



UNIVERSITAS
Miguel Hernández

Universidad Miguel Hernández de Elche Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de
Elche

Grado en Comunicación Audiovisual

Trabajo Fin de Grado

Curso académico 2024/2025

**REALIZACIÓN DE UN CORTOMETRAJE DE FICCIÓN:
*SEMILLAS DE CARTÓN***

Autora: María Jesús Esteve Cortijo

Tutor: Jaime Quiles Campos

RESUMEN

En este trabajo se va a mostrar la evolución creativa de un cortometraje desde su concepción inicial hasta el proceso de postproducción de sonido. Para ello, se analizarán las diferentes versiones y etapas del guion, los referentes cinematográficos, su dirección y, finalmente, el diseño y la mezcla de sonidos en la última etapa.

La obra recibe el nombre de *Semillas de cartón*, un thriller fantástico donde se combina imagen real con animación. La historia se centra en Alfredo, un joven periodista que desde hace años lleva obsesionado con averiguar qué les ocurrió a unos niños desaparecidos en un misterioso anuncio de cereales. Las nuevas pistas le acercan a Víctor, un hombre ermitaño que parece saber más de lo que esconde.

PALABRAS CLAVE: guion, dirección, postproducción y animación.

ABSTRACT

This work will showcase the creative evolution of a short film from its initial conception to the process of sound post-production. To achieve this, different versions and stages of the script, cinematographic references, its direction, and finally, the design and mixing of sounds in the final stage will be analysed.

The film is titled *Semillas de cartón*, a fantastic thriller that combines live-action with animation. The story follows Alfredo, a young journalist who has been obsessed for years with uncovering what happened to a group of children who disappeared in a mysterious cereal commercial. New clues lead him to Víctor, a reclusive man who seems to know more than he lets on.

KEYWORDS: script, direction, post-production, and animation.

ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN
 - 1.1 ORIGEN DE LA IDEA
 - 1.2 REFERENTES CONCEPTUALES
2. OBJETIVOS
3. FASES DE DESARROLLO DEL PROYECTO
 - 3.1 PREPRODUCCIÓN: *SEMILLAS DE CARTÓN*
 - 3.1.1 DIVISIÓN DEL TRABAJO
 - 3.1.2 GUION
 - 3.1.3 CASTING
 - 3.1.4 FINANCIACIÓN
 - 3.1.5 FORMACIÓN DE EQUIPO
 - 3.1.6 MATERIAL TÉCNICO
 - 3.1.7 FORMATOS
4. PRODUCCIÓN
 - 4.1 RODAJE
5. POSTPRODUCCIÓN
 - 5.1. MONTAJE
 - 5.2. EDICIÓN DE COLOR
 - 5.3. SONIDO
6. VISTAS AL FUTURO
7. RESULTADOS
8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN
9. CONCLUSIÓN
10. FILMOGRAFÍA
11. BIBLIOGRAFÍA
12. ÍNDICE DE FIGURAS
13. ANEXOS
 - 13.1 ANEXO 1: GUION LITERARIO
 - 13.2. ANEXO 2: GUION TÉCNICO
 - 13.3. ANEXO 3: PLANTA DE CÁMARA
 - 13.4. ANEXO 4: CESIÓN DE DERECHOS
 - 13.5 ANEXO 5: REDES SOCIALES
 - 13.6. ANEXO 6: ENLACE DEL CORTOMETRAJE

1. INTRODUCCIÓN

Todo proyecto audiovisual que se precie divide su trabajo en cinco etapas muy marcadas que vienen a definir el conjunto del producto cinematográfico. Podemos diferenciar y dividir las de la siguiente forma: el **proceso de desarrollo**, donde se trabaja en el guion, financiación, presupuestos, ficha del proyecto y diseño de producción; **preproducción**, donde se fijan todos los elementos participantes de la película; **producción**, también conocido como rodaje; **postproducción**, compuesto por el montaje, colorización y el ajuste del paisaje sonoro; y, por último, la **distribución**, donde, una vez se obtenga el producto finalizado, se abre paso a la difusión y distribución del mismo. Este proceso es dependiente y consecutivo, es decir, todo se encuentra interconectado, haciendo imposible avanzar sin el trabajo previo del resto. (Soto Alvarado, 2015, p. 19).

El germen de todo producto creativo tiene su concepción en la imaginación del autor. El cual, es posteriormente proyectado en la mente del director. El guionista posee la tarea más difícil al tratar de estimular otras concepciones visuales a través de su herramienta más poderosa: la palabra. Con tan solo descripciones, acciones y diálogos, tiene que evocar una fuerte estructura visual. Es por eso que, sería un grave error entender este proceso como un disfrute literario, el guionista debe huir de ello. Tiene que percibirlo como una transición hacia la imagen definitiva que el público contemplará en pantalla. Este trabajo escrito debe presentarse al director y al resto de departamentos involucrados para conseguir dar ese salto de ‘solo’ palabras a imágenes memorables (Sánchez-Escalonilla, 2016, p. 9-11).

El **guion** es el comienzo del sueño. Sin embargo, este se apoya sobre un estilo visual. Esto supone que existe un predominio de acciones e imágenes sobre texto. Eso es lo que se conoce como la fuerza evocadora del cine. Por esta razón, un guion será más conveniente para un rodaje cuanto más gráfico, elocuente o expresivo sea, haciendo mucho más fluido el trabajo en la mente del director. La cuestión entonces sería clara, ¿cómo logro todo esto con herramientas tan parcas? Mediante el control y dominio del espacio, tiempo, tono, ritmo, etc., la llamada estructura visual que hace que todo lo confeccionado en el texto no sea fruto de situaciones improvisadas que se desarrollan a través del diálogo (Sánchez-Escalonilla, 2016, p. 12-15).

Todo este material cuidadosamente tratado llega a las manos del **director/ra**, quien debe tener la capacidad para interpretar correctamente el desarrollo del guion. Su

papel es de vital relevancia, pudiendo ser definido como el verdadero ‘autor’ de la película (Crespo, 2013, p.11). Se trata, pues, de la máxima figura de autoridad sobre el proceso creativo y visual del filme. Es el encargado de dirigir a todo el equipo, decide qué mostrar para contar la historia, participa en la elección del casting, además de supervisarlos y guiarlos en todo momento. También en la adaptación de las localizaciones y el vestuario a las necesidades del documento escrito, en todo lo referido a la producción y el responsable de crear el guion técnico (Chávez Bermúdez, s.f.).

Cuando todo el material se encuentra correctamente registrado y ha llegado a las manos del montador, comienza a cobrar forma la historia bajo la lupa del director. Dentro de este proceso de postproducción tiene especial relevancia una parte a la que nadie presta gran atención, pero que es innegable e indiscutible si tiene un mal resultado. Esto es el **sonido**. Es el encargado de fabricar atmósferas, lo que podría explicarse como el responsable de definir el entorno acústico en base a los espacios y tiempos en los que se contextualiza la historia (Herrera Landeros, 2020, p. 132-133).

Estos tres puntos que hemos destacado son los que, en el presente trabajo, se tratarán en mayor profundidad y se indagará en su proceso artístico para lograr culminar un rodaje poniendo en práctica todas las habilidades aprendidas en estos cuatro años de estudio en el grado de Comunicación Audiovisual.

1.1 ORIGEN DE LA IDEA

El inicio de *Semillas de cartón* tiene un origen un tanto distinto a cómo se acabó dando. Su nacimiento se remonta al verano de 2024 cuando, junto a dos amigos más, tuvimos la idea de hacer un TFG conjunto, pero sin nada claro en mente. Lo único que sabíamos seguro es que la animación se tendría que incorporar de alguna manera a la imagen real. Tras varias idas y venidas e ideas que en pocas horas morían, la que más se sostuvo durante semanas fue la de realizar un falso documental donde el protagonista interactuaba con varias animaciones que tenía en su cabeza, algo inspirado en *Inside Out* (Peter Docter, 2015). Después de varias conversaciones, llegamos a la conclusión de que no era muy original y que, quizá, un cortometraje de ficción podría ser la mejor opción para plasmar lo que queríamos. Después de este cambio, a finales de septiembre todo fue fluyendo de manera más orgánica, siendo la columna vertebral del desarrollo de la idea un conejo animado llamado “Deli” que aparecía en un anuncio de cereales. Gracias a este personaje colorido pudimos articular el discurso en torno a su figura. De

ahí fueron surgiendo los otros dos protagonistas, todavía sin nombres y, la relación de los mismos con el conejo.

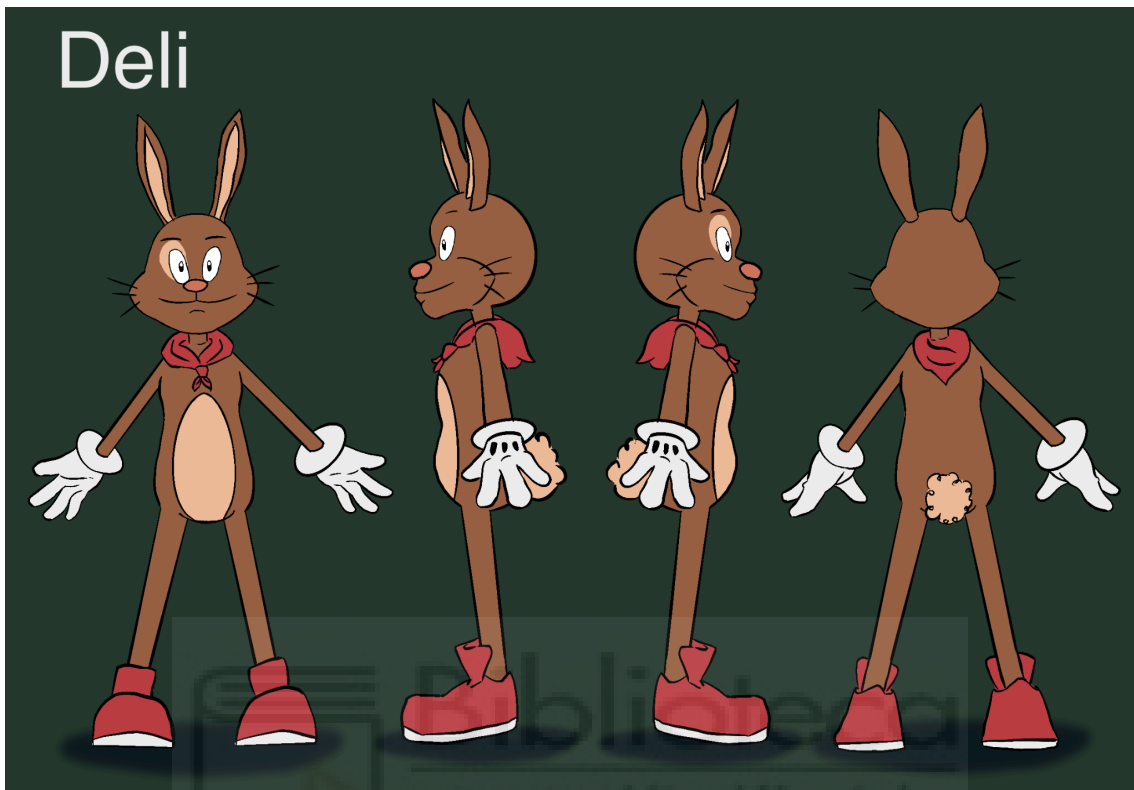


Figura 1. Turn around de Deli, conejo animado de los cereales Delicia. Fuente: Carlos González.

La estructura del cortometraje comenzaba a tomar forma. El protagonista debía de ser un joven periodista que estuviera obsesionado con un antiguo caso de unos niños desaparecidos, es entonces donde entraría la animación como nexo de unión. Sabíamos que, al tratarse de un thriller psicológico, esta no debía ser infantil ni su incorporación provocar risas en el espectador. Por eso se optó por otra versión mucho más terrorífica, que difiera por completo de su imagen en el paquete de cereales. Tendríamos, pues, un *look* mucho más juvenil y tierno, representando una idea, como lo es una marca de cereales, junto con un aspecto más macabro y siniestro propio de una trama de misterio y suspense.

Este personaje no podía actuar solo, por eso necesitaba la ayuda de una cabeza de turco, alguien lo suficientemente ingenuo como para confiar en él. Aquí aparece nuestro antagonista, un hombre de avanzada edad que se encuentra apartado de la sociedad desde hacía varios años.

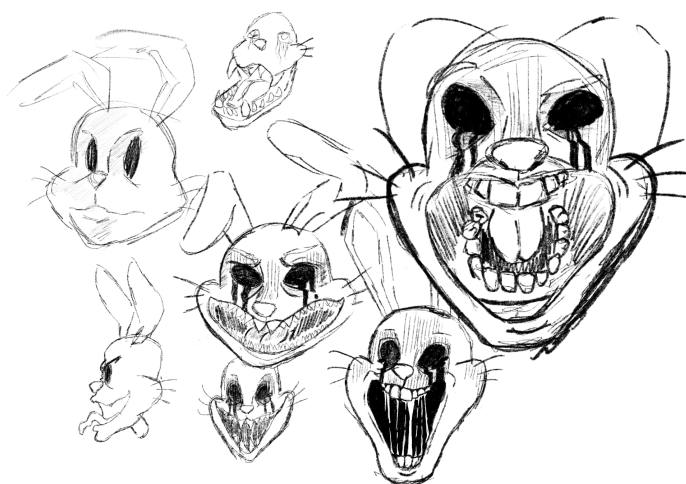


Figura 2. Deli siniestro. Fuente: Carlos González.



Figura 3. Evolución del rostro Deli. Fuente: Carlos González.

Finalmente, todas estas ideas se plasmaron en un guion literario que fue sufriendo constantes transformaciones hasta lograr conseguir una tercera versión definitiva que nos permitiera a todos converger en el punto narrativo de la historia. Así se construye *Semillas de cartón*, un cortometraje híbrido entre *live-action* y animación 2D como recurso narrativo.

1.2 REFERENTES CONCEPTUALES

A la hora de confeccionar la identidad visual y narrativa del cortometraje, hemos profundizado en diferentes artistas que con su impronta única han permitido perfilar el espíritu del proyecto. Desde directores con una marcada carrera centrados en el mundo onírico hasta animadores con un estilo visual más grotesco y exagerado.

Un nombre que destaca por encima de todos y del que es complicado no pensar al leer la historia es, sin duda, **David Lynch** (Missoula, 1946-2025). Su legado cinematográfico es sinónimo de autor, alejado de los estereotipos y fuera de cualquier etiqueta. Para Lynch, el mundo terrenal no es más que una fina capa que solo alberga pensamientos y acciones negativas que acaban por restringir la mente humana del artista. Él se refugia en los sueños, en lo espiritual, en lo que no se puede creer. Allí radica su arte. Por eso recurre a la Meditación Trascendental, donde logra profundizar y sumergirse en el llamado Mar de la Conciencia, consiguiendo nadar con los verdaderos peces —las ideas— y salir de la oscuridad de uno mismo. Buen ejemplo de ello es el guion de *Mulholland Drive* (David Lynch, 2001), concebido en gran parte mediante esta técnica (González Albalade, 2017, p. 25-28).

De entre todos sus títulos, sobresale por encima del resto *Carretera perdida* (Lost Highway, David Lynch, 1997). En esta cinta Lynch opta por prestar más atención al subconsciente, abordando temas como la fuga disociativa¹ y la ensoñación. El filme no reniega de ello, el propio protagonista así lo señala al decir: “me gusta recordar las cosas a mi manera, no necesariamente como sucedieron”. La película, al igual que cualquier obra de Lynch, es un tanto difícil de explicar (cosa que el propio director odiaba), pero se podría resumir en el hecho de que son esos pensamientos e ideas los que mueven el mundo y que, por ende, llevan la batuta de la narrativa. La historia trata sobre un músico de jazz quien, roto y despechado, asesina a su mujer como respuesta a múltiples infidelidades. Una vez en la cárcel y, consciente de todo lo ocurrido, decide escapar de todo aquello y olvidarse de los hechos. Por eso crea otra personalidad, lejos de todo el ruido de su mente. Sin embargo, no puede escapar de ello y vuelve a cometer los mismos errores. La verdad, entonces, no está en la realidad, sino en los secretos que atesoran en la mente sus protagonistas.

¹ Pérdida repentina de la memoria, parcial o total, que conduce al individuo a la creación de una nueva personalidad.

Otra gran influencia del *mundo lynchiano* es la mítica, *Twin Peaks* (1990-1991). Obra maestra que redefinió el género televisivo y que dio lugar a que, por primera vez en la historia, los críticos de cine tildaran de arte una ficción televisiva (Cascajosa, 2005, como se citó en Bort Gual, 2010). David Lynch uniría fuerzas con el que sería el otro 50% de la serie, Mark Frost, para mostrarnos cómo un idílico pueblecito a las afueras puede estar plagado de secretos y contradicciones. La historia se centra en el misterio que rodea el asesinato de una joven popular del instituto, Laura Palmer. Lo destacado de la serie, la cual mezcla el género policial con la *soap opera*, era precisamente aquello en lo que era especialista Lynch: una estética surrealista y poética, junto a pinceladas de cine negro (Bort Gual, 2010, p. 35-38). Y es que, como el propio autor señala:

Me interesa saber qué se esconde tras las limpias fachadas, tras los visillos de las casas, explorar los recovecos tortuosos de la existencia. Soy como un detective que destapa lo que los demás ocultan. Y es que este mundo de hoy no es un lugar tan maravilloso como dicen. No es el sueño más brillante. (David Lynch, citado en Valencia, 2006: 1)

No solo los críticos la amaron, la audiencia estaba loca por saber qué había ocurrido. El movimiento ¿Quién mató a Laura Palmer? traspasó fronteras y batió audiencias. En España fue la cadena del fallecido Silvio Berlusconi quien apostó por la serie. Los periódicos la anunciaban como si de una premonición se tratara con el texto: «Si no ves mañana *Twin Peaks*, pasado mañana no sabrás de qué hablan todos». Todo el mundo tenía una teoría, o al menos un sospechoso. Sin embargo, el globo empezó a desinflarse y las audiencias a bajar. Para colmo, la productora presionó, en contra del deseo de sus creadores, para que el nombre del asesino se desvelara mucho antes del final de la segunda temporada y con ello, la pérdida de interés de una parte de los espectadores.

Esto no borra el hecho de que con ella se planta la semilla. Es el germen de una concepción cinematográfica del proceso creativo televisivo. No es una más, vemos la huella de un autor. Es el origen a partir del cual se comienza a formar el tratamiento formal y narrativo de los productos televisivos actuales (Bort Gual, 2010, p. 39-45).

Otro director que merece especial reconocimiento en nuestra búsqueda de ideas y referentes es el siempre genial, **David Fincher** (Denver, 1962-). Un realizador

meticuloso que apuesta por narrativas anticlimáticas donde consolida una puesta en escena y estética sombría. Prestamos especial atención al *thriller* policial *Zodiac* (David Fincher, 2007), una historia basada en hechos reales que sigue la investigación policial de uno de los asesinos en serie más enigmáticos de la historia moderna y que aterrorizó California durante dos décadas (García, 2020). Lo que más destaca del filme es su empeño en representar un escenario real y creíble, muestra de ello es la cuidada puesta en escena con la que emula la redacción de un periódico y su funcionamiento. Es por eso que no opta por grandes despliegues narrativos, simplemente invita al espectador a seguir el metódico trabajo de investigación de un caso.

En esta cinta, en concreto, hay una escena que se convirtió en un mantra sobre la presión psicológica que queríamos causar en la audiencia. Es el momento en el que su protagonista, Robert Graysmith (Jake Gyllenhaal), acude a la casa de un hombre llamado Bob Vaughn que podría darle más información sobre la pista que tiene del asesino. Graysmith está convencido de que los carteles que le fue a mostrar los había escrito su principal sospechoso, Rick Marshall. Poco a poco la conversación se va volviendo más incómoda y todo se rompe por completo cuando Vaughn pronuncia la frase clave: “Rick Marshall no escribió esos carteles. Yo lo hice”. Con solo seis palabras ha dejado descuadrado no solo a su protagonista, sino también a la gente detrás de pantalla.



Figura 4. Escena del sótano en *Zodiac* (Fincher, 2007). Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=VIy-X8-pEoU>

Todo se acentúa cuando Vaughn le invita a bajar al sótano. Es entonces cuando todo se vuelve una pesadilla psicológica, no hay gritos, ni sangre, ni espectacularidad, pero encarna la esencia de *Zodiac*.

Finalmente, a modo de inspiración animada, nos encontramos con la figura de **Junji Ito** (1963-), maestro del manga japonés de terror. Conocido por el empleo de espirales para dar formas a todas sus obsesiones e historias, Ito transforma conceptos cotidianos o domésticos, en portales hacia realidades grotescas e inexplicables. Si hay algo que define su obra es que no deja indiferente a nadie (Ignacio Pillonetto, 2019).

En su serie de cómic más destacada, *Uzumaki* (Junji Ito, 1998-1999), esa espiral adquiere no solo un papel visual, sino que termina por convertirse en una bandera de la obsesión, el miedo y la imposibilidad de escapar de lo irracional. En la obra de Ito no hay finales, como en sus dibujos, nos vemos navegando por toda esa dinámica sin fin que no busca más que desembocar en el desconcierto, en oposición de la conclusión.



Figura 5. Fotograma de *Uzumaki*, obra de Junji Ito. Fuente: HobbyConsolas.

2. OBJETIVOS

Los propósitos que se esconden tras el proyecto son múltiples y variados. Por un lado, queríamos experimentar y crear una historia propia que pudiera incorporar **animación dentro de la imagen real** al tratarse de una práctica no dominante y que no se encuentra extendida en nuestra provincia. Como, por otro lado, demostrar que a pesar de contar con un equipo escaso y un presupuesto muy limitado, se puede producir una pieza audiovisual con **fuerte valor estético y narrativo**.

Además, dada nuestra situación de estudiantes del Grado de Comunicación Audiovisual teníamos la obligación de poner en práctica todo lo aprendido durante estos cuatro años de carrera y, así pues, **desarrollar todo el proceso**, desde la escritura del guion, pasando por la elección del casting, formar un buen equipo de trabajo hasta llegar a su etapa de postproducción. Conseguir que todos estos engranajes conectaran y funcionaran correctamente para obtener un resultado óptimo.

También, durante estos años de estudio, nos hemos encontrado con proyectos que, por desapego o poca vinculación con la idea del trabajo, no salían del cajón y acababan por ser olvidados. En nuestro caso, la finalidad es clara: queremos que el cortometraje no nazca y muera aquí. Aspiramos a conseguir un **amplio recorrido** por festivales con dos deseos en mente: primero, que consiga conectar con el público; y segundo, que la gente nos conozca y nos abra nuevas puertas creativas y profesionales

3. FASES DE DESARROLLO DEL PROYECTO

3.1 PREPRODUCCIÓN: *SEMILLAS DE CARTÓN*

3.1.1 DIVISIÓN DEL TRABAJO

Como hemos comentado al inicio del documento, este proyecto nació del interés de tres amigos en trabajar juntos y lograr conseguir un productor audiovisual a la altura de los conocimientos adquiridos. Es por ese motivo y, ante las dificultades y alta carga de trabajo y responsabilidades que requiere la producción de un cortometraje, que desde el primer momento decidimos jerarquizar nuestro trabajo y obligaciones. De esta manera, la división quedó del siguiente modo:

- María Jesús Esteve Cortijo: directora, guionista y encargada de la postproducción de sonido.
- Leonardo Guevara Villegas: productor y editor.

Estas eran nuestras tareas principales que, como es lógico, en la etapa de preproducción se incrementaron para lograr una base sólida con la que poder desarrollar el proyecto.

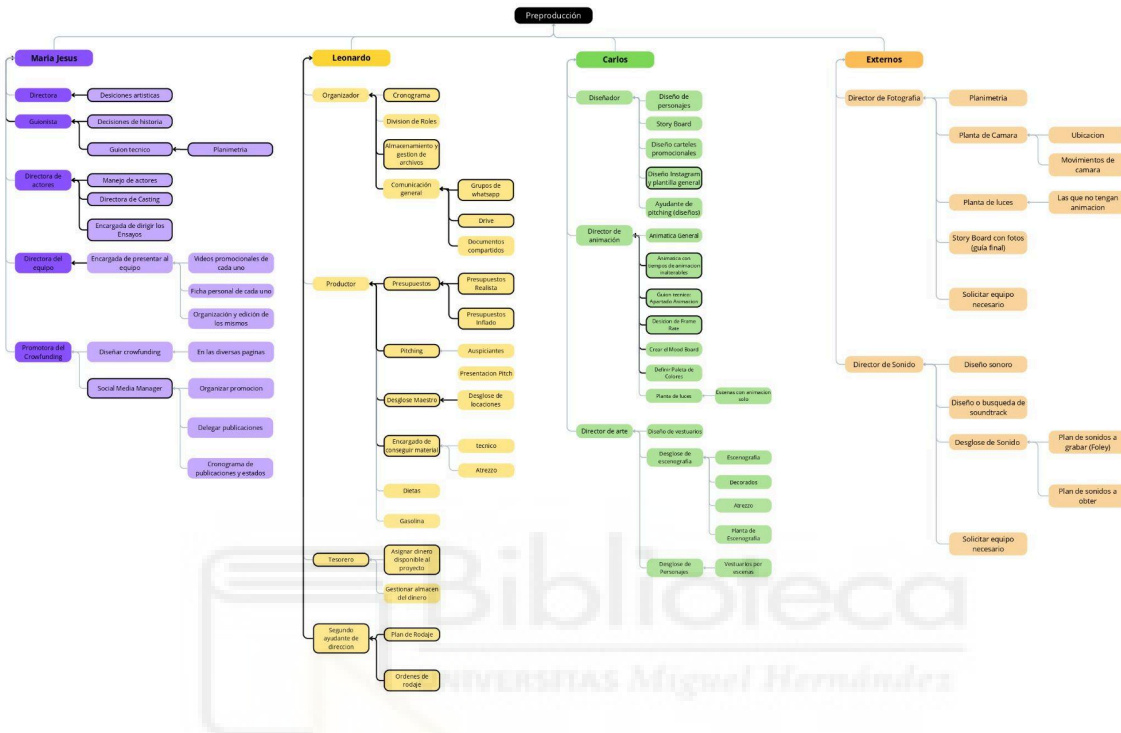


Figura 6. Esquema de organización de la preproducción. Fuente: Leonardo Guevara.

La comunicación constante y fluida durante todo el proceso resultó clave, así como la toma de decisiones conjuntas para mantener un estilo coherente y una organización eficiente. A pesar de las dificultades naturales de compaginar este proyecto con las obligaciones académicas del curso, fuimos capaces de mantener un interés constante y fructífero, en la que cada uno de nosotros fue capaz de adaptarse a las necesidades del otro, siendo flexibles a la hora de delegar tareas y aceptar cambios de mejora.

3.1.2 GUIÓN

Lógicamente, una vez que ya teníamos definida la idea completa, lo más importante era cerrar el guion literario y poder trabajar en el desarrollo de otros departamentos. La primera versión del guion se completó el 14 de noviembre de 2024 y sobre ella fuimos trabajando. Lo cierto es que no se produjeron excesivos cambios

respecto al original, las dudas que teníamos no eran tanto sobre la escena en sí, sino respecto al diálogo y su comprensión por parte del espectador. Sobre esas seis escenas iniciales se fue trabajando hasta lograr un trabajo completo.

Durante todo el proceso de escritura se tuvo en cuenta la carga de trabajo que éramos capaces de soportar y llevar a cabo, por eso fijamos 10 páginas como el número máximo que nos podíamos permitir (aunque finalmente se alargó a 11). Esto fue así porque teníamos claro que queríamos rodar en Oliva (Valencia) casi todo el cortometraje, a excepción de la primera escena cuya ubicación no se encontraba cerrada en aquel momento y, dado nuestro escaso presupuesto y la distancia entre Alicante-Oliva, debíamos ser muy disciplinados con los tiempos. Los motivos que nos empujaron a esto era que disponíamos de una casa de madera en mitad de una zona natural donde poder recrear a la perfección la atmósfera de nuestro trabajo. Es por eso que, cuando se inició el proceso de escritura, ya teníamos en mente los rincones y espacios que íbamos a emplear.



Figura 7. Casa de Oliva, donde rodamos el cortometraje. Fuente: elaboración propia.



Figura 8. Camino que lleva a la casa en Oliva. Fuente: elaboración propia

Esta casa pertenece a la familia de Carlos González, director de arte y animador del proyecto, lo que, como es obvio, facilitó por completo la logística y la accesibilidad del lugar, no solo para el rodaje, sino también para los ensayos y pruebas.

En esta primera versión se cerró el nombre de nuestros tres protagonistas: Jorge, como el niño desaparecido en el anuncio de cereales; Alfredo, como el periodista obsesionado con el caso; y Víctor, como el hombre misterioso que vive en el bosque. Dado que teníamos claro que queríamos que la acción transcurriese en el año 2010 y los hechos ocurridos al niño bastantes años más atrás, debíamos contar por lo menos con un actor que, si no tuviese más de sesenta años, por lo menos lo aparentase. Este hecho hizo que en este primer borrador esa fecha no fuera indicada.

Una vez que ya se tenía escrita esta primera versión del guion, se les presentó a los otros dos miembros del grupo y, así, juntos, debatir cambios y mejoras. Tras muchas idas y venidas, el 15 de diciembre de 2024 completamos la segunda versión del guion. Para generar mayor tensión, se decidió incorporar una nueva escena en la que el protagonista acude al baño y ahí, por primera vez, reacciona a la animación. Es un momento de inflexión donde es consciente de que está ocurriendo algo extraño en ese lugar. Es entonces cuando Alfredo vuelve para enfrentarse a Víctor. Además, se pensó

en una escena postcréditos que pudiera darnos más información acerca de la relación entre Víctor y el conejo de los cereales. De esta manera habíamos pasado a tener un total de siete secuencias con nueve escenas.

Tras una conversación con mi tutor del TFG en febrero de 2025, nos dimos cuenta de que existían varios errores en cuanto al formato y la redacción del guion, lo que dio lugar a una tercera y última versión del texto. También, al volverlo a leerlo, nos percatamos de una acción que habíamos marcado dentro de una escena, pero que, en realidad, tenía autonomía propia. De esta manera se pasó a un total de 10 escenas divididas en siete secuencias. Dado que, para este momento, ya conocíamos a la persona encargada de interpretar a Víctor y tenía 70 años, ya pudimos marcar correctamente la distancia que existía entre ellos y la actualidad, la cual era de “más de treinta años”.

3.1.3 CASTING

Con la fase de escritura del guion ya completada, era el momento de lograr conseguir a aquellos actores que mejor se adaptasen a las necesidades de los personajes. Así pues, el casting comenzó a mediados de enero de 2025 con una campaña de comunicación a través de redes sociales, esto es, *Instagram* y grupos de *WhatsApp* vinculados al mundo audiovisual. Para ello, se diseñó un cartel anunciador en formato móvil que animara a la gente a participar.



Figura 9. Casting para el cortometraje *Semillas de Cartón*. Fuente: Leonardo Guevara.

Estas publicaciones también se extendieron al resto de miembros del proyecto y a la nueva cuenta en *Instagram* del propio cortometraje: @semillasdecarton.

Tras un margen de espera, recibimos varios mensajes de personas interesadas, el único problema es que ninguna era para el papel del niño, aunque era algo que sabíamos que requeriría de más esfuerzo. Con todos los candidatos para el papel de Alfredo y Víctor, decidimos clasificarlos y quedar con ellos para hacerles una prueba. Sin embargo, en algunos casos, a pesar de mostrar interés y mandar un *videobook*, no recibimos más respuesta. Para debatir y volver a revisar la actuación del papel, todos los castings fueron grabados. De esta forma, en el caso de Víctor, nos dimos cuenta de que el que más se asemejaba al aspecto físico y a la edad del personaje era Lino Landete, un hombre de 70 años que desde que se jubiló ha participado de forma *amateur* en varios proyectos de jóvenes del mundo audiovisual. Con Alfredo, por el contrario, se nos estaba atragantando encontrar alguien de sus características. Tras varios intentos sin éxito, dimos con un estudiante de interpretación de nombre artístico Jackson que, por casualidad, vivía muy cerca de Oliva. Al hacerle la prueba *en línea* vimos en él a la persona indicada para el puesto. De esta manera, ya teníamos a nuestros dos personajes protagonistas. Como todo el peso actoral recae en ambos, optamos por hacer varias reuniones por *Meet* donde poder conocerse y ensayar el guion. Además, pensamos que resultaría mucho más enriquecedor para su proceso constructivo del personaje realizar un ensayo en la propia casa de Oliva, donde íbamos a rodar. El 22 de febrero, una semana antes del rodaje, decidimos acudir con ellos, tanto para ensayar con vestuario incluido, como para comprobar que no había ningún problema con los planos requeridos en el guion técnico y el esquema de luces.



Figura 10. Ensayo del cortometraje *Semillas de Cartón*. Fuente: elaboración propia.

En cuanto al tema del niño, el proceso se dilató bastante. No tuvimos excesiva prisa al tratarse solo de una escena pequeña que contaba con un único plano. En marzo volvimos a activar la campaña, nuevamente en redes sociales y por grupo de amigos, para encontrar a alguien del perfil. Volvimos a personalizar un cartel anunciador, pero esta vez únicamente con el niño como reclamo.

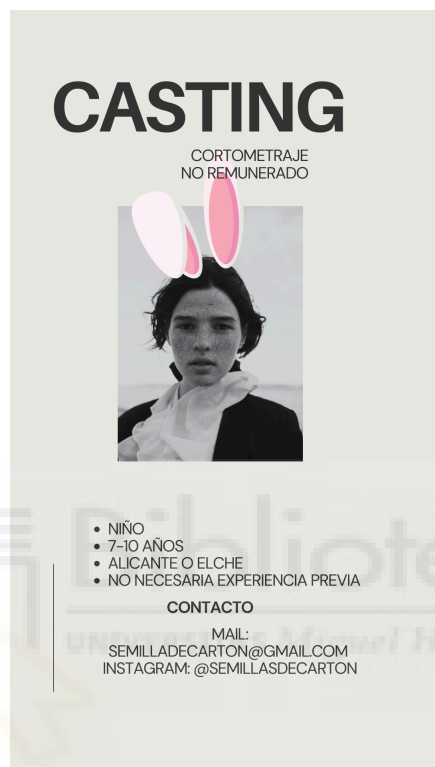


Figura 11. Cartel casting para el cortometraje *Semillas de Cartón*. Fuente: Ana González.

Desgraciadamente, no obtuvimos ninguna respuesta. Por fortuna, un compañero, que también colaboró en el proyecto, nos recomendó a un niño que había actuado en el anterior cortometraje en el que había participado. Tras ponernos en contacto con la madre, todo se produjo de manera muy orgánica, sencilla y participativa. Vimos que el niño tenía mucha soltura y sin ningún problema para memorizar y decir sus frases.

3.1.4 FINANCIACIÓN

Desde el primer momento supimos que necesitábamos contar con un mínimo presupuestario para poder proceder a la producción del cortometraje. Las limitaciones

eran evidentes, por eso fuimos bastante cuidadosos con todos aquellos gastos innecesarios.

Una de las primeras acciones que llevamos a cabo fue la de lanzar una campaña de micromecenazgo en la plataforma Verkami. Allí, a través de un video promocional, intentamos animar a la gente a participar. El objetivo que fijamos fue de 500 euros, debido a que la propia plataforma cobraba un fijo de 65€ + 21% IVA a todas aquellas iniciativas por debajo de los 1.000 euros. Este tipo de páginas tiene dos problemas importantes que nos condicionaron en exceso. Por un lado, tienes que darte de alta para poder realizar una donación y, por otro, si no llegas a lo requerido, no cobras nada.



Figura 12. Captura de pantalla del *crowdfunding* en Verkami de *Semillas de cartón*. Fuente: elaboración propia.

Todo esto llevó a que, finalmente, no alcanzáramos la meta establecida a pesar de colgar carteles y hacer promoción en redes sociales. Esto supuso una pequeña decepción, porque las dietas y el transporte eran un gasto inamovible que podía generarnos bastantes problemas y hacernos replantearnos la localización prevista.



Figura 13. Cartel para animar a la gente a participar en el Verkami y recibir donativos.

Fuente: Carlos González.

Por fortuna, mucha gente nos donó a través de Bizum, algo mucho más sencillo y sin tantos pasos previos. De esta manera conseguimos recaudar casi 300 euros que, como se ha comentado, fueron a parar principalmente a los gastos de gasolina y comida para los días de rodaje. Una pequeña parte se derivó a vestuario y atrezzo, como por ejemplo un hacha acorde a las necesidades de producción y cuyo precio ascendía hasta los 20 euros. Aunque en general, cabe destacar que fuimos bastante austeros, algo que, por otro lado, tampoco suponía un problema mayor. La forma de vida de nuestro protagonista era ideal para un entorno de vida modesta y sin excesos.

3.1.5 FORMACIÓN DE EQUIPO

Desde el momento en el que comenzamos con la preproducción sabíamos que era algo que no podríamos hacer solos y que necesitaríamos contar con más manos para el rodaje. Para ello tiramos de nuestros contactos y conocidos para así formar un equipo óptimo con el que afrontar el trabajo. Así, quedó conformado de esta manera:

NOMBRE	TAREA	ORIGEN
Ana González	Directora de Fotografía	Gandía
Laura Rubio	Ayudante de cámara, edición	Cox
Ignacio Ortiz	Script	Elche
David Barberá	Sonidista	Albaida
Marina Baeza	Ayudante de dirección	El Campello
Rubén Prieto	Postproducción de color	Gandía
Axel Martínez de Madrid	Ayudante de arte	Gandía

Con todo el equipo ya listo, para coordinar todo el trabajo y poder responder a dudas, se creó una comunidad en *WhatsApp* dividida por los diferentes departamentos. Esta herramienta nos fue muy útil, favoreciendo la organización y evitando confusiones, permitiendo compartir actualizaciones en tiempo real. Con esta dinámica logramos favorecer el trabajo en equipo y agilizar muchos procesos.



Figura 14. Comunidad de *WhatsApp* para el cortometraje *Semillas de Cartón*. Fuente: elaboración propia.

3.1.6 MATERIAL TÉCNICO

Un porcentaje muy importante del material empleado fue gracias a los préstamos disponibles que otorga la UMH. Previamente a la reserva, se elaboró un listado por parte de su directora, en comunicación con todos los departamentos, para asegurarse que no faltase ningún recurso técnico fundamental.

El listado fue revisado varias veces y comprobada su funcionalidad para cada escena y uso. Se procedió, así, a su reserva, la cual quedó del siguiente modo:

➤ CÁMARA

- Blackmagic pocket cinema camera 4k
- Samyang 14mm T3.1
- Samyang 35mm T1.5
- Samyang 85mm T1.5
- Follow focus
- Trípode de vídeo
- Canon EF 100 mm f/2.8L Macro IS USM
- Canon EOS 700D

➤ LUCES

- Leds x3
- Kit Fresnel LED BICOLOR Faith FW-LK301

➤ ACCESORIOS

- Sacos arena 6
- Rig
- Slider
- Batería + cargador V-Lock
- Colorchecker
- Monitor 7"
- Claqueta
- Reflector Lastolite
- 2 Trípode avenger
- 2 Rótula avenger

- 2 Espada avenger D520
- 2 Banderas negras (más grandes, 60x90)
- Pinzas
- Manguera eléctrica 2
- Cono Snoot + Grid
- Cono Cosmobeam 55
- Cristales difusores
- Filtro dicroico
- Chimera Video Pro Plus Softbox
- Chimera Triolet

➤ SONIDO

- Cable XLR
- Rode Blimp (Empuñadura suspensión)
- Grip Rode PG2
- Auriculares
- Rode Boompole
- Micrófono de solapa
- Micrófono Rode NTG-1
- Grabadora Zoom H4nPro

Además de todo este material enumerado, algunas personas del equipo colaboraron incorporando más elementos técnicos, como es el caso de Ana González, quien nos prestó sus leds y cables de sonido adicionales, o María Jesús Esteve, quien nos dejó un trípode ventosa para emplearlo en el coche.

En cuanto al equipo necesitado para la escena del casting de los cereales Delicia, el material que se empleó fue el siguiente, cedido por la televisión 12tv de Alicante:

➤ CÁMARAS

- Videocámara Panasonic AG-AC90

➤ LUCES

- Leds x5

➤ SONIDO

- Shotgun Sennheiser MKE600
- Cable XLR

➤ ACCESORIOS

- Tarjetas SD
- 2 Trípodes

En este caso el sonido entraba directamente en la cámara, en lugar de en una grabadora.

3.1.7 FORMATOS

Desde el primer germen del proyecto tuvimos en mente jugar con varios formatos para reforzar las diferentes épocas. Todo lo que tenía lugar en la realidad diegética de la obra sería grabado con una resolución de 4K (4096 x 2160 píxeles), aprovechando los recursos máximos con los que cuenta la universidad de Elche, pero empleando una relación de aspecto de 4:3, propia de la época en la que se basa el cortometraje, 2008.

Debido al afán de Alfredo de tenerlo todo documentado con su *handycam*, esto tenía que ser diferente. Al principio contemplamos grabarlo con una cámara de mano portátil, como la que usa, pero las condiciones lumínicas que queríamos emplear hacían que la calidad fuera casi insalvable. La escasa sensibilidad de estas cámaras frente a situaciones de baja luz comprometía gravemente el resultado visual, generando una imagen con demasiado ruido, escaso rango dinámico y pérdida de detalle. Ante esto, decidimos emplear la cámara Canon EOS 700D, pero modificando ciertos parámetros como el ISO. Así, logramos que tuviera un *look* más inclinado a lo que buscábamos. Tras una conversación con el tutor, solo estos planos se mantuvieron en 4:3.

La otra parte del puzzle la encontramos en el casting de los cereales Delicia, ocurrido, en los marcos de la ficción, a finales de la década de los setenta. Para aproximarnos a este aspecto y, con los recursos a los que podíamos acceder, nos decantamos por usar una videocámara con más de una década de vida, la mencionada Panasonic AG-AC90.

4. PRODUCCIÓN

4.1 RODAJE

Con todo ya listo nos dispusimos a comenzar la etapa más compleja debido a la organización y logística que implicaba: el rodaje principal. Este estaba previsto que tuviera lugar en Oliva entre los días 28 de febrero, 1 y 2 de marzo, un total de tres jornadas intensivas. Sin embargo, a tan solo unos días de comenzar, surgió un contratiempo importante. Uno de los actores principales nos comunicó que se había hecho un lío con las fechas y que el sábado 1 de marzo se había comprometido con otro rodaje remunerado en Valencia al cual no podía faltar. Esto nos hizo replantearnos todo el calendario, valorando posponer el rodaje una semana e incluso dos. Sin embargo, este cambio afectaba significativamente la planificación del equipo técnico, quienes debemos destacar que eran estudiantes y ya se habían organizado en torno a las fechas anunciadas. A este importante problema se sumaba otro: la cámara 4k que habíamos reservado en la universidad ya estaba comprometida con otros grupos en las fechas siguientes.

Finalmente, optamos por grabar ese mismo fin de semana, condensando todas las escenas de ese personaje en los días que teníamos disponibles con él, reservando el sábado únicamente para el otro actor. Esta reestructuración nos permitió continuar adelante sin posponer el proyecto, pero nos obligaba a ser muy disciplinados con los tiempos.

Para acudir a Oliva nos dividimos en varios grupos de transporte. Por un lado, teníamos a la gente de la provincia de Alicante, desde donde saldrían dos coches. El primero de ellos tenía como punto de encuentro la Estación de Renfe en Alicante. Desde allí salieron: Carlos González, animador y director de arte; Lino Landete, intérprete de Víctor; Ignacio Ortiz, script; Laura Rubio, ayudante de cámara; y María Jesús Esteve, directora y guionista del cortometraje. El otro equipo partió desde El Campello y estaba formado por Leonardo Guevara, productor, y Marina Baeza, ayudante de dirección. El resto del vehículo estaba repleto de todo el atrezzo y equipo necesario, incluyendo una mini nevera para poder conservar los alimentos durante los días de rodaje.

Por otro lado, tenemos a la gente de la provincia de Valencia. David Barberá, sonidista del proyecto, acudió directamente allí desde su pueblo. Mientras que, Rubén Prieto, responsable de la postproducción; Axel Martínez de Madrid; ayudante de arte; y Ana González, directora de fotografía, viajaron desde Gandía juntos en coche.

La hora aproximada de llegada fue a las 9.30 horas de la mañana. A partir de ahí, todo el mundo se puso manos a la obra para comenzar a rodar cuanto antes.

El primer día no transcurrió como pensamos. Los tiempos se excedieron más de lo deseado y, para empeorar la situación, Marina Baeza, nuestra ayudante de dirección, se había puesto mala por el fuerte viento y temperaturas, decidiendo volver a su pueblo para recuperarse. A partir de ahí, los problemas empezaron a acumularse.

Al día siguiente, David Barberá, sonidista, nos dijo que lo más seguro es que no pudiera asistir el domingo al rodaje porque a su madre se le había averiado el coche y él debía prestarle el suyo para que pudiera acudir a trabajar. A todas estas buenas noticias se nos sumó un tiempo lluvioso que iba y venía, esto nos hizo modificar algunas escenas que tenían lugar de día, como es el caso de la escena del baño. Se rodó de noche porque priorizamos los planos exteriores con buen tiempo, como en esa escena el protagonista se empieza a encontrar mal y es un ambiente un tanto extraño, pensamos que podría entenderse ese estado paranoico del personaje de Alfredo.

El sábado, sin duda, fue nuestro día menos productivo. Como habíamos comentado, este día solo iba a estar destinado a un único actor, en este caso, a Lino Landete. A la montaña de problemas se incorporó otro más: no tenía memorizado el texto. Esto nos retrasó muchísimo, llegando a grabar únicamente cinco planos en esa jornada. La guinda del pastel fue que, al tratar de volcar la segunda tarjeta del día, esta daba error y no dejaba visualizar los clips. Posiblemente, lo mejor que nos dejó ese día fue acabar.

El domingo, aunque el ambiente estaba muy decaído, creo que todos éramos conscientes de que los tiempos no se habían respetado y que la concentración tenía que ser máxima. Carlos González asumió la responsabilidad del sonido y, Axel Martínez de Madrid, tomó un papel más activo dentro del departamento de arte. Durante las primeras horas del día en las que trabajamos únicamente con Jackson, adelantamos bastante, llegando a completar algunos planos atrasados. Al mediodía la lluvia volvió, lo que nos complicó la grabación de dos planos que nos faltaban en el interior del coche. Tuvimos que falsearlo en una zona donde parte de la casa tapaba el vehículo y, así, evitar más pérdidas de tiempo. Sin embargo, nos seguían faltando algunos planos de interacciones entre Lino y Jackson dentro de la casa y el problema del día anterior continuó: Lino no tenía claro el guion y era muy difícil que entendiera o asimilara las indicaciones. Esto nos volvió a retrasar y alterar los tiempos, resultando un poco desesperante. Tras una conversación con Jackson, se optó por grabar sus planos finales

sin la participación de Lino en las réplicas, siendo dadas por la directora. Esto fue debido a que no lograba concentrarse ni meterse en el papel de manera correcta por las interrupciones.

Sorprendentemente y, pese a todas las complicaciones, conseguimos remontar el día y grabar todos los planos que nos faltaban.

Con esta parte completada ya teníamos todo el grueso del cortometraje hecho. Solo nos quedaba pendiente la primera escena del proyecto. Como previamente comenté, la búsqueda de un niño que se adaptara a las necesidades del casting fue extremadamente complicado, motivo por el cual su rodaje se retrasó. Cuando por fin dimos con el candidato ideal, el 21 de abril de 2025 se rodó dicha escena. La ubicación, en este caso, fue mucho más cercana, teniendo lugar en Alicante, concretamente en los platós de la televisión alicantina 12tv. Esto se resolvió así por varios motivos: primero, porque estábamos en plena Semana Santa y era imposible reservar plató en la universidad; segundo, porque el material técnico necesario estaba disponible en la propia televisión y, por último, porque el desplazamiento era óptimo para todas las partes, incluida la familia del niño. Conseguir este espacio fue posible gracias a que la directora del cortometraje, María Jesús Esteve, trabaja para ellos y no les importó ceder el lugar, siempre y cuando, en ese momento, no hubiera nadie trabajando. Como era un plano muy sencillo y rápido de grabar, tan solo tres personas del equipo técnico estuvieron presentes: Carlos González, animador y director de arte, Ana González, directora de fotografía; y María Jesús Esteve, guionista y directora del proyecto.

En principio, la escena se iba a resolver con un único plano, pero decidimos añadir otro frontal para, posteriormente, valorar en postproducción su introducción. Esto no supuso ningún problema ni pérdida de tiempo, puesto que todo el equipo llegó una hora antes a la citación de los padres del niño. Lo grabamos de forma multicámara con dos videocámaras para que se asemejara lo máximo posible al efecto de cinta vieja que queríamos lograr.

5. POSTPRODUCCIÓN

5.1. MONTAJE

El proceso de postproducción comenzó el 30 de marzo de la mano de Laura Rubio. Se le dio completa libertad para que pudiera componer una estructura narrativa interesante y sugerente con la que conseguir captar la atención del espectador.

En sus primeras versiones, editadas por secuencias, seguíamos teniendo el problema —vacío— de no contar con el material registrado en la tarjeta problemática del rodaje. Conseguimos extraerlos de ella y que se pudieran reproducir en el reproductor de Blackmagic, pero no leerlo en Adobe Premiere Pro o DaVinci Resolve. Es por ello que, ante estas dificultades técnicas, optamos por llevarlo a una tienda de informática para que pudieran solucionar el problema. Lastimosamente, el asunto era tan complejo que, tras más de una semana investigando, no lograron recuperar los archivos en un formato que permitiese su edición.

Esto nos llevó a un plan alternativo con el que poder salvar esos clips de rodaje. Como sí que lo podíamos reproducir, decidimos conectar ese ordenador a una pantalla 4k para capturar los archivos multimedia.

Con todo ya listo, se procedió a una versión beta a partir de la cual poder darle *feedback* para mejorar. Aquí nos surgió un inconveniente: se nos juntó con las fechas de exámenes.

Laura apenas pudo avanzar, así que, como la intención era poder presentarlo en junio, su directora asumió este rol. Tras consultar las revisiones previas del tutor y las recomendaciones del equipo, se desarrollaron hasta seis versiones más.

Fue en este proceso donde contactamos con dos actores de doblaje para poder interpretar los papeles de la madre del niño y el director de casting: Diana Marí y Néstor Canino, respectivamente. Como ellos contaban con equipo propio y una larga experiencia en el mundo del doblaje, las indicaciones se dieron por reuniones y rápidamente fueron asumidas.

Se trató de prestar especial atención a la coherencia entre planos y solventar pequeñas dificultades que impedían una continuidad narrativa. Asimismo, como esta fase es cooperativa, se buscó un orden en la gestión y posicionamiento de los archivos de audio.

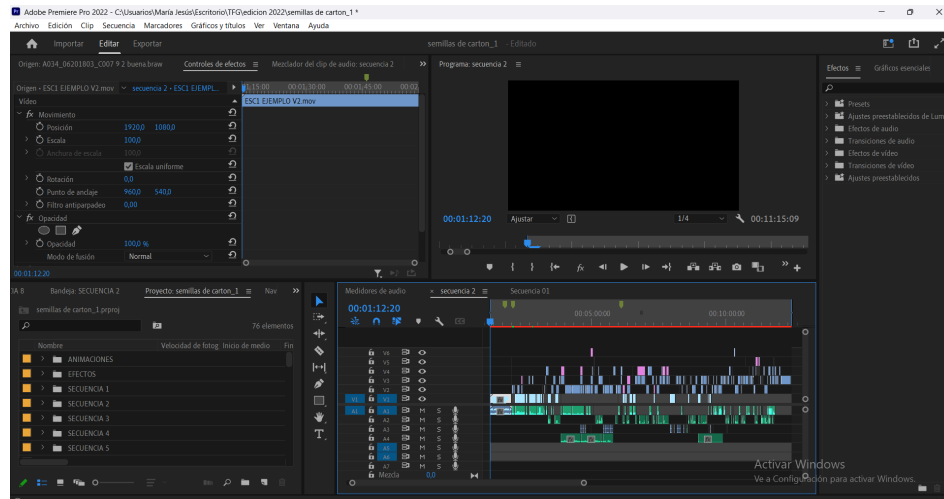


Figura 15. Montaje del cortometraje *Semillas de cartón*. Fuente: elaboración propia.

Algunos de estos planos fueron tratados en el programa After Effects para conseguir los conocidos *trackings* —seguimiento en español—, como en el caso de la foto del álbum, así como su inclusión en la misma a través de un croma verde. El resto de máscaras, como es la de los binoculares o las imágenes en televisión, fueron producidas directamente en Premiere por su poca complejidad.

5.2. EDICIÓN DE COLOR

En esta etapa también se produjo un cambio de rol significativo. Rubén Prieto, responsable del área de tratamiento del color, se encontraba inmerso en la realización de dos Trabajos de Fin de Grado, lo que le dificultó por completo su participación en este proceso. De nuevo, se tuvo que hacer un reemplazo y Ana González desempeñó esta función.

La postproducción de color se iba a proceder en el software DaVinci Resolve, por lo que desde Premiere, para su tratamiento, cada secuencia se exportó en el formato XML.

Este proceso requería de un tratamiento por nodos para lograr reflejar la atmósfera buscada de cada escena.

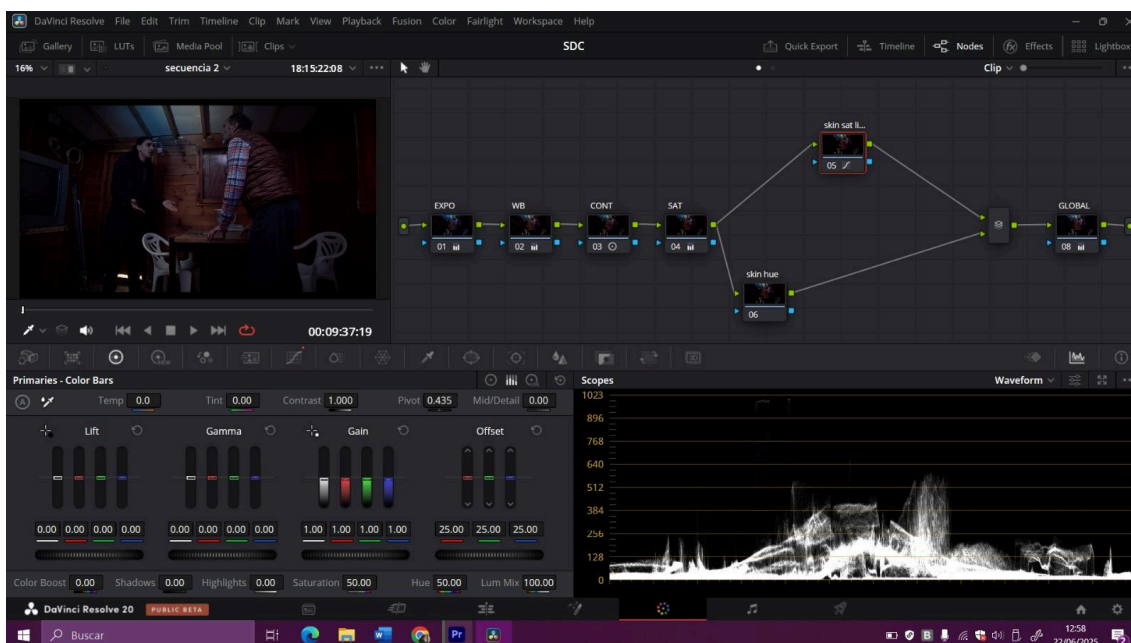


Figura 16. Color del cortometraje *Semillas de cartón*. Fuente: Ana González.

5.3. SONIDO

De forma paralela a la corrección de color, también se desarrolló el tratamiento sonoro de la pieza. María Jesús Esteve fue la encargada de este departamento, aunque ante las dudas de la responsabilidad completa de esta tarea y la falta de experiencia en este ámbito, pidió ayuda a Diego Bisquert, quien había realizado un grado superior de sonido para audiovisuales. Además, Diego contaba con equipo propio y estaba especializado en la grabación de *foleys*.

El reto más importante al que nos enfrentamos era lograr una homogeneidad en sus diferentes planos al tener que combinar por necesidades de producción tomas registradas con pértiga y otras con micrófono de solapa. Fue un trabajo de prueba y error donde tratamos de corregir los tonos, ambientes y volúmenes, para no generar rupturas sonoras. Se aplicaron ecualizaciones concretas con las que poder disimular estas alteraciones y eliminar ruidos de fondo —como el roce en las camisas— que pudiera delatar este cambio.

En cuanto a la música, esta fue completamente sacada de bibliotecas de sonidos con licencia Creative Commons, lo que permitió incorporar música de manera legal y, siempre, respetando las condiciones específicas de cada una de ellas. Su carácter expresivo sirvió para reforzar emocionalmente las distintas escenas, evitando una

saturación al espectador. El criterio con el que fueron seleccionadas tenía como fin servir de apoyo para enlazar transiciones, reforzar atmósferas y recrear un clima emotivo favorable a la estructura narrativa.

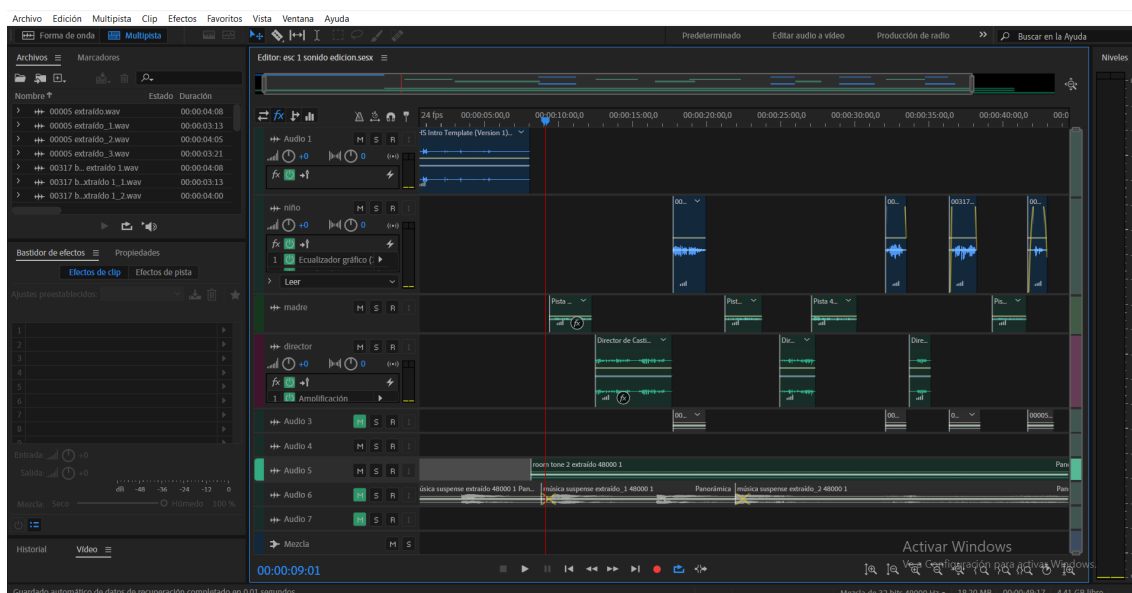


Figura 17. Tratamiento sonoro de la primera escena de *Semillas de Cartón*. Fuente: elaboración propia.

6. VISTAS AL FUTURO

Una vez finalizado el cortometraje para esta entrega, pasará por varios procesos de preguntas y reuniones donde se valorará su resultado y se identificarán posibles mejoras. Antes de iniciar su aventura por proyecciones o festivales, muchos de los aspectos incorporados serán reconsiderados, y otros elementos serán incorporados.

Desde el principio, una de las ideas que teníamos en mente —una vez finalizado el curso académico y con mucho más tiempo— era animar una secuencia de títulos de crédito que diese un cierre distintivo al proyecto. Saul Bass² sería nuestra fuente de inspiración y una referencia a seguir.

Además, como también queremos que el cortometraje sea algo enteramente propio, ya hace unos meses nos pusimos en contacto con un compositor que estaba interesado en el proyecto, pero, igualmente, las fechas de ese momento no le eran

² Aclamado diseñador gráfico, reconocido por redefinir el concepto de las secuencias de créditos. Las convirtió en pequeñas píldoras creativas, otorgando personalidad, exclusividad e información clave sobre el tema de la película.

favorables. Por lo que se trasladará ese proceso compositivo al periodo estival para su consecución.

Cuando todo este proceso se encuentre completado, entonces sí, su paso por festivales y muestras podrá dar inicio donde esperamos que el trabajo sea bien recibido por el público y consiga cierto reconocimiento.

7. RESULTADOS

De forma general, podemos destacar que, teniendo en cuenta las circunstancias, el trabajo desarrollado ha sido más que aceptable. Conseguir convocar a todo un equipo, desplazarnos, sacarlo adelante, superar las adversidades, etc. ha sido todo un reto. Sin embargo, el proyecto no ha cumplido con las expectativas y exigencias de su directora.

Gran parte de los problemas ocasionados vienen derivados del apartado dramático. La constante lucha para obtener interpretaciones coherentes que pudieran dar verosimilitud al marco ficticio en el que se integra ocasionó una larga lucha que no ha terminado de desarrollarse correctamente. Darle indicaciones a una persona que no tenía asumido el guion y que no comprendía correctamente las indicaciones ha sido algo que ha marcado todo el transcurso del cortometraje. Esta parte es fundamental y hace que estés dentro de la narrativa o no. Esta falta de profundidad dramática ha tenido un impacto directo, dificultando la inmersión del espectador y mostrando una debilidad en momentos claves. Este hecho ha ocasionado una brecha entre el plano técnico y el interpretativo en detrimento del resultado final.

Otro aspecto importante fue la falta de implicación por parte de algunas personas al terminar el rodaje. A pesar de su compromiso inicial, ciertas personas se desentendieron de labores vinculadas a la etapa de postproducción que fueron asumidas por otras, ocasionando una carga desigual y un rol desempeñado por gente no especializada en ese aspecto. Esto no impidió la finalización del cortometraje, pero sí una cohesión y comunicación más fluida en la organización de estas actividades finales. Sin embargo, cabe destacar y señalar el compromiso y desempeño de todas aquellas personas que, sin ser esa su responsabilidad, se pusieron manos a la obra y lograron sacarlo adelante ajustándose a los márgenes.

8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos durante el desarrollo de *Semillas de cartón* muestran las tensiones propias de un proceso complejo que requiere un equilibrio estructural en todas sus vertientes. Si bien es cierto que en el ámbito formativo en el que nos movemos y la falta de experiencia de prácticamente todo el equipo condicionan un acabado brillante. Esta experiencia nos ha servido como una práctica constructiva que permite enriquecer toda nuestra capacidad de gestión, resolución de conflictos y toma de decisiones creativas, asemejando a la de un entorno laboral.

Dentro de nuestro listado de objetivos, a nivel personal, quizás, el más importante para alguien que quiere transmitir una idea es lograr impregnar la pantalla con un estilo peculiar y homogéneo. Desde el primer momento, tuvimos una imagen mental muy clara que no estábamos dispuestos a perder. Gracias a nuestros diferentes referentes supimos componer una concepción visual muy marcada del universo que queríamos construir. Conseguir esta coherencia estética ha sido uno de los pasos más minuciosos que hemos conformado en sus diferentes fases: desde la elección meticulosa del departamento de arte, la dirección de fotografía, el tratamiento visual, hasta la fase de postproducción, con el montaje y la sonorización.

Asimismo, uno de los factores clave ha sido enfrentarnos a limitaciones propias del medio. El equipo técnico, humano y presupuestario era reducido, lo que en ocasiones nos obligó a improvisar y ponernos creativos. Prueba de ello es que no todos los planos coinciden con el guion técnico, eso fue debido a que no tuvimos en cuenta el factor de recorte de los objetivos y, dado el espacio tan reducido de la cabaña o el coche, algunos planos fueron modificados.

9. CONCLUSIÓN

El cortometraje *Semillas de Cartón* ha sido un proyecto personal labrado durante meses que ha tenido como desenlace un resultado agrisado debido a las dificultades que nos hemos ido encontrando por el camino. No obstante, cada uno de esos obstáculos ha supuesto un reto tangible aplicable para futuros proyectos.

Durante las diferentes etapas y, especialmente, cuando el resultado no era el deseado, hemos sido conscientes de la necesidad e importancia de precisar de un trabajo meticuloso previo. Es por eso que este proyecto no solo era una simple “entrega”, sino que era una prueba de todo lo que debíamos cambiar para el día de mañana. La

inexperiencia jugó en nuestra contra, pero también nos va a ayudar a no permitir todos esos fallos en un futuro. Gracias a ello, hemos sido conscientes de nuestros límites y márgenes de mejora, así como también de la importancia de un equipo a tu alrededor capaz de actuar cuando es necesario y mantener la implicación. El resumen podría centrarse en que no basta con tener una buena idea, se tiene que dar toda una serie de circunstancias que propicien un desenlace favorable. El valor no reside únicamente en el producto final —tal vez sí para el espectador—, sino también en todo el crecimiento interno de cada uno.

Como cierre, destacar que, a pesar de no haber cumplido al máximo con nuestras expectativas, estamos orgullosos del trabajo realizado. *Semillas de cartón* representa el fruto de meses de esfuerzo y largas horas de debate. Un trabajo personal y autónomo que no va a morir por el camino. Vamos a hacer todo lo posible para que logre cruzar barreras y, si no ganar algún premio, por lo menos tener el honor de ser proyectado, y que la gente pueda valorar el trabajo realizado.

10. FILMOGRAFÍA

Fincher, D. (Director). (2007). *Zodiac* [Película]. Paramount Pictures, Warner Bros.
Higuchinsky (Director). (2000). *Uzumaki* [Película]. Omega Project, Shogakukan.
Lynch, D. (Director). (2001). *Mulholland Drive* [Película]. Universal Pictures.
Lynch, D. (Director). (1997). *Carretera Perdida* [Película]. October Films.
Lynch, D. (Director). (1990–1991). *Twin Peaks* [Serie]. ABC.

11. BIBLIOGRAFÍA

Bort Gual, I. (2010). *S(c)inergias televisivas: Una aproximación historiográfica al actual auge del serial dramático televisivo norteamericano. Los años cincuenta, Alfred Hitchcock, Twin Peaks y la HBO*. Biblioteca On-Line de Ciências da Comunicação. <https://www.arquivo.bocc.ubi.pt/pag/gual-scinergias-televisivas.pdf>

Chávez Bermúdez, L. A. (s. f.). La labor del director de cine. En A. Maldonado (Ed.), *Cinéfagos* 43. https://issuu.com/andreimaldonado/docs/cin_fagos_43_98df7112d29510/s/11756334

Crespo, M. A. (2013). *Dirección cinematográfica: Manual avanzado de aprendizaje creativo*. MAC Ediciones.

García, Y. E. (2020, marzo 14). El encanto de la obsesión: Crítica a “Zodiac” (2007). *Plenamar*.

<https://plenamar.acento.com.do/cine/el-encanto-de-la-obsesion-critica-a-zodiac-2007/>

González Albalade, A. (2017). *El cine de David Lynch: La influencia del surrealismo en su filmografía* (Trabajo de Fin de Grado). Universidad de Extremadura. https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/6545/1/TFGUEx_2017_Gonzalez_Albalade.pdf

Herrera Landeros, S. E. (2020). La fuerza del sonido en el cine. *Revista Iberoamericana de Comunicación*, (38), 131–147. <https://ric.iberomx/index.php/ric/article/view/70>

Pillonetto, I. (2019, junio 23). Junji Ito, un artista aterrador (1ª parte). *Papel en Blanco*. <https://papelenblanco.com/junji-ito-un-artista-aterrador-parte1-b34e2f3d1df5>

Sánchez-Escalonilla, A. (2016). *Del guion a la pantalla: Lenguaje visual para guionistas y directores de cine*. Ariel.

Soto Alvarado, J. A. (2015). *Manual de producción audiovisual*. Ediciones UC.

12. ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Turn around de Deli, conejo animado de los cereales Delicia. Fuente: Carlos González.....	5
Figura 2: Deli siniestro. Fuente: Carlos González.....	6
Figura 3: Evolución del rostro Deli. Fuente: Carlos González.....	6
Figura 4: Escena del sótano en Zodiac (Fincher, 2007). Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=VIy-X8-pEoU	9
Figura 5: Fotograma de Uzumaki, obra de Junji Ito. Fuente: HobbyConsolas.....	10
Figura 6: Esquema de organización de la preproducción. Fuente: Leonardo Guevara...	12
Figura 7: Casa de Oliva, donde rodamos el cortometraje. Fuente: elaboración propia...	13
Figura 8: Camino que lleva a la casa en Oliva. Fuente: elaboración propia.....	14
Figura 9: Casting para el cortometraje <i>Semillas de Cartón</i> . Fuente: Leonardo Guevara.....	15

Figura 10: Ensayo del cortometraje <i>Semillas de Cartón</i> . Fuente: elaboración propia.....	16
Figura 11: Cartel casting para el cortometraje <i>Semillas de Cartón</i> . Fuente: Ana González.....	17
Figura 12: Captura de pantalla del crowdfunding en Verkami de <i>Semillas de cartón</i> . Fuente: elaboración propia.....	18
Figura 13: Cartel para animar a la gente a participar en el Verkami y recibir donativos. Fuente: Carlos González.....	19
Figura 14: Comunidad de WhatsApp para el cortometraje <i>Semillas de Cartón</i> . Fuente: elaboración propia.....	20
Figura 15. Montaje del cortometraje <i>Semillas de cartón</i> . Fuente: elaboración propia...	28
Figura 16. Color del cortometraje <i>Semillas de cartón</i> . Fuente: Ana González.....	29
Figura 17. Tratamiento sonoro de la primera escena de <i>Semillas de Cartón</i> . Fuente: elaboración propia.....	30



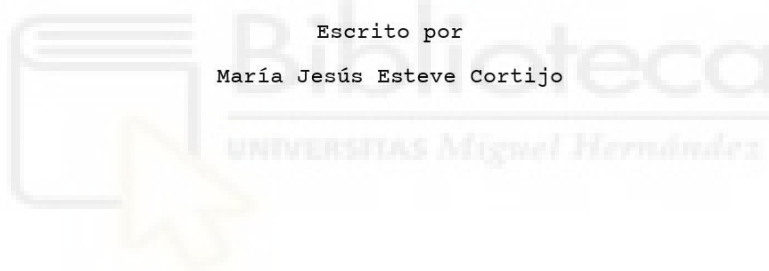
13. ANEXOS

13.1 ANEXO 1: GUION LITERARIO

SEMILLAS DE CARTÓN

V3

Escrito por
María Jesús Esteve Cortijo



1-INT. ESTUDIO. DÍA

JORGE(9) está parado frente a una cámara. Se encuentra en un estudio abierto, pero detrás solo tiene una tela negra. Va muy arreglado con un jersey y repeinado. Enfrente tiene a su MADRE y al DIRECTOR DE CASTING. Ambos le miran. Tiene que decir las frases del guion que aprendió en su casa para el nuevo anuncio de los cereales Delicias, pero no le sale.

MADRE DE JORGE (V.O):

(animada)

Vamos Jorge. ¿Qué te pasa? Si en casa lo decías muy bien.

DIRECTOR CASTING (V.O):

(comprensivo)

No pasa nada Jorge. Todos nos ponemos a veces nerviosos. ¿Por qué no tratas de decir la primera frase?

Hay un momento de silencio. Jorge parece muy tenso.

JORGE:

(en voz muy baja)

No hay nada como los Cereales Delicias.

Jorge agacha la cabeza. Tiene mucho miedo.

MADRE DE JORGE (V.O):

(preocupada)

¿Pero qué te pasa, cariño? Así no te escuchamos.

DIRECTOR CASTING (V.O):

¿Esta todo bien, Jorge? Si no te acuerdas lo dejamos.

MADRE DE JORGE (V.O):

(animándole)

No, no. Seguro que puede. Vamos Jorge como en casa, anda.

JORGE:

(nervioso)

Es que él no me deja.

DIRECTOR DE CASTING (V.O):

(preocupado)

¿Quién no te deja?

JORGE:
(angustiado)
Está muy enfadado. Me quiero ir...

MADRE DE JORGE (V.O):
No te entendemos, cariño. ¿Qué pasa?

JORGE:
(se pone serio)
(mirando a cámara)Ya está aquí.

Se escuchan murmullos.

2-INT. COCHE. DÍA

ALFREDO (27) está conduciendo solo por una larga carretera. En el asiento del copiloto porta una videocámara handyman y varios recortes de periódico. Lleva una gabardina puesta y mientras conduce habla a una grabadora que lleva en la mano.

ALFREDO:
12:30 de la mañana del martes 5 de febrero. Me dirijo a la dirección que dejaron en mi puerta. Llevo conmigo una videocámara. No sé con quién me voy a encontrar ni quién me dejó el paquete, pero creo que puede ser importante para el caso. Al fin y al cabo es la única pista después de 30 años. Es como retroceder en el tiempo.

Sigue conduciendo hasta llegar a una parcela apartada en medio del campo.

3-EXT. CAMPO. DÍA

Baja del coche y vuelve a hablar a la grabadora.

ALFREDO:
Estoy en el punto exacto y no hay mucho movimiento. Veo dos cabañas de madera, parecen abandonadas.

Alfredo observa todo a su alrededor e inspecciona el terreno, mira a través de la verja. Ve como hay un hacha tirada en el suelo rodeada de madera.

ALFREDO:
(gritando)
Hola. ¿Hay alguien?

Alfredo mira a todos lados. No ve a nadie. Observa que el candado de la verja está abierto y pone su mano sobre él. Un hombre aparece de repente detrás de la verja.

VÍCTOR:

¿Y tú quién eres?

VÍCTOR (70) tiene un aspecto descuidado. Viste con una camisa y pantalón de chándal. En su mano lleva una escoba de césped.

ALFREDO:

Buenas. Mi nombre es Alfredo Pascual, soy periodista. Quería hacerle algunas preguntas acer-

VÍCTOR:

(seco)

Anda, lárgate de mi propiedad.

ALFREDO:

(decidido)

Solo serán unos minutos. ¿Podemos charlar?, tan solo serán unas preguntas.

VÍCTOR:

(seco)

No sé qué coño quieres, pero no me interesa. Te quiero fuera de mi propiedad ya.

VÍCTOR se aleja hacia su casa.

ALFREDO:

(seguro)

¿Sabe usted algo de los tres niños desaparecidos en el casting de los cereales Delicias?

Hay un silencio tenso. Víctor se gira.

VÍCTOR:

(enfadado y un poco asustado)

No te atrevas a jugar con eso, niño.

Se marcha definitivamente a su casa.

4-INT.COCHÉ.TARDE-NOCHE

ALFREDO está con unos prismáticos observando desde una posición más lejana los movimientos de VÍCTOR. Coge su grabadora.

ALFREDO:

20:30 de la noche. Parece que el sospechoso no tiene muchos planes. Su única salida está siendo para tirar la basura.

Vuelve a observar con los prismáticos.

ALFREDO:

Está claro que no quiere hablar del caso. Apenas mencioné a los tres niños y vi el cambio en su cara... Hay algo que lo atormenta. No son solo nervios. Es... miedo.

5-INT.COCHÉ.DÍA

ALFREDO se despierta, lleva la misma ropa que el día anterior. Empieza a desperezarse y acto seguido observa por los prismáticos como VÍCTOR está regando las plantas de su jardín.

ALFREDO:

Vaya, vaya.. qué madrugador.
(bosteza)

Se ve a VÍCTOR que gira la cabeza, hablando hacia el punto ciego de ALFREDO.

ALFREDO deja de mirar y de la guantera del coche saca una magdalena de supermercado para comer, la abre y le pega un bocado. Vuelve a mirar por los prismáticos y VÍCTOR ya no está, sin embargo ve una silueta oscura difusa sosteniendo la regadera y mirándole fijamente. Quitó los prismáticos del susto.

ALFREDO:

(asustado)
¿Qué coño?.

Vuelve a mirar y ya no hay nada. De repente, VÍCTOR golpea la puerta del coche y ALFREDO se asusta.

VÍCTOR:

(contundente)
No es suficiente con allanar mi propiedad que encima tienes que acosarme.

ALFREDO no dice nada y le mira un poco espantado.

VÍCTOR:

Acompáñame.

Alfredo coge su cámara, sale del coche y lo sigue.

6- EXT. DESCAMPADO DELANTERO CASETA. DÍA

Al pasar por su entrada ALFREDO observa la regadera en el suelo.

7-INT.CASETA-COCINA. DÍA

Ambos entran por la puerta. La caseta es pequeña, de madera. Todo está muy desordenado. Tiene una mesa y una tele pequeña.

VÍCTOR:

(seco y directo)

Ahora pregunta lo que quieres y que sea rápido.

VÍCTOR abre la nevera y toma una botella de cristal de leche.

ALFREDO:

¿Le importa que le grabe?

VÍCTOR le mira serio y en silencio. ALFREDO le hace señales pidiendo permiso y al final decide sacar la cámara y grabar.

ALFREDO:

Puede decir su nombre y apellido a cámara.

VÍCTOR:

(serio y molesto)

Mi nombre es Víctor Lloret.

ALFREDO:

¿Y qué te trajo a vivir tan lejos de la ciudad?

VÍCTOR:

(seco)

Evitar estar cerca de las personas... (hace una pausa)

¿En serio es necesario que me grabes?

ALFREDO:

Necesito tenerlo todo documentado,
sino no podré publicarlo. Pero no
te preocupes, te censuraré la cara.

VÍCTOR le pone mala cara y vuelve a beber leche. Tras un
silencio incómodo, ALFREDO continúa.

ALFREDO:

¿Qué sabe de los niños
desaparecidos en un comercial de
cereales hace 30 años?

VÍCTOR:

(sonríe)
Te mostraré algo que te pueda
interesar.

ALFREDO no deja de grabar con la cámara y sigue a VÍCTOR con
la cámara. VÍCTOR busca entre una cajas. Finalmente saca un
paquete antiguo de cereales.

VÍCTOR:

(pensativo)
Aquí está. Los Cereales Delicias.
Eran mis favoritos cuando era un
crío.

VÍCTOR sostiene el paquete de cereales, que tiene un aspecto
desgastado. ALFREDO lo graba de cerca mientras VÍCTOR lo
examina.

VÍCTOR:

Todos los niños querían probarlos
después de ver ese maldito
anuncio...

ALFREDO:

¿Tu sabes lo que pasó en este caso,
verdad?

Se escuchan unos pasos. Víctor guarda el paquete de
cereales. Da unos pasos rápidos hacia una ventana.
Angustiado la cierra rápidamente.

VÍCTOR:

(calmado, pero con
angustia)
Te advierto chaval, no te
conviene... No te lo creerías y de
todos modos ya han pasado
demasiados años.

ALFREDO:

(serio)

He estado investigando este caso por más de cinco años. Por todo lo que he visto, no podrías llegar a sorprenderme.

VÍCTOR:

(casi en un susurro)

No se trata de sorprender a nadie, se trata de que es peligroso.

ALFREDO guarda silencio, incómodo. VÍCTOR regresa a las cajas y empieza a revolver entre ellas. Finalmente, saca un viejo álbum de fotografías.

VÍCTOR:

Mira esto.

Ambos se sientan y VÍCTOR le muestra el álbum a ALFREDO. Hay imágenes del set de rodaje del comercial: los niños sonrientes, el equipo de producción, decorados coloridos. VÍCTOR vuelve a tomar el frasco con leche y toma un sorbo. ALFREDO se detiene en una foto donde aparece un grupo de niños, incluido Jorge.

ALFREDO:

Jorge... Este fue el último niño en ser visto, ¿verdad?

Víctor asiente en silencio. Alfredo nota algo extraño en la esquina de la foto: una figura borrosa, apenas visible.

ALFREDO:

¿Qué es esto?

ALFREDO logra distinguir una sombra saliendo del fondo de una fotografía.

VÍCTOR se levanta e intenta quitarle el álbum a ALFREDO.

VÍCTOR:

(cortante)

No es algo que debamos discutir.

ALFREDO:

(evitando darle el álbum)

Espera, Víctor. Esto podría ser importante. Esa figura-

VÍCTOR:

(interrumpiéndole)

¡Basta!, dame eso.

ALFREDO logra ver a la sombra mucho más clara, se asusta un poco y suelta el álbum.

Durante el forcejeo, VICTOR derrama leche sobre ALFREDO.

VÍCTOR:
(gritando)
Pero qué haces... ya te dije que lo
que pasó ese día... Debes irte ya.

ALFREDO intenta tranquilizar a VICTOR.

ALFREDO:
Tranquilo, tranquilo. No te quiero
molestar más.

Hay una pausa.

ALFREDO:
Déjame ir al baño a limpiarme esto
y ya.

VICTOR asiente y con su mano le indica la dirección en silencio y visiblemente enfadado.

8-INT.BAÑO.DÍA

ALFREDO entra en el baño. Es bastante reducido y parece que no se use. Comienza a limpiarse con tiras de papel. Saca la cámara y empieza a grabarse.

ALFREDO:
(nervioso)
Está pasando algo muy extraño. Hay
algo en esta casa que está
intentando ocultar. No sé lo que
es, pero no me pienso ir. Creo que
este tío es el que secuestró a los
niños, me quiere tender una trampa,
pero lo tengo todo controlado. Si
logro que me diga suficiente
información tendré la crónica más
grande de mi carrera.

Cierra la cámara y se pone la mano en la cabeza. Se empieza a encontrar un tanto mareado y, al abrir el grifo, observa como sale una pasta negra extraña. Desde abajo comienza a subir también.

ALFREDO:
(confuso)
¿Pero qué es esto?

Pone su mano debajo del grifo y mira sus manos manchadas con la pasta negra e intenta quitársela desesperadamente, utilizando el papel.

ALFREDO:

¡Qué asco, qué es esto!

Mientras se limpia las manos, observa en el espejo una sombra en la ventana del baño que le mira fijamente. ALFREDO voltea a ver rápidamente sin poder observar nada.

La puerta se cierra detrás de él, e intenta forcejear.

ALFREDO:

(gritando)

¡VÍCTOR, se me ha cerrado la puerta!

Mira un llavero al lado de la puerta con una llave y lo toma para abrirla, en cuanto la mete y gira la cerradura, mientras lo hace voltea a ver el resto del baño, observa que poco a poco todas las cosas a su alrededor empiezan a cobrar vida como animaciones, saliéndoles ojos y avivando sus colores.

ALFREDO:

¡Qué es todo esto!

Sale de inmediato del baño y corre hacia el salón donde se encuentra VÍCTOR.

9-INT.CASETA-COCINA. DÍA

Entra decidido.

ALFREDO:

¿Qué está pasando en esta casa?
¿Estas intentando jugar conmigo?

Víctor se acerca a él violentamente.

VÍCTOR:

(voz quebrada)

¡Estoy intentando que te largues!
Que dejes esto, si sigues,
terminarás igual que nosotros!

ALFREDO:

¿Nosotros?

Víctor se congela por un momento. Empieza a caminar hacia la puerta.

VÍCTOR:

Él ya está aquí.

ALFREDO:

¡Basta, que intentas!

VÍCTOR se detiene en el marco de la puerta. Habla sin mirarlo.

VÍCTOR:

Lo mejor que puedes hacer es olvidarte de todo esto. Pero si insistes... busca la cinta.

ALFREDO:

¿Qué cinta? Vamos, si tienes algo que ver con todo esto dímelo y ya está.

VÍCTOR:

(grave)
Está ahí, la última toma. Yo te lo he advertido, pero si insistes miralo por ti mismo.

ALFREDO se acerca a la cinta y la pone en un reproductor.

VÍCTOR:

Ya tienes lo que querías, ahora ya no hay vuelta atrás.

En la pantalla se ve a ALFREDO en su departamento con muchas hojas, dando a entender que está investigando el caso, y demás momentos desde que salió en busca de VÍCTOR.

ALFREDO:

¿Qué es esto? ¿Quién coño me ha grabado?

ALFREDO se gira y ve como VÍCTOR está agarrando algo, y posteriormente se ve que es un hacha.

VÍCTOR:

Lo siento, ahora que lo sabes todo, no me dejaré en paz hasta que acabe contigo.

VÍCTOR se acerca a Alfredo mientras se ve una sombra hablándole a la oreja.

ALFREDO:

(asustado)
¿Qué coño haces?

ALFREDO confundido corre hasta la puerta, acerca su mano a la cerradura para girar la llave y abrirla, pero antes de tocarla, la llave sale y se va volando como animación, intenta abrir la puerta sin la llave pero no lo consigue tras varios intentos.

ALFREDO se pone a forzar la puerta para intentar salir mientras pega gritos de auxilio.

VÍCTOR:

Yo tampoco lo entendí cuando era niño. Me eligió a mí, no me hizo daño y a cambio, no puedo negarme.

ALFREDO:

(sollozando)

¡No, espera, para por favor!

VÍCTOR:

Estabas investigando demasiado, te ha traído hasta aquí y yo ahora tengo que...

VÍCTOR se transforma en la animación, mientras ALFREDO sigue sollozando.

ALFREDO:

¡No!

VÍCTOR le mete un hachazo (se ve el rostro de Víctor al que le salpica sangre).

FUNDIDO A NEGRO.

GRAFISMO: TÍTULO "SEMILLAS DE CARTÓN"

10-EXT.DESCAMPADO TRASERO CASETA. TARDE

VÍCTOR ha cavado un hoyo y tiene al lado el cadáver de ALFREDO envuelto en bolsas de basura. Lleva una máscara con forma de conejo. La animación lo abraza desde atrás y se siente seguro. Vuelven a ser uno.

FIN.

13.2. ANEXO 2: GUION TÉCNICO

GUION TÉCNICO **SEMILLAS DE CARTÓN** (2025)

1. INT. ESTUDIO. DÍA								
N.º	ESCALA	ÁNGULO	MOV.	PERSONAJE	ACCIÓN	SONIDO	ILUMIN./EFECTOS	OBSER.
1.	PM A PP	Leve picado	Zoom in	Jorge	Jorge está sentado haciendo una prueba de casting	Voz en off madre y director	Videocámara	

2. INT. COCHE. DÍA								
N.º	ESCALA	ÁNGULO	MOV.	PERSONAJE	ACCIÓN	SONIDO	ILUMIN./EFECTOS	OBSER.
1.	PML	Contrapicado Perfil	No	Alfredo	Habla a la videogradora conduciendo	Diálogo, coche		

2	PM	Frontal	No	Alfredo	Habla a la videogradora conduciendo	Diálogo, coche		CAM fuera del coche con ventosa
3. 1	P.D	Leve picado	No	Alfredo	Se ve la handycam y recortes de periódicos	Diálogo, coche		
4.	PMC	3/4	No	Alfredo	Habla a la videogradora conduciendo	Diálogo, coche		
5.	PG	Frontal	PAN (puerta de la casa a carretera coche)	Alfredo	El coche llega a la entrada de la casa			
3. 2	P.D	Leve picado	No	Alfredo	Sale del coche	Ambiente		Se ve claramente en plano el titular de los desaparecidos

3. EXT. CAMPO. DÍA

N.º	ESCALA	ÁNGULO	MOV.	PERSONAJE	ACCIÓN	SONIDO	ILUMIN./EFECTOS	OBSER.
1	PG	3/4	No	Alfredo	Sale del coche y vuelve a hablar	Ambiente, voz	Luz natural	
2	PML	3/4	No	Alfredo	Hablando	Ambiente, voz	Luz natural	Poca PC
3	PG	3/4	Travelling de acercamiento	Alfredo	Hablando	Ambiente, voz, pasos	Luz natural	Punto de vista subjetivo de la casa
4	PA	Frontal, leve 3/4	No	Alfredo	Observando a su alrededor	Ambiente, pasos	Luz natural	
5	PD (PE)	Leve picado	No	Alfredo	Observa el hacha y la madera	Ambiente	Luz natural	Punto de vista prismático Poca PC

6.1	PG	3/4	No	Alfredo	Inspeccion a la zona	Ambiente, diálogo	Luz natural	Desde la espalda de Alfredo viendo la casa
7	PM	3/4	No	Alfredo	Mira el candado	Ambiente	Luz natural	
8	PD	Frontal	No	Alfredo	Toca el candado	Ambiente	Luz natural	
9.1	PC (escorzo PM)	3/4	No	Alfredo y Víctor	Aparece Víctor	Ambiente, diálogo	Luz natural suave	Detrás de la verja. Poca PC
10.1	PML	3/4	No	Alfredo y Víctor	Alfredo le replica	Ambiente, diálogo	Luz natural	Detrás de la verja Poca PC
9.2	PC (escorzo PM)	3/4	No	Alfredo y Víctor	Hablan entre ellos	Ambiente, diálogo	Luz natural	Detrás de la verja Poca PC
10.2	PM	3/4	No	Alfredo y Víctor	Alfredo le replica	Ambiente, diálogo	Luz natural	Detrás de la verja Poca PC
6.2	PG	3/4	No	Alfredo	Se aleja de la zona	Ambiente, diálogo	Luz natural	Desde la espalda de Alfredo viendo la casa

4. INT. COCHE. TARDE-NOCHE								
N.º	ESCALA	ÁNGULO	MOV.	PERSONAJE	ACCIÓN	SONIDO	ILUMIN./EFECTOS	OBSER.
1.1	PM	3/4	No	Alfredo	Observa con los prismáticos y coge la grabadora	Ambiente, diálogo	Oscurecer	
2	PG	Frontal	No	Alfredo	Observa con los prismáticos y coge la grabadora	Ambiente, diálogo	Oscurecer	
1.2	PM	3/4	No	Alfredo	Observa con los prismáticos y coge la grabadora	Ambiente, diálogo	Oscurecer	<u>Fundido a negro</u>

5. INT. COCHE. DÍA								
N.º	ESCALA	ÁNGULO	MOV.	PERSONAJE	ACCIÓN	SONIDO	ILUMIN./EFECTOS	OBSER.
1.1	PP	3/4	Seguimiento	Alfredo	Se despereza	Ambiente	Luz día	Tiene el asiento echado para atrás y se incorpora
2	PE	Lateral	No	Alfredo	Coge los prismáticos y observa	Ambiente	Luz día	
3.1	PG	Frontal	No	Alfredo y Víctor	Observa con los prismáticos	Ambiente, diálogo	Luz día	
1.2	PP	3/4	No	Alfredo	Deja los prismáticos y coge algo de comer	Ambiente, plástico	Luz día	
4	P.D	3/4	No	Alfredo	Saca algo de la guantera	Ambiente, plástico		
1.3	PP	3/4	No	Alfredo	Pega bocado y vuelve a observar	Ambiente		

5	PP	Frontal	No	Alfredo y Víctor	Observa con los prismáticos	Ambiente	Luz día	Animación
6	PM	Perfil, leve contrapicado	No	Alfredo y Víctor	Vuelve a mirar y aparece Víctor	Ambiente, diálogo, cristal	Luz día	Se asusta
7.1	PE	3/4	No	Alfredo y Víctor	Víctor le habla	Ambiente, diálogo	Luz día	
8	PP	3/4	No	Alfredo	Le mira asustado	Ambiente	Luz día	Plano de reacción
7.2	P.E	3/4	No	Alfredo y Víctor	Sale del coche Alfredo y lo sigue	Ambiente, puerta, pasos	Luz día	Alfredo coge la cámara

6. EXT. DESCAMPADO DELANTERO CASETA. DÍA

N.º	ESCALA	ÁNGULO	MOV.	PERSONAJE	ACCIÓN	SONIDO	ILUMIN./EFECTOS	OBSER.
1.1	PG	Perfil, leve 3/4	No	Víctor y Alfredo	Entran a la casa	Ambiente, pasos	Luz día	Alfredo mira a su alrededor
2	PG	Perfil	PAN	Alfredo	Alfredo observa el entorno	Ambiente, pasos, puerta	Luz día	Plano subjetivo, ve la regadera
3	PA	Perfil, leve 3/4	No	Víctor y Alfredo	Entran a la casa	Ambiente, pasos	Luz día	Entran en la casa

7. INT. CASETA-COCINA. DÍA

N.º	ESCALA	ÁNGULO	MOV.	PERSONAJE	ACCIÓN	SONIDO	ILUMIN./EFECTOS	OBSER.
1.1	PML	3/4	No	Víctor	Coge una botella	Ambiente, cristal, pasos	oscuro y caótico	Poca PC
2.1	PM (contraplano)	3/4	No	Alfredo	Alfredo quiere grabar	Ambiente, botella	oscuro y caótico	
3.1	PP	Contrapicado leve	No	Víctor	Le mira serio	Ambiente, botella	oscuro y caótico	Con la botella en la mano
2.2	PM (contraplano)	3/4	No	Alfredo	Alfredo quiere grabar	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	
1.2	PML	3/4	No	Víctor	Dice su nombre	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Poca PC
4.1	PP (contraplano)	3/4	No	Alfredo	Le pregunta	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	
5.1	PML a PP	3/4 CAM mano	No	Alfredo y Víctor	Víctor responde y Alfredo le contesta y bebe leche	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Handycam . Mantener plano reacción

2.3	PML (contraplano)	3/4	No	Alfredo	Le pregunta por los niños desaparecidos	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	
5.2	PM	3/4 CAM mano	No	Alfredo y Víctor	Sigue grabando a Víctor	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Handycam
4.2	PP (contraplano)	3/4	No	Alfredo	Le pregunta	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	
6.1	Plano máster (PA)	3/4	No	Alfredo y Víctor	Alfredo se acerca	Ambiente, pasos	oscuro y caótico	
5.3	PM	CAM mano	Seguimiento	Alfredo y Víctor	Víctor saca el paquete de cereales	Ambiente	oscuro y caótico	Handycam
1.3	PML	3/4	No	Víctor	Víctor dice que eran sus favoritos	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Tiene que volver a su posición. Poca PC
5.4	PD	Frontal	No	Alfredo y Víctor	Graba la caja de cereales	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Handycam . Zoom
3.2	PP	Contrapicado leve	No	Víctor	“todos los niños querían...”	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	

4.3	PP (contraplano)	3/4	No	Alfredo	“Tu sabes lo que...”	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Escucha pasos y mira
6.2	Plano máster (PA)	3/4	No	Alfredo y Víctor	Alfredo escucha pasos. Víctor cierra la ventana. Guarda los cereales	Ambiente, pasos	oscuro y caótico	Mira a la zona de fuera.
7	PD	3/4	No	Víctor	Guarda la caja de cereales	Ambiente	oscuro y caótico	
5.5	PM	$\frac{3}{4}$ CAM a mano	Seguimiento	Alfredo y Víctor	“Te advierto chaval”	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Handycam
2.4	PML (contraplano)	3/4	No	Alfredo	“He estado investigando...”	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	
3.3	PP	Contrapicado leve	No	Víctor	“No se trata de sorprender a nadie...”	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Antes se movió. <u>Corregir posición</u>
2.5	PML (contraplano)	3/4	No	Alfredo	Alfredo guarda silencio	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	

5.6	PA	$\frac{3}{4}$ CAM a mano	Seguimiento	Alfredo y Víctor	Saca un libro de fotografías. "mira esto"	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Handycam . Toma la botella de leche
6.3	Plano máster (PA)	3/4	PAN	Alfredo y Víctor	Ambos se sientan	Ambiente, pasos	oscuro y caótico	Víctor coge la botella de leche
8.1	PM	Leve 3/4	No	Alfredo	Señala la foto	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Poca PC
9.1	PD (PPP)	Frontal	No	Alfredo	Se ve la foto del niño	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	
8.2	PM	Leve 3/4	No	Alfredo	Sigue observándola	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Poca PC
10.1	Plano máster nuevo	Frontal. CAM a mano	PAN	Alfredo y Víctor	"¿Qué es esto?". Víctor se levanta	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Forcejeo. La cámara estaría más alta
9.2	PD (PPP)	Frontal	No	Alfredo	Se ve algo raro en la foto	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Animación
11.1	PM	Contrapicado	No	Víctor	Se lo trata de quitar	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Forcejeo. Poca PC

8.3	PM	Leve 3/4	No	Alfredo	No quiere dárselo	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Forcejeo. Poca PC
11.2	PM	Contrapicado	No	Víctor	“Basta, dame eso”	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Forcejeo. Poca PC
10.2	Plano máster nuevo	Frontal. CAM mano	No	Alfredo y Víctor	Ve la sombra más clara	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Forcejeo. <u>Derrama la leche</u>
9.3	PD (PPP)	Frontal	No	Alfredo	Se ve la foto del niño	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	
11.3	PM	Leve 3/4	No	Alfredo	Sorprendido	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Forcejeo. Poca PC
12	PML	escorzo	No	Víctor	“Pero qué haces...”	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Forcejeo
10.3	Plano máster nuevo	Frontal. CAM mano	No	Alfredo y Víctor	Le intenta tranquilizar y le pide ir al baño	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	
11.4	PM	Contrapicado	No	Víctor	Le indica la salida	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Poca PC

8. INT. BAÑO. DÍA								
N.º	ESCALA	ÁNGULO	MOV.	PERSONAJE	ACCIÓN	SONIDO	ILUMIN./EFECTOS	OBSER.
1.1	PA	Frontal	No	Alfredo	Entra al baño	Ambiente		
2.1	Plano escorzo (PM)	3/4	No	Alfredo	Se empieza a limpiar	Ambiente		
3.1	PD	3/4	No	Alfredo	Se limpia	Ambiente		
2.2	Plano escorzo (PM)	3/4	No	Alfredo	Saca la cámara y graba	Ambiente. diálogo		
3.2	PD	3/4	No	Alfredo	Ve algo raro en el grifo	Ambiente		
4.1	PE	Aberrante perfil	No	Alfredo	Se empieza a encontrar mal. Pone otra vez la mano debajo	Ambiente. diálogo		
3.3	PD	3/4	No	Alfredo	Pone su mano debajo	Ambiente		Animación

4.2	PE	Aberrante perfil	No	Alfredo	Manos manchadas	Ambiente. diálogo		Animación
2.3	Plano escorzo (PM)	3/4	No	Alfredo	Ve una sombra en el espejo	Ambiente. diálogo		
4.3	PE	Aberrante perfil	No	Alfredo	Ve algo en la ventana	Ambiente. diálogo		Animación
5	PD	Frontal	No	Alfredo	Ve algo en la ventana	Ambiente, diálogo		
1.2	PA	3/4	No	Alfredo	La puerta se cierra y Alfredo intenta abrirla.	Ambiente, diálogo		
6.1	PP	Aberrante Frontal	No	Alfredo	Alfredo mira para atrás	Ambiente		
4.4	PE	Aberrante perfil	No	Alfredo	Llama a Víctor	Ambiente. diálogo		
6.2	PP	Aberrante Frontal	No	Alfredo	Alfredo asustado observa y sale	Ambiente		

9. A. INT. CASETA-COCINA. DÍA

N.º	ESCALA	ÁNGULO	MOV.	PERSONAJE	ACCIÓN	SONIDO	ILUMIN./EFECTOS	OBSER.
1.1	PML	3/4	Estabilizado	Alfredo	Entra decidido	Pasos, ambiente, diálogo	oscuro y caótico	
2.1	PE	3/4	Estabilizado	Alfredo y Víctor	Se acerca a él violentamente	Pasos, ambiente, diálogo	oscuro y caótico	
3.1	PP	3/4	Estabilizado	Víctor	Le enfrenta. “Que dejes esto...”	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	
4.1	PA escorzo	3/4	Estabilizado	Alfredo	“Nosotros”	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	
3.2	PP	3/4	Estabilizado	Víctor	“Él ya está aquí”	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	
2.2	PE	3/4	Estabilizado	Alfredo y Víctor	Conversan	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	
1.2	PML	3/4	Estabilizado	Alfredo	“¿Qué cinta?”	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	
3.3	PP	3/4	Estabilizado	Víctor	“Está ahí...”	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	

2.3	PE	3/4	Estabilizado	Alfredo y Víctor	“Si insistes míralo”	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	
5	PD	3/4	No	Alfredo y Víctor	Observan la cinta y Alfredo la coge	Pasos, ambiente, diálogo	oscuro y caótico	
4.2	PA escorzo (Victor)	3/4	Estabilizado Seguimiento	Alfredo	Alfredo pone la cinta	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	
6.1	PC	Frontal. Leve 3/4	Estabilizado	Alfredo y Víctor	Observan. Alfredo le da al mando	Ambiente	oscuro y caótico	Alfredo primer término. Víctor detrás. <u>Jugar con desenfoque</u>
7	PD (PE)	3/4	Estabilizado	Alfredo y Víctor	Televisión	Ambiente	oscuro y caótico	<u>Croma</u>
8	PP	Leve 3/4, contrapicado	Estabilizado	Alfredo	“¿Qué es esto?”	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	
6.2	PC	Frontal. Leve 3/4	Estabilizado	Alfredo y Víctor	Alfredo se da la vuelta	Ambiente	oscuro y caótico	Queda plano escorzo de Alfredo

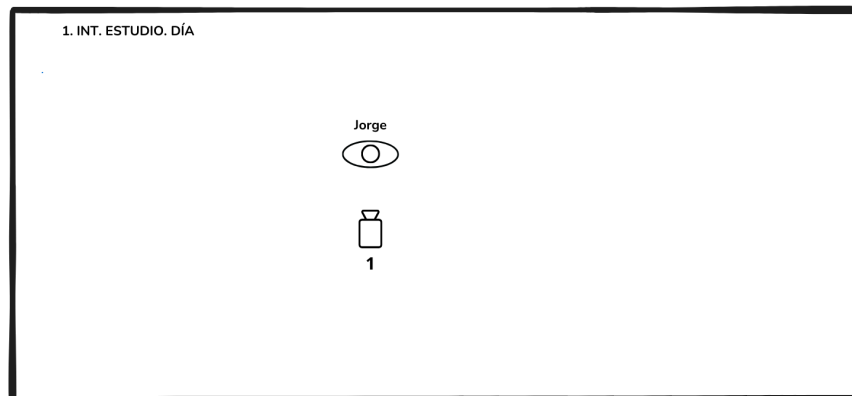
9.1	PML	Frontal. Leve 3/4	Estabilizado	Víctor	Una sombra le habla	Ambiente	oscuro y caótico	
4.3	PA escorzo (Victor)	3/4	Estabilizado Seguimiento	Alfredo	Alfredo corre hasta la puerta	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	
10.1	PM	3/4	Estabilizado	Alfredo	Trata de abrir la puerta	Ambiente	oscuro y caótico	
9.2	PML	Frontal. Leve 3/4	Estabilizado	Víctor	“Yo tampoco lo entendía...”	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Con el hacha
10.2	PM	3/4	Estabilizado	Alfredo	“¡No, espera, para por favor!”	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Se da la vuelta y mira a cámara
11	PM	Contrapicado	Estabilizado	Víctor	“Estabas investigand o demasiado” Le mata	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	
12	PP	Picado	Estabilizado	Alfredo	Le ha dado con el hacha	Ambiente	Oscuro y caótico	Tiene sangre en el cuerpo

9. B. GRABACIONES CINTA								
N.º	ESCALA	ÁNGULO	MOV.	PERSONAJE	ACCIÓN	SONIDO	ILUMIN./EFECTOS	OBSER.
1	PML	3/4	No	Alfredo	Investiga el caso en su casa	No	Oscuro	
2	PG	3/4	No	Alfredo	Alfredo en el coche	No	Luz día	
3	PG	3/4	No	Alfredo y Víctor	Alfredo entra en casa de Víctor	No	Luz día	
4	PG	Frontal	No	No	Observa escondido desde el hacha	No	Luz día	

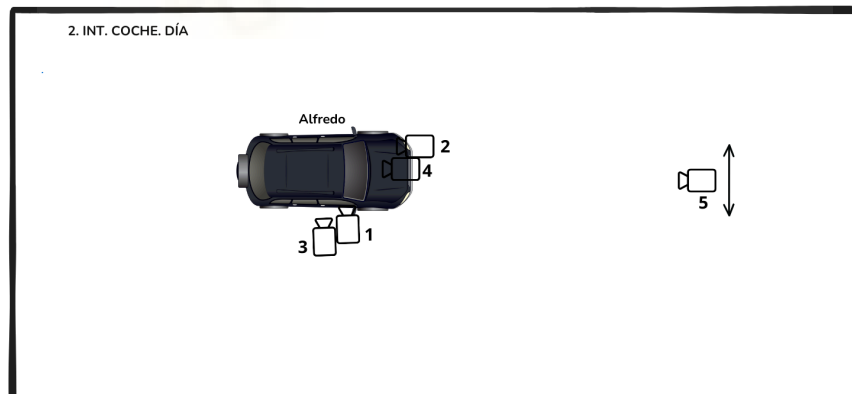
10. EXT. DESCAMPADO TRASERO CASETA. TARDE								
N.º	ESCALA	ÁNGULO	MOV.	PERSONAJE	ACCIÓN	SONIDO	ILUMIN./EFECTOS	OBSER.
1	PA	Contrapicado	No	Víctor	Está enterrando a Alfredo	Ambiente, arena		La CAM un poco enterrada entre la arena. Animación Poca PC



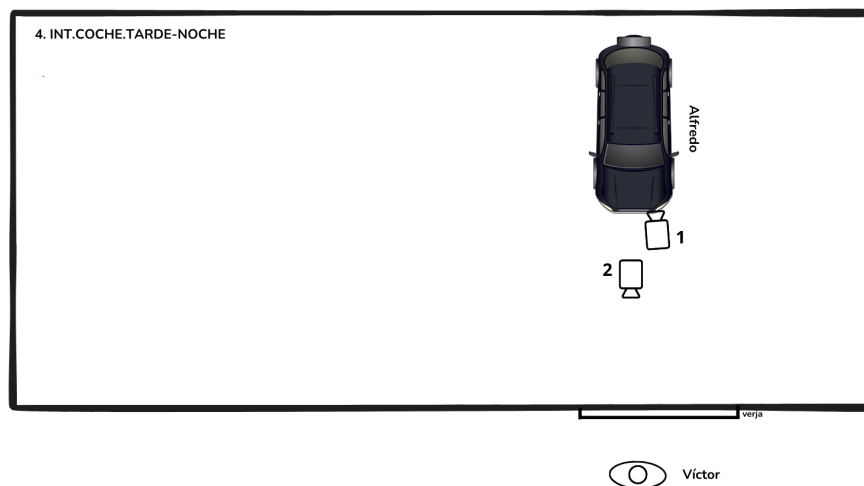
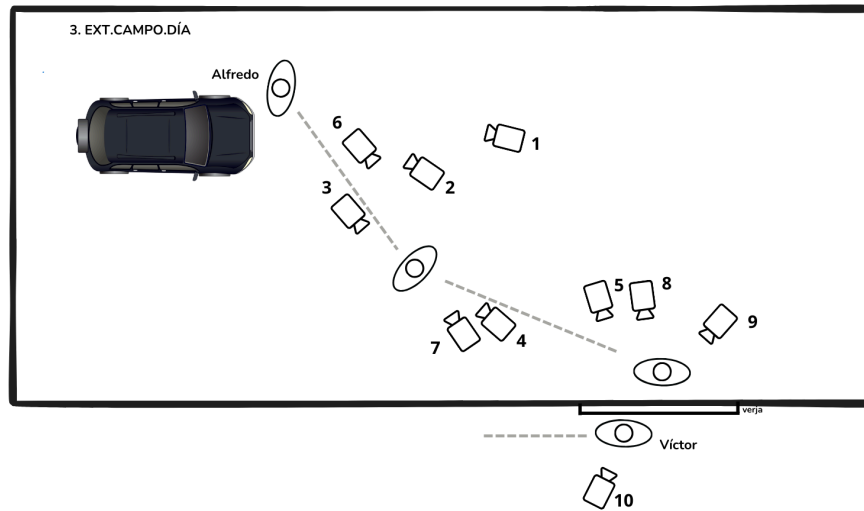
13.3. ANEXO 3: PLANTA DE CÁMARA

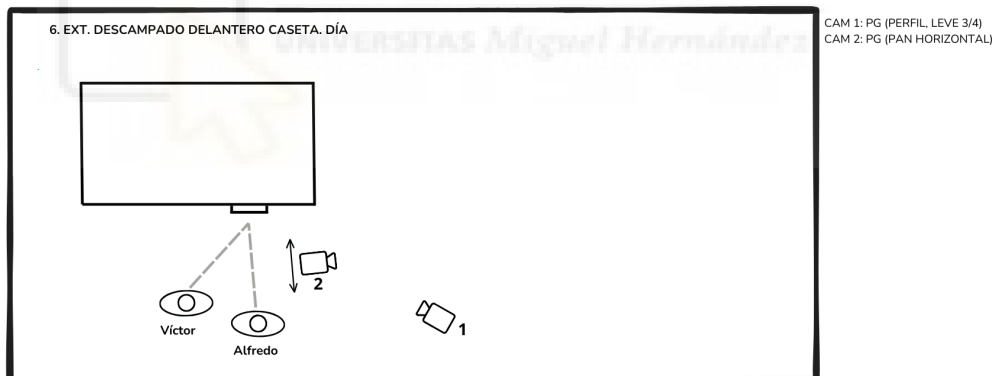
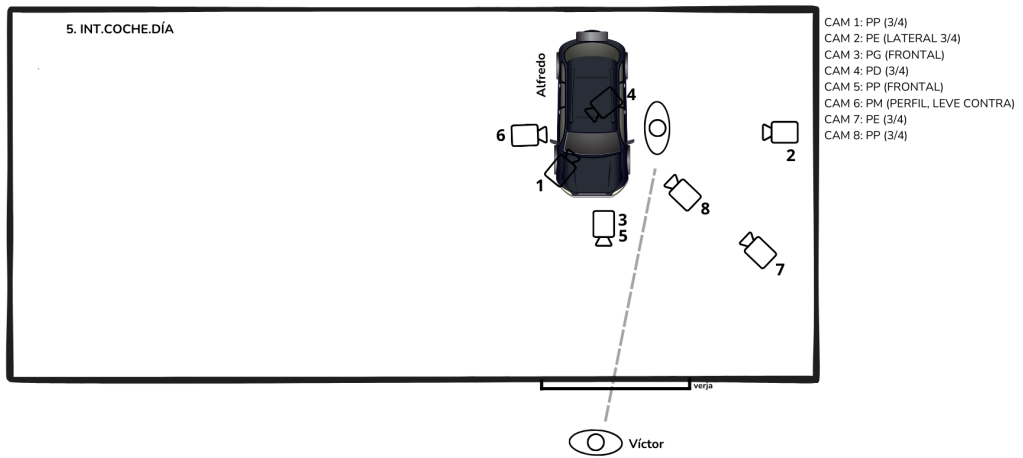


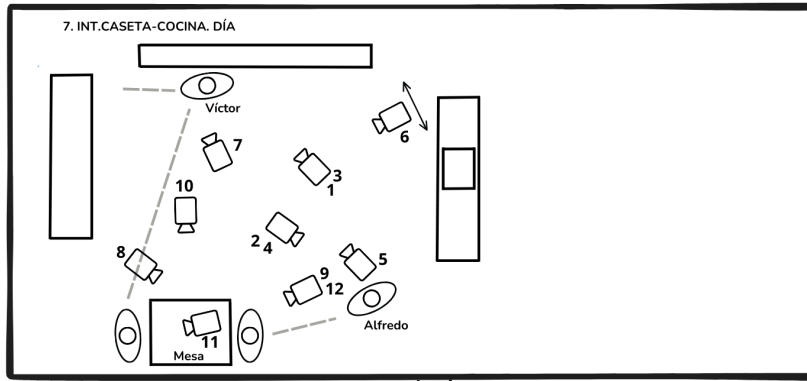
CAM 1: PM A PP (ZOOM)



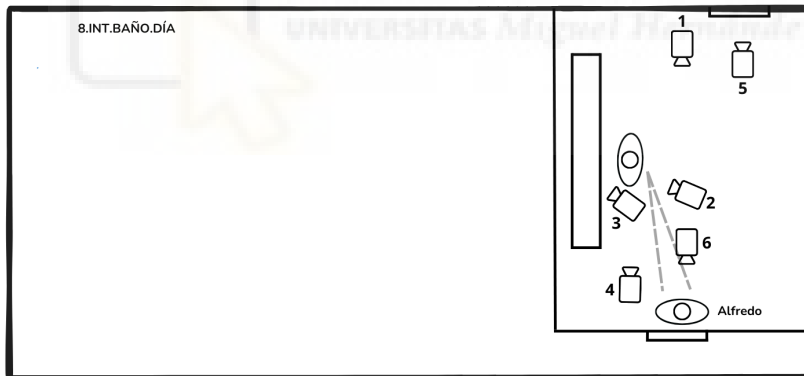
CAM 1: PML (CONTRA)
CAM 2: PM (FRONTAL)
CAM 3: PD (LEVE PICADO)
CAM 4: PMC (3/4)
CAM 5: PG (PAN HORIZONTAL)



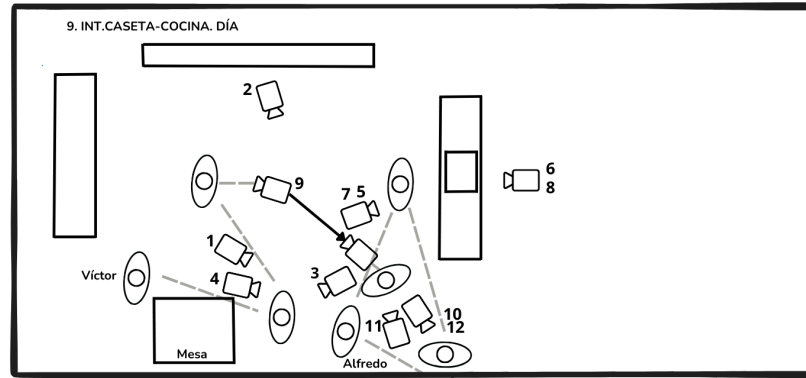




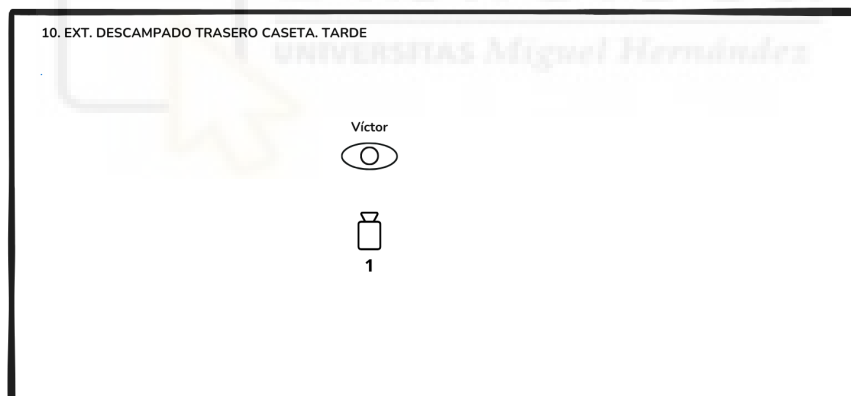
CAM 1: PML (3/4)
 CAM 2: PM (3/4)
 CAM 3: PP (LEVE CONTRA)
 CAM 4: PP (3/4)
 CAM 5: HANDYCAM (ZOOM)
 CAM 6: MÁSTER (PA)
 CAM 7: PD (3/4)
 CAM 8: PM (LEVE 3/4)
 CAM 9: PD (FRONTAL)
 CAM 10: NUEVO MÁSTER
 CAM 11: PM (CONTRA)
 CAM 12: PML ESCORZO



CAM 1: PA (FRONTAL)
 CAM 2: PM ESCORZO (3/4)
 CAM 3: PD (3/4)
 CAM 4: PE (ABERRANTE)
 CAM 5: PD (FRONTAL)
 CAM 6: PP (ABERRANTE FRONTAL)



CAM 1: PML (3/4)
 CAM 2: PE (3/4)
 CAM 3: PP (3/4)
 CAM 4: PA ESCORZO(3/4)
 CAM 5: PD (3/4)
 CAM 6: PC (FRONTAL)
 CAM 7: PD (PE)
 CAM 8: PP (LEVE CONTRA)
 CAM 9: PML (FRONTAL)
 CAM 10: PM (3/4)
 CAM 11: PM (CONTRA)
 CAM 12: PP (PICADO)



CAM 1: PA (CONTRA)

13.4. ANEXO 4: CESIÓN DE DERECHOS

FICHA DE CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

Ficha de cesión de imagen y voz

Yo, [], con DNI/NIE/PASAPORTE [], en calidad de actor participante, otorgo mi consentimiento expreso y autorizo a María Jesús Esteve Cortijo, directora del cortometraje titulado "Semillas de Cartón", y a la producción del mismo, a grabar, utilizar y difundir mi imagen y voz en el proyecto mencionado, en todas sus versiones y en cualquier medio de comunicación.

Declaro que, como adulto y titular de mis derechos, entiendo el alcance de la cesión de los derechos de imagen y voz en favor de la producción, y consiento que mi imagen y voz sean utilizadas de forma gratuita y sin limitación de tiempo ni espacio, tanto en el ámbito de la promoción, distribución y exhibición del cortometraje como en el caso de otros usos derivados del mismo, incluyendo pero no limitándose a cualquier plataforma de vídeo, televisión, redes sociales, proyecciones públicas y presentaciones de festivales.

Reconozco que mi participación en el cortometraje es completamente voluntaria y que no recibiré ningún tipo de compensación económica por mi participación en dicho proyecto. Asimismo, garantizo que tengo plena capacidad para otorgar estos derechos y que lo hago de forma libre y consciente.

Esta cesión es válida para todo el territorio mundial y por tiempo indefinido, sin que se requiera ningún tipo de pago adicional por el uso de mi imagen o voz.

Firma del actor: _____

Fecha: [] de [] de []

FICHA DE CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

Yo, [], con DNI [], en calidad de [padre/madre/tutor legal] de [], con DNI (si tiene) [], otorgo mi consentimiento expreso y autorizo a María Jesús Esteve Cortijo, directora del cortometraje titulado "Semillas de Cartón", y a la producción del mismo, a grabar, utilizar y difundir la imagen y voz de mi hijo/a [] en el proyecto mencionado, en todas sus versiones y en cualquier medio de comunicación.

Declaro que, como tutor/a legal, entiendo el alcance de la cesión de los derechos de imagen de mi hijo/a, y consiento que su imagen y voz sean utilizadas de forma gratuita y sin limitación de tiempo ni espacio, tanto en el ámbito de la promoción, distribución y exhibición del cortometraje como en el caso de otros usos derivados del mismo, incluyendo pero no limitándose a cualquier plataforma de vídeo, televisión, redes sociales, proyecciones públicas y presentaciones de festivales.

Reconozco que mi hijo/a participa de manera voluntaria y no recibe ningún tipo de compensación económica por su participación en el cortometraje. Asimismo, garantizo que tengo plena capacidad para otorgar estos derechos en nombre de mi hijo/a.

Esta cesión es válida para todo el territorio mundial y por tiempo indefinido, sin que se requiera ningún tipo de pago adicional por el uso de la imagen o voz del menor.

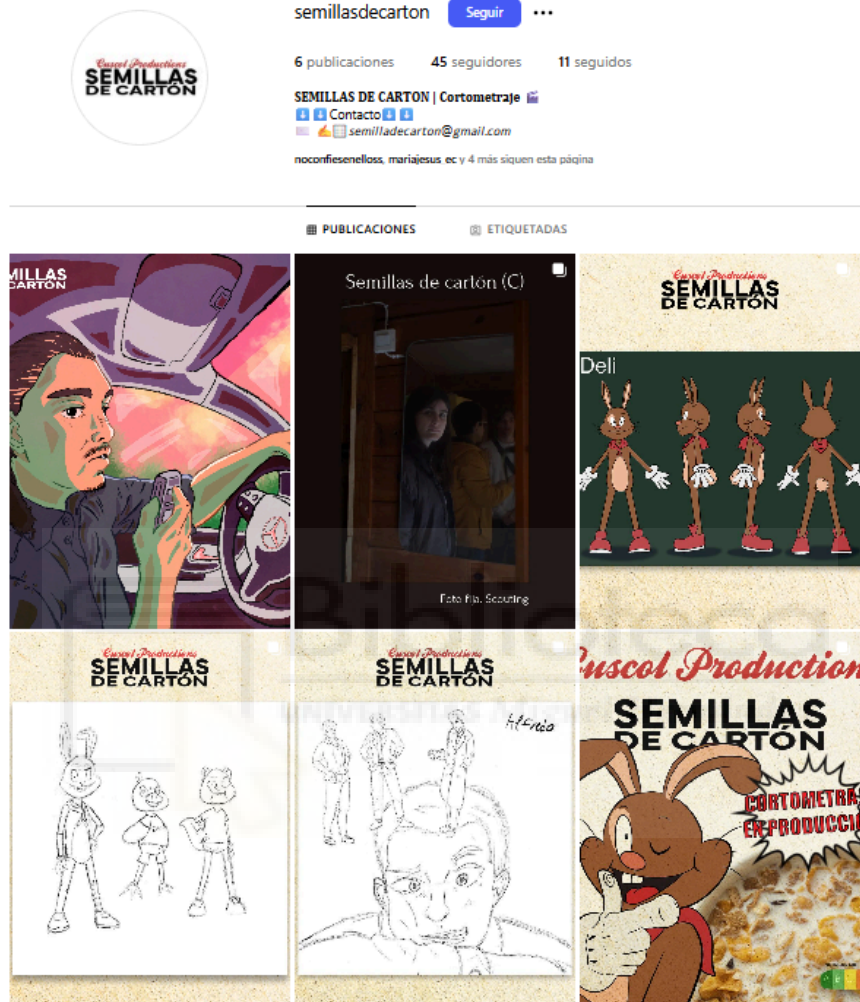
Firma del tutor/a legal: _____

Firma del menor (si es necesario): _____

Fecha: [] de [] de []

13.5 ANEXO 5: REDES SOCIALES

<https://www.instagram.com/semillasdecarton>



13.6. ANEXO 6: ENLACE DEL CORTOMETRAJE

<https://drive.google.com/drive/folders/1UBxLoqSedpW2CK28mQb825ECnP-reVlx?usp=drive link>

