



**Universidad Miguel Hernández**

Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche

Grado en Comunicación Audiovisual

Trabajo Fin de Grado

Curso académico 2022/2023

**GRABACIÓN Y POSTPRODUCCIÓN DE SONIDO Y MONTAJE DEL  
CORTOMETRAJE *GATOS NEGROS* (BALBOA, 2022)**

Trabajo de carácter práctico y/o profesional

Autor: Alejandro Frías Esteve

Tutores: Francisco Julián Martínez Cano  
Joaquín Juan Penalva

**PALABRAS CLAVE:** cortometraje; producción; montaje; sonido; flashback; narrativa

## **RESUMEN**

Esta propuesta de TFG recoge las labores realizadas como sonidista, montador de imagen y sonido del cortometraje *Gatos negros* (Balboa, 2022), obra que tiene como claves el uso del *flashback* y la estructura no lineal. Mediante la siguiente memoria se explican todas las etapas llevadas a cabo con estos roles hasta lograr el producto final. Es por ello que se centra en las figuras del sonidista y el montador a lo largo de toda la producción. El sonido y el montaje son elementos clave en la construcción de la narrativa, por lo que, a lo largo de este trabajo, se argumenta dicha importancia junto a los métodos empleados para lograr su correcta ejecución.

**KEYWORDS:** short film; production; editing; sound; flashback; narrative

## **ABSTRACT**

This TFG proposal includes the work carried out as sound director, image and sound editor of the short film *Gatos negros* (Balboa, 2022), a work whose key features are the use of flashback and non-linear structure. The following report explains all the stages carried out with these roles until the final product has been achieved. This is why it focuses on the figures of the sound designer, boom operator and the film editor throughout the production. Sound and editing are key elements in the construction of the narrative, which is why this work argues their importance together with the methods used to achieve their correct execution.

## ÍNDICE

<b>1. Introducción. Objetivos e hipótesis.....</b>	<b>3</b>
1.1. Objetivos.....	6
1.2. Hipótesis.....	7
<b>2. Estado de la cuestión.....</b>	<b>7</b>
<b>3. Realización del proyecto.....</b>	<b>17</b>
3.1. Preproducción.....	17
3.2. Producción.....	18
3.2.1. Equipamiento de sonido.....	19
3.2.2. Proceso de grabación (Rodaje).....	22
3.3. Postproducción.....	23
<b>4. Resultados.....</b>	<b>26</b>
<b>5. Conclusiones y discusión.....</b>	<b>36</b>
<b>6. Bibliografía.....</b>	<b>39</b>
<b>7. Relación de figuras.....</b>	<b>40</b>
<b>8. Anexos.....</b>	<b>41</b>



## 1. Introducción. Objetivos e hipótesis

La propuesta de mi trabajo de fin de grado reside en los procesos y análisis de dos funciones imprescindibles en la elaboración de un proyecto audiovisual como son el rol de sonidista y el de montador. Estas labores que se plantean han sido llevadas a cabo en el cortometraje titulado *Gatos negros* (Balboa, 2022, <https://vimeo.com/841818592> ).

La realización de un cortometraje es un proceso complejo que involucra múltiples elementos creativos y técnicos. Entre estos elementos, el montaje y el sonido son dos aspectos esenciales que contribuyen de forma muy importante a la calidad y resultado de la obra final. En este trabajo de fin de grado se analizará la relación entre el montaje y el sonido en un cortometraje, observando cómo estas dos áreas trabajan entre sí para crear una experiencia audiovisual para el espectador.

Para llevar a cabo dicha propuesta profundizaré, por un lado, en las funciones prácticas y técnicas como sonidista en rodaje, y, por otro, en la postproducción de sonido, la influencia del ritmo en los formatos audiovisuales, la estrecha relación, el vínculo y cómo interactúan la música y el montaje.

Por lo tanto, se tratará la importancia de estos elementos en la producción de un cortometraje cinematográfico. Tanto el montaje como el sonido son aspectos fundamentales de la narrativa audiovisual que permiten darle ritmo, coherencia y emoción a la historia que queremos contar: “el montaje es el medio de composición más poderoso para contar una historia” (Eisenstein, 1995: 106). De acuerdo con Morales Morante , “desde sus inicios, el montaje ha sido considerado la principal herramienta de construcción del discurso audiovisual y de generación de estímulos emocionales en el espectador” (2014: 21).

El sonido es un elemento también clave para crear esa atmósfera y, a su vez, generar inquietudes en el espectador. El sonido lo podemos dividir comúnmente en dos categorías: el sonido directo y el sonido en postproducción. El sonido directo se graba durante la filmación, cuando se capturan los sonidos que ocurren en el rodaje, mientras que el sonido en postproducción se añade durante la edición para mejorar la calidad y la efectividad. Según Jullier:

[...] todo lo que el “testigo invisible” (materializado por la mirada de la cámara) debe escuchar en un cierto paisaje sonoro se encuentra en la banda sonora. Este “deber escuchar” se efectúa prioritariamente respecto a las exigencias de la narración: el sonido debe servir para algo, aportar información, procurar placer si es hermoso, sorprender, asustar o bosquejar el suspense (2007: 26).

En lo que respecta al montaje, en el cine es el proceso de unir diferentes imágenes para contar una historia. A través de él, se pueden crear efectos emocionales y visuales que transmiten la información y la sensación que deseamos hacer sentir al espectador. De esta forma, es un recurso determinante para crear la tensión y la impresión que se quiere generar en el público.

Como comentaba anteriormente, el sonido es una herramienta primordial para la creación de la atmósfera del cortometraje. Por ejemplo, este puede utilizarse para crear tensión, crear el tono de la película y para generar una sensación de inquietud o de suspenso.

A través de diversos recursos sonoros es posible influir en la percepción y las emociones del espectador. Imaginemos una secuencia en la que un personaje va caminando por un bosque muy denso durante la noche y, desde el punto de vista del espectador, a través de la cámara, vemos su rostro tenso y preocupado. Ahora bien, dependiendo de cómo montemos el sonido, podemos crear diferentes sensaciones en el espectador.

Así, por ejemplo, generaremos tensión y suspense si empleamos sonidos de ramas y hojas secas crujiendo y susurros del viento, junto con una música ambiente sutil y enigmática. El espectador sentirá una creciente sensación de incertidumbre. El más mínimo ruido del bosque puede generar inquietud y anticipación sobre lo que podría acechar en la oscuridad.

De otra manera, también podremos crear una atmósfera de tranquilidad y calma empleando simplemente sonidos de grillos, cantos de pájaros y música relajante y suave. La secuencia pasará a transmitir una sensación de quietud, lo que podría llevar al espectador a concluir que el personaje está seguro y en paz.

El efecto Kuleshov también se relaciona con esta manipulación del sonido en el cine. Este efecto se refiere a cómo el montaje de imágenes puede influir en la interpretación del espectador sobre un mismo plano, según las imágenes con las que se combine. De manera similar, el sonido puede cambiar radicalmente la percepción de una secuencia según los efectos sonoros y la música que se superpongan a las imágenes.

Si aplicamos el efecto Kuleshov al ejemplo anterior, podríamos presentar la misma toma del rostro tenso del personaje y combinarla con diferentes paisajes sonoros: por un lado, lo combinamos con sonidos inquietantes y misteriosos, como mencionamos anteriormente, el espectador podría pensar que el personaje está en peligro o enfrenta una situación de riesgo. Por otro lado, si utilizamos sonidos de naturaleza calmada y relajante, el mismo plano facial podría sugerir que el personaje se encuentra en un ambiente seguro y apacible.

En este trabajo de fin de grado se analizarán los diferentes aspectos relacionados con el montaje y el sonido en la producción cinematográfica. Se profundizará en su definición, su importancia en la producción audiovisual y las diferentes técnicas y recursos que se utilizan para su aplicación en un cortometraje, siendo *Gatos negros* el caso práctico de estudio.

### 1.1. Objetivos

El objetivo principal es profundizar en la importancia de la labor del montador y sonidista en la producción de una audiovisual y cinematográfica, en la toma de decisiones para optar por un determinado estilo a través de la dirección de sonido. la edición y el montaje, especialmente atendiendo al uso de la estructura temporal no lineal y del *flashback* como recursos narrativos.

En cuanto a los objetivos secundarios, son los siguientes:

- Estudiar la teoría del montaje y su aplicación en la producción cinematográfica.
- Analizar el papel del montador en la construcción narrativa de un cortometraje, incluyendo la selección de planos, la duración de los planos, la transición entre ellos y el ritmo narrativo.

-Estudiar el papel del sonidista en la creación de una banda sonora adecuada, incluyendo la selección de música y efectos de sonido, el diseño sonoro y la mezcla final.

-Identificar los elementos clave que deben tenerse en cuenta en la producción de un cortometraje con un montaje efectivo y un diseño sonoro adecuado.

## 1.2. Hipótesis

El papel del montador y sonidista en la producción de un cortometraje cinematográfico es vital para la creación de una narrativa. En el caso del cortometraje realizado como objeto de estudio de este trabajo de fin de grado, el uso de una estructura temporal no lineal y el *flashback* como recursos narrativos son elementos clave para la construcción de la historia.

El uso del *flashback* es un recurso narrativo que requiere una atención especial por parte del montador, para lograr una transición fluida entre el presente y el pasado, y para evitar confusiones en el espectador o, por el contrario, confundirle a propósito. Asimismo, es a través de una estructura temporal no lineal como se logra una sensación de magia y surrealismo a través del montaje, para que el espectador se sumerja en la historia y crea en la veracidad de lo que está viendo.

Se espera que esta hipótesis permita comprender la importancia de estas técnicas narrativas y de producción, y que sirva de guía para futuros cineastas y productores audiovisuales primerizos.

## 2. Estado de la cuestión

El montaje es una técnica de la producción cinematográfica que permite unir diferentes planos y secuencias de una manera coherente (o no, según una decisión creativa), consiguiendo finalmente contar algo a través de la sucesión de imágenes. En general, el montaje se refiere a la organización y selección de planos y escenas para construir la estructura narrativa de un metraje. A través del montaje, el director y el montador pueden controlar la duración de los planos, el ritmo narrativo, la relación temporal y

espacial entre los elementos de la historia, entre otros elementos. En línea con lo que apunta Garcés Espinosa:

La responsabilidad del montaje cinematográfico es la de generar sentido, de lograr que la historia se cuente y sea transmitida efectivamente al espectador, de capturarlo emocionalmente y que se identifique con los personajes, conectándose con cada una de sus emociones (2015: 7).

En la historia del cine, el montaje ha evolucionado significativamente desde los primeros experimentos cinematográficos hasta las técnicas más avanzadas utilizadas hoy en día. Uno de los pioneros fue el director Edwin S. Porter, quien, en su película *Asalto y robo de un tren* (1903), utilizó el montaje para crear una estructura narrativa más compleja. Más tarde, el director ruso Sergei Eisenstein desarrolló una teoría que lo consideraba como el elemento clave para la creación de un impacto emocional en el espectador. Eisenstein utilizó técnicas como el montaje de atracciones, el montaje intelectual y el montaje en paralelo para crear una experiencia cinematográfica más profunda.

Sin embargo, el montaje en el cine no se trata únicamente de la organización de los planos y las escenas, sino que también es un elemento decisivo en la creación del ritmo y la atmósfera. Además, el entorno en el que se produce el montaje, como la música, el sonido, los efectos visuales, etcétera, también influyen en la forma en que se percibe la película.

El ritmo es una parte importante del montaje para crear una sensación de fluidez en la película. El ritmo se puede controlar a través de la duración de los planos, la cantidad de cortes y la velocidad del montaje. El ritmo rápido se utiliza a menudo en películas de acción, mientras que el lento puede ser más efectivo en dramas y películas contemplativas. El ritmo, de acuerdo con Del Portillo, “Es una de las claves primordiales para inyectar vitalidad y fluidez en un relato: dosificar adecuadamente la intensidad, duración y reiteración de todos los movimientos, tanto de los perceptibles a nivel sensorial como de los más interiores, psíquicos o emocionales (2013: 14).

Los diferentes géneros también tienen sus propias características de montaje. Por ejemplo, en las películas de suspense, se utiliza para crear tensión y anticipación en el

espectador. En el cine de comedia, el montaje se utiliza para crear una sensación de humor, a menudo mediante la manipulación de la duración de los planos y la velocidad del montaje.

La música y los efectos de sonido son básicos para el montaje, ya que pueden complementar o contrastar con las imágenes en pantalla. Por ejemplo, una escena dramática puede ser enfatizada por una música triste y un montaje más lento, mientras que una escena de acción puede ser acompañada por una música más rápida y un montaje más frenético.

En cuanto a los entornos del montaje visual, la iluminación y los colores utilizados en la película pueden afectar al tono y a la atmósfera de la película. En el cine negro, por ejemplo, la iluminación es vital para crear la atmósfera oscura y siniestra del género.

Ahora pasemos a tratar el papel del montador en la construcción narrativa, ya que es el encargado de organizar las diferentes tomas y secuencias para crear una estructura coherente y atractiva para el espectador. El montador debe trabajar de forma muy directa con el director y el equipo de producción para asegurarse de que el resultado final sea efectivo y cumpla con la visión creativa de la película.

El montador debe ser capaz de trabajar estrechamente con el director y el guionista para comprender la visión de la película y crear un montaje que refleje esa visión, en este caso ambas labores fueron llevadas por la misma persona. Esto significa que el montador debe ser un buen comunicador y tener habilidades de colaboración para trabajar con otros miembros del equipo y ser capaz de “dotar a las imágenes de continuidad discursiva” (Sánchez-Biosca, 1991: 19).

Además, como ya se indicó anteriormente, el ritmo del montaje es fundamental para crear una sensación de fluidez y cohesión en la película. El montador debe ser capaz de controlar el ritmo de la película a través de la duración de los planos, la velocidad del montaje y la cantidad de cortes. El ritmo adecuado es determinante para la efectividad y el éxito de la película: “La cinematografía es, originariamente, la representación del movimiento [...] valoramos también como movimientos todo tipo de alteraciones o transformaciones, también psíquicas y emocionales” (Del Portillo, 2013: 2).

Cuando hablamos de que estas alteraciones psíquicas y emocionales tienen mucho que ver con la narrativa que se desarrolla en la pieza audiovisual, en el caso de *Gatos negros* (Balboa, 2022), la narrativa fragmentada o no lineal, junto al *flashback*, son dos conceptos con mucho peso en la construcción argumental de la obra, también de una manera simbólica vemos pinceladas de realismo mágico y extrañamiento.

Por un lado, el *flashback* es un recurso narrativo utilizado en la cinematografía para presentar escenas del pasado que tienen relevancia para la trama actual. A través de la elipsis realizamos los saltos temporales internos que nos permiten enfatizar y abordar diferentes aspectos de la narrativa sin mostrar los eventos que ocurren en ese período permitiendo condensar el tiempo y centrarse en los momentos más relevantes de la historia.

Cuando hablamos de narrativa, nos referimos al flujo de eventos de una temática en concreto. [...], la narrativa es el cómo se describe, pudiendo ser de esta manera rápida o lenta, ligera o densa, sencilla o complicada.

El tiempo que se oculta entre plano y plano, se puede llegar a extender más allá de los cuatro lados de la pantalla, a través de una herramienta narrativa llamada elipsis (Salazar España, 2022: 14).

Los *Flashbacks* se pueden usar como una especie de elipsis inversos, a lo largo de *Gatos negros* (Balboa, 2022) trabajan de la mano para construir la narrativa de la obra cada vez que pasamos al pasado y volvemos al presente o al revés, logrando de esta manera un control sobre el ritmo de la narrativa, revelando información al espectador en los momentos deseados.

El *flashback* se puede utilizar en diferentes momentos de una película, ya sea al principio, para establecer antecedentes, o en el medio de la trama, para revelar información importante. En algunos casos, el uso del *flashback* puede incluso ser el punto focal de toda la película, como ocurre en *Memento* (2000) (Figura 1), obra de Christopher Nolan, en la que toda la narrativa se desarrolla a través de *flashbacks*.



Figura 1. Fotograma de *Memento* (Nolan, 2000). Fuente:Filmaffinity ([https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie\\_id=931317](https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie_id=931317)). Summit Entertainment, Newmarket Films, Team Todd. ©

El *flashback* también puede ser utilizado de diferentes maneras, como a través de los recuerdos de un personaje, o mediante un narrador omnisciente que presenta la escena del pasado. Además, el *flashback* también se puede utilizar para dar una perspectiva diferente a un evento que ya ha sido presentado en la trama.

Por otro lado, la narrativa no lineal o fragmentada es una técnica narrativa que se ha utilizado ampliamente en el cine y otras formas de narrativa visual. Como montador, la tarea de trabajar con una narrativa no lineal presenta desafíos únicos y emocionantes: “La no linealidad se entiende como la ruptura de las convenciones relacionadas con los conceptos de tiempo, espacio, principio y fin” (Vrolijk, 2002: 7).

En la narrativa no lineal, los eventos se presentan de manera no secuencial, es decir, fuera del orden cronológico. El montador tiene la responsabilidad de ensamblar los fragmentos de la historia de una manera coherente y comprensible para el espectador. Esto requiere una cuidadosa selección y organización de los planos y escenas para garantizar que la historia fluya de manera efectiva y que el espectador pueda seguir y comprender la trama.

Una de las ventajas de la narrativa no lineal es que permite al montador crear una sensación de misterio, intriga y suspense en la película. Al presentar eventos fuera de orden, se pueden revelar detalles y pistas en momentos específicos para mantener al

espectador enganchado y con ganas de descubrir cómo se conectan los elementos de la historia.

Sin embargo, la narrativa no lineal también presenta desafíos significativos para el montador. Es fundamental mantener la coherencia y evitar confusiones innecesarias para el espectador. Un montaje cuidadoso es necesario para asegurarse de que los saltos temporales y las transiciones entre fragmentos se realicen de manera fluida y natural.

Un ejemplo destacado de estructura no lineal en el cine es *El árbol de la sangre* (2018) (Figura 2), de Julio Medem. El filme sigue a dos personajes principales, Rebeca (interpretada por Úrsula Corberó) y Marc (interpretado por Álvaro Cervantes), quienes deciden reconstruir la historia de sus ancestros a través de su relación actual y la historia de su familia. A medida que avanzamos en la película, nos sumergimos en dos líneas temporales diferentes: una ambientada en el presente, con Rebeca y Marc, y otra que viaja en el tiempo, explorando los secretos y dramas de varias generaciones pasadas.

Queda patente la habilidad de Medem para entrelazar estas dos líneas temporales. A través de una cuidadosa edición y montaje, logra que el espectador transite de manera fluida entre el pasado y el presente. Este uso del mismo espacio para representar diferentes épocas es esencial para mantener una conexión emocional con los personajes y la historia.



Figura 2. Fotograma de *El árbol de la sangre* ( Medem, 2018). Fuente: Espinof

(<https://www.espinof.com/criticas/arb-ol-sangre-medem-vuelve-a-sus-origenes-historia-amor-que-funciona-solo-a-rato>  
s). Arcadia Motion Pictures. ©

La edición de sonido también juega un papel esencial en la narrativa no lineal. El sonido puede ser utilizado para establecer conexiones y transiciones entre fragmentos, así como para enfatizar la atmósfera y las emociones en diferentes momentos de la historia.

La estructura no lineal en la narrativa cinematográfica ofrece una gama diversa de efectos que enriquecen la experiencia del espectador. En primer lugar, genera intriga y suspense al presentar fragmentos de la trama en diferentes momentos temporales, obligando al público a unir las piezas y descubrir cómo se relacionan los eventos. Esta técnica mantiene a los espectadores alerta y atentos a los detalles para entender la historia en su totalidad.

Además, la estructura no lineal permite una profunda exploración de los personajes y sus motivaciones. Al revelar gradualmente su pasado y momentos clave en sus vidas, se obtiene una comprensión más completa de su desarrollo y personalidad. Asimismo, la yuxtaposición de eventos en distintos momentos puede resaltar temas y simbolismo en la narrativa, ofreciendo significados más profundos al comparar y contrastar situaciones a lo largo del tiempo.

La estructura no lineal sorprende al espectador al subvertir las expectativas habituales de una narrativa lineal. Mediante la manipulación del orden temporal, se revelan giros inesperados y nuevas perspectivas que añaden una capa adicional de intriga y emoción a la historia. En conjunto, estas cualidades hacen de la estructura no lineal una herramienta narrativa poderosa y cautivadora que ha sido utilizada para crear películas y obras cinematográficas inolvidables.

Por último, el realismo mágico es un recurso narrativo utilizado en la literatura, el cine y otras formas de arte que combina elementos mágicos o fantásticos con una representación realista del mundo. Por ello, “a la hora de analizar el cine relacionado con el Realismo Mágico debemos constatar desde un primer momento la destacada importancia de lo literario de ese cine” (Becerra, 2006: 119).

En la narrativa cinematográfica, el uso del realismo mágico puede ser un recurso efectivo para crear mundos imaginarios que representan de manera simbólica la realidad o para transmitir ideas y emociones de manera más poética y simbólica. La característica principal del realismo mágico es que el relato se compone de hechos

improbables, oníricos e ilógicos situados en un contexto completamente realista, sin dar explicación alguna de por qué suceden, dando por hecho su naturalidad dentro del universo de la historia, dejando a la narración en la frontera imperceptible de lo real y lo mágico (Palacios, s.a. : 2).

En *Gatos negros*, estos conceptos van de la mano junto al montaje, ya que la narrativa se cuenta a través de un ritmo lento, pausado y tranquilo, pero que, a su vez, está cargado de la fugacidad que siente nuestra protagonista por las consecuencias de su pasado y su hermano. Estos recursos que entran en juego vemos que no los distinguimos cuando estamos en el presente o en el futuro, haciendo que tanto personajes de un tiempo y otro coexistan en un mismo espacio, siendo un reflejo de lo que está por venir. Todo se cuenta y transcurre en un único espacio, la casa familiar, y es en ella donde los tiempos se entrelazan y conviven, tratando de que el espectador no sepa de primeras en qué momento espacio-temporal nos encontramos. Esto ocurre en películas como *Manchester frente al mar* (2016) (Figura 3), de Kenneth Lonergan, donde, a través de los *flashbacks*, cuenta su historia, pero los realiza sin previo aviso, o en *Estoy pensando en dejarlo* (2020), de Charlie Kaufman, donde todos los acontecimientos se producen en un mismo lugar, como si todo perteneciera a ese lugar, y esto es lo que ocurre en el cortometraje, todo lo ocurrido pertenece a esa casa y en ella permanecerán.



Figura 3. Fotograma de *Manchester frente al mar* (Lonergan, 2016). Fuente: Filmaffinity

([https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie\\_id=531382](https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie_id=531382)). Amazon Prime Video, K Period Media, B

Story, CMP, Pearl Street Films. ©

El último aspecto que se va a analizar es el sonido en el audiovisual. El sonido en la cinematografía es una parte fundamental de la experiencia audiovisual. A lo largo de la historia del cine, ha habido una evolución constante en la teoría y la práctica del sonido, lo que ha llevado a un mayor control y creatividad en su uso:

En el transcurso de la historia del cine sonoro, el departamento de sonido ha ido cobrando una importancia cada vez mayor, la riqueza de una banda sonora es hoy un factor de calidad estética y éxito público, y muchos directores son conocidos por pensar también en el sonido de sus filmes (Jullier, 2007: 19).

La teoría del sonido en la cinematografía se ha desarrollado a lo largo de los años, y los teóricos y cineastas han abogado por diferentes enfoques en su uso. Una de las primeras teorías en torno al sonido en el cine fue la de que el sonido debía ser utilizado para acompañar la imagen en pantalla. Los primeros largometrajes sonoros se centraron en la calidad de la grabación del sonido y en la sincronización con la imagen.

Sin embargo, con el tiempo, se comenzó a teorizar sobre el sonido como un elemento narrativo en sí mismo, y no solo como un acompañamiento visual. Esto llevó a la idea de que el sonido podía ser utilizado para crear un mundo sonoro completo que enriqueciera la experiencia del espectador y aportara más información sobre la historia y los personajes.

Hoy en día, la teoría del sonido en la cinematografía se centra en el concepto de la diégesis, que se refiere a todo lo que ocurre en el mundo narrativo de la película, incluyendo el sonido. El sonido debe estar en línea con la diégesis, y se deben evitar sonidos que interrumpan la continuidad de la narrativa. Además, la teoría del sonido también se enfoca en la idea de que el sonido puede tener diferentes niveles de significado, y puede ser utilizado para crear una emoción específica en el espectador, “el trabajo de los sonidos a menudo va unido a la identificación. El espectador debe relacionar los sonidos que escucha con una fuente posible. En caso de duda, el contexto hará el resto” (Jullier, 2007: 31).

De otro lado, la práctica del sonido en la cinematografía se ha desarrollado enormemente en los últimos años, y hoy en día hay un mayor control y creatividad en su

uso. Los diseñadores de sonido trabajan en colaboración con los cineastas para crear un mundo sonoro completo y coherente que aporte más información a la narrativa.

El sonido se graba de varias maneras, incluyendo grabaciones de diálogos en el set, efectos de sonido y música. El proceso de postproducción del sonido es un elemento clave en la práctica del sonido en la cinematografía. Durante la postproducción, se mezcla y se edita el sonido para crear un mundo sonoro completo que enriquezca la experiencia del espectador.

Además, la práctica del sonido en la cinematografía también se enfoca en la idea de que el sonido puede ser utilizado para crear una emoción específica en el espectador. Por ejemplo, la música puede ser utilizada para generar una sensación de tensión o tristeza, mientras que los efectos de sonido pueden ser utilizados para crear un ambiente específico en una escena.

Por último, el papel del sonidista en el rodaje y la postproducción de sonido de un cortometraje es muy relevante para la calidad final de la producción audiovisual. El sonido es un elemento fundamental en la creación de una experiencia inmersiva para el espectador, por lo que el trabajo del sonidista es crucial para que el resultado final sea óptimo.

En el rodaje, el sonidista es responsable de la grabación del sonido directo durante la filmación de las escenas. Su objetivo es capturar un sonido limpio y claro de los diálogos de los actores y los efectos de sonido de la escena en cuestión. Para lograr esto, el sonidista usa micrófonos direccionales y omnidireccionales para capturar el sonido ambiente y los diálogos (material que veremos posteriormente). También se encarga de mantener un nivel constante de sonido, evitando ruidos y distorsiones que puedan afectar la calidad de la grabación.

Una vez finalizado el rodaje, comienza la postproducción de sonido, en la que el sonidista se encarga de la edición, mezcla y diseño de sonido. En esta fase, el objetivo es crear un mundo sonoro completo que aporte información adicional a la historia y enriquezca la experiencia del espectador. Para ello, el sonidista edita el sonido directo grabado durante el rodaje, elimina ruidos y distorsiones, y agrega efectos de sonido y música para crear un ambiente sonoro completo y coherente. Es crucial que la mezcla

final sea coherente y balanceada, ya que esto asegurará que el espectador pueda escuchar claramente los diálogos y los efectos de sonido.

En el diseño de sonido, el sonidista también puede agregar capas de sonido para crear una sensación de profundidad y dimensión en la producción. Por ejemplo, puede agregar sonidos de fondo, como el viento o la lluvia, para crear un ambiente sonoro más completo y realista. También puede agregar efectos de sonido para enfatizar las acciones y emociones de los personajes.

### **3. Realización del proyecto**

El sonido es una pieza clave que complementa la imagen y da vida a la historia que se está contando. En este sentido, el sonidista y el montador son dos figuras fundamentales que trabajan en equipo para lograr un resultado óptimo en todas las etapas del proyecto; sin embargo, en este proyecto estas dos figuras fueron ejecutadas por la misma persona, lo que me permitió estar al tanto de ambos campos en todo momento, desde el inicio del proyecto, al realizar la preproducción, hasta el acabado de la pieza en postproducción.

#### **3.1. Preproducción**

Durante la preproducción, como sonidista tuve la responsabilidad de planificar y diseñar la banda sonora del cortometraje en colaboración con el director, Marcos Balboa, realizando diferentes reuniones para definir los contenidos que nos sugería su guion. Para ello, fue importante tener en cuenta en todo momento el guion y las necesidades específicas de la historia para poder seleccionar las herramientas necesarias para capturar el sonido de manera efectiva.

Una vez sabidos todos los requerimientos que nos pedía tanto el guion literario, el guion técnico y la propia historia en sí, comencé a realizar el guion técnico de sonido. El guion técnico de sonido (ANEXO III) es un documento esencial en la producción audiovisual que proporciona una guía detallada de las necesidades de sonido en la película. Este documento fue una herramienta fundamental para el trabajo como sonidista, ya que me permitió planificar y ejecutar posteriormente la captura de sonido de la manera más eficiente y efectiva durante el rodaje.

Para la elaboración de un guion técnico de sonido, realicé un análisis exhaustivo del guion e hice una lista de todas las fuentes de sonido que se requerían en la producción, incluyendo diálogos, efectos de sonido y músicas. Además, tuve en cuenta la disposición del lugar de rodaje (características que detallaré más adelante en la fase de producción) y cómo afectaría a la grabación de sonido, aunque finalmente hubo imprevistos que no me permitieron llevar a cabo la planificación al pie de la letra.

A continuación, elaboré un plan de grabación detallado para cada escena, que incluía los tipos de micrófonos que se iban a utilizar, la posición de los micrófonos, etc. Es importante considerar la dirección y la distancia del sonido, así como el nivel de ruido ambiente en el lugar de rodaje, para asegurar que la calidad del sonido sea óptima, siendo este uno de los principales inconvenientes que hubo en rodaje debido a la localización, puesto que se encontraba al lado de una carretera convencional muy frecuentada.

Este guion técnico de sonido lo elaboré y lo supervisé con el director para asegurar que se capturasen todos los elementos de sonido necesarios para el cortometraje y para anticiparme a las necesidades cambiantes del rodaje. Además, durante la postproducción, el guion técnico de sonido también fue una herramienta muy valiosa para montar el sonido, utilizándolo para identificar y ajustar los elementos de sonido necesarios para la película.

En conclusión, el guion técnico de sonido fue una herramienta crucial para mi labor como sonidista, permitiéndome planificar y ejecutar la captura de sonido de manera efectiva y asegurar que la calidad del audio fuera buena y coherente con la visión creativa del proyecto. Es un documento detallado que contempla todos los aspectos técnicos necesarios para obtener un resultado sonoro óptimo y puede ser modificado y actualizado durante la producción para adaptarse a las necesidades cambiantes del rodaje.

### 3.2. Producción

Por otro lado, durante la producción, como sonidista me encargué de capturar el sonido en el set de rodaje, asegurándome de que el audio registrado fuera de alta calidad y estuviera sincronizado con la imagen a través de la claqueta. Mientras tanto, como

montador también realicé un papel fundamental durante esta fase; me encargué de revisar y organizar las tomas en las hojas de script y también de organizar el material de sonido, creando un registro del material para posteriormente ordenarlo y estructurarlo para que sirviera como guía en la postproducción (ver hojas de *script* en el ANEXO IV).

### 3.2.1. Equipamiento de sonido

La calidad del sonido es un factor clave, ya sea un cortometraje, una película, un documental o cualquier otro formato. La grabación de sonido en un set de rodaje requiere de un equipamiento especializado y de calidad que permita obtener un resultado óptimo. A continuación, se describe con detalle cada uno de los elementos que compusieron el equipamiento de sonido para la realización de este cortometraje:

**Grabadora Tascam DR70D (Figura 4):** Se trata de una grabadora portátil de cuatro pistas que permite la grabación simultánea de cuatro canales de audio de forma independiente. Cuenta con entradas XLR/TRS y una entrada estéreo de 3.5mm para la conexión de micrófonos y otros dispositivos de audio. Su diseño compacto y robusto la convierte en una opción ideal para la grabación de sonido en exteriores.



Figura 4. Grabadora Tascam DR70D. Fuente:Tascam (<https://tascam.com/amer-es/product/dr-70d/top>)

**Micrófono Rode NTG-2 (Figura 5):** Este micrófono de cañón direccional es una herramienta esencial en la grabación de sonido en exteriores. Cuenta con una cápsula de condensador y un patrón polar supercardioide que permite capturar el sonido de forma precisa y directa, minimizando el ruido y la interferencia de sonidos no deseados. Su

alimentación Phantom de 48V lo hace compatible con la mayoría de las grabadoras de sonido y mesas de mezclas.



Figura 5. Micrófono Rode NTG-2. Fuente: Thomann ([https://www.thomann.de/es/rode\\_ntg\\_2.htm](https://www.thomann.de/es/rode_ntg_2.htm))

**Pértiga Rode Boompole (Figura 6):** La pértiga es un elemento fundamental en la grabación de sonido en exteriores. Se trata de un brazo telescópico que permite al operador acercarse al sujeto que está hablando sin que este aparezca en el encuadre de la cámara. La pértiga Rode Boompole es una de las más utilizadas en la industria debido a su construcción ligera y resistente de fibra de carbono.



Figura 6. Pértiga Rode Boompole. Fuente: Thomann ([https://www.thomann.de/es/rode\\_boompole.htm](https://www.thomann.de/es/rode_boompole.htm))

**Auriculares Senheisser (Figura 7):** Los auriculares son una herramienta indispensable para el sonidista ya que le permiten monitorear el sonido que está grabando en tiempo real. Los auriculares Senheisser son conocidos por su alta calidad de sonido y su comodidad de uso, lo que los convierte en una opción popular entre los profesionales del sector.



Figura 7. Auriculares Sennheiser. Fuente: Ebay (<https://www.ebay.es/itm/143659808941>)

**Empuñadura en suspensión Rode Blimp y peluche (DeadCat) (Figura 8):** La empuñadura en suspensión es un elemento que se utiliza para reducir el ruido producido por la manipulación de la pértiga y del micrófono. La empuñadura en suspensión Rode Blimp junto al peluche es una de las más populares debido a su construcción ligera y a su capacidad para reducir el ruido producido por el viento.



Figura 8. Empuñadura en suspensión Rode Blimp y peluche. Fuente: Avisual Pro (<https://www.avisualpro.es/tienda/antiviento-r-de-blimp/>)

**Cable XLR (Figura 9):** El cable XLR es el cable utilizado para conectar el micrófono a la grabadora de sonido o a la mesa de mezclas. Este cable es esencial para garantizar una conexión estable y libre de interferencias.



Figura 9. Cable XLR. Fuente: Bax Music

(<https://www.bax-shop.es/cables-xlr/rode-xlr-6m-black-premium-xlr-cable-6m>)

### 3.2.2. Proceso de grabación (Rodaje)

Como sonidista en el cortometraje, mi tarea principal fue asegurar que el sonido de la producción fuera de calidad y se ajustase a los requisitos del proyecto. Para lograr esto, hubo varios pasos que debí seguir durante el proceso de grabación de sonido durante el rodaje.

En primer lugar, como ya he comentado en el proceso del guion técnico, debí colaborar con el director para entender sus necesidades y objetivos para el sonido del cortometraje. Con esta información, pude elaborar mi planteamiento de grabación y asegurarme de que todo el equipo de sonido estuviera bien configurado y listo para funcionar antes de empezar a rodar.

La ubicación de la grabación fue un factor crucial que se tuvo que considerar. Se trataba de una casa de campo a las afueras de Orihuela y que comunicaba de forma directa con una carretera convencional muy transitada para la llegada al municipio, esto, junto al mal temporal que sufrimos, una DANA, dificultó mucho mi labor para obtener un sonido lo más limpio posible. Antes del rodaje, visitamos la ubicación y ya contábamos con estas dificultades como los ruidos de fondo, eco y reverberación. Esto me permitió

tomar medidas preventivas y ajustar la configuración del equipo de sonido para garantizar que el sonido se capturase de la mejor manera posible.

Durante el rodaje, me aseguré de que todos los niveles de audio en las diferentes tomas estuvieran correctamente mezclados y mantuvieran los niveles indicados. La coordinación con el resto de los departamentos también fue crucial durante el proceso de grabación de sonido. Tuve que trabajar en colaboración con la directora de fotografía y el equipo de iluminación para garantizar que los micrófonos y los cables no interfiriesen con la iluminación y la composición de la toma.

### 3.3. Postproducción

Finalmente, durante la postproducción, como sonidista me encargué de la edición y el diseño de sonido, incluyendo la adición de efectos de sonido y música, mientras que como montador me aseguré de que la sincronización entre imagen y sonido fuera perfecta, además de lograr el montaje deseado y buscado para la pieza final.

Lo primero fue, junto a las hojas de *script*, seleccionar las tomas de cada secuencia que se dieron como buenas durante el rodaje. Una vez hechos los descartes de las tomas y la selección de las que sí se iban a utilizar, comencé a organizar el montaje del cortometraje. Sin embargo, podría afirmar que este proceso del cortometraje empezó ya en el momento en el que, junto al director, se realizó y revisó el guion técnico. A través de estas reuniones previas comprendí lo que el director quería plasmar mediante el montaje de la obra.

Para ello, en Adobe Premier Pro creé una producción (Figura 10) y en ella un proyecto para cada una de las secuencias, para así realizar, en cada uno de ellos, el montaje de cada secuencia por separado. Para ello empleé *proxies*, para poder hacerlo de forma fluida, debido a que las tomas fueron grabadas en 4K.

Producción: Gatos Negros

1 de 15 elementos sele...

Nombre	Proyecto bloqueado ↑	Fecha de modificación	Fecha de creación
> Distorsión			
Secuencia 13	frsst	02/05/2022 12:44:14	12/04/2022 10:22:25
Secuencia 12	frsst	29/04/2022 21:35:53	10/04/2022 21:55:34
Secuencia 11	frsst	19/04/2022 20:47:59	10/04/2022 21:49:14
Secuencia 10	frsst	19/05/2022 18:57:56	10/04/2022 21:47:26
Secuencia 9	frsst	11/04/2022 11:41:00	10/04/2022 21:36:41
Secuencia 6 y 7	frsst	19/05/2022 19:09:06	01/04/2022 13:06:24
Secuencia 5	frsst	19/05/2022 18:58:44	01/04/2022 12:34:19
Secuencia 4	frsst	04/05/2022 12:14:43	01/04/2022 10:31:16
Secuencia 3	frsst	01/04/2022 12:15:35	31/03/2022 21:03:39
Prueba 1 y 2 cambios	frsst	11/04/2022 11:05:59	09/04/2022 10:34:51
Secuencia 8	frsst	24/04/2022 18:46:25	10/04/2022 21:16:31
Secuencia 14 y 15	frsst	02/05/2022 13:08:37	12/04/2022 13:14:25
Secuencia 1 y 2	frsst	08/04/2022 23:28:22	06/04/2022 11:31:38
Secuencia 12 sinc	frsst	03/05/2022 22:01:30	23/04/2022 12:40:40

Figura 10. Captura de la ventana de producción en Adobe Premiere Pro. Fuente: Elaboración propia

En el ámbito de la producción de vídeo, un *proxy* es una versión de baja resolución de un archivo de vídeo original que se utiliza durante la edición y el montaje para agilizar el proceso de trabajo. Los *proxies* se crean a partir del archivo de vídeo original y suelen ser de menor calidad y tamaño para permitir que el *software* de edición de vídeo funcione de forma más fluida y sin problemas. Una vez que se completa el montaje con los *proxies*, se pueden reemplazar por los archivos de vídeo originales de alta resolución para la postproducción final.

Dicha labor se llevó a cabo siguiendo la estructura no lineal que integra la historia en cuanto al espacio-tiempo en el que nos encontramos en cada secuencia, e incluso dentro de una misma secuencia, a su vez introduciendo de forma progresiva ideas de desconcierto y confusión.

Conforme iba montando cada secuencia se la compartía al director, a modo de premontajes, e incluso, en varias ocasiones, realizábamos reuniones en las que, *in situ*, a través de propuestas, sugerencias, cambios repentinos a los planes iniciales, etc., íbamos realizando las modificaciones pertinentes hasta lograr el resultado óptimo; variando los ritmos del montaje, la duración de los planos, transiciones, los cambios entre pasado y

presente que conforman la narrativa del cortometraje, añadiendo efectos de movimiento de cámara e incluso efectos visuales como el grano en pantalla, fundidos, etc.

Una vez llevado a cabo el montaje de cada secuencia, llegó el momento de unificar en un nuevo proyecto el montaje de todo el cortometraje y, de esta manera, terminar una primera versión afinando las transiciones entre secuencias; eso sí, todo ello con el sonido bruto de cámara.

Tras obtener un montaje definitivo, le compartí a mi compañera Aitana la pieza para que se pusiera en marcha con el proceso de etalonaje. El etalonaje es el proceso de corrección y ajuste del color de una película o de un proyecto audiovisual, para lograr una coherencia cromática entre las diferentes tomas y secuencias, y para mejorar la calidad estética y visual de la obra. Suele implicar el uso de *software* especializado para realizar ajustes en la luminosidad, el contraste, la saturación, el balance de blancos, entre otros aspectos relacionados con el color y la imagen.

De forma paralela a esto, comencé con el montaje y postproducción de sonido. Para ello, al igual que con las tomas de los vídeos, hice uso de las hojas de *script* para hacer la criba de los archivos de sonido y quedarme únicamente con los archivos que iba a emplear.

Una vez vinculado cada archivo de sonido con su toma, realicé la sincronización de cada una de las tomas y realicé todo el montaje de sonido, es decir, añadí efectos de sonidos, tanto de biblioteca como *foleys* (ver listado en el ANEXO V) que realicé, añadí los *room tones* y *wild tracks*, diferentes ambientes, etc., hasta lograr el sonido deseado.

*Foley* es el proceso de grabación de efectos de sonido sincronizados con la imagen en postproducción, utilizando objetos cotidianos para simular acciones físicas realizadas por los personajes de una película o serie. Estos efectos de sonido se utilizan para mejorar la experiencia auditiva del espectador y para crear un ambiente sonoro más realista y detallado en la producción audiovisual.

Por otro lado, *room tone* es el sonido ambiente grabado en una ubicación para capturar el sonido natural del lugar, como la resonancia de la habitación, el ruido del aire

acondicionado, entre otros, y luego se utiliza en la postproducción para mezclar y mejorar el sonido del diálogo y los efectos de sonido.

Cada archivo de sonido tuvo su proceso de edición en Adobe Audition en cuanto a la mejora se refiere, es decir, quitar el ruido, limpiar el archivo, ajuste de dBs, normalización y ecualización; añadí la banda sonora y para concluir, realicé los títulos de créditos haciendo uso de los bocetos que se utilizaron como arte en el cortometraje.

En el siguiente esquema (Figura 11) se muestra el flujo de trabajo llevado a cabo a través de los diferentes softwares.

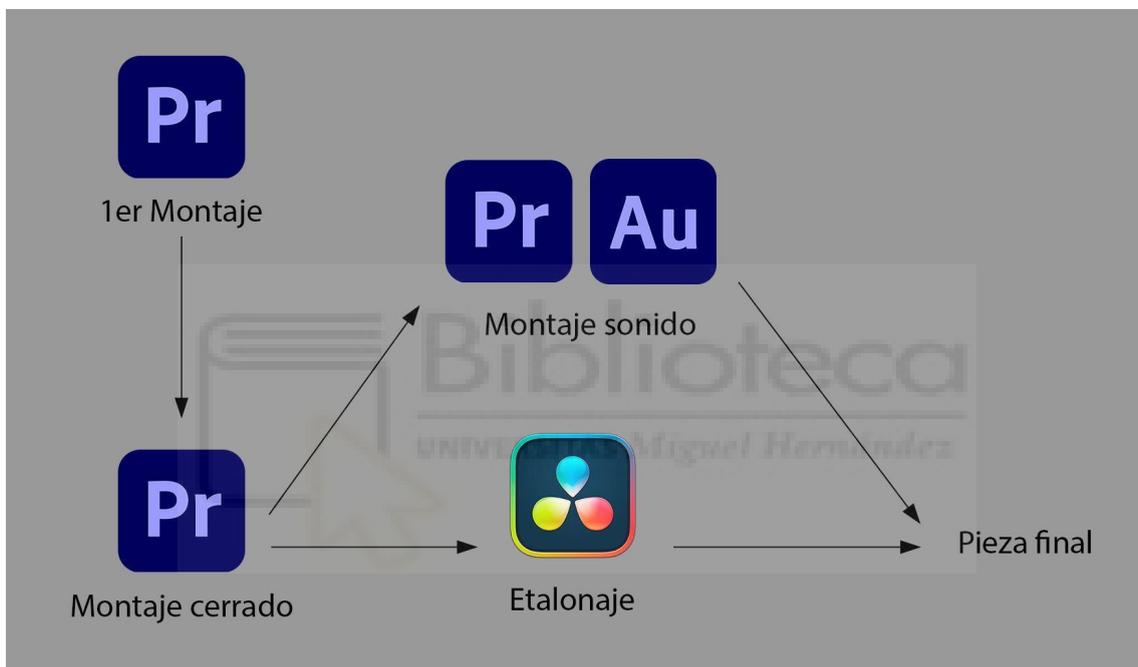


Figura 11. Esquema del flujo de trabajo a través de los *softwares*. Fuente: Elaboración propia

#### 4. Resultados

A lo largo de este trabajo de fin de grado se expresan todos los conocimientos que he obtenido durante los años realizando el Grado en Comunicación Audiovisual, quedando reflejada toda la experiencia en el cortometraje *Gatos negros* (Balboa, 2022). A continuación, realizaré un análisis por secuencias centrándome en los aspectos que a mi trabajo se refieren, es decir, el sonido y el montaje, y comentando cómo avanza la narrativa de la obra a través de estos elementos.

En primer lugar, mostraré el resultado de la *timeline* (Figura 12) en la que se puede apreciar todo el trabajo de montaje realizado, todas las pistas, cortes, secuencias por colores, etc., y en segundo lugar pasaré a las secuencias.

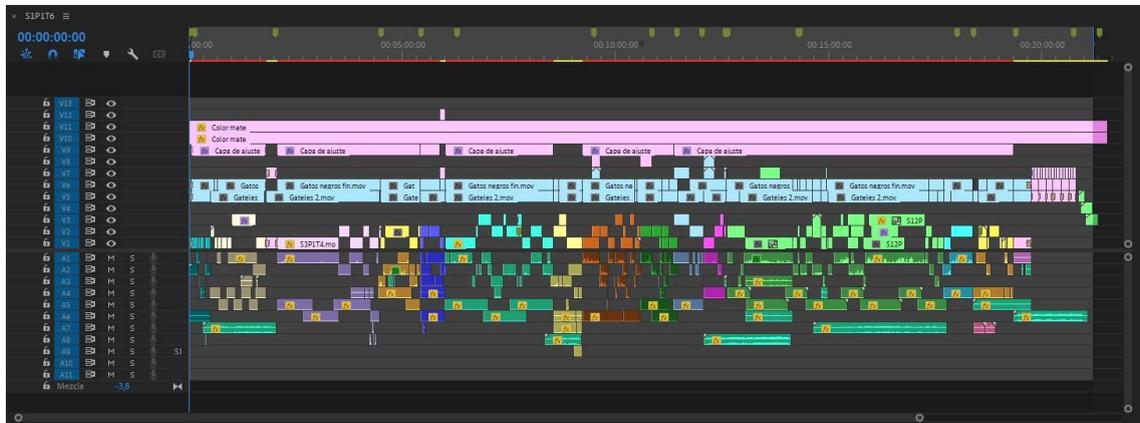


Figura 12. *Timeline* montaje final de *Gatos negros*. Fuente: Elaboración propia

### Secuencias 1 y 2 (Figura 13) (00:00 hasta 01:48)

Estas dos primeras secuencias nos sitúan en el espacio y el universo en el que se desarrolla la historia. En cuanto a lo que montaje se refiere, se introduce la obra a través de un difundido de negro a imagen, logrando de esta manera una inmersión suave y pausada; sin embargo, se realizan unos leves *jump cuts* en las acciones que cotraposicionan esta sensación de calma. Seguido a esto, a través de una transición por corte, pasamos de golpe a la siguiente secuencia, en la que podemos ver que nos encontramos en la misma ubicación; sin embargo, nos encontramos en la madrugada y el personaje, de primeras, no es el mismo. Aquí ya comenzamos a dejar ver la estructura narrativa no lineal, aunque realmente no sabemos si son acontecimientos en el mismo espacio temporal o no; de esta manera, se pretende introducir al espectador en esa atmósfera de confusión.

En cuanto al sonido, cabe subrayar que en ambas secuencias se realizó todo el sonido en postproducción debido a la contaminación acústica que generaba la carretera que teníamos a escasos metros de la localización. Los efectos *foley* se realizaron algunos en interior y otros, como los pasos o sonido del pozo, ya entrada la noche, al no haber tanto tráfico. También se introduce la primera pieza de la banda sonora, la cual comienza justo tras el extraño ruido que hace girarse a la niña, rompiendo el sonido

ambiente, el momento inocente de una niña, marcando la ruptura entre la infancia y la madurez. Estos mismos tonos los seguiremos escuchando durante toda la obra, ya que son parte del leitmotiv del personaje.



Figura 13. Fotogramas de *Gatos negros*. Fuente: Elaboración propia

### Secuencias 3 a 7 (02:05 hasta 09:13)

Tras el fundido del título del cortometraje, nos situamos en el interior de la vivienda (Figura 14), de nuevo con el personaje femenino que habíamos dejado, vemos de nuevo su pasión por la pintura; sin embargo, también descubrimos cierto desorden reflejado en la mesa. A su vez, descubrimos que el espacio carece de personalidad, transmitiendo esa ausencia y distancia que, posteriormente, se va viendo en la personalidad de los personajes. Un aspecto importante es la intención de no querer mostrar del todo la pintura que acaba de colgar.

Llegamos a la cuarta secuencia, la presentación de otro personaje (Figura 14), en este caso, el hermano. En este punto podemos decir que nos encontramos en el primer giro dentro de la narrativa, habiendo pasado el planteamiento y entrando en la confrontación de la obra.



Figura 14. Fotogramas *Gatos negros*. Fuente: Elaboración propia

De golpe, en la quinta secuencia (Figura 15), vemos un suceso que ocurre en el pasado, breve, pero que comienza a hacer pensar al espectador sobre el espacio en el que se encuentran, ya que es el mismo, pero con cambios en el mobiliario; sobre quiénes son los personajes y la relación que hay entre ellos, y por qué la relación, tanto en el pasado como en el presente, es como es tras ver las acciones de los personajes. Por primera vez descubrimos la figura perdida del padre y la ausencia de la madre.



Figura 15. Fotograma *Gatos negros*. Fuente: Elaboración propia

Ahora, de nuevo, estamos en el salón (Figura 16), sin embargo, hemos vuelto a la actualidad, estos cambios están realizados por corte directo con la intención de que sean bruscos, jugar con el espacio-tiempo dentro de la obra y confundir al espectador. Durante esta sexta secuencia, vemos la distancia que separa a los personajes, tanto físicamente como en lo personal, teniendo una conversación monótona y que podríamos definir como “para salir del paso”. Aquí la hermana ya levanta sospechas sobre el motivo de que él esté allí.

Por último, a través de un encabalgamiento de sonido, pasamos a la séptima secuencia (Figura 16), confirmando la confrontación del hermano frente a su padre y las razones que este tiene para tratarle así. Sin embargo, la hermana, más pequeña, sí acepta a su padre. Durante esta secuencia escuchamos la segunda pieza de la banda sonora con el leitmotiv que contaba anteriormente.



Figura 16. Fotogramas *Gatos negros*. Fuente: Elaboración propia

En cuanto al montaje, vemos que los planos son extensos, sin mucho movimiento y con un ritmo pausado. De esta manera se busca generar una sensación de calma, contemplación y profundidad e inmersión en la narrativa. Al prolongar el tiempo de la toma, se otorga una mayor sensación de realismo y se brinda la oportunidad de explorar más detalles del entorno y los personajes.

En cuanto al sonido, todos los diálogos se capturaron a través de sonido directo, se utilizó el ambiente de la estancia y se agregó un ambiente de librería de sonidos; en cuanto a *foleys*, se realizaron de las caladas al cigarro, de la valla cuando salta y del roce de la ropa al abrazarse.

#### **Secuencias 8 a 10 (09:14 hasta 12:04)**

De nuevo volvemos por corte a la actualidad (Figura 17), vemos cómo ambos hermanos tratan de interesarse el uno por el otro, teniendo una conversación fluida, al igual que lo pretende ser el montaje. Sin embargo, la conversación termina volviendo al punto de rencor que les distancia. Esto lo vemos en la secuencia número nueve (Figura 17), en la que ambos permanecen completamente callados y volvemos a un montaje más pausado y contemplativo.



Figura 17. Fotogramas *Gatos negros*. Fuente: Elaboración propia

Finalmente, pasamos, a través de un fundido, a la décima secuencia (Figura 18) y, volviendo de nuevo a un *flashback*, esta vez ya haciendo más obvio para el espectador de que se trata de un acto en el pasado. Aquí descubrimos la preocupación que siente la niña por el estado de salud de su padre y es por ello que, con la ingenuidad que tiene un niño, trata de evitar que este fume.



Figura 18. Fotograma *Gatos negros*. Fuente: Elaboración propia

Sobre los *foleys* empleados en la secuencia, son: el grifo, los cubiertos, el sumidero, los cortes con el cuchillo, los tijeretazos a los cigarros y los ruidos de movimiento en la cama.

### **Secuencias 11 a 15 (12:05 hasta 19:42)**

Volvemos con corte al presente (Figura 19) y jugando con el sonido de los cortes de los cigarrillos, haciendo coincidir el último con el cambio de plano y con las caladas que realiza el personaje. Podemos observar que, tras la madurez del personaje, ahora es esta la que fuma, no se cuida y es descuidada con su salud, algo que quería evitar en su padre pero que ha acabado por realizar también.

En esta undécima secuencia es cuando vislumbramos ese leve acercamiento al realismo mágico a través de lo onírico, llenándose la habitación por completo de humo y viendo pasar un gato negro. Aquí comienza una nueva pieza de la banda sonora, con una intención fantásica y de ensoñación, la cual continúa hasta la siguiente secuencia.

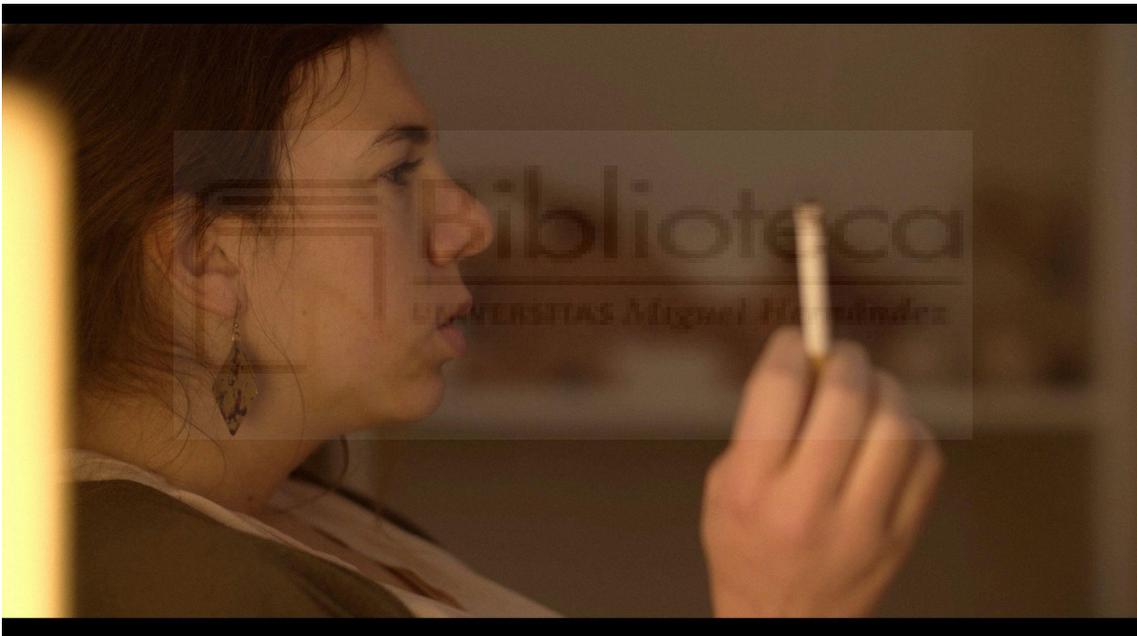


Figura 19. Fotograma *Gatos negros*. Fuente: Elaboración propia

La hermana trata de seguir los pasos del gato negro, pero a quien realmente se encuentra es a su hermano, quien observa detenidamente el cuadro. A partir de aquí es cuando sucede, a través del cuadro, el segundo giro, dando pie al clímax de la historia. La banda sonora continúa y cada vez se intensifica más, apoyando el monólogo de la hermana sobre el cuadro. A través de este monólogo (Figura 20) nos cuenta lo que este refleja y da pie a la pregunta que le lanza el hermano sobre si es posible cambiar y al rencor que este le guarda a su padre por cómo les hizo crecer, desembocando esto en el clímax de

la historia, que no es otro que la discusión en la que descubrimos todo lo sucedido: el abandono de la figura materna, cómo el padre no fue capaz de sobreponerse a esa situación y se acabó perdiendo y, junto a él, a sus hijos. Sin embargo, la hermana comprende a su padre.

Sobre el montaje, cabe subrayar la fusión del cuadro junto al plano de la hermana, reforzando e intensificando el monólogo. A continuación, los dos tiempos convergen en uno mismo, en un mismo espacio. Al mismo tiempo que escuchamos al hermano, vemos, con un giro de 360 grados, el escenario del pasado; observamos cómo la hermana trata de llegar hasta su hermano y, con una cortina negra, cuando esta pasa por cámara, volvemos al presente. Una vez terminada la discusión, volvemos al pasado y, cuando por fin consigue llegar hasta su hermano, esta vuelve a elegir a su padre entrando a la habitación.

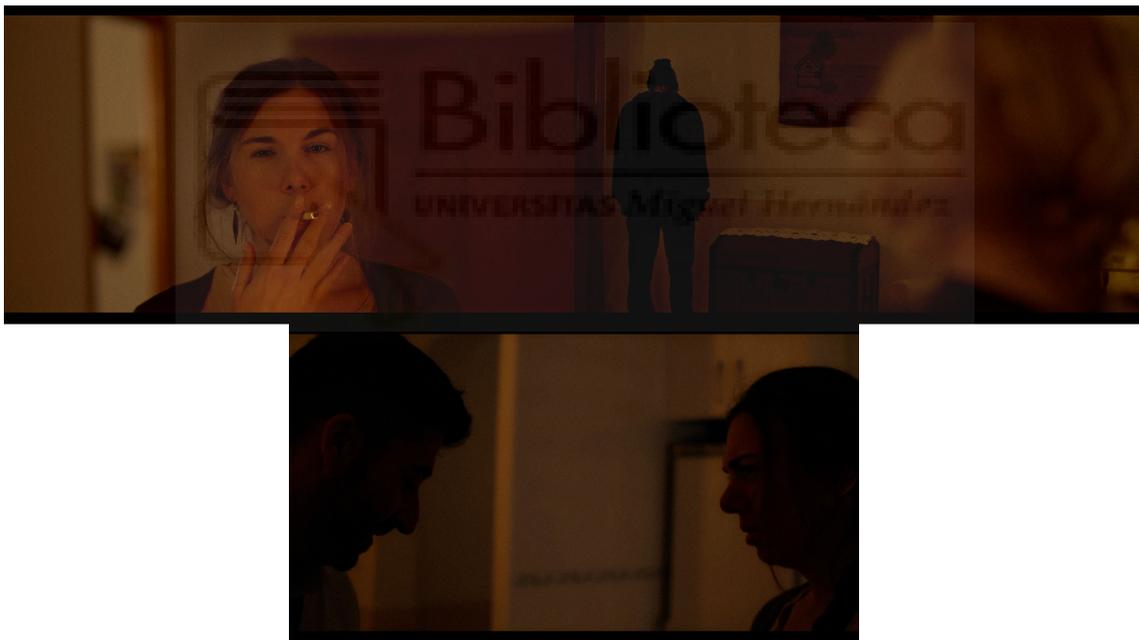


Figura 20. Fotogramas *Gatos negros*. Fuente: Elaboración propia

Lo siguiente que descubrimos es que quien realmente entra es ella, pero en el presente, abrazando el cuerpo, ya sin vida, de su padre (Figura 21). Para esta transición jugamos con el movimiento de la puerta y el pomo al entrar, volviendo a generar la tan importante confusión al espectador.



Figura 21. Fotograma *Gatos negros*. Fuente: Elaboración propia

Durante toda la discusión, jugamos con un plano secuencia y otros planos intercalados, y el apoyo de otra nueva pieza de la banda sonora, que comienza de forma melancólica en el monólogo del hermano pero, a medida que avanza, vamos perdiendo esa dulzura y se intensifica, dándole a la secuencia un sabor más ácido y agresivo.

Por último, la hermana, ya completamente en el presente, despierta y avanza hasta el salón por el sonido de un teléfono. Encuentra el teléfono de su hermano y descubre todas las llamadas perdidas de su mujer junto a las maletas que lleva consigo, hasta que se acerca a la ventana (Figura 22) y observa en la noche a su hermano de pequeño, que, llorando, se acaba perdiendo en la oscuridad. No es hasta este momento que ella comprende que quien ahora se ha perdido y dejado a su familia atrás es su propio hermano.

Sobre los *foleys* que utilicé a lo largo de estas secuencias, puedo nombrar de nuevo las caladas al cigarro, los pasos, el sonido de los pendientes, la puerta cuando la cierra el hermano y el sonido del pomo cuando la abre de pequeña.



Figura 22. Fotogramas *Gatos negros*. Fuente: Elaboración propia

### **Créditos (19:43 hasta 21:12)**

Llegamos a los créditos (Figura 23), que se apoyan en la última pieza de la banda sonora. A estos les precede un momento de máxima tensión, por lo que se busca ahora un tono mucho más calmado y suave, haciendo comprender al espectador que la tormenta ya ha amainado y por fin llegó la calma y la resiliencia de los personajes.

Por eso el montaje también trata de apoyar esta calma mediante los lentos fundidos de las imágenes de fondo.

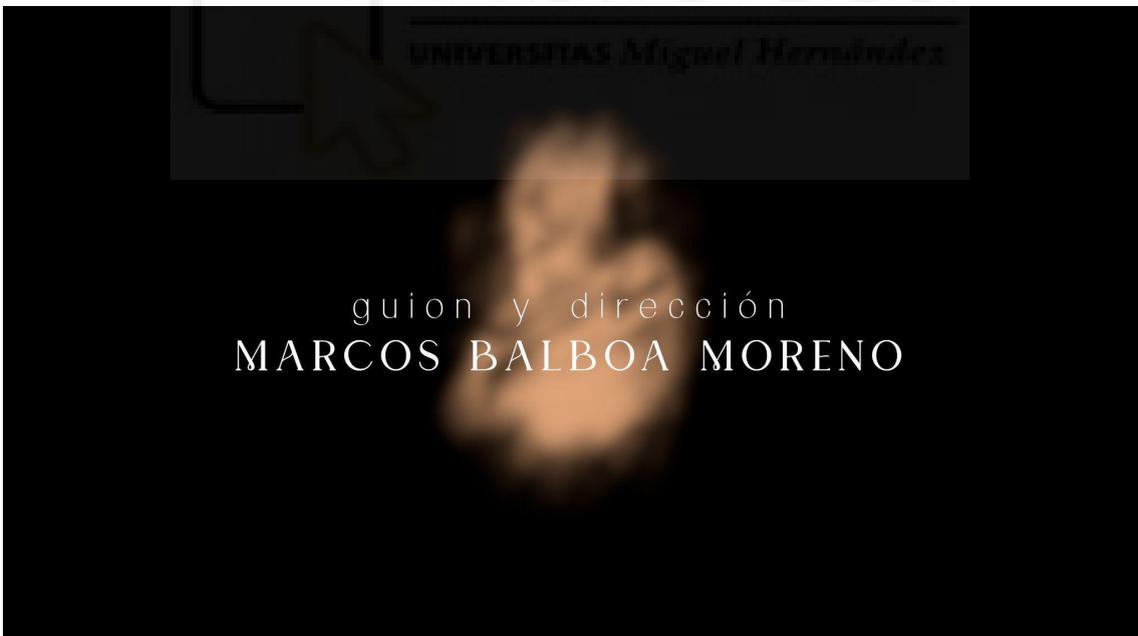


Figura 23. Fotograma *Gatos negros*. Fuente: Elaboración propia

## 5. Conclusiones y discusión

Las labores de sonidista y montador, tanto de imagen como de sonido, llevadas a cabo en el cortometraje *Gatos negros* (Balboa, 2022) fueron, hasta la fecha, el trabajo que más se acercaba a lo profesional durante los años en el Grado en Comunicación Audiovisual, y es por ello que pude poner en práctica todas las habilidades adquiridas durante mi formación.

En primer lugar, la minuciosa evaluación de todas las etapas del proceso para la elaboración de este cortometraje, presentadas y expuestas a lo largo de este trabajo de fin de grado, dejan claro que la técnica del montaje comprende mucho más que simplemente ensamblar planos; está compuesta por abundantes aspectos que se deben considerar. Es de vital importancia seguir cada uno de los pasos del proceso de montaje, ya que a través de ellos se inicia la construcción de la narrativa. Siguiendo una correcta ejecución en todas las etapas, podemos elevar la calidad del relato de manera significativa.

Uno de los aspectos más relevantes que se buscaba con el montaje de *Gatos negros* (Balboa, 2022) era conducir al espectador sobre los diferentes espacios temporales en los que se desarrolla la obra y cómo los actos del pasado se reflejan en el presente a través de la evolución del arco de los personajes. Por esta razón, era imprescindible que el relato tuviera una correcta fluidez narrativa dentro de esa confusión que también se genera de manera intencionada. Para ello se tuvo en cuenta, como se ha explicado a lo largo de la memoria, una construcción rítmica y temporal para cada una de las secuencias.

Este trabajo me ha permitido reafirmar una de las funciones esenciales de cualquier montador/a: eliminar todo lo que no sea esencial y crucial para la narrativa. Por esta razón, aunque la duración del cortometraje se vea alterada, son decisiones que pueden contribuir de manera significativa a dar forma a la construcción narrativa total del cortometraje.

En relación al estudio de la labor del sonidista, el papel que este desempeña es fundamental, empezando por la correcta planificación previa a rodar, quedando plasmada en el guion técnico de sonido; y esta planificación es tan importante para

evitar errores tales como a los provocados por la localización. De esta manera nos podemos anticipar a problemas que son posibles de subsanar. A esto le sigue un correcto uso del material de sonido y tener las nociones para identificar que material se debe emplear en cada momento, diferenciando por situaciones de exterior o interior, si hay uno o más personajes con diálogos. Estas nociones son muy importantes de cara a la toma de decisiones que realiza el sonidista durante todas las fases de la producción. El papel del sonidista es imprescindible debido a que de este depende la creación de un paisaje sonoro único para la obra, la banda sonora es sin duda un factor que determina la calidad estética.

Por lo tanto, atendiendo al último objetivo podemos concluir que cada fase se vuelve imprescindible para la obtención del resultado final deseado, desde la organización y categorización del material a través de las hojas de *script* hasta todas y cada una de las versiones previas a la del montaje final, permitiéndonos analizar lo que funciona y lo que no y así valorar las posteriores modificaciones sobre el guion inicial.

De esta manera destacan como factores clave para la producción de una obra audiovisual, para este caso concreto se trata de un cortometraje, los siguientes aspectos: debemos empezar por tener un guion en el que el concepto esté claro y sea sólido, definiendo la historia que queremos contar y que establezca una arquitectura narrativa; realizar un correcto plan previo para todas las etapas de producción, en mi caso, atendiendo especialmente al sonido y al montaje creando un flujo de trabajo coherente para desempeñar ambas labores; la cuidadosa selección y organización de las tomas; asegurar que el diseño sonoro esté en sincronía y aporte, es decir, que complemente la narrativa.

Se podría decir que la “prueba y error” ha sido el método más empleado a lo largo de la elaboración de este cortometraje, y es que, a pesar de tener un guion técnico ya elaborado previamente, el montaje implica una segunda dirección, ya que, como bien transmite Kevin Brownlow: “el montaje implica dirigir un film por segunda vez” (Brownlow, 1989, citado en Morales, 2014: 27).

En cuanto al objetivo del estilo de montaje, puedo afirmar que el diseño pausado, lento y con planos largos y estáticos es una valiosa técnica cinematográfica que va más allá

de la mera construcción visual de una película. Su capacidad para aportar una sensación de inmersión, desarrollo de personajes, contemplación y énfasis en detalles enriquece significativamente la narrativa. Este estilo cinematográfico se convierte en una poderosa herramienta que nos permite crear historias ricas y evocadoras que invitan al espectador a sumergirse en la trama y a reflexionar sobre los aspectos más profundos de la historia, que es lo que se pretende.

Al utilizar planos largos y estáticos, se le muestra al espectador la oportunidad de explorar y conectarse con los personajes y el entorno de una manera más profunda. La pausa en el ritmo y la prolongación de los momentos clave permiten una comprensión más completa de las emociones de los protagonistas.

El montaje pausado se aleja de las prisas y ofrece una experiencia cinematográfica más inmersiva y sensorial, llevando a la audiencia a una relación más íntima con la narrativa y sus personajes. La combinación de elementos visuales, sonoros y narrativos trabajan en armonía para crear un impacto emocional en el espectador.

Se han analizado todos los métodos y enfoques empleados, tanto desde una perspectiva teórica como desde una posición más técnica que analiza, por ejemplo, cada uno de los procedimientos seguidos en las diversas etapas de postproducción de la obra. Sin ningún tipo de dudas, la elaboración de este proyecto ha sido uno de los más enriquecedores que he llevado a cabo y me ha servido para mejorar en proyectos posteriores, aprendiendo de mis errores. Me ha servido como aprendizaje en el ámbito profesional al que me quiero dedicar, pero también me ha hecho aprender aspectos personales por los que considero que es necesario pasar y superar.

Por último, comentar que *Gatos negros* (Balboa, 2022) se encuentra actualmente en fase de distribución y ha sido seleccionado en el Festival de Cine de Alicante 2023.

## 6. Bibliografía

Arévalo, B. (2018). *Cartilla práctica sobre las técnicas y funciones del microfonista y segundo microfonista o asistente de sonido*. Gori Films.

Becerra, J. A. C. (2006). Realismo mágico. Historia e intrahistoria en el cine iberoamericano. *Trocadero. Revista del Departamento de Historia Moderna, Contemporánea, de América y del Arte*, (18), 113-126.

Del Portillo, A. (2013). Ritmo audiovisual: relaciones e interacciones entre música y montaje. *Tecnologías audiovisuales en la era digital*. Editorial Fragua.

Eisenstein, S. M. (1995). *La forma del cine*. Editorial Siglo XXI.

Garcés Espinosa, G. (2015). *El montaje cinematográfico: herramienta artística*. [Proyecto de investigación]. Universidad San Francisco de Quito USFQ.

Jullier, L. (2007). *El sonido en el cine*. Editorial Paidós.

Miramón, J. (2014). *El montaje cinematográfico: del guion a la pantalla*. Editorial Universitat Barcelona.

Morales Morante, F. (2014). *Montaje audiovisual: teoría, técnica y métodos de control*. Editorial UOC.

Otxoteko, M. (12 de noviembre de 2014). Montaje audiovisual y entornos del montaje. *Revista Latente*, 119-127.

Palacios, B. E. (s.a.). *Realismo Mágico*. Universidad de la Comunicación. Recuperado el 16/08/2023 de [https://www.academia.edu/37932424/Universidad\\_de\\_la\\_Comunicación\\_Licenciatura\\_en\\_Cine](https://www.academia.edu/37932424/Universidad_de_la_Comunicación_Licenciatura_en_Cine)

Reisz, K. (1960). *Técnica del montaje cinematográfico*. Taurus Ediciones.

Salazar España, K. J. (2022). *La arquitrama a través del flashback en el guion. La lavadora de autos*. Universidad de la Artes.

Sánchez-Biosca, V. (1991). *Teoría del montaje cinematográfico*. Filmoteca de la Generalitat Valenciana.

Vrolijk, C. (2002). *Estructuras no lineales en la narrativa (literatura, cine y medios electrónicos)*. Pontificia Universidad Javeriana. Facultad de Ciencias Sociales. Departamento de Literatura. Bogotá-Colombia.

## 7. Relación de figuras

Figura 1. Fotograma <i>Memento</i> (Christopher Nolan, 2000).....	10
Figura 2. Fotograma <i>El árbol de la sangre</i> (Julio Medem, 2018).....	12
Figura 3. Fotograma <i>Manchester frente al mar</i> (Kenneth Lonergan, 2016).....	14
Figura 4. Grabadora Tascam DR70D.....	19
Figura 5. Micrófono Rode NTG-2.....	20
Figura 6. Pértiga Rode Boompole.....	20
Figura 7. Auriculares Sennheiser.....	21
Figura 8. Empuñadura en suspensión Rode Blimp y peluche.....	21
Figura 9. Cable XLR.....	22
Figura 10. Captura de la ventana de producción en Adobe Premiere Pro.....	24
Figura 11. Esquema del flujo de trabajo a través de los softwares.....	26
Figura 12. <i>Timeline</i> montaje final de <i>Gatos negros</i> .....	27
Figura 13. Fotogramas <i>Gatos negros</i> .....	28
Figura 14. Fotogramas <i>Gatos negros</i> .....	28
Figura 15. Fotograma <i>Gatos negros</i> .....	29

Figura 16. Fotogramas <i>Gatos negros</i> .....	30
Figura 17. Fotogramas <i>Gatos negros</i> .....	31
Figura 18. Fotograma <i>Gatos negros</i> .....	31
Figura 19. Fotograma <i>Gatos negros</i> .....	32
Figura 20. Fotogramas <i>Gatos negros</i> .....	33
Figura 21. Fotograma <i>Gatos negros</i> .....	34
Figura 22. Fotogramas <i>Gatos negros</i> .....	35
Figura 23. Fotograma <i>Gatos negros</i> .....	35

## **8. Anexos**

ANEXO I. GUIÓN LITERARIO.....	42
ANEXO II. GUIÓN TÉCNICO.....	56
ANEXO III. GUIÓN TÉCNICO DE SONIDO.....	93
ANEXO IV. HOJAS DE SCRIPT.....	106
ANEXO V. LISTADO DE FOLEYS.....	124

## ANEXO I. GUION LITERARIO

### SINOPSIS

Dos hermanos se reencuentran por casualidad en la casa de su infancia tras años sin verse; lo que comienza como un cordial encuentro desembocará en un enfrentamiento donde afloran los recuerdos más desoladores que deberán confrontar y saldar así las cuentas pendientes con su pasado.

#### 1. EXT. JARDÍN. AMANECER

La HERMANA (11) camina por el pequeño jardín de fuera de la casa, se acerca a uno de los árboles y, con un poco de esfuerzo por la altura, coge una de las naranjas de este.

Se oye un sonido, alguien la llama a lo lejos. Se gira y sale corriendo con la naranja en la mano.

#### 2. EXT. JARDÍN. AMANECER

La HERMANA (26) pinta en un lienzo lo que ve en el jardín, deja el pincel encima de la paleta apoyada en el caballete. Se reclina y le da una calada a un porro, se aparta un poco y apaga la colilla en la paleta.

*Rótulo: Gatos negros*

#### 3. INT. SALÓN. AMANECER

La HERMANA (26) entra a la casa a través de la puerta que da al jardín. Con un poco de dificultades apoya el caballete y el lienzo en el suelo, coloca la paleta junto con la pintura y los pinceles en un cajón junto con más utensilios de pintura.

Camina hasta uno de los sofás y se sienta en silencio.

Acto seguido se levanta para alcanzar el paquete de tabaco que se encuentra encima de la mesa. Mientras se enciende un cigarro se queda mirando el cuadro que ha dejado apoyado en el suelo, lo levanta y lo cuelga en un enganche de la pared.

La HERMANA escucha un fuerte ruido en el jardín acompañado de un quejido. Sale apresuradamente de la estancia por la puerta que da al jardín.

#### **4. EXT. JARDÍN. AMANECER**

Apoyado en uno de los árboles, tocándose el tobillo, está el HERMANO (31).

La HERMANA, que acaba de salir al jardín, en cuanto lo reconoce, se queda parada en la puerta mirándole desde lejos.

Ambos se quedan mirándose en silencio unos segundos, como dos extraños.

**HERMANO** (sorprendido)

¿Qué haces aquí?

**HERMANA** (extrañada)

Pues... Estaba... ¿Por qué estás tú?

**HERMANO**

Tengo que ir luego a la estación y... no sé, he pasado por delante y he entrado.

**HERMANA**

¿Has saltado?

El HERMANO se gira ligeramente y mira el muro que envuelve el pequeño jardín.

**HERMANO** (jadeando)

Sí.

**HERMANA**

¿Quieres pasar?

**HERMANO** (tocándose el tobillo)

Por favor

### **5. INT. COCINA. ANOCHECER**

El PADRE (44) sentado en la mesa con la cabeza agachada en silencio come, a su lado, comiendo la HERMANA (11), y, enfrente, el HERMANO (16).

**HERMANA**

¿Dónde está mamá?

El HERMANO se levanta de la mesa enfadado y sale de la cocina apresuradamente.

La HERMANA se queda en silencio mirando a su padre, este sigue comiendo sin levantar la mirada del plato.

### **6. INT. SALÓN. AMANECER**

La HERMANA sentada en uno de los sofás del salón, justo enfrente, en otro sofá, se encuentra su HERMANO.

**HERMANA**

¿Tienes que ir a la estación has dicho?

**HERMANO**

Sí, a mediodía sale el tren, tengo que ir a Barcelona.

**HERMANA**

¿Por el curro?

**HERMANO**

Sí, oye... no me has dicho antes qué hacías aquí.

**HERMANA**

La verdad, ni yo lo sé, quería desconectar y relajarme pintando, y pues... no sé, se me ocurrió venir aquí, (se ríe) alguna razón habrá, supongo.

El HERMANO levanta la vista y mira el caballete junto con el resto de utensilios de pintura.

**HERMANO**

¿Cómo te va?... Lo de pintar, digo, eras buena.

**HERMANA** (en tono burlón)

¿Era? (se ríe), sigo siendo buena, mucho... la próxima Goya, de hecho.

**HERMANO**

Sí, estoy seguro de ello (se ríe).

Suena el teléfono del HERMANO en el interior de su bolsillo. Lo coge mientras se levanta y avanza hacia la cocina cojeando ligeramente. Se escucha su voz levemente de fondo mientras habla por teléfono.

**HERMANO**

¿Sí?... ¿Lo dices en serio?... ¿La compañía está al tanto de esto?... Joder, vale, de acuerdo... Muchas gracias.

El HERMANO vuelve a entrar en el salón por la puerta de la cocina. Se queda parado de pie mirando a su hermana.

**HERMANO**

Me acaban de decir que hay huelga en la estación y que el tren no saldrá hasta mañana temprano, eh... no sé, ¿me podría quedar aquí a pasar la noche?

**HERMANA**

Eh... Sí, supongo, también era tu casa, como quieras.

¿No te vuelves con tu familia?

**HERMANO**

Pues... No, así no desperdicio el viaje (sonríe ligeramente).

Esto... Voy a por las maletas al coche.

**HERMANA**

Vale, bien.

¡Espera! Llévate las llaves esta vez.

**HERMANO**

Claro (se ríe).

### **7. INT. SALÓN. ANOCHECER**

La HERMANA (11) está escondida detrás de la puerta de su habitación mientras mira a su PADRE y a su HERMANO (16). El Padre se encuentra en silencio, mirando a su hermano, mientras este le grita sin parar.

**HERMANO**

Qué coño vas a hacer ahora... No va a volver por tu puta culpa,  
Desgraciado... Tú no eres mi padre.

El HERMANO sale del salón por la puerta de la casa. El padre continúa de pie, en silencio, mientras comienza a llorar. La HERMANA (11) se acerca y le abraza.

### **8. INT. COCINA. DÍA**

Los dos hermanos se encuentran en la cocina juntos, preparan algo improvisado para comer. Ella está cortando algunas verduras, mientras él se encuentra removiendo en una olla.

**HERMANA**

¿Qué tal Laura y Alberto?

**HERMANO** (le interrumpe)

Adrián...

**HERMANA**

Ah... Sí, perdona.

**HERMANO**

Están bien, gracias, a Laura le han cambiado el turno, está por las mañanas, así que estamos dejando a Adrián con sus abuelos.

**HERMANA**

¿Cumple dos este año, verdad?

**HERMANO**

Eh... Sí, el 26 de mayo hace 2. No, el 25.

¿Carol y Vicente?

**HERMANA**

¿Carol y Vicente qué?

**HERMANO**

Que... ¿Qué tal? ¿Cómo se encuentran?

**HERMANA**

Bien, están bien...

**HERMANO**

¿Y... sigues con...?

**HERMANA**

Lo dejamos. Oye, si tanto te interesa cómo va todo, podrías llamar de vez en cuando, llevas años sin que sepamos nada de ti, y, ¿ahora haces como que te importa?

**HERMANO**

Vale, yo solo quería saber qué tal todo.

**HERMANA**

Bien, va todo bien.

**HERMANO**

Tienes razón, lo siento, no me he preocupado mucho, pero, entre el trabajo y la casa, no he tenido mucho tiempo. Lo siento, de verdad.

## **HERMANA**

La pasta ya está. Vamos a poner la mesa.

### **9. INT. SALÓN. DÍA**

Los dos hermanos comen en silencio en la mesa del comedor, el HERMANO hace el amago de hablar mientras observa a su hermana, esta mira el plato de la comida en silencio sin apartar la vista de este. Siguen comiendo en silencio. Suena el móvil del HERMANO, que se encuentra encima de la mesa, le quita el sonido y lo gira. La HERMANA lo mira por un segundo, acto seguido vuelve la vista sobre su comida.

### **10. INT. HABITACIÓN PADRE. ATARDECER**

La HERMANA (11) entra en silencio en la habitación de su PADRE mientras este duerme, encima de la mesa una botella de alcohol medio vacía junto con un vaso lleno de poso de bebida y colillas, coge una cajetilla de tabaco que hay justo al lado, saca un cigarro de esta y lo corta con unas tijeras que lleva en la mano.

### **11. INT. HABITACIÓN HERMANA. ATARDECER**

La HERMANA (26) se encuentra en la que era su habitación de niña, está tumbada en la cama fumándose un cigarro, poco a poco la habitación se va llenando cada vez más de humo, un humo denso, esta se queda mirándolo mientras lo intenta tocar con la mano. Se escucha un quejido en la madera, se gira y observa la silueta de un gato negro pasar por delante de la puerta. Se levanta de la cama y sale de la habitación al salón.

## **12. INT. SALÓN. ATARDECER**

La HERMANA (26) ve a su HERMANO (16) de espaldas frente a las maletas.

**HERMANO**

¿Qué significan los gatos?

Tras escuchar a su HERMANO (31) se gira hacia este, se encuentra de pie frente al cuadro que hay colgado. Este observa detenidamente el cuadro. En la pintura se ven dos gatos negros en lo que parece ser la recreación del jardín de fuera de la casa, con la diferencia de que parte de este se encuentra en llamas.

**HERMANA**

No lo sé..., un día salí fuera a pintar y los vi, se quedaron mirándome fijamente, tenían la mirada triste. Entré dentro a por comida, pero cuando volví ya se habían ido. Cuando me puse a pintar me acordé de ellos. ¿Sabes...? Cuando pintas algo permanece congelado en el tiempo, como si, de alguna forma, pudieses controlar la fugacidad de un momento, de un instante, este permanece quieto, callado. Cuando miro el cuadro siento que esos gatos nunca han abandonado el jardín, aunque probablemente ellos no volverán a recordar este lugar. La melancolía de los artistas... supongo (se ríe), no me hagas caso.

**HERMANO**

No, qué va..., es bonito. Te lo compro (se ríe).

**HERMANA**

Si algún día lo pongo en venta, te avisaré.

**HERMANO**

¿Crees que cambiamos? Es decir, ¿crees que las personas son capaces de cambiar?

**HERMANA**

Pues... No, no lo creo.

**HERMANO**

Yo tampoco, supongo que, por mucho que crezcamos, que intentemos fingir que todo ha cambiado y que está bien...

El HERMANO mira al frente mientras continúa hablando, la HERMANA se gira hacia donde él está mirando.

**HERMANO (CONT'D)**

siempre seremos los mismos niños asustados que caminaban y corrían por esta casa...

La HERMANA (11) se encuentra de pie, en el medio del salón, mira hacia el fondo de este, donde se encuentra el HERMANO (16) de pie y de espaldas, al fondo del salón, fuera de la habitación de su padre, se le ve tembloroso, la hermana comienza a avanzar hacia él.

**HERMANO (CONT'D)**

Y... eso jamás lo podremos evitar.

El HERMANO (31) mira a la mesa donde hay un cenicero con colillas, también varias botellas de alcohol.

**HERMANO**

Ningún niño debería crecer así.

**HERMANA**

¿Qué quieres decir?

**HERMANO**

Nada.

**HERMANA**

¿De qué mierdas vas? ¿Eh? Llevas años sin aparecer, sin que sepamos nada de ti, y de pronto te presentas aquí, el último puto sitio donde esperaba verte y me quieres dar lecciones, uzgarme... ¿De qué vas?

**HERMANO**

¿Qué estás diciendo? No te he dicho nada.

**HERMANA**

Venga, sabes muy bien que sí.

**HERMANO**

Mira, ya te he dicho que lo siento, ¿qué querías que hiciera? Lo único que quería era largarme lejos a estudiar, a olvidar esta mierda, les estoy muy agradecido a Vicente y a Carol todo lo que hicieron por ayudarnos, pero yo no necesitaba unos padres...

**HERMANA**

Y una mierda, te fuiste por cobarde, porque cada vez que me mirabas te arrepentías de lo que le hiciste a papá. Y por eso me dejaste sola.

**HERMANO**

¿Lo que le hice? ¿Yo? Él nos jodió la vida, lo arruinó todo, él tiene la culpa de que mamá se marchara, ¿y qué hizo después...? Nada: coger una botella y emborracharse cada puta noche. Y mira el resultado.

El HERMANO señala las botellas que hay encima de la mesa.

**HERMANA**

Eres una mierda de persona, él nos quería...

**HERMANO**

¿Que nos quería? Por favor, abre los ojos. Si nos hubiera querido no nos habría descuidado de esa forma.

**HERMANA**

¿Y cómo quieres que reaccione una persona a la que su hijo le odia, que no puede ni mirarle a la cara, que le recrimina por algo de lo que él no tiene la culpa?

**HERMANO**

Entonces, ¿por qué se marchó mamá? Si le hubiera hecho caso, si no hubiera sido un puto egoísta, ella jamás se habría marchado.

**HERMANA**

Porque no nos quería, porque jamás nos quiso, por eso se fue. Lo único que hizo papá fue querernos.

El HERMANO se queda en silencio, aparta la vista de su HERMANA y se aleja por el salón.

La HERMANA (11) llega andando hacia su HERMANO (16). Este continúa de espaldas, temblando. La HERMANA se acerca con la mano para agarrar a su HERMANO, en ese momento se percata de que la habitación de su padre se encuentra abierta.

La HERMANA (26) continúa llorando mientras se gira y se dirige a la habitación de su padre.

La HERMANA (11) ignora a su hermano, se gira hacia la habitación de su padre y entra.

### **13. INT. HABITACIÓN PADRE. ANOCHECER**

La HERMANA (26) entra en la habitación de su padre, mientras llora se tumba en la cama al lado de su PADRE. Este se encuentra muerto en la cama. A su lado, en la cama, hay un frasco de pastillas derramado. La HERMANA lo comienza a abrazar mientras llora.

La HERMANA se despierta en la cama de su padre. Examina la habitación, se encuentra sola. Esta escucha una vibración que viene del salón. Se levanta secándose las lágrimas y se dirige al salón.

### **14. INT. SALÓN. NOCHE**

La HERMANA (26) vuelve a escuchar la vibración que había cesado. Es el móvil de su hermano, este se encuentra boca abajo encima de la mesa, no deja de vibrar y su hermano no se encuentra en el salón. Esta se acerca al móvil y lo gira. Descubre un montón de llamadas perdidas y mensajes de su mujer. Se gira y se queda observando las maletas de su hermano que se encuentran en una esquina del salón. Hay una gran cantidad de maletas y equipaje. La HERMANA deposita el móvil encima de la mesa y se dirige hacia la ventana que da al jardín.

Se asoma y ve a su HERMANO (16)

**15. EXT. JARDÍN. NOCHE**

El HERMANO (16) está de pie mirando fijamente a su hermana en la ventana. Está llorando. Este se gira y desaparece en la oscuridad.

***Créditos***



## ANEXO II. GUION TÉCNICO

Secuencia 1 - EXT. JARDÍN. AMANECER							
Sc.	Pl.	Tipo de plano	Mov cámara	Ángulo y Posición	Acción	Texto	Observaciones
1	1	PP/PD	Travelling	Normal/3/4 trasero	La hermana camina por el jardín		Slider + Travelling
1	2	PP	Tilt up	Normal/3/4 trasero	Sube al pozo		
1	3	PML	Estático	Normal/3/4 trasero	Se estira con un poco de esfuerzo		
1	4	PD	Estático	Normal/Lateral 3/4	Coge la naranja/Toca suavemente una hoja		
1	5	PMC	Estático + Cámara en mano	Normal/3/4 trasero	Oye un sonido, se gira		En cuanto se oye el sonido el plano deja de ser estático y empieza a temblar
1	6	PD	Cámara en mano	Normal/3/4 trasero	Arranca la naranja y sale corriendo		Se queda la rama botando, respira el plano

Secuencia 2 - EXT. JARDÍN. AMANECER							
S c.	PI .	Tipo de plano	Mov cámara	Ángulo y Posición	Acción	Texto	Observaciones
2	1	PD	Cámara en mano	Normal/3/4	La hermana moja el pincel en la pintura		
2	2	PD	Cámara en mano	Normal/3/4	Pinta el pozo en el lienzo		Detalle al pozo, no se ve el cuadro entero
2	3	PML	Cámara en mano	Normal/Lateral	Deja el pincel encima de la paleta y apoya en el caballete. Se reclina, fuma porro		
2	4	PD	Cámara en mano	Normal/3/4	Apaga la colilla en la paleta		Se ve la paleta con el humo y respira el plano

Secuencia 3 - INT. SALÓN. AMANECER							
S c.	PI .	Tipo de plano	Mov cámara	Ángulo y Posición	Acción	Texto	Observaciones



3	1	PSequencia	Travelling out		<p>La hermana entra a la casa a través de la puerta que da al jardín. Con un poco de dificultades apoya el caballete y el lienzo en el suelo, coloca la paleta junto con la pintura y los pinceles en un cajón junto con más utensilios de pintura.</p> <p>Camina hasta uno de los sofás y se sienta en silencio.</p> <p>Acto seguido se levanta para alcanzar el paquete de tabaco que se encuentra encima de la mesa.</p>		Mirar anexo
3	2	PMC subjetivo	Estático	Contra/Frontal	Enciende el cigarro y mira el cuadro		
3	3	PE	Estático	Normal/Lateral	Levanta el cuadro y lo cuelga		

3	4	PMC	Cámara en mano	Normal/Tra sero	Escucha un fuerte ruido		
3	5	PA	Cámara en mano	Normal/3/4	Sale apresuradamente al jardín		



Secuencia 4 - EXT. JARDÍN. AMANECER							
S c.	PI	Tipo de plano	Mov cámara	Ángulo y Posición	Acción	Texto	Observaciones
4	1	PE	Cámara en mano	Normal/3/4	La hermana sale al jardín		
4	2	PEConj	Cámara en mano	Normal/3/4	Ambos se quedan mirándose y él se incorpora	¿Qué haces aquí?	Escorzo de la hermana
4	3	PEConj	Cámara en mano	Normal/3/4		Pues... estaba... ¿Por qué estás tú?	PCP Escorzo hermano
4	4	PEConj	Cámara en mano	Normal/3/4	Después de contestar se gira ligeramente	Tengo que ir... y he entrado. ¿Has saltado?	PCP Escorzo hermana

4	5	PEConj	Cámara en mano	Normal/3/4		Sí ¿Quieres pasar?	PCP Escorzo hermano
4	6	PM	Cámara en mano	Normal/3/4		Por favor	



Secuencia 5 - INT. COCINA. ANOCHECER							
S c.	PI	Tipo de plano	Mov cámara	Ángulo y Posición	Acción	Texto	Observaciones
5	1	PG/PMaster	Cámara en mano	Normal/ 3/4	La familia en la mesa comiendo en silencio		
5	2	PMC	Cámara en mano	Normal/ 3/4	El padre con la cabeza agachada y al lado la hermana		Primero en foco el padre que está por delante de la hermana, se cambia el foco a la hermana
5	3	PMC	Cámara en mano	Normal/Frontal	El hermano come en silencio		
5	4	PMC	Cámara en mano	Normal/ 3/4		¿Dónde está mamá?	Sin el padre
5	5	PM	Tilt up	Normal/Trasero	El hermano se levanta y sale de la cocina		Se queda el plano vacío

5	6	PMC	Cámara en mano	Normal/ 3/4	La hermana mira al padre		Padre desenfocado por delante y cambia el foco a él
5	7	PG/PMaster	Cámara en mano	Normal/ 3/4			



Secuencia 6 - INT. SALÓN. AMANECER							
Sc	Pl.	Tipo de plano	Mov cámara	Ángulo y Posición	Acción	Texto	Observaciones
6	1	PG/Máster	Estático	Normal/3/4	Ambos hermanos sentados en los sofás uno enfrente del otro.	¿Tienes que ir a la estación has dicho? Sí, a medio día sale el tren, tengo que ir a Barcelona. ¿Por el curro? Si...	
6	2	PMC	Estático	Normal/3/4		oye, no me has dicho antes que hacías aquí	
6	3	PMC	Estático	Normal/3/4		La verdad, ni yo lo sé, quería desconectar y relajarme pintando, y pues... no sé, se me ocurrió venir aquí, alguna razón habrá, supongo	

6	4	PMC	Estático	Normal/3/4	El hermano levanta la vista		
6	5	PG	Estático	Normal/Trasero	Mira el caballete junto al resto de utensilios		Usar teleobjetivo No sería subjetivo, vemos al hermano
6	6	PML	Estático	Normal/3/4		¿Cómo te va?...Lo de pintar digo, eras buena. ¿Era?, sigo siendo buena, mucho... la próxima Goya de hecho	Vemos a la Hermana
6	7	PMC	Estático	Normal/3/4	Suena el teléfono del hermano en su bolsillo	Sí, estoy seguro de ello	

6	8	PG/Máster	Estático	Normal/3/4	Lo coge mientras se levanta y avanza hacia la cocina cojeando ligeramente. Se escucha...habla por teléfono.		
6	9	PMC	Estático	Normal/Frontal /3/4		¿Sí?... ¿Lo dices en serio?...	
6	10	PE	Estático	Normal/Frontal		¿La compañía está al tanto de esto?... Joder, vale de acuerdo... Muchas gracias.	Escorzo voyeur de la hermana

6	11	PG/Máster	Estático	Normal/3/4	El hermano vuelve a entrar en el salón por la puerta de la cocina. Se queda parado de pie mirando a su hermana.	Me acaban de decir que hay huelga en la estación y...	
6	12	PML	Estático	Contrapicado/ Frontal		que el tren no saldrá hasta mañana temprano, eh... no sé,	Subjetivo
6	13	PMC	Estático	Picado/Frontal		¿me podría quedar aquí a pasar la noche?  Eh... Sí, supongo, también era tu casa, como quieras. ¿No te vuelves con tu familia?	

6	14	PMC	Estático	Contrapicado/ Frontal		Pues... No, así no desperdicio el viaje Esto...	
6	15	PG/Máster	Estático	Normal/3/4		Voy a por las maletas al coche  Vale, bien ¡Espera! Llévate las llaves esta vez	
6	16	PM	Estático	Contrapicado/ Frontal	El hermano se ríe		Subjetivo

Secuencia 7 - INT. SALÓN. ANOCHECER							
S c.	PI.	Tipo de plano	Mov cámara	Ángulo y Posición	Acción	Texto	Observaciones
7	1	PA	Cámara en mano	Normal/Frontal	La hermana está escondida tras el marco de la puerta mientras mira a su y a su hermano.		
7	2	PE	Cámara en mano	LigContra/Trasero	El padre se encuentra en silencio, mirando a su hermano, mientras este le grita sin parar. El hermano sale del salón por la puerta de atrás.	Qué coño vas a hacer ahora... No va a volver por tu puta culpa, Desgraciado ... Tú no eres mi padre.	Voyeur de la discusión con escorzo de la niña, marco de la puerta, etc

7	3	PE	Cámara en mano	Normal/Frontal	El padre continúa de pie, en silencio mientras comienza a llorar. La Hermana se acerca y le abraza.		El torso del padre en primer término. Terminamos con un PP de la hermana abrazando su torso.
---	---	----	----------------	----------------	---	--	--



Secuencia 8 - INT. COCINA. DÍA							
S c.	Pl.	Tipo de plano	Mov cámara	Ángulo y Posición	Acción	Texto	Observaciones
8	1	PE	Estático	Normal/Trasero	Plano situacional cocina	¿Qué tal Laura y Alberto?...	
8	2	PM Conj.	Estático	Normal/Frontal	La hermana se acerca al hermano en el fregadero		Desde detrás de la ventana
8	3	PD	Estático	Normal/Lateral	Echando agua en la olla exprés (hermano) y lavando la verdura en el fregadero (hermana)	...¿Carol y Vicente?	
8	4	PMC	Estático	Normal/Lateral	El hermano pone la olla al fuego	¿Carol y Vicente qué?	Quitar nevera

8	5	PM Conj.	Estático	Normal/Fron tal	El hermano vuelve a la zona del fregadero	Que ¿Qué tal? ¿Cómo se encuentran?	
8	6	PP	Cámara en mano	Contrapicad o/Frontal	La hermana se empieza a enfadar	Bien, están bien...	
8	7	PM	Barrido	Normal/Tras ero	La hermana se va a los fuegos	¿Y... sigues con...?	De derecha a izquierda
8	8	PMC	Cámara en mano	Normal/ Lateral	La hermana se pone a cortar verdura	Lo dejamos. Oye, si tanto te interesa como va todo, podrías llamar de vez en cuando, llevas años sin que sepamos nada de ti, y ¿ahora haces como que te importa?	Sonido de cortar verdura
8	9	PP	Cámara en mano	Contrapicad o/Frontal		Vale, yo solo quería saber que tal todo	

8	10	PD	Cámara en mano	Normal/ $\frac{3}{4}$	La hermana hace una pausa y sigue cortando verdura	Bien, va todo bien	
8	11	PP	Cámara en mano	Normal/Frontal	El hermano se disculpa, sigue en el fregadero	Tienes razón, lo siento, no me he preocupado mucho, pero entre el trabajo, la casa, no he tenido mucho tiempo. Lo siento, de verdad.	desde fuera de la ventana
8	12	PE	Estático	Normal/Trasero	Cada uno en un lado	La pasta ya está. Vamos a poner la mesa	

Secuencia 9 - INT. SALÓN. DÍA							
S c.	P l.	Tipo de plano	Mov cámara	Ángulo y Posición	Acción	Texto	Observaciones
9	1	PG/Máster	Estático	Normal/3/4	Los dos hermanos comen en silencio		El mismo que cuando eran pequeños
9	2	PMC	Estático	Normal/Lateral	El hermano hace el amago de hablar		Contraluz
9	3	PMC	Estático	Normal/Lateral	La hermana mira el plato en silencio sin apartar la vista		Contraluz
9	4	PMConj	Estático	Normal/Lateral	Comen en silencio. Suena el móvil del hermano que está encima de la mesa.		
9	5	PD	Estático	Normal/Lateral	Le quita el sonido y lo gira		

9	6	PP	Estático	Normal/Frontal	La hermana lo mira y agacha la cabeza		
---	---	----	----------	----------------	---------------------------------------	--	--



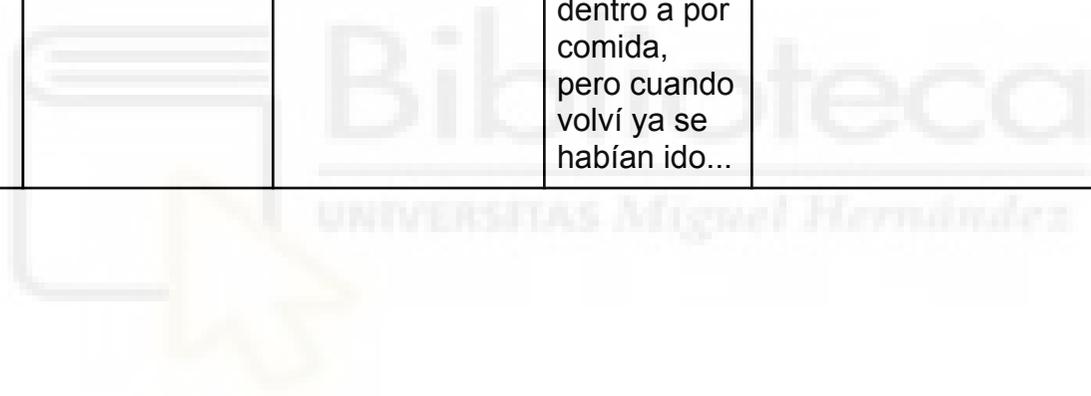
Secuencia 10 - INT. HAB. PADRE. ATARDECER							
S c.	P l.	Tipo de plano	Mov cámara	Ángulo y Posición	Acción	Texto	Observaciones
10	1	PM	Truck (Travelling lateral)	Normal/Lateral	La hermana cierra la puerta en silencio y se acerca a la mesa de noche		
10	2	PD	estático	Lig Contrapicado/Lateral	coge cajetilla de tabaco y saca un cigarro		
10	3	PD	estático	Lig Contrapicado/Lateral	saca unas tijeras del bolsillo		
10	4	PD	estático	Lig Contrapicado/Lateral	corta el cigarro con las tijeras		

Secuencia 11 - INT. HAB HERMANA. ATARDECER							
S c.	P l.	Tipo de plano	Mov cámara	Ángulo y Posición	Acción	Texto	Observaciones
1 1	1	PP	Estático	Normal/Latero	Fuma un cigarro		
1 1	2	PML	Estático	Normal/Frontal	Se llena todo de humo		
1 1	3	PD	Estático	Normal/Latero	Intenta tocar el humo		
1 1	4	PP	Estático	Contrapicado/ Frontal	El gato pasando por la puerta		
1 1	6	PE	Estático	Normal/Trasero	Se escucha un quejido de la madera, se gira y observa la silueta de un gato negro pasar por la puerta.		Escorzo de la hermana

**Secuencia 12 - INT. SALÓN. ATARDECER**

S c.	P l.	Tip o de pla no	Mov cámara	Ángulo y Posición	Acción	Texto	Observaciones
12	1	PP	Travelling in + Panorámica	Normal/Trasero / ¾	La hermana camina y ve al hermano (16) en frente de las maletas y se gira al escuchar al hermano (31) que se encuentra de pie mirando al cuadro	¿Qué significan los gatos?	Seguimiento luego escorzo luego panorámica (subjetiva) hacia la izquierda
12	2	PP Subj	Estático	Normal/Frontal	El hermano observa detenidamente el cuadro		Subjetivo desde el cuadro, la hermana sale por detrás y se acerca un poco

12	3	PML a PP	Travelling in	Normal/Frontal		No lo sé..., un día salí fuera a pintar y los vi, se quedaron mirándome fijamente, tenían la mirada triste. Entré dentro a por comida, pero cuando volví ya se habían ido...	Intercalar en 12.4 con este
----	---	-------------	------------------	----------------	--	---	-----------------------------



12	4	PD	Estático	Normal/Frontal	Partes del cuadro	Cuando miro el cuadro siento que esos gatos nunca han abandonado el jardín, aunque probablemente ellos no volverán a recordar este lugar...	Intercalar el 12.3 con este
12	5	PM C Subj .	Estático	Normal/Frontal	La hermana y el hermano conversan	La melancolía de los artistas supongo, no me hagas caso...  No, que va, es bonito...	Vemos al hermano de frente que sigue de espaldas a ella
12	6	PML	Estático	Normal/ ¾	Conversan.	Te lo compro.	Se gira hacia su hermana. Escorzo de la hermana.

12	7	Cont rapl ano	Estático	Normal/ ¾	Conversan.	Si algún día lo pongo en venta te avisaré.	Habla la hermana
12	8	Cont rapl ano	Estático	Normal/ ¾	Conversan.	¿Crees que cambiamos? Es decir ¿Crees que las personas son capaces de cambiar?	Habla el hermano
12	9	Cont rapl ano	Estático	Normal/ ¾	Conversan.	Pues... No, no lo creo	Habla la hermana
12	10	PAC onj.	Estático + Panorámi ca 180°	Normal/Trasero Normal/Frontal	Conversan.	Yo tampoco, supongo que por mucho que crezcamos, que intentemos fingir que todo ha cambiado y que está bien...	Habla el hermano.  Vemos el escorzo de la hermana, el hermano gira la vista y la hermana se gira quedándose de frente a la cámara Después de la panorámica (la cámara está quieta justo en frente de ellos, gira hacia al lado de la cocina sobre su propio eje) y vemos a la hermana (11) de pie

12	1 1	PE	Travelling in	Normal/ $\frac{3}{4}$	La Hermana avanza hacia su hermano.  El Hermano (31) sigue hablando.	Y... eso jamás...	Cuando la Hermana (11) pasa por delante de la cámara pasamos a negro y vemos al Hermano (31)
12	1 2	PML	Cámara en mano, Paneo	ligeramente picado/ $\frac{3}{4}$	El hermano se gira hacia la mesa.Y luego vuelve la vista al frente	... lo podremos evitar  Ningún niño debería crecer así  ¿Qué quieres decir?  Nada	Girar un poco la cámara a donde están las botellas y los cigarros y luego volver al hermano

12	1 3	PML	Cámara en mano	Normal/Frontal	Discusión	¿De qué mierdas vas? ¿Eh? Llevas años sin aparecer, sin que sepamos nada de ti, y de pronto te presentas aquí, el último puto sitio donde esperaba verte y me quieres dar lecciones, ¿Juzgarme? ¿De qué vas?	Seguir el movimiento de la hermana
12	1 4	PML	Cámara en mano	Normal/Frontal		¿Qué estás diciendo? no te he dicho nada	Seguir el movimiento del hermano

12	1 5	PM C	Cámara en mano	Normal/Frontal		Venga, sabes muy bien que sí.	Seguir el movimiento de la hermana
12	1 6	PM C	Cámara en mano	Normal/Frontal		Mira, ya te he dicho que lo siento, que querías que hiciera,...	Seguir el movimiento del hermano



12	1 7	PM C	Cámara en mano / Travelling circular	Normal	El hermano señala las botellas que hay encima de la mesa (...Y mira el resultado)	Y una mierda, te fuiste por cobarde, porque cada vez que me mirabas te arrepentías de lo que le hiciste a papá. Y por eso me dejaste sola ¿Lo que le hice? ¿Yo? El nos jodió la vida, lo arruinó todo, el tiene la culpa de que mamá se marchara, y que hizo después... nada. Coger una botella y...	Cuando el hermano señala las botellas nos centramos en ellas con la cámara.
----	--------	---------	--	--------	--	---	--

						<p>...un puto egoísta ella jamás se habría marchado.</p> <p>Entonces, ¿por qué se marchó mamá?, si le hubiera hecho caso, si no hubiera sido un puto egoísta ella jamás se habría marchado.</p>	
--	--	--	--	--	--	---	--

12	18	PP	Cámara en mano	Ligeramente picado/Frontal		Porqué no nos quería, porqué jamás nos quiso, por eso se fue. Lo único que hizo papá fue querernos.	
12	19	PP	Cámara en mano	Ligeramente picado/Frontal	El hermano se queda en silencio mirando a su hermana, se gira y se va		El hermano desaparece del cuadro
12	20	PP	Cámara en mano	Ligeramente picado/Frontal	La hermana continúa llorando		
12	21	PM/ PP	Truck	Ligeramente picado/ Frontal / $\frac{3}{4}$	La hermana (11) se acerca a su hermano, lo ignora y mueve el pomo de la habitación del padre		Escorzo del cuerpo del hermano de frente(16) y hacemos un seguimiento acercándonos a la hermana abriendo la puerta

Secuencia 13 - INT. HAB PADRE. ANOCHECER							
S c.	PI	Tip o de plano	Mov cámara	Ángulo y Posición	Acción	Texto	Observaciones
13	1	PPP /PE	Truck	Normal/Frontal			Vemos el pomo, la cámara va hacia atrás y posicionándose de forma lateral hasta acabar en un general de la habitación mientras la hermana entra y se tumba en la cama.
13	2	PM Conj	Cámara en mano	Normal/Cenital	Abraza a su padre mientras llora		
13	3	PD	Cámara en mano	Normal/ $\frac{3}{4}$			Vemos el frasco de pastillas derramado
13	4	PM Conj	Cámara en mano	Normal/Cenital	Abraza a su padre mientras llora		
13	5	PP	Estático	Normal/Cenital	Se despierta		Se escucha vibración de móvil

1 3	6	PG	Estático	Ligeramente Contrapicado/ $\frac{3}{4}$	Se incorpora en la cama		Se escucha vibración de móvil
--------	---	----	----------	---	----------------------------	--	-------------------------------



Secuencia 14 - INT. SALÓN. NOCHE							
S c.	PI	Tipo de plano	Mov cámara	Ángulo y Posición	Acción	Texto	Observaciones
14	1	PA	Estático	Normal/Frontal	Vibra el móvil del hermano		No se escucha vibración, se queda parada, cambia el foco al móvil y se vuelve a escuchar la vibración.
14	2	PMC	Estático	Muy Contrapicado/ Frontal	La hermana se acerca y gira el móvil		
14	3	PD	Estático	Picado/Frontal	Descubre llamadas perdidas		Plano detalle o escorzo, ir probando para que se vea bien el móvil
14	4	PM	Estático	Normal/Frontal	Se gira		
14	5	PE	Estático	Normal/Frontal	Se ven las maletas		
14	6	PML	Estático	Normal/ $\frac{3}{4}$	Deja el móvil en la mesa y va hacia la ventana		La hermana desaparece de cuadro por el lado izquierdo
14	7	PMC	Estático	Normal/Lateral	Se asoma a la ventana		entra a cuadro por el lado derecho

Secuencia 15 - EXT. JARDÍN. NOCHE							
S c.	PI	Tipo de plan o	Mov cámara	Ángulo y Posición	Acción	Texto	Observaciones
1 5	1	PA	Cámara en mano	Ligeramente Picado/Frontal	Se gira y desaparece en la oscuridad		



### ANEXO III. GUION TÉCNICO DE SONIDO

Secuencia 1 - EXT/JARDÍN/AMANECER			
Plano	Equipo	Audio	Observaciones
1	Micrófono de cañón. Zeppelin. Peluche. Pértiga. Grabadora Tascam.	Efectos.	Se captará el sonido ambiente de la secuencia. Wild track de las acciones (pasos por el jardín, subir al pozo, coger la naranja, alguien la llama, la arranca y sale corriendo). En caso de problemas, buscar en librería. Grabar de dos maneras, 1ro todo el ambiente junto a las acciones y 2do las acciones por separado a modo de Wild Tracks y el Room Tone.
2			
3			
4			
5			
6			
Grabar Room Tone			

Secuencia 2 - EXT/JARDÍN/AMANECER			
Plano	Equipo	Audio	Observaciones
1	Micrófono de cañón. Zeppelin. Peluche. Pértiga. Grabadora Tascam.	Efectos.	Se captará el sonido ambiente de la secuencia. Wild track de las acciones (pincel sobre la pintura, pincel sobre lienzo, fuma, colilla). Grabar de dos maneras, 1ro todo el ambiente junto a las acciones y 2do las acciones por separado a modo de Wild Tracks y el
2			
3			
4			

			Room Tone.
Grabar Room Tone			

<b>Secuencia 3 - INT/SALÓN/AMANECER</b>			
<b>Plano</b>	<b>Equipo</b>	<b>Audio</b>	<b>Observaciones</b>
1	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora Tascam.	Efectos.	Se captará el sonido ambiente del plano secuencia y se tratará de captar los sonidos de la puerta, como deja los utensilios, cajón, pasos, sonido al sentarse en el sofá, posteriormente se levanta y como saca un cigarro. Estas acciones también se grabarán posteriormente como Wild Tracks. Especial cuidado en las sombras y ruidos ajenos producidos por el movimiento de cámara.
2		Efectos.	Se captará el sonido ambiente de la secuencia. Wild tracks (encender cigarro, fumar, colgar cuadro, pasos, quejido) En caso de problemas, buscar en librería. Buscar efectos de librería del ruido que escucha.
3		Efectos.	
4		Efectos.	
5		Efectos.	

Secuencia 4 - EXT/JARDÍN/AMANECER			
Plano	Equipo	Audio	Observaciones
1	Micrófono de cañón. Zeppelin. Peluche. Pértiga. Grabadora Tascam.		Posibles sombras producidas por la pértiga. Evitar ruidos externos a la grabación. Buscar sonidos librería pasos.
2		<b>Hermano:</b> ¿Qué haces aquí?	
3		<b>Hermana:</b> Pues...estaba...¿Por qué estás tú?	
4		<b>Hermano:</b> Tengo que ir luego...y he entrado. <b>Hermana:</b> ¿Has saltado?	
5		<b>Hermano:</b> Sí <b>Hermana:</b> ¿Quieres pasar?	
6		<b>Hermano:</b> Por favor.	
Grabar Room Tone			

Secuencia 5 - INT/COCHINA/ANOCHECER			
Plano	Equipo	Audio	Observaciones
1	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora Tascam.	Efectos.	Se captará el sonido ambiente de la secuencia prestando atención a los sonidos generados al comer. Wild tracks (silla desplazándose, cubiertos, platos, etc... y pasos del hermano). Sombras producidas por la pértiga. En caso de problemas, buscar en librería.
2		Efectos.	
3		Efectos.	
4		<b>Hermana:</b> ¿Dónde está mamá?	
5		Efectos.	
6		Efectos.	
7		Efectos.	

Grabar Room Tone

Secuencia 6 - INT/SALÓN/AMANECER				
Plano	Equipo	Audio	Observaciones	
1	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora Tascam.	<b>Hermana:</b> ¿Tienes que ir a la estación has dicho? <b>Hermano:</b> Sí, a medio día...a Barcelona. <b>Hermana:</b> ¿Por el curro? <b>Hermano:</b> Sí...		
2		<b>Hermano:</b> oye...no me has dicho antes que hacías aquí.		
3		<b>Hermana:</b> La verdad, ni yo lo sé,...alguna razón habrá supongo.		
4				
5				
6		<b>Hermano:</b> ¿Cómo te va?...Lo de pintar digo, eras buena. <b>Hermana:</b> ¿Era?...la próxima Goya de hecho.		
7		<b>Hermano:</b> Sí, estoy seguro de ello.  Efectos.	Wild Tack llamada. Si hay algún problema, buscar el sonido del teléfono en librería.	
8		Efectos.	Captar sonido cojera.	
9		Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora Tascam.	<b>Hermano:</b> ¿Sí?...¿Lo dices en serio?...	
10			<b>Hermano:</b> ¿La compañía está al	

		tanto de esto?...Muchas gracias.	
11		<b>Hermano:</b> Me acaban de decir que hay huelga en la estación y	Captar pasos.
12		<b>Hermano:</b> que el tren no hasta mañana temprano eh...no sé,	
13		<b>Hermano:</b> ¿me podría quedar aquí a pasar la noche? <b>Hermana:</b> Eh...sí, supongo, también...¿No te vuelves con tu familia?	
14		<b>Hermano:</b> Pues...no, así no desperdicio el viaje. Esto...	
15		<b>Hermano:</b> voy a por las maletas al coche. <b>Hermana:</b> Vale, bien. ¡Espera! Llévate las llaves esta vez.	Wild track llaves.
16			
Grabar Room Tone y cuidado general sombras pértiga.			

Secuencia 7 - INT/SALÓN/ANOCHECER			
Plano	Equipo	Audio	Observaciones
1	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora Tascam.	.	
2		<b>Hermano:</b> Qué coño vas a hacer ahora...no eres mi padre.	Captar sonido ambiente de la discusión, pasos, movimiento, etc.
3			

Grabar Room Tone

Secuencia 8 - INT/COCINA/DÍA			
Plano	Equipo	Audio	Observaciones
1	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora Tascam.	¿Qué tal Laura y Alberto?...	
2			
3		...¿Carol y Vicente?	Wild track agua grifo.
4		¿Carol y Vicente qué?	Wild track fogón y olla.
5	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora Tascam.	Que ¿Qué tal? ¿Cómo se encuentran?	
6		Bien, están bien...	
7		¿Y... sigues con...?	
8		Lo dejamos. Oye, si tanto te interesa como va todo, podrías llamar de vez en cuando, llevas años sin que sepamos nada de ti, y ¿ahora haces como que te importa?	Wild track corta verdura.
9		Vale, yo solo quería saber que tal todo	
10		Bien, va todo bien	Wild track corta verdura.
11	Tienes razón, lo siento, no me he preocupado mucho, pero entre el trabajo, la casa, no he tenido mucho tiempo. Lo siento, de verdad.		

12		La pasta ya está. Vamos a poner la mesa	
----	--	--	--

Grabar Room Tone

Secuencia 9 - INT/SALÓN/DÍA				
Plano	Equipo	Audio	Observaciones	
1	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora Tascam.	Efectos.	Se captará el sonido ambiente de la secuencia prestando atención a los sonidos generados al comer. Wild tracks (cubiertos, platos, etc...) Sombras producidas por la pértiga. En caso de problemas, buscar en librería.	
2		Efectos.		
3		Efectos.		
4		Efectos.		Wild track móvil. Si hay problemas, buscar el sonido del teléfono en librería.
5		Efectos.		Se captará el sonido ambiente de la secuencia prestando atención a los sonidos generados al comer. Wild tracks (cubiertos, platos, etc...) Sombras producidas por la pértiga. En caso de problemas, buscar en librería.
6		Efectos.		

Secuencia 10 - INT/HAB PADRE/ATARDECER			
Plano	Equipo	Audio	Observaciones
1	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora Tascam.	Efectos.	Cuidado con las sombras y sonidos no deseados en el movimiento de cámara. Se captará el sonido ambiente de la secuencia prestando atención a los sonidos generados por las acciones del personaje.  Se captará el sonido ambiente de la secuencia prestando atención a los sonidos generados por las acciones del personaje. Wild track (tijeras cortando el cigarro)
2		Efectos.	
3		Efectos.	
4		Efectos.	

Secuencia 11 - INT/HAB HERMANA/ATARDECER			
Plano	Equipo	Audio	Observaciones
1	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora Tascam.	Efectos.	Se captará el sonido ambiente de la secuencia prestando atención a los sonidos generados por las acciones del personaje. Wild track fumar,
2		Efectos.	
3		Efectos.	
4		Efectos.	
5		Efectos.	Buscar sonido madera en librería.
Grabar Room Tone			

Secuencia 12 - INT/SALÓN/ATARDECER			
Plano	Equipo	Audio	Observaciones
1	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora Tascam.	<b>Hermano:</b> ¿Qué significan los gatos?	Wild track (pasos) Especial cuidado en las sombras y ruidos ajenos producidos por el movimiento de cámara.
2			
3		<b>Hermana:</b> No lo sé..., un día salí fuera a pintar y los vi, ....comida, pero cuando volví ya se habían ido.	
4		<b>Hermana:</b> Cuando miro el cuadro siento ...probablemente ellos no volverán a recordar este lugar.	
5		<b>Hermana:</b> La melancolía de los artistas supongo, no me hagas caso... <b>Hermano:</b> No, qué va..., es bonito.	
6	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora Tascam.	<b>Hermano:</b> Te lo compro.	
7		<b>Hermana:</b> Si algún día lo pongo en venta te avisaré.	
8		<b>Hermano:</b> ¿Crees que cambiamos? Es decir ¿Crees que las personas son capaces de cambiar?	

9		<b>Hermana:</b> Pues...no, no lo creo.	
10		<b>Hermano:</b> Yo tampoco, supongo que...y que está bien...	Especial cuidado en las sombras y ruidos ajenos producidos por el movimiento de cámara.
11		<b>Hermano:</b> Y... eso jamás...	
12		<b>Hermano:</b> ... lo podremos evitar. Ningún niño debería crecer así. <b>Hermana:</b> ¿Qué quieres decir? <b>Hermano:</b> Nada.	
13	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora Tascam.	<b>Hermana:</b> ¿De qué mierdas vas? ¿Eh? Llevas años sin aparecer, sin que ...donde esperaba verte y me quieres dar lecciones, ¿Juzgarme? ¿De qué vas?	
14		<b>Hermano:</b> ¿Qué estás diciendo? No te he dicho nada.	
15		<b>Hermana:</b> Venga, sabes muy bien que sí.	
16		<b>Hermano:</b> Mira, ya te he dicho que lo siento, que querías que hiciera,...pero yo no necesitaba unos padres...	
17		<b>Hermana:</b> Y una	

		<p>mierda, te fuiste por cobarde, porque ...de lo que le hiciste a papá. Y por eso me dejaste sola.</p> <p><b>Hermano:</b> ¿Lo que le hice? ¿Yo? El nos jodió la vida, lo arruinó todo, el tiene ...marchara, y que hizo después... nada. Coger una botella y emborracharse cada puta noche.</p> <p><b>Hermano:</b> Y mira el resultado.</p> <p><b>Hermana:</b> Eres una mierda de persona, él nos quería...</p> <p><b>Hermano:</b> ¿Qué nos quería? Por favor, abre los ojos. Si nos hubiera querido no nos habría descuidado de esa forma.</p> <p><b>Hermana:</b> Y cómo quieres que reaccione una persona ...recrimina por algo de lo que él no tiene la culpa.</p> <p><b>Hermano:</b> Entonces, ¿por qué se marchó mamá?, ...sido un puto egoísta ella jamás se habría marchado.</p>	
18	Micrófono de cañón.	<b>Hermana:</b> Porque no nos quería,	

	Pértiga. Grabadora Tascam.	porque jamás nos quiso, por eso se fue. Lo único que hizo papá fue querernos.	
19			
20			
21			Especial cuidado en las sombras y ruidos ajenos producidos por el movimiento de cámara. Wild track puerta.
<p>Grabar Room Tone y cuidado general sombras pértiga. Se captará el sonido ambiente de la secuencia prestando atención a los sonidos generados por las acciones de los personajes</p>			

<b>Secuencia 13 - INT/HAB. PADRE/ANOCHECER</b>			
Plano	Equipo	Audio	Observaciones
1	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora Tascam.		Se captará el sonido ambiente de la secuencia prestando atención a los sonidos generados por las acciones del personaje.
2			
3			
4			
5		Efectos.	Buscar sonido vibración en librería.
6		Efectos.	Buscar sonido vibración en librería.

<b>Secuencia 14 - INT/SALÓN/NOCHE</b>			
Plano	Equipo	Audio	Observaciones
1	Micrófono de	Efectos.	Buscar sonido

	cañón. Pértiga. Grabadora Tascam.		vibración en librería
2			Se captará el sonido ambiente de la secuencia prestando atención a los sonidos generados por las acciones del personaje. Wild tracks pasos, coger móvil, dejar móvil.
3			
4			
5			
6			
7			

Secuencia 15 - EXT/JARDÍN/NOCHE			
Plano	Equipo	Audio	Observaciones
1	Micrófono de cañón. Zeppelin. Peluche. Pértiga. Grabadora Tascam.		Se captará el sonido ambiente de la secuencia prestando atención a los sonidos generados por las acciones del personaje.

## ANEXO IV. HOJAS DE SCRIPT

*Deja de hablar con personas*

<b>HOJA DE SCRIPT</b>	<b>NÚMERO: 1</b>
FECHA: // 20	PRODUCTORA:
DÍA:	DIRECTOR:
LOCALIZACIÓN:	
SECUENCIAS:	
PLANOS:	

SECUENCIA	PLANO	TOMA	CONTADOR	TIEMPO	AUDIO	OBSERVACIONES
1	2	1				NO
1	2	2				Buena, Repetimos
1	2	3				NO
1	2	4				Muy buena
1	3	1				NO
1	3	2				NO
1	3	3				Buena
1	4	1				Buena
1	4	2				Buena
1	5	1				Buena
1	5	2				NO
1	5	3				NO
1	5	4				NO
1	5	5			Mal	Buena
1	5	6				Buena
1	1	1				NO
1	1	2				NO
1	1	3				NO
1	1	4				NO
1	1	5				NO

**Consideraciones**

- Secuencia: Número indicado en el guión.
- Plano: Número de plano (el director dividirá la secuencia en planos).
- Toma: Número de la toma que se realizará de cada plano.
- Contador: Código numérico de la cámara (tiempo transcurrido en la cinta).
- Tiempo: Tiempo real utilizado en la toma (calculado con cronómetro).
- Audio: Validez o no de la toma por audio.
- Observaciones: Si es válida o no y especificaciones para la postproducción.

M

## HOJA DE SCRIPT

NÚMERO: 2

FECHA: // 20

PRODUCTORA:

DÍA:

DIRECTOR:

LOCALIZACIÓN:

SECUENCIAS:

PLANOS:

SECUENCIA	PLANO	TOMA	CONTADOR	TIEMPO	AUDIO	OBSERVACIONES
1	1	6				Mejor
1	1	7				parecida a la anterior
1	1	8			No Aud.	Buena
10	1	1			No Aud.	No
10	1	2				No
10	1	3				No
10	1	4				<del>No</del> NO
10	1	5				Perfecta
10	1	6				Poco peor q anterior.
10	2	1				Bien
10	2	2				No
10	2	3				Buena
10	1	1WT			✓	Regular
10	1	2WT			✓	NO
10	1	3WT			✓	Buena
<del>10</del>	<del>1</del>	<del>4WT</del>				
10	2	1WT				Buena
7	1	1				Regular
7	1	2				Buena

Consideraciones

- Secuencia: Número indicado en el guión.
- Plano: Número de plano (el director dividirá la secuencia en planos).
- Toma: Número de la toma que se realizará de cada plano.
- Contador: Código numérico de la cámara (tiempo transcurrido en la cinta).
- Tiempo: Tiempo real utilizado en la toma (calculado con cronómetro).
- Audio: Validez o no de la toma por audio.
- Observaciones: Si es válida o no y especificaciones para la postproducción.

## HOJA DE SCRIPT

NÚMERO: 3

FECHA: // 20

PRODUCTORA:

DÍA: /

DIRECTOR:

LOCALIZACIÓN:

SECUENCIAS:

PLANOS:

SECUENCIA	PLANO	TOMA	CONTADOR	TIEMPO	AUDIO	OBSERVACIONES
7	1	3				NO
7	1	4				Buena
7	2	1			Regu	Buena
7	2	2				No
7	2	3				Buena
7	3	1				Buena
7	3	2				Buena
7	3	3				Buena
15	1	1				No
15	1	2				Buena
15	1	3				Buena, definitiva
5	1	1				NO
5	1	2				NO
5	1	3				Buena
5	1	4				Muy buena
5	2y6	1				NO
5	2y6	2				2 Mala. ó Regular
5	2y6	3				No
5	2y6	4				Regular
5	2y6	5				Buena

Consideraciones

- Secuencia: Número indicado en el guión.
- Plano: Número de plano (el director dividirá la secuencia en planos).
- Toma: Número de la toma que se realizará de cada plano.
- Contador: Código numérico de la cámara (tiempo transcurrido en la cinta).
- Tiempo: Tiempo real utilizado en la toma (calculado con cronómetro).
- Audio: Validez o no de la toma por audio.
- Observaciones: Si es válida o no y especificaciones para la postproducción.

## HOJA DE SCRIPT

NÚMERO: 4

FECHA: // 20

PRODUCTORA:

DÍA: /

DIRECTOR:

LOCALIZACIÓN:

SECUENCIAS:

PLANOS:

SECUENCIA	PLANO	TOMA	CONTADOR	TIEMPO	AUDIO	OBSERVACIONES
5	4	1				Buena
5	4	2				Buena
5	3	1				Buena
5	3	2				Buena
5	5	1				Buena
5	5	2				<del>Buena</del> Regular
5	5	3				Mala
5	5	4				Buena
4	2	1				NO
4	2	2			Se apagaron pitos en mitad	Mejor
4	2	3				NO
4	2	4				Buena
4	2	5				PERFECTA
4	3	1				NO
4	3	2				Buena
4	3	3				Buena
4	6	1				Buena
4	6	2				Buena
4	6	3				Buena
4	7	1				Buena

Consideraciones

- Secuencia: Número indicado en el guión.
- Plano: Número de plano (el director dividirá la secuencia en planos).
- Toma: Número de la toma que se realizará de cada plano.
- Contador: Código numérico de la cámara (tiempo transcurrido en la cinta).
- Tiempo: Tiempo real utilizado en la toma (calculado con cronómetro).
- Audio: Validez o no de la toma por audio.
- Observaciones: Si es válida o no y especificaciones para la postproducción.

## HOJA DE SCRIPT

NÚMERO: 5

FECHA: // 20

PRODUCTORA:

DÍA: /

DIRECTOR:

LOCALIZACIÓN:

SECUENCIAS:

PLANOS:

SECUENCIA	PLANO	TOMA	CONTADOR	TIEMPO	AUDIO	OBSERVACIONES
4	7	2				Buena
4	1	1				NO
4	1	2				NO
4	1	3				NO
4	1	4				NO
4	1	5				Buena
4	1	6				Buena
4	1	7				Buena
4	1	8				NO
4	1	9				Buena
6	1	1			Mala	<del>Buena</del>
6	1	2				NO
6	1	3				Buena
6	1	4				NO
6	1	5				PERFECTA
6	5	1				No
6	5	2				No
6	5	3				Muy buena
6	5	4				Buena
6	5	5				NO

Consideraciones

- Secuencia: Número indicado en el guión.
- Plano: Número de plano (el director dividirá la secuencia en planos).
- Toma: Número de la toma que se realizará de cada plano.
- Contador: Código numérico de la cámara (tiempo transcurrido en la cinta).
- Tiempo: Tiempo real utilizado en la toma (calculado con cronómetro).
- Audio: Validez o no de la toma por audio.
- Observaciones: Si es válida o no y especificaciones para la postproducción.

## HOJA DE SCRIPT

NÚMERO: 6

FECHA: // 20

PRODUCTORA:

DÍA: /

DIRECTOR:

LOCALIZACIÓN:

SECUENCIAS:

PLANOS:

SECUENCIA	PLANO	TOMA	CONTADOR	TIEMPO	AUDIO	OBSERVACIONES
6	5	6				NO
6	5	7				buena
6	3	1				buena
6	3	2				buena
6	3	3				buena
6	3	4				Buena
6	2	1				NO
6	2	2				NO
6	2	3				NO
6	2	4				NO
6	2	5				NO
6	2	6				Buena
6	13	1				Buena
6	13	2				No
6	13	3				NO
6	13	4				NO
6	13	5				<del>Buena</del> Perfecta
* 6	13	6				Buena.
** 6	13B	1				Buena
6	13B	2				Buena

\* el 13 en realidad es el 12.

\*\* el 13B en realidad es el 13.

Consideraciones

- Secuencia: Número indicado en el guión.
- Plano: Número de plano (el director dividirá la secuencia en planos).
- Toma: Número de la toma que se realizará de cada plano.
- Contador: Código numérico de la cámara (tiempo transcurrido en la cinta).
- Tiempo: Tiempo real utilizado en la toma (calculado con cronómetro).
- Audio: Validez o no de la toma por audio.
- Observaciones: Si es válida o no y especificaciones para la postproducción.

## HOJA DE SCRIPT

NÚMERO: 7

FECHA: // 20

PRODUCTORA:

DÍA:

DIRECTOR:

LOCALIZACIÓN:

SECUENCIAS:

PLANOS:

SECUENCIA	PLANO	TOMA	CONTADOR	TIEMPO	AUDIO	OBSERVACIONES
6	10	1				Buena +
6	10	2				Buena
3	1	1				NO
3	1	2				NO
3	1	3				NO
3	1	4				Perfecta
3	1	5				NO
3	1	6				Buena
3	1	7				NO
3	1	8				NO
3	1	9				NO
3	4	1				Buena
3	4	2				Buena
3	5	3				Buena
3	2	1				Mala
3	2	2				Buena
3	2	3				Buena
3	5	1				NO
3	5	2				NO
3	5	3				Buena

\* Plano 5 es inventado, pertenece a tiro de cámara 5.  
(lateral)

Consideraciones

- Secuencia: Número indicado en el guión.
- Plano: Número de plano (el director dividirá la secuencia en planos).
- Toma: Número de la toma que se realizará de cada plano.
- Contador: Código numérico de la cámara (tiempo transcurrido en la cinta).
- Tiempo: Tiempo real utilizado en la toma (calculado con cronómetro).
- Audio: Validez o no de la toma por audio.
- Observaciones: Si es válida o no y especificaciones para la postproducción.

HOJA DE SCRIPT

NÚMERO: 8

FECHA: // 20 \_\_\_\_\_ PRODUCTORA: \_\_\_\_\_  
 DÍA: / \_\_\_\_\_ DIRECTOR: \_\_\_\_\_  
 LOCALIZACIÓN: \_\_\_\_\_  
 SECUENCIAS: \_\_\_\_\_  
 PLANOS: \_\_\_\_\_

SECUENCIA	PLANO	TOMA	CONTADOR	TIEMPO	AUDIO	OBSERVACIONES
3	5	4				Buena
3	3	1				Buena
3	3	2				Buena
3	3	3				Buena
* 8	1	1				No
8	1	2				No
8	1	3				Regular
8	1	4				Primera parte buena
8	1	5				NO
8	1	6				Buena
<del>8</del>	<del>5</del>	<del>1</del>				NO
<del>8</del>	<del>5</del>	<del>2</del>				<del>Regular</del>
<del>8</del>	<del>5</del>	<del>3</del>				Buena
8	4	1				No
8	4	2				Buena
8	4	3				<del>Buena</del> NO
8	4	4				Buena
8	5	1				NO
8	5	2				Buena
<del>8</del>	10	1				Mala

\* Plano 1 = 7 y 11 son tambien el mismo plano.

Consideraciones

- Secuencia: Número indicado en el guión.
- Plano: Número de plano (el director dividirá la secuencia en planos).
- Toma: Número de la toma que se realizará de cada plano.
- Contador: Código numérico de la cámara (tiempo transcurrido en la cinta).
- Tiempo: Tiempo real utilizado en la toma (calculado con cronómetro).
- Audio: Validez o no de la toma por audio.
- Observaciones: Si es valida o no y especificaciones para la postproducción.

HOJA DE SCRIPT

NÚMERO: 9

FECHA: // 20

PRODUCTORA:

DÍA: /

DIRECTOR:

LOCALIZACIÓN:

SECUENCIAS:

PLANOS:

SECUENCIA	PLANO	TOMA	CONTADOR	TIEMPO	AUDIO	OBSERVACIONES
8	10	2				NO
* 8	10	3				Buena
1* 8						
8	2	1				NO
8	2	2				NO
8	2	3				Buena
2* 8	*1	1				NO
8	*1	2				NO
8	*1	3				NO
8	*1	4				buena
8	*1	5				buena
3* 8	F	1				Buena +
8	F	2				NO
8	F	3				Buena
8		4				
<del>9</del>	<del>1</del>	<del>1</del>				<del>Buena</del>
<del>9</del>	<del>1</del>	<del>2</del>				<del>NO</del>
<del>9</del>	<del>1</del>	<del>3</del>				<del>Buena</del>
<del>9</del>	<del>1</del>	<del>4</del>				
9	1	1				Buena

1\* Solo audio.  
2\* Audio verduro 6 para el plano 10 en adelante.

Consideraciones

- Secuencia: Número indicado en el guión.
- Plano: Número de plano (el director dividirá la secuencia en planos).
- Toma: Número de la toma que se realizará de cada plano.
- Contador: Código numérico de la cámara (tiempo transcurrido en la cinta).
- Tiempo: Tiempo real utilizado en la toma (calculado con cronómetro).
- Audio: Validez o no de la toma por audio.
- Observaciones: Si es válida o no y especificaciones para la postproducción.

3\* plano inventado  
4\* plano inventado

## HOJA DE SCRIPT

NÚMERO: 10

FECHA: // 20

PRODUCTORA:

DÍA: /

DIRECTOR:

LOCALIZACIÓN:

SECUENCIAS:

PLANOS:

SECUENCIA	PLANO	TOMA	CONTADOR	TIEMPO	AUDIO	OBSERVACIONES
9	2	2				Buena
<del>9</del>	<del>2</del>	<del>1</del>				<del>Buena</del>
<del>9</del>	<del>3</del>	<del>2</del>				<del>Buena</del>
<del>9</del>	<del>3</del>	<del>3</del>				<del>Buena</del>
9	3	1				NO
9	3	2				Buena
9	3	3				Buena
9	2	1				No
9	2	2				Buena
9	2	3				Buena
9	6	1				No
9	6	2				No
9	6	3				No
9	6	4				No
9	6	5				<del>No</del> Buena
9	5	1				NO
9	5	2				Buena Regular
<del>9</del>	<del>3</del>	<del>3</del>				<del>Buena</del>
9	3	5				Buena

Consideraciones

- Secuencia: Número indicado en el guión.
- Plano: Número de plano (el director dividirá la secuencia en planos).
- Toma: Número de la toma que se realizará de cada plano.
- Contador: Código numérico de la cámara (tiempo transcurrido en la cinta).
- Tiempo: Tiempo real utilizado en la toma (calculado con cronómetro).
- Audio: Validez o no de la toma por audio.
- Observaciones: Si es válida o no y especificaciones para la postproducción.

## HOJA DE SCRIPT

NÚMERO: 11

FECHA: // 20

PRODUCTORA:

DÍA: /

DIRECTOR:

LOCALIZACIÓN:

SECUENCIAS:

PLANOS:

SECUENCIA	PLANO	TOMA	CONTADOR	TIEMPO	AUDIO	OBSERVACIONES
2	3	1				NO
2	3	2				Buena
2	3	3				Buena
2	1	1				No
2	1	2				Buena
2	1	3				Buena
2	1	4				Buena
2	4	1				No
2	4	2				Buena
2	2	1				Buena
2	2	2				Buena
2	2	3				Buena
2	invent	1				NO
2	invent	2				Buena
11	1	1				Buena
11	1	2				No
11	1	3				No
11	1	4			se oye el gato	Regular
11	1	5				Muy buena
11	2	1				Regular

Consideraciones

- Secuencia: Número indicado en el guión.
- Plano: Número de plano (el director dividirá la secuencia en planos).
- Toma: Número de la toma que se realizará de cada plano.
- Contador: Código numérico de la cámara (tiempo transcurrido en la cinta).
- Tiempo: Tiempo real utilizado en la toma (calculado con cronómetro).
- Audio: Validez o no de la toma por audio.
- Observaciones: Si es válida o no y especificaciones para la postproducción.

## HOJA DE SCRIPT

NÚMERO: 12

FECHA: // 20

PRODUCTORA:

DÍA:

DIRECTOR:

LOCALIZACIÓN:

SECUENCIAS:

PLANOS:

SECUENCIA	PLANO	TOMA	CONTADOR	TIEMPO	AUDIO	OBSERVACIONES
11	2	2				Buena
11	2	3				No, no se escucha
11	2	4				NO
11	2	5				Regular
11	2	6				No
11	2	7				Mala
11	2	8				NO
11	2	9				No
11	2	10				No
11	2	11				No
11	2	12				No
11	2	13				No
11	2	14				No
11	2	15				Buena
11	3	1				No
11	3	2				Buena
11	3	3				Regular
11	3	4				No
11	4	1				

Consideraciones

- Secuencia: Número indicado en el guión.
- Plano: Número de plano (el director dividirá la secuencia en planos).
- Toma: Número de la toma que se realizará de cada plano.
- Contador: Código numérico de la cámara (tiempo transcurrido en la cinta).
- Tiempo: Tiempo real utilizado en la toma (calculado con cronómetro).
- Audio: Validez o no de la toma por audio.
- Observaciones: Si es válida o no y especificaciones para la postproducción.

## HOJA DE SCRIPT

NÚMERO: 13

FECHA: // 20

PRODUCTORA:

DÍA: /

DIRECTOR:

LOCALIZACIÓN:

SECUENCIAS:

PLANOS:

SECUENCIA	PLANO	TOMA	CONTADOR	TIEMPO	AUDIO	OBSERVACIONES
11	6	1				Buena
11	6	2				Buena
13	2	1				NO
13	2	2				Buena
13	2	3				Buena
13	2	4			Audio regular	Buena
13	1	1				<del>NO</del> NO
13	1	2				NO
13	1	3				No
13	1	4				NO
13	1	5				Buena
13	1	6				Buena
<del>13</del>						<del>Buena</del>
13	5	1				Buena
13	5	2				No
13	5	3			sin diáfragma	Muy buena
13	5	4				Buena
13	6	1				Buena
13	6	2				Buena

Consideraciones

- Secuencia: Número indicado en el guión.
- Plano: Número de plano (el director dividirá la secuencia en planos).
- Toma: Número de la toma que se realizará de cada plano.
- Contador: Código numérico de la cámara (tiempo transcurrido en la cinta).
- Tiempo: Tiempo real utilizado en la toma (calculado con cronómetro).
- Audio: Validez o no de la toma por audio.
- Observaciones: Si es válida o no y especificaciones para la postproducción.

## HOJA DE SCRIPT

NÚMERO: 14

FECHA: // 20

PRODUCTORA:

DÍA: /

DIRECTOR:

LOCALIZACIÓN:

SECUENCIAS:

PLANOS:

SECUENCIA	PLANO	TOMA	CONTADOR	TIEMPO	AUDIO	OBSERVACIONES
14	1	1				Muy buena
14	1	2				No
14	1	3				Buena
<del>14</del>	<del>2</del>	<del>1</del>				<del>No</del>
<del>14</del>	<del>2</del>	<del>2</del>				<del>No</del>
<del>14</del>	<del>2</del>	<del>3</del>				<del>Buena</del>
14	3	1				NO
14	3	2				NO
14	3	3				Buena
14	3	4				NO
14	3	5				NO
14	3	6				Buena
14	6	1				Muy buena
14	6	2				NO
14	6	3				Buena
14	7	1				NO
14	7	2				No
14	7	3				No
14	7	4				Buena
14	7	5				Buena

\* Se elimina el plano 4 de la secuencia 14 y no se sustituye por ninguno

**Consideraciones**

- Secuencia: Número indicado en el guión.
- Plano: Número de plano (el director dividirá la secuencia en planos).
- Toma: Número de la toma que se realizará de cada plano.
- Contador: Código numérico de la cámara (tiempo transcurrido en la cinta).
- Tiempo: Tiempo real utilizado en la toma (calculado con cronómetro).
- Audio: Validez o no de la toma por audio.
- Observaciones: Si es válida o no y especificaciones para la postproducción.

## HOJA DE SCRIPT

NÚMERO: 15

FECHA: // 20

PRODUCTORA:

DÍA:

DIRECTOR:

LOCALIZACIÓN:

SECUENCIAS:

PLANOS:

SECUENCIA	PLANO	TOMA	CONTADOR	TIEMPO	AUDIO	OBSERVACIONES
14	2	1				No
14	2	2				No
14	2	3				Buena
14	2	4				Buena
12	2	1				Buena
12	2	2				No
12	2	3				No
12	2	4				BUENISIMA
12	2	5				Buena
12	3	1				No
12	3	2				No
12	3	3				No
12	3	4				No
12	3	5				Buena
12	3	6				No
12	3	7				<del>Buena</del> → Mala
12	3	8				No
12	3	9				No
12	3	10				No
12	3	11				Buena

Consideraciones

- Secuencia: Número indicado en el guión.
- Plano: Número de plano (el director dividirá la secuencia en planos).
- Toma: Número de la toma que se realizará de cada plano.
- Contador: Código numérico de la cámara (tiempo transcurrido en la cinta).
- Tiempo: Tiempo real utilizado en la toma (calculado con cronómetro).
- Audio: Validez o no de la toma por audio.
- Observaciones: Si es válida o no y especificaciones para la postproducción.

HOJA DE SCRIPT

NÚMERO: 16

FECHA: // 20 PRODUCTORA:  
 DÍA: DIRECTOR:  
 LOCALIZACIÓN:  
 SECUENCIAS:  
 PLANOS:

SECUENCIA	PLANO	TOMA	CONTADOR	TIEMPO	AUDIO	OBSERVACIONES
12	648	1				NO
12	648	2				<del>Buena</del> NO
12	648	3				NO
12	648	4				Buena
12	749	1				Muy Muy buena
12	749	2				Muy Muy buena
12	1	1				NO
12	1	2				NO
12	1	3				Buena
12	1	4				Mala
12	1	5				NO
12	1	6				NO
12	1	7				
12	1	8				Muy buena
12	10	1				NO
12	10	2				NO
12	10	3				NO
12	10	4				NO
12	10	5				NO

Toma 12 (12)

\* En chageta el segundo toma 3 ~~que es en realidad~~ la toma 4

Consideraciones

- Secuencia: Número indicado en el guión.
- Plano: Número de plano (el director dividirá la secuencia en planos).
- Toma: Número de la toma que se realizará de cada plano.
- Contador: Código numérico de la cámara (tiempo transcurrido en la cinta).
- Tiempo: Tiempo real utilizado en la toma (calculado con cronómetro).
- Audio: Validez o no de la toma por audio.
- Observaciones: Si es valida o no y especificaciones para la postproducción.

## HOJA DE SCRIPT

NÚMERO: 17

FECHA: // 20

PRODUCTORA:

DÍA: /

DIRECTOR:

LOCALIZACIÓN:

SECUENCIAS:

PLANOS:

SECUENCIA	PLANO	TOMA	CONTADOR	TIEMPO	AUDIO	OBSERVACIONES
12	10	6				NO
12	10	7			Audio peguo al fin	Buena
12	10	8				NO
12	10	9				NO
12	10	10				Buena
12	10	11				NO
12	10	12				NO
12	10	13				Buena
12	11	1				NO
12	11	2				NO
12	11	3				NO
12	11	4				Genial
12	11	5				Bien igual q anterior.
12	11.2	1				NO
12	11.2	2				NO
12	11.2	3				Buena +
12	11.2	4				Buena
12	21	1				NO
12	21	2				NO
12	21	3				Buena

Consideraciones

- Secuencia: Número indicado en el guión.
- Plano: Número de plano (el director dividirá la secuencia en planos).
- Toma: Número de la toma que se realizará de cada plano.
- Contador: Código numérico de la cámara (tiempo transcurrido en la cinta).
- Tiempo: Tiempo real utilizado en la toma (calculado con cronómetro).
- Audio: Validez o no de la toma por audio.
- Observaciones: Si es válida o no y especificaciones para la postproducción.

## HOJA DE SCRIPT

NÚMERO: 18

FECHA: // 20

PRODUCTORA:

DÍA: /

DIRECTOR:

LOCALIZACIÓN:

SECUENCIAS:

PLANOS:

SECUENCIA	PLANO	TOMA	CONTADOR	TIEMPO	AUDIO	OBSERVACIONES
12	2	7				Buena
<del>12</del>	<del>12</del>	<del>7</del>				
12	13y15	1				<del>NO</del> Bueno!
12	13y15	2				No
12	13y15	3				No
12	13y15	4				Buena
12	13y15	5				Buenísimo
12	14y16	1				No
12	14y16	2				No
12	14y16	3				No
12	14y16	4				No
12	14y16	5				Buena
12	14y16	6				Buena
12	17	1				Buena
12	18y20	1				Buena
12	18y20	2				Buena
12	18y20	3			se oye ruido justo al final.	Buena
12	19	1				Buena
12	19	2			se oye neutra	Buena
12	19	3				Buena
12	19	4				Muy buena

Consideraciones

- Secuencia: Número indicado en el guión.
- Plano: Número de plano (el director dividirá la secuencia en planos).
- Toma: Número de la toma que se realizará de cada plano.
- Contador: Código numérico de la cámara (tiempo transcurrido en la cinta).
- Tiempo: Tiempo real utilizado en la toma (calculado con cronómetro).
- Audio: Validez o no de la toma por audio.
- Observaciones: Si es válida o no y especificaciones para la postproducción.

## ANEXO V. LISTADO DE FOLEYS

1. Pasos niña en exterior
2. Subida al pozo
3. Caladas al cigarro
4. Apagar cigarro
5. Dejar mechero en la mesa
6. Caladas en interior
7. Ruido de valla y maleta al saltar
8. Ropa al abrazarse
9. Agua grifo
10. Fregando cubiertos
11. Sumidero agua
12. Corte de verdura en la tabla
13. Tijeretazos a cigarros
14. Pasos en interior
15. Ruido pendientes
16. Cerrar y abrir puerta
17. Ruidos cama
18. Ruido pomo de puerta

