



**FACULTAD DE CIENCIAS
SOCIALES Y JURÍDICAS**
CAMPUS ELCHE

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

Grado en Comunicación Audiovisual

Trabajo Fin de Grado (TFG)

4º Curso

Realización y dirección de un cortometraje de ficción
“Simulación 73”

Autor: Álex Gil Andreu
Tutor: Jaime Quiles Campos
Curso académico 2024/2025

Resumen

Este Trabajo de Fin de Grado (TFG) consiste en la realización de un cortometraje de suspense y ciencia ficción llamado *Simulación 73*, una pieza audiovisual que habla de lo que es o no real y del poder de la IA y la tecnología, temas respecto a los que hay bastante desinformación y respeto actualmente. Este proyecto está hecho con el objetivo principal de poner en práctica todo lo aprendido en los cuatro años de carrera, llevando a cabo todo el proceso de una producción audiovisual profesional. Para la realización de *Simulación 73*, se han aplicado todas las etapas de una producción: Preproducción, producción y postproducción, buscando obtener un cortometraje respetable, aunque siendo consciente de los medios propios con los que se contaba. Además de ser un trabajo de TFG, uno de los fines principales de este proyecto es el de exponerlo y distribuirlo posteriormente por diferentes festivales.

El cortometraje de ciencia ficción y suspense *Simulación 73* tiene una duración de unos 6:41 minutos. El target va dirigido a un público adulto, ya que puede ser un tema algo confuso y aparece violencia.

En la barra de una cocina, dos jóvenes amigos, que han bebido unas cuantas cervezas de más, comienzan a entrar en conversaciones más profundas acerca de lo que podría ser o no real. Lo que comienza como un diálogo casual rápidamente se vuelve inquietante cuando Antonio empieza a experimentar una sensación de irrealidad, como si el mundo que lo rodea no fuera lo que cree. Lucía intenta racionalizar sus ideas, atribuyéndolas al alcohol y a su imaginación, pero todo cambia drásticamente cuando el televisor se enciende por sí solo. En la pantalla aparece Nexus, una figura enigmática y oscura con un casco. Le revela que todo forma parte de una simulación diseñada para probar los límites de la conciencia humana y la interacción con la inteligencia artificial. Nexus da por concluida la prueba y se revela la auténtica apariencia de Lucía, también parte del engaño y cuya función es acabar con el sujeto cuando este descubre la verdad. Finalmente, Nexus recopila los datos obtenidos y sella el archivo. Las últimas imágenes muestran el perfil de Antonio: un criminal destinado a Nexus industries para experimentos de evolución de la IA. La simulación termina, pero el proyecto continúa. Nexus da comienzo a la prueba 74 y el ciclo se reinicia.

Palabras clave/Keywords: Simulación, Real, Proyecto, Rodaje, Tecnología, Cortometraje, Ficción, IA.

Abstract: (English)

This TFG consists of the creation of a science fiction and suspense short film titled *Simulation 73*, an audiovisual piece that explores what is or isn't real and the power of AI and technology—topics currently surrounded by both fascination and misinformation. The main goal of this project is to put into practice everything learned during the four years of the degree by carrying out the entire process of a professional audiovisual production.

For the making of *Simulation 73*, all stages of production were applied: pre-production, production, and post-production, aiming to deliver a respectable short film while being aware of the limitations of available resources. In addition to being a TFG project, one of its main objectives is to submit and distribute it to various film festivals.

The short film *Simulation 73*, blending science fiction and suspense, has a duration of approximately 6 minutes and 41 seconds. Its target audience is adults, as the subject matter can be complex and includes scenes of violence.

The story unfolds in a kitchen, where two young friends, after having a few too many beers, begin to delve into deeper conversations about what may or may not be real. What starts as a casual dialogue quickly turns unsettling when Antonio begins to feel a sense of unreality, as if the world around him isn't what it seems. Lucía tries to rationalize his thoughts, attributing them to alcohol and imagination, but everything changes dramatically when the television turns on by itself. On the screen appears Nexus, a mysterious, dark figure wearing a helmet. He reveals that everything is part of a simulation designed to test the boundaries of human consciousness and interaction with artificial intelligence. Nexus announces the end of the test, and Lucía's true identity is revealed—she is part of the deception, whose role is to eliminate the subject once they discover the truth. In the end, Nexus collects the gathered data and seals the file. The final images reveal Antonio's profile: a criminal sent to Nexus Industries for AI evolution experiments. The simulation ends, but the project continues. Nexus initiates Test 74, and the cycle begins anew.

Keywords: Simulation, Real, Project, Filming, Technology, Short Film, Fiction, AI.

ÍNDICE

1.Introducción.....	4
1.1 Objetivos:.....	5
1.2 Referentes.....	6
2. Realización del Proyecto: Etapas.....	8
2.1 La preproducción.....	8
2.1.1 Elementos simbólicos y Easter eggs.....	11
2.2 La producción.....	13
2.3 La postproducción.....	15
2.3.1 Plan de futuro.....	17
3. Resultados del proyecto.....	18
4. Conclusiones.....	19
5. Bibliografía.....	20
6. Índice de tablas, gráficos y figuras.....	22
Tablas:.....	22
Figuras:.....	22
7. Anexos.....	23
Anexo I.....	23
Anexo II.....	24
Anexo III.....	31
Anexo IV.....	40
Anexo V.....	43
Anexo VI.....	45

1.Introducción

En un contexto audiovisual y social donde la influencia de las nuevas tecnologías, la evolución de la inteligencia artificial y la incertidumbre humana son temas recurrentes, el cine continúa jugando con posibilidades fantásticas y de ciencia ficción sobre los límites de lo real. A lo largo de la historia cinematográfica, con experiencias como *2001: Una odisea del espacio* (Stanley Kubrick 1968) o *Blade Runner* (Ridley Scott 1982), hemos sido partícipes de aventuras espaciales o mundos distópicos del futuro. No obstante, películas que antes parecían buscar un mundo imaginario, tecnológicamente hablando, están convirtiéndose en algo tangente y cotidiano, llegando a replantearnos lo qué es o no real y lo que puede llegar a serlo.

Es precisamente en este contexto donde mi Trabajo de Fin de Grado tiene mejor cabida. Una crítica o visión futura a las inteligencias artificiales y a las simulaciones. Un proyecto cuya mejor elección a representar ha sido mediante la realización de un TFG de carácter práctico, por vía audiovisual, con un cortometraje. Una elección en la que poder demostrar además las competencias profesionales adquiridas durante la carrera, eligiendo por propia cuenta ser el encargado de hacer prácticamente todos los roles de una producción cinematográfica. De este modo, todo lo relacionado con el cortometraje estaría de principio a fin hecho con la visión, la estética y las palabras del propio creador, gestionando así el proyecto de forma autónoma. Una manera satisfactoria de ganar experiencia en cada una de las etapas del proceso y valorar con mayor respeto la importancia del trabajo que recae en cada rol de una producción más o menos profesional.

Este cortometraje titulado *Simulación 73* se situaría entre el suspense y la ciencia ficción, abordando la incertidumbre de sobrevivir dentro de una simulación creada por una IA. Inspirada en teorías como la de Jean Baudrillard donde comenta que “El simulacro no es lo que oculta la verdad. Es la verdad la que oculta que no hay verdad. El simulacro es verdadero” (Jean Baudrillard, De Glooriabm, V. T. L. E. 2018). Esta frase de su obra da a entender bastante bien la premisa del cortometraje y lo que acontece en el transcurso de la historia, siendo utilizada esta cita de Baudrillard en alguna ocasión para la película *Matrix*.

1.1 Objetivos:

Principales

El objetivo principal de este Trabajo de Fin de Grado es el de plantear, profundizar y desarrollar un cortometraje de ciencia ficción y suspense, titulado *Simulación 73*, como demostración teórico/práctica de las competencias que se han adquirido durante el Grado en Comunicación Audiovisual. En este objetivo se encuentran tanto la creación de un guion original como la dirección del propio proyecto, abordando además todas las fases y roles de la producción. A modo esquemático se podría decir que los objetivos principales del proyecto son:

1. La creación de una historia a modo de cortometraje de ficción.
2. La difusión del cortometraje por los diferentes festivales oficiales de cine, tanto nacionales como internacionales.
3. Establecer una visión y narrativa propia, marcando una distinción personal en el mundo cinematográfico.
4. Guionizar y dirigir un cortometraje de ciencia ficción.

Secundarios

1. Poner en práctica todo lo aprendido en las asignaturas del grado, haciendo uso de algunas de estas como concepto principal. Asignaturas relevantes como: Guion, Efectos especiales, Dirección, Edición y montaje, etc...
2. Perfeccionar las habilidades en cuanto a la planificación de las fases de preproducción, producción y postproducción de un proyecto audiovisual.
3. Llevar a cabo otras labores del proyecto audiovisual: La producción del cortometraje, la distribución y marketing o las ilustraciones y diseños gráficos.

1.2 Referentes

Para el desarrollo del cortometraje *Simulación 73* se han tomado varias referencias audiovisuales y autores con trabajos que exponen sobre la inteligencia artificial o las simulaciones.

Si comenzamos por lo más sencillo o lo que más se presupone en este cortometraje, podemos ver la clara referencia que se hace a la película *The Matrix* (Wachowski & Wachowski, 1999) una película de acción y ciencia ficción dirigida por Lana y Lilly Wachowski. Esta referencia queda reflejada en varias partes del cortometraje: Por la temática, haciendo alusión a una realidad simulada dentro de un futuro distópico; También aparecen los símbolos en la televisión, como en la película y, lo que deja aún más claro esta referencia es el puro título de la película, nombrada por uno de los personajes del corto, por último, pero bastante más claro y visual es la indumentaria del personaje de Lucía, característica de *Matrix*, desde las gafas de sol negras hasta el mono de cuero negro.

Otra referencia audiovisual de la que se ha tomado bastante en cuenta es *Black mirror* (Charlie Brooker, 2011), una serie de Netflix con historias sobre el poder de la tecnología y futuros tanto utópicos como distópicos. Esta serie creada por Charlie Brooker, presentador y productor británico, ha sido una de las referencias más importantes para realizar el guion del cortometraje.

Si hablamos del tema estético del cortometraje, han habido varios referentes que han sido de ayuda tanto para los tonos de color como para la estética de planos y personajes. Uno de los diseños visuales en los que me he inspirado para este proyecto es *Blade Runner 2049*, (Denis Villeneuve, 2017). Esta película tiene una estética retrofuturista donde predominan tonos azules y rojizos, utilizando esta estética de colores para algunas de las escenas de *Simulación 73*.

Otro ejemplo que es también predominante si hablamos de temas futuristas, simulaciones y luces de neón es *Tron Legacy*, (Joseph Kosinski, 2010). Una referencia muy notoria en cuanto a la estética de un videojuego futurista donde predominan las luces de neón azules y rojas. Esta película ha sido utilizada en variedad de situaciones para *Simulación 73*. Además de las luces de neón, se han utilizado indumentarias semejantes para los 2 personajes del final, viendo una estética con cascos, gafas

futuristas tipo espejo o utensilios extravagantes de metal para el rostro. Y por último, esta película ha sido una referencia musical para el *soundtrack* que se buscaba en el cortometraje.

Para terminar, como último modelo a seguir que me ha servido para la estética de color en el cortometraje ha sido “*Prisioneros*” (Denis Villeneuve, 2013). Un thriller donde la estética y tonalidad son de normal bastante apagadas con grises, pero que en ocasiones hay tonos más cálidos y amarillentos que para nada resultan tranquilizantes. Esta película ha sido un ejemplo que he utilizado en la primera parte del cortometraje, con tonos amarillentos y cálidos, pero que despiertan una intranquilidad por lo que está ocurriendo en la escena.



Figura 1: Escena de la película *Prisioneros* (Denis Villeneuve, 2013) D'Ocon, M. (2023)

2. Realización del Proyecto: Etapas

2.1 La preproducción

El primer paso para llevar a cabo una producción audiovisual, ya sea de mayor o menor envergadura profesional, es crear un buen desarrollo que sirva posteriormente de guía en las siguientes fases.

En la primera etapa, también conocida como preproducción, se incluyen todas las actividades que se realizan antes del rodaje, durante las cuales se analiza, valora y concreta lo que se hará en el futuro proyecto. “La preproducción es el proceso creativo y logístico de planificar los elementos necesarios para producir un largometraje, programa de televisión, obra de teatro o cualquier otro tipo de actuación creativa” (Boords. 2024) Durante esta etapa se gestionan varios factores de alta necesidad para el rodaje: el guion literario, el guion técnico, el casting de actores, el vestuario, los atrezzo, las localizaciones, el material necesario, el plan de rodaje, *storyboard*, etc... Algunos de los miembros más importantes que pueden aparecer durante esta etapa son, el jefe de producción, el director o el guionista. En general, podríamos concluir que la etapa de preproducción es un periodo muy importante, donde se hacen muchas gestiones y preparativos para evitar, en el futuro rodaje, la mayoría de los posibles obstáculos que puedan surgir.

En cuanto a mi cortometraje, se definió la idea básica central y se elaboró un guion literario, el cual fue sometido a varias revisiones, concretamente 6 versiones, con el objetivo de adecuar la estructura narrativa a lo que se tenía en mente, pensando desde primer momento con aquellos recursos con los que se contaban. Tras el guion literario, se trabajó en la elaboración del guion técnico, donde se trasladó toda la historia en formato cinematográfico, eligiendo cuáles eran los mejores planos, momentos y recursos mediante los cuales se iba a tratar la historia. Una vez está claro qué quieres contar y cómo lo quieres contar, lo siguiente era contactar con las personas que quieres que den vida a tu historia. De este modo, teniendo ya estos puntos completados, ya se abría la puerta a la realización de un calendario de planificación, donde se expresa con claridad todo lo relativo para comenzar a rodar. En esta etapa también puede implicar la previsión de los recursos técnicos necesarios para el comienzo del rodaje: Cámaras, iluminación, vestimentas, atrezzo, sonido, etc.

Para obtener esos recursos necesarios que van a aparecer en el cortometraje, la mayoría extravagantes y personalizados, fue necesario obtenerlos por plataformas online de compra.

El atrezzo escogido buscaba un aire futurista y extraño, referenciando, como se ha dicho anteriormente, a *Matrix* y *Tron*. En este caso se escogió un casco negro del estilo de *Tron* y una indumentaria de cuero negro y gafas, estilo *Matrix*. Para otras ocasiones fue necesario buscar cosas personalizadas para la propia narrativa como: La camiseta de error 404 del personaje principal o el sello que pone Nexus en los archivos (Simulación 73 finalizada/Nexus industries).

1

Parte 1

PLAN DE RODAJE

Cortometraje: SIMULACIÓN 73

Sábado 12 de Abril	Día 1
Lugar	Interior / Exterior
Horario: 21:00 - 01:30	Cocina

Cargo	Nombre	Horario
Director	Álex Gil	20:00
Actriz	Lucía Aybar	20:30
Actor	Antonio Clavel	20:30

Sábado 19 de Abril	Día 2
Lugar	Interior / Exterior
Horario: 21:30 - 01:00	Cocina

Cargo	Nombre	Llamado
Director	Álex Gil	20:00
Actriz	Lucía Aybar	21:00
Actor	Antonio Clavel	21:00

2

Parte 2

PLAN DE RODAJE

Cortometraje: SIMULACIÓN 73

Personaje	Inicio	Set	Descanso	Fin
Nexus	21:00	Habitación	23:00	00:00
Nyx	21:30	Habitación	22:30	00:30

Día 1	Habitación	Prueba
Día 2	Habitación	Miércoles 23 Abril
Día 3	Habitación	Sábado 26 Abril

Tabla 1: Plan de rodaje *Simulación 73* Fuente: Elaboración propia.

Durante esta etapa fue diseñado el plan de rodaje con el fin de optimizar lo máximo posible el tiempo de grabación para la siguiente etapa de la producción. En esta tabla se pueden detallar los días de grabación, la localización, las horas de rodaje, las pausas, etc.

“El plan de rodaje es el objetivo a cumplir por parte de todo un equipo. Indica en cuantos días y cómo se va a organizar el rodaje para llevar a cabo el guión.” (Aprendercine.com, 2025)

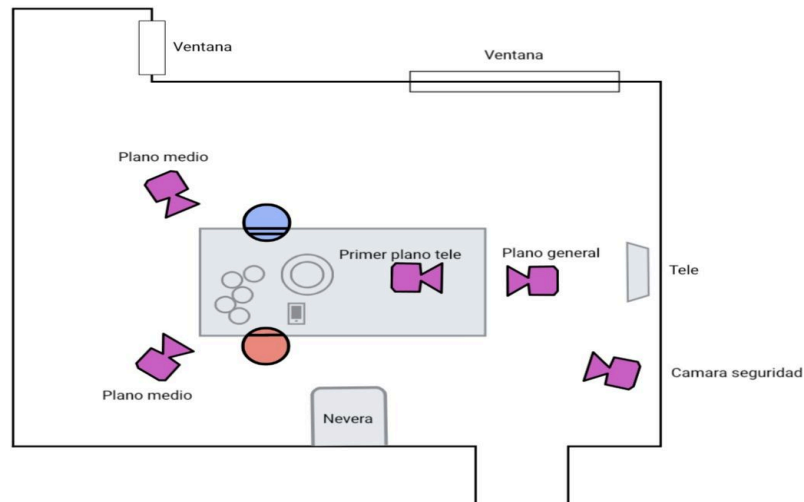


Figura 2: Planta de cámara *Simulación 73*. Fuente: Elaboración propia.

“La planta de cámara nos permite ver desde una posición cenital dónde queremos colocar la cámara en el decorado. También dónde colocar las luces, o cómo se mueven los personajes”. (Aprendercine.com, 2025b)

Habiendo hecho durante la preproducción el guion técnico y sabiendo cómo quería que fuesen los planos del cortometraje, fue el momento de crear una planta de cámara. En este caso se hizo la planta de cámara del escenario principal de la cocina con los dos protagonistas. En estos documentos esenciales para una producción audiovisual, se pueden colocar tanto las posiciones de las cámaras, las luces, los actores y los objetos.

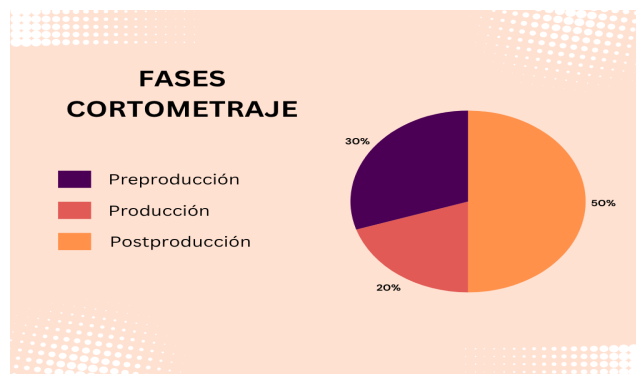


Gráfico 1: Fases del cortometraje. Fuente: Elaboración propia.

La elaboración, en este caso, de un gráfico de porcentajes sobre las fases del cortometraje funciona a modo de orientación. Para llevar controlado un proyecto es

necesario un control de los tiempos y, en esta situación, la duración óptima de cada etapa. Así pues, en este gráfico podemos observar un 50% del tiempo para la posproducción, un 30% para la preproducción y un 20% para la producción.

2.1.1 Elementos simbólicos y Easter eggs

Una de las cosas importantes a pensar también antes de comenzar a grabar son los elementos que se van a colocar en escena. A lo largo del cortometraje se han ido colocando minuciosamente diversos elementos simbólicos o “easter eggs” con la intención de enriquecer la narrativa de la propia historia, así como mantener el suspense y comprobar la atención del público ante estos pequeños guiños.

Un *Easter egg* contiene secretos, trucos y guiños ocultos en fragmentos de obras, como por ejemplo series de televisión, películas, páginas web o videojuegos. En general, son difíciles de identificar; pueden revelarte un nuevo detalle o pistas sobre una historia, o simplemente rendir homenaje a una referencia que les gustara a sus creadores. (Du Plessis, L., & Lolo, S. V. 2022).

Estos detalles no solo funcionan como guiños, sino que refuerzan el ambiente y la estética del escenario, además de dar unos avances sobre lo que va a suceder en el transcurso del corto.

Uno de los principales símbolos y también de los más presentes en el escenario es el número 73. Esta clara referencia al título y simulación del corto, se ve representado de varias formas y estilos durante algunas escenas, dejando claro en qué prueba estamos. En primer lugar, en el escenario principal de la barra de la cocina, aparecen 3 variaciones de este guiño: En la camiseta del protagonista, en un problema matemático que da como resultado el 73 detrás del otro personaje (la amiga) y en la hora marcada en el reloj roto. El último 73 que aparece en el corto, aparece al final de este, siendo el más complicado de entender. Al final, cuando vemos la carpeta que contiene los archivos de la prueba, aparece un código binario en la portada (1001001). Como es de esperar, este código binario se traduce como el número 73.

El 73 no es el único detalle colocado en este cortometraje. Otro *easter egg* un poco más complicado se encuentra también en la primera secuencia de la cocina. En el plano general de los dos personajes con la tele de fondo, podemos ver delante de ellos una

serie de objetos, en el lado de la mujer cosas de color negro y en el lado del hombre doradas o claras. Estos elementos no solo se refieren a cómo la mujer luego aparece vestida de negro, viéndose como ella era parte del engaño, sino que lo importante se encuentra en el objeto, tres sillas. Estas tres sillas hacen referencia a los dos personajes que se encuentran en la escena y al tercero que los observa, estando colocadas de la misma forma en la que se encuentran los personajes y la televisión.

Además, reforzando el juego de las sillas, en la escena en la que el sujeto 73 muere y desaparece, podemos ver cómo en el siguiente plano, un plano general, la silla que representa a ese personaje ya no está, apareciendo solo las dos de los otros dos personajes restantes.



Figura 3: *Easter egg*, escena del cortometraje *Simulación 73*. Fuente: Elaboración propia.

2.2 La producción

El segundo paso es la producción, es decir, el rodaje del cortometraje. En esta etapa el esfuerzo de todos los componentes es muy importante, ya que cada uno de los miembros del equipo tiene un rol para que el rodaje salga adecuadamente. Esta etapa no solo implicó la puesta en marcha del plan de rodaje, sino la capacidad de adaptación frente a imprevistos, tanto de luces como de sonido.

En mi caso el rodaje se desarrolló en unos 5 días, habiendo realizado anteriormente 2 días de prueba para comprobar: si los planos que se pretendían hacer eran factibles o buenos, probar el material adquirido para la grabación, ya sean luces, micrófonos o indumentarias; hacer un último repaso al guion, revisando de este modo si lo que los actores leen ante la cámara es lo que realmente se busca plasmar.

Una vez realizados los rodajes de prueba, que fueron unos 10 días antes de comenzar la producción, y haber reajustado todo, se procedió a los días oficiales de rodaje.

Cada día de rodaje eran aproximadamente 4 horas (de 21:00 a 00:00), aunque algún día se llegó a terminar pasada la 01:00 de la madrugada, por inconvenientes. Durante esta fase, se trabajó con un equipo bastante reducido y multidisciplinar (el director y los dos actores), lo que exigió una comunicación fluida y rápida, además de una clara asignación de roles con anterioridad. Las principales áreas de trabajo que realicé durante la producción como creador del proyecto incluyeron dirección, cámara, sonido, fotografía y arte. Con la dirección me encargué de mantener la coherencia narrativa de las escenas, guiando a los actores tanto en lo interpretativo como en la relación con el entorno. Además de esto, contaba con una cámara propia que manejaba y monitoreaba y un micrófono de cañón acoplado a esta, pudiendo ver y escuchar en tiempo real lo que se grababa.

La iluminación, que corrió a cargo de la actriz, se resolvió mediante unos paneles leds RGB, adaptándose a las condiciones en cada momento, pudiendo alterar el color de estos para escenas específicas. Un papel importante en el rodaje y con el cual no se pudo contar fue el de *script*. “Una persona encargada de verificar que la continuidad de un filme no sea dañada. También se basa en conseguir el seguimiento de la historia en aspectos visuales y argumentales” (Excelenciaexitos. 2019). A falta de este rol, lo que se hizo fue prestar atención al escenario, realizar fotos de la escena en cada día de

grabación y en cuanto a los archivos buenos o malos, simplemente revisarlos todos antes de usarlos.

Uno de los desafíos más importantes durante la producción fue mantener la fidelidad al guion original y la flexibilidad creativa del momento. En algunas ocasiones, fue necesario reconfigurar algunos planos o modificar ligeramente tanto la puesta en escena como algunas frases. En resumen, la fase de producción representó no solo la ejecución técnica del cortometraje, sino también una experiencia de aprendizaje intensiva, en la que la capacidad de organización y trabajo en equipo fueron tan importantes como la aplicación de nuestros conocimientos cinematográficos durante los años de carrera. A pesar de las limitaciones de tiempo, el nulo presupuesto y los medios propios, el rodaje se completó con éxito y se generó un material visual y sonoro bastante aceptable, sobre el cual se construiría posteriormente una historia en la etapa de postproducción.



Figura 4: Escena *Simulación 73*, Antonio Clavel. Fuente: Elaboración propia.

2.3 La postproducción

La fase de postproducción constituye la etapa final del proceso del proyecto audiovisual, en la que todo el material registrado durante el rodaje se organiza, selecciona, edita y exporta con el fin de construir la versión definitiva del cortometraje. Es un momento largo y decisivo para consolidar la narrativa, seguir el ritmo de la historia, corregir errores técnicos que hayan surgido durante la producción y aplicar acabados visuales y sonoros que aportan calidad y estilo al proyecto. Esta etapa suele ser la más extensa y exigente de todas.

La principal tarea, una vez acabada la fase de producción y comenzar a esta otra, es la organización: Visualizar las 3 o 4 tomas que se han grabado de cada plano y elegir la que más se acerque a la visión y la actuación esperadas; Organizar los sonidos, efectos especiales y banda sonora que luego se va a colocar en cada sección. Una vez se ha organizado todo lo que se usará, es hora de montar el cortometraje, en este caso, haciendo uso tanto de Adobe Premiere Pro como de Davinci Resolve. Con todo montado se hizo una primera revisión, en este primer visionado sin sonido, comprobando así mejor si la historia funciona solo con lo visual. Gracias a este primer paso, fue necesario recortar una de las escenas, ya que se hacía la secuencia demasiado larga e innecesaria.

Sabiendo ya cómo quedaría el conjunto visual final, se dio paso a la parte del sonido. Esta fase es muy importante, y mayor aún en mi caso, pues el material propio no era el más profesional. Escuchados y colocados todos los sonidos, había que hacer una mejora notoria en todos ellos: Eliminar los ruidos y zumbidos propios del micrófono y los ajenos del entorno, Aumentar la claridad de las voces de los actores, ajustar las frecuencias, añadir reverberaciones en varias tomas, igualar los tonos de los doblajes y de los sonidos en directo, añadir efectos de sonidos, etc.. Todo esto únicamente como primer encuentro con los sonidos de diálogos.

Cuando más o menos se han dejado los diálogos decentes para el resultado final, lo siguiente fue enfocarse en la banda sonora. En mi caso y por el tiempo que tenía, decidí crearla yo mismo con la IA o de biblioteca gratuita, y a la hora de presentarlo y mejorarla después, cuento ya con un músico que se encargará de esta parte. Habiendo colocado en su sitio toda la música y ajustar los niveles, lo siguiente fue pasar a los

muchos efectos de sonidos: El tic tac del reloj, sonidos en momentos tensos, *glitches* futuristas, pasos, golpes, etc.

Dejada de lado la parte sonora, era momento de los dos últimos retoques visuales, aquellos que harán destacar y hacer que el espectador se introduzca aún más en la temática del cortometraje. El primero de ellos, el etalonaje. Esta parte importante es la encargada de darle el aspecto que uno busca en su corto, ya sea por lo que se quiere transmitir o la temática que se da a entender. En el caso de *Simulación 73*, se buscaba una tonalidad entre misterio y suspense para las escenas principales, por lo que decidí utilizar un tono amarillento y oscuro. En las partes más futuristas, se utilizaron luces de neón y leds de colores, por lo tanto, solo se procedió a realzar y potenciar tanto el azul futurista como el rojo de peligro.

La segunda parte visual importante, sobre todo teniendo en cuenta de que va el corto, fueron los efectos especiales: Los disparos, los destellos, las transiciones, las luces, los propios efectos visuales. Algunos de estos efectos vienen de cromas y otros han sido creados mediante juegos de luces o diseños propios.

2.3.1 Plan de futuro

Comenzando por la actualidad, desde ahora mismo, se están dejando pequeñas visiones para el público en las redes sociales, pequeños vistazos como el tráiler o el póster para captar al espectador antes de proceder a su distribución.

Una vez finalizado todo el TFG y entregado la versión final de *Simulación 73*, el objetivo que tengo es seguir trabajando en este cortometraje hasta dejarlo más profesional en todos los sentidos. Realizando una progresión en cuanto a los efectos sonoros, cambios en algunos planos, crear una banda sonora propia desde cero, hacer unos efectos especiales para algunas ocasiones y regrabar un par de cositas simples para mejorar el contenido que ya existe.

Una vez ya se ha completado toda la fase de mejora y se ha puesto a punto una versión final definitiva, se inscribirá el cortometraje en festivales nacionales e internacionales desde Festhome.

En principio, se buscará una fecha acorde a los festivales que más convengan o sean más interesantes para mí, por lo tanto, se hará un visionado de las fechas de aquellos festivales y se procederá a enviarlo en las fechas convenientes, además de a todos los que se pueda.

Tras haberlo distribuido por todos los festivales posibles y habiendo terminado ya todo el año de selecciones y premios, el cortometraje será subido a redes, como por ejemplo YouTube. Se creará un canal específico donde subiré futuros proyectos tras su distribución, comenzando por este. De esta forma, se podrá mostrar a mayor cantidad de público, donde podrán ver los festivales a los que ha sido seleccionado o premiado el cortometraje, además de servir como portfolio personal en alguna página web personal. Si finalmente hay éxito con este cortometraje, además de hacer otros muchos que ya están en proceso de preproducción, se podría contemplar la idea de crear una secuela directa de *Simulación 73* que ya está en mente.

Otra manera es expandir el universo de este cortometraje y profundizar en una historia que no se ha explicado tan en profundidad en la primera versión para el Trabajo de Fin de Grado. Si, por otro lado, tuviese bastante éxito la versión mejorada de *Simulación 73*, también se podría tantear la idea de crear una versión más larga y detallada, donde se pueda abordar lo que no se ha podido tratar en esta, por ejemplo, mediante un medimetraje de unos 30 min, diferentes localizaciones y más personajes.

3. Resultados del proyecto

El desarrollo de *Simulación 73* ha dado como resultado un proyecto experimental con una temática entre la percepción de la realidad y el poder inconsciente de las tecnologías. Un proyecto con un enfoque propio y sencillo, combinando elementos de ciencia ficción con cotidianos para lograr una distinción de géneros, asemejándose el comienzo a una película de misterio/miedo para pasar finalmente a la ciencia ficción.

Personalmente, los resultados del proyecto, pese a que no han sido totalmente lo que se desearía, han sido bastante gratificantes si tenemos en cuenta los inconvenientes. El proyecto completo ha sido realizado por 3 personas, los actores y el director. Ha sido el proyecto con menos personal en el que he participado, además del material. El material utilizado tuvo que ser lo básico que teníamos, una cámara con dos objetivos, un micrófono sencillo conectado a la cámara, unos focos leds pequeños y mucha imaginación.

No obstante, y pese a todo lo que ha provocado que no sea el resultado fiel que se tenía en mente desde la primera base de la idea, no creo que sea un resultado del que avergonzarse. A fin de cuentas, la idea de realizar un cortometraje para un trabajo de fin de grado era dejar constancia de todo lo que se ha obtenido durante la carrera en cuestión a las asignaturas impartidas y el mundo audiovisual. Teniendo en cuenta esto último, estoy orgulloso de que en el resultado del proyecto se pueda analizar cada proceso y papel de un trabajo audiovisual, sabiendo que todo lo que conlleva hacer un cortometraje profesional ha sido realizado por una misma persona.

Así que podemos concluir que el resultado del proyecto, el cual ha recaído sobre una sola persona, y teniendo a favor que se va a mejorar aún más posteriormente, creo que es un resultado muy favorable y que se han hecho proyectos menos ambiciosos con muchísimas más personas, equipo y material.

4. Conclusiones

La realización de este cortometraje ha sido una experiencia bastante gratificante a la par que un gran desafío, siendo además el primer proyecto que está completamente realizado por mí con ayuda de una persona. Este proyecto me ha permitido poner en práctica todo lo que he aprendido en la carrera en cada asignatura que he dado, siendo el encargado de papeles como: Director, guionista, editor, director de fotografía, cámara, sonidista, encargado de vestuario, *script* o diseñador gráfico para pósters y objetos del rodaje creados por mí. Ha sido una forma de aprendizaje en todos los sentidos, permitiéndome sentir en primera persona el duro papel que realiza cada profesional del mundo audiovisual.

Otro punto de aprendizaje ha sido comprobar cómo es posible realizar un buen proyecto audiovisual con pocos recursos. Pese a que la reserva de material de la universidad me fue cancelada de un día para otro sin previo aviso, no pude posponer más el rodaje, por lo que fue necesario contar con el material que tenía a mano. En este caso, la planificación y los limitados recursos con los que contábamos mi actriz y yo fueron los necesarios para que el rodaje no cayera en desgracia. Solo fue necesaria una cámara, un micrófono cutre, unos objetos extravagantes y un par de luces leds para representar la historia que quería contar de la manera más decente posible.

En cuanto al nivel narrativo de este cortometraje, creo que se ha conseguido proyectar la esencia y la atmósfera que se pretendía, dejando clara la temática de suspense y ciencia ficción. Esto, junto a unos retoques personales en cuanto a la estética del color y la luz, fueron los toques distintivos para aparentar una sensación futurista y de suspense.

Finalmente, como ya se ha dicho en apartados anteriores, el proyecto está finalizado como en una fase para TFG, funcional o experimental.

En definitiva, este proyecto, *Simulación 73*, ha sido una de las experiencias más enriquecedoras para mí como director de varios proyectos, ya no solo a nivel académico para demostrar lo que se ha aprendido durante esta maravillosa carrera, sino también a modo personal. Este trabajo ha reafirmado cada pizca de interés que tenía por esta industria y ha supuesto un gran paso en mi perfil como creador audiovisual, pudiendo ampliar mi conocimiento hacia las diferentes secciones o ramas de este gran mundo de profesionales del cine.

5. Bibliografía

Aprendercine.com. (2025, 20 abril). *Plan de rodaje: qué es y cómo hacerlo (con plantilla GRATIS)*. <https://aprendercine.com/plan-de-rodaje/>

Aprendercine.com. (2025b, abril 22). *Planta de cámara: qué es y cómo se hace*. <https://aprendercine.com/planta-de-camara-como-se-hace/>

Blade Runner (1982). (1982). FilmAffinity. <https://www.filmaffinity.com/es/film358476.html>

Bluske, R. A. (2017, 23 octubre). *“Blade Runner 2049”, gris pero brillante*. Tres Tristes Críticos. <https://trestristescriticos.com/blade-runner-2049-gris-pero-brillante/>

Colaboradores de Wikipedia. (2025, 2 abril). *Matrix*. Wikipedia, la Enciclopedia Libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/Matrix>

De Glooriabm, V. T. L. E. (2018, 20 noviembre). *Jean Baudrillard, el autor que puso en duda la realidad*. OPINIÓN PÚBLICA. <https://opinionpublicaloyola.wordpress.com/2018/11/20/el-simulacro-pone-en-duda-tu-verdad/>

D’Ocon, M. (2023, 18 septiembre). No estaba en el guion: la historia detrás de la impactante y violenta escena de ‘Prisioneros’ que improvisó Hugh Jackman. *Fotogramas*. <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a45187526/escena-improvisada-hugh-jackman-prisioneros/>

Du Plessis, L., & Lolo, S. V. (2022, 22 abril). *¿Qué es un Easter egg y por qué se esconden en videojuegos y películas?* Domestika.
<https://www.domestika.org/es/blog/10474-que-es-un-easter-egg-y-por-que-se-escon-den-en-videojuegos-y-peliculas>

Eliza.Enache. (2025, 20 enero). *Postproducción audiovisual: ¿qué es y en qué consiste?* TAI ARTS. <https://taiarts.com/blog/que-es-postproduccion-audiovisual/>

Excelenciaexitos. (2019, 16 abril). *¿Qué es una script en el cine? - Metáfora Visual.* Metáfora Visual.
<https://metaforavisual.com/blog/que-es-una-script-en-el-cine/#:~:text=Un%20contista%20o%20tambi%C3%A9n%20llamado,en%20aspectos%20visuales%20y%20argumentales.>

Freire, J. M. (2025, 9 abril). Charlie Brooker, creador de «Black mirror»: “Es alarmante que nuestras tramas se hagan realidad”. *El Periódico*.
<https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20250409/black-mirror-temporada-7-entrevista-charlie-brooker-116214825>

LuciaRos. (2013, 15 octubre). *«Prisioneros», la desesperación de un padre*. Espinof.
<https://www.espinof.com/criticas/prisioneros-la-desesperacion-de-un-padre>

The Pre-Production process explained | Boords. (2024, 2 mayo). boords.com.
<https://boords.com/blog/pre-production-guide>

TRON: Legacy (2010). (2010). FilmAffinity.
<https://www.filmaffinity.com/es/film589915.html>

2001: Una odisea del espacio (1968) ★ 8.3 | *Aventura, Ciencia ficción*. (1968, 17 octubre). IMDb. <https://www.imdb.com/es-es/title/tt0062622/>

6. Índice de tablas, gráficos y figuras

Tablas:

Tabla 1: Plan de rodaje *Simulación 73* Fuente: Elaboración propia.

Gráficos:

Gráfico 1: Fases del cortometraje. Fuente: Elaboración propia.

Figuras:

Figura 1: Escena película *Prisoners* (Denis Villeneuve, 2013) D'Ocon, M. (2023)

Figura 2: Planta de cámara *Simulación 73*. Fuente: Elaboración propia.

Figura 3: Easter egg, escena cortometraje *Simulación 73*. Fuente: Elaboración propia.

Figura 4: Escena *Simulación 73*, Antonio Clavel. Fuente: Elaboración propia.

Figura 5. Escena del segundo acto de *Simulación 73*. Fuente: Elaboración propia

Figura 6. Escena final sellar los archivos, *Simulación 73*. Fuente: Elaboración propia

Figura 7. Escena del segundo acto de *Simulación 73*. Fuente: Elaboración propia

Figura 8. Secuencia final de *Simulación 73*. Fuente: Elaboración propia

Figura 9. Escena cámaras de seguridad *Simulación 73*. Fuente: Elaboración propia

Figura 10. Escena final *Simulación 73*. Fuente: Elaboración propia

Figura 11. Escena *Simulación 73* reloj. Fuente: Elaboración propia

Figura 12. Escena del segundo acto de *Simulación 73*. Fuente: Elaboración propia

7. Anexos

Anexo I

Póster oficial del cortometraje. En este póster de *Simulación 73* se puede ver a los personajes principales en la parte de arriba, mirándose el uno al otro con preocupación. En cambio, en la parte de abajo, separados por una barrera entre lo real y la ficción, con el título del corto, aparecen los otros dos personajes mirando hacia el frente, a la cámara. Este cartel representa la dualidad entre dos espacios diferentes, separados, pero al mismo tiempo, en un mismo lugar.



Anexo II

Guión Literario del cortometraje.

SIMULACIÓN 73

Escrito por
Álex Gil Andreu

14/02/2025.
VERSIÓN 6.

1. INT. COCINA - NOCHE

(Pantalla en negro, murmullos y risas)

LUCÍA (21) abre la nevera, coge una cerveza y vuelve a cerrar la nevera. Se acerca a la barra de la cocina y le da la cerveza a ANTONIO(22). (La barra llena de botes de cerveza vacíos)

LUCÍA

Aquí tienes, la última. (Servicial y bromista)

(ANTONIO abre la cerveza, se la lleva a la boca, bebe un trago y resopla, dejándola en la mesa.)

ANTONIO

Oye, ¿Alguna vez has pensado que todo podría ser una ilusión? (Dubitativo)

LUCÍA

¿A qué te refieres? (Extrañada)

ANTONIO

Que todo sea una simulación, Y todo lo que vemos y experimentamos no es más que una proyección de una realidad más profunda. (Inspirado)

LUCÍA

Tío, (riéndose), te has pasado con las cervezas. (De Cachondeo)

ANTONIO

Ya, (siguiendo la risa y volviendo a estar serio), pero piénsalo. ¿Qué te hace pensar que esto es real?

LUCÍA

Ahora que lo dices, todo es demasiado perfecto y hay momentos en los que parece que hasta el tiempo se para. (Bromista, siguiéndole el rollo)

(Suenan las campanas, se enfoca y se ve que se ha quedado parado)

ANTONIO

Has visto, que te había dicho. (sorprendido)

LUCÍA

Las agujas están rotas, empanao. (de cachondeo) Tienes que dejar ya de beber. (seria y señalando la lata de la mano de ANTONIO).

ANTONIO

Tienes razón. (Serio)

LUCÍA

Mira, imagina por un momento que el que tienes razón eres tú: ¿Qué responderías si te dijeran que tú no eres real?.
(Dubitativa y expectante)

ANTONIO

Pues yo diría: "Si mi vida no fue real... al menos mis acciones sí lo fueron y desapareceré siendo yo mismo"
(Serio y poético)

LUCÍA

Wow Qué poético, ¿De quién es? (impresionada y bebiendo)

ANTONIO

Chat Gpt (Serio)

LUCÍA

pfjajaj (Se ríe, escupiéndole cerveza a ANTONIO)

(Mientras ANTONIO se limpia la cara, se enciende la tele)

ANTONIO

Ves, se ha encendido sola, y si te concentras, hasta se pueden ver símbolos en la televisión.

LUCÍA

Eso es de *Matrix* gilipollas.

(La tele cambia y aparece un personaje misterioso distorsionado (46), con un casco y una capucha negra)

(LUCÍA Y ANTONIO miran la tele y luego entre ellos con cara de no entender nada de lo que está ocurriendo)

2. INT. COCINA - NOCHE

NEXUS

Hola, sujeto de prueba 73.

ANTONIO

(Aún embobado) ¿Perdona?, ¿Esto es cosa tuya? (volviendo la mirada hacia Lucía)

LUCÍA

A mí no me mires. (con cara de no saber lo que pasa)

NEXUS

Como tú mismo has dicho, todo esto es una simulación, creada en el año 2077 por mí, tú eres el sujeto de prueba 73, y de hecho estás creado por una inteligencia artificial, por lo tanto, a estas alturas ya deberías saber...

ANTONIO

¿Que no soy real? (Con chulería)

NEXUS

¡Exacto! Y ahora que ya te has dado cuenta, podemos dar por concluida esta prueba y comenzar con la siguiente. Ha sido un placer.

ANTONIO

¿Pero esto es, un tipo de broma o un juego para reírte de mí? Porque si es así, te vas a enterar. (Bromista, pero serio y enfadado)

NEXUS

Bueno, no más lejos de la "realidad", hasta ahora, tú has sido el que más se ha acercado a la hipotética ilusión que tenía de libertad, pero no eres más que un eco de mi voluntad.

3. INT. HABITACIÓN - NOCHE

NEXUS

Y ahora, en el olvido que te aguarda, recuerda: Los dioses como yo no mueren, solo dejan de jugar.

Y puesto que este juego ha terminado...

(La camiseta que tenía ANTONIO con un 73, pasa a ser una camiseta negra que pone: (Error 404, humano no encontrado) y al mirarse la camiseta extrañado, la luz que había en el escenario se apaga y en su lugar se enciende una luz roja alarmante)

4. INT. COCINA - NOCHE

ANTONIO

(Mira extrañado el ambiente con las luces rojas)
¿Qué cojones está pasando aquí?

(NEXUS mira a la izquierda donde estaba LUCÍA)

NEXUS

Acaba con la simulación.

(Entonces ANTONIO mira a su lado y ve que LUCÍA, su amiga, va vestida de negro, con unas gafas negras y con una pistola apuntándole).

ANTONIO

(Preocupado y extrañado)
Pe pe pero, ¿Quién eres tú?

NEXUS

(Hablando por LUCÍA, intercalando)

Fuiste mi mejor mentira, pero hasta las sombras deben
desaparecer. (Nexus)

ANTONIO

Esto no puede ser real (Asustado y con los ojos cerrados,
creyendo que despertará de un sueño)



5. INT. HABITACIÓN - NOCHE

NEXUS

Adiós sujeto 73. (Apreta el botón, ANTONIO abre los ojos y
se ve la boca del arma, y sonido disparo).

(Se ven las cámaras de seguridad en el ordenador reseteando
el entorno para comenzar con la siguiente simulación,
desapareciendo el cuerpo de ANTONIO y las latas para volver
todo a su punto de origen, las luces rojas vuelven a ser
normales. Entonces LUCÍA, mira a la cámara y levanta el
dedo indicando que está todo listo para comenzar la
siguiente).

(Pantalla en negro)

5. INT. PASILLO- NOCHE

NYX (24)

(Nyx anda por un pasillo oscuro iluminado por neones azules hacia una puerta con un código. Lo pone y se abre la puerta donde se encuentra la habitación de nexus, se acerca a su espalda)

Aquí tienes los resultados de hoy. (Le da una carpeta con la foto de ANTONIO y sus datos, además de los resultados, al abrirlo, un holograma sella la hoja como prueba fallida, en rojo)

NEXUS

Que comience la siguiente simulación.

(La pantalla se glitchea y se apaga, apareciendo el título del corto y los créditos).

6. INT. COCINA - NOCHE

ESCENA POSTCRÉDITOS

(Pantalla en negro después del título. Igual que al principio, la escena comienza con LUCÍA abriendo la nevera, sacando una cerveza y la cámara siguiéndole hasta que se sienta en la barra y le da la cerveza a ANTONIO) (Movimiento de cámara desde el número de su camiseta hasta la cara de ANTONIO, viéndose que es el mismo y el ciclo se repite.

Entonces la cámara enfoca su cara cuando ya ha dado el sorbo a la cerveza, la deja y dice:)

ANTONIO

Oye, ¿alguna vez...

(Pantalla en negro antes de acabar la frase y créditos)

Anexo III

Guión Técnico del cortometraje.

2	1	PM	P2	Nada	(Abre nevera, coge una cerveza, de fondo P1, cierra nevera)
2	2	PG	P2	Nada	(Se acerca a la barra, se sienta y le da la cerveza)
2	3	PM	P1	Oye... ...ilusión	(Bebe un sorbo, respira aliviado y la deja, comenzando la conversación)
2	4	PM	P2	¿A qué te refieres?	(Coge un panchito, dice la frase y luego se lo come)
2	5	PM	P1	Que... ...Más profunda	
2	6	PM	P2	Tío... ...Cervezas	Señala todos los botes vacíos
2	7	PP	Botes cerveza	nada	(Se ven todos los botes que se han bebido)
2	8	PM	P1	Ya jajaja... ...Es real?	(Se ríe y vuelve a serio, Señalando con el dedo el entorno)
2	9	PM	P2	Ahora que... ...Se para	(Siguiéndole el rollo modo sarcástico)

2	10	PD	Reloj	Nada	Reloj parado
2	11	PG	Ambos	Has visto... ...dicho	(Lo dice, señalando hacia el reloj)
2	12	PM	P2	Tenemos... ...Alcohol	(Mirando la cerveza que sujeta)
2	13	PM	P1	Tienes razón	(lo dice y seguido bebe otro trago)
2	14	PM	P2	Mira... ...no eres real?	(Con duda, pero algo de sarcasmo)
2	15	PM	P1	Pues diría... ...Yo mismo"	(Con seriedad y poético)
2	16	PM	P2	Wow... ...¿Quién es?	(Diciéndolo con intriga y sorprendido de la respuesta)
2	17	PM	P1	Chat gpt	(Serio y sin expresión)
2	18	PM	P2	pfjajajaj	(se ríe, escupiendo cerveza a la mesa)

2	19	PG Desde cámara de segurid ad		Sonido tele encendiéndose	(Se ve al P1 bebiendo un sorbo y P2 limpiando con un papel la cerveza que había tirado a la mesa y luego se enciende)
2	20	PD	Tele	Ruido blanco de la tele	(La tele en stand by, encendida pero sin nada)
2	21	PG	Ambos	Ruido blanco de la tele	(Ambos miran hacia la tele, P1 con la cerveza en la mano, bajando despacio mientras mira y P2 limpiando despacio y luego se miran el uno al otro)
2	22	PM	P1	Ves... ...Televisión	(Mirando al P2 y luego a la tele, enfocado sus ojos cuando dice lo de los símbolos)
2	23	PM	P2	Eso es... ...Gilipollas	(Después de decir eso, el ruido blanco se para y se oye otra ruido)
2	24	PG	Ambos	Música misteriosa (para toda la conversación)	(Vuelven a mirar ambos a la tele)

2	25	PP	P Misterioso	Hola... ...73	(Aparece el personaje, y dice su primera frase)
2	26	PM	ambos	P1: ¿Perdona, esto es cosa tuya? P2: A mi no me mires	(El P1 dice su frase y con un paneo, el P2 le responde, con cara de no saber nada, encogido de hombros)
2	27	PP	P Misterioso	Como has dicho... ...deberías saber	(Señalando hacia el P1)
2	28	PM	P1	¿Que... ...Real?	(Sarcástico, con chulería)
2	29	PM	P Misterioso	Exacto... ...Placer	(Desde la perspectiva del personaje misterioso, en su habitación oscura, hablándole a un micro y mirando a P1 Y P2 por el ordenador)
2	30	PM	P1	Pero... ...Enterar	(Amenazante y enfadado, pero bromista)
2	31	PP	P Misterioso	Bueno... ...Recuerda	(Dividido en dos partes y dos planos, aquí se ve la tele)

2	32	PD	P Misterioso	Los dioses... ...jugar	(Los ojos del P misterioso a través de la máscara)
2	33	PM	P Misterioso	Y ahora... ...Terminado	(PM desde la habitación del P misterioso, se ve como juega con un objeto en la mesa)
2	34	PP	P Misterioso	Acaba... ...Simulación	(Desde la tele, lo dice mirando ahora hacia donde está el P2)
2	35	PD	P1	Música más tensa, un crescendo en este momento de tensión.	(Movimiento de cámara siguiendo la mirada del P1 mientras se gira hacia el P2)
2	36	PP	P2b	Música tensa, puntuación de la música, al verse al P2 diferente.	(El P2, con una máscara igual que la del P misterioso y una indumentaria negra)
2	37	PM	P1	Pe... ...Eres tú?	(Extrañado y preocupado)
2	38	PM	P2b	Música tensa	(El P2b saca de debajo de la mesa una pistola y le apunta al P1)

2	39	PM	P1	Música tensa	(P1 levanta las manos despacio, asustado por el arma y cuando ya las ha levantado despacio, mira hacia la cámara de seguridad)
2	40	PM	P Misterioso	Adiós... ...73	(Desde la habitación del P misterioso, de espaldas, viendo desde el ordenador, lo que está pasando en la cocina por la cámara de seguridad, con el P1 mirando)
2	41	PD	P Misterioso	Música tensa, momento final fuerte.	(PD del dedo del P misterioso apretando un botón para resetear el sistema, al apretarlo, la habitación se apaga y la luz se vuelve roja)
2	42	PP	P2b		(Plano de la boca de la pistola)e intercalar con un PP del P1 asustado mirando el arma fijamente)

2	43	PP	P Misterioso	Se oye el disparo, no tan fuerte, porque es a través del ordenador	(El P2b ha disparado y en el momento del disparo, vista del casco del P misterioso, con el reflejo del ordenador y el momento del asesinato Y P2b dejando la pistola)
2	44	PM	P2b	Nada	(Con la pistola en la mesa, el P2b se gira lentamente hacia donde está la cámara y se levanta de la silla, saliendo del plano)
2	45	PP	P2b	Nada	(Desde la cámara de seguridad del ordenador, se ve al P2b mirando quieto, levantando el dedo en señal de que ya está todo hecho)
2	46	PM	P Misterioso	Fuiste... ...Desaparecer	(La pantalla del ordenador se glitchea, y cuando vuelve, el cuerpo de P1 no está en la mesa, ni las cervezas ni nada, solo el P2 normal preparando la mesa)

2	47	PD	Objeto	Nada	(El personaje misterioso con el juguete moviéndolo en la mesa)
2	48	PP	P Misterioso	Que... ...Simulación	(Movimiento vertical desde la cara del P misterioso al botón. y cuando termina de decir la frase, aprieta el botón de nuevo y se glitchea la pantalla, saliendo el nombre del corto y los créditos)

Anexo IV

Atrezzo para el cortometraje.

PRUEBA 73

Nombre: Antonio

Edad: 22 años

Cargo: Asesinato múltiple de civiles

Fecha de juicio: 11 de enero de 2075

Sentencia: Pena de muerte

Su conciencia fue transferida a la red de **Industrias Nexus** con fines científicos tras su ejecución. Ahora, su mente, despojada de humanidad, es el sujeto principal en un experimento para mejorar la humanidad de la inteligencia artificial. Un criminal muerto... pero aún en funcionamiento.

En esta imagen vemos la camiseta del personaje principal como atrezzo. Esta camiseta aparece cuando las luces se vuelven rojas, cambiando también la indumentaria del personaje. Una camiseta personalizada donde se observa como lo que ha ocurrido durante el cortometraje era cierto, el protagonista no es real y solo es una simulación.

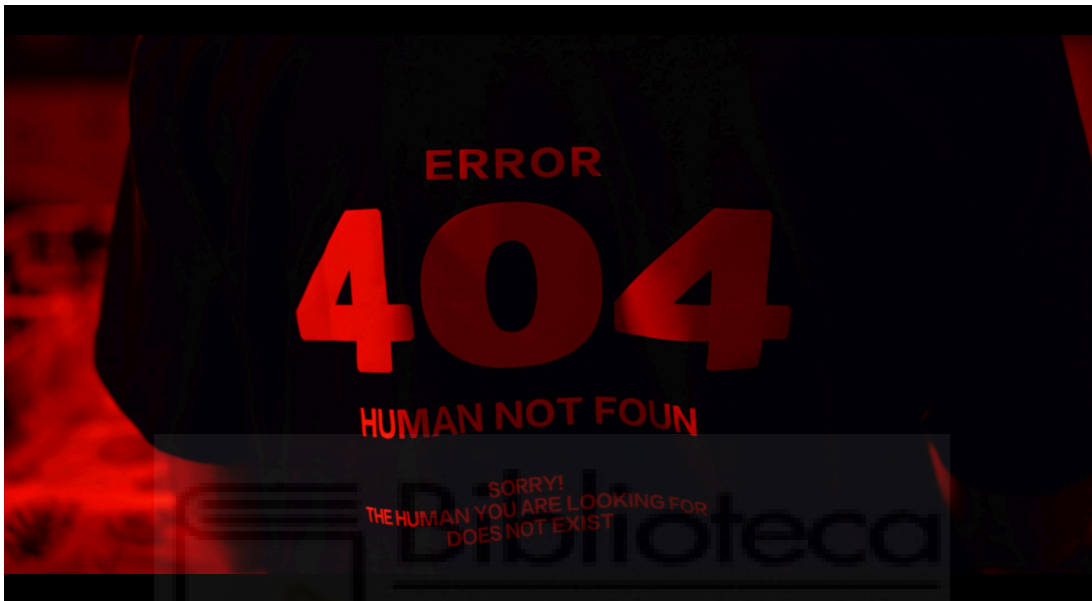


Figura 5. Escena del segundo acto de *Simulación 73*. Fuente: Elaboración propia

Sello personalizado para la escena final en la que Nexus da por finalizada la prueba 73 y sella los archivos con los datos del sujeto. En este sello de atrezzo se puede leer: Simulación 73, prueba fallida, sujeto perdido, Industrias nexus (2077).

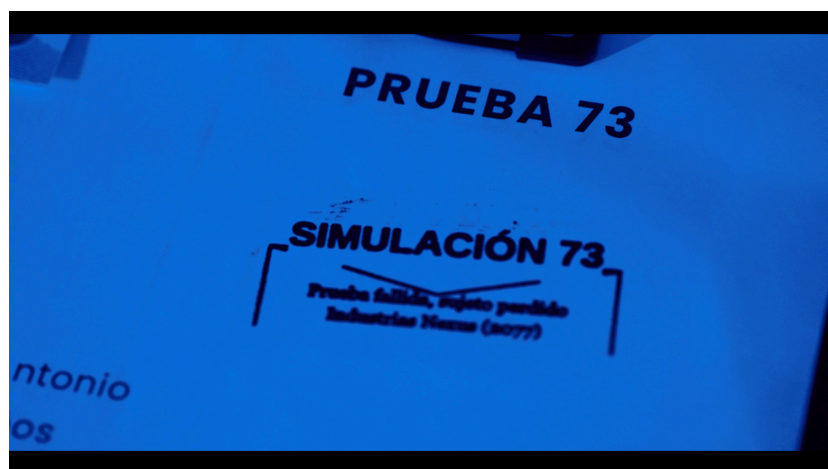


Figura 6. Escena final sellar los archivos, *Simulación 73*. Fuente: Elaboración propia

En cuanto a más atrezzo de indumentarias, tenemos el personaje de la amiga, Lucía. Como se ha dicho anteriormente, estas vestimentas escogidas buscaban referencias a películas como *Matrix* o *Tron*. En este caso, las gafas negras y el traje de cuero como en *The Matrix* (Wachowski & Wachowski, 1999).

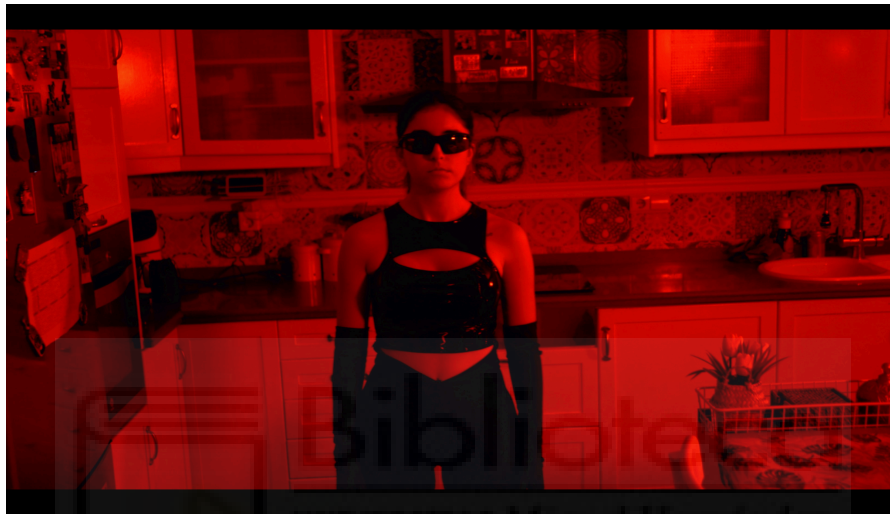


Figura 7. Escena del segundo acto de *Simulación 73*. Fuente: Elaboración propia

En el caso de estos dos personajes, el parecido que se buscaba era más el de *Tron Legacy*, (Joseph Kosinski, 2010). Unas indumentarias futuristas tirando a extrañas y extravagantes con gafas espejo, cascos y objetos faciales raros.

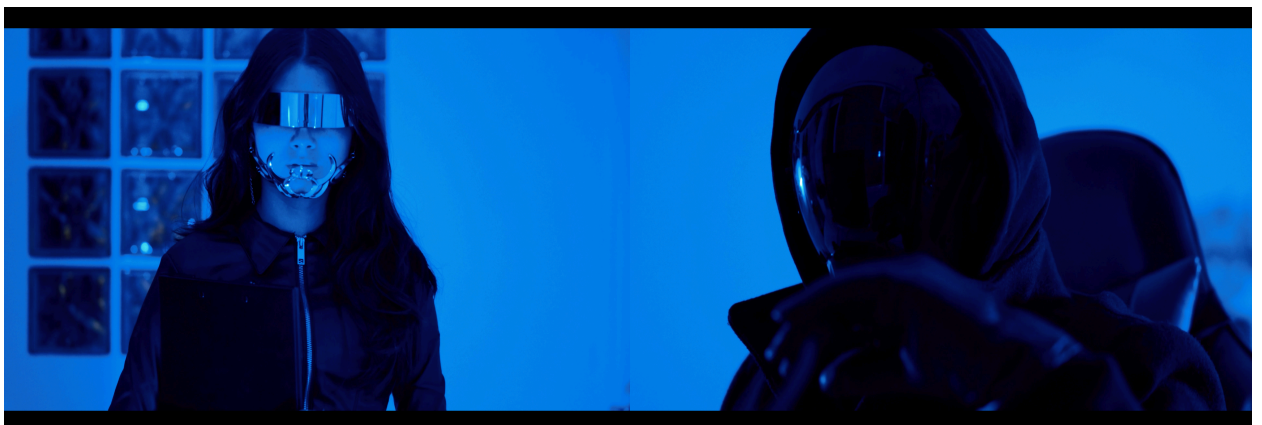


Figura 8. Secuencia final de *Simulación 73*. Fuente: Elaboración propia

Anexo V

Easter eggs que aparecen en el cortometraje.

3 sillas en miniatura, una enfrente de la otra, simbolizando a los 2 personajes que están hablando, mientras que la tercera se encuentra en el centro y detrás, simbolizando al personaje que mira a través de las cámaras y habla por la televisión. Un mismo espacio, 3 personajes.



Figura 9. Escena cámaras de seguridad *Simulación 73*. Fuente: Elaboración propia

En esta escena, una mujer trae una carpeta con los resultados de la prueba. En esta carpeta se puede ver un código de número, o mejor dicho, un código binario. Este *easter egg* se refiere al número de la prueba y al del título del cortometraje, el 73 en código binario.



Figura 10. Escena final *Simulación 73*. Fuente: Elaboración propia

En este momento fugaz de la parte media del cortometraje aparece un reloj que suena, pero está roto. El *easter egg* que se puede apreciar aquí se encuentra en las agujas del reloj, estando de este modo colocadas en el 7 y el 3, haciendo alusión de nuevo al número 73 de la prueba en la que se encuentran.



Figura 11. Escena *Simulación 73* reloj. Fuente: Elaboración propia

Este *easter egg* es probablemente el más complicado de ver. Se trata de un problema matemático sin resolver que está detrás del personaje de Lucía, en una pared de pizarra. A simple vista podemos ver que pone $36 \times 2 + 1 = \dots$. Si hacemos este problema, podremos sacar de nuevo, como en casi todo el cortometraje, el número 73, volviendo a referenciar la prueba en la que se encuentran.



Figura 12. Escena del segundo acto de *Simulación 73*. Fuente: Elaboración propia

Anexo VI

Enlace a la carpeta con el cortometraje Simulación 73.

https://drive.google.com/drive/folders/1h9cqOYGISf7FNtwQkwu7xD9oz1bFHpe4?usp=share_link

