



UNIVERSITAS
Miguel Hernández

TRABAJO FIN DE GRADO

GUION, CREACIÓN DE UN *TEASER*, IMAGEN CORPORATIVA Y
PLATAFORMAS DIGITALES
CORTOMETRAJE *HABLADURÍAS*.



Autora: María Candela Martínez

Tutor: Jaime Quiles Campos

UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ DE ELCHE FACULTAD DE CIENCIAS
SOCIALES Y JURÍDICAS GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
Curso académico 2021/2022

Resumen

Este trabajo de fin de grado consiste en la preproducción de un cortometraje, junto con la identidad gráfica, y la elaboración de una página web propia junto con la creación de un perfil de Instagram. Para ello se analizan las diferentes partes del proceso, estudiando las particularidades de cada uno. Concretamente, se expone la fase de creación del guion, la creación de la identidad corporativa y la pieza creada para la posterior difusión del cortometraje.

Finalmente, se exponen los resultados obtenidos de este proceso, junto con las conclusiones de las metas alcanzadas y a las que se deseaba llegar.

PALABRAS CLAVE: Cortometraje, guion, identidad gráfica, logotipo, página web, redes sociales, *teaser*.

Summary

This end-of-degree work consists of the pre-production of a short film, along with the graphic identity, and the elaboration of your own website as well as the creation of an Instagram profile. To do this, the different parts of the process are analyzed, studying the particularities of each one. Specifically, the creation phase of the script, the creation of the corporate identity and the piece created for the subsequent dissemination of the short film are exposed.

Finally, the results obtained from this process are presented, along with the conclusions of the goals achieved and those that were wanted to be reached.

KEYWORDS: Short film, script, graphic identity, logo, website, social networks, *teaser*.

Índice

1. Introducción	4
2. Objetivos e Hipótesis	5
3. Marco teórico	6
4. Metodología y desarrollo	13
4.1. Elaboración de un guion	13
4.2. Casting de actrices	13
4.3. <i>Pitching: teaser</i> y presupuesto	16
4.4. Creación y animación del logo	17
4.5. Creación contenido para página web	18
4.6. Creación contenido página Instagram y difusión	19
5. Resultados	21
5.1. Guion	21
5.2. <i>Teaser</i>	22
5.3. Identidad gráfica	24
5.3.1. Logotipo	24
5.3.2. Logotipo animado	25
5.4. Página web	25
5.5. Creación de contenido para el perfil Instagram	27
5.6. Creación archivo fotográfico	29
6. Conclusiones	30
7. Bibliografía	32
8. Anexos	33

1. Introducción

El presente proyecto consiste en la preproducción del cortometraje *Habladurías*, contando con el guion, la página web, el perfil de Instagram, el logotipo junto con la cabecera y el *teaser* del proyecto. Se trata de la realización de un cortometraje creado por mujeres y basado en hechos reales, donde el punto de interés se erige a través de los recuerdos de algunas congéneres de un pueblo que van recomponiendo escenas de una mujer que ha traspasado el tiempo ganándole la batalla a los límites de la existencia física.

La principal motivación del proyecto es contar historias de mujeres que en un tiempo pasado no fueron escuchadas, centrándonos en la figura de Soledad, mujer que tuvo un pasado trágico y que supo sobreponerse a este. Por ello, el proceso completo está llevado por mujeres, tanto en el equipo técnico, como en el elenco, ya que ¿Quién mejor que nosotras para contar dichas historias?

Al realizar el cortometraje final se espera que sea promocionado por festivales nacionales e internacionales y crear previamente plataformas de difusión para este. Ya que según José Martínez Abadía:

El objetivo de todo aquel que produce un programa audiovisual es que el público acceda a su visionado, la distribución se sitúa como un elemento de intermediación entre las empresas productoras y las empresas distribuidoras. En muchas ocasiones, el éxito comercial de un determinado programa no dependerá tanto de su calidad como de una adecuada distribución. (Martínez Abadía, 2013.)

Para ello, lo principal es comenzar con el guion literario, a partir de aquí se comienza con el *casting* de actrices, en Moratalla, Murcia. Una vez llegados a este punto, se realiza el dossier para el *pitching* y se realiza un *teaser*. Para dar voz al proyecto, se decide crear un archivo fotográfico y videográfico que se incluirá en un perfil de Instagram y una página web, ambas saldrán a la luz en septiembre y este contenido se irá subiendo progresivamente. Para la página web se crea además la identidad gráfica: el logotipo, que se posteriormente se animará y aparecerá nada más abrir la página web.

Por otro lado, es primordial promover los valores implantados en el proyecto:

- Dar voz a las mujeres que no pudieron tenerla. Por ello la totalidad del proyecto está realizado por ellas.
- Promover el patrimonio cultural e histórico del pueblo donde el equipo rodará el cortometraje: Moratalla, Murcia, colaborando con el ayuntamiento del pueblo y promocionando fiestas como la Semana Santa.

2. Objetivos e hipótesis

El objetivo principal de este trabajo es realizar todos los elementos previos al proyecto de forma óptima para comenzar el rodaje del cortometraje en noviembre de 2022, adaptando los hechos reales a la ficción, integrando los valores del proyecto y realizar la preproducción del cortometraje de forma factible de cara al futuro.

El pilar fundamental es la narración de hechos reales dotándolo de un realismo mágico con el que atrapar al espectador. Para ello se crearán piezas y plataformas de difusión, concluyendo con una obra final.

Por último, se pretende dar difusión al trabajo confeccionando la identidad visual del cortometraje integrando los elementos significativos del mismo y creando una plataforma de difusión del proyecto, para ello es necesario comprender el software con el que se trabaja, elaborar un diseño de página web acorde con la imagen corporativa y que esta resulte útil como punto de información y acceso al proyecto. Los elementos que conforman la identidad visual, estará integrados en las plataformas creadas para el proyecto.

A continuación, se expondrán una serie de aspectos que conformará los objetivos de este proyecto:

1. Crear el guion literario del cortometraje junto a mi compañera de proyecto.
2. Grabar un *teaser*.
3. Crear una identidad corporativa acorde con los valores del cortometraje.
 - 3.1. Elaborar un logotipo.
 - 3.2. Animar el logotipo.
4. Crear contenido para las plataformas digitales.
 - 4.1. Diseñar la página web.
 - 4.2. Diseñar el contenido de un perfil de Instagram.
5. Elaborar archivo fotográfico durante el rodaje del casting y el *teaser*.

3. Marco teórico

En primer lugar y haciendo alusión al orden de creación del proyecto, se comenzará por el guion, que fue la base por la que se cimentó el proyecto *Habladurías*.

Según Syd Field el guion “Es una historia contada en imágenes” (Field, 1979: 13). Partiendo de esta base, el equipo intentó siempre ceñirse a la creación de un guion visual, de forma que el lector pudiera ver las imágenes nítidamente mientras lo leía.

A la hora de plantear este proyecto, se tuvieron en cuenta varios referentes audiovisuales, en los que se toma como referencia clara guiones de la filmografía de Pedro Almodóvar, Icíar Bollaín y Julio Medem.

Guiones como el de *Volver*, *Hola, ¿estás sola?* o *El árbol de la sangre* en el que la mujer toma mucho protagonismo y es el eje central de la historia.

Este tipo de referentes también se emplean a la hora de realizar el *teaser*, tanto en este, como en el cortometraje el eje principal es la voz de las vecinas, al contrario que Soledad, que, a pesar de ser la protagonista, deja que sus amigas creen su propio retrato.

Como máximo referente audiovisual del proyecto, se tiene en cuenta toda la filmografía de Almodóvar, ya que es este el que baña su cine de costumbrismo nacional centrado en la figura de la mujer (Noriega, 2017: 52). Además, sus películas se caracterizan por adaptar vivencias reales a la ficción. Por otra parte, también se elige el mismo tipo de narración temporal que emplea este cineasta: narrar los hechos en el momento mismo en el que se comienza a filmar, de esta forma los *flashbacks* de los personajes se sitúan en un tiempo pasado sin que asome el momento histórico.

El hecho de narrar una historia sórdida, sin restarle importancia, pero con desparpajo se debe al deseo de relatar los sucesos de una forma natural (Sotinel, 2007: 93). Por ello, películas como *La ley del deseo* o *La mala educación* han sido grandes referentes del proyecto.

Centrándonos, en *La mala educación*, el trasfondo del conflicto, son los abusos sexuales en el contexto del naciocatolicismo español, con grandes dimensiones emocionales y éticas, tanto a nivel personal, como en su transcendencia social. Los componentes autobiográficos añaden un compromiso del director con esta narración.



Figura 1. Fotograma de la película *La Mala educación*. Fuente: <https://www.filmaffinity.com/es/film855531.html> .

Para realizar la planimetría, se buscará la inspiración en el largometraje de Carla Simón *Estiu de 1993* ya que se realizarán “encadres en los que se imprime un retrato tanto sutil como fascinante” (Sánchez, 2017). Las circunstancias de la vida ponen a Soledad en una dura tesitura y esto se ve reflejado en planos en los que ella aparece como una figura fantasmagórica pero muy potente.



Figura 2. Fotograma de la película *Estiu 1993*. Fuente: <https://www.filmin.es/pelicula/verano-1993> .

Al ser un corto de carácter cultural, se optará por patrocinar la cultura y el ocio de Moratalla, por ello, toda la pieza se rodará en el pueblo, grabando a los tamboristas de Moratalla y pasos de Semana Santa. Las localizaciones (mercado de abastos, casa del pueblo, plaza y campo) intentan retratar la vida y costumbres del mismo.

En cuanto a la colorimetría se optará por unos tonos lavados en los que predominan los colores claros de la propia localización, que se contrapondrán con el vestuario de las actrices, en el que destacarán tonos oscuros con algunos puntos de color para crear una ambientación tanto atractiva como natural. Para ello se tomará como inspiración films como *1917*, *The Witch* o *Cuento de Otoño*. Predominarán el blanco, negro y rojo haciendo referencia al logotipo del cortometraje. Esta colorimetría variará cuando se rememora el tiempo pasado y feliz, en este momento, los colores predominantes serán los verdes y marrones, recreando ambientaciones propias de películas como *Call me by your name*.



Figura 3. Fotograma de la película *The Witch*. Fuente: <https://www.cinemaparapromedios.com.mx/2020/the-witch-2015/> .



Figura 4. Fotograma película 1917. Fuente: <https://www.latimes.com/espanol/entretenimiento/articulo/2020-01-10/resena-1917-es-una-hazana-tecnica-y-una-gran-historia>



Figura 5. Fotograma película Cuento de Otoño. Fuente: <https://www.filmaffinity.com/es/film490130.html> .

Se creará una banda sonora propia y original, que acompañará todo el cortometraje, para realizarla se toma como referencia a artistas como Zahara o Rozalén.

El sonido será recogido en el propio rodaje, utilizando el menor número de efectos de sonido posibles (siendo estos, sonido de campanas, pájaros, cuchillo), ya que se intenta suprimir cualquier vestigio de artificio.

Para concluir, el montaje será de forma lineal, y los planos se sucederán el orden cronológico, mediante corte directo, para reforzar esta naturalidad que se busca. Esta cronología variará en el último acto del cortometraje, en el que se rememorarán tiempos alegres y pasados, empleando el uso de un único plano secuencia.

En cuanto a referentes gráficos, para crear la identidad visual del proyecto se seleccionaron los elementos más significativos del cortometraje y que tuviesen especial relación con el nombre del cortometraje, *Habladuras*, para después poderlos diseñar y estilizar conforme a la idea base del estilo a seguir. Los elementos que salieron elegidos en el *brainstorming* fueron los siguientes: una mujer mayor, unos rulos, una mano cerca de la cara haciendo el gesto de contar un secreto y una silla de playa o de madera.

Sobre todo, el logotipo se inspira en la figura de la silla, puesto que es fácil de relacionar con *las señoras de pueblo*, siendo un elemento icónico de dicho perfil que además tiene vital importancia las típicas reuniones entre vecinas que se mantienen en las casas de los pueblos.



Figura 6. Logotipo empresa Sit Down. Fuente: <https://sitdown.es/>



Figura 7. Silla Bok Roble. Fuente: <https://trendshome.es/sillas/13468-silla-bok-roble.html>



Figura 8. Silla tipográfica del estudio del logotipo del arte con una letra bajo la forma de silla.
Fuente: <https://es.dreamstime.com/silla-tipogr%C3%A1fica-del-estudio-logotipo-con-una-letra-bajo-la-forma-de-arte-image148472553>

El elemento principal que se utilizó para la creación de los logotipos fue la silla, el siguiente paso fue pensar la forma de integrar ese elemento y confeccionar la estética que

guiaría el proyecto. De nuevo volvemos a la estética de Pedro Almodóvar, ya que de él se pueden extraer elementos como la temática costumbrista y los colores corporativos, el rojo, el blanco y negro.

Tras tener claro el estilo a seguir, se procedió a diseñar el elemento gráfico principal, la silla. Para ello los referentes y estilos a seguir fueron las delgadas líneas dobles que aportan elegancia y formalidad.

El elemento gráfico (la silla) se compenetra y dota de sentido al texto (“abladorías”), conformando en su total Habladurías, donde la silla hace referencia a la H de Habladurías. Obteniendo un legible y comprensible isologo el cual solamente funciona con las dos partes juntas (silla+logo) aunque después el elemento gráfico aislado sirva de símbolo o icono, pero en cuanto al logotipo nunca han de ir separados estos dos elementos. Para ello los referentes más importantes son los que juegan con ese doble sentido entre el elemento gráfico y el significado del texto, integrando, adaptando y dándole un significado a la parte gráfica.

En cuanto al diseño de la página web, el objetivo era seguir el hilo estético corporativo de todo el proyecto puesto que en todas las partes (cortometraje, identidad visual y página web) deben proyectar los mismos valores y estilo. Siguiendo el concepto del proyecto y el estilo, sirvieron de inspiración páginas webs clásicas y con un estilo vintage y/o minimalista, claro ejemplo de ello es *Afterglo*, tratándose de una web dinámica con un estilo minimalista, donde los elementos no interfieren entre ellos y el diseño respira originalidad. También hay que destacar la inspiración de las páginas webs de cortometrajes, portfolios y productoras, de las cuales se pudieron adquirir la forma en la que la información está organizada y segmentada, es decir, la confección del menú. Ejemplo de ello pueden ser las páginas webs de Arthur Simonini, Third, Nicolò Miranda o Suma Content.

De igual manera, también sirvieron de referente los blogs donde el *feedback* es primordial y el pilar que da sentido al formato. De ello se adquirió la esencia de dar a conocer una parte más personal tanto del equipo como del proyecto, surgiendo la idea de acercar más el proyecto a los usuarios. Ejemplo de ello son Huffpost y Espinof.

4. Metodología y desarrollo.

En el siguiente apartado se contemplarán las diferentes fases del proyecto y como se fueron desarrollando en orden cronológico. Estas son:

4.1. Elaboración del guion.

El proyecto comienza en verano de 2021, ya que la idea se desarrolla como una historia que se debe contar para hacer honor a la protagonista. A partir de ahí se comienza a recolectar archivo sobre Soledad: fotos, documentos e historias de vida. Con todo el material recopilado, se comienza con la escritura conjunta del guion literario, esta primera fase del proyecto es la más costosa ya que son los cimientos del trabajo final. Tras realizar cinco versiones se concluye con un guion compuesto por tres actos haciendo un paralelismo con los actos teatrales.

4.2. Casting de actrices.

Desde un primer momento este proyecto se concibe para ser desarrollado e interpretado por mujeres. Para ello, se decide crear un cartel, para poder realizar el *casting*, dicho cartel se publica en las redes sociales como Facebook, Instagram y Twitter. Hasta que este no llega a la página del ayuntamiento de Moratalla, no tiene muy buena acogida, pero a partir de ese momento, llegan llamadas y ayuda de muchas mujeres del pueblo.





Figura 9. Cartel *casting* cortometraje Habladurías. Fuente: elaboración propia.

Tras un proceso de selección, el equipo acude al pueblo, a principios de febrero. El ayuntamiento cede la sala de conferencias para poder realizar el casting. A cada una de las mujeres que se presentan, se les da el guion completo y un fragmento de este dependiendo del papel que se deseaba que interpretaran. Cuando concluye la jornada, los diferentes roles quedan repartidos y se decide crear otro personaje para que todas las que acudieron tuvieran un papel.

A esta audición acuden actrices no profesionales que no tienen experiencia con las cámaras, tras conocerlas un poco se les reparten extractos del guion de los personajes que pensamos que mejor pueden interpretar, además se les pide que cuenten una historia relacionada con el campo, para ver su capacidad de improvisación.



Figura 10. Fotografía tomada durante la audición del cortometraje *Habladurías*. Fuente: elaboración propia.



Figura 11. Fotografía tomada durante la audición del cortometraje *Habladurías*. Fuente: elaboración propia.

4.3.Pitching: teaser y presupuesto.

Debido a la falta de tiempo y presupuesto durante el curso 2021/2022, se determina que el corto se rodará en noviembre de 2022, pero anteriormente el equipo se desplazará a Moratalla para la realización del *teaser* y las piezas para redes sociales, en abril de 2022.

Para solucionar esta carencia de recursos económicos el equipo decide crear un proyecto para la cuarta edición del talento audiovisual universitario: *Pitching* universidades valencianas-sector audiovisual. En esta parte del proceso, se realiza el plan de financiación.

En el mes de abril el equipo conformado por Soledad Sanz, directora del proyecto; Elena Ferrandiz, operadora de cámara; Carlos Perona, estilista y María Candela directora de fotografía y foto fija, acude al pueblo como estaba previsto. Una vez allí, el trabajo se divide en dos jornadas, en la primera se realizan todos los vídeos y fotos para crear el archivo, tanto como para la página web, como para las redes sociales. El segundo día, se graba por fin el *teaser*.

La dirección de las actrices se desarrolla de una forma sencilla, ya que estas provienen del teatro y los papeles que interpretan son similares a los que ya han hecho anteriormente.

A pesar de tener únicamente dos tomas de contacto, la relación con estas resulta muy familiar y natural.

Durante la realización de este proyecto audiovisual se decide establecer un presupuesto para estimar y calcular cuánto dinero será necesario invertir. Hay algunas obras que se llegan a realizar con un presupuesto cero, pero eso no implica que no haya ningún tipo de gasto, ya que en el 99% de los casos siempre hay que realizar algún desplazamiento o comprar cualquier elemento para incluirlo en un plano.

Es por eso por lo que en el caso de este cortometraje realizado por estudiantes se ha estudiado la cuantía que supondría realizar todo el proyecto pagando a todo el equipo la parte correspondiente por su trabajo. Se trata de una simple lista de todos los gastos fijos que se deberán pagar durante la producción del cortometraje. A continuación, se va a analizar cada una de las partidas que forman el presupuesto del cortometraje *Habladoras*.

Presupuesto total.....	36.990,00
Preproducción	6.300,00
Equipo artístico y técnico	18.640,00
Producción	5.050,00
Transportes y alojamientos	3.000,00
Promoción	1.000,00
Seguros y permisos	1.500,00

Tabla 1. Plan de financiación cortometraje *Habladuras*. Fuente: elaboración propia.

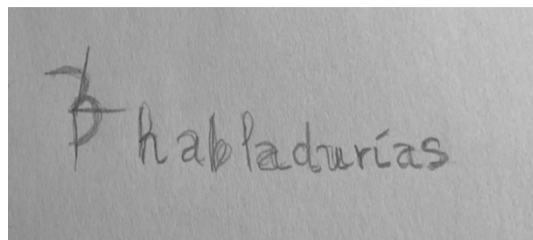
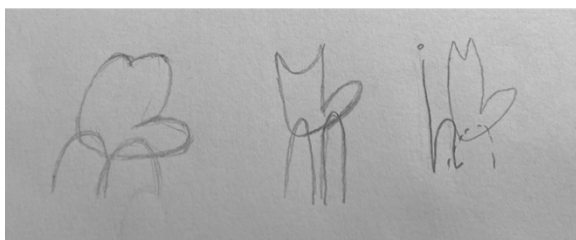
Para realizar esta tarea también se presta atención al artículo 18 del BOE del plan de financiación de ICAA. Se calcula la obtención de hasta 43 puntos obtenidos debido a:

- El carácter cultural del proyecto
- La trayectoria de la propia directora en condición de nueva realizadora
- Se hace hincapié en el apartado e) del documento ya que se cumplimentan casi todos los requisitos para la obtención de casi 37 puntos (Gasto realizado en España, incorporación de estudiantes y personas en prácticas y fomento de la igualdad de género, ya que tanto el equipo técnico como el elenco está compuesto enteramente por mujeres)

Además, se debe hacer hincapié en que no se descarta la posibilidad de financiar el cortometraje mediante ayudas de asociaciones y ayuntamientos que colaboren con el proyecto.

4.4. Creación y animación del logotipo.

Paralelamente se realizan varios bocetos del logotipo, en los que se tiene en cuenta los referentes tipográficos nombrados anteriormente junto con los elementos que se desean integrar, siendo la silla el elemento principal. Se hacen muchas pruebas tanto en papel como digitalmente, cambiando aspectos como color y forma.



Figuras 12 y 13. Bocetos a papel logotipo *Habladurías*. Fuente: elaboración propia.

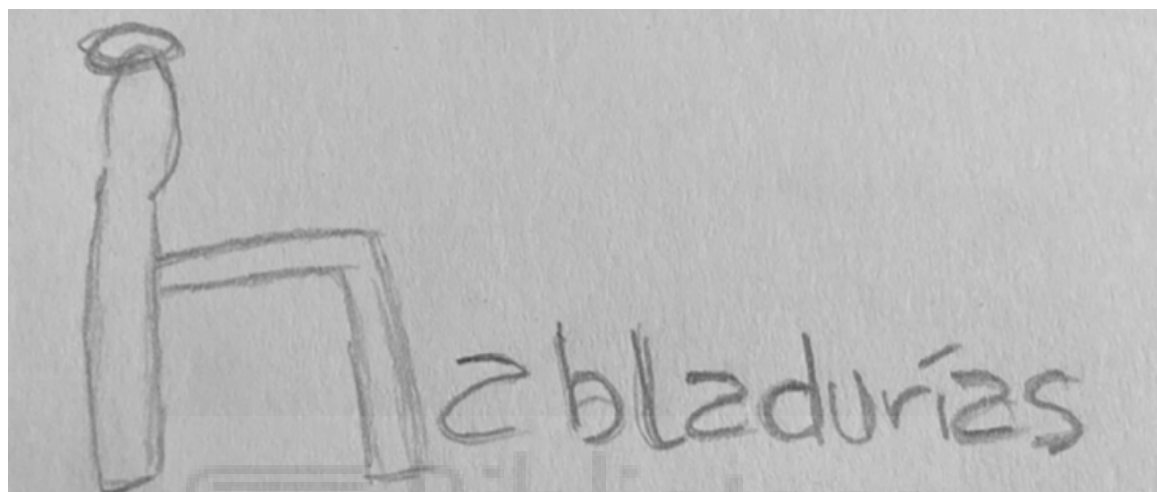


Figura 14. Boceto a papel logotipo *Habladurías*. Fuente: elaboración propia



Figuras 15 y 16. Bocetos digitales logotipo *Habladurías*. Fuente: elaboración propia.

Tras la realización del logotipo final, se comienza con la animación de este, en el que se integran los demás elementos: la boca, los rulos, la revista, las zapatillas y el símbolo del feminismo. Para la animación de este se emplea *After Effects*, programa con el cual el equipo tiene que acostumbrarse a utilizar de cero, es por ello por lo que se emplea un mes para desarrollar la animación del logo que va integrado con la cabecera. Este logotipo animando se integra al principio de la cabecera que aparecerá al inicio de la página web.

4.5.Creación de contenido para la página web.

Con todo el material creado, se procede a la última de las fases, la creación de una página web propia. Este resulta el paso más complejo ya que previamente no se tiene ningún

conocimiento sobre base de datos, ni ninguno de los programas empleados. Por ello esta fase se divide en dos partes: la primera estudiar y comprender programas como Xamp o Wordpress y la segunda etapa en la que se crea una plantilla, primero como boceto en papel y luego digitalmente, en la que se integran los elementos creados para ella.

4.6. Creación de contenido para el perfil de Instagram y posterior difusión de este.

Finalmente, con los clips creados durante los días de rodaje en Moratalla, se crean pequeñas piezas para Instagram independientes al cortometraje y al *teaser*, con ellas se pretende que el proyecto tenga más visibilidad.



Figura 17. Boceto a papel perfil de Instagram. Fuente: elaboración propia.

Tras haber creado tanto el perfil como la página web se prevé su lanzamiento a mediados del mes de septiembre de 2022, mes en el que se anticipa empezar a ganar seguidores del proyecto.

Todos los videos y fotografías están pensados para subirse uno cada día a partir del 12 de septiembre, momento en el que el equipo prevé que el público objetivo de nuestro proyecto retoma la normalidad tras el verano, están más involucrados en los nuevos proyectos y pueden estar más predispuestos a compartir dicho contenido.

El 12 de septiembre se subirá el primer vídeo, en el que aparece Carmen, haciendo una presentación del personaje principal: Soledad. Como pie de foto: “Carmen como Soledad”.

El 13 de septiembre, se colgará el vídeo de Juani como Encarna, personaje más desenfadado y compasivo. Como pie de foto: “Juani como Encarna”

El 14 de septiembre, saldrá el vídeo de Fifí representando el papel de Águeda, la amiga más cercana a la protagonista. Como pie de foto: “Fifí como Águeda”

Tras la subida de estos tres vídeos se publicará la primera historia a la página, ya que después de la presentación de los personajes, se desea haber generado el impacto deseado en el público. En esta historia se creará un enlace para acceder al *crowdfunding* del proyecto.

A partir del día 16 hasta el 21, se irán colgado día a día una foto de cada una de las actrices del corto, en el pie de foto se pondrá el nombre del personaje junto con una pequeña anécdota vital de este, con ello se desea que el público coja cariño a cada uno de los intérpretes y los personajes que interpretan. Tras estas publicaciones, se repetirá la estrategia del *crowdfunding*.

A partir de este momento hasta el día de la grabación del cortometraje, se irá subiendo fotos del rodaje del *teaser* y cada semana y media se recordará a los seguidores, la forma de poder colaborar monetariamente con el proyecto.

5. Resultados

5.1. Guion literario

Como punto de partida se encuentra la figura de María Soledad López Navarro, mujer nacida en Moratalla, un pueblo agrícola de la comarca del noroeste de Murcia inmerso en la guerra civil española. Mujer, madre y trabajadora. El cortometraje, basado en hechos reales, se trata de una recomposición de hechos de la vida de Soledad a través de los recuerdos y rumores de sus amigas. El personaje principal es su propio reflejo y utilizando el recurso de lo fantasmagórico –donde el resto de los personajes no pueden verla– pero sí se consigue hacer sentir, erigiéndose como el hilo conductor de las tramas. Por otra parte, son los personajes secundarios los que marcan el punto de vista de los hechos recopilando los momentos más importantes de la vida de Soledad, ayudando a comprender mejor su personalidad y figura atractiva para el mundo del cotilleo.

El germen narrativo de la pieza audiovisual se entiende como un conjunto creado por tres grandes partes que persiguen hacer alusión a los actos de las obras de teatro. Los cambios de acto se llevan a cabo mediante pausas, fondos negros, bajas de telón y demás estrategias plásticas clásicas. En cada acto, además, se podrá observar un sutil indicativo “Capítulo I” inmerso en el plano de forma no digital, es decir, estos rótulos aparecerán como una etiqueta en la pescadería, una pegatina en la bolsa de café y una pegatina en la botella de alcohol (por orden de aparición). Idea basada en el tratamiento por capítulos en la obra de Wes Anderson, autor del cual destacan sus característicos y marcados rótulos de capítulos que funcionan como tangible división de las tramas, tratándose de recursos narrativos primitivos que operan como transición entre secuencias

Otro recurso característico del cortometraje es cómo está ideado que se muestren los recuerdos que narran los personajes secundarios a lo largo del film, puesto que se transportará al espectador al lugar de los hechos de una forma a veces abstracta. En el primer recuerdo, se mostrará la localización sin los personajes mientras sucede la narración del personaje; en el segundo recuerdo, sucede lo mismo pero de una forma más expresiva, en la que en vez de ver explícitamente la localización en la que sucedieron los hechos se busca recrear esa sensación aterradora a través del potencial expresivo del golpe del tambor; la acción de que hombres toquen, “aporreen” el tambor adquiere un amargo significado cuando la voz en off complementa la escena. Y el último recuerdo lleva al espectador a un agradable Día de Pascua en el campo en 1950 aproximadamente. Éste es el único recuerdo en el que sí aparecen tanto los personajes que narran la historia como aquellos personajes sobre los que se habla. Lo mágico de esta escena es cuando se enfrenta la dualidad del personaje de Soledad: su pasado físico y su presente espiritual. Converge en este tiempo la felicidad del recuerdo y la magia de la inocencia de “un tiempo pasado que, no siempre, fue mejor”.

Ver guion en Anexo 1.

5.2. Teaser.

El *teaser* (Anexo 2) se concibe como una pieza individual, en la que el equipo desea materializar su proyecto de cortometraje, mostrando los primeros esbozos de cómo será la estética, el género y la ambientación. Esta pieza es concebida para formar parte del dossier previamente mencionado

El personaje principal y en el que se centra todo el cortometraje es Soledad, inspirado en una persona real, es una figura fantasmagórica que no tendrá voz, hasta el final del cortometraje, y que se dibujará a través de las habladurías de sus amigas y vecinas. En cuanto a las vecinas, encarnarán el estereotipo que se espera de ellas, cada una con su personalidad representarán la dualidad de las personas, no existen ni buenas, ni malas.

Como resultado se obtiene una pieza de un minuto treinta segundos, en el que se intercalan planos cortos de las vecinas con un *travelling* que acompaña a Soledad. Mientras las vecinas hablan y critican, ajenas a la figura fantasmagórica de la protagonista, ella avanza por la calle escuchando todo lo que estas tienen que decir. Cuando llega al final, decide pronunciarse. Se repite la misma estructura que se empleará en el cortometraje.

En cuanto a la planimetría del *teaser* (aunque también será la propia para el cortometraje), se intercalan planos cortos con planos muy abiertos. Los planos cortos se asocian a momentos en los que la protagonista se siente liberada, y serán propios de la última fase y a los personajes secundarios, que juzgan y hablan sin ningún tipo de pudor. En cuanto a los planos cortos, se emplearán exclusivamente para Soledad, en los momentos en los que es juzgada por sus propias vecinas. Para rodar las escenas en las que la protagonista va andando por las calles del pueblo se utilizará la cámara en mano utilizando el objetivo 50 milímetros. En los interiores se optará por utilizar el estabilizador, creando largos y planificados planos secuencia. Esta estructura será la propia para realizar las piezas de redes sociales y el *teaser*.



Figura 18. Fotograma extraído del *teaser* de *Habladurías*. Fuente: elaboración propia.



Figura 19. Fotograma extraído del *teaser* de *Habladurías*. Fuente: elaboración propia.

5.3. Identidad gráfica

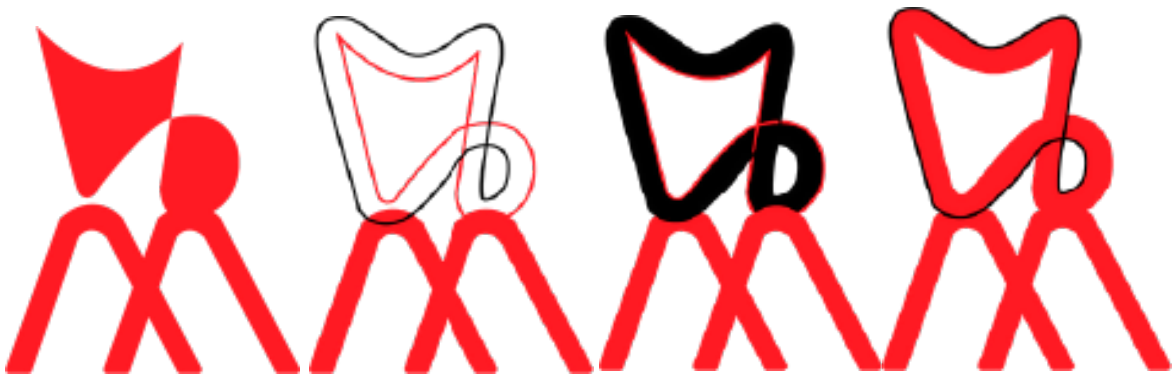
5.3.1. Logotipo

Como resultado final obtenemos un imagotipo en el que la parte gráfica complementa a la parte textual; la armonía se da por la aplicación de una doble línea en la tipografía al igual que en la silueta del elemento gráfico también está diseñado con una doble línea en rojo y negro, colores corporativos del logotipo. La tipografía escogida es TAN PEARL en minúscula, que ha sido modificada en InDesign para poder crear esta doble línea mencionada. Esta tipografía en minúsculas, se adapta mejor a la legibilidad del conjunto puesto que la parte gráfica intenta simular la primera letra que forma la palabra, H (abladuras).

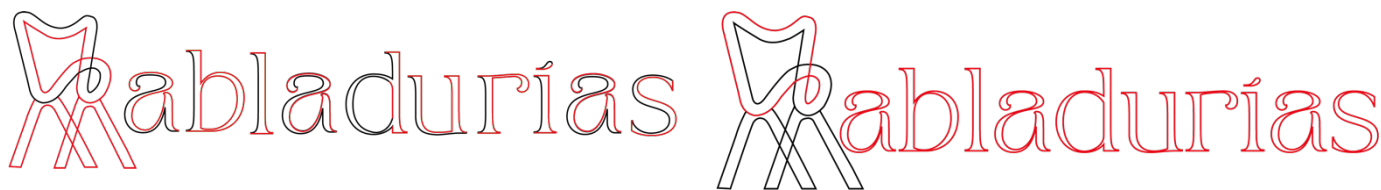


Figura 20. Logotipo final *Habladurías*. Fuente: elaboración propia.

La silla (elemento gráfico) es la parte más distintiva del logotipo y la cual podría funcionar por separado de la parte textual, de dicha forma se plantean otras versiones del logotipo, transformando únicamente la silla de diferentes formas y estilos. Por otra parte, también se crean versiones cuyo objetivo es que la relación entre la parte gráfica y la textual sea mucho más armónica, combinando los dos colores corporativos (negro y rojo) en ambos elementos.



Figuras 21, 22, 23 y 24. Elemento gráfico *Habladuras*. Fuente: elaboración propia.



Figuras 25 y 26. Logotipos *Habladuras*. Fuente: elaboración propia.

5.3.2. Logotipo animado.

El logotipo animado (ver anexo 3) se va conformando a partir de la última letra. Tras ella, aparecen el resto de los caracteres que crean el nombre del cortometraje “Habladuras”, rematando el movimiento final con el rebote la “s”. Una vez formada la palabra completa, esta queda tildada y la “H” inicial, se desliza hacia abajo, a partir de este momento, van apareciendo una serie de iconos que se nombrarán por orden de aparición: las zapatillas, el símbolo del feminismo, la revista, y los rulos. Finalmente aparece la silla que crea el logotipo final y al caer crea un efecto de rebote. El logotipo desaparece cuando aparecen unos labios que soplan y crean la sensación de que las letras “se van volando”.

Todos los símbolos que aparecen refuerzan la figura de *las señoras de pueblo*, mencionada anteriormente en los referentes. En cuanto a la boca del final, resulta significativa, ya que desea retratar el chismorreo, de estas señoras, que son las que conforman el hilo narrativo del cortometraje.

Como se comenta en la metodología, este logotipo animado, forma parte de la cabecera del proyecto, y aparece en la página web nada más entrar a ella.

5.4. Página web.

La página web (Anexo 4), será lanzada el 12 de septiembre y consta de seis pestañas: “Home”, “Sobre nosotras”, “Galería”, “Referentes” y “Contacto”.

La pestaña principal “*Home*”, está configurada de tal manera que nada más abrirla, se dispone de forma automática el video creado para la cabecera, al final de esta, encontramos un botón que nos dirige directamente hacia la página de contacto.

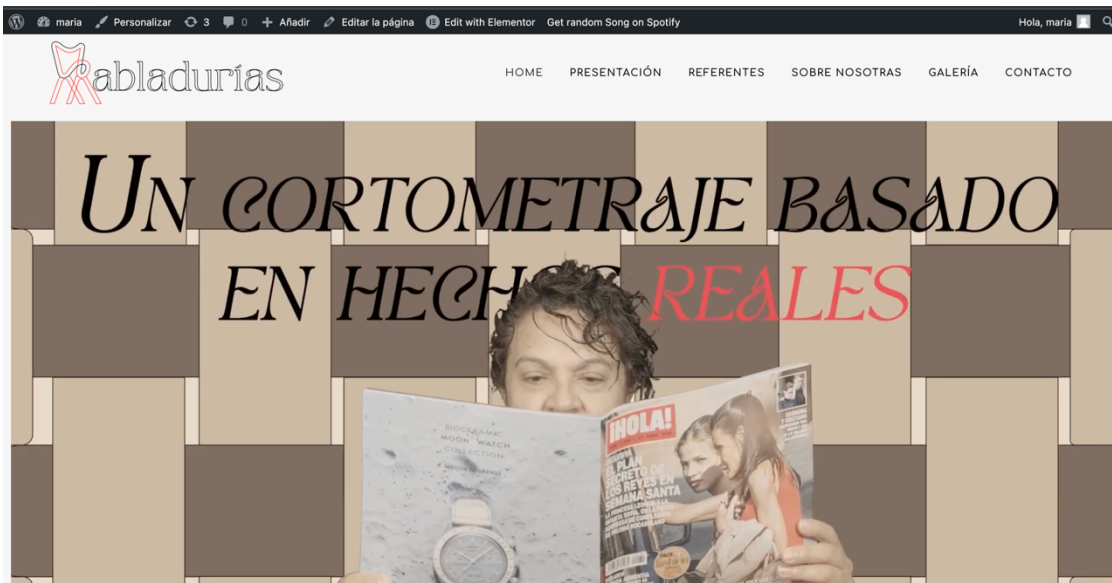


Figura 27. Página web cortometraje *Habladurías*. Fuente: elaboración propia.

A partir de esta vamos avanzando hacia la de “Presentación”, en la que se muestra la “Sinopsis”, “Misión/ Visión/Valores” y un enlace a YouTube con el *teaser*.



Figura 28. Página web cortometraje *Habladurías*. Fuente: elaboración propia.

Seguimos avanzando hacia la página “Sobre nosotras”, en esta aparece el equipo técnico y el elenco.

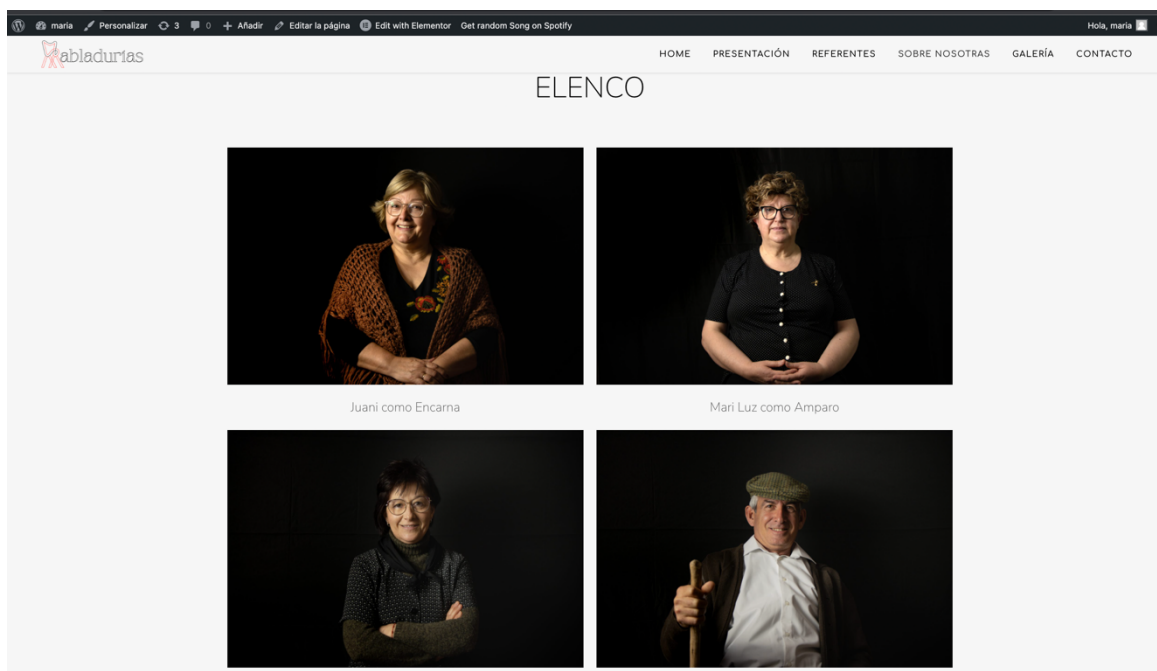


Figura 29. Página web cortometraje *Habladurías*. Fuente: elaboración propia.

La tercera de las páginas está dedicada a la “Galería” de fotos que se tomaron durante el rodaje del *teaser* y fotogramas propios del mismo.

En cuanto a la pestaña de los referentes, se divide en la playlist creada para el cortometraje y las películas que sirven de inspiración para el mismo.

La última de las pestañas es la de contacto, en la que aparece un hipervínculo que te lleva a la localización del pueblo de Moratalla. Asimismo, aparecen las cajas de contacto.

5.5. Contenido para la página de Instagram.

Para el perfil, se crean un total de tres vídeos y seis fotografías se irán comentando en orden de subida (Anexo 4), este contenido se prepara para subirlo el 12 de septiembre 2022.

Los primeros tres videos, son de presentación de los personajes: el primero, el de Soledad, es al que se confiere más seriedad, ya que el papel así lo requiere. Tanto en este como en el resto de los clips de presentación se aúnan dos aspectos: lo analógico asociado a la época en la que transcurre el cortometraje, utilizando efecto de 35 mm junto con la tendencia presente en este medio, realizando montaje con varios cortes para reducir silencios, utilizando la tendencia actual.

Durante la grabación de los clips se tuvo en cuenta el proceso de etalonaje ya que, según Mayte Labarga en su tesis *Significado de los especiales y etalonaje como herramientas para la construcción del relato cinematográfico*:

El proceso de etalonaje, se nutre del trabajo de iluminación desarrollado durante el rodaje, permitiendo al etalonador trabajar a partir de esa atmósfera coloreada de forma natural y desarrollar las iniciativas creativas tanto del director de fotografía como del mismo director de la película. (2010: 52)

En los dos siguientes, el de Juani y Fifi, que representan a Encarna y Águeda respectivamente, son bastante más desenfadados, las actrices en este caso nunca habían actuado frente a las cámaras y lo que se buscaba en todo momento era la naturalidad y el tono más jovial.

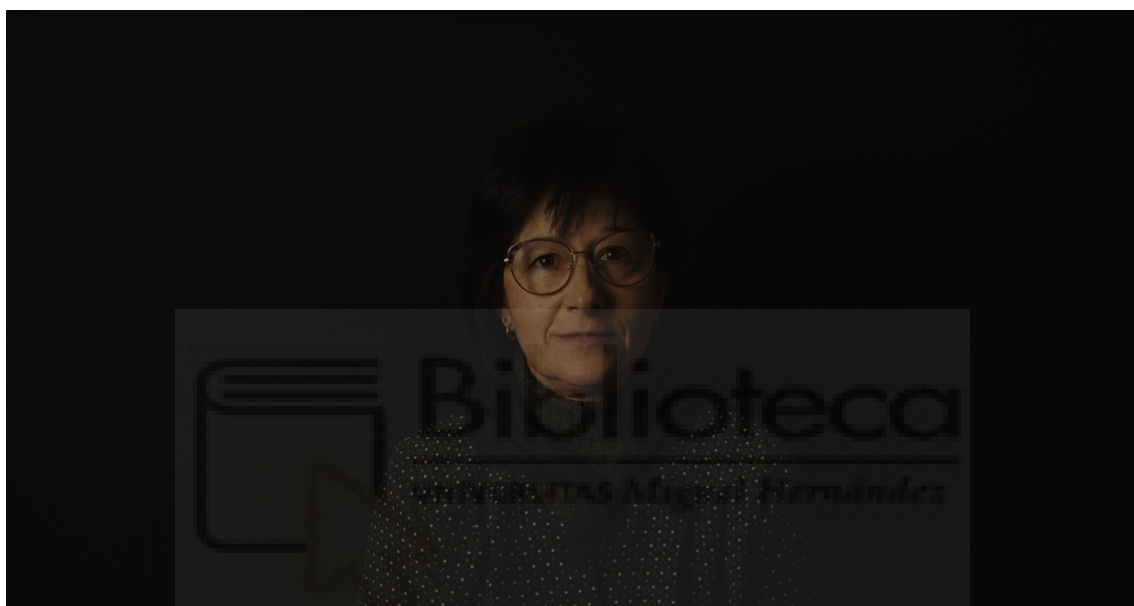


Figura 30. Fotograma extraído del vídeo para el perfil de Instagram. Fuente: elaboración propia.

En cuanto a las imágenes, las primeras, tienen un tono y una edición parecida a la de los vídeos, aunque en este caso se refuerzan las altas luces, a modo de retrato, el valor añadido en este caso es el pie de foto que acompaña a cada imagen, siendo así una pequeña historieta sobre cada uno de los personajes y creando una narrativa transmedia.



Figura 31. Fotografía creada para el perfil de Instagram. Fuente: elaboración propia.

5.6. Creación de archivo fotográfico.

Durante el casting y el rodaje del *teaser*, se decide crear un archivo fotográfico para poder completar la información de este trabajo (Anexo 6).

Estas imágenes servirán como elementos visuales que se insertarán en los dossiers, para la página web y para el perfil de Instagram.

En primer lugar, durante la audición se toman un total, de 30 fotos, ya que el tiempo fue limitado, de estas 30 se extraen 9 válidas. En estas fotografías nos centramos en las actrices estudiando sus diferentes perfiles.

En cuanto a las fotos tomadas durante el rodaje del *teaser*, se realizan 50 fotografías y se extraen 13. En este caso se sacan varias, tanto de actrices como del equipo técnico.

En ambos casos se utiliza una Canon 90D con un objetivo 18-135 mm.

6. Conclusiones.

Después de todos estos meses de trabajo finalmente podemos llegar a la conclusión de que el principal objetivo de nuestro proyecto, elaborar un plan para realizar un cortometraje en el mes de noviembre de 2022, junto con sus plataformas de difusión pasando por todas sus etapas, se ha cumplido.

Cada una de las fases se ha ido superando, adecuándonos a los conocimientos adquiridos durante estos cuatro años de grado y a los problemas que han ido surgiendo a lo largo de nuestro TFG no conformándonos con el primer resultado.

En cuanto a la producción del cortometraje, uno de los principales errores cometidos fue abarcar todos los procesos mencionados en dos únicas personas, ya que ha sido mucho trabajo y muchos momentos de estrés. La elaboración de la idea principal del cortometraje, guion, argumento, casting, búsqueda de información para elaborar este y toda la preproducción en general fue la parte más agradecida del proyecto ya que sí la podía solventar por dos personas. En el momento que se empezó a organizar actores y equipo fue cuando empezaron los inconvenientes. Estos problemas se producen por el hecho de querer cubrir, organizar y supervisar todos los puestos de producción que necesita un cortometraje, como, cámaras, técnicos de sonido, técnicos de iluminación, directores de fotografía, maquilladores, dirección de actores, etc., junto con los pocos días de rodaje de los que se disponían en un principio, por ello, se decidió aplazar el proyecto.

En el momento en el que se decidió posponerlo y dedicarnos exclusivamente a la preproducción de este, a las plataformas de difusión y a realizar el *pitching*, el trabajo estuvo más focalizado.

Lo más gratificante fue la grabación del *teaser*, ya que fue un contacto directo con la dirección de las actrices, la puesta en escena y al fin y al cabo, pudimos crear un producto, con el que mostrar un esbozo de lo que será el producto final.

Al tratarse de un proyecto a largo plazo, que no muere tras la presentación de este, existen varias vías de continuidad, tanto para la página web, como para el perfil de Instagram.

Por un lado, en la página web, se abrirían dos pestañas nuevas: una destinada al *crowdfunding* y otra al rodaje del propio cortometraje, en el que se subirán posts todos los días a modo de blog diario. Cuando el cortometraje se haya rodado, en esta página también hablaremos de la distribución y los premios que se ganen con el proyecto.

La página de Instagram se irá actualizando a diario y durante las jornadas de grabación se irán grabando distintos clips para redes. Es en este periodo en el que se pretende crear más contenido, con más entrevistas a las actrices y al equipo.

Como conclusión, este proyecto de final de carrera me ha hecho darme cuenta de la dificultad de realizar un proyecto desde cero, de la importancia de la preproducción y la planificación. Me complace haber creado este proyecto desde cero junto con mi

compañera Soledad Sanz y me ilusiona poder continuar con él. Lo que más agradezco son todas las dificultades que han ido apareciendo ya que me han hecho avanzar y progresar como profesional del audiovisual.

Por último, creo en la importancia de realizar este proyecto como contenido reivindicativo de las mujeres y tengo ganas de poder presentar el proyecto final, para así rendir homenaje a Soledad. El propósito principal ha sido este desde verano de 2021 y mediante todas mis compañeras de equipo lo hemos conseguido.



7. BIBLIOGRAFÍA

Martínez Abadía J., (2013). *Manual del productor Audiovisual*. Editorial UOC
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=knTBAGAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=MANUAL+DEL+PRODUCTO+AUDIOVISUAL&ots=B-Txa_2S&sig=OMgX-CRXdNgleaQs8UuguV_YJNk#v=onepage&q=MANUAL%20DEL%20PRODUCTO%20AUDIOVISUAL&f=false

Field, S., (1979). *El libro del guion: Fundamentos de la escritura de guiones*. Titivilus.
[file:///Users/mariacandelamartinez/Downloads/Field Syd 1979 El libro del guion Fundam.pdf](file:///Users/mariacandelamartinez/Downloads/Field%20Syd%201979%20El%20libro%20del%20guion%20Fu%20ndam.pdf)

Sánchez Noriega, J.L., (2017). *Universo Almodóvar*. Alianza editorial.

Sotinel, T., (Ed.). (2007) *El libro de Pedro Almodóvar* (2.ª ed., Vol.8). Cahiers du cinema.

Sánchez, S., (2017). *Verano 1993. Para los que aman la piel dura de la infancia*. Recuperado 30/08/2022 de <https://www.fotogramas.es/peliculas-criticas/a18217348/verano-1993/>

Labarga Málaga, M., (2010). *Significado de los efectos especiales y etalonaje como herramientas para la construcción del relato cinematográfico*. Universidad Complutense

Real decreto, 582/2020, de 26 de junio, por la que se establecen las bases reguladoras de las ayudas estatales para la producción de largometrajes y de cortometrajes y regula la estructura del Registro Administrativo de Empresas Cinematográficas y Audiovisuales.
chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.boe.es/boe/dias/2020/06/30/pdfs/BOE-A-2020-6921.pdf

Propuesta de la resolución provisional de la subdirección de la subdirección de fomento de la industria cinematográfica y audiovisual del segundo procedimiento de selección de las ayudas generales para la producción de largometrajes sobre proyecto de 2022.
chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:0f3bba5c-5302-4c4d-aff6-5e16377dfddf/propuesta-resolucion-provisional-ayudas-generales-2022-segundo-procedimiento.pdf

8. ANEXOS.

ANEXO 1: GUIÓN LITERARIO

GUIÓN CORTOMETRAJE HABLADURÍAS

Escrito Por: María Candela Martínez y Soledad Sanz Navarro



1. PLAZA DE LA IGLESIA. EXT/DÍA

Es de madrugada y la luz del sol aún no baña las diferentes calles desiertas de Moratalla por las que pasamos. El cielo está despejado, suenan las campanas de la iglesia. En lo alto está el campanario por el que pasa una bandada de pájaros revoloteando, debajo de este se encuentra SOLEDAD, va con paso lento, pero decidida. Se trata de una señora de unos 85 años, vestida con una falda recta, negra que le llega hasta abajo de las rodilla y una rebeca en tonos oscuros, va caminando por las calles del pueblo hasta que de pronto se para frente al mercado de abastos y se fija en las personas que hay dentro ya que escucha griterío y alboroto en interior, MARI, AMPARO y MARÍA LA TONTA, vecinas del pueblo, están en el puesto de la pescadería. Desde fuera SOLEDAD observa la escena: MARI, la pescadera está limpiando un rape, MARÍA LA TONTA se encuentra en una silla de al lado lleva un vestido de flores y una revista del HOLA! en sus manos, mientras parece que lee sigue gritando.

MARÍA LA TONTA
¡Pescadillas, pescado fresco, del
día!

AMPARO también está sentada al otro lado muy atenta a la labor de MARI sin prestar atención al griterío de su vecina.

AMPARO
Hay que ver, qué gusto da verte
despachar tan bien... qué arte
tienes.

CORTE: DE GOLPE SE ESCUCHA EL HACHAZO DE LA PESCATERA
CORTANDO UN TROZO DE PESCADO. PASAMOS AL INTERIOR DEL
MERCADO.

2. PESCADERÍA DEL MERCADO. INT/DÍA

MARI, la pescatera del pueblo, está despachando uno de los pedidos que tiene para hoy, es una mujer de unos 50 años lleva puesto un delantal blanco que está manchado de sangre, parece cansada y una gota de sudor recorre su frente. Mientras despacha, habla con AMPARO, una señora algo gruesa de unos 80 años, que está sentada en una silla haciendo calceta y a sus pies hay una bolsa de plástico con varios ovillos de lana, de vez en cuando hace un movimiento de espalda que denota que ya le empieza a doler. Lleva puesta una falda negra y un jersey que va a conjunto. Ambas continúan la anterior conversación, esta vez SOLEDAD está frente a ellas y ninguna advierte su presencia, ni la ven ni la oyen. De vez en cuando MARÍA LA TONTA suelta algún comentario mientras mira fijamente su revista.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

2.

TRAS EL CORTE DE SONIDO, POCO A POCO OBSERVAMOS COMO EL PLANO SE VA ABRIENDO HASTA QUE APARECE TODA LA PESCADERÍA.

AMPARO

Me recuerda cuando mi madre nos preparaba una zarzuela para chuparse los dedos.

MARI

Pues mira qué rape más hermoso me acaba de traer el Juanico el de la Consuelo, con estos sí que haces una buena zarzuela.

Entre las etiquetas con los precios del pescado hay uno en el que pone "CAPÍTULO I" junto con un dibujo de un rape.

AMPARO

Una buena zarzuela y si te sobra limpias la escalera como la Soledad.

De pronto entra con energía en la pescadería ENCARNA, una señora de unos 75 años vestida con unos pantalones grises, y una camiseta con un estampado floral por encima de los hombros lleva una rebeca verde oliva que desentona con el resto. Todas se giran para verla. Encarna se acerca a MARÍA LA TONTA.

ENCARNA

Ay, Mari hija como te tienen aquí puesta tan despeinada! ¿Y vosotras? que la veis así y no le decís nada? bueno, cómo os vais a fijar con la tertulia tenéis aquí montada, ¿quién tiene la vez?

AMPARO

¿No te acuerdas tú de la Soledad?

ENCARNA

No me voy a acordar, con las que liaba.

SOLEDAD que ya ha tomado asiento asiente con la cabeza.

MARI

Pues fíjate que yo no la conozco, qué haría aquella pobre mujer para que la pongáis así.

ENCARNA

Era la madre de la Eloísa, la que vivía cal pico esquina arriba de la calle mayor. Montaba unas que pa qué. Amparo tú te acordarás más de ella.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

3.

AMPARO

Justo me estaba recordándome de la historia de las entrañas.

MARI deja el cuchillo sobre la encimera y ENCARNA se gira hacia AMPARO para escucharla mejor. Todas se miran sabiendo que AMPARO va a contar la anécdota.

AMPARO

Pues resulta que la Soledad muy preciá ella, con las cosas del hogar era muy jodía, y lo tenía todo como el jaspe, pero claro no quería soltar prenda de sus secretos para limpiar la casa.

PLANO SECUENCIA ENTRANDO A LA CASA MIENTRAS SE ESCUCHA EL RELATO.

AMPARO (VOZ EN OFF)

Hasta que un día...

Interrumpe SOLEDAD en voz en off.

SOLEDAD

Uy pero si esta no tenía tantos lujos

Desaparecen algunos objetos del plano secuencia como las plantas, los tapetes y los jarrones. Se reanuda el plano secuencia anterior mientras se escucha la voz en off de AMPARO.

AMPARO (VOZ EN OFF)

Mi madre la pilló por banda y le preguntó: " Pero chica como es que tienes los suelos como los chorricos del oro", y bueno que la Soledad que no lo decía y no lo decía, hasta mi madre la agarró y la llevó a su casa y le dijo "Mira como los tengo yo, no seas pijicas y dime que usas", a lo que la Soledad se acercó seriamente a mi madre y la sorprendió diciéndole...

Vuelve a interrumpir SOLEDAD desde la propia pescadería.

SOLEDAD

Las entrañas.

De pronto escuchamos un grito muy sonoro y todas las mujeres pegan un bote del susto.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

4.

MARÍA LA TONTA
¡Pescadilla, rape, merluza,
calamares, todo frescol!

En la pescadería MARI se aleja de AMPARO y ENCARNA se sienta en la otra silla que hay.

MARI
Bueno yo voy a seguir con la
faena que esto va para largo y en
ná viene la Fina a recoger el
encargo.

AMPARO
Si ya estoy terminando...

PLANO SECUENCIA EN EL QUE SE VE LA MANCHA DE RESTOS DE
PESCADO EN LAS ESCALERAS. MIENTRAS, SE ESCUCHA LA VOZ EN
OFF DE AMPARO CONTANDO LA HISTORIA.

AMPARO (VOZ EN OFF)
Bueno pues mi madre corriendo que
fue a la pescadería a comprar las
entrañas y venga a fregotear el
suelo y que no había manera de
que aquello quedara limpio.
(VOLVEMOS A LA PESCADERÍA)

AMPARO
Total, que fue a la Soledad a
cantarle las cuarenta y ella
venga a reírse, que lo que quería
decir era que había que agacharse
y frotar hasta dejarte las
entrañas.

ENCARNA
¡Hay que ver cómo era la jodía!

SOLEDAD
Y cortas se han quedado

SOLEDAD abandona el mercado de abastos y comienza a
caminar por las calles del pueblo.

3. CALLE. EXT/DÍA

SOLEDAD se para frente a la casa de su amiga Águeda, a la
cual recuerda con mucho cariño.

SOLEDAD (SUSPIRANDO)
Ay mi Águeda...

Corre la cortinilla de la puerta y entra en la casa.

4. CASA DE ÁGUEDA. INT/DÍA

SOLEDAD se sienta en el sofá y observa atentamente a ÁGUEDA. Las dos están en una casa de techos bajos, de austera decoración y desde el sitio en el que está sentada Soledad podemos ver a ÁGUEDA en la cocina a la que accedemos a través de un arco que hace de puerta. ÁGUEDA se está preparando tranquilamente un café en la cocina. Es una mujer pequeña, lleva puesta una falda negra y una rebeca blanca puesta por encima de los hombros, lleva calcetines de media y unas zapatillas de andar por casa. Se mueve de tal forma que parece que su cuerpo no pesa nada y hace movimientos muy suaves y lentos.

EN LA BOLSA DE CAFÉ HAY UNA ETIQUETA QUE PONE: CAPÍTULO II

ÁGUEDA

Uy, pero ¿a qué me huele...?

Comienza a olfatear el café y a su alrededor, en su cara vemos un poco de frustración y pena.

ÁGUEDA

No puede ser, me huele a la Soledad.

SOLEDAD la sigue mirando desde el sofá muy atenta a todos sus movimientos.

ÁGUEDA

Pobretica mía con las que hemos pasado limpiando en la finca del Antonio... No tardó ná en encapricharse de ti...

SOLEDAD se va levantando poco a poco del sofá mientras ÁGUEDA habla hasta sentarse en la mesa de la cocina frente a ÁGUEDA.

ÁGUEDA

Y ya se sabe, en tiempos de guerra cualquier agujero es trinchera.

PLANO: EN UNA CALLE APARECEN LOS TAMBORILEROS TOCANDO DE FORMA AGRESIVA EL TAMBOR.

En la cocina, ÁGUEDA y SOLEDAD están frente a frente.

ÁGUEDA (HABLANDO CONSIGO MISMA)

Que si ojitos, que si un día le subía las faldas... vamos cosas que todas al final hemos tenido que aguantar.

PLANO: EN UNA CALLE DEL PUEBLO PARECE LA PROCESIÓN DE LA SOLEDAD.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

6.

En la cocina, ÁGUEDA mira fijamente a los ojos a SOLEDAD, como si realmente la estuviese viendo.

ÁGUEDA
Aguantar y callar.

SOLEDAD se levanta mientras ÁGUEDA está cabizbaja. Se acerca a ella y le acaricia el hombro. ÁGUEDA hace un sutil gesto afirmando que la está sintiendo. De pronto ENCARNA le grita desde fuera avisando de que están todas reunidas en el exterior.

ENCARNA
¡Águeda, sácate el licor café!

ÁGUEDA se seca rápido las lágrimas, coge la botella de hidromiel y sale a la calle. SOLEDAD sigue dentro de la casa.

5. CALLE. EXT/DÍA

En la calle están sentadas en unas sillas de playa MARI, ENCARNA y AMPARO, mientras tanto, FINA y MARÍA LA TONTA se acomodan y comienzan a pelar habas como sus vecinas; todas están cabizbajas y frente a ellas hay una mesa en la que están las vainas de las habas y vasos. Todas forman un semicírculo y cuando llega ÁGUEDA, el círculo se abre para dejarle en medio. Ninguna parece darse cuenta de que aparece entristecida, pero Mari deja un momento su labor para fijarse en su cara.

MARI
¿Ande vas con esa cara?

ÁGUEDA mientras va abriendo una silla de la playa.

ÁGUEDA
Na, que me estaba recordando de la Soledad...

ÁGUEDA ya se ha sentado y deja la botella en la mesa. AMPARO levanta la cabeza mientras sigue pelando habas.

AMPARO

Justico esta mañana en la pescadería también nos hemos acordado de ella.

ÁGUEDA
Pobretica mía... con lo que ha vivido.

MARI observa atentamente la conversación sin intervenir.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

7.

ENCARNA

Pos qué iba a hacer, sin haberlo planeado, la criada embarazada del señorito y sin marido... pos qué, tirar pa-lante con lo que quedaba y punto.

SOLEDAD comienza a salir de casa de Águeda con una silla de madera en la mano.

FINA

Se conoce que el señorito le dio las tierras de Andrevía pa complacerla y que no se fuera de la lengua.

SOLEDAD interrumpe.

SOLEDAD

Anda que no hemos sido felices allí...

ENCARNA se acomoda en su silla

ENCARNA

Venga, vamos a dejarnos de penurias... solo os acordáis de los malo, sois unas mijicas... o es que no os acordáis de cuando hacíamos el parto de la bernarda, o cuando la Eloísa cantaba el cangrejo está en las coles...

Las señoras cambian el rostro y se empiezan a animar. MARI LA TONTA se levanta, se remanga el mandil y la falda y comienza a cantar.

MARI LA TONTA

El cangrejo está en las coles... si lo pillo o no lo pillo, si lo dejo de pillar, asómate tú o no lo verás.

Se sienta bruscamente en la silla de nuevo riéndose a carcajadas con el resto de mujeres.

ENCARNA

¿Os acordáis cuando la Soledad le rompió el botijo de vino al Federico?

Riéndose, las mujeres asienten con la cabeza y aplauden a la vez que se balancean.

DE PRONTO NOS TRASLADAMOS AL RECUERDO.

6. CAMPO. EXT/DÍA

En medio del campo hay una mesa de madera con un mantel a cuadros blancos y rojos y alrededor unas cuantas sillas, en el árbol que está detrás de la mesa se apoyan los cántaros y botijos de vino y agua. Van apareciendo FINA, AMPARO, ENCARNA, MARI LA TONTA, ÁGUEDA y DIEGO (el marido de Soledad) de jóvenes. Según va avanzando la voz en off de ENCARNA y FINA van sucediendo las acciones.

ENCARNA

Que preparando la mesa en el campo los chiquillos de la Marga no paraban de corretear dando vueltas a la mesa.

FINA

Ay, Encarna hija que poca gracia tienes siempre para contar las cosas, déjame a mí anda. Estaban los zagales correteando y estirando del mantel, vamos que no paraban de tocar los huevos los niños hasta que a la Soledad se le hincharon las narices y pilló al pobre FEDERICO por banda y ¡plas! botijazo en la cabeza.

Pasan correteando y estirando del mantel tres niños de unos 8 años.

Mientras oímos la voz en off, aparece enfurecida SOLEDAD de joven, cogiendo uno de los botijos, la acción sigue y vemos la cara de Diego que se tapa la boca con la mano y de repente oímos cómo el botijo se rompe en mil añicos.

En el recuerdo aparece SOLEDAD, que está sentada en una de las sillas cercanas a la mesa, mientras, sigue toda la escena en un segundo plano. Se gira a cámara.

SOLEDAD

Las historias que contamos, nuestras vivencias, no dejan de ser recuerdos de un tiempo ya olvidado. Nuestra única salida era reír. De todo y de nada a la vez. Construir habladurías, dimes y diretes que hiciesen la vida de la gente más amena. Yo no soy más que otra de las muchas mujeres que lucharon por lo más básico: vivir. Sufrí el desconocimiento de la época, que te señalen hasta tus últimos días, que te reduzcan a un encamado sin más opinión que tu recuerdo desvirtuado.

ANEXO 2. *TEASER*

Enlace a YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=7WBqfU9KRHY>

ANEXO 3: LOGOTIPO ANIMADO

Enlace a Drive: https://drive.google.com/drive/folders/1U_G_GEmzvhwhS90bZdEZgagrYKfVvpv?usp=sharing

ANEXO 4: PÁGINA WEB

Enlace a Drive: <https://drive.google.com/drive/folders/1Ni-0Brys99vUqVtSuSRPx3BwNdUbaBhC?usp=sharing>

ANEXO 5: FOTOS Y VIDEOS INSTAGRAM

Enlace a Drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/1PMY3js5DQZJ97OvDQoJD4PU38roLMvxc?usp=sharing>

ANEXO 6: ARCHIVO FOTOGRÁFICO

Enlace a Drive:

https://drive.google.com/drive/u/0/folders/10PuEV_AQHopE81OG1gYrgoSpo8PRFNc

