



Universidad de Valladolid

TRABAJO FINAL DE MÁSTER

**Máster en Cine, Comunicación e
Industria Audiovisual**

**Concepción, guion literario y desarrollo
técnico-artístico y narrativo del cortometraje
de ficción *Match***

Javier Canal Diez

Tutora: Ana Isabel Cea Navas

Facultad de Filosofía y Letras

Departamento de comunicación audiovisual y publicidad

Curso: 2022-2023

Canal Diez, Javier (2023) Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción *Match*. Universidad de Valladolid

¿Sabes cuando la gente dice: "Atrapa el momento"? No sé, empiezo a pensar que es al revés. Que es el momento el que nos atrapa

(Nicole a Mason Jr. en *Boyhood*, Richard Linklater, 2014)

Cada desventaja tiene su ventaja

(Johan Cruyff)

No hay nada más peligroso que no arriesgarse

(Pep Guardiola)

Agradecimientos

A mi familia, Marta, Paula, Pablo y Jesús, y mi pareja, Irati, por apoyarme en este y otros proyectos

A mis compañeros y amigos, Laura Gamboa y Enrique Domingo, por dedicar un rato de su tiempo a leer mi guion, corregirlo, darme consejos para mejorar y, sobre todo, acompañarme en este camino

A Ana Cea por tutorizarme y guiarme en este Trabajo de Fin de Máster y en otros trabajos del pasado

Canal Diez, Javier (2023) Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción *Match*. Universidad de Valladolid

Título: Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción *Match*

Autor: Javier Canal Diez

RESUMEN:

Este Trabajo Final de Máster de carácter profesional pretende mostrar de una manera cercana, tanto desde el punto de vista teórico como práctico, el proceso creativo de un cortometraje, desde su concepción hasta finalizar la fase de preproducción en la que se incluye la elaboración de guion literario y el desarrollo técnico-artístico y narrativo del filme breve titulado *Match*, de tal modo que sea posible realizar una futura grabación y así completar las dos últimas fases de una producción cinematográfica (producción y postproducción). Para ello, sigue directrices como el paradigma de Syd Field y simultáneamente en el guion se toma como referente el término sociológico del amor líquido de Zygmunt Bauman, centrado en la temática de las relaciones de pareja cultivando el género de comedia a partir de los encuentros para compartir partidos de fútbol y la tendencia actual de conseguir citas para conocer gente a través de las *apps*. Se sigue un estilo similar al que desarrolla Álvaro Fernández Armero en la obra *El Columpio* y Daniel Sánchez Arévalo en los metrajés cortos *Pene* y *¡Gol!* Además, se ha elaborado un dossier que pueda servir como base de consulta para otros autores.

Palabras clave: Cine, Bauman, El Columpio, ¡Gol!, Pene, Match, cortometraje.

Enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/1E5AI1x8YWA7chEcTE4OhmHXxfysfDeMQ?usp=sharing>

Canal Diez, Javier (2023) Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción *Match*. Universidad de Valladolid

Title: Conception, script and technical-artistic and narrative development of the fiction short film *Match*

Author: Javier Canal Diez

ABSTRACT

This professional Master's Final Project aims to show in a close way, both from a theoretical and practical point of view, the creative process of a short film, from its conception to the end of the pre-production phase, which includes the development of the literary script and the technical-artistic and narrative development of the short film entitled *Match*, so that it is possible to make a future recording and thus complete the last two phases of a film production (production and post-production). To do this, it follows guidelines such as Syd Field's paradigm and simultaneously in the script the sociological term of liquid love by Zygmunt Bauman is taken as a reference, focused on the theme of couple relationships cultivating the comedy genre from the meetings to share soccer matches and the current trend of getting dates to meet people through apps. It follows a similar style to that developed by Álvaro Fernández Armero in the short film *El Columpio* and Daniel Sánchez Arévalo in the short films *Pene* and *¡Gol!* In addition, a dossier has been prepared that can serve as a reference base for other authors.

Keywords: Cinema, Bauman, *El Columpio*, *¡Gol!*, *Pene*, *Match*, short film.

Link:

<https://drive.google.com/drive/folders/1E5AI1x8YWA7chEcTE4OhmHXxfysfDeMQ?usp=sharing>

Índice

1. Introducción	7
1.1. Justificación	7
1.2. Objetivos.....	8
1.3. Estructura	9
2. Metodología	9
3. Marco contextual.....	10
3.1. Zygmunt Bauman, el amor líquido y las <i>apps de citas</i>	10
3.2. Álvaro Fernández Armero y <i>El columpio</i> (1992)	13
3.3. Daniel Sánchez Arévalo: <i>Pene</i> (2007) y <i>¡Gol!</i> (2002).....	15
4. Elaboración del proceso creativo	17
4.1. El guion literario	17
4.2. Influencias a la hora de desarrollar la historia	18
4.3. Personajes	19
4.4. Guion técnico	21
4.5. Localizaciones	22
4.6. Plan de rodaje.....	25
4.7. Tráiler.....	25
4.8. Póster	26
4.9. Canción original.....	33
5. Conclusiones	34
6. Bibliografía y filmografía.....	36
6.1. Bibliografía	36
6.2. Filmografía.....	38
7. Anexos.....	39

1. Introducción

Carlos Saura afirmaba que “el cine es contar historias”. Este trabajo pretende sentar sus bases en las palabras de Saura y encontrar el sentido en el arte de narrar a través del cine. Así, tomando como referente al maestro Saura en el proyecto que nos ocupa se intenta mostrar el proceso creativo previo al rodaje y a la postproducción, centrado en la escritura de guion y el desarrollo técnico-artístico y narrativo que hay detrás de la construcción de un relato cinematográfico. Para ello, se han seguido distintas fases para la preparación del proceso inicial de producción del cortometraje de ficción *Match*, que incluye la realización de un tráiler (se puede ver en el siguiente enlace: <https://drive.google.com/drive/folders/1E5AI1x8YWA7chEcTE4OhmHXxfysfDeMQ?usp=sharing>). Este Trabajo de Fin de Máster tiene dos partes diferenciadas: la primera está centrada en una explicación de los referentes artísticos que se han tenido en cuenta para la elaboración de este filme breve y la segunda muestra su proceso creativo.

Match, como acabamos de decir, se presenta como un cortometraje de ficción cuyo objetivo es representar la manera de ligar hoy en día con el uso de aplicaciones para citas y con términos como *ghosting* o *match*, que se han instalado en la sociedad actualmente. También se aprecia la manera de lidiar la timidez del cara a cara con la comodidad que muchos jóvenes sienten detrás de una pantalla a la hora de hablar y conversar con las personas.

1.1. Justificación

1.1.1. Desde el punto de vista social

Recogiendo el mensaje que trasciende a *Match* sobre la manera de ligar en el presente hay que acudir, inevitablemente, a la idea desarrollada por Zygmunt Bauman denominada amor líquido. El germen de este Trabajo Final de Máster se sustenta en la unión de la necesidad de contar historias, que es inherente al ser humano, y los aspectos asociados a este término de Bauman. Asimismo, otra de las propuestas para realizar este proyecto se centra en describir el proceso creativo que se lleva a cabo, como venimos diciendo, durante el desarrollo de una obra cinematográfica, en este caso un cortometraje.

Paralelamente, se pretende conseguir la identificación del público joven con los personajes de la obra, dado que en la realidad los jóvenes hacen uso de apps de citas como *Bumble*, *Tinder* o *Badoo*, a la vez de enseñar las nuevas formas de relacionarse a generaciones que no han vivido este tipo de interacciones sociales a través de una

Canal Diez, Javier (2023) *Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción Match*. Universidad de Valladolid

pantalla. El auge de las redes sociales de citas ha sido vertiginoso en los últimos años. En 2018 una aplicación como Tinder tenía 57 millones de usuarios por mes; tres años más tarde, en 2021, contaba con más de 400 millones de usuarios (Alberca y San Narciso, 2023).

1.1.2. Desde el punto de vista personal

Siempre me han interesado las interacciones sociales y la manera de relacionarse que tiene la gente. Por ello, cuando pensé en la historia me pareció que podía ser una buena idea mostrar la situación de la sociedad actual en la que en ocasiones se priorizan aspectos como el físico sobre la personalidad. Sin embargo, cuando se descubre algo que choca con la manera de ser, como sus ideales o sus gustos, el trato y las ganas de conocer a la otra persona cambian. Debido a ello, muchas de las relaciones actuales son más físicas que intelectuales, ya que prima la atracción por el cuerpo y el resto queda relegado a un segundo plano.

De igual forma, mi intención era rendir homenaje a uno de mis cortometrajes favoritos, *El Columpio* (1992) de Álvaro Fernández Armero, con el uso de la voz en off para el desarrollo de los sentimientos de los personajes y a uno de mis directores españoles de referencia, Daniel Sánchez Arévalo, y, concretamente, he tenido en cuenta dos de sus filmes breves: *Pene* (2007) y *¡Gol!* (2002), por sus referencias futbolísticas y por el uso de la voz en off en ambos. Cabe añadir que también recurre al fútbol en el largometraje *La Gran Familia Española* (2013), cinta que también se ha revisado para la elaboración de este TFM.

1.2. Objetivos

El objetivo general de este Trabajo Final de Máster es elaborar un cortometraje siguiendo los procesos creativos de una obra cinematográfica y, por tanto, aplicando los conocimientos adquiridos durante el curso del plan de estudios *Máster en Cine, Comunicación e Industria Audiovisual*.

Los objetivos específicos son:

- OE1: Articular una memoria del proceso creativo de un cortometraje
- OE2: Generar reflexiones sobre el amor y la visión que se tiene de él actualmente
- OE3: Mostrar al público la realidad de las aplicaciones de citas

Canal Diez, Javier (2023) Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción *Match*. Universidad de Valladolid

- OE4: Aprender a sortear los obstáculos ante la falta de medios profesionales para el cortometraje

1.3. Estructura

El presente trabajo está configurado por tres partes fundamentales:

- Primera parte: resumen e índice (preliminar) y la presente introducción.
- Segunda parte:
 - Metodología
 - Marco contextual, conformado por 3 secciones
 - Elaboración del proceso creativo
- Tercera parte: Conclusiones

Además de estas tres partes fundamentales se incluye una bibliografía y una serie de anexos que completa la memoria en la que se incluye el dossier, junto con documentación de preproducción.

2. Metodología

El método que se ha llevado a cabo para la elaboración de este TFM, como se ha apuntado anteriormente, ha consistido en aplicar los conocimientos adquiridos durante el curso a través de varias fases. La primera ha sido el desarrollo de la historia y para ello se ha puesto en práctica todo lo aprendido en la asignatura de *Escritura de Guion*, siguiendo las cinco etapas del proceso de creación, empezando por la idea, tema, desarrollar trama y *storyline*, antes de definir una estructura en tres actos que dio paso a la escritura del guion literario.

Tras varias versiones del guion literario se comenzó a elaborar el guion técnico. Se definieron los planos que conformarían el corto siguiendo el lenguaje cinematográfico, tomando como referencia las obras que se han tomado como referencia.

Una vez terminado este proceso se buscan las localizaciones, las cuales, una vez definidas, se incorporan al guion técnico. Y tras ello se comienza a realizar de forma paralela tanto la elaboración de un plan de rodaje como de un plan de trabajo para el futuro cortometraje.

En dos días se rodaron los planos para el tráiler con un equipo conformado por una Nikon D3200, un trípode y dos objetivos, un 18-55mm y un teleobjetivo 55-200mm. Asimismo,

Canal Diez, Javier (2023) Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción *Match*. Universidad de Valladolid

se utilizó la cámara para realizar fotografías que más tarde sirvieran para la elaboración del dossier que acompaña este TFM.

Una vez terminado, se comenzó el proceso de postproducción con Adobe Premiere, siguiendo lo aprendido en la asignatura de Montaje: Imagen y Sonido. Edición multimedia, en cuestiones de edición de vídeo como de tratamiento de color para el etalonaje con Lumetri. Además, en esta misma materia se han conocido programas de Inteligencia Artificial y aprovechando las nociones que se han adquirido para manejar Midjourney, se ha decidido usar esta herramienta para la elaboración de un póster promocional del futuro cortometraje.

3. Marco contextual

3.1. Zygmunt Bauman, el amor líquido y las *apps de citas*

3.1.1. Zygmunt Bauman

Zygmunt Bauman fue un sociólogo y filósofo polaco de origen judío nacido en Poznan el 18 de noviembre de 1925. En 1939 escapó a la URSS cuando la Alemania nazi invadió Polonia. Más tarde se alistó en el ejército rojo de la Unión Soviética para desempeñar el rol de instructor político y en 1945 recibió una cruz militar al valor.

Mientras continuaba ligado al ejército comenzó sus estudios de sociología en la Universidad de Varsovia, pero tuvo que cambiar de carrera a filosofía debido a que se consideraban de burgueses y fueron suprimidos. En sus nuevos estudios se especializó en filosofía marxista. En 1953, tras haber logrado el puesto de mayor en el ejército fue expulsado con deshonor porque su padre se presentó en la embajada de Israel para solicitar una visa de emigrante.

Por estos años también coincidió su matrimonio con Janina Lewinson, escritora y superviviente del gueto de Varsovia con la que vivió hasta su fallecimiento en el 2009. Con el tiempo su pensamiento marxista fue cambiando y comenzó a ser más crítico con el gobierno polaco. En enero de 1968 renunció al partido y en marzo de ese mismo año fue obligado a renunciar a su nacionalidad y a emigrar. Este hecho coincidió con las purgas que se estaban llevando a cabo por las protestas estudiantiles.

Se estableció en Tel Aviv y después en Estados Unidos, Australia y Canadá antes de llegar a Leeds, a donde llegó en 1972 y en el lugar en el que comenzó a dar clase en la Universidad. Fue contratado como profesor de Sociología y llegó a ser director de

Canal Diez, Javier (2023) Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción *Match*. Universidad de Valladolid

departamento. A partir de ese momento escribió y publicó en inglés, su tercer idioma y su reputación creció a la par que se comenzaban a conocer más sus estudios.

Bauman cuenta con una dilatada obra conformada por 57 libros y más de cien artículos. Estos han versado de cuestiones muy diferentes, desde el holocausto a los movimientos sociales, el consumismo o la globalización. “La obra de Bauman no pretende ofrecer teorías o sistemas definitivos. Se limita a poner de manifiesto nuestras propias contradicciones sociales y existenciales, así como las tensiones que surgen cuando los seres humanos nos relacionamos entre sí” (García-Valdecasas, 2017).

3.1.2. El amor líquido y las *aplicaciones de citas*

Antes de entender el concepto de amor líquido, Bauman desarrolla la idea de VICA, un acrónimo que significa Volatilidad Incierta Complejidad y Ambigüedad. A través de este término Bauman define la modernidad y la tendencia al cambio que hay en la sociedad. Es por ello, que cada término del acrónimo ahonda más en los problemas sociales actuales.

La Volatilidad hace referencia a que se experimentan cambios impredecibles, lo que hace que “los ciclos de vida de las cosas y los lazos sean menores” (Hamilton, 2020, p.2). La modernidad es Incierta ya que los hechos que tenían un resultado previsto ahora tendrán mayor cantidad de factores “que harán que el producto varíe entre multitud de posibilidades” (Hamilton, 2020, p.2).

De igual forma, la Complejidad está presente en nuestro día a día, ya que Bauman lo relaciona con el acceso a la información. Actualmente se pueden encontrar múltiples soluciones para un mismo problema y aunque se piense que esto no sería difícil, para el polaco es totalmente al revés, ya que la amplia gama de distintas respuestas hace que todo se complique, porque cada persona debe encontrar cuál es la que realmente le sirve.

Por último, está el término más complejo: la Ambigüedad, íntimamente relacionado con el anterior, pero con una ligera diferencia, ya que tener un solo hecho puede contener múltiples verdades lo que hace “que la realidad actual pasa a un segundo plano y la perspectiva personal emerge a la primera pantalla, abriendo las puertas de la ambigüedad” (Hamilton, 2020, p.2).

Dentro de la modernidad establecida, Bauman enuncia el término del “amor líquido”. Para ello, primero hay que entender la globalización y, en especial, el consumismo. Esto

Canal Diez, Javier (2023) *Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción Match*. Universidad de Valladolid

se debe a que el pensador desarrolla la idea de que este se ha apoderado de los seres humanos a la hora de establecer lazos afectivos, lo que hace que lo entiendan como la adquisición de un producto.

Igualmente, otro de los términos importantes para el “amor líquido” es el individualismo. A la hora de definirlo, utiliza dos enfoques distintos. Por un lado, está la búsqueda de alguien igual a nosotros mismos, rechazando a todos aquellos que difieran algo de nuestros gustos y por otro está la idea de que el individualismo, que lo relaciona con lo anterior, es la satisfacción de las necesidades propias sin tener en cuenta a la otra persona ni sus gustos. “Sus amistades nacen en las redes sociales, y para terminar con alguna de ellas cuando no les interesa, no tienen más que usar el botón de ‘bloquear o reportar’ a dicha persona” (Bauman, 2005, cit. en Hamilton, 2020, p.4).

Esta idea de Bauman adquiere otra dimensión con Internet, ya que las personas encuentran muchas más facilidades para conocerse y llegan “a significar un lugar para poder hacer lo que generalmente las personas no harían en los espacios tradicionales y físicos de la vida cotidiana” (Espinoza Rojas, 2015, cit. en Hamilton, 2020, p.4). Estas nuevas formas de comportarse han hallado su lugar dentro del ecosistema actual de aplicaciones con las *dating apps* o *apps de citas* como *Tinder*, *Bumble*, *Badoo*, *Grinder*, etc.

La manera de proceder en estas aplicaciones consiste en que la persona se crea un perfil con su foto y una biografía. En algunas se responden a unas preguntas para ver puntos en común. Una vez creada la cuenta comienzan a aparecer las imágenes de otros usuarios en pantalla y cada uno debe escoger si le interesa o no, si desliza a la izquierda es que no está interesado, pero si es a la derecha, sí. En el caso de que ambos deslicen a la derecha harán match y comenzarán a hablar por chat.

La mecánica es muy simple y se ha expandido a otros sectores, como el mundo del fútbol. En este caso, es una *app* denominada *TransferRoom*. “Los clubes pueden poner en el escaparate a cualquier futbolista con el que no cuentan y fijar un precio desde el móvil [...] que con un movimiento de dedo se convertirá en el inicio de una bonita historia o irá directamente a la basura. Un gesto en la pantalla dicta sentencia: hacia la derecha, "interest": el "match" futbolero; hacia la izquierda, "dismissed": a otra cosa” (Azparren, 2023).

Canal Diez, Javier (2023) Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción *Match*. Universidad de Valladolid

En este caso puntual del fútbol, también tienen citas. “Los encuentros, por supuesto, están coronados con los ‘speed dating’, donde se abre la oportunidad de estrechar lazos con clubes variopintos. Se organizan dos o tres por temporada en un hotel” (Azparren, 2023). En los *speed dating*, los representantes de los clubes tienen reuniones de 15 minutos en las que única y exclusivamente se habla de los futbolistas en cuestión que les interesan. Una vez terminados esos 15 minutos, se pasa a otra mesa para tener otra cita.

El uso de estas aplicaciones ha cambiado la concepción de amor, y de otros campos, tal y como los conocemos. “El contexto de las *apps* de citas se basa en la economía del exceso y esto, a medio y largo plazo, acaba por destruir la experiencia del romance” (Pérez, 2022).

Retomando a Bauman y su teoría sobre el amor líquido es inevitable ver cómo las *dating apps* son un claro ejemplo de este concepto, tanto por la globalización como por el individualismo. “La situación presente también influye en el desenvolvimiento [...] a las personas que se integran a lo largo de un proceso comunicativo. Se vuelven líquidas no sólo por lo que buscan obtener o desechar en cualquier instante sino también porque la misma plataforma les da esa facilidad. La plataforma los libera de la responsabilidad, los hace menos sensibles” (García, 2020, pp. 80-81).

3.2. Álvaro Fernández Armero y *El columpio* (1992)

3.2.1. Álvaro Fernández Armero

Álvaro Fernández Armero nació el 6 de marzo de 1969 en Madrid. Estudió Filosofía en la Universidad Complutense de Madrid y, posteriormente, se formó en distintos cursos de guion, dirección y fotografía antes de comenzar su carrera como cineasta.

Su debut llegó con el cortometraje *El columpio*, que ganó el Goya al Mejor Cortometraje de Ficción en 1993, con Coque Malla y Ariadna Gil de protagonistas. Tras el éxito cosechado, en 1994 realizó su primer largo volviendo a la comedia con la cinta *Todo es mentira*, también protagonizado por Coque Malla acompañado de una joven Penélope Cruz. Con esta obra logró la nominación al Goya al Mejor Director Novel.

Regresó a la gran pantalla con la cinta *Brujas* en 1996, de nuevo contó en su elenco con Penélope Cruz, acompañada de Ana Álvarez, Neus Asensi y Beatriz Carvajal, en una comedia dramática que ponía el foco sobre las mujeres. Tras ella dirigió: *Nada en la nevera* (1998), en la que una vez más participó Coque Malla junto a María Esteve, *El arte*

Canal Diez, Javier (2023) Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción *Match*. Universidad de Valladolid

de morir (2000), con el que se introduce en el género del suspense, y *El Juego de la verdad* (2004), su vuelta a la comedia romántica.

Su siguiente película supuso una nueva incursión en otro modo narrativo, a través de la dirección del documental *Ángel Nieto: 12+1* (2005). Y su vuelta a la comedia llegó de la mano de *Salir pitando* (2007), con Willy Toledo y Javier Gutiérrez. En el 2007 comenzó una nueva etapa como realizador al centrarse en proyectos televisivos, dirigiendo episodios de varias series: *El síndrome de Ulises* (2007-2008), *Cazadores de hombres* (2008), *Alfonso, el príncipe maldito* (2010), *Doctor Mateo* (2009-2011), *Hospital Central* (2012) y *Con el culo al aire* (2013-2014).

Reaparece en las salas de cine con *Las ovejas no pierden el tren* con Raúl Arévalo e Inma Cuesta, antes de regresar a las series, con la realización de diversos capítulos en las ficciones: *Algo que celebrar* (2015), *Allí abajo* (2016-2017) y *Sabuesos* (2018). En 2019 estrena el largometraje *Si yo fuera rico* antes de retomar de nuevo las series con *Vergüenza* (2017-2020), protagonizada por Javier Gutiérrez, *Diarios de la cuarentena* (2020), *Relatos con-fin-a-dos* (2020) y *Hit* (2020).

Su último largometraje fue un trabajo con Netflix llamado *A mil kilómetros de la Navidad* (2021) y su última serie fue una nueva colaboración con Movistar +, al igual que sucedió con *Vergüenza*, que se titula *Sentimos las molestias* (2022-2023). Actualmente está inmerso en la cinta *Ocho apellidos marroquies*, que se estrenará a finales de 2023.

3.2.2. *El columpio* (1992)

El columpio fue el debut de Álvaro Fernández Armero en 1992. La cinta ganó el Goya a Mejor Cortometraje de Ficción en 1993. Está “interpretado por dos actores, entonces casi desconocidos, Ariadna Gil y Coque Malla, y rodado en una sola localización, el metro de Madrid. Las voces en off de los protagonistas y sus furtivas miradas consiguen, en 9 minutos construir una historia con la que cualquiera podría identificarse: la misteriosa atracción por un desconocido en el andén del metro” (Armero, 2013).

Varios críticos consideran este filme breve un clásico del cine español, alabando la cotidianeidad de la situación. “Lo mejor de *El columpio* es que es algo que nos puede haber pasado a cualquiera, y el atisbo de esperanza que propone, nos deleita con la idea de que nuestra media naranja puede estar por ahí, esperándonos de la misma manera que nosotros la esperamos” (Calero, 2008).

Canal Diez, Javier (2023) Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción *Match*. Universidad de Valladolid

3.3. Daniel Sánchez Arévalo: *Pene* (2007) y *¡Gol!* (2002)

3.3.1. Daniel Sánchez Arévalo

Daniel Sánchez Arévalo nació, tal y como dice él, por accidente en Madrid el 24 de junio de 1970. Es hijo del ilustrador y dibujante José Ramón Sánchez y de la actriz Carmen Arévalo. Su padre era cántabro por lo que el cineasta se siente también de esta comunidad, llegando a afirmar que escribe “películas para tener una excusa para estar en Cantabria” (El Diario Montañés, 2019) para “explotar todo el potencial visual de Cantabria” (Ruiz, 2009).

Tras titularse en Administración de empresas, comenzó su carrera como guionista profesional en series como *Farmacia de Guardia* (1995), *Los negocios de mamá* (1997), *Hermanas* (1998) y *Ellas son así* (1999), entre otras. Entre el año 2000 y el 2001 recibió una beca Fullbright que le permitió hacer un Máster de cine en la Universidad de Columbia. Allí realizó el cortometraje *The more you know*, un falso documental que se convirtió en *Profilaxis* (2003).

En 2002, con su cortometraje *¡Gol!*, ganó el Premio del Jurado y el Premio del Público de la segunda edición del Jameson Notodofilmfest, actual Notodofilmfest. En *Exprés* (2003) fue Gran Premio del Jurado en la tercera edición de Jameson Notodofilmfest y se convirtió en el primer cortometraje realizado para Internet que obtuvo una nominación en los Premios Goya.

La cinta *La culpa del alpinista* (2004) fue seleccionada para la Sección Oficial de la 61 Mostra de Venecia, y *Física II* (2004), preseleccionado para la 78ª edición de los Premios Óscar, preludeo de su primera película larga *Azuloscurocasinegro* (2006). *Traumalogía* (2007) y *Pene* (2007) fueron sus siguientes cortometrajes antes de su segunda obra.

Gordos (2009), su segunda cinta, está marcada por la superación y los cambios físicos de Antonio de la Torre, además de ser el primero de sus largometrajes rodado en Cantabria. Tras ello, llegó *(Uno de los) Primos* (2010) un cortometraje que fue la antesala de su tercer largometraje: *Primos* (2011), en la que Comillas se convierte en un personaje más.

El fútbol, que ya había sido importante en *¡Gol!*, vuelve a tener protagonismo en *La gran familia española* (2013) con la final del mundial 2010 de Sudáfrica de fondo, una familia con cinco hijos tiene que enfrentarse a un partido muy importante. Tras ello, volvió a realizar varios cortos y anuncios de Campofrío.

Canal Diez, Javier (2023) *Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción Match*. Universidad de Valladolid

Su vuelta a las películas vino de la mano de Netflix con *Diecisiete* (2019) en la que Cantabria se vuelve más infinita que nunca. De nuevo dirige diversos spots de Campofrío antes de su primera experiencia como director de serie, de nuevo en Netflix, llamada *Las de la última fila* (2022). Su último trabajo fue la dirección de un podcast de Sonora titulado *Nosotros 2036* (2022).

3.3.2. *¡Gol!* (2002)

¡Gol! fue el primer cortometraje con el que ganó los Premios del Jurado y del Público de la segunda edición de Jameson Notodofilmfest. La historia muestra a dos amigos que están viendo un Clásico, un FC Barcelona contra Real Madrid. Ambos son seguidores del Real Madrid y cuando “los merengues” meten un gol, ambos se dejan llevar por la pasión y se terminan dando un beso.

Asimismo, esta fue el primer acercamiento del director al mundo del fútbol, que más tarde volvería a tener protagonismo en *Profilaxis* (2003) y, sobre todo, en *La gran familia española* (2013) en la que el deporte rey, y sobre todo la final del Mundial 2010 de Sudáfrica, fue el hilo conductor de la cinta.

3.3.3. *Pene* (2007)

Pene fue el cortometraje que realizó Daniel Sánchez Arévalo como jurado de la quinta edición del Jameson Notodofilmfest. En él se cuenta la historia de Antonio y Pilar, una pareja de jóvenes separados por dos cosas: sus orígenes y el tamaño del pene de él. A lo largo de 5 minutos, el cineasta cuenta una historia que podría ser su próxima película larga o cortometraje en la que con planos fijos y en movimiento, acompañados por una voz en off, cuenta todo el guion.

Algunos críticos destacaron el ingenio a la hora de narrar la historia. “Más que «¿Adónde vamos?» o «¿De dónde venimos?», la pregunta más reiterada a lo largo de la historia del hombre (y aquí queremos incidir en «hombre», y no «humanidad») tal vez sea «¿El tamaño importa?». Sí, nos referimos al miembro viril, al Pene, título de un curioso cortometraje rodado por Daniel Sánchez Arévalo [...] que juega con la metaficción (el cine dentro del cine, el corto dentro del corto) para construir este cortometraje «protagonizado» (es un decir) por Antonio de la Torre y Pilar Castro” (Campos, 2012).

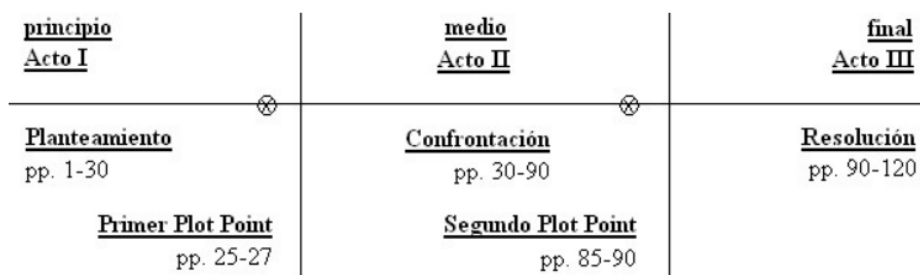
4. Elaboración del proceso creativo

Para elaborar este Trabajo Final de Máster de carácter profesional, se ha realizado un recorrido creativo a través, como se ha detallado en la Metodología, de lo aprendido durante el curso académico, desde el *storyline* hasta, en este caso, la postproducción del tráiler. En este apartado, por tanto, se comentará cómo ha sido todo el desarrollo partiendo de la idea y finalizando con la construcción del tráiler.

4.1. El guion literario

Para elaborar el guion literario primero se comenzó a pensar la idea. Esta fue una de las propuestas que estuvieron sobre la mesa para presentar en la asignatura de Escritura del Guion. Una vez pensada la idea y el tema, se conformó la trama y el *storyline*. Para ello se han seguido las directrices de Syd Field en *El Manual del guionista* (1984).

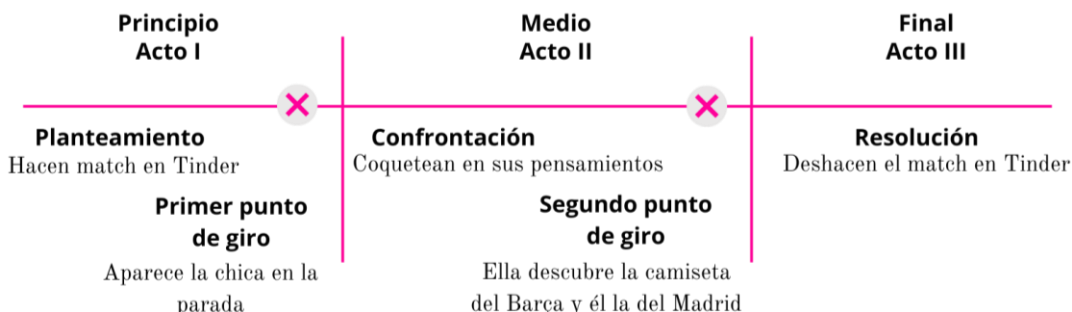
Figura 1: Paradigma de Syd Field



Fuente: *El manual del guionista* (1984)

En el caso de *Match*, el paradigma de Syd Field quedaría así:

Figura 2: Paradigma de Syd Field en *Match*



Fuente: Elaboración propia

Una vez planteados estos tres elementos, se comenzó con la construcción de los personajes. Para ello, se ha diseñado una ficha de personajes en las que se buscaron

Canal Diez, Javier (2023) *Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción Match*. Universidad de Valladolid

respuestas a las preguntas quién, qué, cuándo, dónde y cómo para poder establecer su pasado, presente y su futuro, además de sus intereses y gustos para dotar de más personalidad a Álex y Carmen.

Tras determinarse el tono, que en este caso se decidió que fuese humor, considerando que era la mejor opción para acercarse al tema, además de que fuese más cercano al público, se pasó a la escritura de guion. Siguiendo la estructura en tres actos, se han escrito hasta cinco versiones para obtener la definitiva, el 2 de junio (ver anexo: Guion literario de *Match*). A lo largo de estas cinco versiones se definieron mejor las acciones, y, sobre todo, se intentó perfeccionar la descripción y la redacción de los diálogos.

4.2. Influencias a la hora de desarrollar la historia

A la hora de elaborar el guion literario hubo una serie de influencias. La principal, y que más se palpa, es *El Columpio*, de Álvaro Fernández Armero. La primera vez que vi el cortometraje me gustó mucho la manera de tratar a los personajes y cómo construía el diálogo a través de la voz en off. De igual forma me pareció una obra sencilla y fácil de realizar, ya que se realiza en una sola ubicación y, al no tener diálogo como tal, se evita los problemas de grabación de sonido.

Fue por ello que hay mucho de *El Columpio* en *Match*, aunque hay más de una localización, casi todo el corto sucede en una sola, además de que los personajes solo se desarrollan a través de la voz en off. De igual forma, esta decisión también tiene que ver con la falta de medios al ser un estudiante y poder subsanar los posibles problemas del sonido directo.

En cuanto a *¡Gol!* de Daniel Sánchez Arévalo fue una de las claves para que *Match* no tuviese diálogos sobre temas políticos. La idea original era llevarse los gags después del segundo punto de giro a un tono de humor negro, constituyendo una ácida sátira política. Sin embargo, y tras valorarlo mucho, no terminaban de encajar de la manera adecuada. Por ello, y tras ver *¡Gol!* fue cuando se tomó la decisión de que sería mejor llevarlo al fútbol y a una lucha que es internacional: un Clásico entre el FC Barcelona y el Real Madrid.

Asimismo, mientras redactaba el guion investigaba para encontrar algún estudio científico sobre el amor que tienen las personas a sus equipos de fútbol. Siempre había escuchado una frase de Eduardo Galeano en la que el escritor afirmaba que “En la vida,

Canal Diez, Javier (2023) *Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción Match*. Universidad de Valladolid

un hombre puede cambiar de mujer, de partido político o de religión, pero no puede cambiar de equipo de fútbol”. Siguiendo esa frase casi como si fuese un ‘mantra’, encontré el siguiente artículo en el que “la pasión por el fútbol es similar al sentimiento de una persona enamorada” (Onda Cero, 2017). “Los científicos Catarina Duarte, Miguel Castelo-Branco y Ricardo Cayolla comprobaron durante tres años que ‘los circuitos cerebrales que se activan en los hinchas de fútbol son los mismos que en el amor romántico’ [...] El científico Castelo-Branco va más allá y asegura que la amígdala cerebral se activa más en los aficionados al fútbol que en los que profesan el amor romántico o de pareja” (Gil, 2017).

Por otro lado, de *Pene* se escogió, de nuevo, el empleo de la voz en off y su uso de imágenes para el desarrollo de la historia. En este caso, es interesante ver cómo transita entre la realidad y la ficción con la utilización de la comedia como hilo conductor.

4.3. Personajes

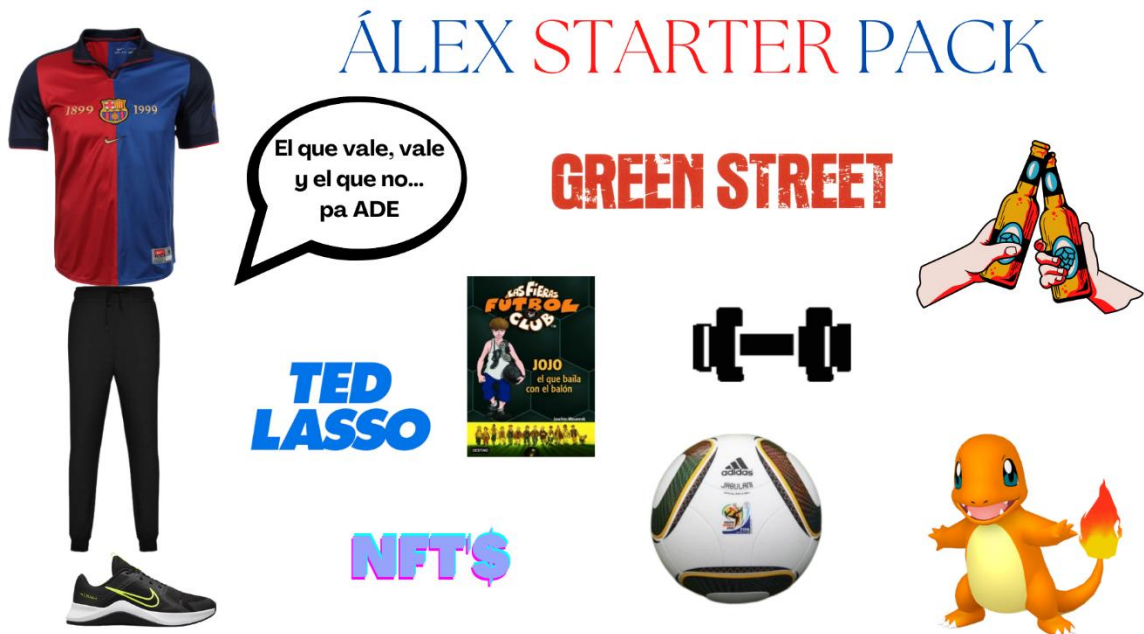
A la hora de construir los personajes se pretendía desarrollar un poco la historia de los protagonistas: ¿qué estudian? ¿cuáles son sus intereses y aficiones? ¿han tenido pareja? Para responder esas preguntas se ha intentado que el perfil se aproximara a los estereotipos actuales de los jóvenes.

Álex → Estudia ADE y en verano se dedica a ir al gimnasio para poder hacer el ejercicio que durante el año no puede practicar. Además, intenta ver series, películas, leer, jugar a videojuegos y quedar con sus amigos. Es friki, sobre todo de Pokémon. Le asusta invertir en NFT's, pero le atrae la idea. Nunca ha tenido pareja y es muy tímido con las chicas. Le gustan los deportes, sobre todo el fútbol, aunque no lo juega. Ha intentado hacer pádel, pero el agarre de la pala le hacía daño en el pulgar.

Carmen → Estudia enfermería y en verano queda todos los días con sus amigas, normalmente debajo de su casa, pero a veces van al centro. Cuando está en casa le gusta ver Instagram y TikTok, pero también le encanta leer y escribir sus propios relatos e historias. Ha tenido alguna pareja, pero lo dejaron porque no terminaban de encajar. Aun así, no ha cejado en su empeño y sigue en la búsqueda de alguien. Desde pequeña ha sido del Real Madrid y es la única conexión que le queda con su padre: el fútbol.

Para entender mejor sus gustos, he creado también una especie de memes de *starter pack* que permiten entender la personalidad y los gustos de ambos.

Imagen 1: Starter pack de Álex



Fuente: Elaboración propia

Imagen 2: Starter pack de Carmen



Fuente: Elaboración propia

4.4. Guion técnico

Una vez terminado el guion literario, tocaba definir los planos que iban a conformar la historia. Al ser un guion relativamente corto, 7 páginas, y grabado en exteriores, se apostó por utilizar planos generales, planos medios, primeros planos y planos detalle (ver anexos: Guion técnico de *Match*).

Planos generales → se usan para presentar el entorno y también se han escogido para ciertas acciones que no tienen demasiada carga dramática en la historia, como las llegadas de Álex y Carmen, miradas entre ambos, el momento en el que ella se va y cuando el bus arranca.

Planos medios y primeros planos → se han decidido emplear para momentos de voz en off y las acciones de mayor carga dramática como cuando Álex se quita la sudadera, cuando se miran enfadados las camisetas o en el momento en el que él hace el corte de manga al irse el bus. También para conocer por primera vez a los personajes y acercarnos a ellos como cuando Álex escucha música o cuando Carmen habla por primera vez (en *off*).

Planos detalle → se han reservado para los momentos en los que el móvil interfiere en la historia ya sea por el match como por el Pokémon Go, la reserva del gym, ya que tienen algún tipo de referencia en las voces en off. También se ha optado por utilizarlo para el momento en el que Álex le alcanza las llaves a Carmen porque se le han caído.

En cuanto a las angulaciones de cámara que marcan el punto de vista, el cortometraje solo contaría con dos contrapicados: cuando se quitan las sudaderas y durante la acción en la que Álex bebe agua. Hay también tres inclinaciones en picado, todas en los instantes en los que se enfoca el móvil. La angulación del resto de planos sería neutra.

En total, el cortometraje estaría conformado por 19 planos, y se grabaría por tramos de luz. Para elaborar el guion técnico se ha utilizado el siguiente esquema:

Figura 3: Esquema guion técnico

Nº Escena				Nº Pág:	
Plano				Descripción vídeo	Descripción audio
Nº	Escala	Angulación	Movimiento cámara		

Fuente: Elaboración propia

En cuanto a los movimientos de cámara, la mayoría de planos son fijos, pero sí se recurre a un desplazamiento de cámara para filmar el seguimiento de Álex, al principio con un paneo hacia la izquierda para mostrar su entorno. Al final del cortometraje, hay un plano con cámara en mano en el corte de manga ya que de esa manera se dota de más dramatismo a ese momento.

4.5. Localizaciones

Respecto a las localizaciones, se han optado por calles cercanas a la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Valladolid. Al ubicarlo en la ciudad del Pisuerga se imprime a la historia de mayor realismo al utilizar lugares reales por los que pasan muchos jóvenes que pueden experimentar esta historia.

La parada del bus se encuentra en el Paseo Prado de la Magdalena, él mismo por el que camina Álex para llegar hasta allí. Se ha optado por esta localización por dos motivos: por un lado porque es un lugar que durante el curso está lleno de estudiantes y gente joven que, como a muchos, se han enamorado de alguien en una parada de bus, y porque la cantidad de árboles que hay permiten filtrar la luz y que no haya una iluminación muy dura a la hora de grabar con luz natural, además de que la imagen no salga quemada.

Asimismo, la Calle Covadonga se ha escogido, al igual que la anterior, por varios motivos: por un lado, tiene unos soportales que permiten grabar sin que la luz sea muy dura y queme la imagen, además de que es una zona en la que viven muchos estudiantes, así que el hecho de que Álex resida en esta zona encaja a la perfección, y, por último, porque como asturiano que soy, me parecía un guiño a mis orígenes que una calle que se llama Covadonga, como la Santina, estuviese presente en el cortometraje.

Imagen 3: Localización de la parada de bus en el Prado de la Magdalena



Fuente: Elaboración propia

Imagen 4: Localización del paseo por el que camina Álex en el Prado de la Magdalena



Fuente: Elaboración propia

Imagen 5: Localización donde vemos a Álex por primera vez en la Calle Covadonga



Fuente: Elaboración propia

Canal Diez, Javier (2023) Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción *Match*. Universidad de Valladolid

4.6. Plan de rodaje

Aunque el cortometraje no se va a grabar, se ha elaborado un plan de rodaje y un plan de trabajo para el momento en el que se pueda filmar. A la hora de desarrollar el documento, se ha establecido el orden de planos en función de la luz necesaria: primero los planos más abiertos, teniendo un plano máster de toda la escena 2, luego se pasaría a los planos medios, después los primeros planos y, por último, los planos detalle (ver anexos: Plan de rodaje de *Match* y Plan de trabajo de *Match*).

Para elaborar el documento se ha utilizado el siguiente esquema:

Figura 4: Esquema del plan de rodaje

	Nº ESCENA	Nº pág	Hora	Tiempo de grabación
Nº Plano	Escala	Angulación	Movimiento	Estimación (horas)

Fuente: Elaboración propia

4.7. Tráiler

Para el tráiler se ha apostado por hacer una propuesta diferente. Siguiendo el ejemplo de algunos de los avances de los últimos años como los de *Arquitectura emocional 1959* (2022) de León Siminiani o *La Reconquista* (2016) y *Tenéis que venir a verla* (2022), ambas de Jonás Trueba, se ha decidido hacer algo distinto inspirado en esos tráileres.

En el tráiler de *Arquitectura emocional 1959* resulta interesante la propuesta que hace al mostrar los lugares en los que se va a desarrollar la historia, pero sin los personajes. Por ello, a la hora de realizar el tráiler se ha optado por algo parecido, al no mostrar a los personajes, pero sí las localizaciones y contar la historia de lo que ocurre antes de llegar a la parada de bus. Además, se da a conocer el entorno en el que viven, ya que esto no se ve en el cortometraje, pero sirven para conocer más a los personajes.

En *La Reconquista*, en el denominado *Tráiler verano*, consideramos que está muy bien utilizada la voz en *off*. En este caso, Itsaso Arana y Francesco Carril analizan la historia desde su punto de vista como personajes y sobre cómo los han construido. En el caso del tráiler de *Match* una voz en *off* contará toda la información sobre la historia de lo que ocurre antes de llegar y sobre la información de los personajes (sus habitaciones, sus gustos, su ropa...).

Canal Diez, Javier (2023) Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción *Match*. Universidad de Valladolid

Por último, en *Tenéis que venir a verla* el tráiler se aleja totalmente de la sucesión de escenas de la película, algo habitual en los tráileres actuales, y muestra, en formato de Super 8, cómo se grabó la cinta con imágenes de detrás de las cámaras. Para *Match* se ha decidido, a través de postproducción, dar la sensación de que el tráiler se ha grabado en Super 8, dándole un toque melancólico y retro para una historia moderna. De igual forma la voz en *off* que se usa aquí cuenta la historia con un toque de humor, algo que también se ha intentado en el guion del tráiler de *Match* (ver anexos: Notas tráiler de *Match*).

Este es el enlace para poder verlo:
<https://drive.google.com/drive/folders/1E5AI1x8YWA7chEcTE4OhmHXxfysfDeMQ?usp=sharing>

4.8. Póster

A la hora de elaborar el póster se han tenido en cuenta dos vías: por un lado, se ha realizado uno con Inteligencia Artificial y por otro se ha optado por uno más artesanal.

4.8.1. Póster con IA

Para crear este póster se decidió utilizar la herramienta Midjourney. Se probó también con Stable Diffusion, pero la calidad y el realismo de las imágenes de la primera hizo que fuese la elegida.

El primer *prompt*¹ que se usó para el póster no funcionó muy bien. “*A movie poster in which a boy and a girl meet at a bus stop and like each other, but don't dare talk to each other. Finally, they decide it's best to go their separate ways. --ar 9:16*”. Los resultados obtenidos no fueron los deseados, ya que salieron opciones de anime y de niños, no de jóvenes cómo era que se pretendía.

Tras ello, se intentó depurar aún más la orden, “*A boy and a girl sitting at a bus stop in Valladolid, Spain, not speaking to each other, but looking at each other out of the corner of their eyes. Cinematic style and hyperrealistic --ar 9:16*”, pero los resultados seguían sin acercarse a lo esperado.

Imagen 6: Resultados de los primeros *prompts*

¹ En este caso, descripción de la imagen que quieres que la IA realice

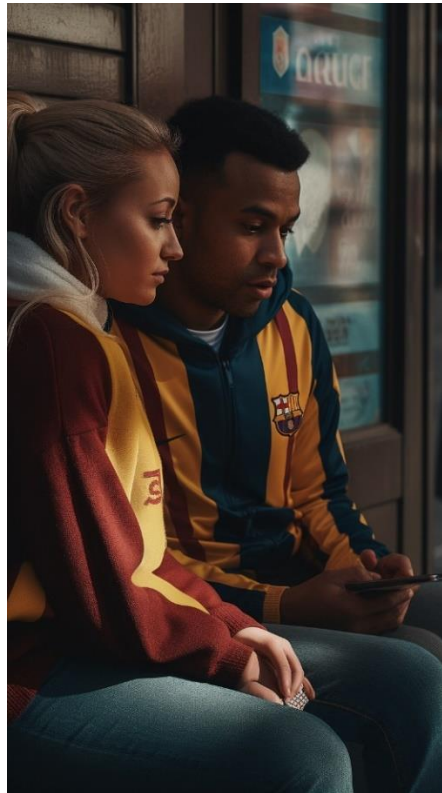


Fuente: Midjourney

En el siguiente se cambió tanto la edad como lo que se pedía, ya que se intentó que recrease las camisetas del FC Barcelona y el Real Madrid. “*A men and a woman sitting at a bus stop in Valladolid, Spain, not speaking to each other. He is wearing a FC Barcelona jersey and she is wearing a Real Madrid jersey. Cinematic style and hyperrealistic --ar 9:16*”. Se acercaba a lo esperado, pero no definía bien ni los escudos ni las marcas, no hizo la diferencia entre equipos y la edad no era la de los protagonistas del cortometraje.

Continuó la búsqueda del *prompt* y en esta ocasión se obtuvo un resultado con el que se empezó a trabajar. “*A man and a woman sitting at a bus stop in Valladolid, Spain, not speaking to each other. The man is wearing a FC Barcelona jersey and the woman is wearing a Real Madrid jersey. On the man's side is a jacket and on the woman's side is a sweater. The camera is in front of them Cinematic style and hyperrealistic --ar 9:16*”. Una vez que se tenía la imagen definida, ya que la postura era la esperada y el color era el deseado, comencé a repetir la orden para ver las distintas versiones que la inteligencia artificial iba realizando, además de ir mejorando las imperfecciones como las deformaciones en los dedos y en las letras.

Imagen 7: Primer *prompt* favorable



Fuente: Midjourney

A partir de este comenzaron a salir los primeros resultados interesantes que podrían servir como un posible póster. En una de las opciones, con el mismo *prompt* anterior, la IA cambió a los personajes de sitio y se obtuvo un segundo borrador que fue la imagen clave con la que se comenzó a trabajar. Los dedos seguían apareciendo deformados, pero comenzaba a acercarse más a lo deseado.

Continuaba intentando que la IA desarrollase bien los escudos y la publicidad de las camisetas del FC Barcelona y del Real Madrid, pero los resultados obtenidos seguían sin ser los deseados. Por ello, se decidió que los protagonistas apareciesen con la sudadera y la chaqueta como salen en el cortometraje y se buscara una parada de bus más limpia, para evitar errores de tipografía. “*A 21 year old boy and a 23 year old girl sitting at a bus stop in Valladolid, Spain, not speaking to each other. The boy is wearing a black sweatshirt and the girl is wearing a blue pullover. The camera is in front of them and there is a cinematic style and hyperrealistic with sunset light --ar 9:16*”.

Imagen 10: *Prompt* clave (izquierda) y primeros resultados casi definitivos (derecha).



Fuente: Midjourney

Se depuró un poco más el *prompt* y con los resultados casi definitivos se comenzó a trabajar en la búsqueda de imágenes en las que no hubiera imperfecciones. Tras una repetición constante hasta conseguirlo, se obtuvieron hasta casi 7 resultados que podrían funcionar como el poster, eligiendo el último por cuestiones estéticas como los pendientes de la chica que creía que podían encajar más en el personaje. “*A 21 year old boy and a 23 year old girl sitting at a bus stop in Valladolid, Spain, not speaking to each other. The boy is wearing a black sweatshirt and the girl is wearing a blue pullover. The camera is in front of them and there is a cinematic style and hyperrealistic with sunset light --ar 9:16*”. Bajo esta orden se consiguió el resultado deseado para el póster.

Aun así, se hicieron pruebas cambiando el color del pelo de la chica y la luz de las imágenes, también se obtuvieron resultados de calidad. Finalmente, se decidió utilizar una de las anteriores ya que la luz rosa hacía que la fotografía tuviese sensación de estar hecha en Estados Unidos más que en España. “*A 21 year old boy and a 23 year old blonde girl sitting at a bus stop in Valladolid, Spain, not speaking to each other. The boy is wearing a black sweatshirt and the girl is wearing a blue pullover. The camera is in front*

Canal Diez, Javier (2023) Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción *Match*. Universidad de Valladolid
of them and there is a cinematic style and hyperrealistic with sunset pink light in summer --ar 9:16".

Imagen 11: Resultado definitivo (izquierda) y pruebas con cambio de pelo y luz (derecha)



Fuente: Midjourney

Para terminar, se eligió la herramienta Canva para realizar el póster. Se utilizó un filtro llamado *retro* para resaltar en la imagen los azules y naranjas, teniendo así más viveza en las sombras. Asimismo, se optó por la fuente *Abril Fatface* en rosa, con relieve y en cursiva, ya que así resalta y el título se puede leer sin problemas.

Imagen 12: Póster definitivo



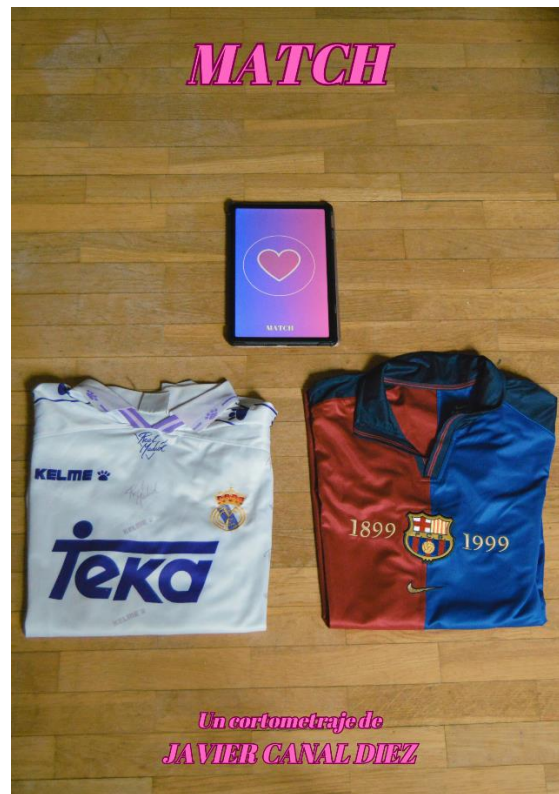
Fuente: Elaboración propia con Midjourney y Canva

La idea de diseñar este póster con Midjourney fue para tener un borrador que poder recrear con los actores en el set de grabación. De esta forma, se tendría ya una idea de cómo sería y se adelantaría trabajo en este apartado.

4.8.2. Póster artesanal

Para el póster artesanal, se siguió una idea más tradicional. Se quiso jugar con el número 3, al tener dos camisetas, que representan a los personajes y un elemento que los une y los separa: la aplicación de citas. Por ello, se colocaron las camisetas una en cada lado, la del FC Barcelona a la izquierda y la del Real Madrid a la derecha y en el medio un teléfono móvil con el inicio de una *app* de citas inventada para el cortometraje. El logo de esta se realizó en Canva para que diese el aspecto de la pantalla que aparecen ahora en los smartphones al abrir una aplicación.

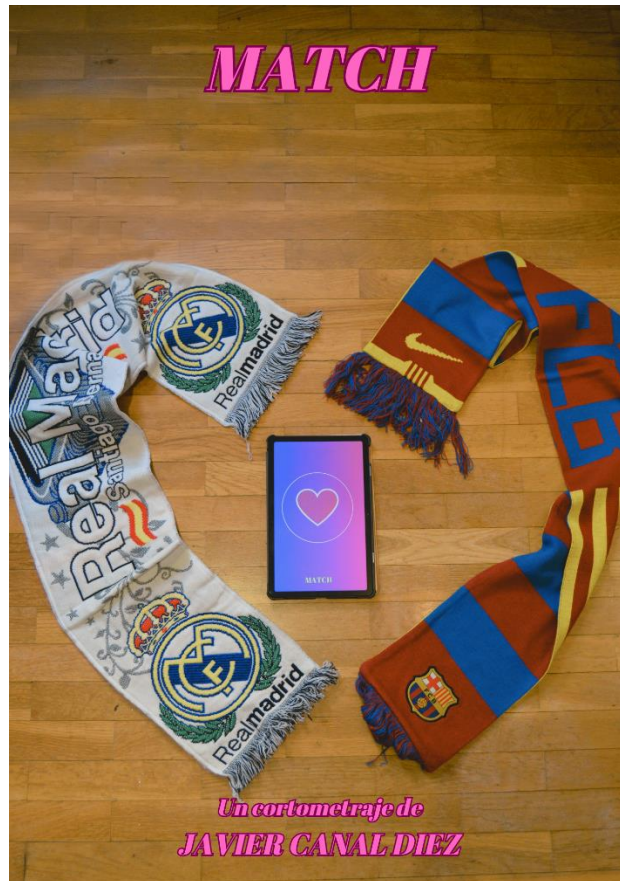
Imagen 13: Póster con camisetas



Fuente: Elaboración propia

Se hizo una segunda versión que en vez de ser con camisetas fue con bufandas y en la que estas simulan un corazón, con el móvil y la *app* en medio. Sin embargo, estas no se unen, ya que al ser dos equipos diferentes que no se llevan bien, están separados por esa barrera, sin llegar a unirse nunca.

Imagen 14: Póster con bufandas



Fuente: Elaboración propia

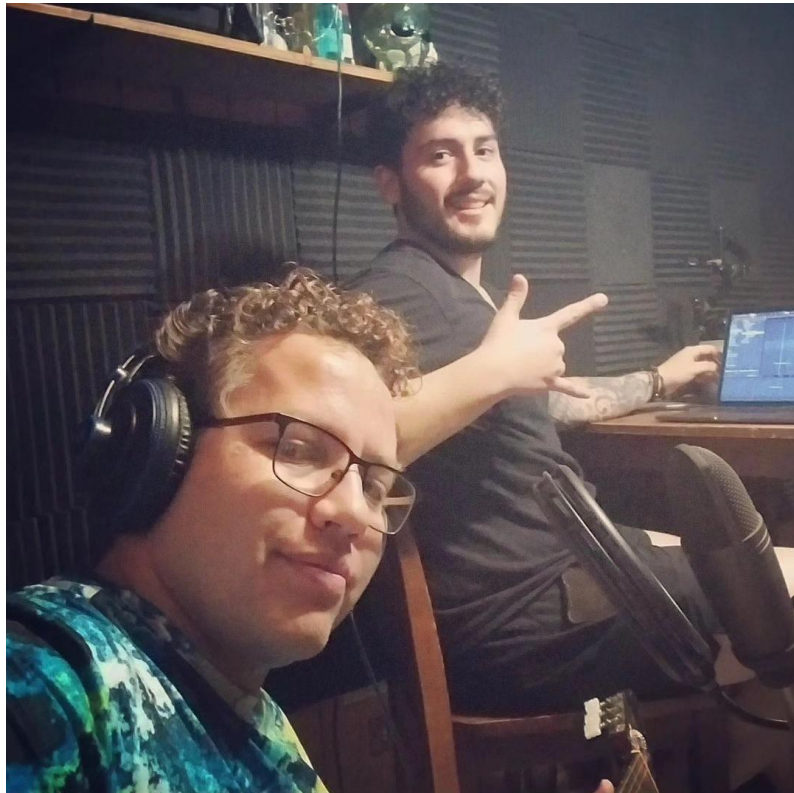
4.9. Canción original

Para distinguir el cortometraje y darle identidad propia, hay una canción original. Esta ha sido realizada por un cantautor mexicano, de raíces asturianas, llamado Nahim Luján-Múñiz Pola. Al no tener imágenes de la cinta, se decidió aplicar un método de trabajo distinto al de enseñar metraje y que sobre él compusiera el tema.

Para elaborar el tema de *Match* se le hizo llegar una copia del guion al artista. Tras leerlo comenzó a componer y realizó dos temas con el mismo ritmo. Es decir, cambiaba la letra de uno a otro. Una vez elegida la composición, que fue el segundo tema, se grabó en un estudio en México. Actualmente, la canción está en postproducción para editarla e incluir arreglos por parte del productor Yael Luján, hermano del artista. Además, se usarán extractos de ella tanto en el cortometraje como en los productos derivados de él: el tráiler, un teaser, publicaciones en RRSS, etc.

Además, se queda abierta la posibilidad de hacer un videoclip de la canción con imágenes del cortometraje, que también podría funcionar a modo de promoción tanto para el cantautor como para *Match*.

Imagen 15: Grabación del tema *Match* en estudio



Fuente: Nahim Luján-Muñoz Pola

5. Conclusiones

A lo largo de estas páginas se ha descrito la concepción del guion literario y el desarrollo técnico-narrativo del cortometraje de ficción *Match*. A modo de conclusión es posible afirmar que los objetivos de trabajo se han cumplido, ya que en este proceso creativo pensado para la futura construcción de este film breve se han aplicado conocimientos que se han adquirido en muchas de las asignaturas:

- Escritura del guion → proceso de escritura del guion aprendido en la materia siguiendo los pasos de idea, trama, *storyline* hasta culminar con el guion literario.
- Producción, cámara e iluminación y Dirección (principios básicos) → se han empleado los contenidos estudiados en estas asignaturas para elaborar plan de rodaje y guion técnico. También para localizar y poder tomar decisiones que abarataran costes para centrarse más en la búsqueda de actores.
- Montaje: Imagen y Sonido. Edición multimedia → para la elaboración del tráiler se aplicaron las técnicas de montaje practicadas en la asignatura, además de las nociones adquiridas en el manejo de inteligencia artificial para el póster.

Canal Diez, Javier (2023) Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción *Match*. Universidad de Valladolid

- Distribución. Estrategias comunicativas. Merchandising. Exhibición → tanto para el póster como para la idea del corto, se adoptaron bastantes ideas aprendidas en esta materia. Por ejemplo, buscar un *insight* definido claro, con la idea de hacer *match*, algo que mucha gente joven conoce, y hacer algo único para distinguir el cortometraje, como tener una canción original para la cinta.

En cuanto a los objetivos específicos, consideramos que también se han cumplido. La memoria ha quedado articulada acercando al público tanto el proceso de creación de un cortometraje como la realidad de las aplicaciones de citas al público. Igualmente pensamos que la historia permite reflexionar sobre el amor actualmente y la manera que tenemos de relacionarnos, tan artificial y superficial, en ocasiones, debido a las redes sociales. Asimismo, y aunque se mencionaba en un apartado anterior, la falta de medios se ha suplido en pro del cortometraje, tanto en el guion, con las voces en off de los personajes, como en la grabación del tráiler, al estar locutado por encima y con el uso de la canción de fondo, ya que no se ha podido grabar el proyecto.

Aun así, y a pesar de los puntos en los que se podría mejorar, estoy satisfecho con el aprendizaje conseguido durante la elaboración de este trabajo. Especialmente por la oportunidad de poner en práctica los conocimientos logrados unidos a la capacidad desarrollada de adaptación a las necesidades y situaciones que han surgido me han hecho, a mi juicio, crecer tanto personal como profesionalmente.

Canal Diez, Javier (2023) Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción *Match*. Universidad de Valladolid

6. Bibliografía y filmografía

6.1. Bibliografía

Alberca, M. y San Narciso, M. (23 de abril de 2023). Mucho 'piki piki' y poco 'lerele': usuarios utilizan Tinder o Bumble... para hablar. *El periódico de España*.

<https://www.epe.es/es/sociedad/20230423/tinder-bumble-conocer-gente-conversacion-amor-78737510>

alvarofernandezarmero.es (11 de julio de 2013). Bio. *Álvaro Fernández Armero*.

<https://web.archive.org/web/20130711193140/http://www.alvarofernandezarmero.es/web/bio/>

Atalante. (3 de junio de 2022). *TENÉIS QUE VENIR A VERLA | Tráiler Oficial | 17 de junio en cines* [Archivo de vídeo]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=XqY7tFWPu6Y>

Azparren, N. (15 de junio de 2023). El Oviedo, en el Tinder del fútbol: así funciona la aplicación de moda en el mercado de fichajes. *La Nueva España*.

<https://www.lne.es/real-oviedo/2023/06/15/oviedo-tinder-futbol-funciona-aplicacion-88710621.html>

Bauman, Z. (2018). *Amor líquido: sobre la fragilidad de los vínculos humanos*. Paidós.

Calero, L. (21 de agosto de 2008). 'El Columpio', de Álvaro Fernández Armero.

Espinof. <https://www.espinof.com/cortometrajes/el-columpio-de-alvaro-fernandez-armero>

Campos, J. (14 de abril de 2012). Corto: 'Pene', de Daniel Sánchez Arévalo. *Revista*

¡WEGO! <https://www.revistawego.com/2012/04/corto-pene-de-daniel-sanchez-arevalo/>

El Diario Montañés (25 de octubre de 2019). «Escribo películas para tener una excusa para estar en Cantabria». *El Diario Montañés*.

<https://www.eldiariomontanes.es/culturas/escribo-peliculas-tener-20191025201814-ntvo.html>

Field, S. (2005). *El Manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guion paso a paso*. Plot Ediciones.

- Canal Diez, Javier (2023) Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción *Match*. Universidad de Valladolid
- García-Valdecasas, J. (2018). Zygmunt Bauman: una voz sólida en una sociedad líquida. *Razón y fe*, Vol. 275 [1424-1423 (2017) mayo-junio], 451 – 460.
- Gil, V. (21 de marzo de 2017). Un estudio demuestra que la pasión por el fútbol es algo similar al amor. *La Información*.
https://www.lainformacion.com/deporte/estudio-demuestra-pasion-futbol-similar-amor-pareja_0_1009999743.html/
- Hamilton, E. (2020). *Tinder: La modernidad del amor*. Universidad de La Salle.
- IMDb (s.f.). *Álvaro Fernández Armero*.
https://www.imdb.com/name/nm0273208/?ref_=nv_sr_srg_0_tt_1_nm_6_q_alvaro%2520fernandez%2520armero
- IMDb (s.f.). *Daniel Sánchez Arévalo*.
https://www.imdb.com/name/nm0998110/?ref_=nv_sr_srg_0_tt_0_nm_4_q_daniel%2520sanchez%2520arevalo
- Los Ilusos Films. (5 de septiembre de 2016). *LA RECONQUISTA (TRAILER VERANO)* [Archivo de vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=cTr9oqKK9_E
- MarvinWayne Short Films. (24 de enero de 2023). *Arquitectura Emocional 1959 (León Siminiani) Trailer* [Archivo de vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=2IFybx-1xrA>
- May García, A. K. (2020) *El comportamiento de los 5 axiomas de comunicación en línea: a través de Tinder y el amor líquido* [Tesis de Licenciatura, Universidad Autónoma del Estado de México].
<https://ri.uaemex.mx/handle/20.500.11799/109606?show=full>
- Núñez, G. (3 de julio de 2012). Carlos Saura: “El cine es simplemente contar historias”. *Radio Praga Internacional*. <https://espanol.radio.cz/carlos-saura-el-cine-es-simplemente-contar-historias-8553068>
- ondacero.es. (20 de marzo de 2017). Un estudio demuestra que la pasión por el fútbol es similar al sentimiento de una persona enamorada. *Onda Cero*.
https://www.ondacero.es/deportes/futbol/estudio-demuestra-que-pasion-futbol-similar-sentimiento-persona-enamorada_2017032058cffee0cf201b3e53ff0a7.html

Canal Diez, Javier (2023) Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción *Match*. Universidad de Valladolid

Pérez, L. (24 de febrero de 2022). Vínculos de usar y tirar: la búsqueda del amor en tiempos de Tinder. *El Mundo*.
<https://www.elmundo.es/yodona/lifestyle/2022/02/24/62165dd0fdddff26138b45e9.html>

Ruiz, A. (11 de junio de 2009). «Me encantaría explotar todo el potencial visual de Cantabria». *El Diario Montañés*.
<https://www.eldiariomontanes.es/20090611/cultura/cine/encantaria-explotar-todo-potencial-20090611.html#>

6.2. Filmografía

Arévalo, D. S. (Director). (2002). *¡Gol!* [Cortometraje]. Santiago Oliver.

Arévalo, D. S. (Director). (2007). *Pene* [Cortometraje]. Notodofilmfest.com.

Armero, A. F. (Director). (1992). *El Columpio* [Cortometraje]. Bolarque Unión Servicios.

Canal Diez, Javier (2023) Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción *Match*. Universidad de Valladolid

7. Anexos

Enlace para ver todos los anexos y el tráiler:

<https://drive.google.com/drive/folders/1E5AI1x8YWA7chEcTE4OhmHXxfysfDeMQ?usp=sharing>

Canal Diez, Javier (2023) Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción *Match*. Universidad de Valladolid

7.1. Guion Literario de *Match*

MATCH

Un guion de Javier Canal Diez

VERSIÓN #5
02/06/2023

1 EXT. CALLE COVADONGA, DÍA

ALEX (22) anda por la calle. El día está despejado. Hace sol, por lo que Alex no se quita la sudadera que lleva. Lleva unos cascos y escucha música. Suena una notificación y se para. Saca el móvil del bolsillo. Mira el teléfono y es un aviso de match en Tinder. En la pantalla aparece una chica, bajo ella están sus datos de nombre y edad. En la distancia aparece que está cerca de él.

2 EXT. PARADA BUS, DÍA

ALEX llega a la parada del bus y se sienta. Vuelve a coger el móvil y para la música. Pasa gente delante de él mientras mira al cielo ensimismado en sus pensamientos.

ALEX (V. OFF)

Bueno, pues otro match al que no voy a conocer. Le pondré hola y veré cuanto tarda en deshacerlo.

En ese momento **CARMEN** (22) se sienta en la parada. Saluda tímidamente mientras suena una notificación en su teléfono. Mira la pantalla y tiene un mensaje en Tinder. Levanta la cabeza y sonríe.

CARMEN (V.OFF)

Ya me ha escrito. No le ha faltado tiempo. Al menos parece majo en las fotos.

Carmen vuelve a mirar la foto y mira a su izquierda. Se da cuenta de que quién está en la parada es su match.

CARMEN (V.OFF)

Anda. Mira por dónde me voy a sentar justo al lado del tío este. La verdad.. que en persona es más guapo.

Alex se fija en que Carmen le está mirando. Tras una comprobación rápida, él también cae en que su acompañante en la parada es su match.

ALEX (V.OFF)

Qué vergüenza. Voy y le escribo cuando está sentada a mi lado. Yo ya no le hablo más hasta que se vaya.

Carmen juega con su pelo, mientras de reojo observa a Alex.

CARMEN (V.OFF)

¿Pero por qué no me miras? ¿Te he hecho algo? Vamos, ven, acércate. Pero en verdad, ¿para qué? Me muero de la vergüenza cuando hablo con compañeros de clase.

Alex se acerca un poco y Carmen también.

ALEX (V.OFF)

Espero que este acercamiento sirva para hablar un poco. La verdad, que ahora que la miro me he dado cuenta de que es preciosa.

CARMEN (V.OFF)

Ven más cerca, cariño. Así podemos hablar de nuestras cosas.

ALEX (V.OFF)

Ella no se acerca, ¿y si no le gusto? Dame una señal, una sola y te hago un monumento, mi reina.

CARMEN (V.OFF)

Vamos chiquillo, que estás más parado que Falete en un tablao flamenco.

Carmen tira al suelo unas llaves. Carmen y Alex se miran.

ALEX (V.OFF)

¿Qué hago? ¿Lo cojo? ¿O no lo cojo?

CARMEN (V.OFF)

No tengas miedo, que no muerden. Cógelas, dámelas y nos vamos tú y yo al teatro de las sábanas blancas de mi habitación. Ojalá fuese así de lanzada hablando, en vez de solo en mis pensamientos.

ALEX (V.OFF)

Venga va. Las cojo. Me levanto y se las acerco. No se hable más.

CONTINÚA

Álex se levanta del sitio y se agacha. Coje las llaves de Carmen y se las da en la mano, pero sin mirarla. Al sentarse de nuevo, Álex y Carmen se vuelven a mirar. Carmen va a darle las gracias, pero se bloquea. Alex le da a entender con la mano que de nada.

CARMEN (V.OFF)

Química hay un montón, porque si no, no se entiende que nos comuniquemos sin hablar.

(mira a Alex)

¿A que sí, cielo?

ALEX (V.OFF)

¿Y yo ahora qué hago? Si a mí se me dan bien los Pokémon, las máquinas del gym, el fútbol... Pero definitivamente hablar con chicas es mi kriptonita. Hablando de fútbol, ostia que hoy hay Clásico. Casi se me olvida. Luego quedo con Bruno y vemos el partido.

CARMEN (V.OFF)

Yo pienso igual que tú, cariño. Pero ahora dime, ¿qué estudias? Porque si eres de ciencias, te dejo que estudies anatomía conmigo. Entre el calor que hay y esto, me pongo roja.

ALEX (V.OFF)

No me dejas otra opción. Pongo música y bailamos. Con mis pasos, te dejo sin palabras. Casi como ahora. Aunque con este calor no tengo ganas de bailar. Aunque cuando llegue al gym... creo que me voy a apuntar a zumba o a algo de baile.

Alex saca el móvil y entra en la app de su gimnasio. Se apunta a clase de zumba. Mientras, Carmen mira de reojo a Alex.

CARMEN (V.OFF)

No te pongas a cazar Pokemones. Caza mi número. Apunta: 875 624 319. Te doy los números desordenados y tú le pones orden.

CONTINÚA

ALEX (V.OFF)

Encima no me deja de mirar. Venga. Coge el móvil y respóndeme, que estoy esperando.

CARMEN (V.OFF)

Así es imposible conversar. Si cada vez que me miras, me pierdo en tus ojos.

ALEX (V.OFF)

Por favor, bus. Ven ya. No aguanto más. Es horrible estar al lado de la mujer de tu vida y no hablar con ella porque estás paralizado.

CARMEN (V.OFF)

Venga va, si eres bueno te invito a ver el partido hoy en mi casa. Irás con el Madrid, ¿no?

ALEX (V.OFF)

Y encima el Bruno no me contesta. Menos mal que hay partido, que si no... Eso sí, menudo calor que hace hoy, ¿tú no tienes?

CARMEN (V.OFF)

Llevaba rato esperando que me lo preguntases. Yo también quiero ir luego a tomar un helado. Después vemos el partido y si se hace tarde, dormimos juntos.

ALEX (V.OFF)

Ya no aguanto más. El bus no viene y el calor está apretando, voy a beber un poco de agua.

Alex se levanta y coge la botella de agua. Al beber se moja la sudadera. Carmen se fija y rápidamente mira hacia otro lado, casi avergonzada.

CARMEN (V.OFF)

Vamos, quítate la sudadera y enseña ese cuerpo precioso que seguro que tú tienes. Si tú lo haces, yo también.

ALEX (V.OFF)

Bueno, pues nada. Me quitaré la sudadera, que además con este calor se agradece.

Alex comienza a quitarse la sudadera y Carmen se levanta para quitarse la camiseta. Al terminar quedan el uno frente al otro, pero con mala cara. Carmen lleva una camiseta del Madrid y Alex una del FC Barcelona.

CARMEN (V.OFF)

Joder. Voy a tener que pillarme de un catalufo.

ALEX (V.OFF)

Manda huevos. Y yo aquí pillado de una merengue.

CARMEN (V.OFF)

Tú no entras en mi casa ni de coña, vamos. Antes sola que mal acompañada.

ALEX (V.OFF)

Mejor me alejo no vaya a ser que me pegue algo.

Alex se aleja y vuelve a la posición en la que estaba al principio. Carmen le mira con cara de asco y él se la devuelve.

CARMEN (V.OFF)

Aléjate, sí. No vaya a ser que ahora me ponga a sobornar árbitros.

ALEX (V.OFF)

Con esa cara de asco que tienes normal que estés en Tinder. Si es que a cojones. ¿Quién va a querer estar con alguien del Madrid?

CARMEN (V.OFF)

Menos mal que nunca estaremos juntos porque viéndote tienes una pinta de ser una Farsa... Como tú equipo, vamos.

ALEX (V.OFF)

Oh, el Real Mandril y sus copitas de barro. Os las regaló Franco y el régimen. Vergüenza me daría ser de ese equipo.

CARMEN (V.OFF)

Decía Juanito que 90 minuti en el Bernabéu son molto longo. Seguro que él no tuvo que aguantar siete minuti contigo en una parada de bus.

ALEX (V.OFF)

Si es que así, así, así gana el Madrid. A base de robos y regalos. Esta noche os ponemos en vuestro sitio, ladrones.

CARMEN (V.OFF)

Oh, le le, Oh, la la, ser del Barça es, ser un subnormal

ALEX (V.OFF)

Oh, le le, Oh, la la, ser del Barça és, el millor que hi ha

CARMEN (V.OFF)

¿Le queda mucho al bus? Es que paso de seguir esperando aquí. Encima mira qué cara. No sé qué pude ver en ti, la verdad.

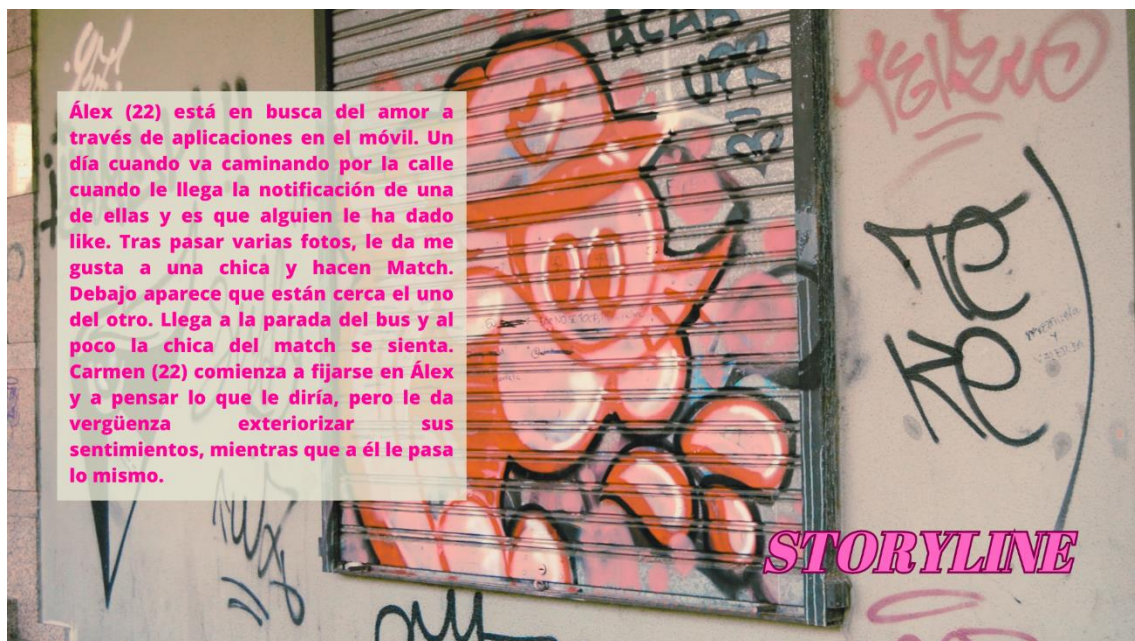
ALEX (V.OFF)

En la aplicación pone que no le queda nada al bus, pero mejor me quedo aquí. Prefiero perderme zumba a montarme en el mismo que una merengue, vamos, me niego.

El bus llega y Carmen se levanta. Alex no hace ningún amago y ve como ella se monta y el bus se va. Él se levanta, hace un corte de manga y acto seguido saca el móvil para deshacer el match.

FIN

7.2. Portfolio Match







Por tanto, este corto quiere poner de manifiesto que esta serie de comportamientos que tienen muchos chicos y chicas en los que hay una priorización del aspecto físico sobre la manera de pensar, comportarse o gustos de la otra persona.

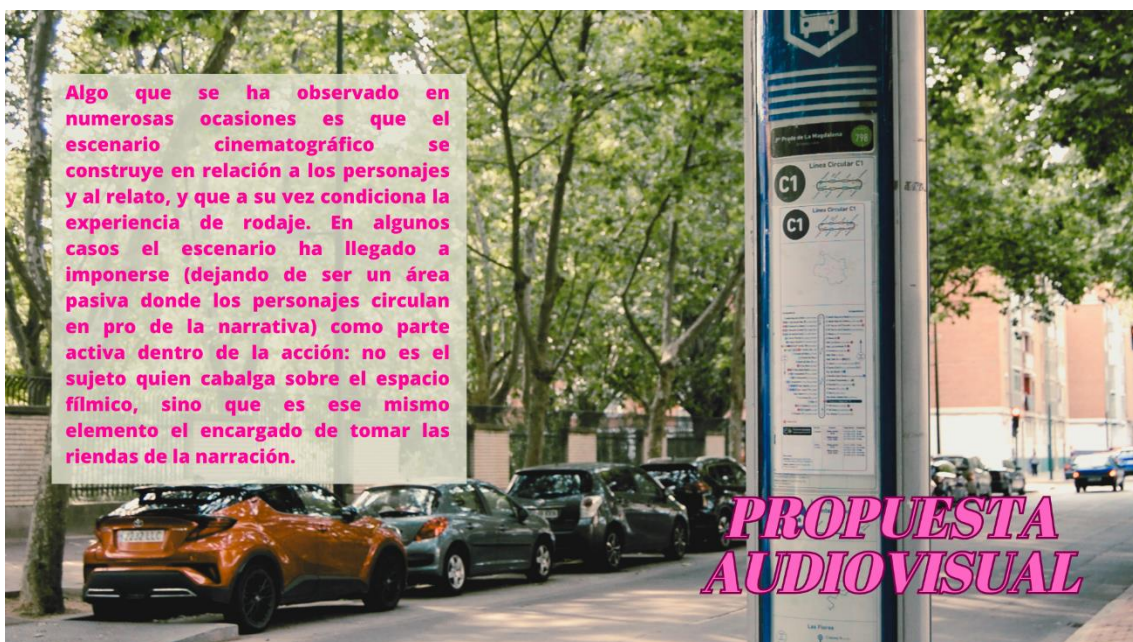
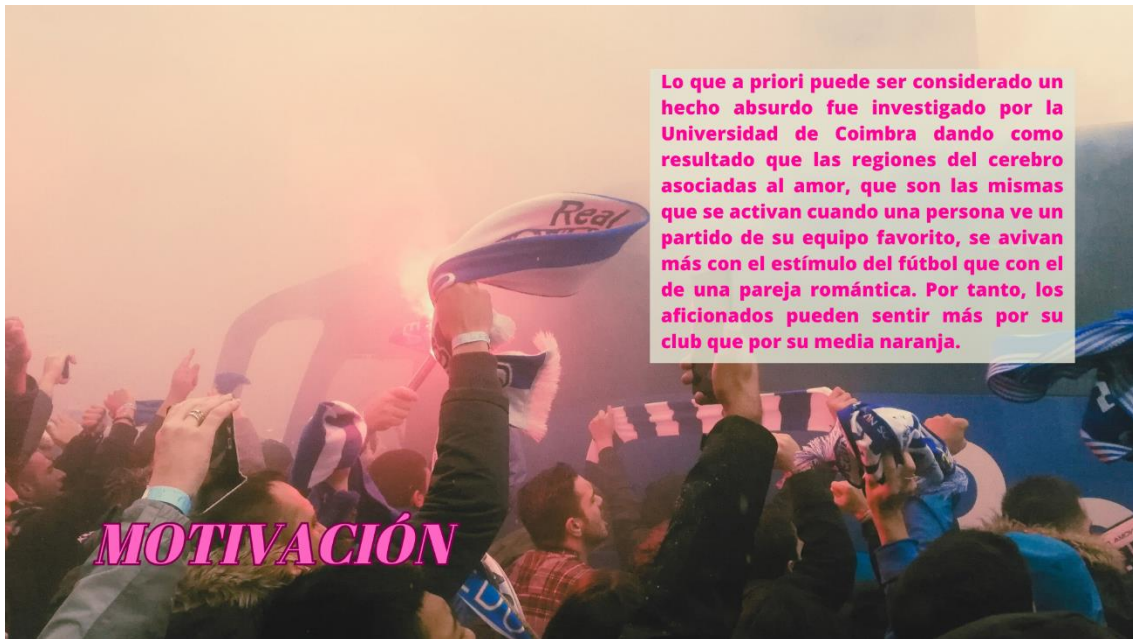
Para lograr esta idea se busca el uso de la comedia para mostrar, de manera más o menos realista lo ridículo que es dejarse llevar única y exclusivamente por el físico sin intentar conocer a la persona de verdad.

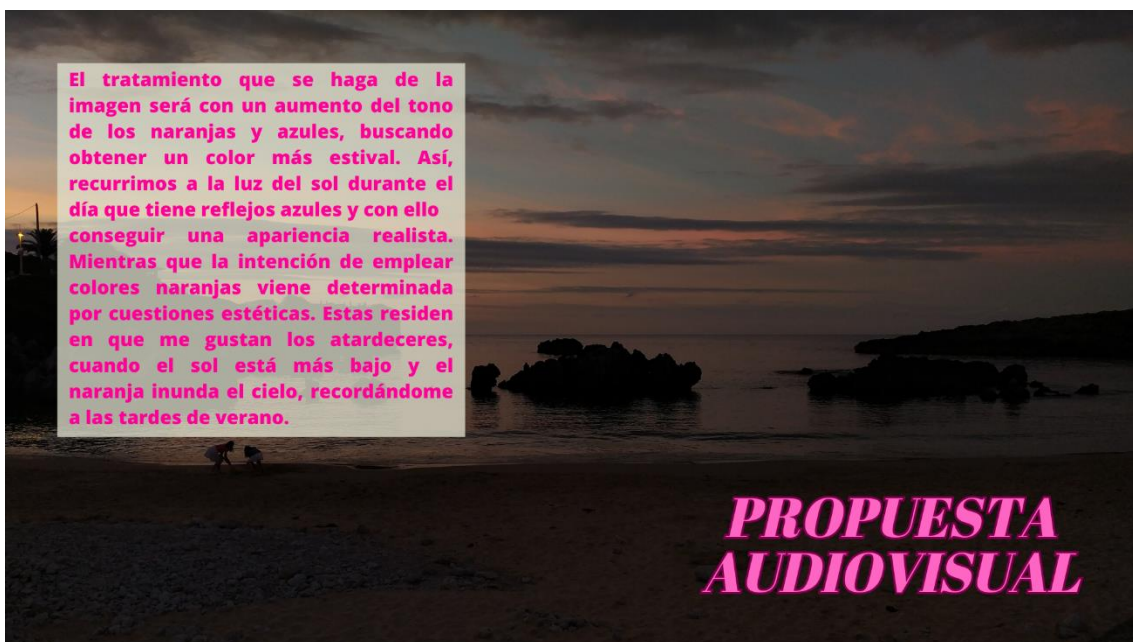
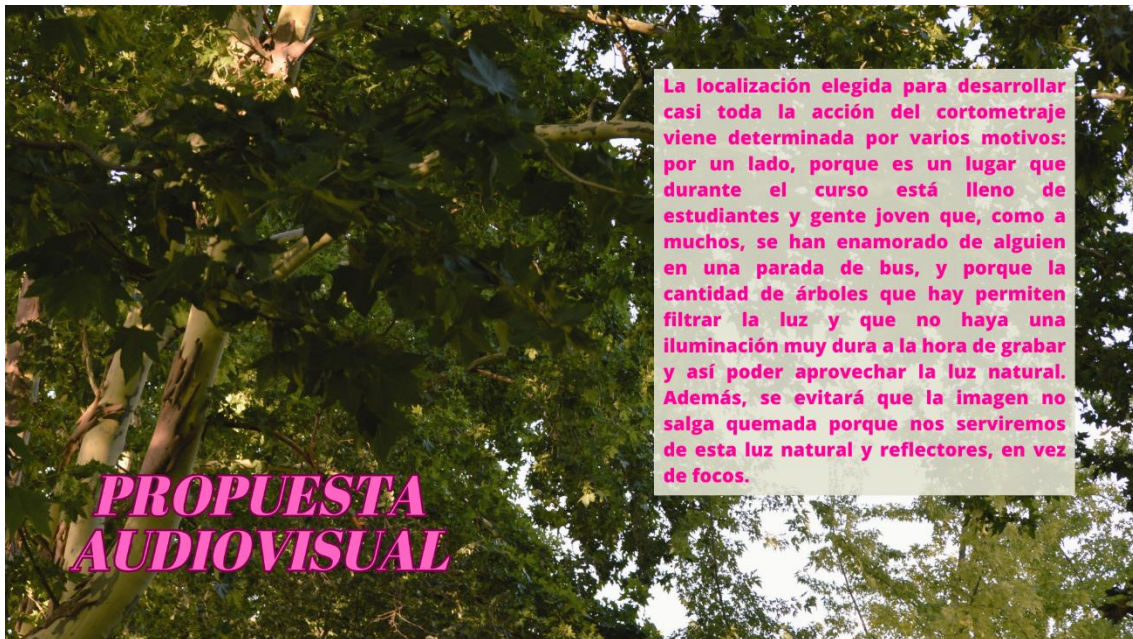
MOTIVACIÓN

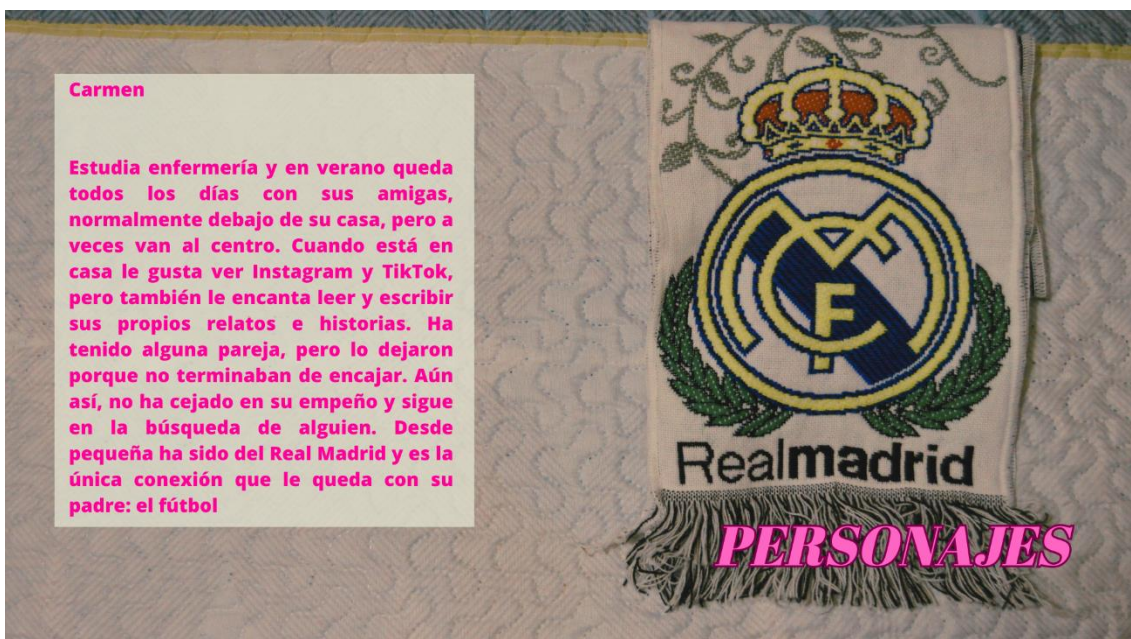
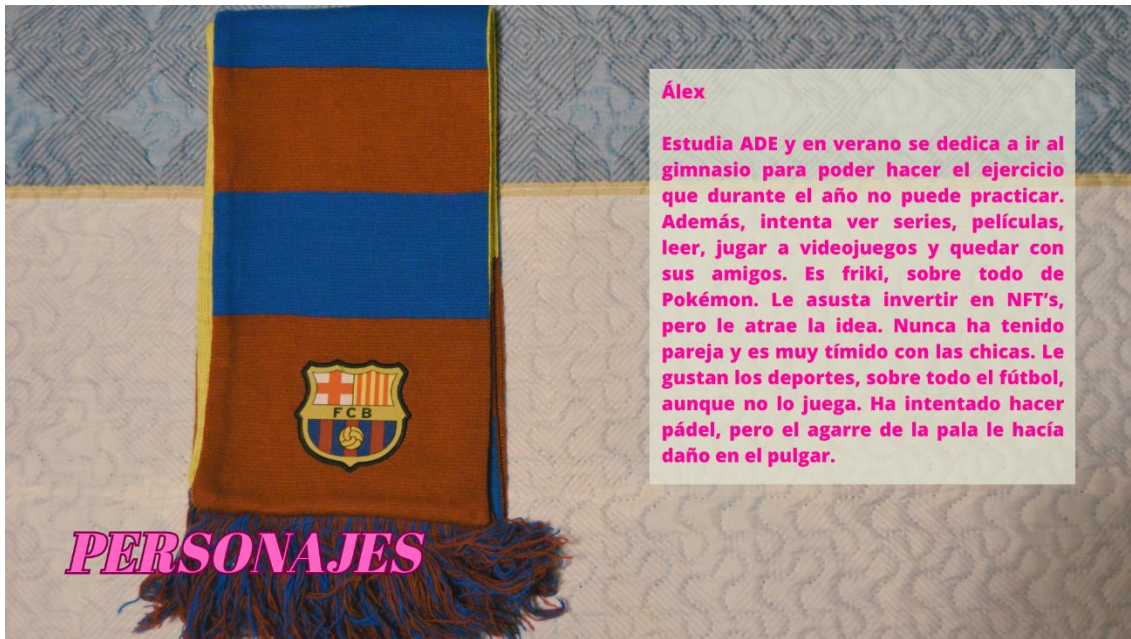


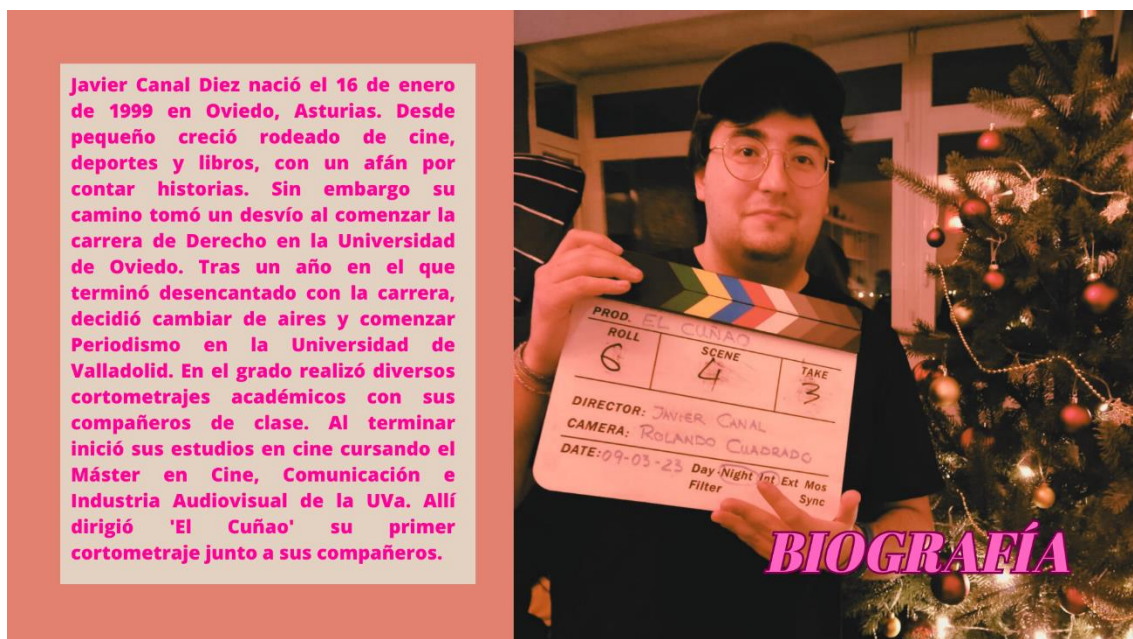
Para lograrlo, me he centrado en el mundo del fútbol con los ejemplos de Real Madrid y FC Barcelona, aunque podría servir con diferentes ejemplos por España, tanto de fútbol como de política o de cualquier otro ámbito y gusto personal como el cine, para mostrar cómo se puede rechazar a una persona por el hecho de que sea de un equipo de fútbol distinto o por no tener los mismos intereses.

MOTIVACIÓN









Canal Diez, Javier (2023) Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción *Match*. Universidad de Valladolid



7.3. Guion técnico de *Match*

Escena: 1 - EXT. CALLE COVADONGA, DÍA					Nº Pág: 2
PLANO				VÍDEO	AUDIO
Nº	Escala	Angulación	Movimiento cámara		
1	PG	Normal	Fijo	Alex anda por la calle	sonido ambiente
2	PM	Normal	Seguimiento	Alex escucha música por los cascos	sonido ambiente + música de los cascos
3	PG	Normal	Paneo izquierda	Alex cruza la calle y se para	sonido ambiente + notificación móvil
4	PD	Picado	Fijo	Alex mira la pantalla del móvil con notificación de Tinder	sonido ambiente
TOTAL PLANOS		4	DETALLE DE PLANOS	2: PG 1: PM 1: PD	

Canal Diez, Javier (2023) Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción *Match*. Universidad de Valladolid

Escena: 2 - EXT. PARADA BUS, DÍA					Nº Pág: 2-7
PLANO				VÍDEO	AUDIO
Nº	Escala	Angulación	Movimiento cámara		
1	PG	Normal	Fijo	Alex llega a la parada del bus y se sienta.	Sonido directo
2	PM	Normal	Fijo	Alex para la música y mira al infinito + pensamientos de Alex	V.OFF
3	PG	Normal	Fijo	Carmen llega a la parada y se sienta (similar a P1)	V.OFF
4	PM	Normal	Fijo	Carmen levanta la cabeza del móvil y piensa + pensamientos de Carmen	V.OFF
5	PG	Normal	Fijo	Carmen mira + Ambos se miran una vez sentados + acciones siguientes	V. OFF
6	PM	Contrapicado	Fijo	Alex se levanta para beber agua + se quita la sudadera	V.OFF
7	PD	Normal	Fijo	Alex le da las llaves (se puede resolver con PG)	Sonido directo
8	PD	Picado	Fijo	Pokémon GO y reserva gym	Sonido móvil
9	PG	Normal	Fijo	Se quedan uno frente al otro con las camisetas	V. OFF
10	PP	Normal	Fijo	Cara de Alex	V.OFF
11	PP	Normal	Fijo	Cara de Carmen	V.OFF
12	PG	Normal	Fijo	Carmen se monta al bus (nos saltamos eje + posibilidad de POV o Escorzo)	Sonido directo
13	PG	Normal	Fijo	Bus se va	Sonido directo
14	PM	Normal	Cámara en mano	Bus se va y Alex hace corte de manga	Sonido directo
15	PD	Picado	Fijo	Alex deshace match en Tinder	Sonido directo
TOTAL PLANOS		15	DETALLE DE PLANOS	5: PG 4: PM 2: PP 4: PD	

Canal Diez, Javier (2023) Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción *Match*. Universidad de Valladolid

7.4. Notas tráiler de *Match*

Aquí vive Álex → PG, fijo

A él le encanta su Barça, los Pokémon y el fútbol → PD, cenital

Sin embargo, apenas tiene tiempo para practicarlo, así que todos los días sale para ir al gym → PG, paneo izquierda

En este edificio vive Carmen → PG, fijo

Por su parte a ella le encanta el Real Madrid, leer y pasar el tiempo en Instagram → PD, cenital

Cuando no lo hace queda con sus amigas en este banco debajo de su casa, pero esta vez ha quedado en el centro → PG + PD, fijo

Podrían estar en cualquier ciudad de España → PD, cámara en mano

Pero casualmente nuestra historia sucede en Valladolid → PG + PM, cámara en mano

Entre la casa de él y la de ella hay 450 metros o lo que es lo mismo, 6 minutos → Captura web

Y ambos se han encontrado en esta parada de bus → PG, fijo

Durante los tres minutos que tienen hasta aquí han hecho match en una app de citas → POV, cámara en mano

Hasta que llegue el bus, al cual le quedan unos 7 minutos, se enamorarán → PD, fijo

¿Será este el momento que ambos estaban esperando? ¿O no? → PD, fijo

(*Match* al unísono con varias voces)

Canal Diez, Javier (2023) Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción *Match*. Universidad de Valladolid

7.5. Plan de trabajo de *Match*

MATCH PLAN DE TRABAJO						
DIRECCION PRODUCCION	JAVIER CANAL LAURA GAMBOA		AYUDANTE: AYUDANTE:	ENRIQUE DOMINGO ANNA COELHO		
FECHA: Sábado 30 de septiembre						
HORA	DESCRIPCIÓN	ESC	PERSONAL IMPLICADO	LOCALIZACION	DEPARTAMENTO	
8:30	Recogida de material de arte, maquillaje y vestuario/ catering	2	Laura Murciego Laura Gamboa Javier Canal Enrique	Calle San Martín 29 - 4A	Transporte	
9:00	Traslado de Material de arte/Equipo técnico a Set/catering	N/A	Laura Murciego Laura Gamboa Javier Canal Enrique	Pl. Campus Universitario, s/n	Transporte	
9:00	Llamado equipo técnico y arte	N/A	Producción Dirección Arte Sonido Fotografía	Pl. Campus Universitario, s/n	Producción	
9:30	Llamado actores	2	Actores	Pl. Campus Universitario, s/n	Producción	
9:30 - 10:15	Montaje del set	2	Arte	Pº Prado de la Magdalena. 18	Equipo de Arte	
9:45 - 10:15	Maquillaje de actores	2	Laura Murciego Eva Cortijo Actores	Pl. Campus Universitario, s/n	Maquillaje	
10:15	Último llamado	2	Producción Dirección Arte Sonido Fotografía Actores	Pº Prado de la Magdalena. 18	Producción	
10:15 - 10:20	Wildtracks de sonido	2	Sonido	Pº Prado de la Magdalena. 18	Equipo de Sonido	
10:15 - 12:15	Grabación ESC 02	2	Producción Dirección Arte Sonido Fotografía Actores	Pº Prado de la Magdalena. 18	Equipo Match	
12:15 - 12:45	Descanso	N/A	Producción Dirección Arte Sonido Fotografía Actores	Pº Prado de la Magdalena. 18	Equipo Match	
12:45	Último llamado	2	Producción Dirección Arte Sonido Fotografía Actores	Pº Prado de la Magdalena. 18	Equipo Match	
12:45 - 14:45	Grabación ESC 02	2	Producción Dirección Arte Sonido Fotografía Actores	Pº Prado de la Magdalena. 18	Equipo Match	
14:45 - 16:00	COMIDA	N/A	Producción Dirección Arte Sonido Fotografía Actores	Estaciones de trenes de Vall	Equipo Match	
16:00 - 16:15	Regreso a localización	N/A	Producción Dirección Arte Sonido Fotografía	Pº Prado de la Magdalena. 18	Equipo Match	
16:15 - 16:45	Retoque de maquillaje	2	Laura Murciego Eva Cortijo Actores	Pl. Campus Universitario, s/n	Maquillaje	

Canal Diez, Javier (2023) Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción *Match*. Universidad de Valladolid

	16:15 - 17:00	Montaje del set	2	Equipo de arte	Pº Prado de la Magdalena. 18	Equipo de Arte
	16:45 - 17:00	Regreso a localización	2	Actores	Pº Prado de la Magdalena. 18	Actores
	17:00	Último llamado	2	Producción Dirección Arte Sonido Fotografía Actores	Pº Prado de la Magdalena. 18	Producción
	17:00-17:05	Wildtracks de sonido	2	Equipo de sonido	Pº Prado de la Magdalena. 18	Equipo de Sonido
	17:00 - 19:15	Grabación ESC 02	2	Producción Dirección Arte Sonido Fotografía Actores	Pº Prado de la Magdalena. 18	Equipo Match
	19:15	FIN DE JORNADA	2	Producción Dirección Arte Sonido Fotografía Actores	Pº Prado de la Magdalena. 18	Equipo Match
	19:15 - 19:45	Recogida del set	N/A	Producción Dirección Arte Sonido Fotografía	Pº Prado de la Magdalena. 18	Equipo Match
Nota: Las personas que quieran retirarse de set a las 19:00 tienen libertad de hacerlo no ser indispensable su presencia en set						

Canal Diez, Javier (2023) Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción *Match*. Universidad de Valladolid

MATCH PLAN DE TRABAJO						
DIRECCION PRODUCCION	JAVIER CANAL LAURA GAMBOA	AYUDANTE: AYUDANTE:		ENRIQUE DOMINGO ANNA COELHO		
FECHA: Domingo 1 de octubre						
HORA	DESCRIPCIÓN	ESC	PERSONAL IMPLICADO	LOCALIZACION	DEPARTAMENTO	
10:00	Recogida de material de arte, maquillaje y vestuario/ catering	1	Laura Murciego Laura Gamboa Javier Canal Enrique	Calle San Martín 29 - 4A	Transporte	
10:30	Traslado de Material de arte/Equipo técnico a Set/catering	N/A	Laura Murciego Laura Gamboa Javier Canal Enrique	Calle Covadonga 19	Transporte	
11:00	Llamado equipo técnico y arte	N/A	Producción Dirección Arte Sonido Fotografía	Pl. Campus Universitario, s/n	Producción	
11:30	Llamado actores	1	Actores	Pl. Campus Universitario, s/n	Producción	
11:30 - 12:15	Montaje del set	1	Equipo de arte	Calle Covadonga 19	Equipo de Arte	
11:45 - 12:00	Maquillaje actores	1	Laura Murciego Eva Cortijo Actores	Pl. Campus Universitario, s/n	Maquillaje	
12:00 - 12:15	Traslado a set	1	Actores	Calle Covadonga 19	Actores	
12:15	Último llamado	1	Producción Dirección Arte Sonido Fotografía Actores	Pº Prado de la Magdalena. 18	Producción	
12:15 - 12:20	Wildtracks de sonido	1	Equipo de sonido	Pº Prado de la Magdalena. 18	Equipo de Sonido	
12:15-15:00	Grabación ESC 01	1	Producción Dirección Arte Sonido Fotografía Actores	Calle Covadonga 19	Equipo Match	
15:00-17:00	COMIDA/FIN DE JORNADA	N/A	Producción Dirección Arte Sonido Fotografía Actores	Pl. Campus Universitario, s/n	Equipo Match	
17:00 - 17:15	Traslado a localización	1	Producción Dirección Arte Sonido Fotografía Actores	Calle Covadonga 19	Equipo Match	
17:15-18:15	Recogida del set	1	Producción Dirección Arte Sonido Fotografía Actores	Calle Covadonga 19	Equipo Match	
Nota: Las personas que quieran retirarse de set a las 23:00 tienen libertad de hacerlo de no ser indispensable su presencia en set						

Canal Diez, Javier (2023) Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción *Match*. Universidad de Valladolid

MATCH PLAN DE TRABAJO						
DIRECCION PRODUCCION	JAVIER CANAL LAURA GAMBOA		AYUDANTE: AYUDANTE:	ENRIQUE DOMINGO ANNA COELHO		
FECHA: Lunes 2 de octubre						
HORA	DESCRIPCIÓN	ESC	PERSONAL IMPLICADO	LOCALIZACION	NOTA	
10:00	Recogida actores	N/A	Javier Canal Actores	Calle San Martín 29 - 4ªA		Equipo Match
10:00 - 10:30	Traslado actores	N/A	Javier Canal Actores	Pl. Campus Universitario, s/n		Equipo Match
10:30	Llamado actores y equipo técnico	N/A	Producción Dirección Sonido Actores	Pl. Campus Universitario, s/n		Equipo Match
10:30 - 12:30	Grabación Voz en Off	2	Producción Dirección Sonido Actores	Pl. Campus Universitario, s/n		Equipo Match
12:30	FIN DE JORNADA	N/A	Producción Dirección Sonido Actores	Pl. Campus Universitario, s/n		Equipo Match

7.6. Plan de rodaje de *Match*

DÍA 1: SABADO 30 SEPTIEMBRE				
Escena 2 - EXT. PARADA BUS		Nº pág: 2-7	Hora: 10:15-14:45 h y 17:00-19:00 h	Tiempo de grabación: 6 h 45 min
Nº Plano	Escala	Angulación	Movimiento	Estimación (horas)
2.1	PG	Normal	Fijo	10:15
2.3	PG	Normal	Fijo	10:45
2.5	PG	Normal	Fijo	11:15
2.9	PG	Normal	Fijo	11:45
2.12	PG	Normal	Fijo	12:45
2.13	PG	Normal	Fijo	13:15
2.2	PM	Normal	Fijo	13:45
2.4	PM	Normal	Fijo	14:15
2.6	PM	Contrapicado	Fijo	17:00
2.14	PM	Normal	Cámara en mano	17:30
2.10	PP	Normal	Fijo	18:00
2.11	PP	Normal	Fijo	18:30
2.7	PD	Normal	Fijo	18:30
2.8	PD	Picado	Fijo	18:45
2.15	PD	Picado	Fijo	19:00

DÍA 2: DOMINGO 1 OCTUBRE				
Escena 1 - EXT. CALLE COVADONGA		Nº pág: 2	Hora: 12:15-15:00 h	Tiempo de grabación: 2 h 45 min
Nº Plano	Escala	Angulación	Movimiento	Estimación (horas)
1.1	PG	Normal	Fijo	12:15
1.3	PG	Normal	Paneo izquierda	13:00
1.2	PG	Normal	Seguimiento	14:00
1.4	PG	Picado fijo	Fijo	14:45

DÍA: LUNES 2 OCTUBRE				
VOZ EN OFF (Estudio RadioUVa)		Nº pág: 2-7	Hora: 10:30-12:30 h	Tiempo de grabación: 2h

Canal Diez, Javier (2023) Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción *Match*. Universidad de Valladolid

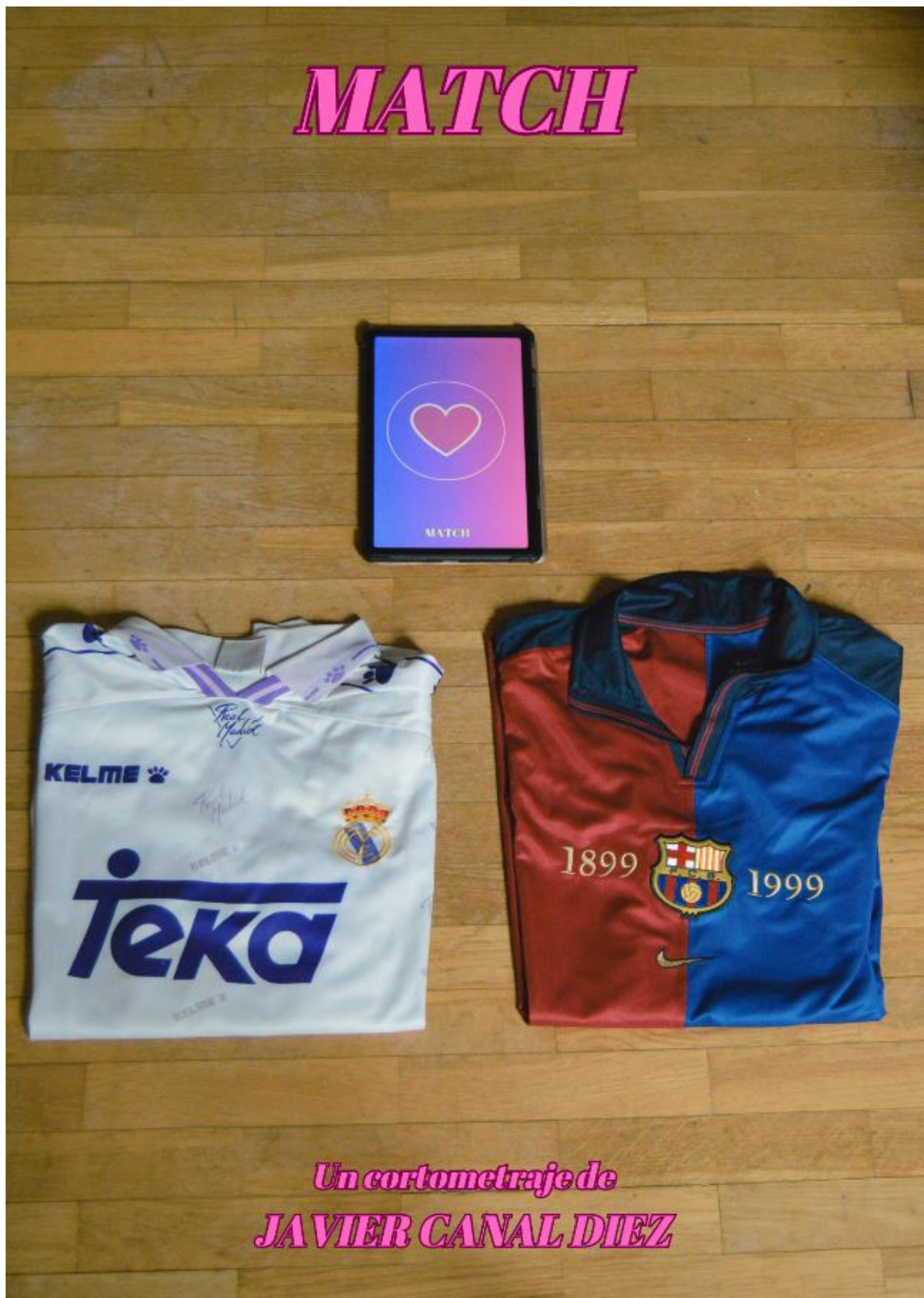
7.7. Pósteres de *Match*

7.7.1. Póster hecho con IA



Canal Diez, Javier (2023) Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción *Match*. Universidad de Valladolid

7.7.2. Póster de las camisetas



Canal Diez, Javier (2023) Concepción, guion literario y desarrollo técnico-artístico y narrativo del cortometraje de ficción *Match*. Universidad de Valladolid

7.7.3. Póster de las bufandas

