar favorito de Papá (2019)⁷, es una relectura de una de las secuencias de *Nymphomaniac Vol 1.* (2013), reconvertido en un spot para *Ikea*. Este reinterpretaba la escena de una madre abandonada que asalta la casa de la amante para poner las cosas en su sitio. Nuestra idea era que la gente viera esa situación incómoda igual que lo es visitar un *Ikea*, y de ahí que anunciáramos su catálogo digital para no tener que enfrentarse a semejante recorrido.



Imagen 16: El lugar favorito de Papá (2019)
Fuente: captura.



Imagen 17: El lugar favorito de Papá (2019)
Fuente: captura.



Imagen 18: El lugar favorito de Papá (2019)
Fuente: captura.

7 Enlace al spot *El lugar favorito de Papá* (2019): <https://youtu.be/N3zkLOsYp9A>

CAPITULO III

Antesala de la idea

3.1. Influencias

Para la realización de nuestro cortometraje nos hemos basado en manuales y escritos de diferentes autores: *El cine digital* (2008) del director Mike Figgis; *¡Salva al gato!: El libro definitivo para la creación de un guión* (2010) del guionista y asesor Blake Snyder; y *Cómo se hace un cortometraje* (2017) de la productora Kim Adelman. Además, y a modo de complementación, vimos el documental, compuesto de quince episodios, *The Story of the film* (2011) de Mark Cousins.

Nuestra obra ha sido creado a partir del terreno de lo metafílmico porque “el cine, como todas las artes, reflexiona sobre sí mismo, es autorreferencial.” (De los Santos Romero, 2015: 1). Dicho fenómeno nos parece muy interesante, no solo por la idea de narrar acciones del cine dentro del cine sino porque hace “muestra del artificio, de todo su engranaje interno o del proceso de recepción de los espectadores.” (2015: 1).

“Son inabarcables los casos de textos metafílmicos que nos encontramos a lo largo de la historia del cine, pues ya desde su nacimiento el cine se erige como metadiscursivo. Como en la mayoría de los lenguajes, especialmente los artísticos, parece que estuviera intrínseco mirarse hacia dentro, pensarse y reflexionarse a través de sus propias herramientas de expresión.” (2015: 1).

Por último, y dando pie al siguiente epígrafe, han sido varios los directores que hemos tomado como referencia para la creación de *Tiro en Rojo*. Hemos buscado evocar la obra de autores como Nicholas Ray (1911-1979), Roman Polanski (1933), Iván Zulueta (1943 – 2009) David Lynch (1946) o Spike Lee (1957). Estos directores nos han influenciado para crear nuestra cinta -ya sea desde su perspectiva teórica, la teoría de otros autores sobre los propios cineastas o sus propias cintas- fortaleciendo la idea indivisible de la necesidad referencial como creación artística.

3.1.1. Roman Polanski

Roman Polanski fue uno de los autores más innovadores del viejo continente. Su obra era atrevida y se alejaba de la temática social que otros autores polacos de su generación utilizaban en sus películas, como Andzek Wajda con su película bélica *Popiół i Diament* (1958).

Relacionando este punto con el anterior, podemos decir que a pesar de que Lynch ha sido tildado en numerosas ocasiones de incomparable a lo largo de su obra, comparte influencias de muchos autores. Uno de ellos es Polanski, donde Lynch le rinde homenaje en *Mulholland Drive* (2001) reinterpretando la escena en la que salen las manos de la pared en la película de *Repulsión* (1965).

En lo que respecta a nuestro cortometraje también hacemos un homenaje directo a esa escena de Polanski, secuencia clave de nuestra cinta, donde al protagonista se le aparece su propia mano a través de la pared. En el caso de la escena de Polanski, evoca al miedo de la protagonista hacia la figura del hombre; en nuestro caso, representa la pérdida de autoridad o de lugar, ya que al perder su brazo derecho hacemos alusión a la idea de que pierde el bastón de mando más importante de un director, su cámara. Otros temas en común entre *Repulsión* (1965) y nuestro cortometraje son los personajes aislados y atormentados; así como la claustrofobia que produce el habitáculo donde viven.



Imagen 19: *Repulsión* (1965) Fuente: captura.



Imagen 20: Tiro en Rojo (2020) Fuente: captura.

3.1.2. Iván Zulueta

“En el siglo XX se puso a prueba el sentido habitual de lo que es la realidad [...] el agente acosador fue la dietilamida de ácido lisérgico [...] sus efectos empezaron a dejarse sentir hacia la mitad del siglo. El LSD fue el gran dilatador de pupilas de aquellos años” (Cousins, 2018: 461)

Esta exploración de viajes alucinatorios empieza a adquirir importancia en la historia del cine de finales de los años sesenta por varias películas como puede ser el caso de *2001 A Space Odyssey* (1968) o *Easy Rider* (1969), dos títulos que marcaron a toda una generación. El caso español más destacado llegaría una década después de la mano de Iván Zulueta con *Arrebato* (1979), una película de bajo presupuesto para la época (unos 8 millones de pesetas) y con poco más de tres localizaciones. La película despliega un viaje metafílmico alucinado donde su protagonista se ve “succionado” por su propia cámara.

Arrebato (1979), es una de las grandes responsables del hilo narrativo de nuestro proyecto. En primer lugar comparte gran influencia por su carácter metafílmico y el papel que juega la cámara en ambos proyectos. En la película de Zulueta, esta es una succionadora de sangre, en nuestra pieza esta se suicida para desacreditar el “trono” del director. En su carácter metafílmico nos habla de temas relacionados con la

creación, aunque en el primer caso esté situado en otro tiempo y lugar, nuestro director es de su misma generación. Ambas cintas comparten la necesidad de escapar de la realidad.



Imagen 21: Arrebato (1979) Fuente: captura.



Imagen 22: Tiro en Rojo (2020) Fuente: captura.

El uso de la voz en over en *Arrebato* fue el detonante de nuestra idea. Al igual que en el film, nuestro corto experimenta lo metafílmico y la necesidad del creador de estar “en plena fuga” ante la ansiedad y el miedo que le produce su trabajo. Por lo tanto la voz over es la que da origen a las imágenes que construyen el film.

“Mi punto de partida es que, en *Arrebato*, el objeto-voz es el objeto que sostiene el montaje vicioso de la pulsión oral, montaje en el que los personajes están atrapados hasta el final, como si sobre ellos hubiera recaído una maldición, un inexorable destino fatal. De ahí que la voz-over[...] representa el vehículo de la aplastante “culpa moral” la culpa superyoica.” (Parrondo, 2019: 105-135).



Imagen 23: Arrebato (1979) Fuente: captura.



Imagen 24: Tiro en Rojo (2020) Fuente: captura.

3.1.3. David Lynch

David Lynch es uno de los directores que más han influenciado nuestro corto. Su escritura pone en escena tanto la idealización del mundo como sus oscuras entrañas. El cine de Lynch tiene un corte onírico plagado de surrealismo⁸ y experiencias propias. Para él, el mundo de los sueños y la realidad se confunden o se superponen a la hora de contar una historia.

Su filmografía ha inspirado e influenciado nuestro corto, desde *The Grandmother* (1970), cuya trama gira en torno al inconsciente reprimido del protagonista; hasta *Inland Empire* (2007).

Una de las películas que más nos ha influido es *Lost Highway* (1997). En este film un músico padece una fuga disociativa⁹ experimentada por un asesinato, mismo trauma que comparte la protagonista de *Mulholland Drive* (2001). En el caso de nuestro cortometraje también el protagonista sufre este tipo de amnesia, de ahí que sucedan extrañas situaciones. Además, en *Lost Highway* “la narrativa que comparte es absolutamente alterna en la que se ven modificados los conceptos de pasado, presente y futuro de una forma única.” (González Albalade: 44). Al igual que a Bill Pullman, protagonista de *Lost Highway* (1997), nuestro protagonista choca con la realidad cuando comienza a ver sus propias cinta. El espectador en ningún momento es consciente de si realmente se está viendo o si es una proyección de su inconsciente.



Imagen 25: *Lost Highway* (1997) Fuente: captura.



Imagen 26: *Tiro en Rojo* (2020) Fuente: captura.

8 Definición según la RAE: Movimiento artístico y literario que intenta sobrepasar lo real impulsando lo irracional y onírico, mediante la expresión automática del subconsciente.

9 “La fuga disociativa es una clase de amnesia en la que el individuo que la padece sufre una o más “salidas” de su personalidad. Ello puede dar lugar a la creación de una nueva identidad”

En *Mulholland Drive* (2001), una revisión contemporánea de *The Wizard of the Oz* (1939) de Victor Fleming, una actriz interpretada por Naomi Watts sufre su “sueño” de triunfar en Los Ángeles como actriz. Sin embargo, al igual que en nuestro film, a mitad de metraje pasa del sueño a la realidad: abre la “caja azul” y choca con la oscura realidad. En nuestro caso la “caja” está representada por una cinta llamada Tiro en Rojo. Al igual que en la película de Lynch, nuestro cortometraje acaba en locura y suicidio.



Imagen 27: *Lost Highway* (1997) Fuente: captura.



Imagen 28: *Tiro en Rojo* (2020) Fuente: captura.

Inland Empire (2007), la película más outsider de Lynch (en la que el cineasta pone en juego una cierta improvisación) habla de distintas proyecciones de una misma vida, protagonizadas todas ellas por la actriz Laura Dern. Además, este film comparte temática con películas anteriores. Lo interesante del film es el uso de una cámara digital de bajo coste; en palabras de Lynch “utilicé una Sony PD150 para rodar la película” (Lynch y Mckenna, 2018: 536). Algo que sienta las bases para democratizar el buen resultado de las obras aunque no tengas una costosa cámara de estudio cinematográfico. Filmar con una cámara pequeña fue liberador para Lynch al no tener un gran equipo de rodaje, lo que le permitió trabajar con los actores a un nivel muy personal.



Imagen 29: *Inland Empire* (2007) Fuente: captura.

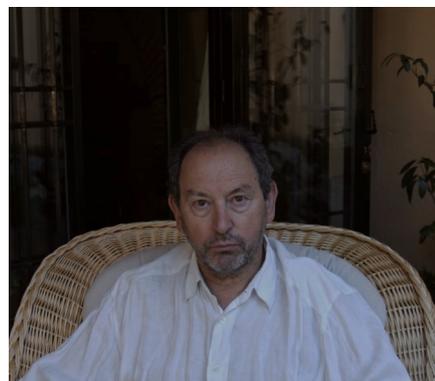


Imagen 30: *Tiro en Rojo* (2020) Fuente: captura.

3.1.4. Spike Lee

A la hora de hacer un corto siempre se plantean problemas. A lo largo del proceso teníamos algunos interrogantes. En primer lugar cómo hacer un plano subjetivo donde se confundiese lo que ve el protagonista, con lo que graba la cámara. Tras hacer una exploración continuada de planos subjetivos de diferentes películas: *Blow out* (1981), *Le scaphandre et le papillon* (2007), *Maniac* (2012), por fin dimos con la respuesta con la opera prima de Spike Lee.

Do the right thing (1989) cuenta la historia de un caluroso verano en Brooklyn, donde los conflictos raciales están a flor de piel. La temática de la película se aleja de nuestra corto pero sin embargo en sus aspectos técnicos tenía mucho que ofrecernos. Lee que también protagoniza la película, hace planos subjetivos para pasar del código cinematográfico de ficción al documental. Rompe la cuarta pared, puesto que el testimonio va directo al espectador y no al personaje para crear conciencia. Ese uso de la cámara que se superpone a la mirada del protagonista es justo lo que estábamos buscando para esa superposición entre cámara y hombre.



Imagen 31: *Do the right thing* (1989) Fuente: captura.



Imagen 32: *Do the right thing* (1989) Fuente: captura.



Imagen 33: *Do the right thing* (1989) Fuente: captura.



Imagen 34: Tiro en rojo (2020) Fuente: captura.



Imagen 35: Tiro en rojo (2020) Fuente: captura.



Imagen 36: Tiro en rojo (2020) Fuente: captura.

Al igual que nosotros copiamos la técnica al director afroamericano, este gran cinéfilo también hizo la misma práctica para otra de sus películas: *Malcom X* (1992). Para retratar la muerte del activista en este biopic, Lee se basa en una idea cogida directamente del cine clásico hollywoodiense. Concretamente, del final de la película de Billy Wilder, *Ace in the hole* (1951).

Wilder es uno de los directores más influyentes en la historia del cine. Autores como David Lynch propone referencias directas con su obra, por ejemplo, en *Inland Empire* (2007). Al igual que Lynch, Spike Lee se vale de sus recursos para dar respuestas a momentos importantes de su obra. Wilder en la secuencia final del film en el que se fija Spike decide acompañar con la cámara al desplome de su protagonista muerto, algo que Lee imita y que nosotros replicamos en nuestro cortometraje.



Imagen 37: Ace in the Hole (1951) Fuente: captura.

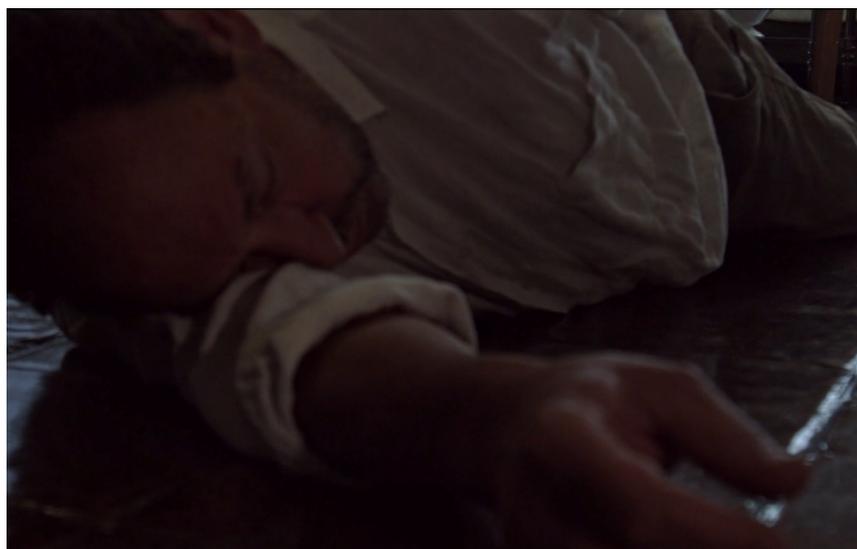


Imagen 38: Tiro en rojo (2020) Fuente: captura.

CAPITULO IV

4.1. Introducción

Antes que nada queremos destacar que a principio de curso emprendimos un proyecto para este TFG que nos vimos obligados a suspender debido a la crisis de la Covid-19. Al no contar con los medios técnicos y humanos, acordados antes de esta situación, decidimos hacer lo que conocemos como *Tiro en Rojo*. La idea resultante difiere totalmente del concepto que manejábamos antes de la pandemia. El anterior proyecto, bajo el título provisional de *2021*, se desarrollaba en un mundo distópico donde una niña presenciaba como toda una sociedad era controlada y vigilada bajo un modelo estatal construido alrededor de un panóptico. La sociedad se encontraba claramente diferenciada entre: niños que se encontraban al aire libre ejerciendo tareas cotidianas no propias de su edad y personas adultas que estaban sentados alrededor de un cine con forma de panóptico.

Finalmente, la idea fue descartada porque el nivel de producción era arduo y costoso. En consecuencia, comenzamos otro proceso de creación siendo su resultado el que detallaremos a continuación.

4.2. Idea argumental

Tiro en rojo (2020) es un acercamiento a la obsesión y la creación. La temática metafílmica lleva sobre sí el peso del egocentrismo y los mundos interiores del artista. Partimos de la idea de una cámara que cansada de la obra de su director se suicida.

Partiendo de esta premisa debíamos añadir las limitaciones de una película que no posee presupuesto. Contábamos con recursos habituales y gratuitos, como el equipo técnico que nos cedió la universidad, pero tuvimos que costear la contratación del actor profesional. Siendo conscientes de lo que debíamos hacer para tener un resultado aceptable, decidimos hacer uso de la voz en off (en este caso over) y los intertítulos característicos del cine mudo.

El desarrollo de un cortometraje en su estructura no guarda mucha relación con los mecanismos de un largometraje, puesto que el primero apuesta más bien por acciones ya comenzadas. Para la productora Kim Adelman hacer un cortometraje significa

“movimiento” e “ir más rápido” (2005: 33), conceptos que tuvimos en cuenta para desarrollar la idea.

4.3. Temáticas

Las dos temáticas que prevalecen en nuestra pieza audiovisual son el *doppelgänger* y el nuevo Prometeo. A continuación vamos a desarrollar ambos motivos temáticos.

Doppelgänger

El *Doppelgänger* es el vocablo alemán para definir el doble fantasmagórico o sosias malvado de una persona viva. Según el diccionario de Cambridge; “*A spirit that looks exactly like a living person, or someone who looks exactly like someone else but who is not related to that person*”. Muy recurrente en la narrativa audiovisual, daremos algunos ejemplos en los que nos hemos visto influenciados de forma directa o indirecta con esta temática a lo largo de nuestro corto.

Una de las obras que nos ha influenciado en gran medida ha sido *The Shottin* (1966). En este film una mujer contrata a unos guías por el desierto en una extraña misión. Uno de los guías interpretados por Warren Oates desconoce por completo que a quien buscan y matan es un “doble” de él mismo. También nuestro protagonista desconoce que él mismo ejecuta ambas acciones, tanto el yo cámara, como el yo director.

Otra obra que cobra importancia es *Le locataire (The Tenant)* (1976), de Roman Polanski, perteneciente a su trilogía del apartamento, donde un nuevo inquilino, Trelkovsky sufre un desdoble de personalidad transformándose poco a poco en la anterior mujer que habitaba en la casa.

En *Lost Highway (1997)*, David Lynch narra la historia delirante de un hombre y una relación sentimental que no funciona. El autor se vale de recursos como dar autonomía extracorpórea a la cámara a través del recuerdo del sujeto o desordenar el montaje pasado presente y futuro, para dar más importancia al mundo subjetivo del inconsciente y trabajar las fugas mentales del personaje en otros personajes nuevos.

Tiro en Rojo es una revisión a este ítem junto a algunos otros, en un formato corto y de bajo presupuesto, en la que hemos intentado trasladar ecos de estos autores con una firma personal nueva y dentro de nuestras capacidades técnicas y humanas. Las temáticas del inconsciente y la superposición de tiempos esta intrínseco en el metraje

(Adelman, 2005: 33). Además, esa idea de que el hombre es hombre y también es cámara u hombre-máquina nos lleva a la idea de la creación de un nuevo Prometeo.

El nuevo Prometo

El personaje de Frankenstein o el moderno Prometeo, de Mary Shelley (1818), se ha convertido en una figura icónica de la cultura popular y ha sido muy explorado en la historia del cine.

Un joven científico descubre cómo dar vida a partir de un ser construido por restos de cadáveres, y el resultado le llena de culpa. Sin embargo, nunca se podrá desprender de un vínculo tan fuerte como es el de dar vida/creación, llevándole este mismo a una vida plagada de tragedia. Los aspectos formales de la novela, al igual que el monstruo, están contruidos de forma compuesta por otras obras (poemas y menciones a otras obras). Ambos cuerpos, el del libro y el del personaje dan una “nueva forma” una “nueva vida”. Algo que se asemeja un poco a la hora de hacer un film puesto que en su mayoría son nuevas construcciones de campos y temáticas ya explorados. Al igual que el relato de Mary Shelley el cine es una continua exploración de la creación. Y la creación, a fin de cuentas, es el símbolo del hombre máquina.

En su narrativa trata con la culpa, algo que nuestro personaje carga a sus espaldas y solo es capaz de ver a través de sus películas/recuerdos. Otra de las temáticas del Prometo moderno es el aislamiento que compartimos en la obra, puesto que al igual que nuestro personaje, creador y creación están fuertemente ligados a la soledad. Frankenstein estaba aislado en el Polo Norte, Frankenstein consigo mismo.

Dentro del cine hemos visto la figura del nuevo Prometeo desarrollarse en algunas películas, como:

Blade Runner (1982) de Ridley Scott. Un grupo de replicantes (hombres/máquina) creados para fines humanos se rebelan contra sus creadores ante la necesidad de parecerse a estos. Se cumplen aquí los parámetros de la fábula prometeica. Al final el protagonista, un Hefastos moderno reconvertido en agente de policía (que se encarga de eliminarlo), descubre que tiene más en común con la causa droide que con la humana.

Pinocho (1940) de Walt Disney. El niño desobediente y travieso tiene un final muy distinto y prometeico donde las fechorías del niño/máquina son castigadas con la horca, como lo fue Prometeo por la voluntad de Zeus.

Edward Scissorhands (1992) Tim Burton. Un científico loco crea un hombre a partir de un robot, pero este fallece y deja a la criatura sin completar. Esta se halla en un mundo muy similar al del doctor Frankenstein.

4.4. Construcción del protagonista

We can't go home again (1973) de Nicholas Ray, fue un referente muy importante a la hora de construir a nuestro personaje principal. Sobre todo por la coincidencia de resolución de ambas cintas, ya que una y otra acaban con un suicidio.

Ray se interpreta a sí mismo, en la parte ficcionada del film, ya que posee un carácter más documental en su parte multipantalla. En la película, Ray trabaja con unos estudiantes sin experiencia en el campo audiovisual, en los que ve reflejados sus anhelos; sin embargo, este acaba traicionando a los estudiantes. No es la primera vez que Ray trabaja su propio alter ego. Ya en su documental *Lightning over water* (1979) donde se documentan sus últimos días acompañado por el director Wim Wenders, tiene una parte ficcionada de una supuesta película que nunca llegaron a grabar, donde ya el director tenía un roll en el que se interpretaba a sí mismo.

Hemos buscado, por tanto, un perfil de actor que pudiera tener esa mirada intensa que aporta Ray, tratando que el propio espectador viera en él una figura respetable y a la vez enigmática.



Imagen 39: We can't go home again (1973)
Fuente: captura.



Imagen 40: Tiro en Rojo (2020) Fuente: captura.



*Imagen 41: We can't go home again (1973)
Fuente: captura.*



Imagen 42: Tiro en Rojo (2020) Fuente: captura.

4.5. Título

El título de nuestro cortometraje, repetido hasta la saciedad, es *Tiro en rojo*. Este, hace plena alusión al tiro de cámara, la línea imaginaria que se traza desde el objetivo sería la proyección de nuestro filme y los elementos que capta, serían los espectadores que visionan la obra. Pensamos que era un título apropiado porque concuerda con la temática del film, sobre todo con el juego constante del grabador grabado que aparece cuando se inserta la cinta.

Introducimos el color rojo dentro del título porque hace alusión al piloto rojo que aparece en las cámaras digitales cuando se está grabando. Además, aunque el color rojo no guarde especial fuerza en la película es identificable a la hora de lo que psicológicamente puede transmitir. Es el color de la pasión pero también de la ira, la violencia y el peligro. Por tanto, pone al espectador sobre aviso de lo que puede venir a continuación.

CAPITULO V

Los componentes filmicos y la puesta en escena

5.1. Los componentes filmicos

5.1.1. Códigos tecnológicos

Como comentábamos anteriormente, la universidad nos proveyó de todo el material técnico y tecnológico que precisábamos para hacer el cortometraje. El componente más notable de todos es la cámara Blackmagic Production Camera 4K, con ella pudimos grabar a 24 fotogramas por segundo, con ISO fijo de 200 y con un ángulo de obturación de 180 grados. A continuación detallamos el resto del equipo:

- Objetivo CANON EF 24-105mm f4L IS USM
- Disco duro SanDisk Extreme Pro 480 GB SATA
- Micrófono cardioide SENNHEISER ME-64
- Trípode SATCHLER kit DV-6
- 2 Focos LED SOCANLAND Bi-Color

En relación a la postproducción, utilizamos diferentes programas informáticos para conseguir el resultado final del cortometraje. En lo que se refiere al montaje utilizamos Adobe Premiere Pro, para el etalonaje usamos DaVinci Resolve Studio, para el audio Adobe Audition y, por último, para los elementos gráficos Adobe Illustrator.

5.1.2. Códigos visuales

5.1.2.2. Fotografía

La fotografía es un recurso técnico indispensable en la historia del cine, siendo un pilar fundamental para la evolución del mismo. Gracias a ella se han dado pautas universales que han provocado consensos comunes a la hora de cómo hacerse una película. A su vez, ha provocado que la experimentación y la creación con unas bases formales hayan supuesto el diferenciador de algunos autores.

En la actualidad, algunos directores de renombre han renunciado casi por completo al trabajo cinematográfico por el uso extremo de planos paisajistas. Como diría Godard (1930) “eso no es cine es paisaje”. Tenemos el caso de Terrence Malick, abandonando prácticamente toda narrativa por una necesidad exacerbada del paisaje o a Nicolas Winding Refn, un director preocupado por la estética de la imagen, hasta casi el colapso, muy por encima de la historia narrativa que cuenta.

En nuestro proyecto contamos con una fotografía compuesta por planos fijos, algunos utilizando el recurso del zoom o empleando un paneo, y planos con cámara en mano siendo el más notable el plano subjetivo en el que imitamos a la película *Do the right thing* (1989). Otra de las películas que hemos tomado de referencia por su uso fotográfico ha sido *Blow out* (1981) del director Brian de Palma. Aparte de habernos empapado de cómo hace uso del metacine en su película fue el que nos impulsó a hacer planos más arriesgados, hacer movimientos de cámara para acompañar a la acción y hacer que el cortometraje no sea aburrido y estático.

Por lo tanto, nuestro corto tiene esa evolución hacia nuevos movimientos de cámara más atrevidos, mezclando un sello personal con la gramática propia de otros autores. Tal y como hace De Palma con Hitchcock (1899 – 1980), como podemos leer en la cita del libro Brian de Palma por Brian de Palma: “y, en cambio cuando quiero que se note el frenesí de una acción, me permito movimientos de la cámara. Cambió continuamente de figura retórica, depende de lo que esté filmando. Eso es lo que hacía Hitchcock” (Blumenfed y Vachaud, 2003: 79).

5.1.2.3. Iluminación y color

“Gracias a la tecnología digital hoy disponemos de unas cámaras impresionantes con una tolerancia a la luz inaudita. Son cámaras muy ligeras, con una calidad pictórica muy alta, con profundidad de campo, en suma, con todo tipo de prestaciones, pero que siguen iluminando como si se rodara en 35mm” (Figgis, 2008: 85)

Para Figgis hay que replantearse la luz, sin embargo en un cortometraje de bajo presupuesto y con pocos recursos es una tarea difícil conseguir la iluminación adecuada en cada toma. Utilizamos dos focos con una temperatura de color de 2200K para conseguir ese color anaranjado que le dan cuerpo a la imagen y le confieren a la casa una atmósfera confortable. También usamos los focos como recurso lumínico a la hora de dar más luz a objetos que no consiguen hacerlo de forma natural, como fue el caso de la televisión, haciendo por tanto al foco integrarse en el roll de la luz de televisión que ciega a nuestro protagonista.

La iluminación también se plantea como fundamental a la hora de contar diferentes momentos de la película, dando sensaciones totalmente diferentes a la hora de traducir cada escena, a veces dotando a la imagen de más contorno y otras veces difuminándola, como es el caso de la escena de la sogá, en cámara libre (Escena 8, plano 1). Utilizamos una temperatura de color de 5500K para contrastar con las escenas anteriores y para dar esa sensación de irrealidad, al no saber si el protagonista es el que se ahorca o es producto de su imaginación.



Imagen 43: Tiro en Rojo (2020) Fuente: captura.



Imagen 44: Tiro en Rojo (2020) Fuente: captura.

5.1.3. Los códigos gráficos

Hemos usado tres códigos gráficos en nuestro cortometraje; títulos, intertítulos y subtítulos. Todos ellos guardan una coherencia visual que ayuda a los rasgos identificativos de la pieza audiovisual y le dan un valor añadido. Por tanto los grafismos pasan a formar parte de la obra con las siguientes características:

Títulos, usados en forma de títulos de crédito porque se relacionan con el mundo del videoclip actual, con una línea de duración corta, en una sola cortinilla con un estilo depurado y minimalista. La tipografía usada es la TCommons en sus versiones *Medium*, *Bold* y *Extra Bold*.



Imagen 45: Tiro en Rojo (2020) Fuente: captura.

Intertítulos, directamente relacionados con el cine mudo, con la etapa del cine de entre guerras y con el expresionismo alemán como es el caso de *Nosferatu* (1922). La tipografía utilizada, en este caso, es la Mignon en su versión *Semibold Italic*. Una tipografía con serifas que adquiere un estilo elegante y refinado.



Imagen 46: Tiro en Rojo (2020) Fuente: captura.

Subtítulos, utilizados para que personas con problemas de audición puedan entender el significado de la obra y de cara a traducirlos para su internacionalización. La tipografía utilizada es la Futura en su versión *Bold*, hemos optado por el color amarillo sin contornos para facilitar su lectura.



Imagen 47: Tiro en Rojo (2020) Fuente: captura.

5.1.4. Los códigos sonoros

“La esencia psicológica de una película ha de ser suministrada por la música [...] algunos realizadores evitan voluntariamente utilizarla [...] no quieren que el clima emocional de la película lo dicte la música. (Figgis, 2008: 153)

Para nosotros la música supone la columna vertebral de las piezas audiovisuales, por lo que un cortometraje de carácter amateur no puede “evitarla voluntariamente” (Figgis, 2008), es más, se debe trabajar los efectos sonoros al máximo para conseguir una producción profesional. Además, existen bibliotecas de música y sonidos gratuitos de muy buena calidad, indispensable en proyectos con limitaciones presupuestarias.

En relación a nuestro cortometraje, hemos seleccionado de la biblioteca que tiene Youtube, los sonidos y la música que mejor encajaban con nuestra idea y con lo que queríamos hacer sentir. El sonido atmosférico que impregna nuestro proyecto está compuesto por tres *tracks* diferentes; los dos primeros que aparecen, entran dentro del género ambiental oscuro que dan a la obra ese carácter de terror y suspense, el

último es un *Cantus Firmus* bajo una instrumental hecha con un sintetizador que pone el broche final a la obra evocando ese sentimiento místico.

5.2. La puesta en escena

5.2.1. El escenario

La localización, en la mayoría de las películas, es indispensable para entrar en la atmósfera de lo que se busca transmitir. A lo largo de la historia del cine la localización ha ido ganando fuerza por parte de muchos directores hasta el punto de que el propio ambiente, ciudad o lugar, es un personaje (incluso principal) dentro del propio film. En nuestro cortometraje hemos usado pocas localizaciones con el objetivo de abaratar la pieza audiovisual. En primer lugar, usamos la casa del propio actor como foco principal de nuestra historia, su jardín, salón y comedor. En ellos, hemos intentado trabajar diferentes aspectos visuales para transmitir al espectador la sensación de espacios cerrados y claustrofóbicos. El hogar puede ser siempre terrorífico como en *Repulsion* (1965) o en *The Innocents* (1961)



Imagen 48: *Tiro en Rojo* (2020) Fuente: captura.

El lugar elegido para el microcorto mudo, que representa la cinta/inconsciente que el personaje principal reproduce, está localizado en el interior del Hotel Sirenas de Segovia. Estudiamos los planos para hacer de sus grandes espacios un lugar incómodo y claustrofóbico. Los hoteles han sido usados ininidad de veces para transmitir los miedos más primarios del ser humano en el cine como por ejemplo los pasillos de Overlook en *The Shining* (1980) o el famoso Motel Bates de *Psycho* (1960).



Imagen 49: Tiro en Rojo (2020) Fuente: captura.

Para determinados planos hemos trabajado exteriores de Segovia en especial para planos recurso o que sirvieran de enlace entre un plano y otro.

Se haya como un básico un estudio de las localizaciones donde se va a tratar cada plano, puesto que es indispensable un estudio concienzudo de donde situar todos los componentes de un set para que el desarrollo de la película tenga una forma completa y relacionan en todos sus puntos.

5.2.2. El reparto y la dirección de actores

José Antonio Borrego fue el actor elegido para hacer de protagonista. Ya habíamos contando con él para el spot El lugar favorito de Papá (2019) y al ver los buenos resultados que obtuvimos no dudamos en elegirlo para este papel. Borrego tiene experiencia en el teatro ya que ha participado como actor en el teatro municipal de Segovia; pero no había hecho ningún papel de actor para un cortometraje. En el papel secundario participó uno de los componentes del TFG, Alberto Ramos, ya que debido a las circunstancias que nos encontrábamos en el verano no pudimos conseguir a nadie.

Cuando trabajas por primera vez con un actor semiprofesional despierta en uno ciertos nervios por no saber llevar y hacer que funcionen ciertas situaciones. Nunca hasta ahora habíamos trabajado con un actor, comenzábamos una etapa nueva. En cualquier manual puedes encontrar que la importancia reside en trabajar aspectos de su psicológica. El feedback entre ambas partes fue fluido, se aceptaron y probaron algunas sugerencias que nos dio el actor, como la escena donde va caminando hasta poner la cinta, haciendo ambas opciones para ver cuál quedaría mejor después en postproducción.

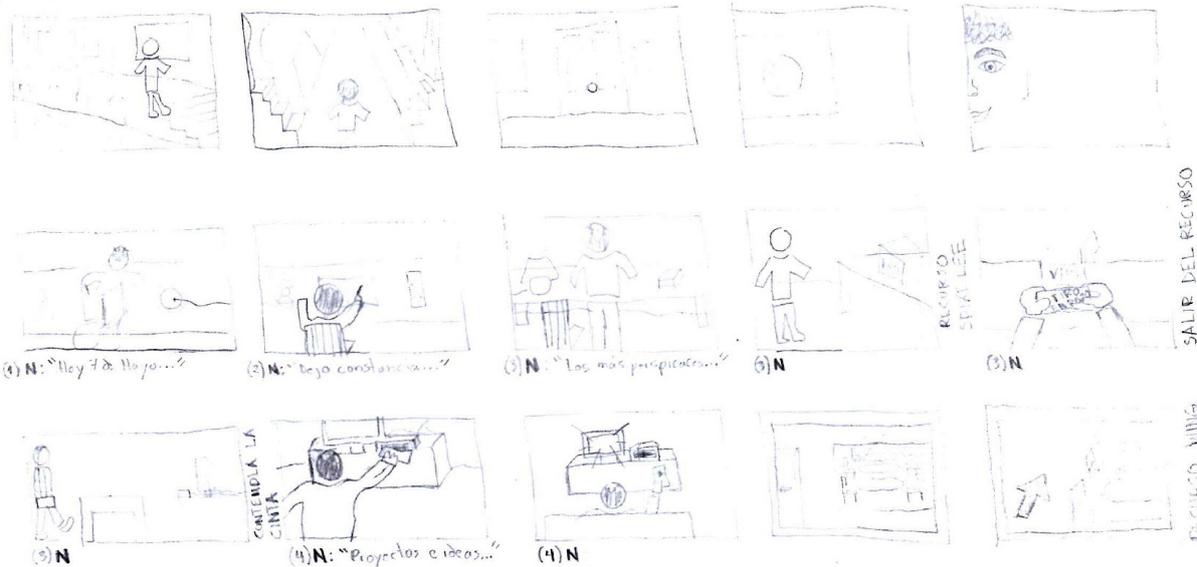
La cuestión más planteada que se dio en el transcurso del rodaje por parte de Borrego fue “¿Qué quieres que haga?”. Así que a través del planing de planos programados decidimos hacerle ver que sabíamos exactamente lo que estábamos haciendo en todo momento. Trabajando el feedback y dándole seguridad para realizar la siguiente toma, fuimos encadenando todas las escenas del rodaje.

Otra de las acciones frecuentes que ya conocíamos de proyectos anteriores es cuando el equipo que está tras la cámara sabe perfectamente que la toma que acaban de realizar no funciona. Cuando no trabajas con actores intentas una y mil formas, pero con un actor delante tienes que tener pensados varios planes alternativos para cada escena porque el actor siempre que algo no funciona te dice: “Vale, ¿qué quieres que haga?”. Nunca es fácil tener una respuesta, pero cada vez vamos teniendo más experiencia a la hora de resolver estos contratiempos. Al final, hicimos un buen equipo y supimos resolver la complicada tarea que es la dirección de actores.

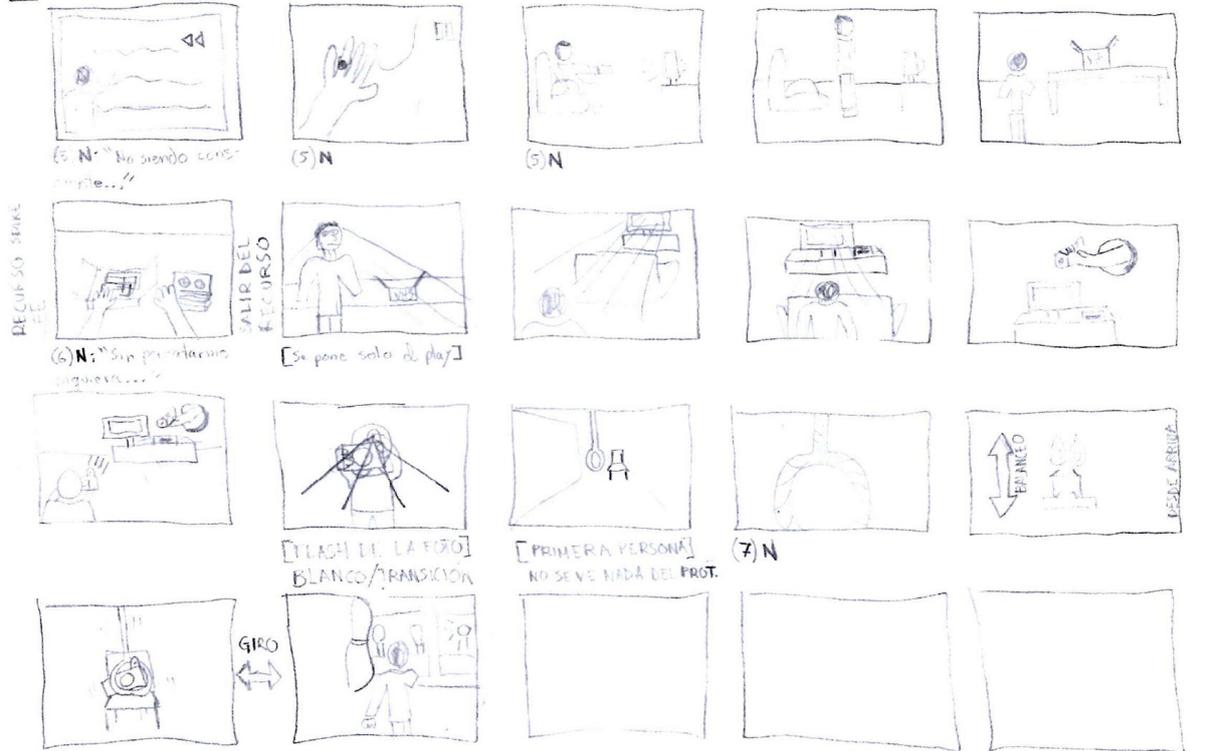
CAPITULO VI

6.1. Storyboard

1 TIRO EN ROJO



2



6.2. Guión literario

ESCENA 1

(1) NARRADOR. EN NINGÚN MOMENTO SE DESVELA SU ROSTRO. Hoy es 7 de Mayo y he visto una cinta que ni siquiera llegaremos a grabar. (2) Dejo constancia del relato de tal anunciada muerte. (3) Cuando te encuentras en tu último suspiro... algo desde tus entrañas, que no puede ser otra cosa que una perfecta “máquina”, se ejecuta proyectando lo que vemos y sentimos. Todas ellas proceden de constantes construcciones narrativas, si no vividas quizá sentidas, en las que participan todas las partes que conforman tu persona. Por lo que una muerte en vídeo no ha de tomarse muy en serio. Estas son las últimas imágenes de un cortometrajista.

Cuando el protagonista contempla la cinta. (4) NARRADOR. Proyectos e ideas que quedaron por el camino, en un año desesperante, están encerrados en esta cinta. ¿Crees qué esto merece la pena?

ANOTACIONES. Encontramos al protagonista, relajado y confiado, escribiendo lo que parece ser su diario personal. (escribe lo que dicta el narrador hasta: “Dejo constancia del relato de tal anunciada muerte”). Después le vemos incorporarse y buscar entre las cintas que tiene a buen recaudo. (Hacer por primera vez el recurso de Spike Lee). Al no dar con la que quiere busca en otro lado. Una vez encontrada la cinta que lleva el nombre, escrito a rotulador, de Tiro en rojo, decide acercarse hasta el televisor y preparar el reproductor VHS. Una vez teniendo todo listo, se para a contemplar la cinta durante unos largos segundos (el narrador habla hasta: “Como una especie de homenaje consciente a aquel relámpago sobre el agua”) y la coloca dentro del dispositivo (mientras coloca la cinta en el reproductor el narrador dice la parte final: “¿Crees qué esto merece la pena?”). Se separa de la televisión y toma asiento. Alcanza el mando y se ve como pulsa el botón del play.

ESCENA 2

En toda la pantalla se proyecta el primer cortometraje. Un *flashazo* nos sirve de transición.

Una persona se graba a sí mismo en unas escaleras.

ESCENA 3

Una mano que porta una cámara aparece en el plano.

ESCENA 4

La mano con la cámara comienza a bajar las escaleras en dirección al que graba.

ESCENA 5

La mano con la cámara aparece en el plano reflejada en un espejo.

ESCENA 6

La mano ensangrentada rota la cámara desde un perfil hasta el frente.

ESCENA 7

En el interior de la habitación.

El protagonista al darse cuenta que esa escena no es como la recordaba para la grabación. (5) NARRADOR. No siendo consciente de haber realizado ese plano rebobino y paro en ese instante. Sin percatarme siquiera de lo que estaba apunto de presenciar, una extraña sensación recorría mi cuerpo de arriba a abajo.

ANOTACIONES. Después de que el narrador hable el protagonista se levanta, mientras la cinta sigue en pausa, y se pone a reflexionar de pie. Cuando voltea, asustado, hacia el televisor porque la cinta se ha vuelto reproducir sola. Se vuelve a girar y ve como una mano con una cámara comienza a salir de un agujero de la pared, asustado y aturdido cae al suelo desmayado. Un apagón nos sirve de transición para la siguiente escena.

ESCENA 8

En otra habitación distinta.

PREPARATIVOS PARA UN SUICIDIO.

(7) NARRADOR. Después de este último intento he sido participe de un delirio, dar un paso más, para que el espectador sienta esa necesidad que la imagen despierta. Quizás debería poner en antecedentes que solo he trasladado la idea de una buena película propia de un espíritu ya pasado. No por ello quiero encauzar su propia perspectiva, dejando que cada uno crea lo que más le sea conveniente. Lo que significa que esta sería mi última película, si es que realmente hice alguna.

ANOTACIONES. Simulando la vista de primera persona, la cámara hace un recorrido por una habitación como si fuera el protagonista. Al fondo de la habitación vemos una silla con una soga. La cámara se acerca (sonorizar los pasos hasta la cuerda) y se simulan todos los preparativos de dicho suicidio. Cuando la cámara cae se abre el plano, plano general de la cámara con un poco de balanceo sobre la soga. Se mantiene unos segundos y se hace un giro radical hacia el protagonista, donde le vemos en el exterior sin un brazo.

6.3. Guión técnico

ESC.	PLANO	ENCUADRE	ACCIÓN	SONIDO
1	1	Contexto	Gaviotas volando/ Título	Música

2	1	Primer Plano	Rostro Hombre	Música
---	---	--------------	---------------	--------

3	1	Primer Plano	Hombre coloca micrófono	Sonido pasos
	2	Plano Detalle	Hombre prueba micrófono	Sonido prueba de micro.
	3	Plano Detalle	Hombre hablando	Voz over
	4	Primer Plano	Hombre hablando	Voz over
	5	Plano Medio	Hombre de espaldas, se levanta	Sonido silla y pasos

4	1	Plano Medio	El protagonista mira sus VHS	Voz over
	2	Plano Subjetivo	Protagonista selecciona cinta	Golpecitos videos/voz over
	3	Plano Medio	Hombre sujeta la cinta	Voz over
	4	Plano enfoque	Título cinta de vídeo	Voz over
	5	Plano medio	El hombre baja la cinta con desgana	Voz over
	6	Plano medio	Travelling acompaña al hombre con cinta	Voz over
	7	Plano detalle	Hombre mete cinta	Sonido VHS/ Voz over
	8	Plano medio	Hombre sale del plano	Sonido pasos/ Voz over
	9	Plano medio	Hombre da al play	Sonido encendido
	10	Primer plano	Hombre con cara de horror	
	11		Fogonazo digital	Sonido de fogonazo

5	1	Plano contra- picado con zoom	Un hombre graba rompiendo la cuarta pared	Música
	2	Plano picado con zoom	Un hombre graba rompiendo la cuarta pared	Música
	3		Intertítulo. Busco redención	Música
	4		Intertítulo. en lo que parece ser	Música
	5		Intertítulo. mi reflejo	Música
	6		Plano contexto	Una mano y su cámara salen en plano
	7		Intertítulo.¿Qué hiciste de mí?	Música
	8	Plano contexto	Escalinatas acueducto, pájaros vuelan	Música
	9		Intertítulo ¿Y yo de ti?	Música
	10	Nadir	Hueco escaleras sale la camara y enfoca, rompe la cuarta pared	Música
	11	Plano contexto	Mano y cámara aparecen reflejados en el espejo	Música
	12		Intertítulo. La pulsión escópica es	Música
	13		Intertítulo. lo único que nos queda.	Música
	14	Nadir	La camara baja en circunferencias por las escaleras del hotel	Música
	15		Intertítulo Vienes a por mí,	Música
	16		Intertítulo Vienes a por mí,	Música
	17		Intertítulo vienes a por mí	Música

6	1	Primer Plano	Una mano ensangrentada y su cámara se giran hacia el objetivo. Rompiendo la cuarta pared	Música
---	---	--------------	---	--------

7	1	Plano medio	Hombre da al pause del mando y se levanta	Voz over/ Música
	2	Plano detalle	Arranca enchufe del ladrón	Sonido de enchufe/ Música
	3	Plano americano	Hombre avanza cuando televisión se enciende y se gira hacia ella, mientras una mano sale desde el lado contrario a la pared. El hombre se exalta al ver la mano de espaldas.	Sonido de pasos y de la mano saliendo/ Música
	4	Plano medio a Primer plano	El hombre se desploma en el suelo mientras lo sigue la cámara.	Sonido de caída/ Música
	5		Fundido digital a negro	Sonido de apagado de luces propio del teatro

8	1	Plano secuencia subjetivo	“Alguien” va camino de la sogá	Sonidos de pasos/ Voz over Música
---	---	---------------------------	--------------------------------	-----------------------------------

9	1	Plano medio	Cámara ahorcada. Paneo a la derecha.	Sonido sogá/ Música
---	---	-------------	--------------------------------------	---------------------

10	1	Primer Plano	Títulos de credito. Jugando con el enfoque y desenfoque del VHS y el hombre	Música
----	---	--------------	---	--------

6.4. Cronograma de rodaje

CORTO:	TIRO EN ROJO		EQUIPO:
ALBERTO RAMOS SANZ	CARGO:	SCRIPT	
DÍA	HORA	TAREA	LUGAR
Lunes, 2 de marzo de 2020	9:00	Elaboración del guión	Teletrabajo
Martes, 3 de marzo de 2020	9:00	Registro del guión	Sede ALMA
Lunes, 9 de marzo de 2020	9:00	Cásting actores principales	HOTEL SIRENAS SEGOVIA
Lunes, 9 de marzo de 2020	12:00	Casting de actores	HOTEL SIRENAS SEGOVIA
Martes, 10-15 de marzo de 2020	9:00	Cásting musical	
RODAJE PRIMERA SEMANA JULIO JORNADA COMPLETA MAÑANA Y TARDE			
J.A BORREGO	CARGO:	ACTOR	
DÍA	HORA	TAREA	LUGAR
Semana previa al rodaje		Selección de enclave y planos	
Semana previa al rodaje		Ensayo general del proyecto y posibles tomas	
RODAJE DEL 1 AL 2 DE JULIO RODAJE. JORNADA COMPLETA			

GRUPO:	PR3	ASIGNATURA:	TFG
RAÚL PORTERO	CARGO:	GAFFER	
DÍA	HORA	TAREA	LUGAR
Coordinación equipo	10:00	Coordinación de equipo	In situ
Jefa Montaje de equipo	9:30	Jefe de montaje de equipo	In situ
Distribucion de responsabilidad	9:00	Distribución de responsabilidad	In situ
Agenda de rodaje	10:30	Agenda de rodaje	HOTEL SIRENAS SEGOVIA
RODAJE PRIMERA SEMANA DE JULIO JORNADA COMPLETA			

MIGUEL R. BARBERO	CARGO:	CAMARA Y MONTADOR	
DÍA	HORA	TAREA	LUGAR
Dos semanas antes del rodaje	Día 1	Solicitar permisos	Teletrabajo
		Contratar servicios	Teletrabajo
		Materiales equipo técnico	Teletrabajo
		Gestiones de comunicación	Teletrabajo
Jornada completa	Día 2	Localizaciones	In situ
		Comprobar materiales	In situ
		Gestiones de comunicación	Teletrabajo
Jornada completa	Día 3	Casting de equipo tecnico.	Hotel Plaza España Madrid
		Agenda de personal humano	Organigrama
		Gestiones de comunicación	Teletrabajo
RODAJE PRIMERA SEMANA DE JULIO JORNADA COMPLETA			
MES DE AGOSTO	TELETRABAJO	MONTAJE	
JORNADA COMPLETA		ETALONAJE	
		ENTREGA DEL PROYECTO A TIEMPO	
		SONIDO	
		GARANTIZAR EL PRODUCTO FINAL	
		GARANTIZAR EXPOSICION Y DISTRINUCION A MEDIOS	

6.5. Presupuesto

ANUNCIO:	TIRO EN ROJO	EQUIPO:	LCDLCA	GRUPO:	PR3	ASIGNATURA:	TFG	GRADO:	PUBLICIDAD Y RELACIONES PÚBLICAS			
PERSONAL ARTÍSTICO			MONTAJE Y SONORIZACIÓN				SUMA DE TOTALES					
CONCEPTO	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD	TOTAL	CONCEPTO	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD	TOTAL					
ACTORES	1	580	580	ESPECIALISTA				PERSONAL ARTÍSTICO	735			
EXTRAS	1	155	155	EN POST				EQUIPO TÉCNICO	1675,32			
TOTAL PERSONAL ARTÍSTICO			735	PRODUCCIÓN	1	419,3	419,3	MONTAJE Y SONORIZACIÓN	419,3			
EQUIPO TÉCNICO			TOTAL MONTAJE Y SONOR				EFFECTOS VISUALES					
CONCEPTO	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD	TOTAL	CONCEPTO	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD	TOTAL	CONCEPTO	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD	TOTAL	
T. CÁMARA	1	316,91	316,91	ESTUDIO DE				GUION Y DERECHOS				
T. SONIDO	1	316,81	316,81	MONTAJE Y				MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA				
DIRECTOR	1	560,8	560,8	PROGRAMA				LOCALIZACIÓN				
TOTAL EQUIPO TÉCNICO			1675,32	TOTAL MONTAJE Y SONOR			X	PERMISOS				
GUION Y DERECHOS			EFFECTOS VISUALES				SEGURIDAD					
CONCEPTO	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD	TOTAL	CONCEPTO	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD	TOTAL	CONCEPTO	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD	TOTAL	
AYUDANTE				EFEECTO				MÚSICA				
DE DIRECTOR	1	480,8	480,8	PRISMÁTICOS	1	22,99	22,99	SEGUROS				
DIRECTOR DE				OSCURECER				ATREZZO				
FOTOGRAFÍA	0	419		Y ENFRIAR				MAQUINARIA				
TOTAL GUION Y DERECHOS			13,2	IMAGEN	1	22,99	22,99	SERVICIOS				
LOCALIZACIÓN			TOTAL EFFECTOS VISUALES				PERMISOS					
CONCEPTO	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD	TOTAL	CONCEPTO	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD	TOTAL	CONCEPTO	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD	TOTAL	
CASERÓN	1			MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA				DERECHOS DE				
HOTE SIRENA	1	12,9	12,9	CONCEPTO	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD	TOTAL	IMAGEN DE				
TOTAL LOCALIZACIÓN			13,2	ESTETICISTA	1	419,3	419,3	ACTORES	1	32,87	32,87	
MÚSICA			MAQUILLAJE Y PELU				SEGUROS					
CONCEPTO	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD	TOTAL	CONCEPTO	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD	TOTAL	CONCEPTO	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD	TOTAL	
BSO				AYUDANTES	0	257,01	0	RESPONSAB.				
SIN				TOTAL MAQUILLAJE Y PELU			419,3	CIVIL	1	900	900	
DERECHOS				PERMISOS				TOTAL SEGUROS			900	
AUTOR	1	14	14	CONCEPTO	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD	TOTAL	SERVICIOS Y OTROS				
MÚSICO	1	359	359	CONCEPTO	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD	TOTAL	CONCEPTO	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD	TOTAL	
TOTAL MÚSICA			373	CATERING				BOCADILLOS	20	7	140	
AMBIENTACIÓN Y ATREZZO			SEGURIDAD				OTROS					
CONCEPTO	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD	TOTAL	CONCEPTO	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD	TOTAL	CONCEPTO	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD	TOTAL	
CARTIN	1	3	3	AGUA	35	2,5	87,5	FRUTA	35	1,5	52,5	
CROMA	1	10,95	10,95	FRUTA	35	1,5	52,5	ACONDICIONAMIENTO				
VERDE				DE CUERDA	1	5	5	CAMERINO	5			
TINTE				SANGRE	1	7,95	7,95	ACTOR	2	100	200	
CAMISA				CAMISA				MANTAS	15	12	180	
DIRECTOR	1	9,95	9,95	DIRECTOR				TOTAL SERVICIOS Y OTROS			680	
PANTALÓN				DIRECTOR								
DIRECTOR				CINE	1	9,95	9,95					
CINE	1	9,95	9,95	TOTAL ATREZZO			46,8					
TOTAL ATREZZO			46,8	MAQUINARIA								
MAQUINARIA			OTROS									
CONCEPTO	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD	TOTAL									
CÁMARA DE	1	411,4	411,4									
VÍDEO	1	14,52	14,52									
MICROFONO	3	45,51	136,53									
DE CAÑÓN	70	0,98	67,2									
GRUPO	1	10,89	10,89									
ELECTRÓGENO												
GASOIL L.												
PÉRTIGA												
TOTAL MAQUINARIA			640,54									
FUENTES CONSULTADAS:												
CPA Online. (21 de septiembre de 2015). <i>Producción audiovisual: los derechos de los actores</i> . Recuperado de:												
https://www.formacionaudiovisual.com/blog/cine-y-tv/produccion-audiovisual-derechos-actores/												
Sede electrónica del Ayuntamiento de Madrid. Gestiones y trámites:												
https://sede.madrid.es/portal/site/tramites/menuitem.62875cb64654a55e2dbd7003a8a409a0/?vgnextoid=d3476a38d1bed010VgnVCM200000c205a0aRCRD&vgnnextchannel=6d6d5d53be9a0210VgnVCM10												
Sitio web de aseguraturanegocio:												
https://www.aseguraturanegocio.com/formulario/seguros-rc-comercios												
ÁLVAREZ, B. (16 de marzo de 2017) <i>6 claves para registrar un libro o una canción</i> . Consumer. Recuperado de:												
https://www.consumer.es/economia-domestica/sociedad-consumo/6-claves-para-registrar-un-libro-o-una-cancion.html												
Sitio web de Alquiler de maquinaria Gómez Oviedo:												
https://gorentalstore.com/alquiler/grupo-electrogeno-diesel-insonorizado-de-12-kva												
Sitio web de Alquiler de maquinaria de construcción Rentaire:												
https://www.rentaire.es/maquinaria-construccion/alquiler/generadores-electricos/												
Sitio web de Falcofilms:												
https://www.falcofilms.com												
https://www.falcofilms.com/es/28/id-2580/SONY-PMW-F55.html?id_tree=277												
https://www.falcofilms.com/es/28/id-3260/Micr%C3%B3fono-de-ca%C3%B1%C3%B3n-RODE-VIDEOMIC.html												
https://www.falcofilms.com/es/28/id-584/P%C3%A9rtiga-para-micr%C3%B3fono-de-ca%C3%B1%C3%B3n-RODE.html												

CAPITULO VII

7.1. Bibliografía

- Adelman, K. (2017) *Cómo se hace un cortometraje*. Madrid: Rialp
- Blumenfed, S., Vachaud, L. (2003) *Brian de Palma por Brian de Palma*. Barcelona: Alba Editorial.
- Casas, Q. (2007) *David Lynch*. Madrid: Cátedra.
- Cousins M. (2011) *The Story of the film* (Documental).
- Cousins, M. (2018) *Historia y arte de la mirada*. Barcelona: Pasado y presente
- Crowe, C. (2000) *Conversaciones con Billy Wilder*. Madrid: Alianza Editorial.
- Figgis, M. (2008) *El cine digital*. Barcelona: Alba Editorial.
- Gonzalez Albalate, A. (2017) *Los mundos oníricos de David Lynch*. Trabajo fin de grado. Badajoz: Universidad de Extremadura.
- Irving, D., Rea, P. (2015) *Producing and Directing the Short Film and Video*. Swansea: Routledge.
- Lumet, S. (1996) *Making Movies*. Nueva York: Vintage Books.
- Lynch, D., Mckenna, K. (2018) *Espacio para soñar*. Barcelona: Penguin Random House.
- Marie Munroe, R. (2009) *How not to make a short film*. Nueva York: Hachette Books.
- Mckee, R. (2013) *El guión*. Barcelona: Alba Editorial.
- Mercado, G. (2012) *La visión del cineasta. Las reglas de composición cinematográfica y como romperlas*. Madrid: Anaya.
- Padilla Díaz, A. (2018) La conexión escenográfica entre Cuando los ángeles caen y La trilogía de apartamentos de Roman Polanski. En *Escena: revista de las artes* vol.78, Nº. 2, págs. 12- 36.
- Padilla Díaz, A. (2018) La poética claustrofóbica de los no hogares en Repulsión. En *Fonseca journal of communication*. Nº. 14, 2017, págs. 147-166. Salamanca: Universidad de Salamanca.

Parrondo, E. (2019) Sobre la estructura y la voz-over en *Arrebato* (pp. 105-135). En *De Arrebato a Zulueta*. Madrid: Trama editoriales.

Santos Romero, F. (2009) El cine dentro del cine. En *Frame: revista de cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación*. Nº. 4, págs. 281- 313. Sevilla: Universidad de Sevilla.

Scheffer, R. (2008) *El autorretrato en el documental*. Madrid: Editorial Catálogos.

Snyder, B. (2010) *¡Salva al gato!: El libro definitivo para la creación de un guión*. Barcelona: Alba Editorial.

Thomas Elsaesser, M. H. (2009) *Film Theory: An Introduction. Through the Senses*. Swansea: Routledge.

Truby, J. (2009) *Anatomía del guión*. Barcelona: Alba Editorial.

Truffaut, F. (2010) *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza Editorial.