

tf g

memoria

comunicación  
audiovisual

2017-2018



**TÍTULO:** Montaje de imagen y sonido de un cortometraje de género fantástico: Hell West (Fran Mateu, 2018)

**ESTUDIANTE:** Del Olmo Alfaro, Víctor

**DIRECTOR/A:** López Aliaga, Guillermo

**PALABRAS CLAVE:** montaje, continuidad, western, fantástico, workflows

**RESUMEN:** Este trabajo de fin de grado recoge la labor llevada a cabo como montador de imagen y sonido del cortometraje Hell West (Fran Mateu, 2018) elaborado junto a la Escuela de Cine UMH. Para desarrollar el trabajo se han llevado a cabo procedimientos y técnicas de montaje de un cortometraje profesional.

A lo largo del trabajo se han estudiado las diferentes metodologías y soluciones técnicas a problemas de rodaje así como las distintas aportaciones del montador/a, como artista y como técnico, dentro de un proyecto audiovisual. También, se ha realizado un análisis de los referentes partiendo de la narrativa, ritmo y continuidad a la hora de aunar diferentes géneros dentro de la pieza.

Por último, debido a la naturaleza coral del proyecto, se han estudiado los diferentes flujos de trabajo entre el montador y el resto de departamentos implicados en la creación del cortometraje (dirección, sonido, VFX...) prestando especial interés a las necesidades surgidas de estas relaciones, así como a los problemas técnicos y sus soluciones.



**KEYWORDS:** editing, raccord, western, fantastic, workflows

**ABSTRACT:** This dissertation reflects the labour undertaken as image and sound editor in the short film Hell West (Fran Mateu, 2018), filmed collaboratively with the UMH film school. With regards to the labour done in the short film, professional editing techniques and procedures have been thoroughly used.

During the extent of the work, different methodologies and technical solutions have been explored when needs and problems arose, as well as the artistic licenses and contributions made by the editor in the creation of the short film itself, emphasising in this way the role of the editor as artist and technician within an audio-visual project. Furthermore, an analysis of references with regards to rhythm, narrative and continuity has been done, with the end goal of making different genres come together inside the piece.

Finally, due to the communal nature of the project, various workflows in-between the editor and the rest of film departments involved (direction, sound, VFX) have been studied, with special detail and attention to the needs wrought by these relationships, without neglecting technical issues and their solutions.

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN. OBJETIVOS E HIPÓTESIS .....	6
2. ESTADO DE LA CUESTIÓN .....	8
3. METODOLOGÍA.....	11
3.1 METODOLOGÍAS DE INVESTIGACIÓN .....	11
3.2 METODOLOGÍAS APLICADAS A LA PIEZA AUDIOVISUAL .....	12
3.2.1 LA ORDENACIÓN DEL MATERIAL (DIT).....	13
3.2.2 PROCESOS TÉCNICOS PREVIOS AL MONTAJE Y NECESIDADES DE SOFTWARE.....	13
3.2.3 EL TRABAJO DE MONTAJE .....	15
3.2.4 FLUJOS DE TRABAJO CON POSTPRODUCCIÓN (IMAGEN Y SONIDO).....	16
4. RESULTADOS .....	18
4.1 RESULTADOS GENERALES SOBRE EL MONTAJE DE HELL WEST (FRAN MATEU, 2018).....	18
4.2 ANÁLISIS PROCEDIMENTAL DEL MONTAJE: ANÁLISIS DE LA IMAGEN Y EL SONIDO POR SECUENCIAS. RECURSOS, CONTINUIDAD Y REFERENCIAS .....	19
5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.....	29
6. BIBLIOGRAFÍA .....	33
8. TABLAS DE GRÁFICOS Y FIGURAS.....	34
9. ANEXOS .....	35

## 1. INTRODUCCIÓN. OBJETIVOS E HIPÓTESIS

Alfred Hitchcock, en una entrevista sobre el llamado *Efecto Kuleshov*<sup>1</sup> explicaba que el montaje, o más bien el ensamblaje, no es solo llevar a un hombre de un lado a otro cortando a un primer plano, sino algo más. El montaje cinematográfico debe ser entendido como la principal herramienta de construcción del discurso cinematográfico, mediante la cual podemos transmitir sentimientos y sensaciones a través de las infinitas posibilidades creativas que este nos permite.

En lo que respecta a la figura del montador, una de las características más importantes que debe poseer es la de saber establecer sinergias entre lo artístico y lo técnico, además, de disponer de unos conocimientos filmicos previos. Por otro lado, su función principal será la de saber interpretar y dotar a las secuencias del ritmo que éstas necesitan y tener capacidades creativas y creadoras que vayan orientadas a la construcción del film. Como señala a este respecto Vincent Amiel:

El montaje cinematográfico no solo es una operación técnica indispensable para la elaboración de películas. Es también un principio creativo, un modo de pensar, una forma de concebir las películas asociando imágenes (citado en Morales, 2013: 25)

Gracias a los avances técnicos, el montaje ha pasado de ser una labor desconocida y a veces, inaccesible, a ser una labor en la que cada vez son más los que disponen de los conocimientos y herramientas necesarios para llevar a cabo el trabajo de montaje de un film. De esta manera, podemos afirmar que se ha producido una “democratización del montaje”, y en general, del sector audiovisual. Sin embargo, esta “democratización del montaje” también tiene aspectos negativos. Como señala Pau Atienza, “las herramientas digitales son de fácil aprendizaje y muy intuitivas, y algunos han creído que podrían reemplazar a los montadores definitivamente” (Atienza, 2013: 236).

Ya sea a través de un montaje más creativo o experimental, o bien utilizando estructuras y recursos narrativos clásicos, lo cierto es que el montaje nos permite contar las historias que queremos transmitir mediante la combinación de imágenes y sonidos.

---

<sup>1</sup> Alfred Hitchcock, *sobre el montaje (El efecto Kuleshov)* (1964) . 6:55 minutos.  
[https://www.youtube.com/watch?v=h3bpc\\_DvN4s&t=2s](https://www.youtube.com/watch?v=h3bpc_DvN4s&t=2s)

Como indica a este respecto el célebre director soviético Sergei Einsenstein: “el montaje es el medio de composición más poderoso para contar una historia” (Einsenstein, 1945: 106).

Aunque en las últimas décadas se haya sustituido el celuloide por tecnologías digitales y software de edición no lineal, gran parte de los principios del lenguaje cinematográfico ideados por autores pioneros, como Griffith o Porter a principios del siglo XX, siguen plenamente vigentes hoy en día.

Los objetivos que se desean cumplir con este trabajo son los siguientes:

- Comprender la importancia del montaje de imagen y sonido dentro de una producción cinematográfica profesional, tanto en su dimensión técnica como creativa.
- Aplicar los conocimientos y habilidades adquiridas durante las distintas asignaturas cursadas en el Grado en Comunicación Audiovisual al montaje de imagen y sonido de un cortometraje de género *weird west*.
- Destacar la figura del montador/a como artista y como un punto de apoyo en todas las fases del proyecto y en este sentido realizar una exposición de los flujos de trabajo con otros departamentos (dirección, VFX, color, sonido, música, etc.) en el proceso de creación del cortometraje.
- Realizar una aproximación a los diferentes géneros cinematográficos que se engloban dentro de *Hell West* para, a través de la documentación bibliográfica y filmográfica, poder comprender y compartir la visión del director sobre el proyecto.
- Incidir en el análisis procedimental de los recursos y técnicas utilizados en la construcción del cortometraje, tanto en lo referido a la imagen como al sonido, atendiendo además a los ritmos y puntos de vista empleados en cada una de las secuencias.

La hipótesis de esta investigación consiste en demostrar la importancia de las aportaciones artísticas y técnicas del montador/a en la creación de un proyecto cinematográfico, mediante mi experiencia como montador de imagen y sonido del cortometraje *Hell West* (Fran Mateu, 2018).

Para confirmar la hipótesis planteada, una de las metas de este proyecto de final de grado consistirá en mejorar la narrativa, la continuidad y dotar de ritmo a cada secuencia del cortometraje, que aunque ya estaba detallada en el guion técnico y *storyboard* de la misma, precisaba de un amplio trabajo de montaje partiendo de dificultades de continuidad, iluminación, sonido y ritmo.

Por otro lado, se profundizará en los aspectos técnicos del montaje, teniendo en cuenta las necesidades de software y complicaciones técnicas tanto durante el rodaje como en la posterior etapa de postproducción. En este sentido, debido a la naturaleza coral del proyecto, también se han tenido en cuenta los flujos de trabajo con los diferentes departamentos.

## 2. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Centrándonos en el estado de la cuestión del proyecto de fin de grado, en la actualidad podemos encontrar multitud de trabajos similares que tratan sobre las labores de montaje de un cortometraje. Sin embargo, uno de los puntos fuertes de este trabajo radica en destacar la figura del montador/a como un artista (y también como un técnico) dentro de una labor de este calado. El trabajo de este profesional, dentro de un proyecto de carácter coral, será el de construir y dotar de un ritmo, continuidad y profundidad a la narración a través de la unión de imágenes y sonidos.

Por otro lado, centrándonos en la propia naturaleza de género del cortometraje debemos señalar que estilos como el western, o más específicamente el *weird west*, no han tenido una fuerte presencia en las salas de exhibición en esta última década, más allá de festivales y filmotecas especializadas en el género.

A nivel internacional podemos encontrar ejemplos de western fantástico (o western y Sci-Fi), con casos tan acertados como *Westworld* (Jonathan Nolan, 2016), serie basada en la película con su mismo nombre. La adaptación televisiva tiende hacia un western mezclado con una distopía<sup>2</sup>, adaptándolo al formato de tele-series (o televisión bajo demanda).

---

<sup>2</sup> Según la Real Academia Española, *distopía*, es una representación ficticia de una sociedad futura de características negativas causantes de la alienación humana.

Sin embargo, a nivel nacional, no encontramos multitud de apuestas por el género, con excepciones de cortometrajes tales como *Y la muerte lo seguía* (Ángel Gómez Hernández, 2015) o *Stop Over in Hell* (Victor Matellano, 2016).

El western es considerado uno de los grandes géneros clásicos en el cine, siendo pionero en la incorporación de nuevos recursos y en la exploración de nuevas narrativas. Sin embargo, pese a albergar grandes clásicos como *El bueno, el feo y el malo* (Sergio Leone, 1966), este género carece hoy en día de una amplia presencia en nuestras salas y poco a poco va desapareciendo (ANEXO II para más información sobre estos datos).

Estas obras<sup>3</sup>, junto con filmes como *Por un puñado de dólares* (Sergio Leone, 1965), suponen claros referentes para la construcción de un western ya que sientan precedentes en el uso de la música, la creación de ambientes sonoros, la predominancia de la acción del personaje, junto con el ya citado montaje externo a través de la alternancia de planos generales y primeros planos.

En cuanto a los géneros fantástico y ciencia ficción, estos siempre han sido dos de los géneros más presentes en el cine ya que, como señala Joan Marimón, nos permiten “mostrar aquello que antes del cine solo había estado en la imaginación del espectador” (Marimón, 2014: 283).

El género fantástico sigue plenamente vigente en la actualidad. Desde el punto de vista del montaje y los efectos especiales, utiliza estructuras y patrones estandarizados en la industria, que ya podíamos observar en los primeros filmes del pionero de este género, George Méliés. (ANEXO II)

Méliés, quien descubrió de manera casi fortuita el montaje, desarrolló diversas técnicas y trucajes de cámara y ensamblaje por lo que se le considerará como el padre de los efectos especiales (tales como proyecciones, *mattes*<sup>4</sup> y otros trucajes). Además, es considerado como uno de los pioneros del cine fantástico con obras como *Viaje a la Luna* (George Méliés, 1902).

---

<sup>3</sup> Cabe señalar que estas obras son clasificadas como *spaghetti western* siendo producciones italianas de un menor presupuesto que el western americano, por lo que eran conocidas como *spaghetti* en referencia a su origen.

<sup>4</sup> Méliés, mediante técnicas como la doble exposición conseguía crear diferentes *mattes* para conseguir efectos como pantallas divididas. “El director francés fue el pionero en la aplicación de los efectos especiales a las películas, incluyendo la doble exposición (...)” (Armenteros, 2011: 2)

En este apartado, cabe destacar que será Alice Guy, una joven cineasta anterior a Meliés, quien explorará el género fantástico en obras como *La Fée aux Choux* (Alice Guy, 1896). Pese a ser la pionera de los efectos especiales y de la ciencia ficción, quedará relegada a un segundo plano debido al machismo que se vivía en el cine de la época.

En la actualidad, el cine fantástico más comercial se centra sobre todo en los ornamentos, en la línea de las películas de Meliés basadas en los trucos y el ilusionismo. Sin embargo, en estos primeros filmes no se exploró la necesidad de contar a través del montaje, hecho que sigue repitiéndose en la actualidad en casos como *Guardianes de la Galaxia* (James Gunn, 2014). Estas producciones incorporan secuencias que no dejan de ser evoluciones (llevadas hasta el extremo) de los recursos en las secuencias de acción planteadas por D.W. Griffith y Edwin S. Porter a principios del siglo XX.

Ya en obras como *Asalto y robo en el tren* (Edwin S. Porter, 1902) y *El nacimiento de la nación* (D.W. Griffith, 1915), los considerados padres del lenguaje cinematográfico, exploraron la creación de dramatismo a través de los montajes alterno y paralelo, como herramientas de evocación de sentimientos o de dinamismo, a través por ejemplo del uso de *flashbacks*. El relato cinematográfico nació con el pretexto de que el montaje debía ser “invisible”.

Por estos motivos, trabajar en un cortometraje de género fantástico ha sido una apuesta arriesgada, tanto en la fase de guión, como en la fase de postproducción que nos ocupa. En esta etapa, la experimentación y el ensayo-error han sido claves para trabajar en un montaje de este tipo, buscando siempre un punto de creatividad e innovación en nuestro trabajo.

Por otro lado, como ya habíamos señalado antes, este cortometraje se inscribe dentro de la Escuela de Cine UMH, un proyecto de colaboración entre el alumnado y profesionales del sector de la provincia de Alicante<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> La Universidad Miguel Hernández lleva a cabo dos proyectos de innovación con motivo de integrar y formar a sus estudiantes en el campo de la cinematografía además de la formación académica. Más información: Escuela de Cine UMH (<http://escueladecine.edu.umh.es>) ISFP (International Student Film Project, <http://isfp.edu.umh.es>)

No podemos dejar de señalar este hecho ya que la totalidad del proyecto va en sentido de formar y poder dar una oportunidad a jóvenes y futuros cineastas. De esta manera, este proyecto no solo ha sido una experiencia profesional, sino también una experiencia académica enriquecedora más allá del propio montaje de la pieza.

### **3. METODOLOGÍA**

#### **3.1 METODOLOGÍAS DE INVESTIGACIÓN**

Para llevar a cabo esta investigación se han desarrollado diferentes metodologías de estudio las cuáles figuran a continuación: el trabajo con el director como fuente directa de información, la revisión bibliográfica de manuales, la revisión de material filmico y la experimentación, siendo esta última la metodología principal aplicada al trabajo de montaje.

En primer lugar, debemos comenzar por el trabajo llevado a cabo con el director tanto en la fase previa como en la propia fase de postproducción, partiendo de reuniones previas al montaje en la que el montador/a y el director revisan y analizan el cortometraje. Éste es uno de los apartados más a tener en cuenta en este trabajo de fin de grado, ya que es donde verdaderamente reflejamos la importancia del montador/a dentro del proceso de creación del filme. El montador/a plasmará la visión del director a través de la síntesis plástica que nos ofrece el montaje.

Atendiendo a la relación director-montador, ésta puede llegar a ser realmente compleja. En el trabajo de montaje, un cortometraje o largometraje deberá ser “dirigido” por segunda vez, por lo que los gustos, necesidades y técnicas de ambas figuras pueden llegar a estar en conflicto en el proceso.

De esta manera, estas primeras tomas de contacto y reuniones con el director sirven como punto de partida para la investigación y nos marcarán el camino en el resto de las metodologías que sigamos, incluyendo posteriormente la fase de experimentación en el montaje. En ésta última, siempre tendremos presente las directrices marcadas por el director.

En segundo lugar, una vez construidas las bases de la investigación, pasamos a una fase de revisión bibliográfica y visión de material filmico.

Dentro de esta línea cabe señalar la importancia de la revisión de todo el material recopilado a lo largo del grado, sumando a estos manuales, distintos libros y ensayos que fueran referentes del montaje, recopilados a través de la investigación propia.

Por otro lado, uno de los métodos más importantes para llevar a cabo esta investigación ha sido el visionado de material filmico. Este proceso ha sido fundamental a la hora de construir un *background* para trabajar en el montaje de la pieza. Tomando referentes de largometrajes y cortometrajes de los géneros western o del género fantástico, se ha conseguido establecer una serie de técnicas y métodos que debían aparecer dentro del montaje final de la pieza, tanto en lo referido a la imagen como al aspecto sonoro.

Las metodologías antes citadas nos sirven para plantear una estructura y adquirir un imaginario del cual partiremos para llevar a cabo nuestro trabajo de montaje, utilizando estructuras que observamos en otros filmes o manuales.

Por último, el método más utilizado y relevante en el trabajo ha sido la experimentación. A través del ensayo-error se han puesto a prueba las distintas técnicas y recursos de montaje con la finalidad de dotar a cada una de las secuencias con la narrativa y el ritmo necesarios.

Pese a que el guion técnico del cortometraje era claro en cuanto a la ordenación y estructuración del mismo, no podemos olvidar que no todo lo que se rueda encaja de igual manera dentro del montaje. Esto implica una “segunda dirección”, ya que como indica Kevin Brownlow, “el montaje implica dirigir un film por segunda vez” (citado en Morales, 2013: 27).

### 3.2 METODOLOGÍAS APLICADAS A LA PIEZA AUDIOVISUAL

A continuación, analizaremos las metodologías que se han puesto en práctica a la hora de realizar el trabajo de montaje dentro del proceso de experimentación aplicado a la edición.

Estas metodologías ponen en común la información recabada durante la investigación del trabajo junto con los conocimientos técnicos de montaje. De esta manera, se ha desgornado punto por punto los procesos que se han llevado a cabo desde el montaje inicial hasta el resultado final de la pieza.

### 3.2.1 LA ORDENACIÓN DEL MATERIAL (DIT)

El orden y la estructuración debe ser uno de los principios de todo montador/a cuando se enfrenta al montaje de cualquier pieza audiovisual, ya sea un spot publicitario o un largometraje. Pese a que la ordenación del material filmado pueda ser un proceso poco relevante a ojos externos al universo filmico, en el caso de este cortometraje ha sido fundamental, ya que diferentes departamentos debían trabajar con el mismo material desde el montaje, hasta la postproducción y el retoque color.

El trabajo de DIT<sup>6</sup> llevado a cabo por el estudiante Javier Desantes fue esencial. Entre sus labores cabe destacar el volcar, revisar, copiar y realizar *pre-renders* para que el director pudiera ver el material filmado. Esta ordenación se realizó en base a los días de rodaje (Martes 25, Miércoles 26 y Jueves 27) y secuencias, diferenciando en ellas las cámaras utilizadas (se utilizaron tres cámaras en el rodaje del cortometraje). De igual manera, el Departamento de Sonido realizó los doblajes en el set durante el rodaje con el consiguiente volcado de material por parte del DIT. Este material fue transferido al montador al comienzo de la etapa de montaje en el mes de septiembre de 2017.

Otro factor fundamental ha sido la labor del *script*, realizada por la compañera Hilda Pérez, cuyos partes de *script* han sido esenciales para realizar un primer montaje atendiendo a las notas tomadas en el set.

### 3.2.2 PROCESOS TÉCNICOS PREVIOS AL MONTAJE Y NECESIDADES DE SOFTWARE

Para un proyecto de estas características, se necesitaba un software muy versátil y rápido que pudiera trabajar con facilidad en el formato de RAW de *Blackmagic Design* (*.dng*<sup>7</sup>). Para llevar a cabo este montaje se ha utilizado el programa *Adobe Premiere Pro*, un estándar dentro del ámbito cinematográfico.

---

<sup>6</sup> El DIT o Digital Imaging Technician: <https://nofilmschool.com/2013/10/defining-dit-biggest-misconception-dits>

<sup>7</sup> DNG, es un formato de negativo digital creado por Adobe. Para más información: <https://helpx.adobe.com/es/photoshop/digital-negative.html>

Así mismo, se ha decidido utilizar este software debido a la compatibilidad con la *suite* de Adobe utilizada en la fase de postproducción, como *After Effects* dentro de VFX.

Uno de los inconvenientes relacionados con el formato de grabación ha sido el gran peso de todo el material rodado, y la necesidad de utilizar un equipo potente en el montaje y en la postproducción de la pieza, debido a que el formato utilizado se compone a través de secuencias de imágenes en RAW.

Pese a estos inconvenientes, la utilización de dicho formato ha favorecido en gran medida a la postproducción ya que al rodar en imágenes RAW nos ha permitido almacenar mayor cantidad de información y mayor rango dinámico para su postproducción y etalonaje.

Una vez importado todo el material al software, se inició el proceso de revisado del mismo, sincronizando con el sonido directo capturado en set y nombrando los clips por secuencias a partir de las claquetas.

De esta manera, dentro del software se dispusieron una serie de carpetas (*bins*) en las que por un lado se organizaba el material rodado por días, con el nombre original de archivo, y por otro lado, un duplicado del material ya sincronizado y nombrado.

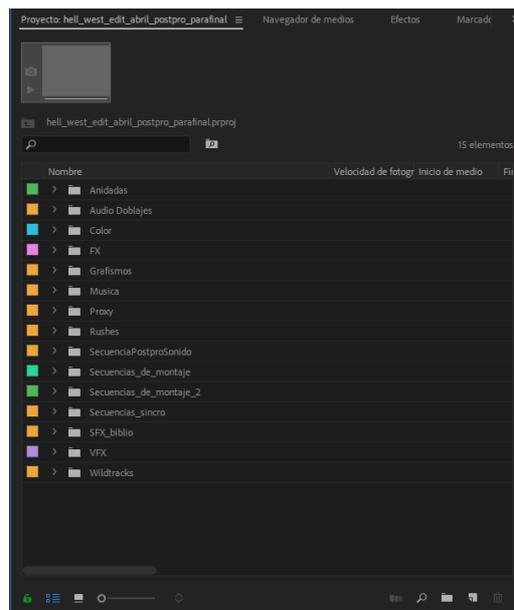


Figura.1 Captura de la ventana “Proyecto” del proyecto de Adobe Premiere Pro con el material clasificado. Fuente: Elaboración propia

Por último, cabe señalar que la gran mayoría del sonido utilizado en el montaje ha sido extraído de librerías de sonidos profesionales (en el caso del *foley*). Así mismo, las voces han tenido que ser dobladas en su totalidad en estudios de grabación, debido a que la contaminación acústica que existía en el set de rodaje era insalvable en postproducción de sonido. Este doblaje se realizó parte en una sala habilitada en el set y otra parte en estudios de grabación situados en la provincia de Alicante y Madrid.

### 3.2.3 EL TRABAJO DE MONTAJE

Una vez ordenado y recopilado todo el material, pasamos a la verdadera labor llevada a cabo en este trabajo: el montaje de imagen y sonido del cortometraje. Esta compilación ha sido llevada a cabo durante 5 meses, en ocasiones paralelamente a otras labores de postproducción realizadas en el cortometraje.

Este trabajo artístico y técnico debía seguir los principios de montaje paralelo y alterno típicos del western e introducir nuevas ideas propias de géneros como el suspense o el cine de acción.

Dicha labor ha sido llevada a cabo a través de la realización de pre-montajes, fruto de los cambios realizados paulatinamente observando como funcionaba el montaje en pantalla, analizando secuencia a secuencia y comprobando si estábamos consiguiendo transmitir lo que queríamos con el cortometraje, atendiendo a la psicología y punto de vista de los personajes.

Por otro lado, este trabajo fue realizado inicialmente de principio a fin. Esto quiere decir que, para comprobar como funcionaba el cortometraje en un primer momento, se editó desde la primera secuencia hasta la última. Una vez realizado este montaje lineal, se pasó al análisis y la edición de las secuencias una por una, atendiendo a cada una de manera individual sin perder de vista su conexión con las siguientes y la narrativa global de la pieza.

Este método nos ha permitido perfeccionar cada una de las secuencias individualmente sin perjudicar al sentido global de la historia, dotando a la pieza de una mayor homogeneidad tanto en el plano sonoro como en lo referido a la imagen.

En total podemos contar unos 30 pre-montajes antes de llegar al montaje de imagen final, sobre el que se trabajaría el montaje de sonido. En este sentido, al haber doblado el cortometraje en su totalidad, la labor de sonorización ha sido especialmente laboriosa, existiendo la necesidad de volver a sincronizar el sonido y a su vez, sonorizar todo el cortometraje con *wildtracks*, ambientes, *foley*, diálogos y música.

### 3.2.4 FLUJOS DE TRABAJO CON POSTPRODUCCIÓN (IMAGEN Y SONIDO)

Una vez realizado el montaje de imagen del cortometraje y aprobado por el director, se continuó con la postproducción de la pieza. En este apartado debemos tener en cuenta la importancia de los flujos de trabajo entre el montador/a y otras figuras participantes en la etapa de postproducción (VFX, mezcla de Sonido, etc.). La optimización de los flujos de trabajos es fundamental a la hora de conseguir el mejor resultado posible.

Centrándonos primero en la postproducción de imagen, al finalizar el montaje se realizó un duplicado del material que necesitaba de tratamiento en postproducción. Acompañado del material duplicado y nombrado, se adjuntó para el equipo de postproducción un documento con el minutado o *timing* de cada una de las tomas para que se pudiera trabajar con los tiempos de montaje.

De esta manera, tras la reunión del equipo de postproducción, se entregó al departamento: una carpeta con el material filmado y nombrado; un documento con el minutado; por último, el material filmado que sirviera de referencia para la extracción de *chroma key*.

Una vez finalizada la postproducción de imagen, el material ya tratado se incluyó de nuevo en el montaje para poder continuar con el etalonaje de la pieza. A este montaje se le sumará las pistas finales de audio ya post-producidas, trabajadas simultáneamente en las últimas fases de postproducción.

Durante la fase de etalonaje, con el objetivo de realizar este trabajo de la mejor manera posible y que la pérdida de calidad en la codificación de los planos post-producidos fuera mínima, se llevó a cabo la codificación de estos planos en formato *.dpx*<sup>8</sup>.

---

<sup>8</sup> DPX o *Digital Picture Exchange* es un formato utilizado en efectos especiales que nos permite almacenar toda la densidad en cada canal de color en una escala logarítmica, por lo que permite un mayor rango de retoque en postproducción.

Por su parte, el material que no había sido tratado en otros softwares de postproducción, se recopiló en un formato .xml de *Final Cut*. Este formato nos ha permitido extraer los metadatos del montaje, en este caso de *Premiere Pro*, e introducirlos en el software de etalonaje utilizado, *Davinci Resolve*, un programa estándar utilizado en la industria profesional.

La postproducción de sonido también necesitó de la transferencia del material al encargado de realizar las mezclas de sonido y música. Para ello, como ya hemos comentado anteriormente, se recopiló el material y se exportó un archivo multi-pistas para su trabajo en estudio. El formato utilizado fue .omf desde *Premiere Pro*.

Simultáneamente al trabajo de postproducción de sonido se realizó el trabajo de composición de la pieza musical, elaborada por el compañero Joan Cuadra.

De esta manera, a través de diferentes pruebas sobre el montaje, se construyeron las diferentes melodías y ambientes musicales para el cortometraje.

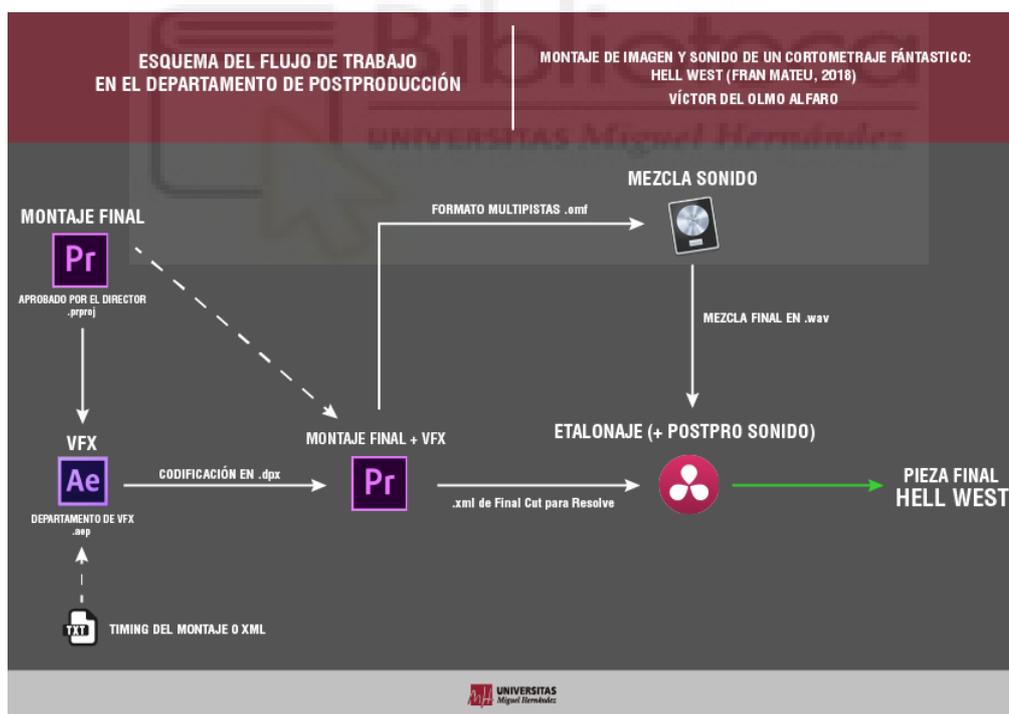


Gráfico 1. Esquema de los flujos de trabajo seguidos en la fase de postproducción de *Hell West* (Fran Mateu, 2018). Fuente: Elaboración propia

Sin embargo, aunque las rutas originalmente planteadas estaban pensadas para optimizar el trabajo en cada uno de los departamentos, debido a una serie de dificultades entre formatos se decidió realizar un pequeño cambio en este diagrama.

Finalmente, la mezcla de sonido se realizó desde *Adobe Premiere Pro* y *Adobe Audition*, lo que facilitó y acortó tiempos a la hora de conseguir la pieza final, dando como resultado el siguiente esquema.

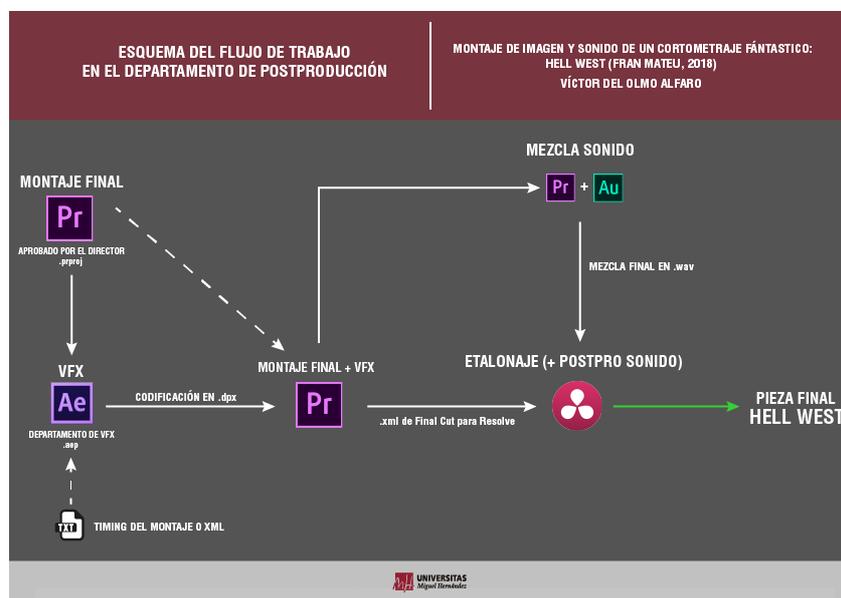


Gráfico 2. Esquema de flujos de trabajo resultante tras la modificación en postproducción de sonido para el cortometraje Hell West (Fran Mateu, 2018). Fuente: Elaboración propia

## 4. RESULTADOS

### 4.1 RESULTADOS GENERALES SOBRE EL MONTAJE DE HELL WEST (FRAN MATEU, 2018)

En este trabajo de fin de grado se plasman todos los conocimientos adquiridos durante los años cursando el Grado en Comunicación Audiovisual y toda la experiencia acumulada a lo largo de este tiempo como montador.

*Hell West* (Fran Mateu, 2018) ha supuesto un reto creativo y técnico desde el punto de vista del montaje. Pese a ser una pieza en la que no abundan dinamismos, esta mantiene la esencia del western con toques fantásticos. Pese a que la duración de este cortometraje es igual o inferior a la de otros trabajos realizados durante el grado (14:34 minutos de duración), la envergadura del proyecto ha sido mayor. Además, el cortometraje ha conllevado meses de trabajo de postproducción por lo que el proyecto ha supuesto algo más que un mero trabajo o proyecto audiovisual.

La duración final de la pieza es de 14:34 minutos. El proyecto final consta de 34 pistas de audio (más 4 sub-mezclas de audio) y en torno a 120 cortes de imagen, en los que se debían respetar los tiempos y puntos de vista de cada uno de los personajes. El peso total del proyecto ha sido más de 1500 GB de información en los que se ha trabajado durante 5 meses.

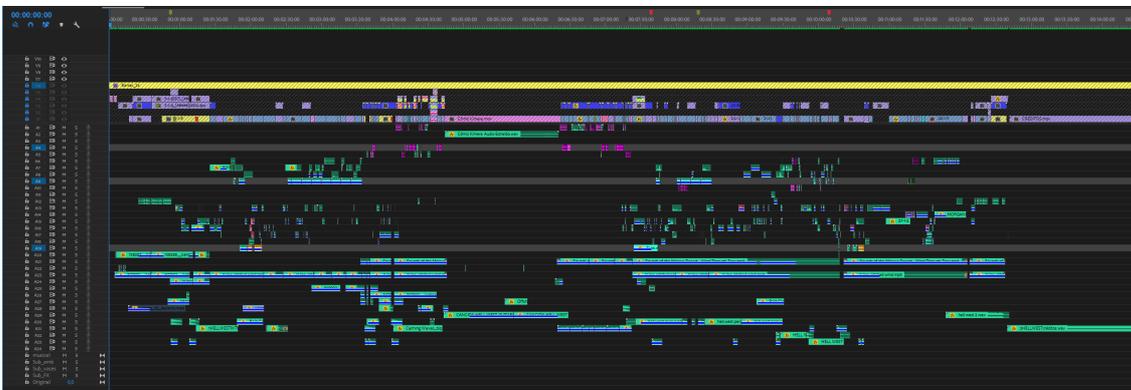


Figura 2. Captura del *timeline* de montaje definitivo de *Hell West*. Fuente: Elaboración propia

*Hell West* supone un claro ejemplo de la necesidad de poner la técnica al servicio de la expresión. Esta expresión reside en el mensaje que el director quiere transmitir con el cortometraje, y éste, debe ser reforzado con la técnica, ya sean efectos especiales o elementos fantásticos.

En este sentido, de este trabajo de fin de grado podemos extraer diversas conclusiones que sirven para corroborar la importancia del montador/a dentro de cualquier proyecto audiovisual.

#### 4.2 ANÁLISIS PROCEDIMENTAL DEL MONTAJE: ANÁLISIS DE LA IMAGEN Y EL SONIDO POR SECUENCIAS. RECURSOS, CONTINUIDAD Y REFERENCIAS

Para una mejor comprensión del trabajo realizado debemos extraer los resultados del montaje partiendo de un breve análisis objetivo de cada una de las secuencias del cortometraje. De esta manera, podemos extraer las semejanzas con otras obras, las aportaciones originales llevadas a cabo sobre la pieza así como comprobar los resultados de los mismos de manera lineal. En este análisis tendremos en cuenta el número de secuencia, el tiempo dentro de la pieza y una breve descripción de las secuencias.

## SECUENCIAS 1 – 2 (00:08 – 00:36)

Las dos primeras secuencias nos introducen en la estética del cortometraje y nos adelantan la atmósfera y el universo en el que estaremos inmersos durante los siguientes minutos. Sin entrar a analizar la primera de ellas (no consta de montaje), la segunda secuencia comienza con el fundido entre el cómic y la imagen real dando paso al personaje del Ahorcado, quien como narrador nos introducirá en la historia.

Con esta secuencia se nos introduce en la estética y la atmósfera que estarán presentes durante todo el cortometraje en el plano visual y sonoro.



\*Figura 3. Fotograma extraído del cortometraje *Hell West*. Fuente: Elaboración propia

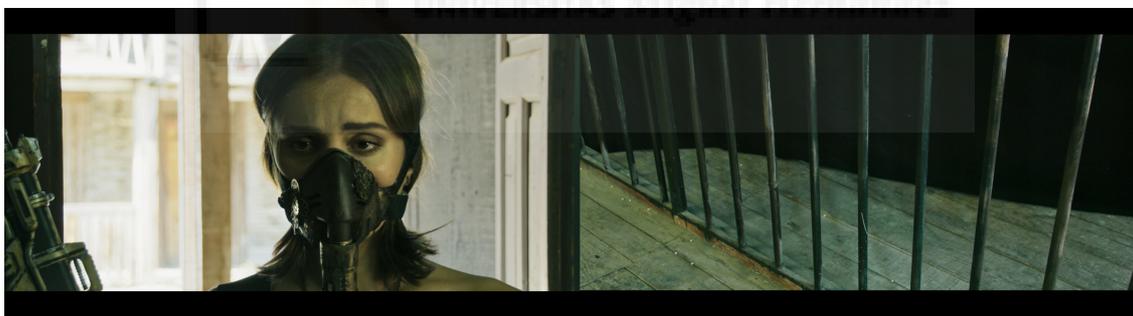
## SECUENCIAS 3 – 6 (00:36 – 02:11)

La tercera secuencia es la que nos introduce realmente en la historia de Hell West. Al comienzo de la misma, la imagen está acompañada por el *off* del narrador mientras observamos a Connie entrando al poblado. Se trata de un personaje solitario, característica que se enfatiza a través del uso de planos generales con una larga duración y que nos permiten observar el gran espacio en el que ella se encuentra. Esta construcción guarda semejanzas con filmes del género western como *El bueno, el feo y el malo* (Sergio Leone, 1966). Tanto la presentación de la protagonista como la del resto de personajes tienen como referencia las películas de Leone en las que se utiliza la sobreimpresión del título sobre la imagen.



\*Figura 4. Fotograma extraído del cortometraje *Hell West*. Fuente: Elaboración propia

En la secuencia sexta, sin embargo, se rompe la estructura basada en el uso de planos generales para pasar al choque y la yuxtaposición de primeros planos entre la protagonista y la celda, donde escuchamos al monstruo. Este juego de montaje más dinámico aumenta el ritmo de la secuencia hasta romperlo a través del sonido de la celda, motivando al personaje a marcharse.



\*Figura 5. Fotograma extraído del cortometraje *Hell West*. Fuente: Elaboración propia

#### SECUENCIAS 7 – 10 (02:11 – 03:34)

Connie, alejándose de la celda donde se encuentra el monstruo, se dirige hacia el Saloon del poblado.

Durante esta secuencia, el montaje deja al plano contar por si mismo, pasando del montaje externo al interno, dando prioridad a una imagen tan solo acompañada por la música.

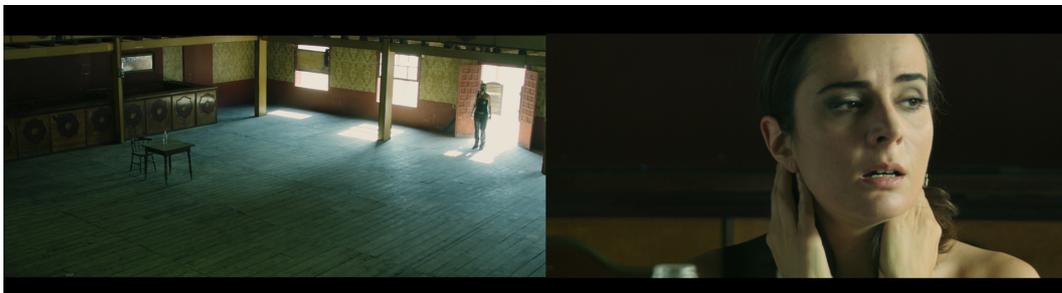


\*Figura 6. Fotograma extraído del cortometraje *Hell West*. Fuente: Elaboración propia

Al inicio de la secuencia nueve, nos centramos de nuevo en el punto de vista de Connie, donde en lugar de volver a un montaje más cercano, predomina una secuencia de ritmo lento en el que nos introducimos en la personalidad del personaje en un espacio vacío, reforzándolo con el montaje de sonido.

De esta manera, pasamos de un gran plano general de la estancia, con una larga duración, al uso de escalas de plano más cercanas de la protagonista.

Mediante este último montaje, el espectador se acerca al lugar de la protagonista, consiguiendo una mejor identificación con el relato.



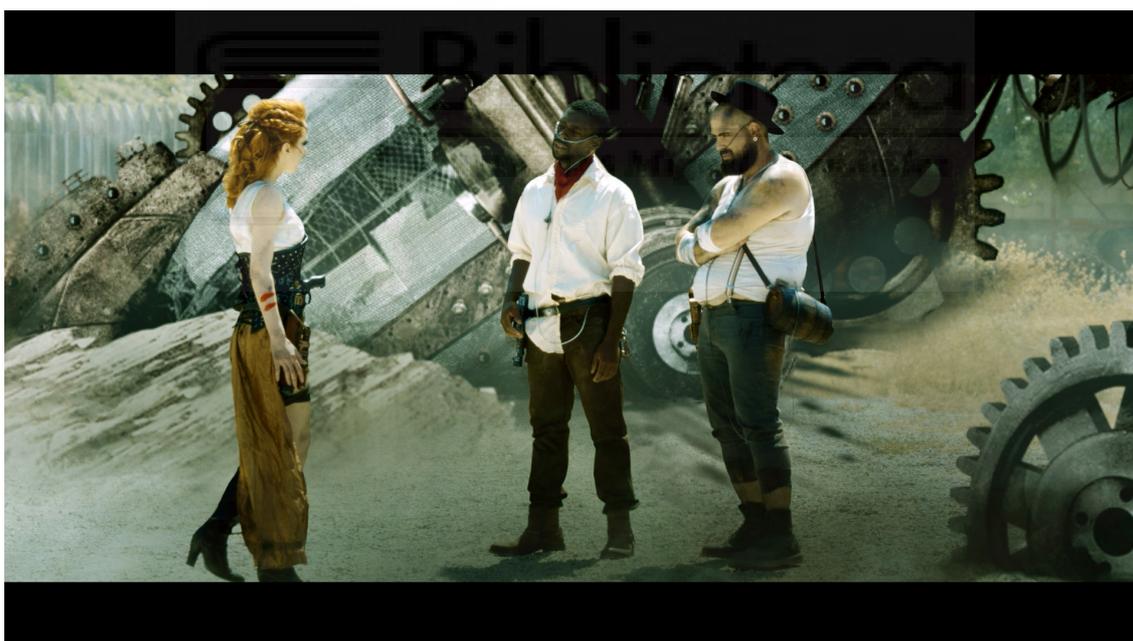
\*Figura 7. Fotograma extraído del cortometraje *Hell West*. Fuente: Elaboración propia

Por otro lado, es de nuevo el montaje de sonido el que introduce el cambio a una nueva secuencia, en la que se incorporan tres nuevos personajes a la narración.

## SECUENCIAS 10 – 12 (03:34 – 06:22)

Siguiendo con los resultados extraídos de la pieza, estas secuencias rompen con la estructura que podíamos observar en las anteriores. Aparecen tres nuevos personajes (ANEXO III) que mantienen una discusión en torno a la misión que les trae a ese poblado. Esta secuencia de montaje, de mayor dinamismo que las anteriores, consiste en una serie de planos y contra-planos entre los personajes, quienes intercambian un juego de miradas al más puro estilo western.

Desde el punto de vista del montaje, esta es una de las secuencias que presentan mayor complejidad debido a los diferentes puntos de vista y a las interrupciones entre los personajes presentes durante estos minutos. Estas secuencias ponen de manifiesto la necesidad de gestionar los tiempos en pantalla de los diferentes personajes, incluso en partes en las que aparece un silencio como en el caso de Kimera amenazando al personaje de Pig Candy.



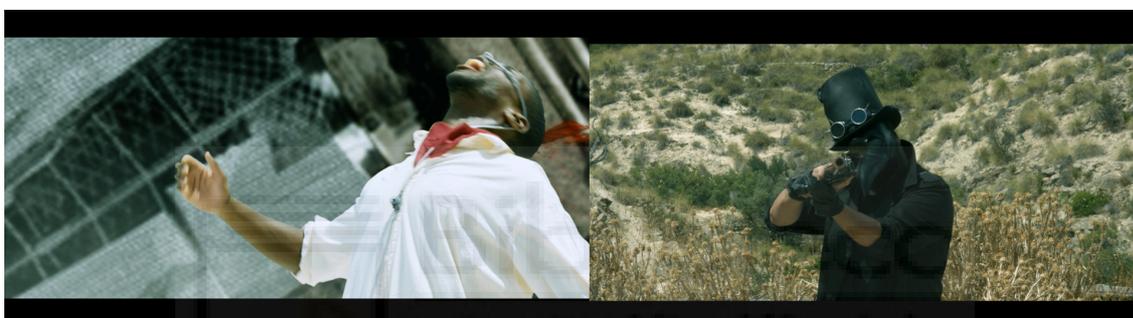
\*Figura 8. Fotograma extraído del cortometraje *Hell West*. Fuente: Elaboración propia

En su forma y contenido estas secuencias pueden ser interpretadas como un gag que aporta un mayor dinamismo a la pieza, otorgando a su vez un respiro al espectador. Podemos observar semejanzas con secuencias como la de *Jackie Brown* (Quentin Tarantino, 1997) en la que unos personajes discuten sobre una bolsa de dinero.

Al final de esta parte, la narración enlaza la imagen real con una secuencia de cómic que simula la mirada del espectador, como si la leyera. Evoca también el *weird west* como género de cómic de obras tales como *Jonah Hex* (Jimmy Hayward, 2010) y bajo la estética *creepy*, estilo *Creepshow* (George A. Romero, 1982).

#### SECUENCIAS 12B – 14 (06:22 – 07:43)

Tras volver a fundir la imagen real con el cómic, el cortometraje da un giro de guion con la súbita aparición del Hombre de Negro. Mediante el uso de un *zoom in*, (recurso típico del *spaguetti western*) y del montaje de sonido, se refuerza la irrupción del personaje en la escena. A su vez, el montaje pasa del estatismo a una mayor utilización de movimientos de cámara.



\*Figura 9. Fotograma extraído del cortometraje *Hell West*. Fuente: Elaboración propia

El personaje, tras acabar con ellos, se dirige hacia el poblado de manera desafiante estableciéndose un contrapunto con la entrada al poblado de la protagonista al comienzo del cortometraje.

La construcción de esta secuencia, a través del montaje, refleja la figura del Hombre de Negro como un personaje más desafiante, haciendo uso del plano general y del primer plano de los cuerpos de los personajes muertos y posteriormente, con el corte a un primer plano.

En este sentido, se repite el esquema típico de western en el cual vemos al personaje enfrentándose a un espacio vacío en un plano con una mayor duración.



\*Figura 10. Fotograma extraído del cortometraje *Hell West*. Fuente: Elaboración propia

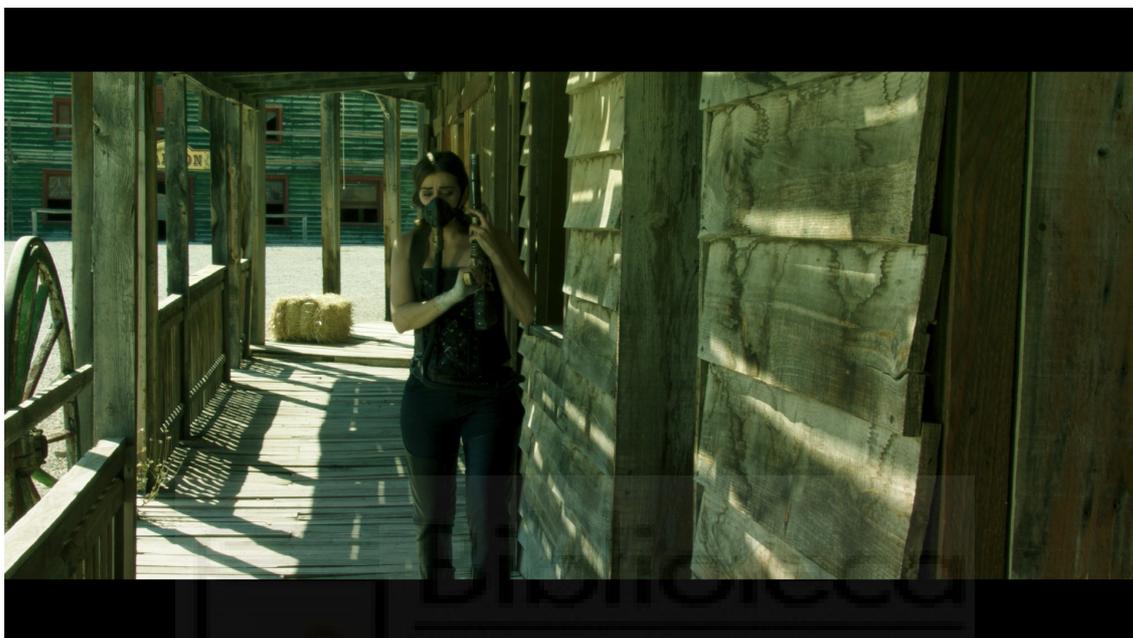
#### SECUENCIAS 14 – 23 (07:43 – 10:18)

Por otro lado, podemos observar que este bloque (que transcurre de la secuencia 14 a la secuencia 23) es la parte en la que mayor número de recursos de montaje encontramos. En su primera parte debemos tener en cuenta dos puntos de vista, el del Hombre de Negro como perseguidor, y el de Connie, como perseguida, articulados a través del montaje paralelo. (ANEXO I)

Con la entrada del Hombre de Negro, volvemos a crear un contrapunto a través del montaje. Mientras que en la presentación del personaje de Connie reflejábamos una entrada más solitaria, en el caso del Hombre de Negro observamos un montaje más ágil pasando de primeros planos a planos generales. Esta estructura de montaje aporta mayor dinamismo que la que se presentaba la secuencia de entrada del personaje de Connie. Al final de esta primera parte, tras crear una pausa dramática con los planos subjetivos del antagonista, el montaje vuelve a jugar con la anticipación con la huida fuera de cámara de Connie.

El Hombre de Negro sale a perseguirla volviendo a un punto de vista más desafiante con un primer plano de él apuntando a cámara, al estilo *Asalto y robo de un tren* (Edwin S. Porter, 1903) seguido de un subjetivo del mismo.

Volvemos al punto de vista de la protagonista en el momento en el que Connie se esconde tras una cornisa, apareciendo un espacio y tiempo irreal, típico de géneros como el *slasher*. En esta estructura, el antagonista desaparece del punto de vista de la protagonista y con ella, del espectador. Esta técnica, a través de un montaje pausado acompañado de una edición de sonido estridente, ayuda a generar un ambiente tenso en la escena.



\*Figura 11. Fotograma extraído del cortometraje *Hell West*. Fuente: Elaboración propia

Por otra parte, en el momento en el que ambos personajes se encuentran, ambas líneas narrativas convergen eliminándose la alternancia entre los puntos de vista. Las escenas que siguen a ésta (la pelea de Connie contra el Hombre de Negro) recurren a una mayor presencia de montaje basado en el corte, sin olvidar la acción del personaje dentro del plano. Ésto aparece reflejado a través de un continuo juego de miradas y la contraposición de ambos puntos de vista. Debemos señalar que la ambientación musical contribuye en gran medida a dotar de mayor profundidad a la escena.

Cabe destacar la escena en la que ambos personajes intercambian disparos, articulada a través del plano-contraplano y el uso de multiescalas en montaje, ejemplo que podemos ver en muchos filmes del género.

Además, siguiendo con la estética del western, el montaje de esta secuencia toma como referencia las escenas típicas del género en las que se articulan el intercambio de miradas en contraposición con planos generales.



\*Figura 12. Fotograma extraído del cortometraje *Hell West*. Fuente: Elaboración propia

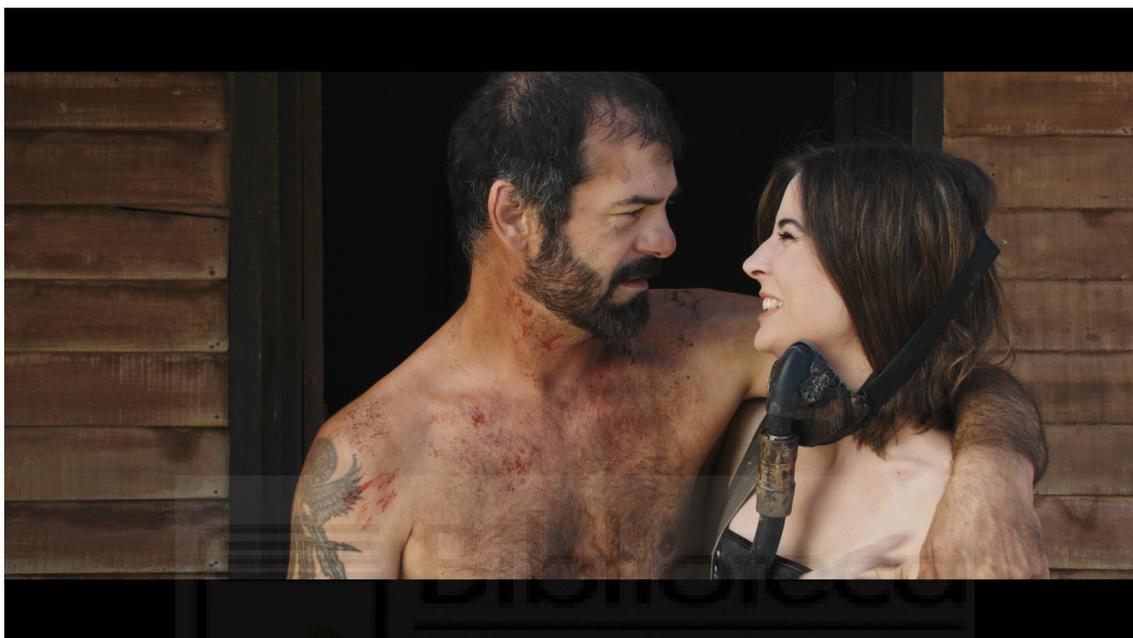
Para concluir esta parte, cambian los puntos de vista de montaje, acompañando ahora al Hombre de Negro en la búsqueda de Connie (que desaparece de la mirada del Hombre de Negro) y resolviéndolo a través de un simple juego de montaje, motivado por el sonido, que finaliza con el corte de imagen a negro.

#### SECUENCIAS 24 – 29 (10:18 – 12:06)

Tras utilizar el corte a negro como elipsis temporal indefinida, volvemos a la caseta del Sheriff en la que Connie ha metido dentro de la celda al Hombre de Negro, quien es devorado por el monstruo.

A través de la vuelta a un montaje más pausado (tendencia que se mantendrá hasta el final del cortometraje) Connie tiene la llamada “revelación”, reflejada a través del montaje con un juego entre plano general y un primer plano de una mayor duración. Con este recurso el cortometraje se introduce de nuevo en la personalidad del personaje.

Tras esta revelación, la protagonista entra en la caseta para reunirse con el personaje del Sheriff y juntos salen de la estancia. De nuevo a través del montaje, manteniendo en un único plano ambos personajes en el clímax se resuelve esta escena, utilizando como contrapunto final la imagen de la máscara del antagonista para hacer consciente al espectador que la maldición ya no existe. Esta última escena viene acompañada con música para acrecentar el dramatismo de la misma.



\*Figura 13. Fotograma extraído del cortometraje *Hell West*. Fuente: Elaboración propia

#### SECUENCIAS 30 – 32 (12:06 – 12:40)

Tras volver de nuevo de otra elipsis indefinida, el cortometraje pasa a su resolución a través de un montaje sencillo con superposición de líneas narrativas. Es decir, mientras en imágenes vemos a los personajes de Connie y el Sheriff marchándose del poblado, en *off* escuchamos al personaje del Ahorcado, quien termina de contar la historia iniciada al comienzo del cortometraje. Mediante el montaje alterno entre estas dos líneas, el cortometraje concluye con la vuelta al cómic que lo introducía.



\*Figura 14. Fotograma extraído del cortometraje *Hell West*. Fuente: Elaboración propia

El cortometraje viene introducido por los logos de la Universidad Miguel Hernández y la Escuela de Cine UMH al principio del mismo. También, sin que conste de mayor relevancia para el montaje, la pieza finaliza con la secuencia de créditos acompañada de música.

## 5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

El montaje del cortometraje *Hell West* (Fran Mateu, 2018) ha sido uno de los trabajos más laboriosos e interesantes de los elaborados durante mi experiencia en el grado. Debido a la naturaleza profesional del proyecto y a mi responsabilidad como montador del cortometraje, esta experiencia ha sido sumamente enriquecedora en la adquisición y puesta en práctica de conocimientos.

Aunque el cortometraje no coincide con la estética y los gustos que suelo buscar en mis trabajos, ha supuesto una experiencia muy gratificante y enriquecedora como técnico y como artista.

1. En primer lugar, la experiencia extraída de este trabajo (el de montaje de imagen y sonido) ha hecho presente la necesidad del montaje como una operación fundamental en el proceso de creación de una pieza audiovisual.

El montaje es uno de los procesos más importante de toda producción y debe dedicársele tiempo y esfuerzo, tanto o más que al guion de la pieza ya que estamos volviendo a reescribir, esta vez con imágenes y sonidos.

Así mismo, en *Hell West* se ha tenido muy en cuenta mi aportación creativa y técnica como montador del corto, tanto en la creación de continuidad como en la solución de problemas de imagen y sonido. Es importante retomar la idea de que no todo lo que se rueda funciona en el montaje y siempre la creatividad deberá estar al servicio de este fin: contar la película de la mejor forma posible.

2. El trabajo de montaje recogido en esta memoria es el resultado de la aplicación de todos los conocimientos y experiencias adquiridas durante estos años en el grado, a través de numerosas asignaturas, algunas de carácter técnico como *Teoría y Práctica de la Edición y el Montaje*, *Efectos Especiales* o *Sonido en las producciones audiovisuales*, y otras de carácter teórico como *Guion I* o *Narrativa Audiovisual*.

Sin embargo, cabe señalar que, si bien se han utilizado estos conocimientos adquiridos a través de estas asignaturas, este trabajo también supone el volcado de la experiencia generada en cada uno de los proyectos realizados durante los cuatro años del grado.

3. Uno de los aspectos fundamentales dentro de este trabajo ha sido comprobar la importancia del montador/a en un proyecto de estas características y el estudio de los flujos de trabajo.

Este trabajo también ha servido como reivindicación de la figura del montador/a dentro de las producciones audiovisuales, como un profesional indispensable por sus aportaciones artísticas y técnicas.

En estas páginas se ha podido observar como el montador/a es un punto de apoyo sobre el que gravitan y convergen varios departamentos.

Hemos destacado especialmente la importancia de la relación entre montador/a y director, la cual resulta fundamental para conseguir el mejor resultado posible a través de la suma de aportaciones y soluciones creativas.

De la misma manera, cabe resaltar la gran responsabilidad del montador/a en todas las fases del proyecto, especialmente en la fase final de postproducción.

Por otro lado, en cuanto a los flujos de trabajo entre departamentos, es uno de los puntos que más se ha destacado en este trabajo. La razón por la que hemos ahondado en la técnica, es porque era algo necesario ya que muchos de los resultados que hemos obtenido son el reflejo de la experiencia propia o la adquirida durante la realización de este proyecto. En este sentido, aunque podríamos tratar diversos ejemplos destacaremos el caso del color y el trabajo con el colorista, Javier Martos, profesional del etalonaje.

El flujo de trabajo de postproducción fue pensado originalmente con el objetivo de mejorar y facilitar el trabajo de los distintos departamentos. Sin embargo, al haber podido colaborar con un colorista profesional en este proyecto, hemos podido constatar una serie de mejoras de cara a nuevos proyectos. Además, esta experiencia ha servido para mejorar y ampliar mis conocimientos en lo referido al etalonaje. Por ejemplo, en lo referente al formato y rutas, si bien el formato *.dpx* utilizado para la codificación de planos con VFX, conserva una gran cantidad de detalle y tiene una buena versatilidad, el colorista me indicó que al trabajar con una secuencia de *.tiff* conservamos un mayor rango de retoque. Esto es debido a que este formato tiene una menor compresión que el *.dpx*, permitiendo al colorista mayor rango de trabajo.

Por otro lado, durante la realización de este trabajo hemos llegado a la conclusión de que la relación entre la música y la imagen a través del montaje es imprescindible, poniendo como ejemplo la parte de la pelea entre el Hombre de Negro y Connie. Gracias al montaje musical, la secuencia ha conseguido funcionar a pesar de su complejidad en el planteamiento inicial del guion literario.

A través de estos ejemplos surgidos en la fase de postproducción, podemos ver aspectos a mejorar en el proyecto, así como servir de guía para futuros profesionales, quienes pueden observar cuáles son las mejores rutas con las que trabajar para conseguir un resultado óptimo.

4. Para llevar a cabo esta labor de montaje era necesario una primera fase de documentación y aproximación a los géneros con la finalidad de establecer unas estructuras e ideas bien definidas que nos han facilitado el trabajo práctico.

Este objetivo ha quedado claramente reflejado en el trabajo, no solo en lo referente a la revisión bibliográfica, a través de la cual hemos hecho una investigación teórica, sino también en el visionado de material filmico.

En esta última parte, debemos volver a hablar de la importancia del trabajo con el director, clave para cumplir nuestros objetivos iniciales, ya que a partir de sus ideas y referentes se ha comenzado la investigación. De esta manera, la revisión de películas de géneros *western*, fantástico y *Sci-Fi* ha servido más incluso que el material teórico, ya que ha permitido observar directamente el montaje de estos géneros y comprender cómo funcionan.

5. Por último, uno de los objetivos de este proyecto era cumplir la función de analizar el trabajo de montaje realizado, incidiendo y analizando factores como la continuidad, el ritmo y la narrativa que hemos otorgado al mismo. Todos estos apartados han sido tratados a lo largo de la presente memoria, prestando especial atención al porqué de cada uno de ellos.

En este sentido existen casos en los que el montaje no ha podido solucionar fallos de continuidad surgidos en el rodaje, por ejemplo en la secuencia de la pelea, en la que existen una serie de fallos de *raccord* que no han podido salvarse. Sin embargo, y pese a ello, hemos conseguido subsanar estos errores lo mejor posible, contribuyendo con nuestro trabajo a mejorar el resultado final con respecto al planteamiento inicial establecido en el guion técnico.

Se han analizado todos los procedimientos y técnicas utilizados, ya sea desde un apartado más teórico exponiendo ejemplos de montaje interno, montaje paralelo o alternativo, o bien desde un punto de vista mucho más técnico analizando, por ejemplo, todos los procesos seguidos en las fases de postproducción de la pieza.

Para finalizar, cabe señalar que debido a la limitación de la extensión del presente trabajo de fin grado no hemos podido profundizar en el análisis de las teorías y técnicas utilizadas así como el porqué de su utilización. Sin embargo, ha quedado presente nuestra reivindicación del papel del montador en la producción cinematográfica, como un artista más dentro del proceso, cuya función es y siempre será fundamental.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

Armenteros, M. *Efectos visuales y animación*. (2011) En: Armenteros, M. (dir.). Postproducción digital. Edición digital, e-book. Recuperado de: [https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/12928/efectos\\_armenteros\\_2011\\_pp.pdf?sequence=1](https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/12928/efectos_armenteros_2011_pp.pdf?sequence=1)

Atienza Munoz, P. (2013). *Historia y evolución del montaje audiovisual*. Barcelona: UOC. 1ª edición.

del Val, Pedro del Rey. (2002). *Montaje: Una profesión de cine*. Ariel. 1ª edición.

Einstein, Sergei M. (1945) *La forma del cine*. Siglo XXI Madrid. Reimpresión de 1999. Recuperado en:  
<https://books.google.es/books?id=F3WPYFPbqusC&printsec=frontcover&dq=la+forma+del+cine+eisenstein&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj7ss-jlHbAhUrCMAKHR4sBccQ6AEIKjAA#v=onepage&q=la%20forma%20del%20cine%20eisenstein&f=false> (Versión reducida)

Fridlund, B. (2006). *The spaghetti Western: a thematic analysis*. McFarland Company.

Marimón, J. (2014). *El montaje cinematográfico. Del guión a la pantalla* (Vol. 12). Edicions Universitat Barcelona.

Morales Morante, F. (2013). *Montaje audiovisual. Teoría, técnica y métodos de control*. Barcelona: UOC. 1ª edición.

Murch, W. (2003). En el momento del parpadeo. *Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*. Madrid: Ocho y Medio.

Reisz, K. (1960). *Técnica del montaje cinematográfico*. Madrid, Alfaguara. Primera edición española

Riesgo, F. (2013). Sergio Leone y Ennio Morricone: desde los primeros Western hasta *Érase una vez en América*. Universidad de Alicante.

Sánchez-Biosca, V. (1996). *El montaje cinematográfico: teoría y análisis*. Barcelona: Paidós. 6ª impresión. 1ª edición

#### ENLACES Y RECURSOS WEB:

*Alfred Hitchcock, sobre el montaje (El efecto Kuleshov)* (1964) [Online]. 6:55 minutos.  
[https://www.youtube.com/watch?v=h3bpc\\_DvN4s&t=2s](https://www.youtube.com/watch?v=h3bpc_DvN4s&t=2s) [Última consulta: 4/5/2018]

*Martin Scorsese – Educación Audiovisual* (2013). Edutopia [Online]. 10:41 minutos.  
<https://www.youtube.com/watch?v=EGGLz7gYNz4> [Última consulta: 4/5/2018]

*Crew de cámara. Producción técnica.* Musitelli-Training [Online]  
<http://www.musitelli.com/site/downloads/Crew%20de%20Camara%20y%20Definicion%20de%20DIT.pdf> [Última consulta: 4/5/2018]

*Defining DIT: The Big Misconception.* No Film School. Micah Van Hove [Online]  
<https://nofilmschool.com/2013/10/defining-dit-biggest-misconception-dits> [Última consulta: 5/5/2018]

#### 7. ENLACE A LA PIEZA

Enlace a la pieza (oculto), *Hell West* (Fran Mateu, 2018): <https://youtu.be/zggxyditRVk> (14:34)

#### 8. TABLAS DE GRÁFICOS Y FIGURAS

##### TABLA DE GRÁFICOS:

Gráfico 1. Esquema de los flujos de trabajo seguidos en la fase de postproducción de <i>Hell West</i> (Fran Mateu, 2018).....	17
Gráfico 2. Esquema de flujos de trabajo resultante tras la modificación en postproducción de sonido para el cortometraje <i>Hell West</i> (Fran Mateu, 2018).....	18

## TABLA DE FIGURAS:

Figura.1 Captura de la ventana “Proyecto” del proyecto de Adobe Premiere Pro con el material clasificado.....	14
Figura 2. Captura del <i>timeline</i> de montaje definitivo de <i>Hell West</i> .....	19
Figura 3. Fotograma extraído del cortometraje <i>Hell West</i> .....	20
Figura 4. Fotograma extraído del cortometraje <i>Hell West</i> . ....	21
Figura 5. Fotograma extraído del cortometraje <i>Hell West</i> . ....	21
Figura 6. Fotograma extraído del cortometraje <i>Hell West</i> . ....	22
Figura 7. Fotograma extraído del cortometraje <i>Hell West</i> . ....	22
Figura 8. Fotograma extraído del cortometraje <i>Hell West</i> . ....	23
Figura 9. Fotograma extraído del cortometraje <i>Hell West</i> . ....	24
Figura 10. Fotograma extraído del cortometraje <i>Hell West</i> . ....	25
Figura 11. Fotograma extraído del cortometraje <i>Hell West</i> . ....	26
Figura 12. Fotograma extraído del cortometraje <i>Hell West</i> . ....	27
Figura 13. Fotograma extraído del cortometraje <i>Hell West</i> . ....	28
Figura 14. Fotograma extraído del cortometraje <i>Hell West</i> . ....	29

## 9. ANEXOS

ANEXO I. LAS LINEAS NARRATIVAS DE HELL WEST (FRAN MATEU, 2018)

ANEXO II. BOX OFFICE DE LOS GÉNEROS *WESTERN*, *SCI-FI* Y *ADVENTURES*

ANEXO III. DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES DE HELL WEST (FRAN MATEU, 2018)

ANEXO IV. STORYBOARD DEL CORTOMETRAJE HELL WEST (FRAN MATEU, 2018)

ANEXO V. GUION TÉCNICO DEL CORTOMETRAJE HELL WEST (FRAN MATEU, 2018)

## ANEXO I. LAS LINEAS NARRATIVAS DE HELL WEST (FRAN MATEU, 2018)

En primer lugar debemos atender a las diferentes líneas narrativas que encontramos dentro de la pieza, las cuales atienden a su vez a los diferentes puntos de vista de los personajes. La observación de estas es fundamental a la hora de comprender el resultado final del montaje.

De esta manera podemos encontrar un total de cinco líneas narrativas las cuales se unen o incluso chocan entre sí. Así mismo, debemos diferenciar entre líneas narrativas principales y líneas narrativas subordinadas a esta principal. Estas líneas son las siguientes:

1. Línea narrativa del comic: Esta primera línea puede ser considerada como la línea superior o principal en el cortometraje ya que sirve de hilo conductor a toda la narración del cortometraje. Esta nos introduce desde un comienzo en la historia, dando paso al personaje del ahorcado como narrador.
2. Línea narrativa del ahorcado: cabe señalar que esta línea será la encargada de “contar” la historia que ocurre en el cortometraje a modo de flashback, ya que este personaje tan solo es narrador y no aparece dentro del *plot* principal de *Hell West*. Así mismo, el cortometraje cerrará con esta línea narrativa.
3. Línea narrativa de Connie: esta tercera línea narrativa corresponde a la protagonista del cortometraje Connie Malone. Esta línea estará presente durante todo el cortometraje, y sobre esta se unirán nuevos personajes como el Sheriff al final de la pieza. Esta línea narrativa choca con la línea narrativa número 5 al comenzar la pelea entre ambos personajes, pasando del montaje alterno entre ambas, a su unión.
4. Línea narrativa de los “forajidos”: esta cuarta línea aparece entre la tercera y la quinta y sirve, no solo para la introducción de un nuevo personaje (el Hombre de Negro) sino como un gag dentro de la narración así como, de mano del personaje de Kimera, para introducir la historia de la maldición del poblado de Hell West a través de una secuencia en animación.

5. Línea narrativa del Hombre de Negro: por último, la línea del Hombre de Negro interrumpe la anterior línea y choca contra la línea narrativa de Connie uniéndose ambas hasta prácticamente la resolución del cortometraje en la que este muere y se cierra la maldición.

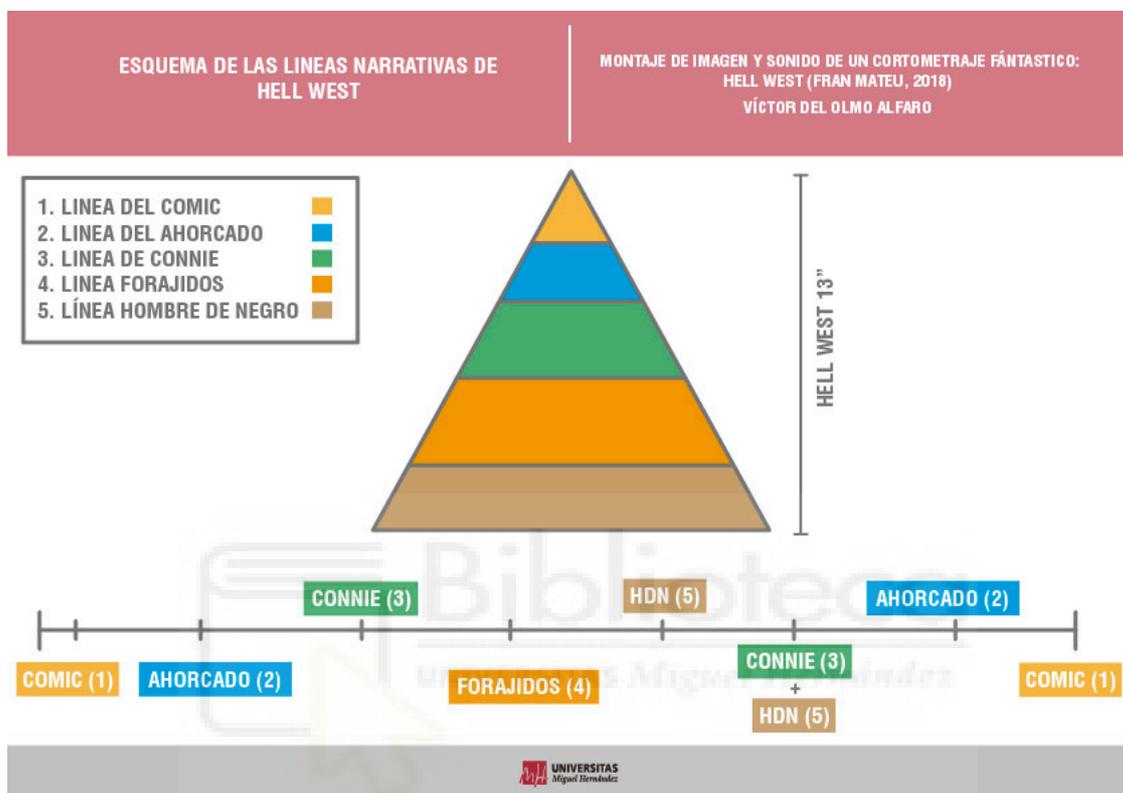


Fig. 1. Esquema gráfico de las líneas narrativas de *Hell West* (Fran Mateu, 2018). Fuente: Elaboración propia

Este análisis de las líneas narrativas es fundamental para extraer los resultados del trabajo, ya que a partir de él podemos comprender como se ha llevado a cabo el montaje. El cortometraje, parte de la utilización de un narrador omnisciente de naturaleza diegética está inscrito dentro del recursos de un comic, como línea principal. Este es un recursos que podemos observar en películas como *Creepshow* (George A. Romero, 1982). A través del personaje del narrador se nos introduce a la historia, contada a manera de flashback. Este personaje será el encargado de abrir y cerrar la historia. Por otro lado, es dentro de este flashback donde ocurre la narración del cortometraje y donde aparecen los personajes de las diferentes líneas, estructura que podemos observar en filmes como *Kill Bill Vol.1* (Quentin Tarantino, 2003) donde la narración se estructura mediante flashbacks .

De esta manera, a través de este análisis observamos los diferentes saltos temporales que ocurren en el cortometraje, y como las líneas se relacionan unas con otras.



## ANEXO II. BOX OFFICE DE LOS GÉNEROS *WESTERN*, *SCI-FI* Y *ADVENTURES*

Como vemos en la base de datos de la web IMDb, el total de producciones registradas en el género western tan solo es de 616 películas, mientras que en géneros como ciencia ficción (129.218 producciones) y fantasía (29.319 producciones) el número es mucho más elevado. En cuanto a la gran pantalla, los datos extraídos entre el año 1995 y la actualidad vemos como tan solo se produjeron 72 películas de género western (150 millones de entradas, 0,50% de share), mientras que géneros como aventuras con 974 películas (8,4 billones de entradas, 26,98% share) tienen mayor cuota de pantalla.

GÉNERO	Nº PRODUCCIONES
WESTERN	616
SCI-FI	129.218
FANTASY	29.379



\*Fig. 1. Captura de pantalla de la clasificación por gráficos de la página web IMDb.

Por otro lado, atendiendo a la cuota de pantalla y el total de las entradas vendidas extraemos los siguientes datos, según la web de estadística cinematográfica *The Numbers* ([www.the-numbers.com](http://www.the-numbers.com)).

*The Numbers* recoge el número de entradas vendidas, el box office y la cuota de pantalla o share desde el año 1995 hasta la actualidad.

### Market Share for Each Genre 1995-2018

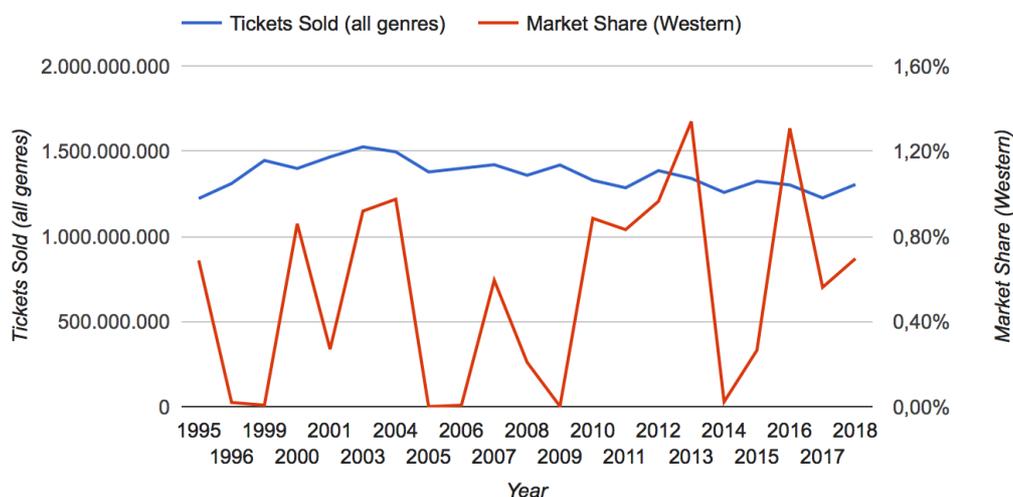
Rank	Genre	Movies	Total Box Office	Tickets	Share
1	<b>Adventure</b>	974	\$57,674,570,777	8,466,406,294	26.98%
2	<b>Action</b>	917	\$42,010,104,820	6,139,329,558	19.65%
3	<b>Drama</b>	4,798	\$34,815,854,986	5,444,155,691	16.29%
4	<b>Comedy</b>	2,183	\$32,556,539,170	5,078,957,613	15.23%
5	<b>Thriller/Suspense</b>	984	\$17,937,703,566	2,675,630,411	8.39%
6	<b>Horror</b>	531	\$10,258,342,279	1,533,687,993	4.80%
7	<b>Romantic Comedy</b>	557	\$9,585,855,458	1,562,586,817	4.48%
8	<b>Musical</b>	162	\$3,816,858,736	511,514,919	1.79%
9	<b>Documentary</b>	2,036	\$2,047,057,642	314,989,673	0.96%
10	<b>Black Comedy</b>	167	\$1,390,843,652	201,624,547	0.65%
11	<b>Western</b>	72	\$1,079,150,390	149,357,898	0.50%
12	<b>Concert/Performance</b>	62	\$387,382,946	52,993,978	0.18%
13	<b>Multiple Genres</b>	37	\$28,793,610	3,534,681	0.01%
14	<b>Reality</b>	5	\$623,723	74,035	0.00%

\*Fig. 2. Tabla extraída de la web de *The Numbers*

De esta tabla podemos extraer que el género western con tan solo 72 películas ha vendido 149 millones de entradas con un total del 0,50% de share. En contraposición con géneros como aventuras con un total de 974, 8,4 billones de entradas y un 26,98% de share.

## Box Office History for Western

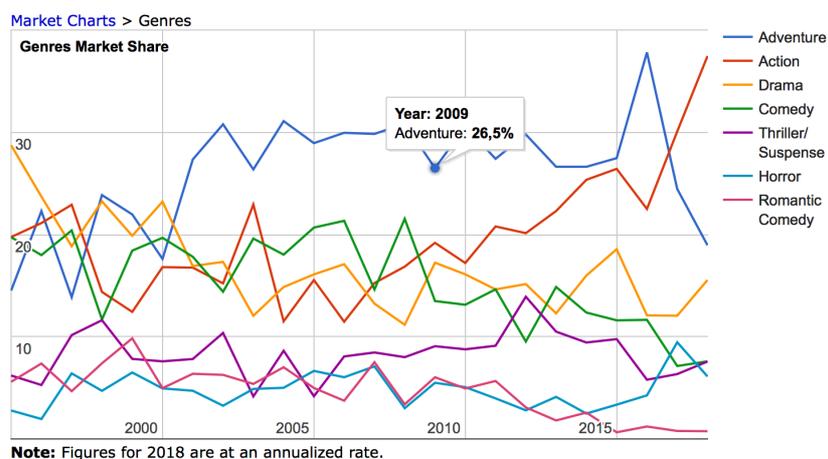
### Ticket Sales and Market Share by Year



**Note:** Figures for 2018 are at an annualized rate.

\*Fig.3. Comparativa de entradas vendidas del western con el total extraída de The Numbers

En esta última gráfica podemos ver la progresión del western desde el año 95 hasta el 2018 comparándolo con el total de entradas de cine vendidas. Si bien este último año el western está teniendo una ligera subida, observamos como su gráfica de progresión es muy irregular, llegando a no existir producciones del género o bien, no llegando a un número de entradas significativas.



**Note:** Figures for 2018 are at an annualized rate.

\*Fig.4. Comparativa de la progresión de los géneros con más espectadores extraída de la web de The Numbers

Por último, en la anterior tabla podemos observar la progresión de géneros como el de aventuras, acción o thriller, géneros que o bien se mantienen como en el caso del thriller, experimentando una ligera subida o bien suben como en el caso de la acción, siendo el género con mayor número de espectadores el la actualidad.



### **ANEXO III. DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES DE HELL WEST (FRAN MATEU, 2018)**

En el siguiente anexo se presentan las descripciones de los personajes del cortometraje *Hell West* (Fran Mateu, 2018) elaboradas por el director del cortometraje. Esta descripción, se mantiene en los diferentes puntos de vista tratados en el trabajo de montaje.

Por otro lado, los nombre y algunas descripciones de personajes fueron adaptados en el transcurso del cortometraje como en el caso de *Big Candy*, que fue sustituido por *Pig Candy*, cambiando hacía un personaje más temeroso. Por otra parte, el personaje de *Max Slim* tan solo se modifico el nombre camianandolo por el de *Black Slim*.

#### **PERSONAJES HELL WEST.**

**Por Fran Mateu**

##### **1) AHORCADO:**

Personaje episódico (35-40 años aprox.). Estatura media, moreno, con un vestuario que evoca al viejo oeste entremezclándose con estética *steampunk*. Una máscara de gas está desprendida de su cabeza, quedándose a la altura de su pecho.

##### **2) CONNIE MALONE:**

Protagonista femenina (30 años aprox.). Estatura media, morena y un poco atlética. Tiene fuerza en la mirada, y en la mayor parte de la historia lleva una máscara de gas. Lleva un vestuario que evoca al viejo oeste entremezclándose con estética *steampunk*. También lleva una especie de arma de fuego, y al inicio arrastra consigo, mediante una cuerda, algo que está tapado con telas oscuras.

##### **3) HOMBRE DE NEGRO:**

Antagonista (35-40 años aprox.). Alto, muy delgado y tranquilo. Nunca se le ve la cara. Viste con ropas oscuras, lleva consigo un rifle, un sombrero alargado y una máscara negra que recuerda a la de los médicos de la peste.

#### **4) SHERIFF MARTY MC GREGOR:**

Protagonista masculino (35-40 años aprox.). Estatura media, moreno y con aspecto desaliñado por estar tanto tiempo encerrado. Al final de la historia viste más acicalado y con un vestuario que evoca al viejo oeste entremezclándose con estética *steampunk*.

#### **5) MAX SLIM.**

Personaje episódico (35-40 años aprox.). Un hombre alto, muy delgado y desconfiado. Lleva un vestuario que evoca al viejo oeste entremezclándose con una estética *steampunk*, además de extrañas armas y otros artilugios.

#### **6) BIG CANDY.**

Personaje episódico (35-40 años aprox.). Un hombre bajito y más impulsivo que su socio. Lleva un vestuario que evoca al viejo oeste entremezclándose con una estética *steampunk*, además de extrañas armas y otros artilugios.

#### **7) KIMERA STEAM:**

Personaje episódico (30 años aprox.). Estatura media, de aspecto amenazante y con rasgos que hacen de contrapunto con la protagonista femenina. Lleva un vestuario que evoca al viejo oeste entremezclándose con una estética *steampunk*, además de extrañas armas y otros artilugios. Alguno de ellos puede emitir vapor.

#### **ANEXO IV. STORYBOARD DEL CORTOMETRAJE *HELL WEST* (FRAN MATEU, 2018)**

A continuación, se adjunta el storyboard elaborado para el rodaje del cortometraje Hell West (Fran Mateu, 2018), con el que se trabajó tanto en la citada fase de rodaje, como en la posterior postproducción, en la que fue una referencia visual constante del guion.

Esta documentación ha sido elaborada por la Escuela de Cine UMH y tomada en consideración en este trabajo de fin de grado.

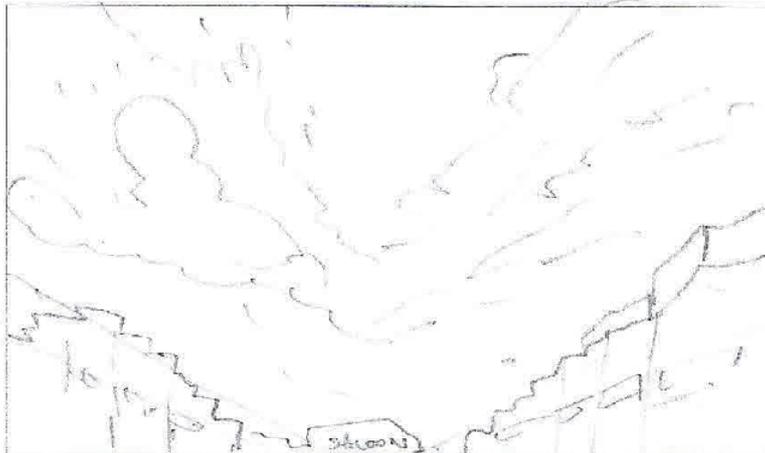


	<p>Esc: 2</p> <p>Plano N°: 1</p> <p>Escala: PG</p> <p>Áng. H/V: 3/4 / Lig Cont</p> <p>Mov.: Est.</p> <p>Otros: Cielo.</p>
<p>Desc.: La horca se convierte en imagen real.</p>	

	<p>Esc: 2</p> <p>Plano N°: 2</p> <p>Escala: PD → PP</p> <p>Áng. H/V: 3/4 / Lig Cont</p> <p>Mov.: Pan. asc.</p> <p>Otros:</p>
<p>Desc.: Ahorcado se despierta, observa al espectador, dice diálogo y levanta la mirada al cielo.</p>	

	<p>Esc: 2</p> <p>Plano N°: 3</p> <p>Escala: PG</p> <p>Áng. H/V: F / Contra</p> <p>Mov.: Est.</p> <p>Otros: Encañena con cielo de Esc 3</p>
<p>Desc.: CIELO VERDOSO</p>	

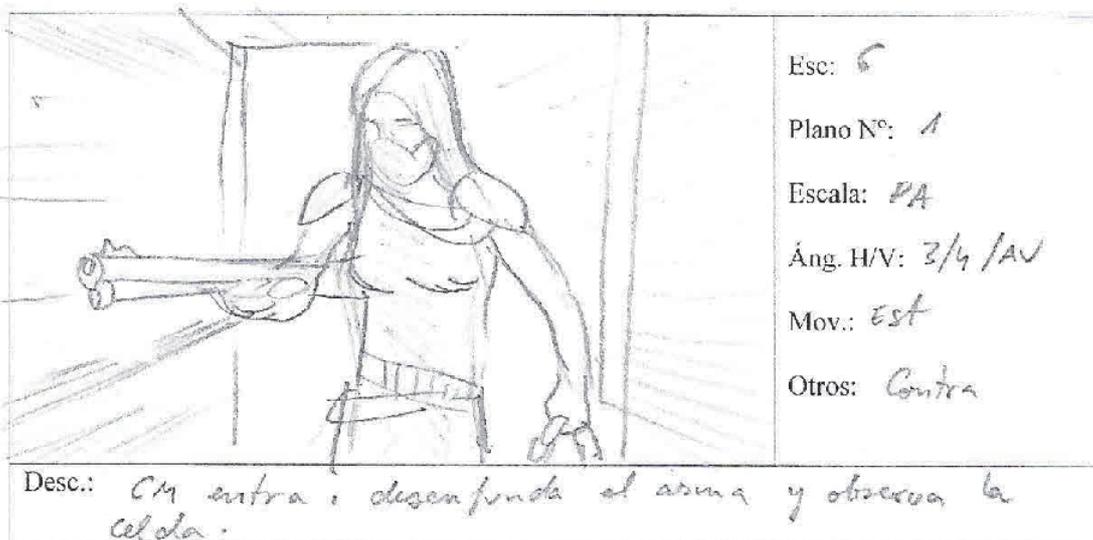
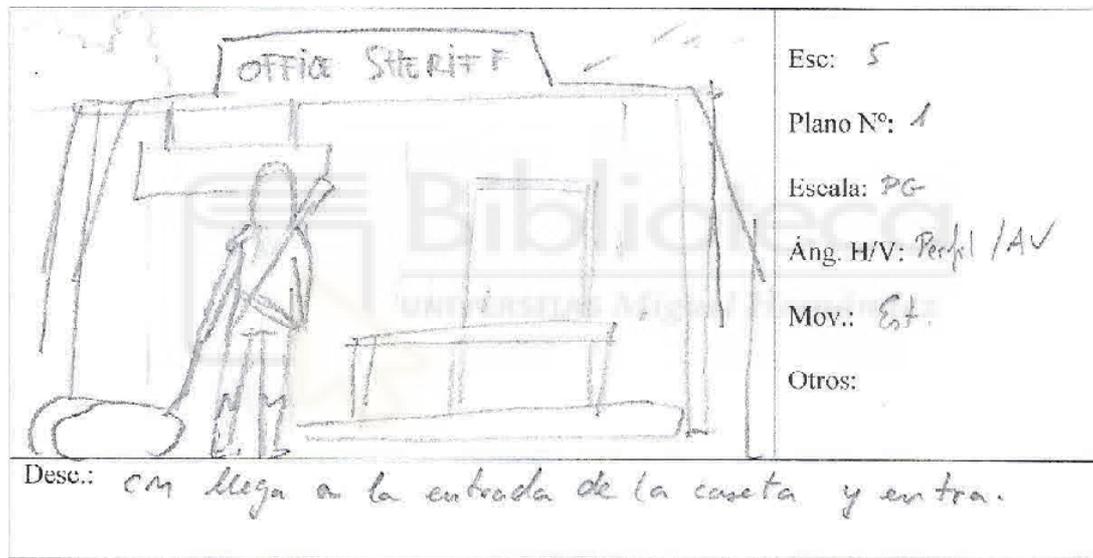
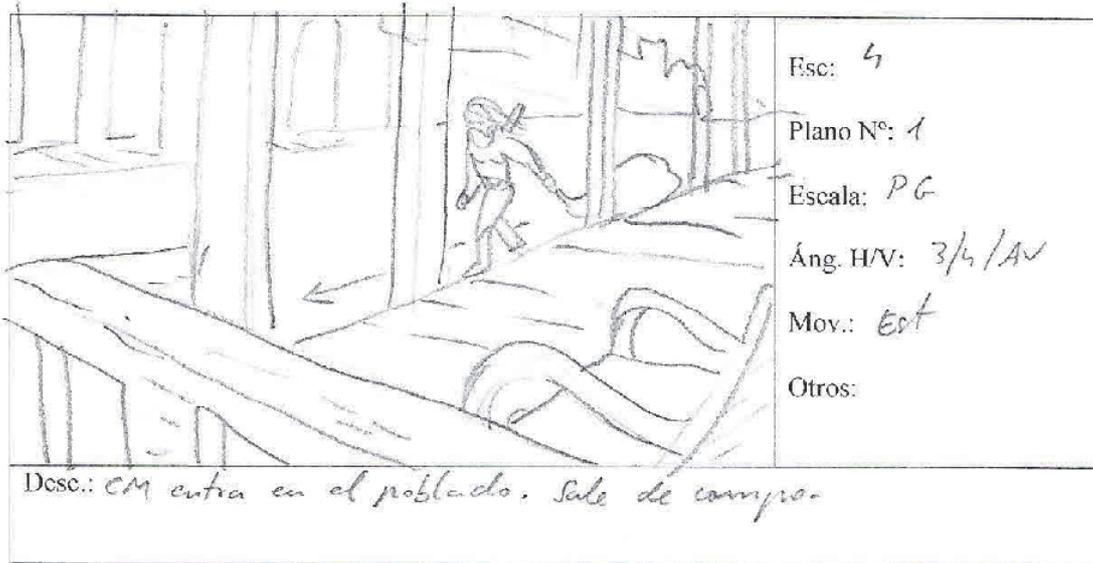
PAV  
DESCENDENTE

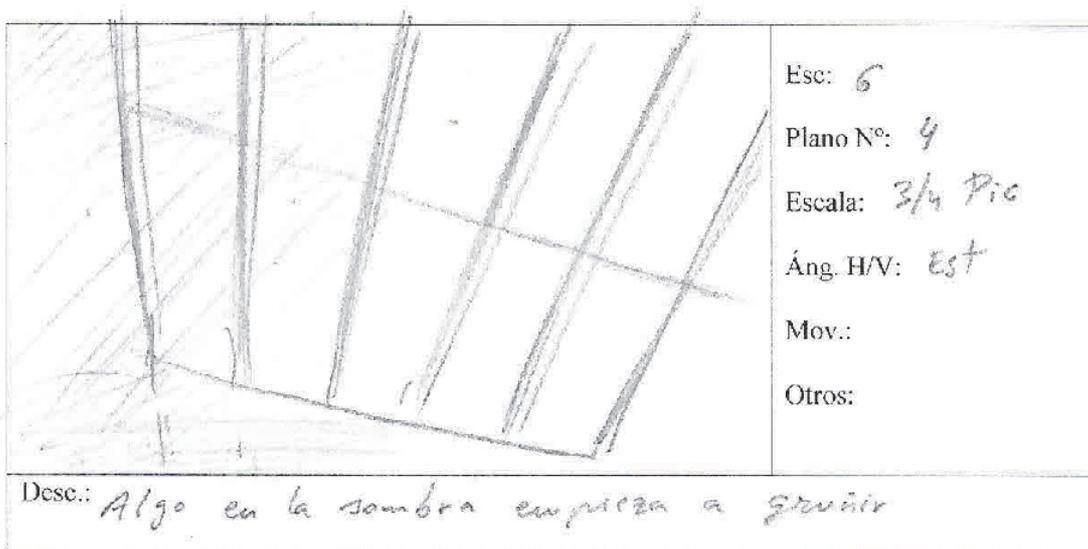
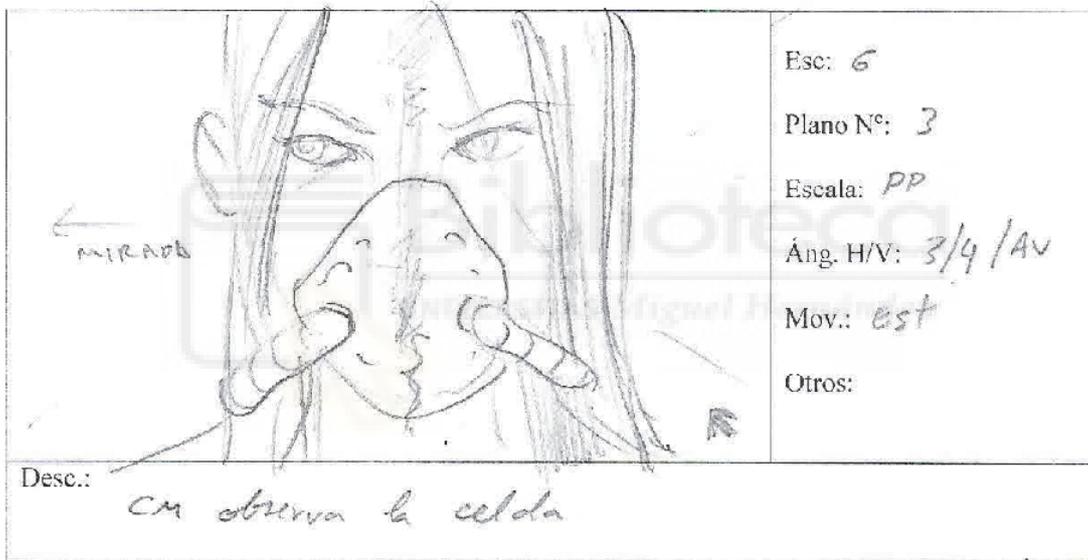
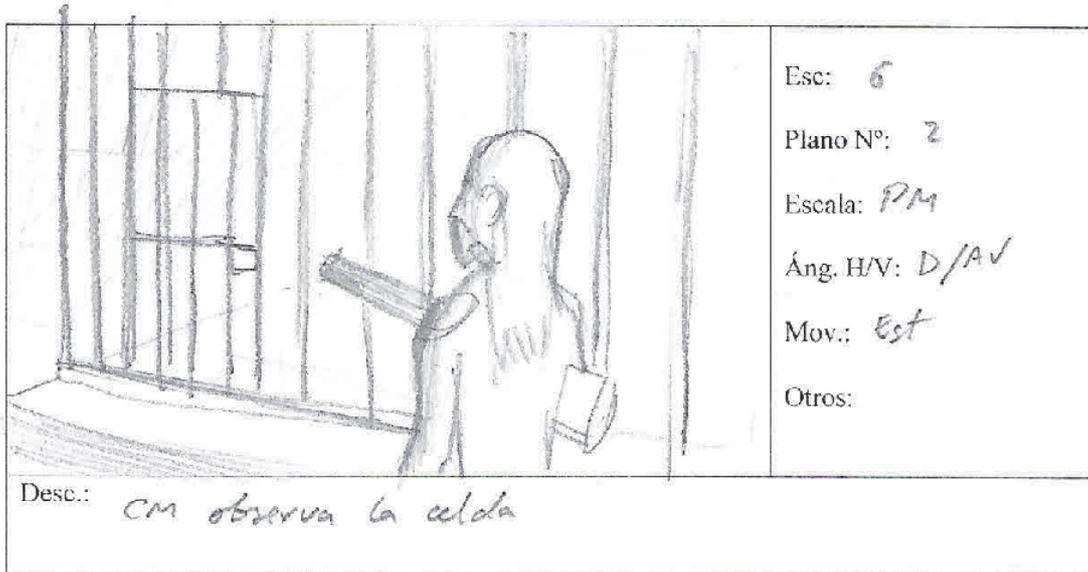
	<p>Esc: 3</p> <p>Plano N°: 1</p> <p>Escala: PG</p> <p>Áng. H/V: F/Cont</p> <p>Mov.: Pavn desc.</p> <p>Otros: off ahorcada</p>
<p>Desc.: Desde el cielo aparece el poblado poco a poco.</p>	

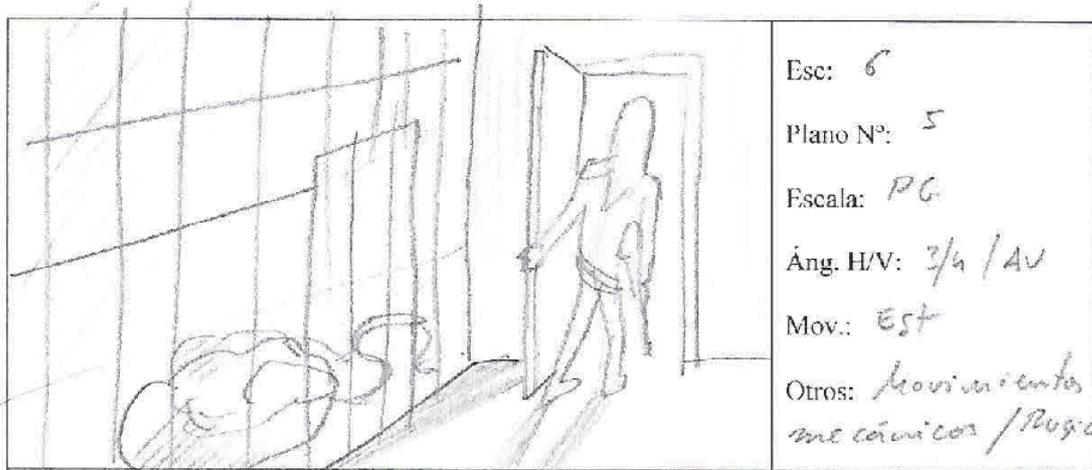
	<p>Esc: 5</p> <p>Plano N°: 1</p> <p>Escala: PG</p> <p>Áng. H/V: F/Cont</p> <p>Mov.: Pavn desc.</p> <p>Otros:</p>
<p>Desc.: Aparece el título sobre el cielo y desaparece. Empiezan a verse pasos.</p>	

	<p>Esc: 3</p> <p>Plano N°: 1</p> <p>Escala: PG/multi</p> <p>Áng. H/V: D/AV</p> <p>Mov.: Pavn desc.</p> <p>Otros: Consetado</p>
<p>Desc.: Al seguir bajando, se ve a CM, que se gira y mira al suelo. Avanza al poblado, viéndose lo que arrastra.</p>	

C

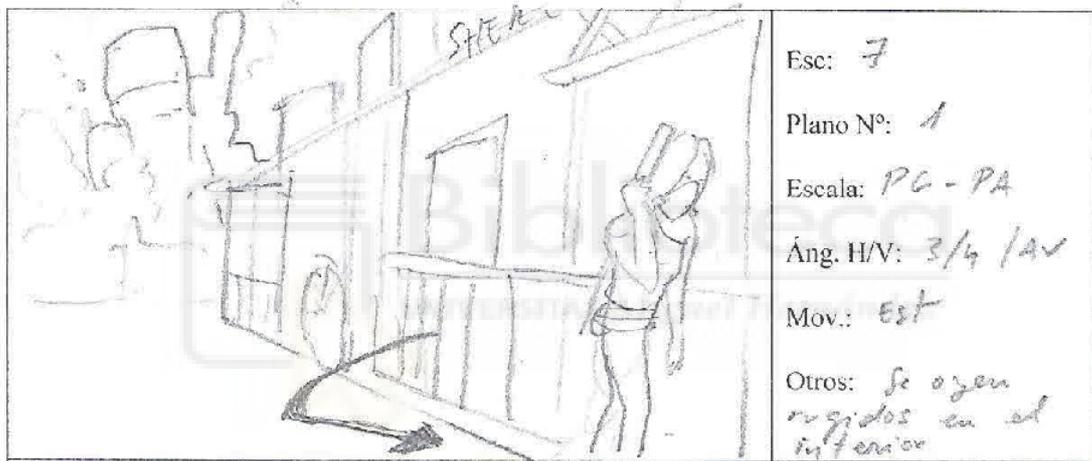






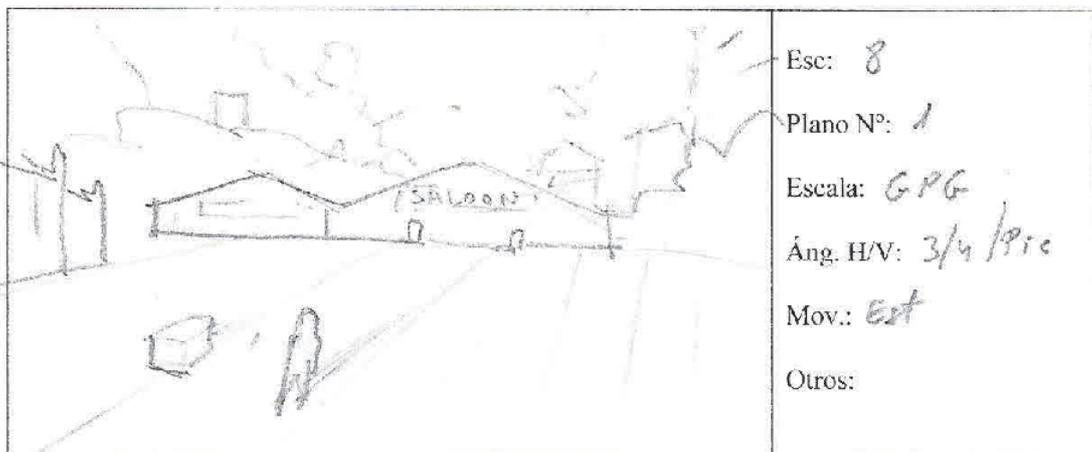
Esc: 6  
 Plano N°: 5  
 Escala: PG  
 Áng. H/V: 3/4 / AV  
 Mov.: Est  
 Otros: Movimientos  
 no cónicos / Ruidos

Desc.: CM arroja lo que ha traído consigo dentro de la celda, la tierra (buscar cadema o similar) y se va cerrando la puerta.



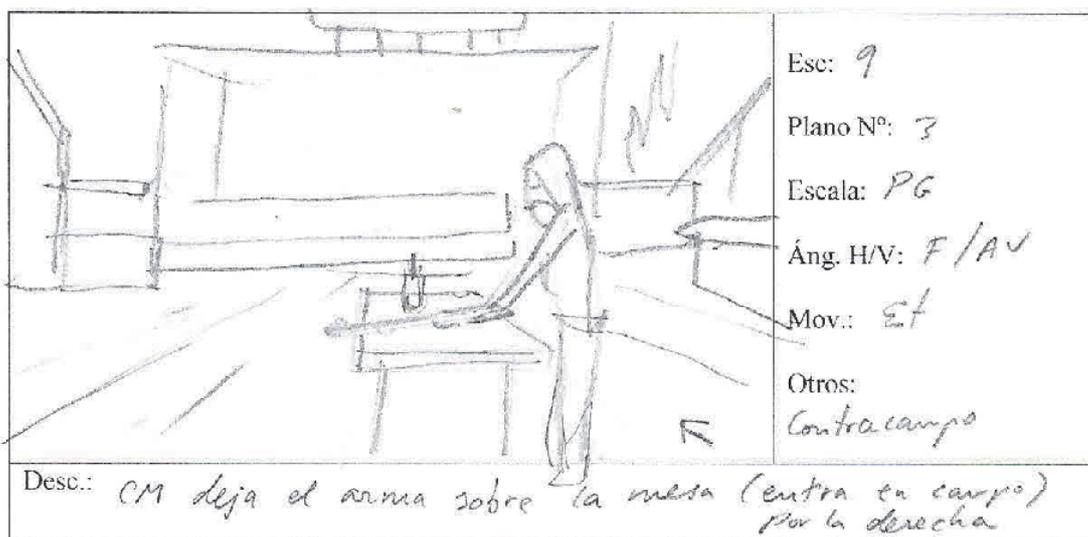
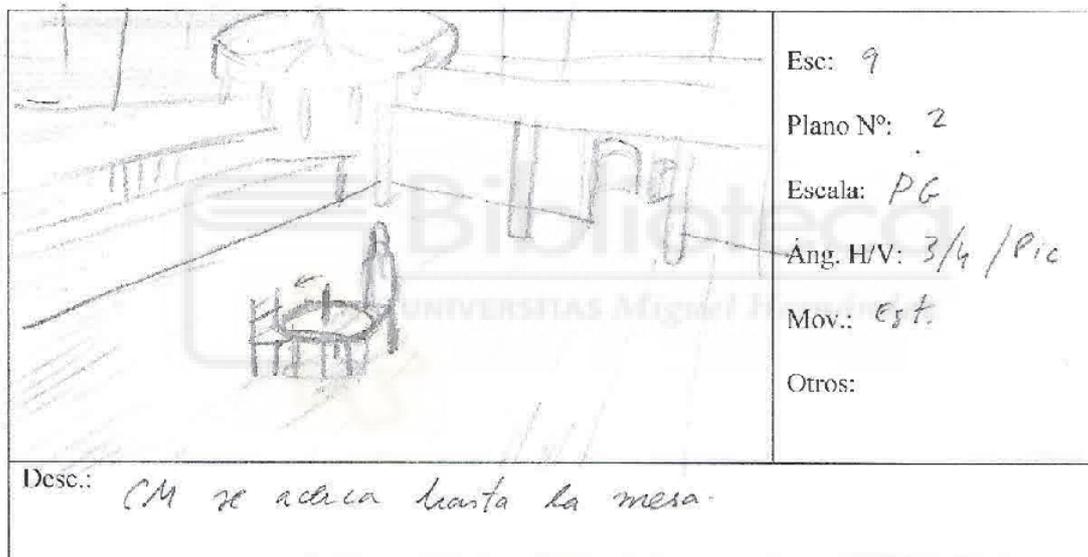
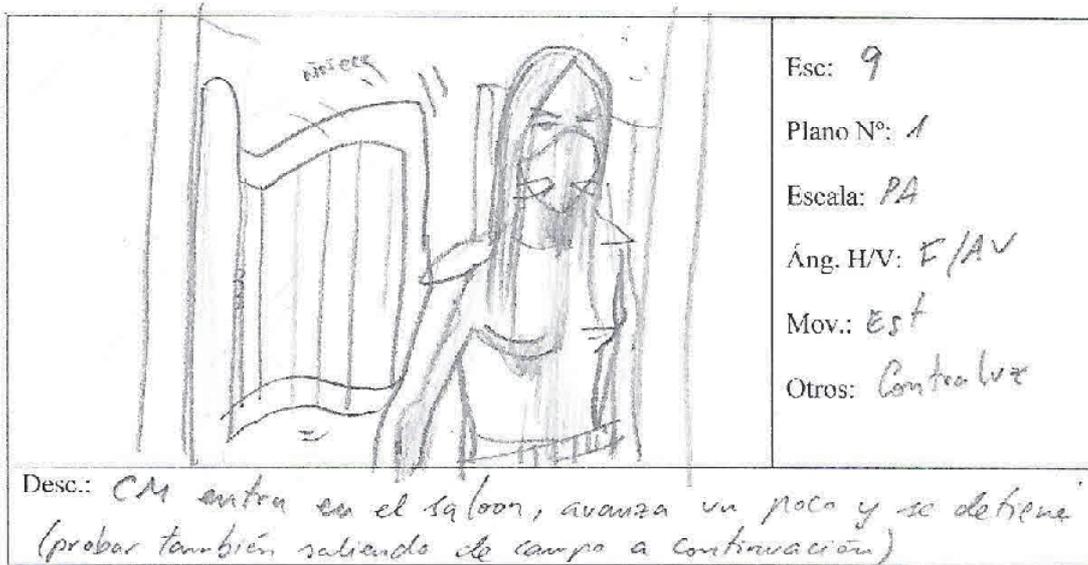
Esc: 7  
 Plano N°: 1  
 Escala: PG-PA  
 Áng. H/V: 3/4 / AV  
 Mov.: Est  
 Otros: Se oye ruidos en el interior

Desc.: CM sale de la caseta, se guarda el arma y camina hacia el saloon.



Esc: 8  
 Plano N°: 1  
 Escala: GPG  
 Áng. H/V: 3/4 / Pic  
 Mov.: Est  
 Otros:

Desc.: CM camina hacia el saloon (y entra).



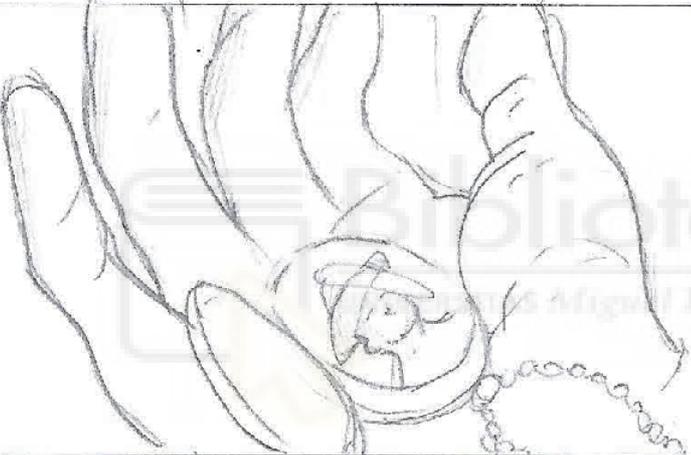
	<p>Esc: 9          Plano N°: 4          Escala: PM          Áng. H/V: 3/4 AV          Mov.: Est.          Otros:</p>
<p>Desc.: CM se quita la máscara, la deja sobre la mesa y se sienta.</p>	

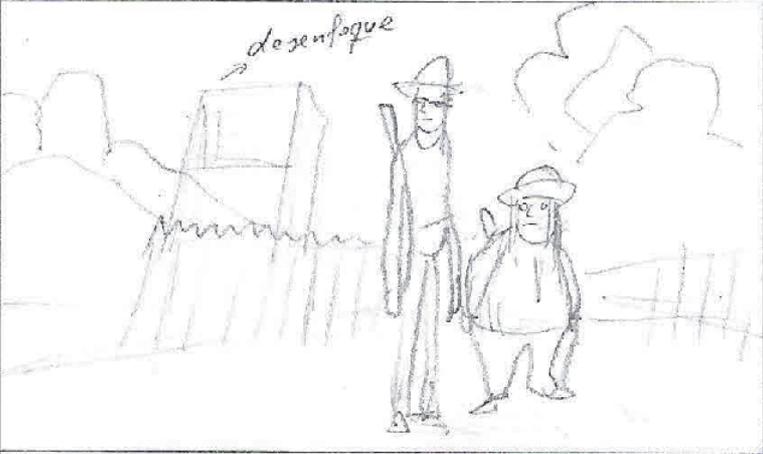
MISMO PLANO DE RODAJE

<p>PLANO INSERTO</p>	
	<p>Esc: 9          Plano N°: 5          Escala: PP          Áng. H/V: 3/4 AV          Mov.: Est.          Otros: Inserto</p>
<p>Desc.: CM se quita la máscara de gas (repite acción)</p>	

<p>UTILIZAR 9/4</p>	
	<p>Esc: 9          Plano N°: 6          Escala: PM          Áng. H/V: 3/4 AV          Mov.: Est.          Otros:</p>
<p>Desc.: CM levanta el colgante, dice diálogo, lo arranca, lo deja en la mesa, bebe y deja la botella bruscamente, manchando la superficie</p>	

<p>UTILIZAR 9/5</p>	<p>Esc: 9                  Plano N°: 7                  Escala: PP                  Áng. H/V: 3/4 /AV                  Mov.: Est                  Otros: Inserto</p>
<p>Desc.: Misma acción que en 9.6</p>	

	<p>Esc: 9                  Plano N°: 8                  Escala: PD                  Áng. H/V: 3/4 /Vic                  Mov.: Est.                  Otros:</p>
<p>Desc.: CM abre el volante, viéndose la foto del sheriff</p>	

	<p>Esc: 10                  Plano N°: 1                  Escala: PG                  Áng. H/V: 2/AV                  Mov.: Est.                  Otros: Tele</p>
<p>Desc.: MS y BC están en la entrada del poblado</p>	

	<p>Esc: 10</p> <p>Plano N°: 2</p> <p>Escala: PP</p> <p>Áng. H/V: 3/4 / AV</p> <p>Mov.: Est</p> <p>Otros:</p>
<p>Desc.: BC le pregunta a MS y se congela la imagen. Observa cómo avanza KS.</p>	

	<p>Esc: 10</p> <p>Plano N°: 3</p> <p>Escala: PPL</p> <p>Áng. H/V: 3/4 / AV</p> <p>Mov.: Est</p> <p>Otros:</p>
<p>Desc.: MS responde, se congela la imagen, se oye el silencio, se gira y observa cómo avanza KS</p>	

	<p>Esc: 10</p> <p>Plano N°: 4</p> <p>Escala: PG</p> <p>Áng. H/V: F / AV</p> <p>Mov.: Est.</p> <p>Otros:</p>
<p>Desc.: KS aparece desde el fondo, se congela la imagen y camina sabiendo de plano.</p>	

UTILIZAR 10/1

	<p>Esc: 10</p> <p>Plano N°: 5</p> <p>Escala: PG</p> <p>Áng. H/V: 1/AV</p> <p>Mov.: Est</p> <p>Otros:</p>
<p>Desc.: KS llega hasta MS y BC y se detiene. BC la mira perplejo.</p>	

	<p>Esc: 10</p> <p>Plano N°: 6</p> <p>Escala: PPL</p> <p>Áng. H/V: 3/4/AV</p> <p>Mov.: Est</p> <p>Otros:</p>
<p>Desc.: KS hace acción, dice diálogo, empuja el arma y cuenta la maldición.</p>	

	<p>Esc: 10</p> <p>Plano N°: 7</p> <p>Escala: PPL</p> <p>Áng. H/V: 3/4/AV</p> <p>Mov.: Est</p> <p>Otros:</p>
<p>Desc.: BC le dice diálogo y le observa con mayor desseo. Empieza a caminar un poco hacia ella y retrocede.</p>	



Esc: 10  
 Plano N°: 8  
 Escala: PPL  
 Áng. H/V: 3/4 / AV  
 Mov.: Est.  
 Otros:

Desc.: MS dice sus diálogos, mira a BC con desaprobación y le pregunta sobre Hell West a KS. Mira a BC dos veces hasta que muere.

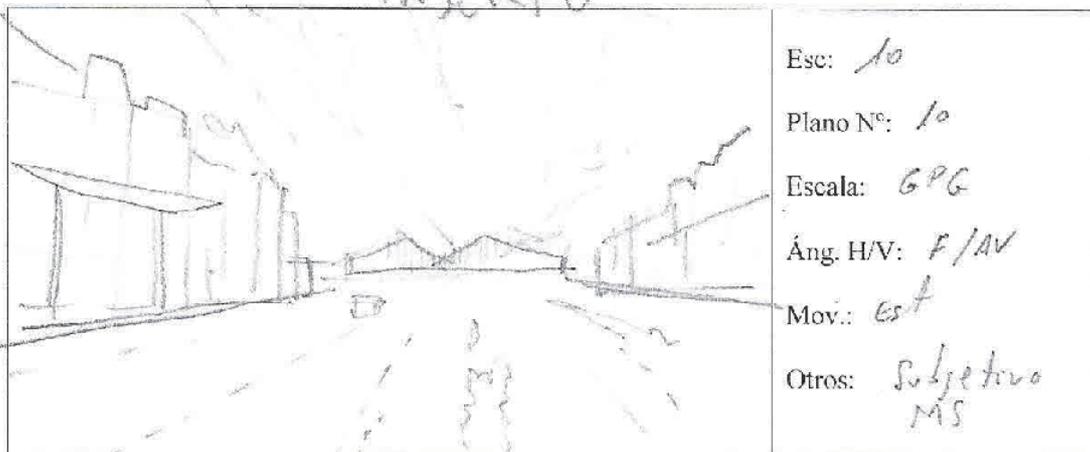
INSERTO



Esc: 10  
 Plano N°: 9  
 Escala: PA  
 Áng. H/V: 3/4 / <sup>hgt.</sup> / <sub>cont.</sub>  
 Mov.: AV  
 Otros:

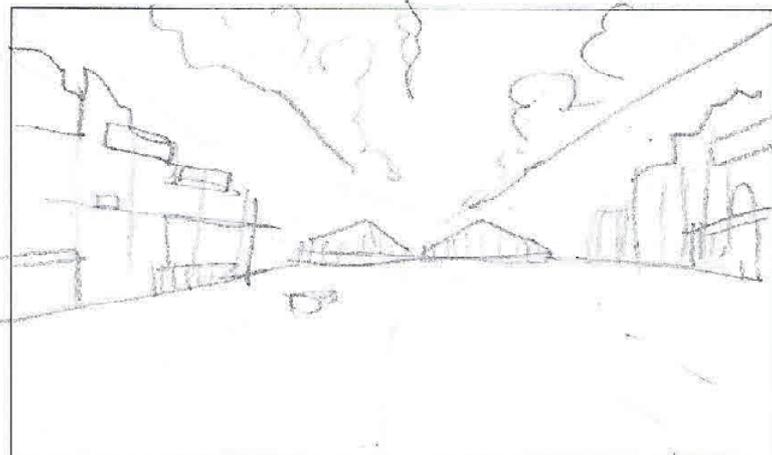
Desc.: KS desenfunda su arma, dice diálogos y vuelve a enfundarla.

INSERTO



Esc: 10  
 Plano N°: 10  
 Escala: GPG  
 Áng. H/V: F / AV  
 Mov.: Est  
 Otros: Subjetivo MS

Desc.: MS observa al poblado.

	<p>Esc: 12</p> <p>Plano N°: 1</p> <p>Escala: GPG</p> <p>Áng. H/V: F/AV</p> <p>Mov.: Est</p> <p>Otros:</p>
<p>Desc.: La viñeta del poblado encadena con su imagen real.</p>	

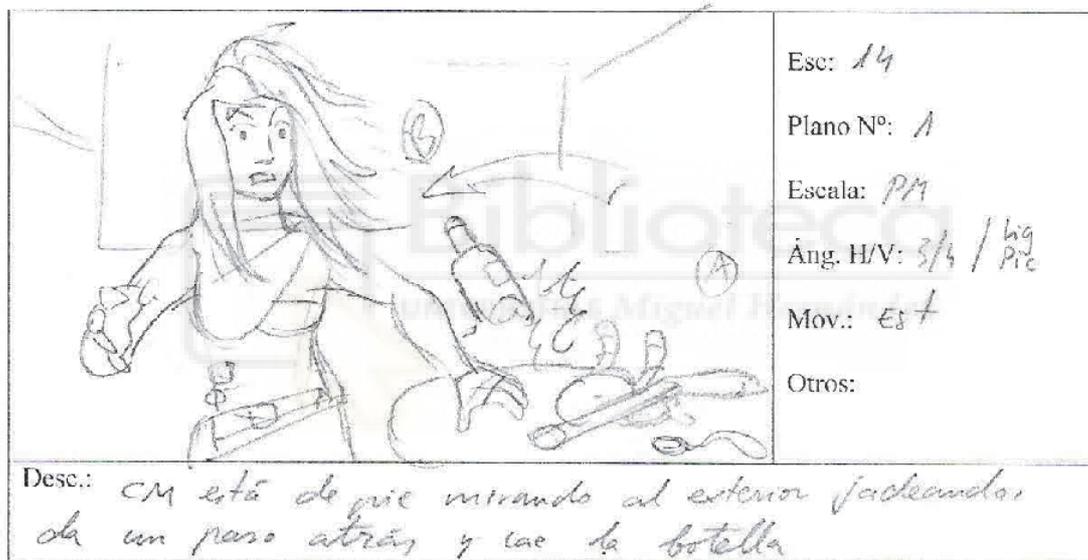
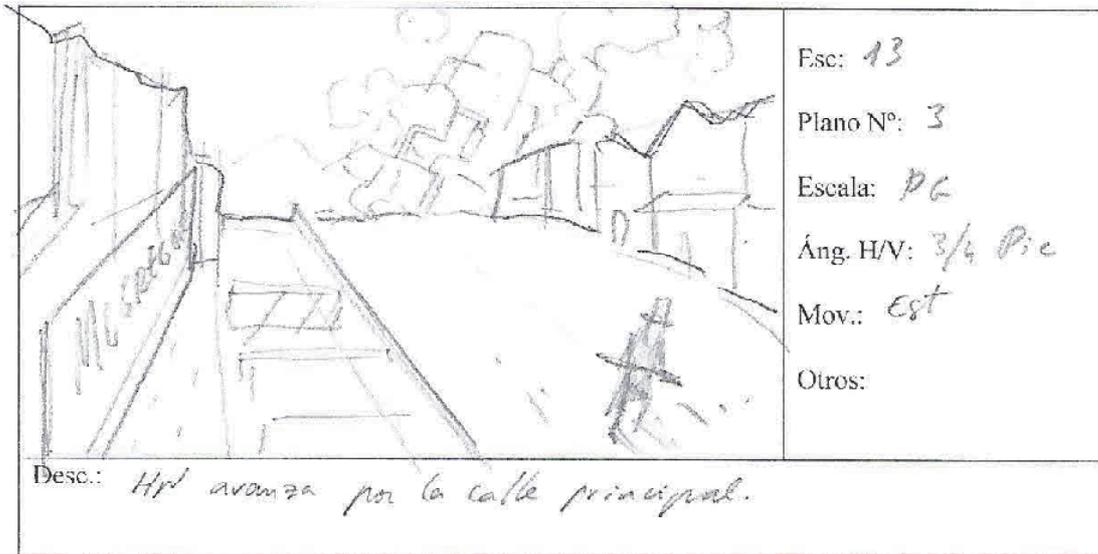
	<p>Esc: 12</p> <p>Plano N°: 2</p> <p>Escala: PPL</p> <p>Áng. H/V: 3/4 AV</p> <p>Mov.: Est</p> <p>Otros:</p>
<p>Desc.: KS se queda en silencio dice diálogo, mira al vaso, muere MS, se gira al HN, dice diálogo y muere</p>	

	<p>Esc: 12</p> <p>Plano N°: 3</p> <p>Escala: PPL</p> <p>Áng. H/V: 3/4 AV</p> <p>Mov.: Est</p> <p>Otros: Luzes a 10.7</p>
<p>Desc.: BC mira a MS pasotivo dos veces, empieza a gritar y le alcanza otra bala.</p>	

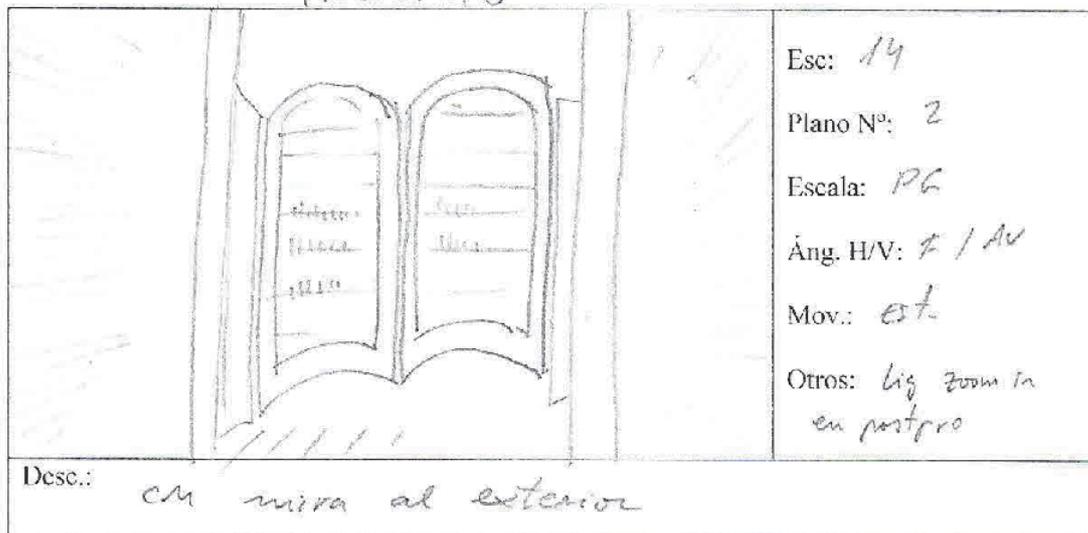
	<p>Esc: 12</p> <p>Plano N°: 4</p> <p>Escala: PG → PA</p> <p>Áng. H/V: F/AV</p> <p>Mov.: Zoom in</p> <p>Otros: Similón a 10.9</p>
<p>Desc.: El HN dispara dos veces y camina hacia el saloon.</p>	

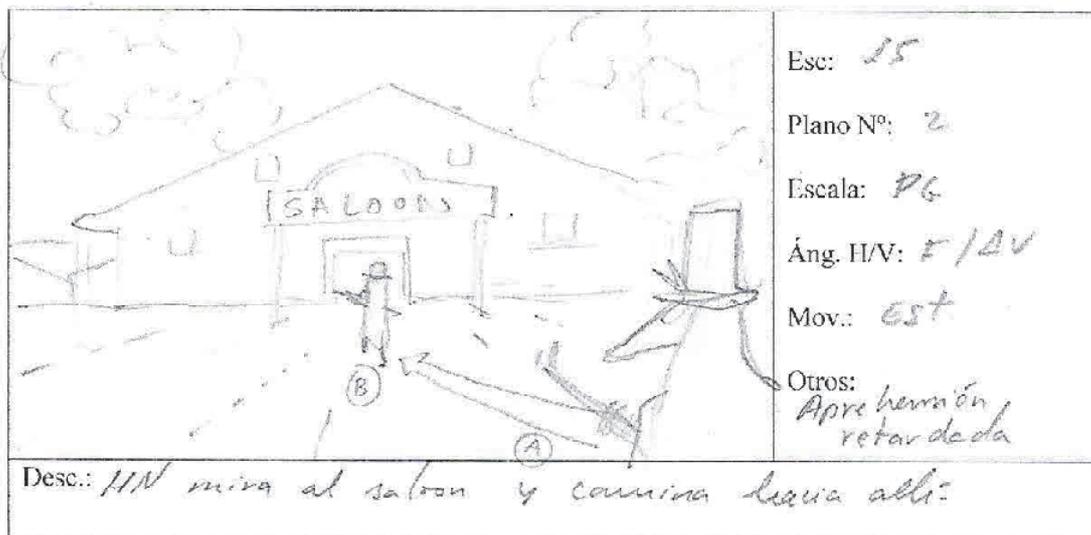
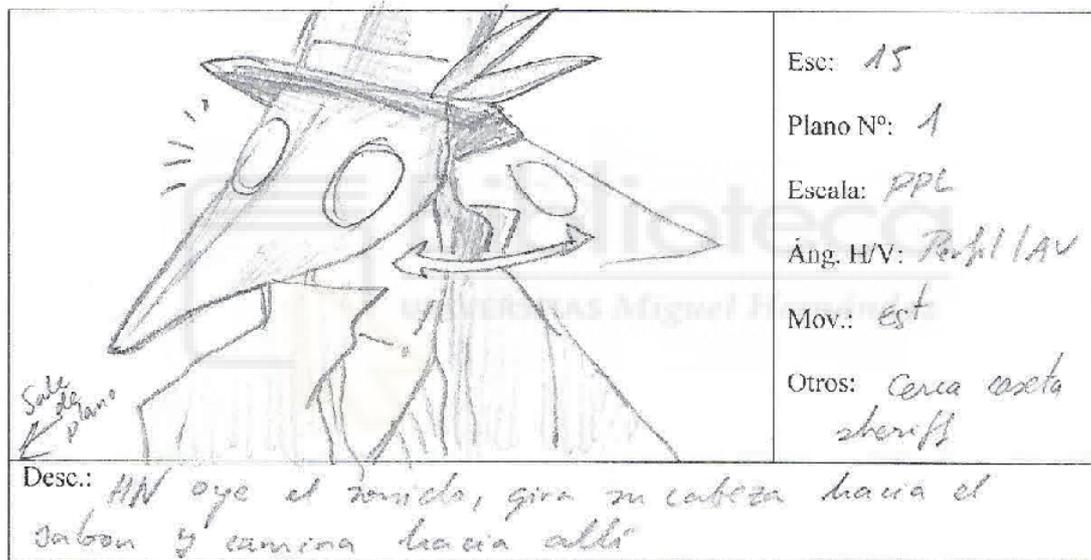
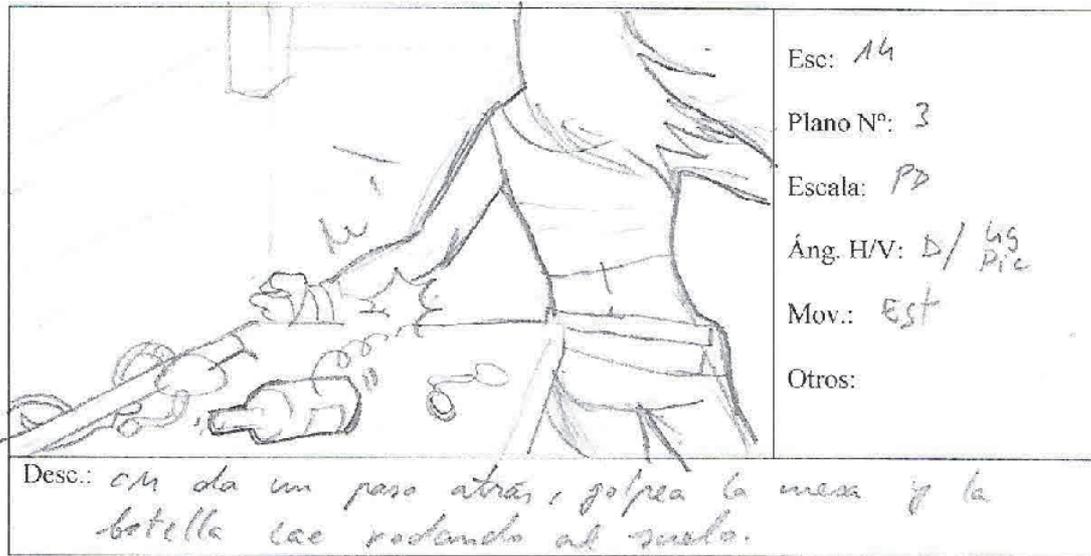
	<p>Esc: 13</p> <p>Plano N°: 1</p> <p>Escala: PG (multis)</p> <p>Áng. H/V: F/lq. Cont</p> <p>Mov.: Est.</p> <p>Otros:</p>
<p>Desc.: HN deja atrás los cadáveres y camina hacia el poblado.</p>	

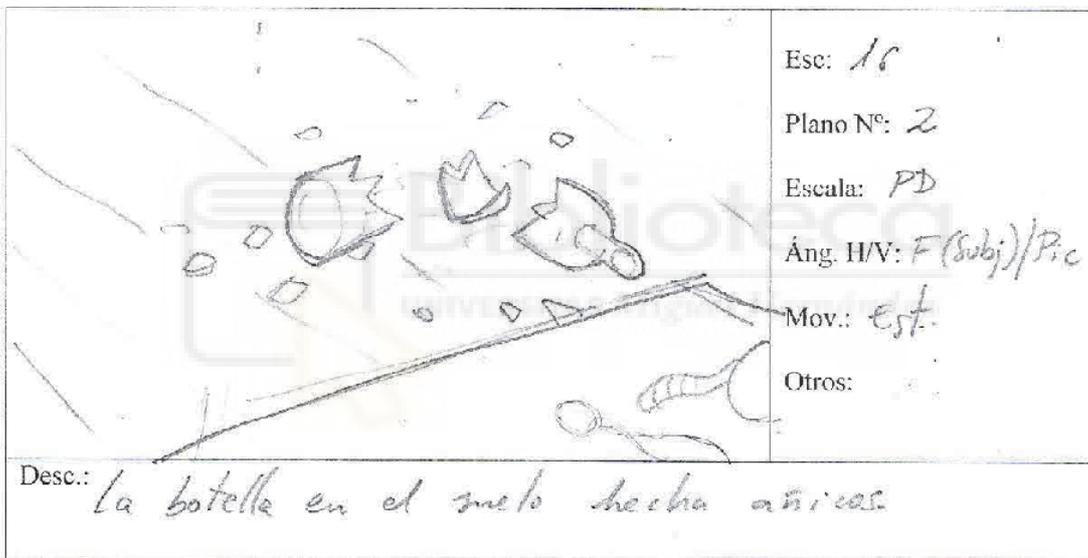
	<p>Esc: 13</p> <p>Plano N°: 2</p> <p>Escala: P/M</p> <p>Áng. H/V: F/lq. Cont</p> <p>Mov.: Mov. retroceso. acompañamiento</p> <p>Otros:</p>
<p>Desc.: HN avanza lentamente por la calle principal apuntando con su rifle.</p>	

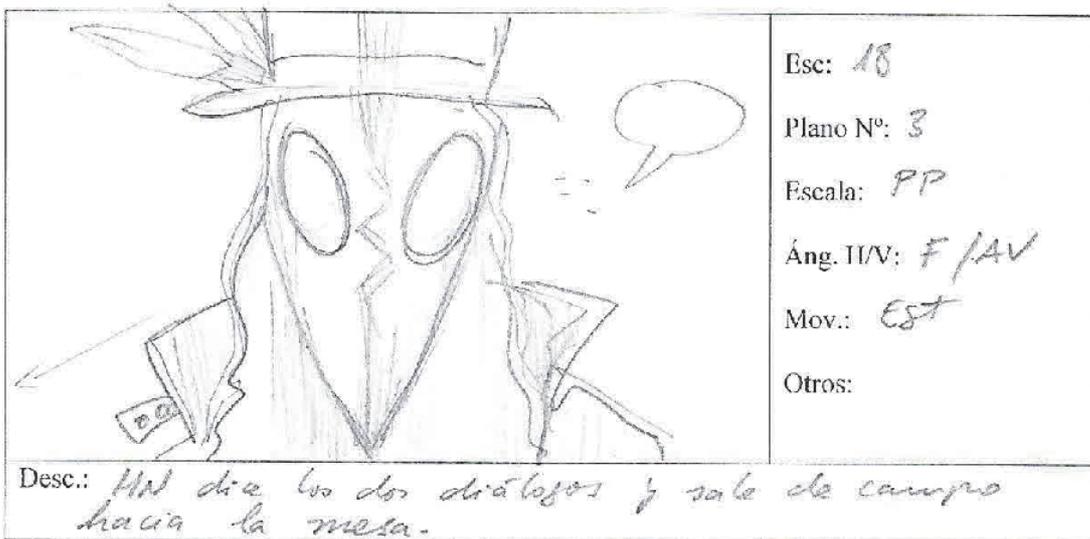
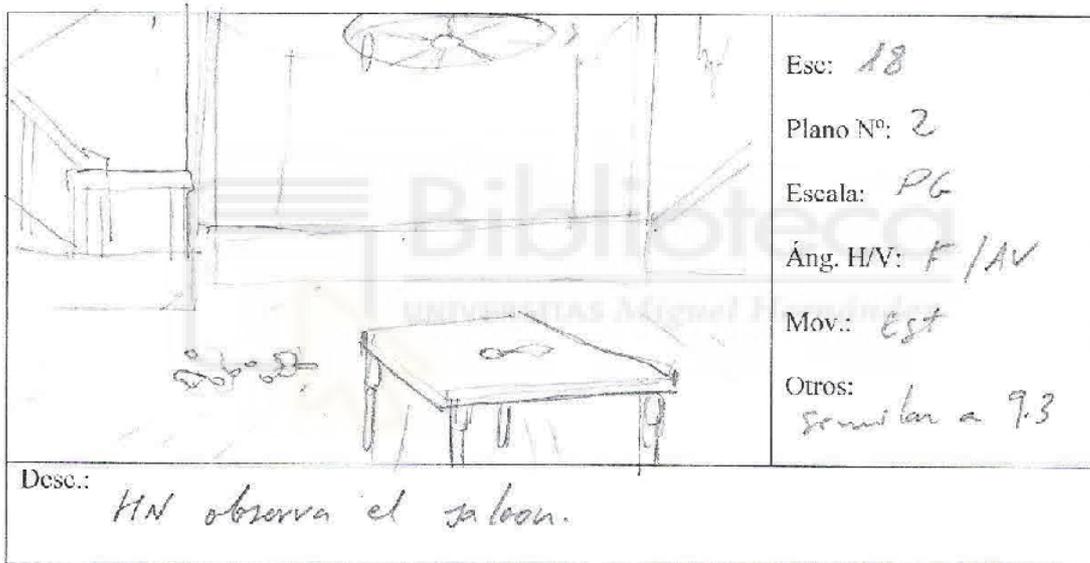
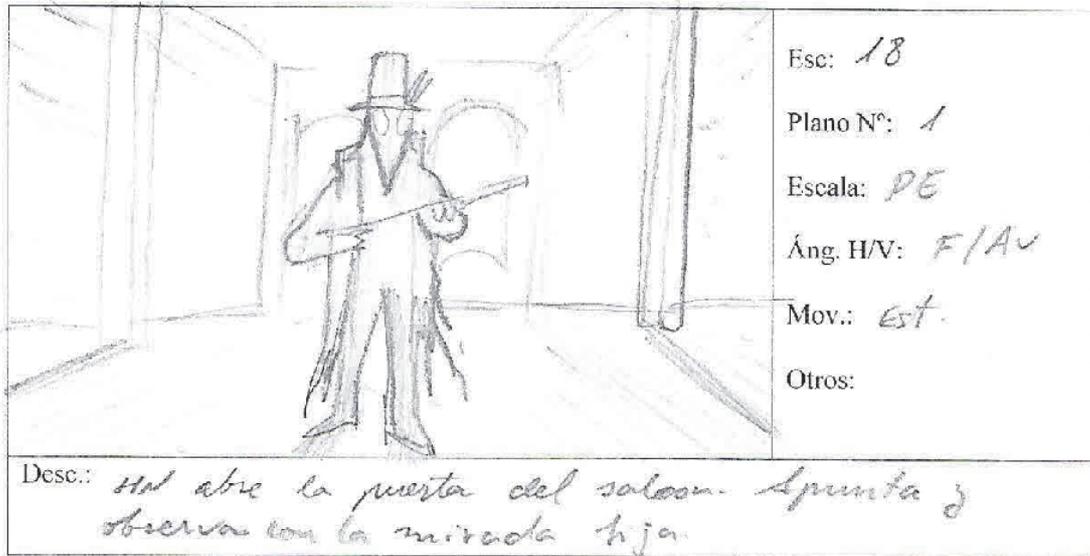


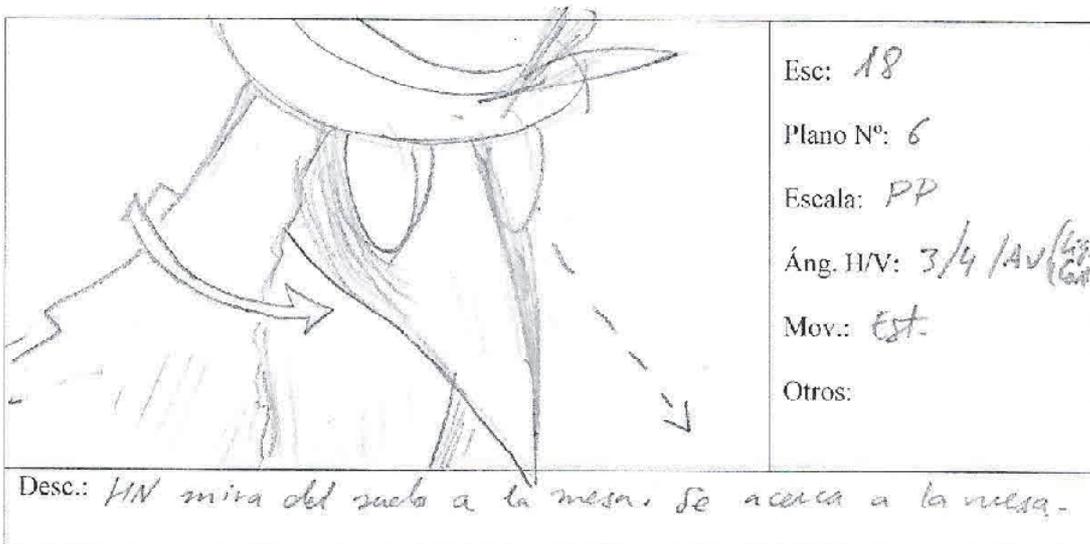
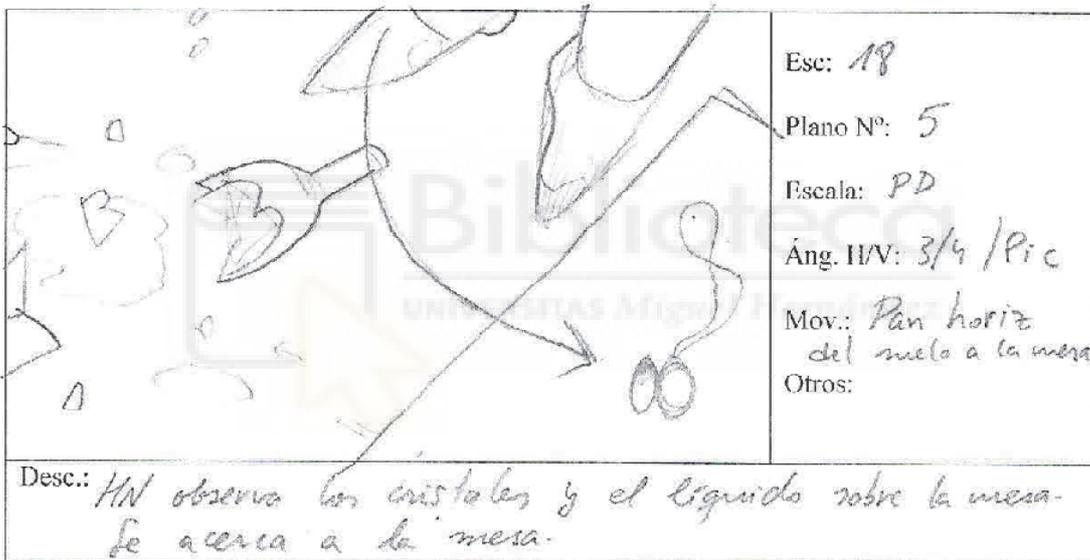
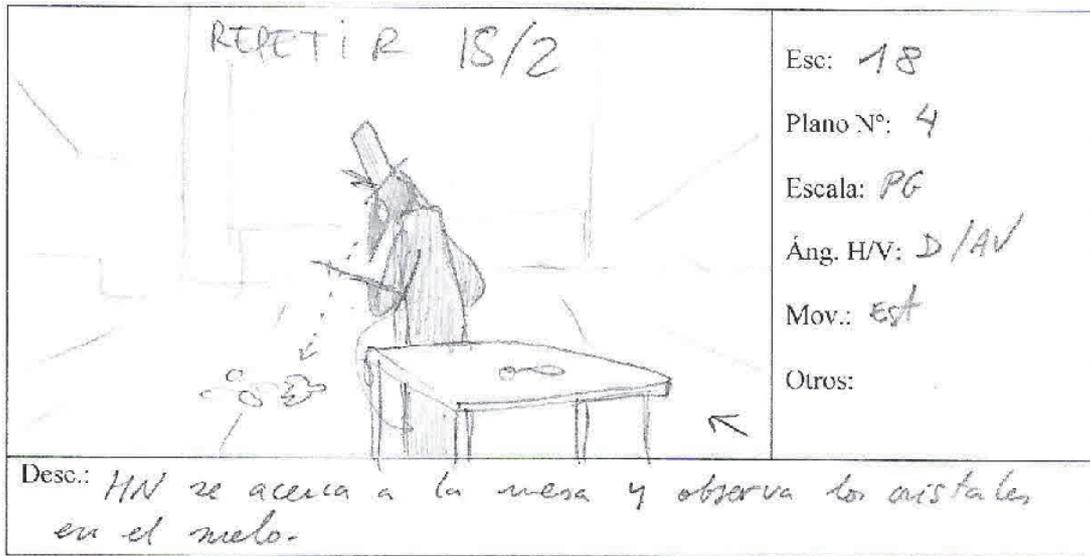
INSERTO











	<p>Esc: 18</p> <p>Plano N°: 7</p> <p>Escala: PD</p> <p>Áng. H/V: Perp / AV (60°/90°)</p> <p>Mov.: Est</p> <p>Otros:</p>
<p>Desc.: HN acaricia el esquido y coge el colgante.</p>	

	<p>Esc: 18</p> <p>Plano N°: 8</p> <p>Escala: PPL</p> <p>Áng. H/V: 3/4 / AV</p> <p>Mov.: Est</p> <p>Otros:</p>
<p>Desc.: HN levanta el colgante y lo observa. HN mira hacia la puerta y suelta el colgante.</p>	

	<p>Esc: 18</p> <p>Plano N°: 8</p> <p>Escala: PPL</p> <p>Áng. H/V: 3/4 / AV</p> <p>Mov.: Est</p> <p>Otros:</p>
<p>Desc.: HN camina hacia la puerta con su arma</p>	

ACTIVO CONTINUADO

INSERTO

	<p>Esc: 18</p> <p>Plano N°: 9</p> <p>Escala: PD</p> <p>Áng. H/V: F/AV</p> <p>Mov.: Est</p> <p>Otros:</p>
<p>Desc.: HN observa el colgante</p>	

INSERTO

	<p>Esc: 18</p> <p>Plano N°: 10</p> <p>Escala: PD</p> <p>Áng. H/V: F/AV (leg Pic)</p> <p>Mov.: Est</p> <p>Otros:</p>
<p>Desc.: El colgante vuelve a caer sobre la mesa</p>	

	<p>Esc: 18</p> <p>Plano N°: 11</p> <p>Escala: PD</p> <p>Áng. H/V: F/AV</p> <p>Mov.: Est</p> <p>Otros:</p>
<p>Desc.: la puerta se tambalea</p>	

	<p>Esc: 19</p> <p>Plano N°: 1</p> <p>Escala: PA → PPL</p> <p>Áng. H/V: 3/4 /AV</p> <p>Mov.: Est</p> <p>Otros:</p>
<p>Desc.: HN sale del saloon apuntando con su arma y observa con la mirada fija.</p>	

	<p>Esc: 19</p> <p>Plano N°: 2</p> <p>Escala: PG</p> <p>Áng. H/V: F/AV</p> <p>Mov.: Est</p> <p>Otros:</p>
<p>Desc.: HN observa el poblado vacío.</p>	

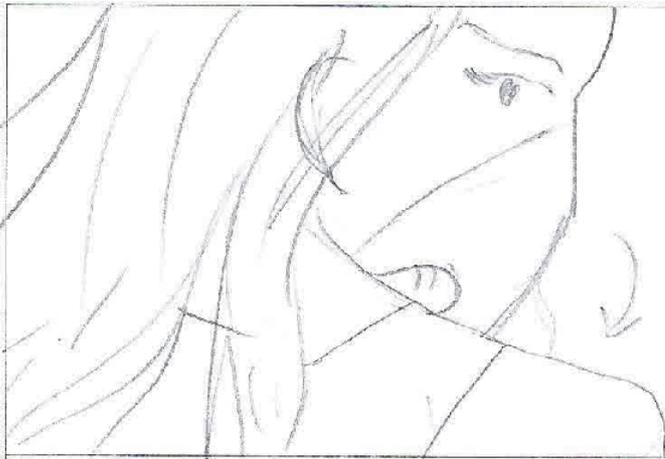
	<p>Esc: 20</p> <p>Plano N°: 1</p> <p>Escala: Mult</p> <p>Áng. H/V: F/AV</p> <p>Mov.: Pan horiz</p> <p>Otros: Coordinar!</p>
<p>Desc.: CM escondida justo a la puerta, HN desaparece. CM levanta la mirada al oír pisadas en la parte superior.</p>	



	<p>Esc: 20                  Plano N°: 2                  Escala: PD                  Áng. H/V: 3/4 / Cont                  Mov.: Est                  Otros: Subjetivo                  CM</p>
<p>Desc.: <i>Un camina por la parte superior de la caseta.</i></p>	

	<p>Esc: 20                  Plano N°: 3                  Escala: PPL                  Aug. H/V: 3/4 / AV                  Mov.: Est.                  Otros:</p>
<p>Desc.: <i>CM sigue las pisadas y sale de campo sigilosamente.</i></p>	

	<p>Esc: 21                  Plano N°: 1                  Escala: PM                  Áng. H/V: F / AV                  Mov.: Est                  Otros:</p>
<p>Desc.: <i>CM camina sigilosamente por el pasillo. Oye pisadas, se detiene y se gira, sin ver a nadie.</i></p>	



Esc: 21  
 Plano N°: 2  
 Escala: PPP  
 Áng. H/V: D/AV  
 Mov.: Est.  
 Otros:

Desc.: CM se gira pero no ve a nadie. Vuelve la vista al frente.



Esc: 21  
 Plano N°: 3  
 Escala: PPL  
 Áng. H/V: Perfil /AV  
 Mov.: Est.  
 Otros: Diagonal

Desc.: CM vuelve la vista al frente y HN está ante ella. HN la arroja al suelo por la izquierda.



Esc: 21  
 Plano N°: 4  
 Escala: PG  
 Áng. H/V: 3/4 /AV  
 Mov.: Est.  
 Otros:

Desc.: HN se abalanza sobre CM, forcejean y le arroja su arma cerca de la laneta del sheriff.



Esc:	21
Plano N°:	5
Escala:	PPL
Áng. H/V:	3/4/Cont.
Mov.:	Est
Otros:	

Desc.: Forcejean, HN dice diálogos, CM esquiva el rifle y HN cae al suelo.



Esc:	21
Plano N°:	6
Escala:	PPL
Áng. H/V:	3/4/Pic
Mov.:	Est.
Otros:	

Desc.: Forcejean, CM dice diálogo, esquiva el rifle, HN cae al suelo y CM se arrostra saliendo por la seda.

VOLTEAR



Esc:	31
Plano N°:	7
Escala:	Multi
Áng. H/V:	F/Vista gusano
Mov.:	Est
Otros:	

Desc.: CM se arrostra, se levanta un poco y HN le agaña del tobillo y la amaña de nuevo. Forcejean y ella sale corriendo por la recommenda.

	<p>Esc: 21</p> <p>Plano N°: 8</p> <p>Escala: PM</p> <p>Áng. H/V: 3/4 / AV (Lig Ent)</p> <p>Mov.: Est.</p> <p>Otros: HN aparece en plano desde abajo.</p>
<p>Desc.: HN se incorpora y con meticulosidad le apunta, dispara y falla. Le vuelve a disparar y falla. Esquiva la bala de CM y camina hacia la caseta del sheriff.</p>	

	<p>Esc: 21</p> <p>Plano N°: 9</p> <p>Escala: Multiescala</p> <p>Áng. H/V: 3/4 d / Lig Pic</p> <p>Mov.: Est.</p> <p>Otros:</p>
<p>Desc.: CM recupera su arma. HN le dispara y falla. Ella se gira con su arma y se apunta (toda la acción)</p>	

	<p>Esc: 21</p> <p>Plano N°: 10</p> <p>Escala: Multiescala</p> <p>Áng. H/V: 3/4 d / AV</p> <p>Mov.: Est.</p> <p>Otros:</p>
<p>Desc.: MISMA ACCIÓN QUE 21.9</p>	

INVERTIR

	<p>Esc: 21</p> <p>Plano Nº: 11</p> <p>Escala: PM</p> <p>Áng. H/V: 3/4 / AV</p> <p>Mov.: Est</p> <p>Otros: repite acting de 21.9</p>
<p>Desc.: CN se gira, esquivando la bola, la despara -                  Entre en la caseta del sheriff</p>	

INVERTIR

	<p>Esc: 22</p> <p>Plano Nº: 1</p> <p>Escala: PD</p> <p>Áng. H/V: Perfil / AV</p> <p>Mov.: Est</p> <p>Otros: Mano izquierda</p>
<p>Desc.: HN abre la puerta lentamente (entra la mano) en el encuadre y entra en la caseta</p>	

	<p>Esc: 23</p> <p>Plano Nº: 1</p> <p>Escala: PA</p> <p>Áng. H/V: 3/4 / AV</p> <p>Mov.: Est</p> <p>Otros: similar a 6.1</p>
<p>Desc.: HN entra en la caseta y observa la celada</p>	

HIJEECC



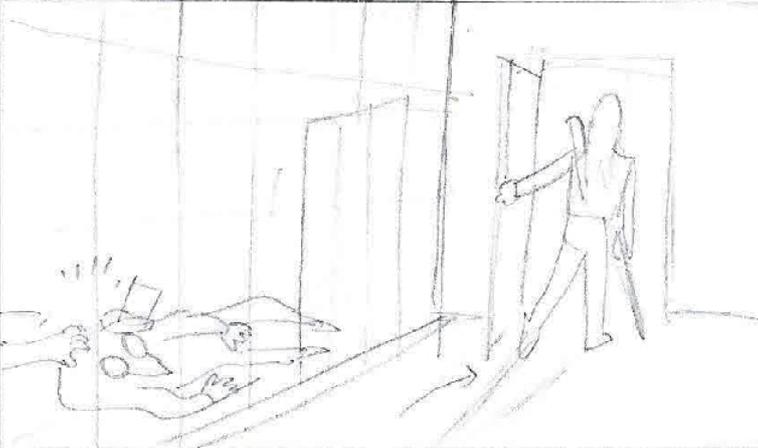
Esc: 23  
Plano N°: 2  
Escala: PP  
Áng. H/V: 3/4 / AV  
Mov.: Est.  
Otros:

Desc.: HW oye la puerta, se gira hacia CM.



Esc: 23  
Plano N°: 3  
Escala: PPL  
Áng. H/V: 3/4 / AV  
Mov.: Est.  
Otros:

Desc.: CM le golpea con el arma y cota a negro.



Esc: 24  
Plano N°: 1  
Escala: PG  
Áng. H/V: 3/4 / AV  
Mov.: Est.  
Otros: Similar a 6.5

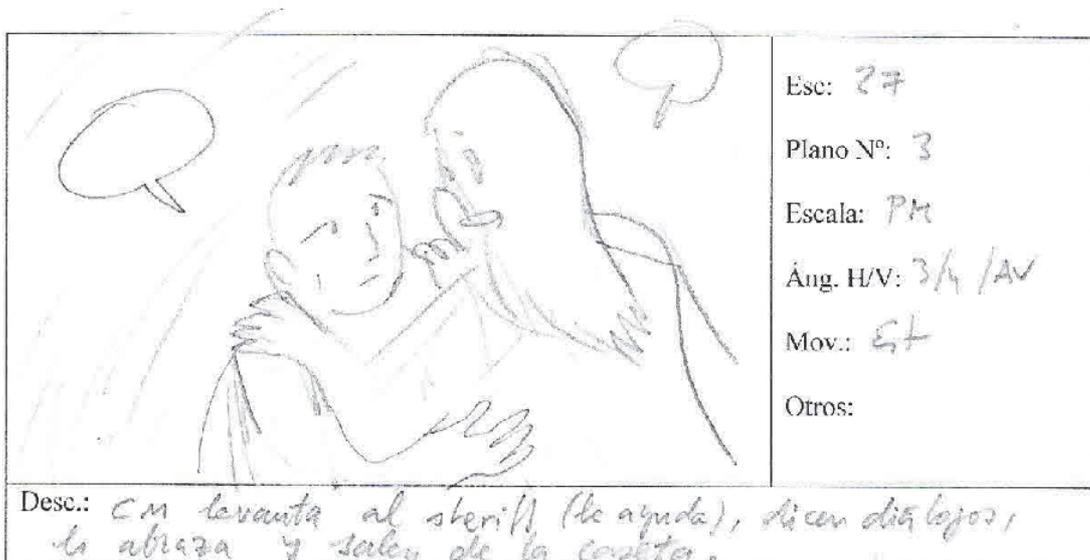
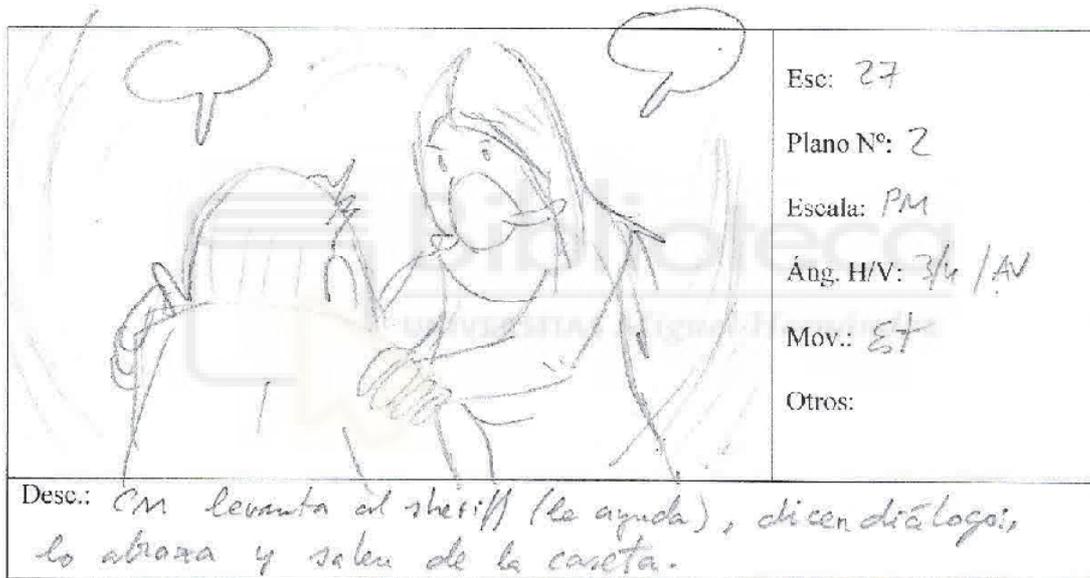
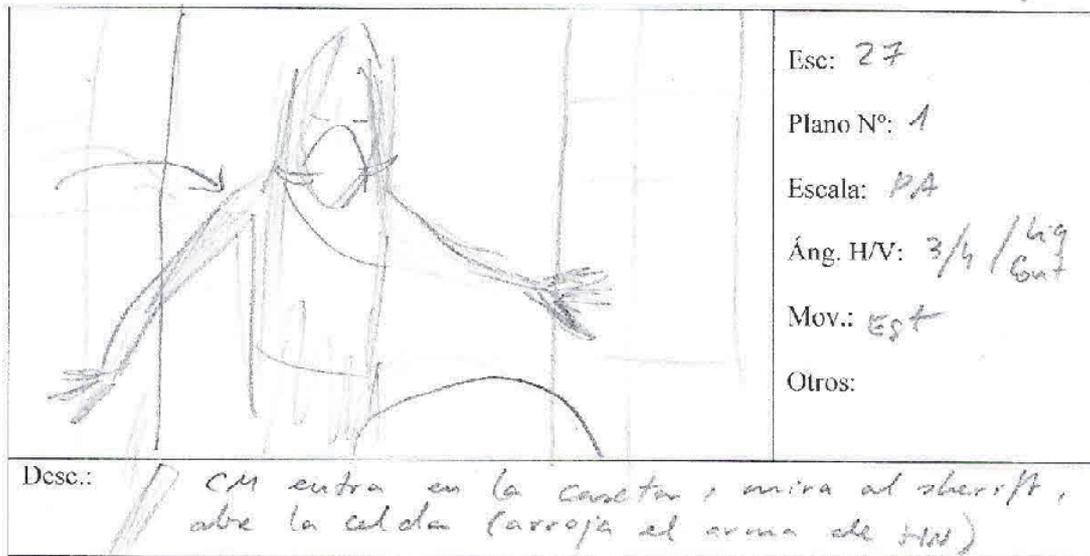
Desc.: CM cierra la celda, se oyen rugidos y HW es arrastrado a la oscuridad. El forcejeo se acentúa y desaparece. Ella abandona la caseta.

	<p>Esc: 25</p> <p>Plano N°: 1</p> <p>Escala: PG</p> <p>Áng. H/V: Cont/F</p> <p>Mov.: Est.</p> <p>Otros: Recurso también para 26.1</p>
<p>Desc.: El sol se está poniendo entre las montañas.</p>	

	<p>Esc: 26</p> <p>Plano N°: 1</p> <p>Escala: PE</p> <p>Áng. H/V: 3/4 /AV</p> <p>Mov.: Est</p> <p>Otros:</p>
<p>Desc.: CM está sentada fuera de la caseta, observa el sol, tiene la revelación y entra en la caseta a sus espaldas.</p>	

INSERTO

	<p>Esc: 26</p> <p>Plano N°: 2</p> <p>Escala: PD</p> <p>Áng. H/V: 3/4 /AV</p> <p>Mov.: Est</p> <p>Otros:</p>
<p>Desc.: CM tiene la revelación en su mirada y se levanta yendo a la caseta.</p>	





Esc: 28

Plano N°: 1

Escala: PPL/PM

Áng: F/AV

Mov: Est

Otro:

- Mostrar + rostro de CM
- Probar PPP de CM cuando sonríe.

Desc: CM y el sheriff salen de la caseta.  
 CM se quita la máscara, sonríe. Se abrazan.  
 (Toda la Esc. 28)

	<p>Esc: 29</p> <p>Plano N°: 1</p> <p>Escala: PD</p> <p>Áng. H/V: F/Pic.</p> <p>Mov.: Est.</p> <p>Otros: Funde a negro</p>
<p>Desc.: máscara del médico junto a manchas de sangre.</p>	

	<p>Esc: 30</p> <p>Plano N°: 1</p> <p>Escala: PG → PA</p> <p>Áng. H/V: F/AV</p> <p>Mov.: Est.</p> <p>Otros: noche americana</p>
<p>Desc.: CM y el sheriff abandonan el poblado.</p>	

Ojo con el ojo

	<p>Esc: 30</p> <p>Plano N°: 2</p> <p>Escala: PD</p> <p>Áng. H/V: F/AV</p> <p>Mov.: Acompañamiento de retroceso</p> <p>Otros: Noche americana</p>
<p>Desc.: CM lleva de nuevo el colgante.</p>	

	<p>Esc: 31                  Plano N°: 1                  Escala: PPL                  Áng. H/V: 3/4 / <sup>Log.</sup> Cont.                  Mov.: Est                  Otros: Similar a fin de 2.2 / Noche americana.</p>
<p>Desc.: Ahorcado baja la mirada del cielo estrellado. Dice diálogos.</p>	

	<p>Esc: 31                  Plano N°: 2                  Escala: PG                  Áng. H/V: F / Cont.                  Mov.: Est.                  Otros:</p>
<p>Desc.: Ahorcado observa el cielo estrellado.</p>	

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">                 (B)                  PAN                  vertical                  (A)             </p>		<p>Esc: 32                  Plano N°: 1                  Escala: PG                  Áng. H/V: F / AV → cont                  Mov.: Pan ascend.                  Otros: Controlar distancias en el camino.</p>
<p>Desc.: Cu y sherkh se alejan (salen de playa). Se descubre el cielo y las dos lunas. Encadenada a violeta y se oye la última voz en off-</p>		

THE END

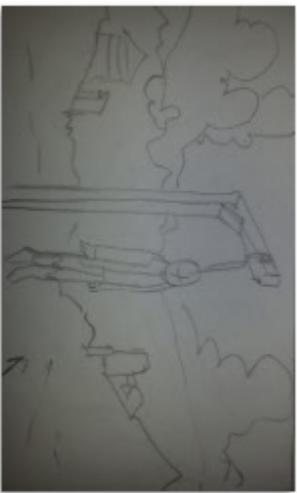
## **ANEXO V. GUIÓN TÉCNICO DEL CORTOMETRAJE *HELL WEST* (FRAN MATEU, 2018)**

Por último, se adjunta el guion técnico del cortometraje el cual se tuvo en cuenta tanto en la fase de rodaje como en la fase de montaje, si bien cabe destacar que, el elemento más utilizado en el montaje fue el storyboard recogido en el anterior anexo del trabajo.

Esta documentación ha sido elaborada por la Escuela de Cine UMH y tomada en consideración en este trabajo de fin de grado.



## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

ESC.	PLANO Nº	ESCALA	ÁNG. H/V	MOV.	DESCRIPCIÓN	DIÁLOGO	IMAGEN
2	1	PG	3/4 / Lig. Cont.	Est.	La horca se convierte en imagen real		
2	2	PD a PP	3/4 / Lig. Cont.	Pan. asc.	Ahorcado se despierta, observa al espectador, dice diálogo y levanta su mirada al cielo.	AHORCADO (En <i>off</i> )  Hay historias que han desaparecido porque nadie las recuerda...	
2	3	PG	F / Cont.	Est.	Cielo verdoso. Encadena con cielo de Esc. 3	AHORCADO (En <i>off</i> )  Y hay historias que han desaparecido porque ocurrieron en poblados malditos que nadie quiere volver a recordar.	

## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

3	1	PG	F / Cont.	Pan. desc.	Desde el cielo aparece el poblado poco a poco.		
3	1	PG	F / Cont.	Pan. desc.	Aparece el título sobre el cielo y desaparece. Empiezan a oírse los pasos.	<b>AHORCADO</b> (En <i>off</i> ) Ésta es una de esas historias. La historia del poblado maldito de Hell West.	
3	1	PG / Mult.	D / Av.	Pan. desc.	Al seguir bajando, se ve a CM, que se gira y mira al suelo. Avanza al poblado, viéndose lo que arrastra.		

## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

4	1	PG	3/4 / Av.	Est.	CM entra en el poblado. Sale de campo.		
5	1	PG	Perfil / Av.	Est.	CM llega a la entrada de la caseta y entra.		
6	1	PA	3/4 / Av.	Est.	CM entra, desenfunda el arma y observa la celda. Contraluz.		

## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

6	2	PM	D / Av.	Est.	CM observa la celda.		
6	3	PP	3/4 / Av.	Est.	CM observa la celda.		
6	4	PD	3/4 / Pic.	Est.	Algo en la sombra empieza a gruñir.		

## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

6	5	PG	3/4 / Av.	Est.	CM arroja lo que ha traído consigo dentro de la celda, la cierra y se va cerrando la puerta. Movimientos mecánicos.		
7	1	PG - PA	3/4 / Av.	Est.	CM sale de la caseta, se guarda el arma y camina hacia el saloon.		
8	1	GPG	3/4 / Pic.	Est.	CM camina hacia el saloon (y entra).		

## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

9	1	PA	F / Av.	Est.	CM entra en el saloon, avanza un poco y se detiene (probar también saliendo de campo a continuación). Contraluz.		
9	2	PG	3/4 / Pic.	Est.	CM se acerca hasta la mesa.		
9	3	PG	F / Av.	Est.	CM deja el arma sobre la mesa (entra en campo por la derecha). Contracampo.		

## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

9	4	PM	3/4 / Av.	Est.	CM se quita la máscara, la deja sobre la mesa y se sienta.		
9	5	PP	3/4 / Av.	Est.	CM se quita la máscara de gas (repite acción). Inserto.		
9	6	PM	3/4 / Av.	Est.	CM levanta el colgante, dice diálogo, lo arranca, lo deja en la mesa, bebe y deja la botella bruscamente, manchando la superficie. Encuadre 9.4.	CONNIE MALONE Marty ...	

## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

9	7	PP	3/4 / Av.	Est.	Misma acción que en 9.6. Encuadre 9.5.	CONNIE MALONE Marty...	
9	8	PD	3/4 / Pic.	Est.	CM abre el colgante, viéndose la foto del sheriff.		
10	1	PG	F / Av.	Est.	MS y BC están en la entrada del poblado. Teleobjetivo.		

## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

10	2	PP	3/4 / Av.	Est.	BC le pregunta a MS y se congela la imagen. Observa cómo avanza KS.	BIG CANDY ¿Crees que vendrá de verdad?	
10	3	PPL	3/4 / Av.	Est.	MS responde, se congela la imagen, se oye el silbido, se gira y observa cómo avanza KS.	MAX SLIM Por su bien, más le vale.	
10	4	PG	F / Av.	Est.	KS aparece desde el fondo, se congela la imagen y camina saliendo de plano.		

## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

10	5	PG	F / Av.	Est.	<p>KS llega hasta MS y BC y se detiene. BC la mira perplejo. Utilizar mismo plano que en 10.1.</p>		
10	6	PPL	3/4 / Av.	Est.	<p>KS hace acción, dice diálogo, enfunda el arma y cuenta la maldición.</p>	<p><b>KIMERA STEAM</b></p> <p>¿Pensabais que no vendría?</p> <p>¿Big Candy?</p> <p>Quieto ahí, Big Candy. Como des un paso más, te volaré la cabeza y me haré un llavero con el resto de tu cuerpo.</p> <p>Sí...</p> <p>En Hell West vivían el sheriff Marty Mc Gregor y su hermano, el doctor Conrad Mc Gregor...</p>	

## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

10	7	PPL	3/4 / Av.	Est.	<p>BC le dice diálogo y le observa con mayor desseo. Empieza a caminar un poco hacia ella y retrocede.</p>	<p><b>BIG CANDY</b> No, no... ¡Para nada!</p>	
10	8	PPL	3/4 / Av.	Est.	<p>MS dice sus diálogos, mira a BC con desaprobación y le pregunta a KS sobre Hell West. Mira a BC dos veces, hasta que muere.</p>	<p><b>MAX SLIM</b> Él es Big Candy. Sí, es Big Candy. (pausa) Es mi socio. Hell West... ¿Estás segura de que es aquí? Entonces este sucio poblado tiene los días contados... (pausa) Pero... ¿cómo conoces tú esa historia? Lo que aún no tengo claro es por qué deberíamos confiar en ti. Está bien, acabaremos con esto lo más rápido posible. Cobraremos la recompensa y después</p>	

## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

10	9	PA	3/4 / Lig. Cont.	Est.	KS desenfunda su arma, dice diálogo y vuelve a enfundarla.	cada uno se irá por su la... <b>KIMERA STEAM</b> Quieto ahí, Big Candy. Como des un paso más, te volaré la cabeza y me haré un llavero con el resto de tu cuerpo.	
10	10	GPG	F / Av.	Est.	MS observa al poblado (subjetivo).		
12	1	GPG	F / Av.	Est.	La viñeta del poblado encadena con su imagen real.		

## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

12	2	PPL	3/4 / Av.	Est.	KS se queda en silencio, dice diálogo, mira al vacío, muere MS, se gira al HN, dice diálogo y muere.	<p>KIMERA STEAM</p> <p>Yo... yo antes vivía aquí, antes de que ocurriese todo aquello y se bautizase a este poblado con ese nombre maldito. (pausa) Antes de que llegara Connie Malone, yo estaba muy unida al sheriff Mc Gregor...</p> <p>Bueno, el asunto es que el sheriff Mc Gregor se encuentra escondido en el poblado. Acabaremos con él y llevaremos su cadáver a West Rock para cobrar la recompensa.</p> <p>Yo he vivido aquí, conozco todos los recovecos de Hell West. ¿Pero qué...?</p>	
----	---	-----	-----------	------	--	--	---

## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

12	3	PPL	3/4 / Av.	Est.	BC mira a MS pensativo dos veces, empieza a gritar y muere. Similar a 10.7.		
12	4	PG a PA	F / Av.	Zoom in	EL HN dispara dos veces y camina hacia el saloon. Similar a 10.4.		
13	1	PG (Multi.)	F / Lig. Cont.	Est.	HN deja atrás los cadáveres y camina hacia el poblado.		

## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

13	2	PM	F / Lig. Cont.	Mov. retroceso. Acompañamiento	HN avanza lentamente por la calle principal apuntando con su rifle.		
13	3	PG	3/4 / Pic.	Est.	HN avanza por la calle principal.		
14	1	PM	3/4 / Lig. Pic.	Est.	CM está de pie mirando al exterior jadeando, da un paso atrás y cae la botella.		

## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

14	2	PG	F / Av.	Est.	CM mira al exterior. Ligero zoom in en postpro.		
14	3	PD	D / Lig. Pic.	Est.	CM da un paso atrás, golpea la mesa y la botella cae rodando al suelo.		
15	1	PPL	Perfil / Av.	Est.	HN oye el sonido, gira su cabeza hacia el saloon y camina hacia allí.		

## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

15	2	PG	F / Av.	Est.	HN mira al saloon (inserto) y camina hacia allí.		
16	1	PP	3/4 / Lig. Pic.	Est.	CM se gira y mira la botella hecha añicos.		
16	2	PD	F (Subj.) / Pic.	Est.	La botella en el suelo hecha añicos.		

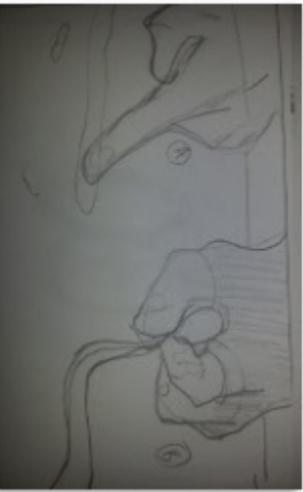
## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

17	1	PM	D / Av.	Acompañamiento avance	HN camina hacia el saloon.		
18	1	PE	F / Av.	Est.	HN abre la puerta del saloon. Apunta y observa con la mirada fija.		
18	2	PG	F / Av.	Est.	HN observa el saloon. Similar a 9.3.		

## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

18	3	PP	F / Av.	Est.	HN dice los dos diálogos y sale de campo hacia la mesa.	HOMBRE DE NEGRO ¡Connie Malone! ¡Sé que estás aquí! ¡He venido a por él!	
18	4	PG	D / Av.	Est.	HN se acerca a la mesa y observa los cristales en el suelo.		
18	5	PD	3/4 / Pic.	Pan. hor. del suelo a la mesa	HN observa los cristales y el líquido sobre la mesa. Se acerca a la mesa.		

## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

18	6	PP	3/4 / Av. (Lig. Cont.)	Est.	HN mira del suelo a la mesa. Se acerca a la mesa.		
18	7	PD	Perf. / Av. (Lig. Pic.)	Est.	HN acaricia el líquido y coge el colgante.		
18	8	PPL	3/4 / Av.	Est.	HN levanta el colgante y lo observa. HN mira hacia la puerta y suelta el colgante.		

## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

18	8	PPL	3/4 / Av.	Est.	HN camina hacia la puerta con su arma.		
18	9	PD	F / Av.	Est.	HN observa el colgante.		
18	10	PD	F / Av. (Lig. Pic.)	Est.	El colgante vuelve a caer sobre la mesa.		

## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

18	11	PD	F / Av.	Est.	La puerta se tambalea.		
19	1	PA a PPL	3/4 / Av.	Est.	HN sale del saloon apuntando con su arma y observa con la mirada fija.		
19	2	PG	F / Av.	Est.	HN observa el poblado vacío.		

## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

20	1	Mult.	F / Av.	Pan. hor.	CM escondida junto a la puerta, HN desaparece. CM levanta la mirada al oír pisadas en la parte superior.		
20	2	PD	3/4 / Cont.	Est.	HN camina por la parte superior de la caseta.		
20	3	PPL	3/4 / Av.	Est.	CM sigue las pisadas y sale de campo sigilosamente.		

## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

21	1	PM	F / Av.	Est.	CM camina sigilosamente por el pasillo. Oye pisadas, se detiene y se gira, sin ver a nadie.		
21	2	PPP	D / Av.	Est.	CM se gira pero no ve a nadie. Vuelve la vista al frente.		
21	3	PPL	Perf. / Av.	Est.	CM vuelve la vista al frente y HN está ante ella. HN la arroja al suelo por la izquierda.		

## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

21	4	PG	3/4 / Av.	Est.	HN se abalanza sobre CM, forcejean y le arroja su arma cerca de la caseta del sheriff.		
21	5	PPL	3/4 / Cont.	Est.	Forcejean, HN dice diálogos, CM esquiva el rifle y HN cae al suelo.	<p><b>HOMBRE DE NEGRO</b></p> <p>¿Dónde está mi hermano?! ¡Vengo a acabar lo que empecé!</p> <p><b>CONNIE MALONE</b></p> <p>¡Tendrás que acabar conmigo primero!</p> <p><b>HOMBRE DE NEGRO</b></p> <p>¡Me parece razonable!</p>	
21	6	PPL	3/4 / Pic.	Est.	Forcejean, CM dice diálogos, esquiva el rifle, HN cae al suelo y CM se arrastra saliendo por la izquierda.	<p>Se repite diálogo de 21.5.</p>	

## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

21	7	Multi.	F / Vista gusano	Est.	CM se arrastra, se levanta un poco y HN le agarra del tobillo y la arroja de nuevo. Forcejean y ella sale corriendo por la izquierda.		
21	8	PM	3/4 / Av. (Lig. Cont.)	Est.	HN se incorpora (aparece en plano desde abajo) y con meticulosidad le apunta, dispara y falla. Le vuelve a disparar y falla. Esquivó la bala de CM y camina hacia la caseta del sheriff.		
21	9	Multi.	3/4 d / Lig. Pic.	Est.	CM recupera su arma. HN le dispara y falla. Ella se gira con su arma y se apuntan (toda la acción).		

## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

21	10	Mult.	3/4 d / Lig. Pic.	Est.	Misma acción que 21.9.		
21	11	PM	3/4 / Av.	Est.	CM se gira, esquivava la bala, le dispara. Entra en la caseta del sheriff. Repite acting de 21.9.		
22	1	PD	Perf. / Av.	Est.	HN abre la puerta lentamente (entra la mano izquierda en el encuadre) y entra en la caseta.		

## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

23	1	PA	3/4 / Av.	Est.	HN entra en la caseta y observa la celda. Simular a 6.1.		
23	2	PP	3/4 / Av.	Est.	HN oye la puerta, se gira hacia CM.		
23	3	PPL	3/4 / Av.	Est.	CM le golpea con el arma y corta a negro.		

## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

24	1	PG	3/4 / Av.	Est.	CM cierra la celda, se oyen rugidos y HN es arrastrado a la oscuridad. El forcejeo se acentúa y desaparece. Ella abandona la caseta. Similar a 6.5.		
25	1	PG	F / Cont.	Est.	El sol se está poniendo entre las montañas.		
26	1	PE	3/4 / Av.	Est.	CM está sentada fuera de la caseta, observa el sol, tiene la revelación y entra en la caseta a sus espaldas.		

## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

26	2	PD	3/4 / Av.	Est.	CM tiene la revelación en su mirada y se levanta yendo a la caseta.		
27	1	PA	3/4 / Lig. Cont.	Est.	CM entra en la caseta, mira al sheriff, abre la celda (arroja el arma de HN).		
27	2	PM	3/4 / Av.	Est.	CM levanta al sheriff (le ayuda), dicen diálogos, lo abraza y salen de la caseta.	<p>SHERIFF MARTY MC GREGOR</p> <p>Co... Connie... (pausa) ¿Qué ha pasado?</p> <p>CONNIE MALONE</p> <p>Sólo ha sido una pesadilla.</p>	

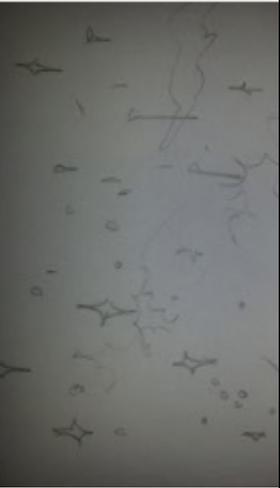
## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

27	3	PM	3/4 / Av.	Est.	CM levanta al sheriff (le ayuda), dicen diálogos, lo abraza y salen de la caseta.	<p>SHERIFF MARTY MC GREGOR</p> <p>Co... Connie... (pausa) ¿Qué ha pasado?</p> <p>CONNIE MALONE</p> <p>Sólo ha sido una pesadilla.</p>	
28	1	PPL / PM	F / Av.	Est.	CM y el sheriff salen de la caseta. CM se quita la máscara, sonríe. Se abraza (toda la Esc. 28). Mostrar más rostro de CN. Probar PPP de CM cuando sonríe.		
29	1	PD	F / Prc.	Est.	Máscara del médico junto a manchas de sangre. Funde a negro.		

## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

30	1	PG a PA	F / Av.	Est.	CM y el sheriff abandonan el poblado. Noche americana.		
30	2	PD	F / Av.	Acompañamiento de retroceso	CM lleva de nuevo el colgante. Noche americana.		
31	1	PPL	3/4 / Lig. Cont.	Est.	Ahorcado baja la mirada del cielo estrellado. Dice diálogo. Similar a fin de 2.2. Noche americana.	AHORCADO Y así, cuando el día abrazó a la noche y murió el último cuervo de Hell West, aquella maldición llegó a su fin.	

## HELL WEST - GUIÓN TÉCNICO

31	2	PG	F / Cont.	Est.	Ahorcado observa el cielo estrellado. Noche americana.		
32	1	PG	F / Av. a Cont.	Pan. asc.	CM y sheriff se alejan (salen de plano). Se descubre el cielo y las dos lunas. Noche americana. Encadena a viñeta y se oye la última voz en off.	AHORCADO (En <i>off</i> ) Y nunca más se volvió a pronunciar el nombre de Hell West... Nunca más.	