

memoria

**comunicación
audiovisual**

2017-2018



TÍTULO: EXPERIMENTACIÓN CON LAS NARRATIVAS MODERNAS:
REALIZACIÓN DEL CORTOMETRAJE *BATIDO VERDE DEL DÍA*

ESTUDIANTE: Moledano Martínez, Claudia

DIRECTOR/A: Martínez Cano, Francisco Julián

CODIRECTOR/A:

PALABRAS CLAVE: cortometraje; producción audiovisual; dirección; guion; filmación; juventud

KEYWORDS: shortfilm; audiovisual production; directing; script; shooting; youth

RESUMEN: Este trabajo de fin de grado desarrolla el proceso de documentación y realización del cortometraje propio *Batido verde del día (2018)*. Una obra audiovisual que explora temas actuales como el comportamiento de la juventud en España, influenciado por el género cinematográfico *mumblecore*. Tras haber realizado una revisión de algunas teorías sociológicas de autores como Bauman o Lipovetsky, se comenzó a rodar el proyecto, utilizando una estructura narrativa y una edición de corte moderno. Con idea de innovar y experimentar, se han utilizado estos recursos para crear un retrato de la generación *millennial* y sus inquietudes.

ABSTRACT: This final degree project develops the process of documentation and production of the own short film *Batido verde del día (2018)*. An audiovisual production that explores current issues such as the behavior of youth in Spain, influenced by *mumblecore* genre. After reviewing some sociological theories by authors such as Bauman or Lipovetsky, the project started to be shot, using a modern narrative and editing. With the intention of innovating and experimenting, these resources have been used to form a portrait of the *millennial* generation and its concerns.



ÍNDICE

1.INTRODUCCIÓN, OBJETIVOS, HIPÓTESIS Y REFERENTES	1
1.1. INTRODUCCIÓN	1
1.2. OBJETIVOS	1
1.3. HIPÓTESIS	2
1.4. ESTADO DE LA CUESTIÓN	2
1.4.1. REFERENTES TEMÁTICOS	3
1.4.2. REFERENTES VISUALES Y FORMALES	4
1.4.3. REFERENTES CONCEPTUALES	6
2. METODOLOGÍA	9
3. RESULTADOS	10
3.1. PREPRODUCCIÓN	10
3.1.1. SINOPSIS	10
3.1.2. ARGUMENTO	10
3.1.3. PERSONAJES	11
3.1.4. LOCALIZACIÓN	13
3.1.5. ESTRUCTURA NARRATIVA	13
3.1.6. GUIÓN LITERARIO	15
3.2. FASE DE PRODUCCIÓN	15
3.2.1. RODAJE	16
3.3. POSTPRODUCCIÓN	17
3.3.1. EDICIÓN	17
3.3.2. DIFUSIÓN	21
4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	22
4.1. DISCUSIÓN	22
4.2. CONCLUSIONES	23
5. BIBLIOGRAFÍA	25
5.1. FILMOGRAFÍA	26
6. ANEXOS	29

1.INTRODUCCIÓN, OBJETIVOS, HIPÓTESIS Y REFERENTES

1.1. INTRODUCCIÓN

Mi propuesta de trabajo de fin de grado consiste en la realización y dirección de una pieza audiovisual que abordaremos durante el presente documento: el cortometraje titulado *Batido verde del día* (2018).

La finalidad de este proyecto es explorar las nuevas formas narrativas modernas, descriptivas y contemplativas próximas al género *mumblecore*, evitando construir un conflicto sólido y huyendo de las estructuras más clásicas. Mediante *Batido verde del día* se experimenta con un guion que gira alrededor de una conversación y en el que no hay una evolución ni por parte de las acciones ni de los protagonistas, los cuales comienzan y terminan en el mismo estado.

Para que la falta de conflicto no resulte aburrida para el espectador, se realiza un montaje cercano a lo experimental, haciendo la edición llamativa mediante la superposición de planos y multipantallas, en las cuales se representan las anécdotas que los protagonistas van narrando y la tecnología con la que interactúan.

Estos recursos se utilizan para contar una historia contemporánea, sobre la generación *millennial* y la juventud de hoy en día sobre todo en España. Todo esto plasmado a través de dos personajes que se encuentran en una cafetería.

1.2. OBJETIVOS

Los objetivos de este proyecto son los siguientes:

- Ser capaz de producir una obra audiovisual propia por mí misma, desde el primer paso, escritura de guion y preproducción, hasta el último, postproducción y edición.

- Experimentar con el desarrollo de un guion de corte moderno, sin conflicto, alejado de las estructuras clásicas. Influenciado por el género *mumblecore* y las películas independientes de bajo presupuesto.
- Reflejar el comportamiento actual de la sociedad *millennial* española, desde un punto de vista personal, y desde la perspectiva de la generación Y.
- Demostrar la capacidad para realizar un cortometraje con pocos recursos, ya que considero que este es el cine de mi generación.
- Profundizar y aprender sobre la dirección de actores y actrices, entendida como una de las facetas clave de la dirección audiovisual.

1.3. HIPÓTESIS

El objetivo de la realización del presente cortometraje trata de comprobar si las narrativas modernas son el mejor mecanismo cinematográfico para llevar a cabo un retrato de la generación *millennial*.

Para abordar esta cuestión se estudia la situación actual de las producciones de corte moderno y su efectividad e interés ante su audiencia. Además, se analiza cómo estas afectan y se aplican a los relatos que tratan la juventud y la generación Y, como foco principal.

1.4. ESTADO DE LA CUESTIÓN

El cine moderno es cada vez más popular, y el *mumblecore* es uno de sus máximos exponentes. El nombre de esta estética se escuchó por primera vez en el festival South by Southwest en 2005 con la película *Funny Ha Ha* (Bujalski, 2002). El género evolucionó a partir de las películas independientes de EE.UU y sus mayores referentes son autores como John Cassavetes o Richard Linklater (Stucchi, 2016).

1.4.1. REFERENTES TEMÁTICOS

Como referentes temáticos se utilizan eventos y gente de mi alrededor, situaciones cotidianas, amigos y conversaciones de mi entorno. El cortometraje está muy influenciado por anécdotas para dar más realismo a los personajes y a la historia. De hecho, los protagonistas están basados en personas existentes y en sus experiencias.

Para el desarrollo de la historia, otra gran influencia es el escritor norteamericano Tao Lin y en particular su libro *Robar en American Apparel* (Lin, 2012), ya que suele retratar la generación *millennial* y postmodernista de EE.UU desde un punto de vista autobiográfico, donde abundan situaciones ridículas y cotidianas con un pequeño toque de comedia. En sus relatos no suele haber una trama sólida, narrando tan solo las vidas de una generación en la que se incluye.

Como referentes temáticos también son de gran influencia las películas estadounidenses de género *mumblecore* como *El placer de ser robado* (Safdie, 2008), *Frances Ha* (Baumbach, 2013) (ver figura 1) o *Almost in Love* (Neave, 2011). Obras que tratan las vivencias de gente joven, perdida en sus propias circunstancias y que buscan un aliciente o cumplir sus objetivos. Son películas que no cuentan con el peso de una gran trama, en general huyen de la narración clásica y buscan representar una parte de la sociedad mediante la descripción de sus acciones. Obras más contemplativas, en las que los personajes modernos guían la narración.

Así como las producciones *Girls* (Dunham, 2012-2017) y *Tiny Furniture* (Dunham, 2010) de Lena Dunham, referentes clave de esta estética. La autora retrata la vida de los *millennials* usando el drama y la comedia.



Figura 1. Fotograma de *Frances Ha* (Baumbach, 2013). Fuente: nofilmschool.com

1.4.2. REFERENTES VISUALES Y FORMALES

Dentro de los referentes visuales podemos encontrar de nuevo las obras de los hermanos Safdie (ver figura 2) o Noah Baumbach. Los aspectos formales del género *mumblecore* y el cine de bajo presupuesto están presentes durante toda la producción de *Batido verde del día*. Recursos como los planos grabados con cámara en mano, el desenfoque de la imagen, el ruido visual y los planos cortos están activos durante toda la obra, ya que se quiere destacar estos aspectos visuales populares entre estas películas independientes.



Figura 2. Fotograma de *El placer de ser robado* (Safdie, 2008). Fuente: cinemataalk.wordpress

El cine español independiente es otro pilar para este proyecto, en particular películas como *Ikea 2* (Burnin' Percebes, 2016). Esta producción mezcla el cine *lo-fi* de bajo presupuesto con una edición más experimental en la que se combina y se superpone imágenes de diferentes formatos y fuentes (ver figura 3).

Otro referente formal que participa también como referente temático es el cortometraje que realicé para una asignatura de la carrera junto con tres compañeros de clase: *Hora de cierre* (Beltrán, Jimeno, Bouix y Mohedano, 2016). Este corto también es de estética *lo-fi* y sin presupuesto, grabado con cámara en mano y protagonizado por dos personajes *millennials* que comparten sus vivencias y experiencias, al igual que ocurre en *Batido verde del día*.



Figura 3. Fotograma de *Ikea 2* (Burnin' Percebes, 2016) Fuente: Filmin.

1.4.3. REFERENTES CONCEPTUALES

Batido verde del día es un cortometraje que habla de mi generación, pero pertenecer a ella no es suficiente para comenzar a desarrollar un relato, es pertinente revisar la bibliografía existente sobre la generación *millennial*, el postmodernismo y el momento actual, leer estudios y teorías sobre la relación de la sociedad contemporánea, la tecnología y el uso que se hace de esta.

Dos de los autores más importantes en este estudio son Zygmunt Bauman y Gilles Lipovetsky, quienes han tratado de reflexionar y explicar mediante diversos ensayos el momento actual. Uno de los estudios más conocidos de Bauman es el de la “modernidad líquida” (Bauman, 2016), el cual ha sido uno de los pilares teóricos para este proyecto. Mateo Girón explica en su ensayo sobre este autor:

Una modernidad en la que incluso los vínculos más íntimos se vuelven líquidos e inestables; en la que el contacto humano, también el sexual y afectivo, se vuelve inconsecuente, transaccional, efímero mientras obsesivamente se rinde culto al cuerpo y a la estricta protección del mismo frente a agentes patógenos externos como elemento primordial de retroalimentación de la escala de valores

individualista basada en la seducción interpersonal y la apariencia de bienestar.
(Mateo Girón, 2008: 5)

Modernidad Líquida (Bauman, 2016) argumenta que los tiempos están cambiando, estamos acostumbrados a que las cosas ocurran velozmente y tenemos miedo de que se queden fijas, perpetuas. Esto también genera terror entre la ciudadanía, pues todos los logros conseguidos pueden ser perdidos de un día a otro (Mateo Girón, 2008). Todo es variable, todo cambia: las relaciones, el trabajo, el consumo... La modernidad líquida afecta a los *millennials*, para quienes incluso las relaciones personales se vuelven inestables y aumenta la obsesión por el culto al cuerpo. El hedonismo se vuelve núcleo de esta nueva era, con ello el consumismo y la búsqueda de la satisfacción propia, nos movemos menos como grupo social y más como individuos solitarios.

Muy cerca de la teoría de Bauman se encuentra la de Lipovetsky, quien habla de la postmodernidad: una era individualista, consumista y egocentrista. Según este autor estamos en un época representada por Narciso, donde el 'yo' sustituye el 'nosotros'. En su libro titulado *Los tiempos hipermodernos* (Lipovetsky, 2006) enuncia el comienzo de una nueva época en la cual el postmodernismo es sustituido por el hipermodernismo. Tamés lo explica muy bien en su ensayo titulado *Lipovetsky: Del vacío a la hipermodernidad*:

Los individuos hipermodernos están más conscientes de la necesidad de comportamientos responsables, pero en sus primeros pasos son muy irresponsables, están mejor informados, y más desestructurados, son adultos inestables, más abiertos pero más influenciables, más críticos pero a la vez más superficiales, más escépticos y por supuesto, menos profundos. (Tamés, 2007: 51)

En el hipermodernismo estamos rodeados de inmediatez y el mayor objetivo es la búsqueda de nosotros mismos. Todo lo que nos rodea es fugaz, intangible y pensado para la juventud, como las redes sociales, las cuales solo hacen que alimentar nuestro ego. Ya no existen primeras necesidades y la búsqueda se encuentra en cosas

secundarias como el culto al cuerpo y el consumismo, dos cualidades que retratan a esta generación. ¿Pero qué son los *millennials*?

No hay una fecha exacta en cuanto al nacimiento de esta generación, la mayoría de autores opinan que los *millennials* es la generación nacida entre finales de los años ochenta y finales de los años noventa, habiendo una franja entre ellos de unos diez años máxima (Wells, 2015). En términos generales, un *millennial* es aquel que ha vivido el cambio de siglo y el avance tecnológico, ya que la mayoría de ellos ha crecido presenciando la evolución de los teléfonos móviles a los *smartphones* o la expansión del Internet, entre otras cosas. Son personas muy ligadas a las redes sociales, acostumbradas a los cambios y la inmediatez, hedonistas, con conciencia del medio ambiente y les gusta consumir ahorrando lo máximo posible.

Una cita que, desde mi opinión, resume muy bien la cultura *millennial* es la de Diego Alarcón e Irene Larraz “¿Cómo iba a ser desafiante una generación cuya paciencia puede medirse a partir de los 0,25 segundos que se demora Google en responder un interrogante?” (citado en Sánchez Céspedes, 2016).

A partir de estas teorías y mis propias vivencias como *millennial* se comienza a desarrollar la idea para el cortometraje. Este gira en torno a las conversaciones y acciones cotidianas de los protagonistas, mostrando así sus personalidades, reflejando esta parte de la sociedad. Mediante la falta de conflicto y usando una estructura de narrativa moderna se muestra la era hiperrealista o fluida que vivimos hoy en día, los personajes no buscan nada en particular pero vemos a través de sus acciones en el cortometraje su descontento con el mundo, el culto al cuerpo, el afán por mejorar y sentirse únicos.

2. METODOLOGÍA

La metodología empleada para el desarrollo de este proyecto ha partido de una fase de revisión bibliográfica y documentación necesaria para contextualizar y diseñar la producción del cortometraje. Se ha trabajado sobre teorías sociológicas para construir los pilares de la preproducción, y sobre unos referentes temáticos y formales que han ayudado a dar forma al estilo del producto audiovisual.

Tras esta primera fase, se comenzó la etapa de preproducción, la cual se llevó a cabo durante los meses de marzo y abril de 2018. En esta fase se prepararon varios documentos para la realización, en el siguiente orden de producción: guion literario (ver Anexo 1), guion técnico (ver Anexo 2), desglose (ver Anexo 3), orden de rodaje (ver Anexo 4), plan de rodaje (ver Anexo 5), y *storyboard* (ver Anexo 6). Durante este periodo también se contactó con los actores, el equipo técnico, y se estableció la localización y el material de rodaje.

En la siguiente fase de producción se rodó el cortometraje durante tres jornadas: 13, 14 y 15 de abril. En esta etapa se citó al equipo y se grabó en base a lo establecido en los documentos preparados durante la preproducción. El primer día de rodaje se trabajaron las secuencias 1, 6 y 3; el segundo día la secuencia 2 y el tercer día la 4 y la 5, además de grabar recursos visuales y sonoros.

La última fase o postproducción se desarrolló durante los meses de abril y mayo, colaborando con Daniel S. Albert en la edición de sonido. Para el montaje del cortometraje se utilizaron los brutos obtenidos durante el rodaje y material propio. Se trabajaron plantillas para conseguir el acabado de las publicaciones en redes sociales para las imágenes superpuestas del montaje. No se realizó fase de etalonaje.

Tras esta etapa se comenzó a diseñar la estrategia de distribución de la pieza objeto de estudio.

3. RESULTADOS

Durante este apartado se explican las fases de realización del cortometraje *Batido verde del día*. Tras la exploración y conceptualización de las teorías necesarias para la realización del proyecto, se comenzó a desarrollar la temática y estilo.

3.1. PREPRODUCCIÓN

3.1.1. SINOPSIS

María y Carlos son dos *millennials* que se encuentran después de tiempo en la cafetería donde Carlos trabaja. Ella, pendiente de las redes y extrovertida; él, ensimismado. Mientras Carlos intenta sacar a un cliente que ha quedado encerrado en el baño, los dos comienzan a hablar y a compartir sus experiencias, comprobando que cada uno anda perdido en su propio mundo.

3.1.2. ARGUMENTO

María camina por la calle mirando su móvil cuando tropieza con otra persona, lo que la hace fijarse en el interior de una cafetería, donde Carlos, un antiguo amigo, está cerrando. María decide entrar a saludar y lo encuentra intentando sacar a un cliente del baño, sin muchas ganas. Carlos le ofrece un batido a María y comienzan a hablar de sus vidas y experiencias, ella acaba de volver de un viaje Erasmus y Carlos, tras haber terminado la carrera, no encuentra trabajo de lo suyo.

Carlos se muestra distante y ensimismado mientras María habla de sí misma y su viaje. Entre conversación y conversación, el cliente encerrado intenta llamar la atención de Carlos para que lo saque, pero este no quiere molestarse con cosas ajenas, por lo que le da largas.

María continúa hablando mientras está pendiente de las redes sociales, pues parece ser una persona preocupada por su físico y el qué dirán. Además de ser mucho más segura y ambiciosa que Carlos, ya que él demuestra indecisión e incertidumbre en cuanto a las posibilidades de su vida. María le hace una foto con una cámara desechable antes de

decidir marcharse, pero Carlos le dice haber terminado de recoger, le recrimina no haber pagado el batido que le ha servido y salen del establecimiento una vez apagado. Fuera, María le pide que le acompañe a casa ya que no quiere ir sola y los dos se marchan juntos olvidándose al cliente en el baño.

3.1.3. PERSONAJES

Los personajes de *Batido verde del día* son muy importantes, ya que el relato gira alrededor de ellos y se construyeron al mismo tiempo que el argumento y el guion.

Están basados en personas reales, en mí misma y en mi entorno. Están definidos y son modernos, actuando de una manera prioritaria en el relato. Son esféricos, es decir, complejos, y con una gran variedad de rasgos, algunos contrapuestos (Canet y Prósper, 2009: 75). Según Vanoyé, los protagonistas de *Batido verde del día* son personajes problemáticos ya que no tienen objetivos ni motivaciones claras, son sujetos a merced de las circunstancias externas (Vanoyé citado en Canet y Prósper, 2009: 87).

Carlos es un chico de clase media-baja, quien no puede permitirse seguir estudiando por su cuenta. Acaba de terminar la carrera y se conforma con un trabajo que no le corresponde mientras ahorra algo de dinero y piensa en cómo continuar su vida. Es indeciso y temeroso, y aunque no es conformista, tiene miedo de arriesgar demasiado, como salir del país. Al igual que la mayoría de personas de su generación, es egocéntrico aunque no de la misma forma que el personaje que le acompaña. Carlos está ocupado pensando en sí mismo y en su vida, ya que es lo que más le preocupa. Todo esto lo vemos reflejado en la manera de interactuar con María, pasota y distraído, sin importarle demasiado la opinión de esta y buscando su propio bienestar. También se aprecia este comportamiento en la relación de Carlos con el cliente y el poco interés que pone a la hora de ayudarlo a salir del baño. Pone excusas, lo pospone y lo ignora, al igual que hace con su vida y decisiones.

Este personaje representa a los jóvenes que han terminado la carrera y no saben qué hacer, muchos se encuentran trabajando en sectores que no son el suyo por

conformismo, miedo o pocos recursos. Al igual que este personaje, se encuentran en un mar de incertidumbre.

María (ver figura 4), aunque comparte muchas características con Carlos, también tiene otras que la distancian de él. El narcisismo de María es obvio durante todo el cortometraje. La vemos fotografiarse en el baño, hablar de ella y de sus experiencias constantemente. La gran diferencia entre ella y él, es cómo gestionan su individualismo y egocentrismo, ya que mientras vemos que Carlos está demasiado ocupado pensando en sí mismo, María opta por hablar de ella y posicionarse en las redes sociales, mostrarse al mundo.. María es extrovertida, ambiciosa y decidida, y aunque presume de cómo ha viajado por el mundo, al final muestra los temores irracionales de los *millennials* cuando le pide a Carlos que la acompañe a su casa. María es lo que hoy en día se considera *postureta*, término utilizado para describir a las personas que se dejan llevar más por las apariencias e imagen que por una verdadera motivación. Su vestuario, accesorios (iPhone, cámara desechable...) y acciones (fotografiar el batido y mostrar cara de desagrado al probarlo) están constantemente creando una imagen de ella difícil de saber si es real o ficticia.



Figura 4. Fotograma de *Batido verde del día* (Mohedano, 2018). Fuente: Elaboración propia.

El tercer personaje, nunca lo llegamos a ver físicamente, pero se puede entender por sus incisivos y sus cortes de voz que se trata de otra persona joven, no muy activa y distraída. A pesar de estar escrito de una manera más cómica que los demás, también se trata de un reflejo de esta generación.

Los personajes reúnen varias características de este grupo social: narcisismo, búsqueda de lo más barato y ahorro, soledad, miedo irracional, insatisfacción, falta de comunicación personal mientras aumenta la tecnológica...

3.1.4. LOCALIZACIÓN

En este caso es pertinente hablar de la localización donde todo el cortometraje ha sido rodado, ya que es una pieza muy importante en el relato. Los protagonistas interactúan con él y se desenvuelven continuamente en el escenario.

La cafetería está situada en Elda (Alicante) y la elegí para mi proyecto por su estilo y recursos, ya que se trata de un establecimiento contemporáneo, comprometido con el comercio justo y la cultura ecológica, especialmente dedicado a gente joven por su variedad de productos, por lo que encajaba muy bien con los personajes y funcionaba a favor de la historia. No hubiera sido acertado para este relato rodar en una cafetería de barrio ya que no afectaría de la misma manera a los personajes y al espectador.

Según Canet y Prósper, el escenario estaría cumpliendo predominantemente una función descriptiva ya que ofrece información sobre la diégesis de la historia y sobre los personajes, además de permitir a los protagonistas interactuar con este (Canet y Prósper, 2009: 90).

3.1.5. ESTRUCTURA NARRATIVA

El objetivo del proyecto era experimentar utilizando una estructura contemporánea, contemplativa y descriptiva, narrando un momento concreto de la vida de los protagonistas y de la juventud especialmente en España. El encuentro entre ellos es tan solo una distensión en sus rutinas sin ningún significado más allá. El comienzo del cortometraje ya asienta el estilo de este, prepara al espectador para lo que va a observar,

ya que no presenciamos una peripecia, un *plot* o una acción que afecte consistentemente al relato. No hay ritmo creado por una continuidad de sucesos. Lo que cobra valor son las personalidades y las insignificantes actividades de los protagonistas.

Tras la decisión de dejar a un lado el modelo de relato clásico, se temía que *Batido verde del día* resultara aburrido para el espectador, ya que no hay nada que mantenga la atención a nivel de historia por la falta de tensión. De esta manera, para proporcionar un punto de apoyo, se añadieron al cortometraje marcas de enunciación, propio de las narrativas modernas y los autores franceses que lideraron el cine de autor: “Truffaut afirma que el cine tiene que parecerse a aquél que lo hace, no porque sea autobiográfico, sino porque debe tener un estilo, una personalidad estética y temática: cómo y de qué hablan las películas” (Fernández Labayen, 2014).

Gómez Tarín ofrece una descripción teórica de la necesidad y el uso de las marcas de enunciación en el cine:

La enunciación siempre interviene ya que sin ella no podría existir enunciado; cuando hablamos de marcas, nos referimos a la presencia directa en el significante de elementos tangibles que la desvelan; de no existir tales marcas, nos encontraríamos ante un “encubrimiento”, lo que corresponde al M.R.I. y, en general, al cine dominante y hegemónico: el sujeto enunciador oculta sus huellas para posibilitar el éxito de los mecanismos de identificación (Gómez Tarín, 2011: 269).

Las marcas de enunciación están continuamente en las multipantallas y los elementos tecnológicos, ya que realzan el hecho de ser una obra de ficción con autor implícito, rompen así el estilo documental o realista que puede estar siendo modelado mediante la cámara en mano, los planos cortos, los personajes o el propio tema del cortometraje, recursos propios de las películas *mumblecore*, que buscan un retrato de la realidad evitando artificios.

Las multipantallas crean un ritmo ficticio y entretienen al espectador al mismo tiempo que añaden un tema extra: la saturación tecnológica y el gran protagonismo que tiene en nuestras vidas.

La introducción del tercer personaje la he utilizado como digresión entre las conversaciones para que estas no resulten tan espesas y se respire entre ellas. Se trata de un elemento extra con el que interactuar y crear interés por parte del espectador, ya que es el único objeto que contiene una mínima tensión al existir la incertidumbre del futuro estado del cliente.

3.1.6. GUIÓN LITERARIO

Para el presente proyecto no consideré necesaria la realización de una escaleta o tratamiento detallado, puesto que son elementos que ayudan a entender el orden temporal del relato y su funcionalidad, así como en el caso del tratamiento, los acontecimientos y los personajes que los experimentan (Canet y Prósper, 2009: 418-421). En cambio, el guion no tiene una sucesión de eventos sustanciales, como se ha explicado anteriormente.

No obstante, me documenté con libros como *El guión* (McKee, 2013) para así ver desde un punto de vista más académico qué es lo que quería y no quería hacer con mi proyecto.

3.2. FASE DE PRODUCCIÓN

Para la correcta realización de esta fase se establecieron los documentos oportunos nombrados anteriormente en el apartado de metodología.

El guion técnico se escribió teniendo en cuenta la localización y los movimientos de los personajes en este. Se cerraron los tipos de planos y movimientos de cámara para tener una base en el rodaje, ya que la idea era dejar ciertas órdenes abiertas. En este documento quedaba fijado que no se iban a utilizar herramientas como trípodes o *steady cam*.

El documento al que más le di importancia a la hora de rodar el cortometraje fue el *storyboard*, ya que me permitió comprobar de manera más visual las posiciones de cámara, los ejes y los movimientos de los personajes dentro del establecimiento. También me dio mucha facilidad a la hora de transmitir mis ideas al equipo

3.2.1. RODAJE

El rodaje se llevó a cabo durante tres días en fin de semana, cuando la cafetería ya había terminado su horario de apertura al público, por lo que siempre finalizamos de madrugada. El primer día rodamos los dos planos exteriores, cuando el personaje de María camina y se topa con la cafetería, que era un breve plano secuencia; la última secuencia, cuando se baja el cierre y se marchan; y el principio de la conversación de María y Carlos en el interior de la cafetería. El segundo día se rodó la mayor parte de la conversación en el interior del establecimiento, y el último día se rodó el final de la cafetería, la secuencia del aseo y los sonidos ambiente junto con la voz del cliente.

En cuanto a los planos recursos que aparecen durante el cortometraje, los del principio en diferentes localizaciones y los que se presentan en vertical, fueron grabados por mí en diferentes momentos de mi vida cotidiana.

Como se indica en el *La dirección de actores según Stanislavski* de Salgado (2007) “el director ha de conocer la técnica de sus actores para poder influir correctamente en las acciones de éstos” (Salgado, 2007: 267). Por lo que para facilitar el trabajo con los actores y obtener un buen resultado de su trabajo, ha habido un proceso de documentación con libros como *La dirección de actores en el cine* (Miralles, 2000) y ensayos sobre Stanislavski para así aumentar mi conocimiento en este campo. En especial teorías sobre el naturalismo, que rechaza el artificio en la labor actoral y defiende la realidad: “Así pues, no más personajes abstractos en las obras, no más invenciones falseadoras, no más absoluto, sino personajes reales, la verdadera historia de cada uno, la relación de la vida cotidiana” (Zola, 2002: 150).

En general fue un rodaje sencillo ya que no necesitamos transportar el material ni citar al equipo en diferentes localizaciones. Algunos problemas de menor importancia fueron

generados por las herramientas elegidas, como la cámara utilizada DSLR (ver figura 5), que dificultaba el enfoque, sin embargo, era un factor que esperaba que sucediera y que propociona ese aspecto *lo-fi* que buscaba en el cortometraje. El equipo no estaba compuesto por especialistas de la materia, por lo que en algunos momentos no todos estaban disponibles y tuvimos que improvisar sobre la marcha intercambiando algunos roles menos importantes.



Figura 5. Fotografía del rodaje de *Batido verde del día*. Fuente: Elaboración propia.

3.3. POSTPRODUCCIÓN

3.3.1. EDICIÓN

Para la edición se ha utilizado el programa Adobe Premiere CC.

El montaje ha sido un proceso muy importante en este cortometraje ya que como he comentado anteriormente me ha ayudado a crear ritmo y darle interés al proyecto. Mi intención era dar dinamismo al mismo tiempo que introducía momentos de distensión, ya que también buscaba situaciones en el que el espectador viera a los personajes no hacer nada. En un principio, el proyecto contenía planos mucho más largos que poco a poco he ido reduciendo, las pausas ralentizaba el relato y disminuían el interés.

En diversas situaciones, el cortometraje se siente empujado por la necesidad de inmediatez de las acciones, influenciado por la fluidez de los nuevos tiempos, como la secuencia del baño en la que se ha utilizado la técnica *jump cut* para dar velocidad a la actividad de María. Este recurso nace de cortar un plano y continuar sobre el mismo, vulnerando el raccord de escala y el de 30 grados al mismo tiempo (Marimón, 2014: 183).

Lo más complicado de esta fase no ha sido el montaje en sí, pues todo estaba planificado y solo había que ajustar tiempos, sino más bien la aparición de las pantallas, el ritmo de estas y como hacerlas funcionar sin que el resultado fuera incómodo. Los elementos más complicados de ajustar en el plano eran las multipantallas verticales, ya que no se está acostumbrado a ver este tipo de recursos en el audiovisual y provoca que la imagen se desequilibre y no encaje (ver figura 6).

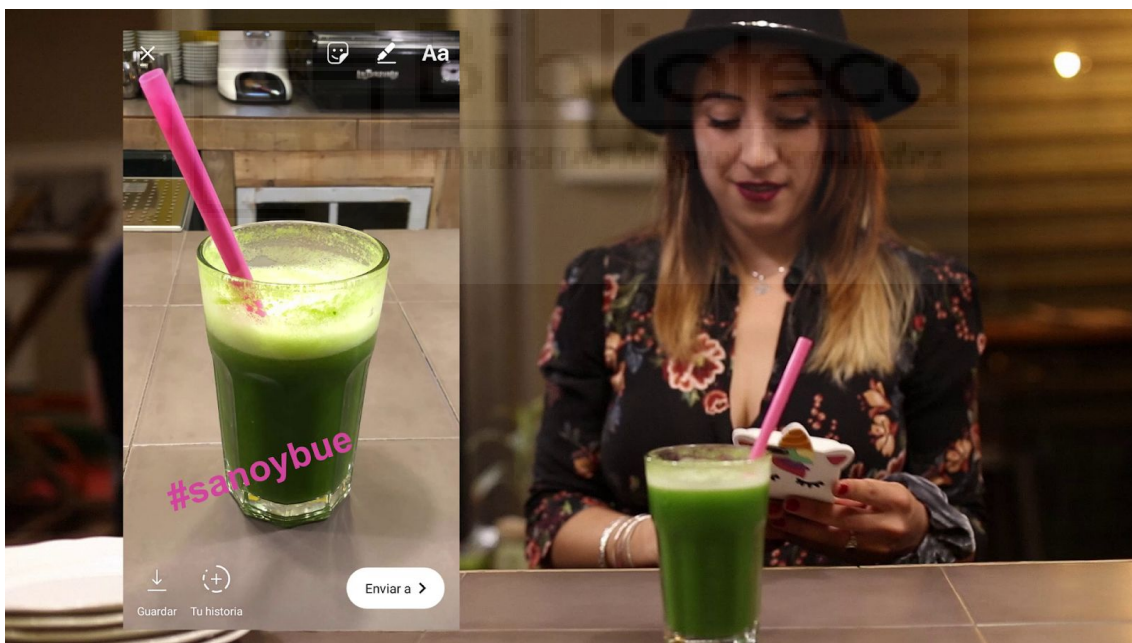


Figura 6. Fotograma de *Batido verde del día* (Mohedano, 2018). Fuente: elaboración propia.

La multipantalla es un elemento característico e innovador en *Batido verde del día*. En cuanto al contenido, este recurso nos permite entrar en la mente de los protagonistas ampliando el universo que se nos muestra en el cortometraje y conociéndolos mejor, por ejemplo mediante el uso que le dan a las redes sociales (ver figura 7). Estas ventanas

dejan ver de una manera tangible las distracciones de los personajes, transmitiéndonos sus sensaciones, como la abrumación tecnológica.

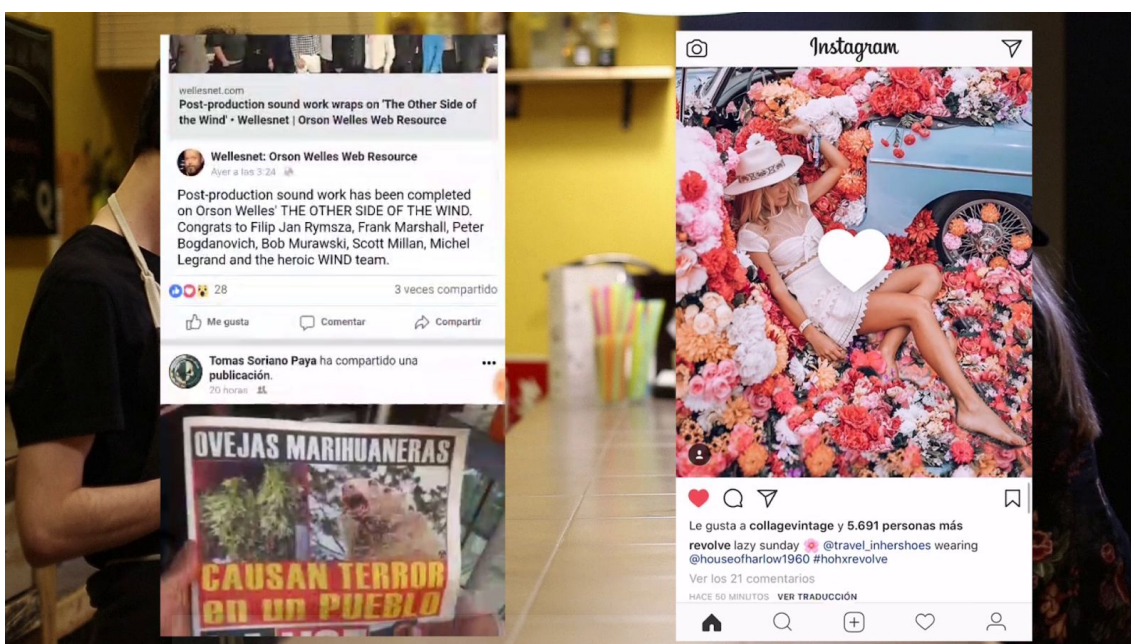


Figura 7. Fotograma de *Batido verde del día* (Mohedano, 2018). Fuente: elaboración propia.

En cuanto a su función desde un punto de vista estético o formal, es también un elemento muy importante y llamativo, ya que rompe con lo visto en el estilo *mumblecore* y en la estética creada en el cortometraje. Proporciona un valor extra por el propio interés que causa al ser un recurso poco empleado.

Se han utilizado plantillas editadas mediante Adobe Photoshop para la interfaz de las redes sociales, introducidas después en el montaje.

La mayoría de recursos utilizados en las pantallas superpuestas no se grabaron a propósito para el cortometraje, pero han sido muy útiles y encajan de una manera positiva, pues permiten construir la personalidad de los protagonistas eficazmente, así como su entorno y acciones. Además de que ayudan a proporcionar un punto de realismo puesto que todos esos momentos no son ficción por naturaleza propia (ver figura 8).



Figura 8. Fotograma de *Batido verde del día* (Mohedano, 2018). Fuente: elaboración propia.

El sonido ha sido editado por Daniel S. Albert, estudiante de diseño de sonido y música. Fue lo más difícil de trabajar ya que todos los audios estaban contaminados por el sonido ambiente de la cafetería, había máquinas y electrodomésticos en su interior que no podíamos desconectar. Se dudó sobre introducir música diegética en la cafetería para esconder el ruido pero se eliminó tras comprobar que no ayudaba en el desarrollo. También se han sonorizado los momentos en los que aparecen pantallas tecnológicas, se han introducido notificaciones y vibraciones de móvil para mostrar aún más el protagonismo de estos dispositivos.

Otro de los problemas que encontramos durante la edición de sonido en el cortometraje fue que, la escena final donde Carlos y María están en la calle, no estaba sonorizada y tuvimos que doblarla, pero por problemas de rodaje nos fue imposible deducir más tarde qué era lo que la actriz que interpreta a María decía, por lo que en el proceso de montaje se optó por poner un sólido negro y los créditos finales junto con un cabalgado de sonido antes de lo que estaba previsto.

En cuanto al etalonaje, se decidió no tocar el color del cortometraje porque no se vio adecuado, lo que se buscaba era mantener el estilo de bajo coste y baja calidad, sin

demasiados artificios. Los colores conseguidos mediante la iluminación y la organización de la puesta en escena dieron un buen resultado fotográfico.

En general, la idea con el montaje era mantener el estilo *mumblecore* que se tenía planeado desde preproducción, sin miedo a los planos desenfocados, movidos o el ruido visual, utilizando diferentes formatos de cámara y calidades de imagen, en el cortometraje se pueden encontrar tres tipos de cámara diferentes, desde una DSLR hasta la de un teléfono móvil. La edición sigue la misma línea que el guion literario, estando muy encima de los personajes y sus acciones, como una tercera persona. El acabado tenía que ser sucio e imperfecto, mostrando el bajo presupuesto del trabajo y buscando también ese tipo de estética.

3.3.2. DIFUSIÓN

Tras todo el proceso de producción, el cortometraje se preparó para su presentación en diferentes festivales españoles. Actualmente ha sido presentado al Festival de cine de Elche-FICIE compitiendo en la categoría de Autor novel.

Aprovechando mi estancia Erasmus y mediante el Plymouth College of Art, *Batido verde del día* ha sido introducido en la plataforma FilmFreeway¹ y lanzado a concursar en el festival Aesthetica Short Film Festival.

Para la difusión se ha diseñado un póster promocional inspirado en los carteles cinematográficos de las películas *mumblecore* (ver Anexo 7).

¹ Plataforma que facilita la participación de cortometrajes en festivales de todo el mundo.

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

4.1. DISCUSIÓN

La intención de mi trabajo de fin de grado es experimentar con las narrativas modernas y arriesgar en el formato y el montaje, demostrando que es una manera eficaz de retratar a la generación *millennial* a través de un producto audiovisual.

Se busca innovar con la edición, proponiendo nuevas formas de explotar la imagen y la multipantalla, proporcionando un nuevo punto de vista en la narración y en el universo creado en el cortometraje. Al contrario que el realismo visual que se consigue por el estilo *mumblecore*, el montaje utilizado ofrece artificio, logrando un contraste por parte de estos dos elementos. Al mismo tiempo, se quiere reflejar la realidad en la multipantalla, utilizando recursos propios.

He obtenido un aprendizaje sobre todo el proceso audiovisual al producir y dirigir mi propio cortometraje. El campo audiovisual es complejo y requiere de dedicación, por lo que es una experiencia enriquecedora, tanto por el conocimiento teórico como el práctico.

La visualización de películas modernas, etiquetadas en el género que interesaba y mencionadas durante el desarrollo de este trabajo, permite abrirme camino a otros mundos cinematográficos y ampliar considerablemente mi conocimiento. A pesar de ser una corriente poco popular por la falta de conocimiento cinematográfico que puede tener un espectador casual, pues el público sigue acostumbrado al relato clásico, el cine contemporáneo está ganando más popularidad, consiguiendo un nombre propio en la industria gracias a autores noveles. Sin embargo, todavía queda mucho por explotar y descubrir hasta dónde puede llegar.

Durante la preparación del proyecto he aprendido y entendido mejor la población *millennial* y su comportamiento, pudiendo aplicarlo al cortometraje. Es la generación que hoy en día está experimentando con las nuevas formas y abriendo un nuevo camino

audiovisual, con producciones que hablan sobre sus experiencias. No les da miedo experimentar o arriesgarse, pues hacen películas para ellos mismos y el presupuesto suele ser muy bajo, lo que da seguridad.

Gracias a mi estancia Erasmus he tenido la posibilidad de mostrarlo ante un público diferente, por lo que me ha otorgado una nueva visión externa sobre mi propia obra. Pues se trata de una audiencia ajena a la mayoría de temas nombrados en el cortometraje, circunstancias que solo vive la población joven española. El resultado de esta experiencia fue positivo pues se entendió el mensaje y disfrutaron de la obra.

Mediante *Batido verde del día* se adquiere un aprendizaje sobre las nuevas narrativas y una aproximación al cine que vendrá con las nuevas generaciones. Obras personales, de búsqueda, experimentación, sinceras. Con este proyecto aportó una parte de mí a la esfera cinematográfica española, con intención de innovar y contribuir con un punto de vista diferente, utilizando mi trabajo final de carrera como experimento propio y para los demás.

4.2. CONCLUSIONES

A continuación se van a exponer las conclusiones en relación a cada uno de los objetivos propuestos, según están ordenados y enunciados al principio de este trabajo.

Demuestro ser capaz de realizar una obra audiovisual por mí misma, desde la escritura del guion hasta la última fase de distribución. Anteriores trabajos han sido desarrollados en colaboración con otras personas, por lo que el presente proyecto es un reto personal. He tenido que aprender a autoevaluarme durante mis pasos, personalmente, la parte más complicada y crítica, pero finalmente he demostrado la competencia para poder desarrollar una idea propia.

En cuanto a la experimentación con las narrativas modernas es positiva, ya no solo por el resultado final, sino porque disfruto probando con elementos nuevos y con el género *mumblecore*. Puede ser una decisión crítica ya que se desconoce la reacción del público, pero para mí se trata de un proceso interesante y enriquecedor.

El reflejo de la sociedad *millennial* queda claro durante todo el cortometraje, desde los personajes, sus acciones y el uso de la tecnología. El espectador es consciente durante todo el trabajo de qué se está hablando y cual es el tema central de la obra. Desde este punto de vista el proyecto se resuelve de manera muy positiva.

Se puede comprobar que es totalmente viable completar un cortometraje de bajo presupuesto, dando uso a material prestado y con un equipo reducido. No es necesario contar con un alto número de personas o una gran idea si se sabe desde el principio cuales son los objetivos y sus limitaciones. Estamos tan influenciados por el cine de Hollywood y las grandes producciones que en muchas ocasiones ignoramos que el mundo cinematográfico es más que eso.

Por último, trabajar con los actores ayuda a aprender sobre otro elemento muy importante de la dirección cinematográfica. Intenté transmitir de la mejor manera posible las indicaciones al reparto y el resultado fue bueno, ya que he quedado satisfecha con sus interpretaciones.

Batido verde del día nos ayuda a comprender mejor el comportamiento de una generación y su cine. Es un acercamiento a las narrativas contemporáneas donde ya no importa el conflicto, sino sentirnos reflejados y comprendidos por unos personajes reales y sinceros. Mi intención nunca fue realizar un cortometraje perfecto, más bien hacer algo nuevo, arriesgar y experimentar con todo lo aprendido durante mi carrera. El *mumblecore* conquista festivales, plataformas online y todavía está emergiendo, por ello es un género que no podemos ignorar, y *Batido verde del día* es mi pequeña aportación.

5. BIBLIOGRAFÍA

Canet, F. y Prósper, J. (2009). *Narrativa audiovisual: estrategias y recursos*. Madrid: Editorial Síntesis.

Fernández Labayen, M. (2014). *Pensar el cine. Un repaso histórico a las teorías cinematográficas*. Barcelona: Portalcomunicación.com. Recuperado el 06/06/18 de: http://www.portalcomunicacion.com/lecciones_det.asp?id=39

Gómez Tarín, F.J. (2013). Enunciación filmica: algunas notas sobre el punto de vista de los narradores. En García García, F., y Rajas, M. (Ed.), *Narrativas audiovisuales: el relato* (pp. 267-291). Madrid: Icono14 editorial.

Lin, T. (2012). *Robar en American Apparel*. Barcelona: Alpha Decay.

Lipovetsky, G. (2003). *La era del vacío*. Barcelona: Editorial Anagrama.

Lipovetsky, G. (2006). *Los tiempos hipermodernos*. Barcelona: Editorial Anagrama.

Marimón, J. (2014). *El montaje cinematográfico. Del guion a la pantalla*. Barcelona: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.

Mateo Girón, J. (2008). Zygmunt BAUMAN: una lectura líquida de la posmodernidad. *Relaciones Internacionales*. Recuperado el 05/04/2018 de: <https://revistas.uam.es/index.php/relacionesinternacionales/article/view/4902>

Miralles, A. (2000). *La dirección de actores en el cine*. Madrid: Catédra.

Zygmunt, B. (2016). *Modernidad líquida*. Madrid: S.L. Fondo de cultura economica de España.

Salgado, D. (2007). La dirección de actores según Stanislavski. *Estudis escènics: quaderns de l'Institut del Teatre de la Diputació de Barcelona*. Recuperado el 7/04/2018 de <https://www.raco.cat/index.php/EstudisEscenics/issue/view/18672/showToc>

Sánchez Céspedes, J. (2016). *Millennials. Retrato sociocultural de una generación*. (Trabajo fin de grado). Universidad Complutense de Madrid. Recuperado el 9/3/2018 de http://www.academia.edu/35031908/MILLENNIALS_Retrato_sociocultural_de_una_generaci%C3%B3n

Stucchi, M. (2016, 23 de marzo). ¿Es el 'mumblecore' el nuevo género cinematográfico? *Arcadia*. Recuperado el 12/06/2018 de <https://www.revistaarcadia.com/impresa/cine/articulo/genero-cinematografico-mumblecore-hermanos-duplass/47726>

Tamés, E. (2007). Lipovetsky: del vacío a la hipermodernidad. *Casa del tiempo*. Recuperado el 05/04/2018 de <https://biblat.unam.mx/es/revista/casa-del-tiempo/articulo/lipovetsky-del-vacio-a-la-hipermodernidad>

Wells, N. (2015). *Who are the millennials anyway?*. EE.UU: CNBC. Recuperado el 21/05/2018 en <https://www.cnbc.com/2015/05/22/who-are-the-millennials-anyway.html>

Zola, E. (2002). *El naturalismo*. Barcelona: Ediciones Península, S.A.

5.1. FILMOGRAFÍA

Baumbach, N. (director y productor). (2013) *Frances Ha* [cinta cinematográfica]. EEUU: Pine District Pictures.

Beltrán, A., Jimeno, C., Bouix, Y., Mohedano, C. (director y productor). (2016). *Hora de cierre* [cinta cinematográfica]. España.

Bujalski, A. (director y productor). (2002) *Funny Ha Ha*. [cinta cinematográfica]. EE.UU: Goodbye Cruel Releasing.

Burnin' Percebes (director y productor). (2016). *Ikea 2*. [cinta cinematográfica]. España: Burnin' Percebes.

Dunham, L (director y productor). (2010). *Tiny Furniture*. [cinta cinematográfica]. EE.UU: IFC Films.

McKee, M., Glickman, D., (productor) y Neave, S., (director). (2011). *Almost in love*. [cinta cinematográfica]. EE.UU: Almost in Love.

Safdie, J. (director y productor). (2008). *El placer de ser robado* [cinta cinematográfica]. EEUU: Red Bucket Films.

Phillips, P., Sterling, D. (productores) y Dunham, L. (director). (2012-2017). *Girls* [serie de televisión]. EE.UU: Apatow Productions.

Batido verde del día (Claudia Mohedano, 2018)

<https://youtu.be/XcIuiE6B-SE>

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1: Baumbach, N. (2013). *Fotograma de Frances Ha*. [Figura]. [Fecha de consulta: 29 de mayo del 2018]. Disponible en: <https://nofilmschool.com/2016/11/watch-what-frances-ha-can-teach-you-about-framing-story> (Pag. 4).

FIGURA 2: Safdie, J., (2008). *Fotograma de El placer de ser robado* [Figura]. [Fecha de consulta: 20 de mayo del 2018]. Disponible en: <https://cinemataalk.wordpress.com/2010/08/20/the-pleasure-of-being-robbed-2008/> (Pag. 5).

FIGURA 3: Burnin' Percebes, (2016). *Fotograma de Ikea 2* [Figura]. [Fecha de consulta: 20 de mayo del 2018]. Disponible en: <https://www.filmin.es/pelicula/ikea-2> (Pag. 6).

FIGURA 4: Mohedano Martínez, C., (2018). *Fotograma de Batido verde del día*. [Figura]. [Elaboración propia]. (Pag. 12).

FIGURA 5: Mohedano Martínez, C., (2018). *Fotografía del rodaje Batido verde del día* [Figura]. [Elaboración propia]. (Pag. 17).

FIGURA 6: Mohedano Martínez, C., (2018). *Fotograma de Batido verde del día*. [Figura]. [Elaboración propia]. (Pag. 18).

FIGURA 7: Mohedano Martínez, C., (2018). *Fotograma de Batido verde del día*. [Figura]. [Elaboración propia]. (Pag. 19).

FIGURA 8: Mohedano Martínez, C., (2018). *Fotograma de Batido verde del día*. [Figura]. [Elaboración propia]. (Pag. 20).

6. ANEXOS

ANEXO 1. GUION LITERARIO	30
ANEXO 2. GUION TÉCNICO	39
ANEXO 3. DESGLOSE	52
ANEXO 4. ORDEN DE RODAJE	55
ANEXO 5. PLAN DE RODAJE	57
ANEXO 6. STORYBOARD	59
ANEXO 7. PÓSTER	63



ANEXO 1. GUIÓN LITERARIO

BATIDO VERDE DEL DÍA

*Escrito por:
Claudia Mohedano Martínez*



1. EXT. CALLE/NOCHE

Es de noche y MARÍA camina por una calle poco concurrida mientras mira su móvil, lo que la hace golpearse sin querer contra una CHICA que camina en sentido contrario. Se disculpa y se fija en el interior de una cafetería, la cual está cerrando y tiene la mayoría de lo cierres bajados, pero dentro ve a una persona que le resulta familiar, CARLOS. Carlos sale de la barra y camina hasta el aseo. María decide entrar a saludar.

2. INT. CAFETERÍA/NOCHE

María entra, Carlos se acerca al aseo sin mirarla. Dentro suena música ambiental. Carlos lleva un delantal.

CARLOS

Perdona, estamos cerrando.
(pausa, la mira al ver que no se va)
Anda, María, ¿qué haces aquí?

MARÍA

Te he visto y he entrado a saludar.
No sabía que trabajabas aquí.

CARLOS

Pero estabas de Erasmus, ¿no?
Vi fotos en Facebook.

MARÍA

Sí, pero era solo un semestre.

Carlos se agacha delante de la puerta del baño, María mira su alrededor y deja su chaqueta en un taburete de la barra.

MARÍA

¿Y eso que estás aquí?
¿No terminaste la carrera el año pasado?

CARLOS

Sí, pero no encuentro trabajo de lo mío, está un poco chungo.

MARÍA

Ya...

María se fija en Carlos.

MARÍA

¿Qué estás haciendo?

CARLOS

Nada... un cliente se ha quedado encerrado en el aseo
y no consigo abrir la puerta.

CLIENTE (OFF)

Llama a los bomberos.

CARLOS

No hace falta.

Carlos se levanta frustrado y se para mirando a María.

CARLOS

¿Quieres algo?

Carlos camina de vuelta detrás de la barra, María mira a su
alrededor hasta fijarse en una pizarra que hay detrás de la
barra donde se puede leer: "batido verde eco del día".

MARIA

El batido del día.

Carlos comienza a prepararlo, María está sentada en el
taburete.

MARÍA

Mola el sitio.

Yo estoy en proceso de hacerme vegana, porque ya sabes toda la
basura que hay en la carne. Aunque pescado sigo comiendo, leí
en
un blog vegano que el Omega 3 es difícil de conseguir-

Carlos enciende la batidora haciendo imposible entender lo que
María dice. Cuando termina le pone una caña y le deja el batido
delante. Carlos sale de la barra.

MARÍA

Gracias.

María le hace una foto al batido disimuladamente para subirlo a
las redes. Le da un sorbo y pone cara de disgusto.

MARÍA

(mirando su móvil)
¿Y qué tal por aquí?

Carlos le pasa una bayeta a una mesa.

CARLOS
No está mal, aunque el trato con los clientes no es lo mío.
(pausa, ordena el azúcar)
El otro día, vinieron unos locos y dibujaron con azúcar en la
mesa, como el tío ese de Art Attack.

María ríe.

CARLOS
La gente es muy rara.
(pausa)
Por lo demás bien. Bueno, Dani ha cortado con su novia después
de tres años y está con el Tinder como si no hubiera un mañana.

CLIENTE (OFF)
¿Hola? Sigo aquí.
¿Puedes pasarme la clave del Wi-Fi aunque sea?
Me he terminado los datos.

Carlos saca de su delantal un pequeño bloc de notas y un boli y
escribe la clave. Tras ello camina al baño y le pasa el papel
por debajo de la puerta.

CARLOS
¿Estás seguro que no tienes el pestillo puesto?

CLIENTE
¡Que nooo!

Carlos intenta forzar la puerta.

CARLOS
Busca en Google cómo forzar una puerta corredera.

CLIENTE
(al móvil)
Cómo forzar una puerta corredera.

Carlos vuelve detrás de la barra y continúa recogiendo.

CLIENTE

Esto no carga eh, menudo Wi-
Ah vale, ya.
(se escucha al asistente de Google)

CARLOS
¿Qué tal el Erasmus?

MARÍA
Muy guay. Bélgica es muy bonita. He aprendido mucho y he conocido a mucha gente. Seguramente haga el máster allí.

CARLOS
Suena bien.

MARÍA
(sonríe acordándose de una anécdota)
Un día nos fuimos de fiesta a un pub súper chulo. En plan con música indie, no como el perreo que ponen aquí. Total, que una amiga se puso hiper mal bebiendo chupitos y nos vomitó a todos, incluso a una italiana que se nos puso a gritar.

Carlos no le presta atención, sigue recogiendo. Ante el silencio inesperado María sigue hablando.

MARÍA
¿Y tú no has pensado en salir del país?

CARLOS
No... no sé, de momento no.

MARÍA
Pues deberías, aquí no vas a encontrar nada. Yo me voy a ir porque es que el arte no se valora nada, en Bélgica no lo infravaloran como aquí. Hasta un crítico se interesó por una pintura mía. Increíble.

CARLOS
Guay.

María sigue bebiéndose su batido sin saber qué más decir, creando un silencio incómodo. Mira su móvil y comprueba los mensajes.

MARÍA

¿Puedo ir al aseo?

CARLOS

Sí, utiliza el del fondo.

No te quedes encerrada.

SEC.3 INT.CAFETERÍA/NOCHE

María va al baño y tras mear saca el móvil y se hace una selfie en el espejo. Sale y vuelve a la sala principal con Carlos.

SEC 4. INT. CAFETERÍA/NOCHE

Carlos continúa recogiendo la barra. María se sienta en el taburete.

CLIENTE

En Google no pone nada.

¿Me vas a sacar?

CARLOS

Que sí, ahí no te vas a quedar.

MARÍA

¿Pero tienes intención de seguir trabajando aquí?

CARLOS

Necesito dinero si quiero hacer un máster.

MARÍA

¿Has mirado alguno ya?

CARLOS

No, todavía no.

Y si no pues haré oposiciones...

Carlos continúa limpiando, recibe una notificación de WhatsApp y se para a mirarlo. María mira su móvil también.

CLIENTE

¡Os voy a poner una mala reseña en Trip Advisor!

Nadie dice nada, ignorándolo.

CLIENTE

Y se lo voy a contar a tu jefa.

CARLOS
(suspira)
Joder...

Carlos camina fuera de la barra y se acerca a la puerta del baño, saca su móvil y lo mira.

CARLOS
Voy a enviarle un Whatsapp a mi jefa...

CLIENTE
Sabes que puedes llamar, ¿no?

CARLOS
(se para)
Bueno, vale.
Mira, termino de recoger y la llamo.

CLIENTE
¿Te queda mucho?

CARLOS
Nada, nada.

Carlos vuelve detrás de la barra y continúa recogiendo lo que le queda.

MARÍA
Por cierto, mira lo que tengo.
(revuelve en su mochila y saca una cámara desechable)
¿Te hago una foto?

María lo apunta con la cámara desde el otro lado de la barra.

CARLOS
¡No!
(intenta esconder la cara)

María ríe y le hace una foto.

CARLOS
¿Aún venden de eso?

MARÍA
Amazon.

Vuelve a guardar la cámara.

MARÍA
Cuando la revele te la doy.

CARLOS
No hace falta...
Además, creo que has puesto el dedo delante.

MARÍA
¿Qué?
Siempre igual. Es que es difícil.

CARLOS
Para algo están las digitales.

MARÍA
No es lo mismo.
Estás son más bonitas.

CARLOS
Si tú lo dices...

MARÍA
Bueno, pues nada.
Yo me voy ya.

CARLOS
Espera, ¿no?
Estoy terminando.

Carlos termina de recoger, se quita el delantal y apaga las luces.

CARLOS
Oye, no me has pagado el batido.

MARÍA
Tío, ¿no me vas a invitar?

Carlos suspira y los dos caminan hacia fuera.

5. EXT. CALLE/NOCHE

Los dos están fuera y Carlos baja el cierre de la puerta con el mando.

MARÍA

Oye, ¿me acompañas a mi casa?

Me da mal rollo.

Carlos afirma y los dos desaparecen de plano.

FIN



ANEXO 2. GUIÓN TÉCNICO

GUIÓN TÉCNICO

Secuencia n.º 1 Calle. EXT/NOCHE				N.º Pág. 1					
N.º Plano	Escala	Ángulo	Mov. Cámara	Personajes	Descripción Acción	Diálogos	Sonido	Iluminación	Duración
1	P.M	Normal	Sí, plano secuencia *	María, persona	Cámara sigue a María por la calle hasta que esta choca contra otra mujer lo que la hace asomarse a la puerta de la cafetería. Mira.	No	Ambiente	Led, natural, interior cafetería	

*Grabar también plano fijo general

Secuencia n.º 2 Cafetería. INT/NOCHE				N.º Pág. 1					
N.º Plano	Escala	Ángulo	Mov. Cámara	Personajes	Descripción Acción	Diálogos	Sonido	Iluminación	Duración
1	P. M C	Normal	Sí	Carlos	La cámara sigue a Carlos que camina hasta la puerta del baño, de fondo se ve a María asomándose al cristal y abriendo la puerta.	C: Perdona, estamos cerrando. C: Anda, María. ¿Qué haces aquí?	Sí	Cafetería	
2	P.M.C	Normal	No	María	María mira a Carlos	M	Sí	Cafetería	

6	PMC	Normal	No	María	Mira a Carlos	M Ya... ¿Qué estás haciendo?	Sí	Cafeteria	
7	PML	Normal	Sí, la cámara sigue al personaje cuando se levanta del suelo	Carlos	Sigue con la puerta. El cliente habla. Carlos se levanta del suelo y mira a María.	C Un cliente se ha quedado encerrado en el baño y no consigo abrir la puerta. CL (off) Llama a los bomberos C No hace falta, estoy apunto... C ¿Quieres algo?	Sí * Voces del cliente se graban aparte	Cafeteria	
8	PML - PMC	Normal	La cámara enfoca a María quien señala una	María	Carlos camina hacia detrás de la barra. María señala la pizarra, la cámara sigue su brazo hasta posicionarse en	M El batido verde del día.	Sí		

			pizarra y después a la pizarra, para terminar en Carlos (PMC)		esta, tras esto baja y enfoca a Carlos, quien está detrás de la barra.				

Secuencia n.º 3 Int. Cafetería/Noche N.º Pág. 2

N.º Plano	Escala	Ángulo	Mov. Cámara	Personajes	Descripción Acción	Diálogos	Sonido	Iluminación	Duración
1	PM	Normal	No	María y Carlos	<p>María habla mientras Carlos hace el batido.</p> <p>Carlos coloca el batido delante de María</p> <p>María le hace una foto al batido disimuladamente. Le da un sorbo a su batido.</p> <p>Carlos sale de la barra hasta ponerse al lado de las mesas.</p>	<p>M</p> <p>Pues yo estoy en proceso de hacerme vegana...</p> <p>M</p> <p>Gracias</p> <p>M</p> <p>¿Y qué tal por aquí?</p>	<p>Sí</p> <p>* sonido de la batidora</p>	Cafetería	

2	PML	Normal	No* (cuidado con el eje)	Carlos	Limpia una mesa	C Bueno, no está mal. Aunque el trato con el público no es lo mío. ...	Sí	Café	
3	PD	Normal	No	Carlos	Plano detalle de Carlos limpiando la mesa, en ese plano partido por la mitad, se ve la descripción de la acción que está contando Carlos.	El otro día vinieron unos locos y empezaron a dibujar con azúcar en la mesa,	Sí	Café	
4	PG	Normal	Sí	Carlos y María	Carlos se reincorpora, detrás vemos a María. María bebe su batido. El cliente habla. Carlos coge un papel y se la pasa por debajo de la puerta. Carlos vuelve a forzar la puerta y se va.	C Hay muchas historias... Podría escribir un libro. CL: ¿Hola? ¡Estoy aquí! ¿Puedes pasarme aunque sea la clave del Wi-Fi? C	Sí	Café	

8	PM	Normal	NO	Carlos	Sigue limpiando sin hacerle mucho caso a María.	M Una noche nos fuimos de fiesta por un barrio chulísimo	Si	Café	
9	PM	Normal	No	María	María habla	M ¿Y tú no has pensado en salir del país? C No, no sé... No me apetece irme.			
10	PM	Normal	No	Carlos	Mira hacia otro lado, sigue limpiando. Recoge la vajilla, María pregunta y Carlos le contesta	Pues aquí no creo que encuentres nada. Suena bien (pausa) M ¿Puedo ir al baño? C			

Secuencia n.º 5 Cafetería. INT/NOCHE							N.º Pág. 1		
N.º Plano	Escala	Ángulo	Mov. Cámara	Personajes	Descripción Acción	Diálogos	Sonido	Iluminación	Duración
1	PM	Normal	No	Carlos	Carlos seca la vajilla	CL En Google no dice nada. ¿Me vas a sacar? C Que sí... Tranquilo que aquí no te vas a quedar.	Si	Café	
2	PMC	Normal	No	María	María sentada en el taburete	M ¿Pero tienes intención de seguir trabajando aquí?	Si	Café	
3	PMC	Normal	No	Carlos	Sigue recogiendo	C De momento sí, necesito dinero si	Si	Café	

13	PMC	No	Normal	María	María habla, Carlos habla	M ¿Qué? Siempre igual.. C Para algo están las digitales M No es lo mismo	Sí		
14	PMC	No	Normal	Carlos	Carlos sigue limpiando, hay una pausa.	C Si tú lo dices...			
15	PMC	No	Normal	María	Tras la pausa, María mira su reloj y decide marcharse.	M Bueno, pues yo me voy ya			
16	PMC	No	Normal	Carlos	Recoge	C Espera, ¿no?			
17	PG	No	Normal	Carlos y María	Carlos recoge lo que le queda en la barra. Se quita el delantal. María se levanta y se pone la chaqueta.	C Oye, no me hs pagado el batido M ¿No me vas a invitar?			

ANEXO 3. DESGLOSE

HOJA DE DESGLOSE
(BATIDO VERDE DEL DIA)
Nº1

SECUENCIA: 1
EXT/CALLE /NOCHE

PROTAGONISTAS: María y Carlos	INTERVENCIONES:
SECUNDARIOS: Chica	
EFFECTOS ESPECIALES:	ATREZZO: Cubertería en la barra
VESTUARIO:	MAQUILLAJE:
SONIDO:	NOTAS:

HOJA DE DESGLOSE
(BATIDO VERDE DEL DIA)
Nº2

SECUENCIA: 2
INT. CAFE /NOCHE

PROTAGONISTAS: María y Carlos	INTERVENCIONES:
SECUNDARIOS:	
EFFECTOS ESPECIALES:	ATREZZO: Cubertería en la barra chaqueta en el taburete pizarra, batido, caña, móvil, batidora bayeta azúcar bloc pequeño, bolígrafo
VESTUARIO: Delantal, chaqueta	MAQUILLAJE:
SONIDO: Música	NOTAS:

HOJA DE DESGLOSE
(BATIDO VERDE DEL DIA)

Nº3

SECUENCIA: 3
INT. CAFE /NOCHE

PROTAGONISTAS: María	INTERVENCIONES:
SECUNDARIOS:	
EFFECTOS ESPECIALES:	ATREZZO: móvil
VESTUARIO:	MAQUILLAJE:
SONIDO: Música	NOTAS: Escena del baño

HOJA DE DESGLOSE
(BATIDO VERDE DEL DIA)

Nº4

SECUENCIA: 4
INT. CAFE /NOCHE

PROTAGONISTAS: María y Carlos	INTERVENCIONES:
SECUNDARIOS:	
EFFECTOS ESPECIALES:	ATREZZO: Cubertería en la barra chaqueta en el taburete pizarra, batido, caña, móvil, batidora cámara desechable
VESTUARIO: Delantal	MAQUILLAJE:
SONIDO: Música	NOTAS:

HOJA DE DESGLOSE
(BATIDO VERDE DEL DIA)

Nº5

SECUENCIA: 5
EXT. CALLE /NOCHE

PROTAGONISTAS: María y Carlos	INTERVENCIONES:
SECUNDARIOS:	
EFFECTOS ESPECIALES:	ATREZZO: mando de la puerta
VESTUARIO: Chaquetas	MAQUILLAJE:
SONIDO:	NOTAS:



ANEXO 4. ORDEN DE RODAJE

ÓRDENES DE RODAJE

ORDEN DE RODAJE N°1

Fecha de rodaje	Horario de jornada
Viernes, 13 de abril de 2018	22:00 - 00:30

Localizaciones	
Nº	Dirección
1	Ext. cafetería Cilantro (C/Ramón Gorgé, nº9, Elda)
2	Int. cafetería Cilantro (C/Ramón Gorgé, nº9, Elda)

HP	Sec	Decorado	Loc	IN/EX	D/N	Sinopsis	Personajes
22:30	1	Calle Cilantro	1	EXT	N	María camina por la calle hasta que choca con una mujer y mira el interior de Cilantro	María y Carlos
23:00	6	Calle Cilantro	1	EXT	N	Carlos baja el cierre de Cilantro junto a María	María y Carlos
23:30	3	Int. Cilantro	1	INT	N	María y Carlos hablan	María y Carlos

Reparto

Nº	Personaje	actor/actriz	INI	FIN
1	María	Julieta	22:00	00:30
2	Carlos	Carlos	22:00	00:30

CITACIÓN EQUIPO

Director	22:00	Equipo de sonido	22:00
Reparto/extras	22:00	Vestuario/Maquillaje	22:00
Equipo de fotografía	22:00	Decoración/Atrezzo	22:00

ORDEN DE RODAJE N°2

Fecha de rodaje	Horario de jornada
Sábado, 14 de abril de 2018	00:00 - 2:00

Localizaciones	
N°	Dirección
1	Ext. cafetería Cilantro (C/Ramón Gorgé, nº9, Elda)
2	Int. cafetería Cilantro (C/Ramón Gorgé, nº9, Elda)

HP	Sec	Decorado	Loc	IN/E X	D/N	Sinopsis	Personajes
00:30	1	Cafetería Cilantro	2	INT	N	Carlos y María hablan	María y Carlos

Reparto

N°	Personaje	actor/actriz	INI	FIN
1	María	Julieta	00:00	2:00

ANEXO 5. PLAN DE RODAJE

PLAN DE RODAJE

JORNADA 1. DÍA 13 DE ABRIL

Secuencia	Plano	Lugar	Decorado	Hora	Efecto	Personajes	Vehículo/ animal	Notas
1	Todos	Ext. calle de Cilantro (C/Ramón Gorgé, nº9)	Calle	22:30		María, Carlos y mujer		
6	Todos	Ext. calle de Cilantro (C/Ramón Gorgé, nº9)	Calle	23:00		María y Carlos		
3	Todos	Int. Cilantro (C/Ramón Gorgé, nº9)	Cafetería	23:30		María y Carlos		



JORNADA 2. DÍA 14 DE ABRIL

Secuencia	Plano	Lugar	Decorado	Hora	Efecto	Personajes	Vehículo/ animal	Notas
2	Todos	Int. Cilantro (C/Ramón Gorgé, nº9)	Cafetería	00:00		María, Carlos		

JORNADA 3. DÍA 15 DE ABRIL

Secuencia	Plano	Lugar	Decorado	Hora	Efecto	Personajes	Vehículo/ animal	Notas
4	Todos	Int. de Cilantro (C/Ramón Gorgé, nº9)	Calle	19:00		María, Carlos		
5	Todos	Int. de Cilantro (C/Ramón Gorgé, nº9)	Calle	22:00		María y Carlos		

ANEXO 6. STORYBOARD

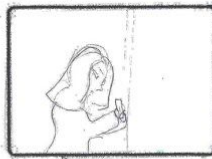
Production: _____

Page: 1 of 1

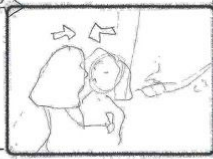
Director: Clauasia Machedazo

Date: _____

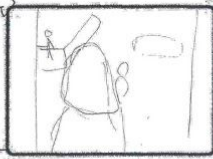
SEC. 1/PL. 1



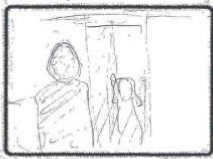
Maria camina
por la casa
para revisarse



La vece en una
mujer y se mira
en el espejo de

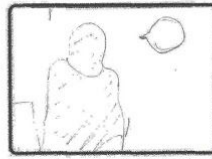


la casa, de
fondo se ve a
Carlos.
PL

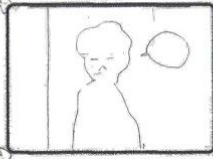


SEC. 2/PL. 1

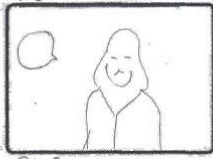
La cámara sigue a
Carlos por detrás de
fondo en la puerta



se ve a María

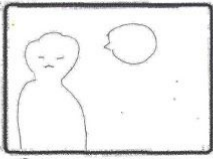


Carlos se ve



PL. 2

PMC de María



PL. 3

PMC de Carlos

Education World ©
Copyright © 2009 Education World

www.educationworld.com

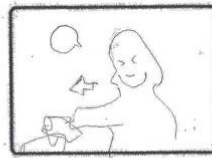
Biblioteca
UNIVERSITAS Miguel Hernández

Production: _____

Page: 2 of _____

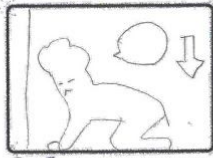
Director: _____

Date: _____



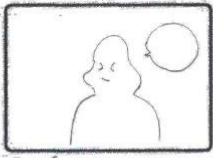
PL. 4

Maria camina y
saca la cámara
de su bolsillo



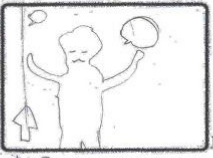
PL. 5

Carlos se agacha
debajo de la
puerta del asc



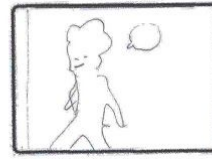
PL. 6

Maria mira a
Carlos OMC

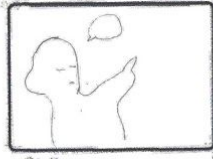


PL. 7

P.M.C

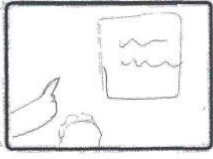


Carlos camina



PL. 8

La cámara sigue
a María se
agacha por la
puerta hasta



Maria a la cámara,
y hasta hasta
Carlos



Education World ©
Copyright © 2009 Education World

www.educationworld.com

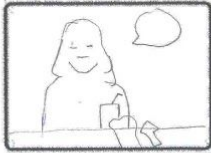
Production: _____

Page: 3 of _____

Director: Audie

Date: _____

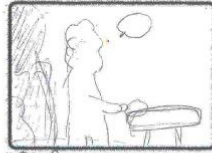
SEC. 3



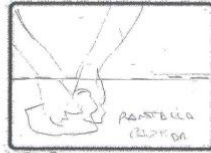
1. PL1
P.M.C



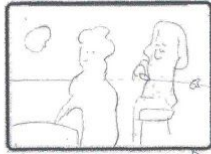
2. Carlos sale a la barra



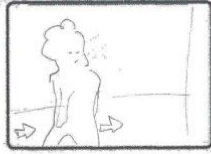
3. PL2
E/E! P.M.L



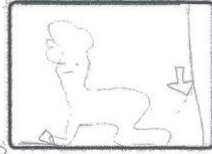
4. PL3
P.D. mesa



P.L.4



La cámara sigue a Carlos hasta la puerta del club.



Carlos se agacha



5. PG. En donde habla y Carlos quita la llave del auto.

Education World © Copyright © 2007 Education World

www.educationworld.com

Production: _____

Page: 4 of _____

Director: _____

Date: _____



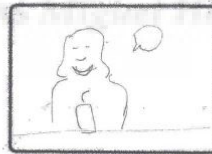
PL5

El fin de la puerta



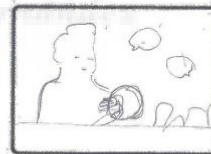
PL6

El M. Carlos entra a la barra ¿Qué tal el negocio?



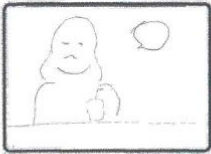
PL7

M. Muy guay...
C. Guay
M. Una noche...



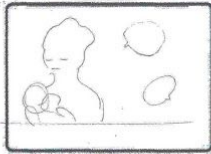
PL8

M. ¿Y lo has pensado...?
C. No sé.



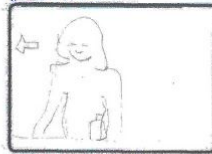
PL9

Puedo que no creas...



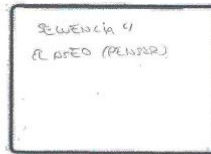
PL.10

Suena bien
Puedo ir al auto



PL.11

Mañana de la revista



SECUENCIA 4
EL AFEO (PENSAR)

SEC.4

Education World © Copyright © 2007 Education World

www.educationworld.com

Production: _____

Page: 5 of _____

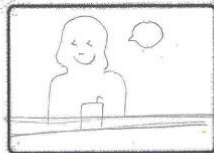
Director: _____

Date: _____

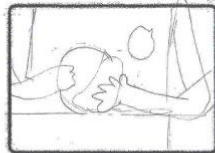
SEC. 5



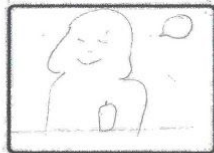
PL1



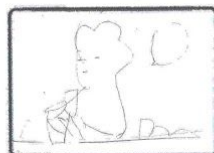
PL2



PL3
P.D



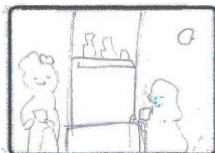
PL4



PL5

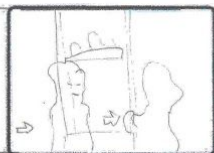


PL6



PL7

P.G. 7.5!



Education World®
Copyright © 2009 Education World

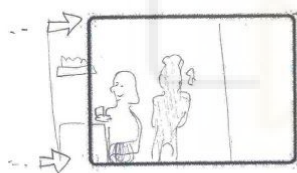
www.educationworld.com

Production: _____

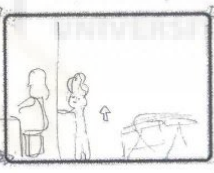
Page: 6 of _____

Director: _____

Date: _____

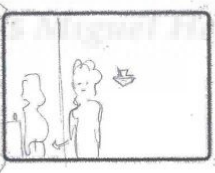


faço como há
de ser

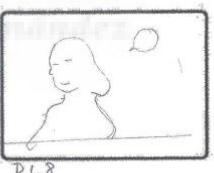


PL10

P.G.



PL11

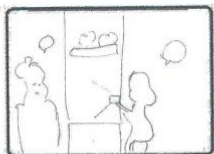


PL12

meu ser
causado de fato

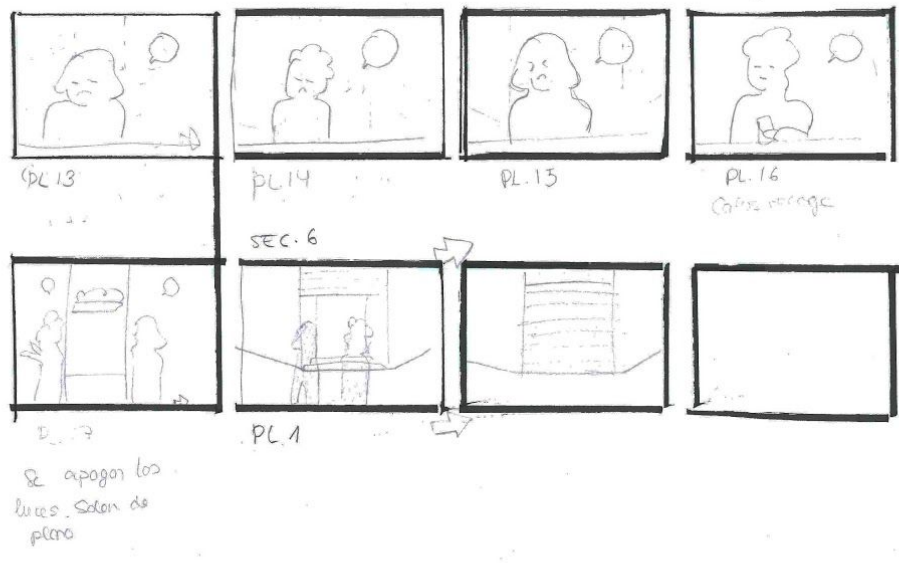


PL9



Education World®
Copyright © 2009 Education World

www.educationworld.com



ANEXO 7. PÓSTER



BATIDO VERDE DEL DÍA

Biblioteca
Cine

UN CORTOMETRAJE DE CLAUDIA MOHEDANO

CON JULIETA MUÑOZ Y CARLOS PAYÁ EDICIÓN CLAUDIA MOHEDANO
EDICION DE SONIDO DANIEL S ALBERT SONIDO EN SET DANIEL S ALBERT
Y SANTIAGO PEREIRA CÁMARA ÁXEL ROMERO SCRIPT MARTÍN PIDAL
ESTILISTA ISABEL NAVALÓN ESCRITO Y PRODUCIDO POR CLAUDIA MOHEDANO

CON LA COLABORACIÓN DE

