

UNIVERSIDAD MIGUEL HERNANDEZ

Curso 2024/025

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas



DÍAS FELICES

PROCESO DE CREACIÓN DEL CORTOMETRAJE
“DÍAS FELICES”: PREPRODUCCIÓN,
PRODUCCIÓN Y POSTPRODUCCIÓN



Modalidad C: De carácter práctico profesional

Autora: Ana Paul Berenguer

Tutor: Damià Jordà Bou

Enlace al cortometraje:

https://drive.google.com/drive/folders/1H9-K1lxGbM8rX1UH0PaWmQxBxt5GpwMH?usp=drive_link



UNIVERSITAS
Miguel Hernández

Índice

Resumen/Abstract and keywords	2
1. Introducción al proyecto	3
1.1 Objetivos	4
2. Marco teórico y referencias	5
3. Metodología	12
3.1 Preproducción	12
3.1.1 Creación de la idea original	12
3.1.2 Estilo visual	13
3.1.3 Casting	15
3.1.4 Plan de rodaje	15
3.1.5 Equipo de trabajo	17
3.1.6 Financiación	19
3.2 Producción	21
3.3 Postproducción	24
3.3.1 Distribución en festivales	28
4. Resultados	30
5. Conclusiones	31
6. Bibliografía	32
7. Índices de tablas y figuras	34
8. Anexos	36
8.1 Guion Literario	36
8.2 Desglose de guion	43
8.3 Plan de rodaje	49

Resumen y palabras clave

En el siguiente trabajo de fin de grado se va a desarrollar toda la metodología que se ha usado para la creación de un cortometraje de ficción, la cual contendrá todos los pasos esenciales para realizarlo: preproducción, producción y postproducción. Todo esto tras haber hecho un análisis previo sobre género de terror, concretamente el género *slasher*, que ha ayudado a elegir la estética de la pieza audiovisual, así como de inspiración para poder hacer las diferentes escenas del cortometraje.

Palabras clave: cortometraje, preproducción, producción, postproducción, terror, slasher, neoslasher.

Abstract and keywords

Through this Bachelor's Thesis, the entire methodology used for the creation of a fiction short film is going to be developed, encompassing all the essential steps to produce it: pre-production, production, and post-production. This will be done after a preliminary analysis of the horror genre, which has helped in choosing the aesthetic of the audiovisual piece and served as inspiration for creating the different scenes of the short film.

Keywords: short film, pre-production, production, post-production, horror, slasher, neoslasher

1. Introducción al proyecto

En este trabajo se detalla todo el proceso que se debe hacer para crear un proyecto audiovisual, en este caso, un cortometraje, iniciado desde la creación del guion, pasando por la preproducción, la producción y llegar a la postproducción, donde el cortometraje terminará de agarrar forma con la ayuda de algunos amigos y compañeros que conocen mejor el campo de los efectos visuales. El trabajo en sí se centra más en la dirección del cortometraje, pero sin olvidar todo el trabajo realizado en el resto de las etapas.

A través de este trabajo, se busca demostrar la posibilidad de conseguir un buen resultado audiovisual con un presupuesto bajo, así como con un equipo reducido. Además, con la indagación e investigación del género a estudiar para este trabajo, se busca profundizar y experimentar con las diferentes técnicas que logren crear el resultado final del trabajo y demostrar, así, que muchas veces, cuando comienzas pensando una cosa, al final se consigue otra cosa muy distinta (ya sea de manera positiva o negativa).

Para ello, se ha realizado un análisis previo del género de terror, profundizando en los subgéneros *slasher* y *neoslasher*, ya que el cortometraje seguirá esta línea con escenas sangrientas mezcladas con un tono humorístico dentro del mismo. Sin embargo, se ha puesto especial interés en la estética y ambientación de este, centrándose en la creación de escenarios, el uso de la iluminación, la fotografía y los colores escogidos para el mismo, para alcanzar uno de los objetivos estéticos del proyecto: la capacidad de transmitir las emociones del personaje en la escena, así como los momentos serios y humorísticos que ocurren en determinados momentos. Para ello, se ha realizado una investigación para encontrar referencias visuales en películas, series y proyectos audiovisuales menos convencionales.

Actualmente se ha podido ver que películas como *Terrifier* (Damien Leone, 2011) han logrado llamar la atención del público, debido a como representa de forma sátira las peripecias de un payaso asesino. La manera en la que exagera las muertes que se llevan a cabo en las películas es lo que genera que el público se sienta atraído a la hora de verlas. En este proyecto, se quiere conseguir un resultado

parecido: generar morbosidad en el espectador a la hora de ver por qué y cómo ocurren las muertes en el cortometraje.

En principio, la idea principal ha consistido en adaptarse a los límites presupuestarios para realizar el cortometraje, haciendo uso de la creatividad para sacarlo adelante y realizar muchas de las escenas con esos límites. Para ello, se ha contado con un equipo reducido de personas donde cada una ha realizado su papel dentro de la etapa de producción.

En las etapas de preproducción y postproducción, los equipos también han sido reducidos. En la preproducción, únicamente ha sido realizada por una persona, la directora del cortometraje. Esta elección se hizo, porque no queríamos abusar de la ayuda extra de sus compañeros y amigos para toda la realización del cortometraje, por lo que ellos únicamente participaron en la fase de producción.

En cuanto a la etapa de postproducción, participaron tres personas, una de ellas la directora, que se encargó del montaje y sonorización del cortometraje; un amigo de la directora, que sabe manejar *Blender* y se encargó de los efectos visuales; y un productor musical, que se encargó de la banda sonora del proyecto.

1.1 Objetivos

- Saber aplicar los conocimientos adquiridos en la carrera en cuanto a preproducción, producción y postproducción.
- Demostrar que se puede realizar un buen proyecto con recursos limitados y poco presupuesto.
- Analizar los principios básicos del género *slasher* para aplicarlos en un proyecto audiovisual de bajos recursos.
- Realizar las labores de producción con un equipo reducido de personas.
- Organizar un equipo de personas para la grabación del proyecto audiovisual.
- Contactar con diferentes profesionales del ámbito en el mismo intervalo de conocimientos para crear vínculos y aportar más estilo al cortometraje.

2. Marco teórico y referencias

Una de las ideas que se tuvo en mente en cuanto a la estética y elaboración del cortometraje, fue que giraría en torno al género de terror, pero que también tuviera humor negro. Por lo que debía tener un ambiente poco oscuro, de alto contraste e iluminado, con luces suaves, propio de las películas de comedia, ya que trama principal se trata como si fuera una broma. Sin embargo, sigue teniendo esa esencia macabra, que termina por desarrollarse en la escena final (donde está el clímax del cortometraje), la cual debía ser bastante gore. Es por ello, que se realizó una investigación acerca del género de terror y de la combinación de este género con la comedia, con películas que siguieran este tipo de características que sirviesen como referencia e inspiración a la hora de elaborar el cortometraje.

Una de las películas ya mencionadas que mezcla tanto el género de terror como el humor negro, es la saga de películas de *Terrifier*. Esta serie de películas se basan en el género *slasher* dentro del terror y se ha convertido en uno de los reyes dentro de este tipo en los últimos años.

De entre las características más importantes de esta saga, es la influencia de las *trash movies*, esas películas hechas con bajo presupuesto y con actuaciones y decorados un poco pésimos que salen de lo considerado convencional. Santiago González, en su artículo *Terrifier 2: El payaso sangriento (2023)*, menciona: “...el aspecto visual y la puesta en escena, sin lugar a dudas mucho más cuidada y pulida -pero sistemáticamente intervenida por una serie de filtros que simulan un acabado cutre y barato-.”.

Volviendo al género *slasher*, este es un subgénero del cine de terror caracterizado por presentar a un asesino en serie que mata a grupos de adolescentes o personas jóvenes. El nombre de este subgénero viene de la palabra inglesa “slash”, que significa acuchillar o rajar. Algunas de sus características son (LaGuerre, 2023):

- Las muertes sangrientas.
- Los asesinos suelen tener un elemento característico, por lo que la audiencia es capaz de identificarlos más tarde.

- El asesino persigue a sus víctimas.
- Suelen actuar por ira o venganza, las víctimas le hicieron algo terrible que el asesino concibe como trauma y por eso, decide vengarse matándolos a todos.
- El uso de máscara o disfraz.

Sin embargo, *Terrifier* no solo centra su trama en el gore, sino que también consigue que muchas de esas escenas causen gracia. Esta serie de películas sabe mezclar el humor con el terror, creando así una simbiosis entre ambos géneros. Esta simbiosis es lo que se conoce como *neoslasher*, también conocido como *slasher posmoderno*. “El neoslasher, como la mayoría del cine postmoderno, se caracteriza por la autoconsciencia del género, reutilizando los tópicos del slasher de los setenta y los ochenta, y añadiendo vueltas de tuerca que tratan de asustar al espectador, aunque este conozca perfectamente los giros que rigen el discurso de terror”. (García y Raya Bravo, 2015 cit. en Raya Bravo, 2017, p. 199)

Uno de los precedentes del *neoslasher*, fue la película *Scream* (Wes Craven, 1996), ya que se encargó de romper los estereotipos establecidos en el género de terror. La película hace uso de referencias propias de la cultura popular y el cine de terror, que, como explica Pérez Ochando (2013), consigue trasladar muchas veces a situaciones cómicas. Aunque se genere esta mezcla tan curiosa entre el terror y el humor, *Scream* y otras películas no dejan de ser meras películas del género de terror.

Ha sido *Scream* una de las referencias a tomar para la realización del proyecto audiovisual perteneciente a este trabajo. La iluminación en clave alta, para generar naturalidad, y los colores desaturados característicos del filme de Wes Craven, han servido de inspiración para los usados en el cortometraje, así como la serie *Dark* (Baran Bo Odar, 2017).



Figura 2: Imagen de la serie de *Dark*



Figura 1: Fotograma de *Scream* con la pareja de Tatum y Stuart



Figura 3: Fotograma de *Scream* donde aparecen los protagonistas reunidos

Ahora bien, el género de terror se ha mezclado con diferentes géneros. Uno de ellos, es la comedia, dando lugar a películas y series que combinan ambos para generar un ambiente bastante contrapuesto del audiovisual. Algunos ejemplos son la antes comentada *Terrifier*, *Gremlins* (Joe Dante, 1984) o *The Cabin in the Woods* (Drew Goddard, 2012). Como explica Maj Pražnikar en su trabajo *Interviewing genres: Horror and Comedy* (2024), la comedia y el terror apelan a emociones fuertes, empleando elementos muy parecidos como son el ritmo, la sorpresa o la exageración; lo importante es que ambos géneros estén bien integrados en el proyecto.

Pero ¿por qué una película que muestra escenas aterradoras consigue hacer reír al espectador? Esto se debe a que la risa funciona como un regulador de los nervios que provoca esa escena de terror. “El mecanismo opera así: el sobresalto activa el sistema de miedo, pero cuando rápidamente reconocemos que no hay una amenaza real, nuestro sistema lúdico toma el control, y lo que podría haberse mantenido como terror se transforma en diversión. Esta “violación benigna” desencadena humor.” (Hye-Knudsen, 2024).

En el cine las comedias de terror logran que la escena terrorífica que se está mostrando, no parezca tan terrorífica, sino que sea cómica. Consiguen manipular la distancia psicológica y espacial mediante los encuadres, los cambios de tono o, incluso, los tipos de planos. Un ejemplo de ello sería uno de los referentes que se ha repetido varias veces en este escrito. *Terrifier* sabe cómo combinar ambos géneros al situar a Art, the Clown (el asesino de la película) en situaciones cómicas que provoquen las risas de los espectadores, para luego insertar escenas sangrientas y aterradores, donde esas muertes son exageradas y tienen un contenido de humor que las hace ver cómicas. Por ejemplo, en *Terrifier 3* (Damien Leone, 2024), Art asesina brutalmente a uno de los personajes secundarios y cuando está apenas viva, le pone unas gafas navideñas, dándole ese toque tan absurdo a una escena completamente gore.



Figura 4: Fotograma de *Terrifier 3* (Damien Leone, 2024)

De la comedia en el terror, se le suma el humor negro, utilizado en muchas películas categorizadas como terror. “El término “humor negro” fue acuñado por el teórico surrealista André Breton en 1935, en su Antología del humor negro, para designar un subgénero de la comedia y la sátira, en la que la risa surge del cinismo y del escepticismo, a menudo basándose en temas como la muerte.” (Astudillo, 2016, pág. 17). Básicamente el humor negro hace uso de la comedia llevando al límite cualquier situación convirtiéndola en un momento incómodo y, esto, es lo que genera que el espectador se ría. Mantiene un balance sonoro entre ambientes más silenciosos o muy ruidosos, así como recurrir a la base de la comedia clásica situando al personaje o personajes en momentos irreales o ficticios en momentos que deberían ser más serios. Un ejemplo, sería la escena donde en la película de

Shaun of the Dead (Edgar Wright, 2004) donde los personajes están rompiéndose psicológicamente en el bar y de repente, uno de los personajes, David, sale corriendo, intentando romper una ventana. Los zombies lo atrapan y empiezan a desmembrarlo. Su novia Dianne grita asustada, para más tarde salir



Figura 5: Fotograma de *Shaun of the Dead*, donde Dianne se pelea con los zombies con la pierna de su novio

del bar con una pierna de su novio en mitad de los zombies. En una serie o película sobre este género, una escena de una muerte de un personaje hubiese sido mucho más serio, sin necesidad de recurrir a lo absurdo, porque la intención no es generar comedia en el espectador. Pero en esta película, el humor negro y lo absurdo está por todas partes y, una escena de una muerte de un personaje también debe ser absurda, por muy seria que pudiese llegar a ser.

En el cine *neoslasher* también se recurre al humor negro para generar comedia en esos momentos que deberían ser tensos, pero que su intención es agilizarlos mediante el uso del humor. Normalmente, la intención principal de este subgénero no es el humor, pero en varias escenas puede hacer uso de este para reducir la tensión de las escenas sangrientas. No se usa solo en *Scream* o *Terrifier*, sino que hay otras películas como en la mencionada antes, *The Cabin in the Woods*, que lo usan con ese objetivo.

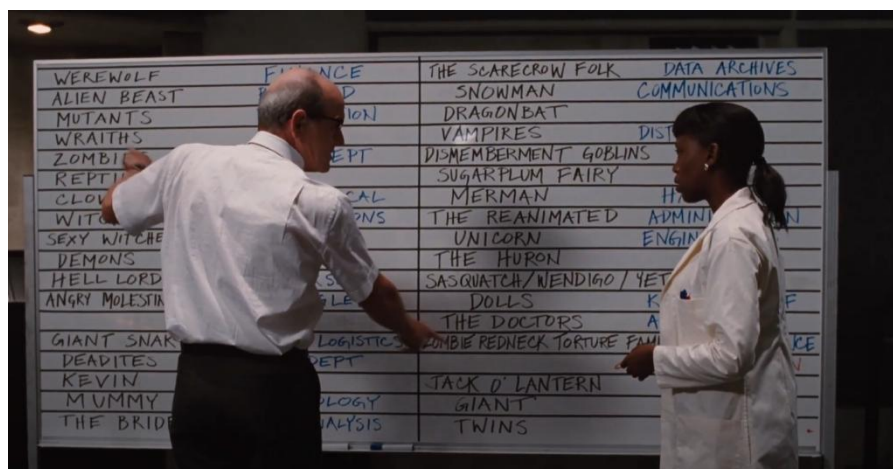


Figura 6: Fotograma de *The Cabin in the Woods*, donde los científicos apuestan por qué monstruo matará a cada uno de los protagonistas

No solo *Scream* y *Terrifier* han sido usadas como referencia para crear el estilo visual del cortometraje, sino que varios planos de otras películas dentro y fuera del género también, con tal de entender cómo funciona este género y de qué manera colocar la cámara y cómo usar la sangre en la misma.



Figura 7: Fragmento de *Terrifier* donde el payaso Art va a dispararla



Figura 8: Fragmento de *Terrifier* donde la protagonista está apunto de ser disparada

Cuando se acerca el final del cortometraje, los colores se hacen más saturados con la intención de representar la locura de la protagonista. *Amélie* (Jean-Pierre Jeunet, 2001) ha sido usada como referencia visual por su uso de tríada de colores para componer la escena, además de películas como *Hablé con ella* (2002) de Pedro Almodóvar, donde utiliza esta técnica para componer el color de las escenas.



Figura 9: Fragmento de la película *Hablé con ella*



Figura 10: Fragmento de la película *Amélie*

Otras películas que han servido como inspiración para la composición de algunas escenas han sido películas como *Carrie* (Brien de Palma, 1976), con el primer plano de la protagonista para ver su reacción y cambio de comportamiento tras haber sido mojada con un cubo de sangre de cerdo.



Figura 11: Fragmento de *Carrie* cuando le han tirado el cubo con la sangre de cerdo

3. Metodología

La realización del proyecto se dividió en 3 fases: preproducción, producción y postproducción; fases típicas en cualquier tipo de trabajo audiovisual. A continuación, se exponen cada una de las 3 fases, así como las evidencias de las tareas elaboradas en cada una.

3.1 Preproducción

3.1.1 Creación de la idea original

Todo comenzó como una broma en un momento de desesperación en el cual no se tenía muy en claro en qué iba consistir el trabajo. Pero se vio como una oportunidad para realizar un buen trabajo audiovisual, así como poder explorar y experimentar dentro del género de terror con más de tres actores, ya que en años anteriores en la carrera nos recomendaban trabajar con máximo tres personas.

En trabajos pasados, ya se había trabajado con el género de terror, así que, para no repetir el mismo género en este trabajo, se optó por mezclarlo con comedia para probar algo nuevo. De esta manera, se eligió el género por el que iba a ir encaminado el proyecto.

Una vez establecido el género y la idea, se comenzó a escribir el guion literario. Desde un primer momento, no se quería alargar a más de siete páginas de guion, ya que luego el trabajo iba a ser mucho mayor (e incluso con las pocas páginas que tiene el guion, fue un rodaje difícil), es por eso por lo que se optó por que el cortometraje tuviera una duración de máximo seis minutos, que equivaldría a seis páginas de guion, aproximadamente.

En un principio, el guion tuvo diversos cambios, ya que no se encontraba una forma clara de que la comedia y la idea se entendiese. Los diálogos entre los personajes se cambiaron muchas veces por este motivo. Pero al final, se encontró una manera de que todo funcionase. El guion fue corregido por dos compañeros que también escriben: Leonardo Guevara y Cristóbal Jerez, que dieron su visto bueno a la última versión del guion que se encuentra en **Anexo 1**.

3.1.2 Estilo visual

Desde el principio, se quiso implementar el uso de movimientos de cámara en algunas escenas, y es por eso, por lo que desde el desglose de guion y en el guion técnico se menciona qué tipo de maquinaria usar para realizarlos. **Anexo 2 y 3.**

Estos movimientos de cámara ayudaron a darle el estilo propio al cortometraje, así como la colorimetría de este. Como se mencionó en el apartado anterior, se han buscado algunos planos y colores se usaron como referencia para crear los espacios narrativos y visuales. Además, a la protagonista se le eligió un color que acarrea a todos los colores del cortometraje.

El color que se le asignó fue el amarillo y, a partir de ahí, se le fueron asignando el resto de los colores a otros personajes. Por ejemplo, el color de Lidia, la protagonista, es el amarillo. De esta manera, los colores de sus dos amigos, María y Pedro son el rojo y el verde, ya que son los colores más cercanos al amarillo y que simboliza de alguna forma su relación de amistad.



Figura 12: Los 3 protagonistas juntos. Fuente: Elaboración propia.

Por otro lado, están Carla, los amigos de Carla y el resto de la clase, incluyendo al Profesor Juan. Todos estos personajes llevan el color azul y el rosa, ya que son los colores que están más alejados al amarillo, así como el violeta, que es el color de Clara. El violeta es justo el color complementario al amarillo, representando la mala relación que tienen Lidia y Carla. El rosa, por ejemplo, es el color que



Figura 13: Carla y su amiga. Fuente: Elaboración propia.

porta la amiga de Carla, que simboliza esa cercanía que ambas tienen.

Además, el resto de la clase y el Profesor Juan, llevan el azul haciendo referencia a la poca relación que tiene Lidia con su clase y reforzando más aún ese impulso final de querer acabar con ellos.

En cuanto a la fotografía del proyecto, se buscó jugar con dos tipos de saturaciones. Primero está el uso de colores menos saturados, más cálidos, que aparecen al inicio del cortometraje, simbolizando la fotografía característica del género de comedia y que refleja toda esa calma antes de la tormenta.

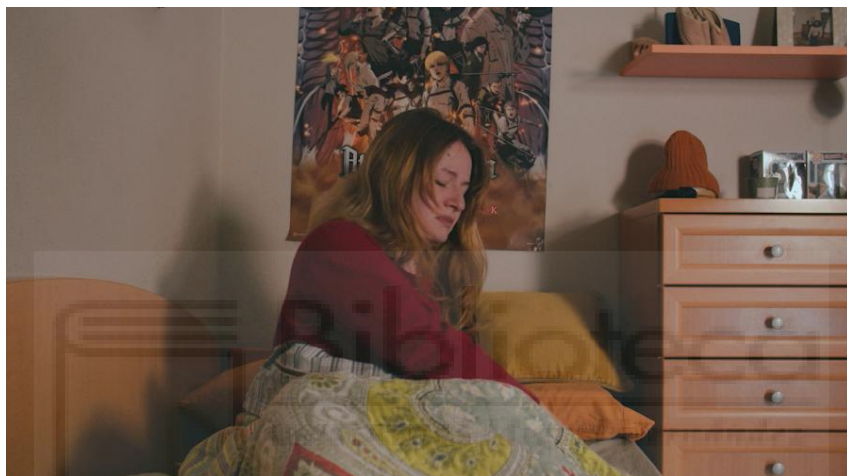


Figura 14: Lidia despertando por la mañana. Fuente: Elaboración propia

Y, por otro lado, se usan colores más saturados y luces mucho más fuertes en toda la parte donde Lidia se vuelve loca y comienza a matar a toda su clase. La idea era reflejar la locura de este momento intensificando los colores de la escena. La decisión de que se usara el color amarillo aquí fue también una decisión estética, ya que la sangre contrasta mucho con el amarillo y destaque mucho más ese rojo tan característico.

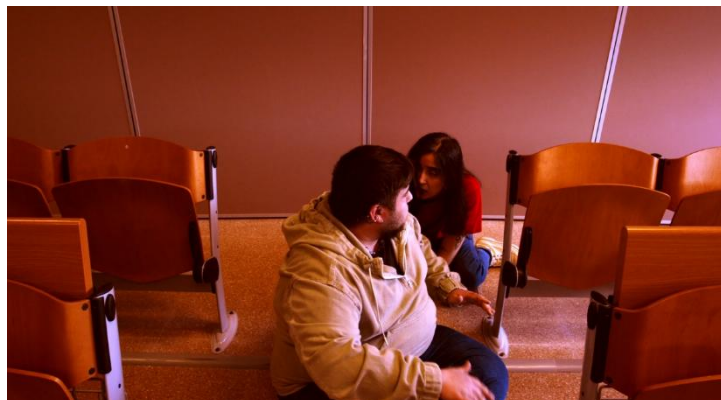


Figura 15: María y Pedro escondiéndose de Lidia. Fuente: Leonardo Guevara

3.1.3 Casting

Para captar al elenco del proyecto, se realizó un cartel, el cual se colocó en el panel de anuncios del Edificio Aztavares, y una publicación para Instagram. En ambos se anunciaba los perfiles que hacían falta para los diferentes personajes, así como que necesitábamos extras para los últimos días de grabación. Además, subimos 3 anuncios de audiciones a la página de soloactores.com, a través de la cual nos contactaron varias personas. De las cuales, una fue escogida para interpretar al Profesor Juan.

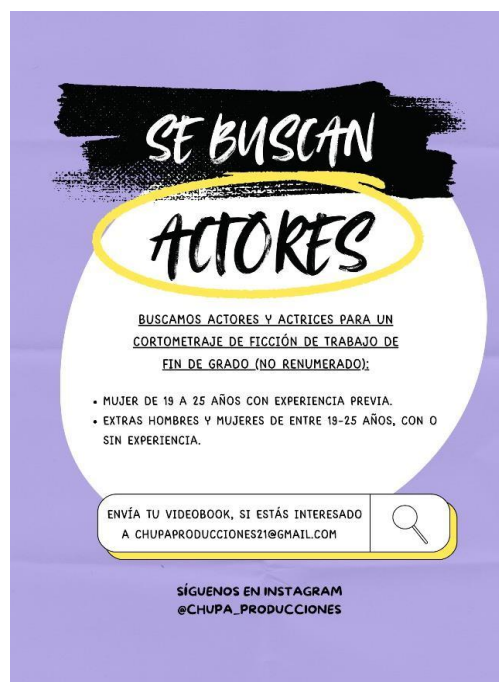


Figura 16: Cartel del casting. Fuente: Elaboración propia

Para algunos personajes se contactó con una chica con la que se trabajó en un proyecto anterior. Ella sí que podía, además de proporcionar dos actores más para interpretar a otros personajes, aunque una de las actrices, tampoco podía. Pero por lo menos, menos los papeles de dos personajes ya estaban cubiertos.

A apenas cuatro días de empezar a grabar, un compañero de clase compartió un contacto de una chica que era actriz y, al final, ella sí podía grabar los días acordados. Una vez repartidos todos los papeles, ya teníamos al equipo completo.

En cuanto al tema de los extras, ninguna persona estaba interesada. Se preguntó tanto a amigos, como familiares y se pudo reunir a un equipo muy pequeño de gente para salir de fondo en las escenas. Esto perjudicó un poco algunos planos, ya que tuvieron que ser reorganizados para fingir una clase llena de gente en pantalla.

3.1.4 Plan de rodaje

La acción del cortometraje se iba a desarrollar en 4 escenarios diferentes: una habitación, un coche, unas mesas de picnic y un aula de clase. Desde el momento

que se ideó el guion, se pensó que lo mejor y más accesible fuese grabar las escenas de las aulas en el Edificio Aztavares.



Figura 17: Los actores y las extras en el aula donde se graba. Fuente: Elaboración propia

Luego, hacía falta una habitación disponible para grabar por la mañana, así que se contactó con la tía de la directora, ya que vive sola y ya se ha grabado en su casa en un proyecto anterior. Por lo que se reutilizó la misma habitación para este proyecto.



Figura 18: Habitación donde tiene lugar una de las escenas. Fuente: Elaboración propia

En el escenario del coche, se quiso utilizar el coche de algún miembro del equipo, porque iba a ser más sencillo y accesible. Se acabó usando el coche de la directora, por tener más espacio delante del volante para poder colocar la cámara después. Aunque al ser uno de los coches más pequeños del equipo, organizar la grabación dentro fue un poco caótico, pero se acabó consiguiendo.



Figura 19: Coche que se usó para el cortometraje. Fuente: Elaboración propia

Y, en cuando a las mesas de picnic, se iban a usar las que están justo al lado del edificio Aztavares, ya que es un área que está en sombra y es muy cómodo de grabar allí. Sin embargo, por cuestiones meteorológicas como se contará a continuación, este escenario se tuvo que sustituir por otro. Al final se terminó grabando en la cafetería del edificio.

Una vez que estaban claros las localizaciones donde se iban a grabar, se pasó a organizar los días de grabación. Como las aulas tenían que ser reservados bajo un horario específico, se contactó con el tutor de este trabajo, Damián Jordà, para que ayudase en la reserva de las aulas. Por otro lado, se miró la disponibilidad de la actriz principal para organizar las escenas y sus respectivos días, así como el del resto de personajes y extras (**Anexo 3** (plan de rodaje)).

3.1.5 Equipo de trabajo

Para este trabajo, se quería buscar un equipo reducido de personas, así como personas de confianza con las que se trabajase bien en equipo, ya que, por experiencia de años anteriores, a veces los equipos muy grandes o donde alguna persona no pone mucho de su parte, suelen acabar habiendo confrontaciones. Se preguntó entonces a personas de confianza sobre si querían participar en el proyecto, y al final, fueron 9 miembros en el equipo humano de grabación.

Nombre	Rol
Ana	Directora y Claqueta
Alex Gil	Ayudante de dirección y Claqueta
Lucía Aybar	Asistente de fotografía
Paula Gil	Asistente de cámara
Cristina Galipienso	Asistente de sonido y Script
Marina Baeza	Asistente de sonido 2 y Claqueta
Cristóbal Jerez	Sonidista
Alejandro Romero	Jefe de vesuario
Leonardo Guevara	Director de foto y operador de cámara

Figura 20: Lista con las personas que trabajaron en la producción. Fuente: Elaboración propia

También estaba el equipo de actores, actrices y extras, el cual se formó una vez repartidos los papeles de cada uno, así de saber quién iba a participar sí o sí en el proyecto. Acabaron siendo 9 personas, contando a los personajes principales.

Actor/Actriz	Personaje
Iris Valdés	Lidia
Désireé Carcelén	María
Abel Fullola	Pedro
Ana Paul	Carla y extra
Cristina Galipienso	Amiga de Carla
Alex Gil	Ente y extra
Guillermo Dalia	Profesor Juan
Cristóbal Jerez	Profesor
Lucía Aybar	Extra
Alejandro Romero	Extra
Rosana Berenguer	Extra
Nadia Fuerte	Extra
Alejandra Bolaños	Extra
Lucía Martínez	Extra
Sergio Escribano	Extra
Álvaro Torremocha	Extra

Figura 21: Lista con las personas que aparecieron como actores, actrices y extras. Fuente: Elaboración propia

Por otro lado, se encuentra el equipo material del proyecto, es decir, todos los materiales y herramientas que se usaron para poder grabar el cortometraje. Principalmente se usaron los materiales proporcionados por la universidad de la página de Préstamos, aunque también se llegó a usar un trípode específico para grabar la escena del coche.

Blackmagic Pocket Cinema Camera 6K
Canon EF 50 mm f/1.4 USM
Objetivo Canon EF 17-40 mm f/4L USM
Trípode video
Dolly
Claqueta
Paneles Led Ledgo LG-600MCS (x3)
Tascam DR70D
Micrófono Rode NTG-1
Rode Boompole
Auriculares
Cable XLR
Manguera eléctrica
Reflector Lastolite

Figura 22: Listado del material usado para grabar. Fuente: Elaboración propia

En el caso del equipo para la postproducción, el equipo fue más pequeño. En el ámbito de la banda sonora, se contactó con una productora musical, Analia Lentini Music, que realizó una de las canciones para el cortometraje. Además, en el apartado de efectos especiales, un amigo cercano, @_nachoapart en Instagram, especializado en *Blender*, se ofreció para crear al demonio que atormenta a la protagonista durante todo el metraje.

3.1. 6 Financiación

Para poder financiar el cortometraje, se organizó un sorteo para poder recaudar el dinero necesario. Primero se imprimieron las diversas papeletas que se vendieron a 2€ y que se repartieron entre dos personas más, miembros que ayudarían en el cortometraje y que podrían usar el dinero si así lo necesitaban. Se contactó con una

tienda de ropa y complementos, Carol T, para que preparase el premio del sorteo: una cesta de cosméticos valorada en 50€.

El sorteo se promocionó a través de la cuenta de Instagram, *@chupa_producciones*, y con carteles que lo anunciaran en los establecimientos que ayudaron a venderlos.

La fecha límite del sorteo fue el 14 de marzo y el 15 de marzo, se realizó un directo de Instagram anunciando al ganador o ganadora. Al final, se consiguió recaudar para este proyecto alrededor de 290€ (cada miembro que participó se quedó con la cantidad que recaudó de cada una de sus ventas). Esta cantidad se repartió de manera proporcionada entre los diferentes gastos obligatorios que se tuvieron en la producción como se puede ver en el Anexo 4 (presupuesto).



Figura 23: Storie de Instagram para poder promocionar las papeletas.
Fuente: Elaboración propia

3.2 Producción

Desde un primer momento, se calculó que el rodaje no fuera únicamente 3 o 4 días, sino que fuera un poco más de tiempo, ya que había varias escenas que, en base a las habilidades del equipo, eran bastante difíciles de grabar, por lo que disponer de más de esos días era importante para poder arreglar errores posteriores.

Como había que adaptarse a los horarios disponibles de las aulas vacías para poder grabar allí, se decidió grabar primero las otras escenas. De esta manera, se acordó grabar 7 y 9 de marzo, y 20, 21 y 28 de marzo en el aula 5 y 6 del Edificio Aztavares. Sin embargo, durante los primeros días hubo muy mal tiempo, así que cuando el 7 de marzo el tiempo marcaba nublado, se cambió a grabar dentro del edificio, en la cafetería.

Los primeros días (7 y 9 de marzo) se grabó en los espacios ajenos a las aulas. El primer día se grabó en la cafetería del edificio Aztavares de 9 de la mañana a 1 del mediodía. Mientras que el segundo día transcurrió en la casa de la tía de la directora desde 9 de la mañana a 12 de mediodía. De 12 a 2 de la tarde, no solo se descansó, sino que se realizó la sangre falsa casera que se usaría en las tomas siguientes, que eran las del coche y que se grabaron de 2 a 4 de la tarde. El día 20 de marzo, se grabó en el aula 6 del edificio Aztavares durante toda la mañana. Finalmente, los días 21 y 28 de marzo, se grabaron enteramente en el aula 5 de dicho edificio, el 21 de marzo se grabó parte de las tomas, así como practicar con la sangre falsa que se compró y ensayar algunas tomas; mientras que el 28 de marzo, se grabaron todas las últimas tomas del cortometraje.



Figura 24: Fotografía de la asistente de sonido, Cristina Galipienso.
Fuente: Elaboración propia



Figura 26: Fotografía de la directora, Ana Paul, siendo creativa para grabar un plano. Fuente: Alex Gil



Figura 25: Fotografía de la directora supervisando un plano. Fuente: Leonardo Guevara

El equipo de rodaje estuvo liderado por Ana Paul Berenguer, creadora de la idea original del cortometraje, así como su guionista y directora, y encargada de toda la fase de postproducción de este. El encargado de ser su ayudante de dirección se encontraba Alex Gil Andreu, que también trabajó junto al equipo de sonido y participó como extra y como la voz de uno de los personajes principales. Dentro del equipo de cámara, estaba Paula Gil Valero como operadora de cámara junto a Leonardo Guevara Villegas, el cual también realizó la labor de ayudante de fotografía en el equipo de fotografía junto a Lucía Aybar Torres, como directora y extra en algunas tomas. En el equipo de sonido, se encuentran Cristóbal Jerez Fuentes como sonidista y extra, Marina Baeza Esteve y Cristina Galipienso García como ayudantes de sonido; aunque Cristina también realizó las labores de script, extra y uno de los personajes. En el equipo de vestuario, se encargó Alejandro Romero Torres además de aparecer también como extra. Por último, en el equipo de maquillaje, participaron todos los del equipo, ya que para la sangre falsa se necesitaba diferentes visiones.



Figura 27: Cristina y Ana preparando al actor, Guillermo Dalia, con sangre. Fuente: Alex

Para grabar las escenas se usó dos cámaras del préstamo de material de la Universidad Miguel Hernández de Elche: una *BlackMagic Pocket 4k* y la *Canon EOS 700D*. En un principio, se quiso usar únicamente la cámara *BlackMagic*, ya que permitía grabar en logarítmico para poder jugar con los colores más fácilmente sin tener que equilibrar a penas ningún plano. Sin embargo, uno de los días de rodaje, estaba ocupada por otras personas y se tuvo que grabar con la *Canon*. Esto produjo que hubiera algunos planos con un color muy desproporcionado al resto de tomas y que se tuviera que modificar e intentar calibrar en postproducción. A parte de usar focos, trípodes y el equipo de sonido del préstamo de la universidad, se usó el trípode pulpo del compañero Leonardo Guevara para poder grabar las escenas de dentro del coche.

Hubo varios problemas durante el rodaje, no solamente el del cambio de cámaras. Justo el día 21 de marzo, debía venir uno de los actores, pero no pudo venir y se tuvo que modificar el plan de rodaje de aquel día por complemento. Además de varios retrasos que se tuvo por cómo organizar las escenas debido a la escasez de extras. Pero los que más problemas dieron fueron las grabaciones de las escenas de sincronizar la matanza de la clase, ya que había que organizar a todos los actores y extras por igual, además de utilizar la sangre falsa sin manchar mucho el aula, para no tener problemas con las conserjes a posteriori. La inexperiencia del equipo en cuanto esas escenas marcaron mucho a la hora de llevarlas a cabo, ya que retrasó bastante parte del rodaje. Y, aun así, todos los planos estaban bien grabados y no hubo que volver a grabar las mismas tomas.

3.3 Postproducción

Tras finalizar el proceso de rodaje, se pasó a empezar la siguiente y última fase: la postproducción, la cual comenzó el 12 de abril de 2025. La idea principal era tener listo el proyecto para la entrega de junio, por lo que se tuvo que dividir la fase de postproducción en diferentes fases para distribuir cada trabajo en los días restantes.

El montaje comenzó el 12 de abril y duró hasta el 22 de mayo. En esta fase, se juntaron todas las tomas grabadas y los diálogos, así como modificar el sonido de estos para que concuerde con el ambiente sonoro. Únicamente se montaron los clips de vídeo y el sonido de cada uno, nada de música ni de sonidos ambiente. Lo que se buscaba era tener un borrador óptimo para poder comprobar que todo lo que se grabó tenía sentido audiovisual y narrativo.

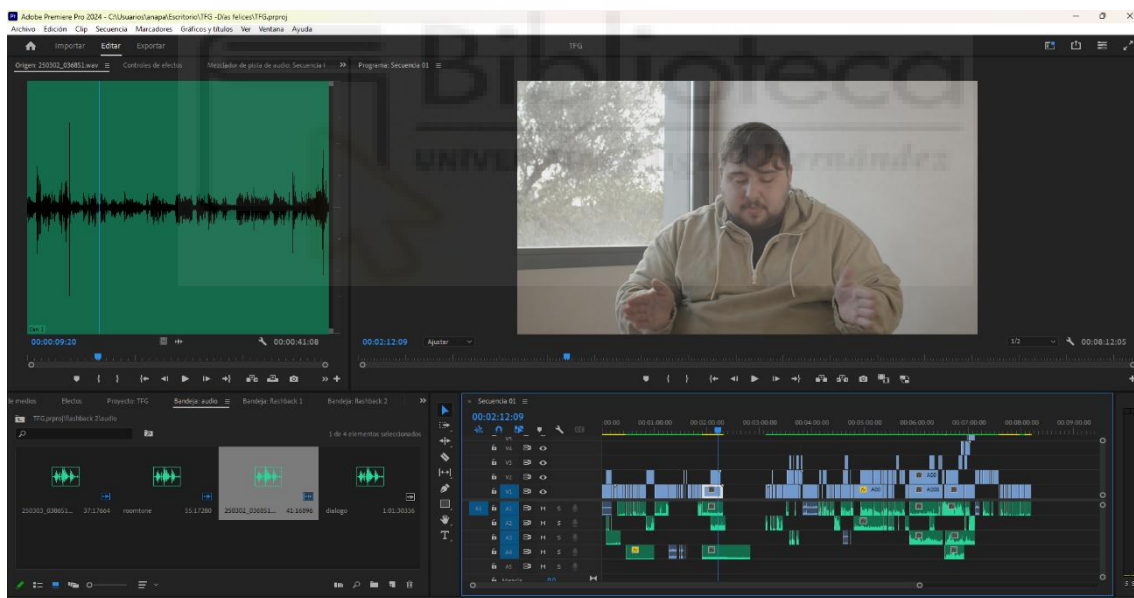


Figura 28: Fotografía de la línea de montaje. Fuente: Elaboración propia

Una vez realizado el montaje de las tomas y los diálogos, se pasó a insertar los efectos de sonido que ayudan a crear esa escenografía sonora y las respectivas músicas que acompañarían a las acciones. Esta fase tendría una duración de una semana o dos. Pero con las complicaciones de realizar otras prácticas de clase, los exámenes y las subidas de horas en el trabajo de la directora (que toda esta fase la

realizó ella), se tuvo que retrasar, y no fue hasta el 30 de mayo cuando se pudo empezar a trabajar.

En este apartado, se mezclaron efectos de sonido y música de librerías gratuitas, así como efectos grabados en el mismo set de rodaje como música compuesta por una productora musical. Analia Lentini fue la compositora que realizó la canción de inicio y cierre del cortometraje.

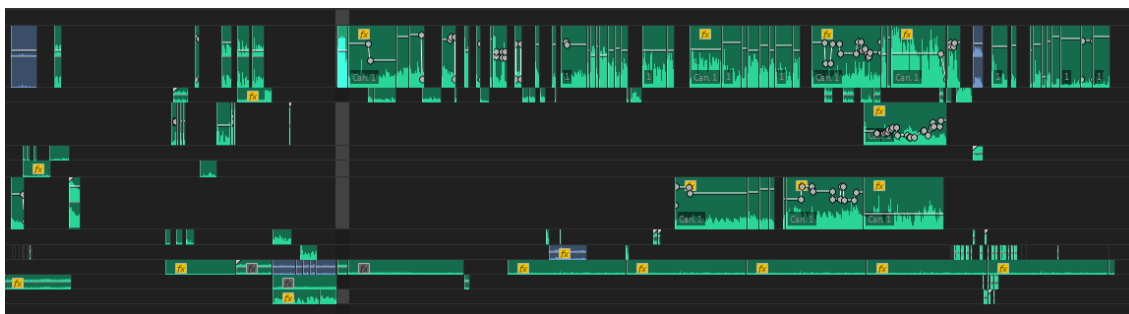


Figura 29: Imagen de la secuencia de sonido. Fuente: Elaboración propia

Como ya se llevaba un retraso importante, se tuvo que reorganizar todo el plan en el último momento, ya que el objetivo era entregar el trabajo en formato y forma adecuada para la primera presentación en junio. Por lo que, la fase de sonido debería durar como mucho hasta el 8 de junio. Para, posteriormente, continuar con la de color y efectos visuales.

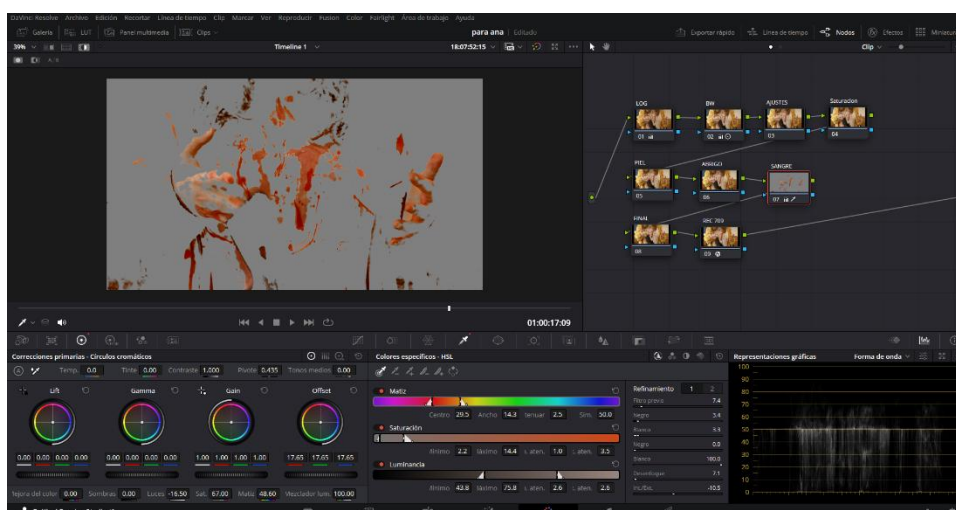


Figura 30: Imagen de la parte de color. Fuente: Leonardo Guevara

Debido al retraso, las fases de color y de efectos visuales se tuvieron que realizar en menos del tiempo que se estableció en un principio. La etapa de colorimetría se acordó realizar en menos de una semana. Debió estar lista entre el 8 de junio y el 13 de junio. Para ello, se usaron tanto el programa de *Adobe Premier Pro* y *Davinci Resolve* siguiendo el estilo que se quería conseguir y que se ha explicado en apartados anteriores.

Paralelamente, se estuvo usando el programa de *Adobe After Effects* para realizar los efectos visuales tanto la integración del ente malvado que manipula a la protagonista, como la integración de las balas de la pistola y de manchas de sangre que no se pudieron hacer en el rodaje. Se organizaron los clips donde era necesario realizar estos efectos visuales antes de colocarles la colorimetría, porque son elementos nuevos que se añaden a los planos y que pasarán a formar parte de la escena. “...a veces, los efectos visuales pueden alterar significativamente la iluminación y la apariencia general de las escenas. Hacer la corrección de color después de los VFX permite ajustar el color y la tonalidad para adaptarse mejor a los cambios introducidos por los efectos visuales” (GradePunk, 2024).

Además, también se pueden tomar nuevas decisiones, que pueden ser mejores, sobre qué color quedaría mejor con los efectos visuales añadidos a la escena; así como poder centrarse plenamente en el color una vez creados los VFX.

Para la integración de efectos visuales en el cortometraje, se investigó en varios tutoriales que ayudaban en la creación de estos, ya que este tipo de efectos no se llegaron a enseñar. En este proyecto, únicamente era necesario 3 efectos visuales digitales: los disparos, la sangre falsa extra y el ente. Se usaron videos gratis de stock (cuyos creadores fueron añadidos en los créditos) así como el demonio creado en *Blender*, y siguiendo lo aprendido en la carrera de *After Effects* y los video tutoriales, se consiguió un resultado bastante decente de los VFX y su integración en la escena.



Figura 31: Imagen de los efectos visuales. Fuente: Elaboración propia

En cuanto a la tipografía, se eligieron dos tipos, ambas libre de derechos y gratis de usar a través de la página web de DaFonts. Por un lado, la que representaría el título del corto con ciertas características que reflejasen la informalidad y la poca seriedad del tono que transmite el cortometraje. Entonces, se buscó una tipografía sin serifa, más redonda:

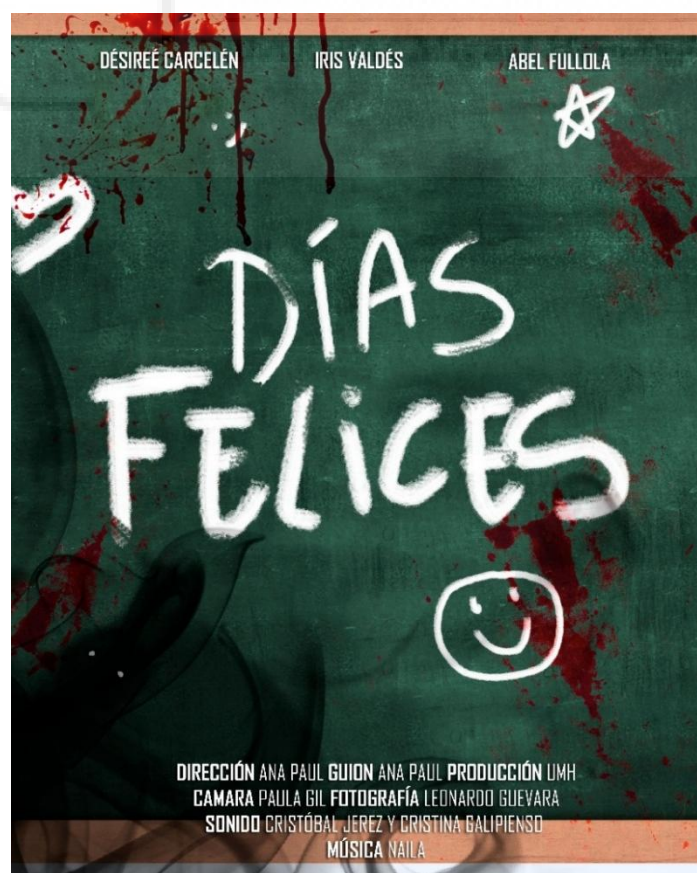
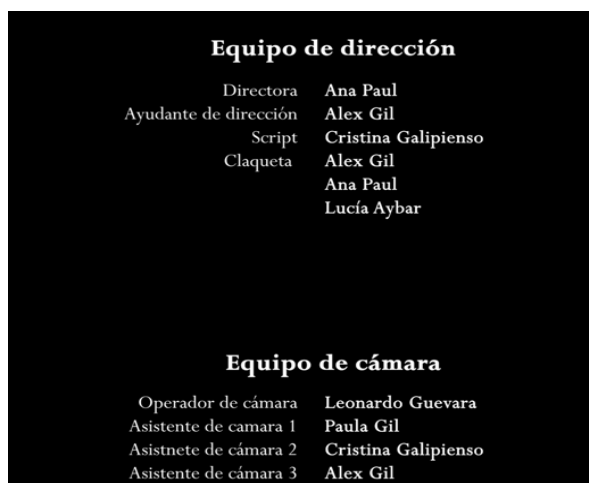


Figura 32: El póster del cortometraje. Fuente: Elaboración propia

Por otro lado, para los créditos iniciales y finales del proyecto se usó una tipografía más contrapuesta a la usada en el título, una san serif que destaque el lado más serio del cortometraje: *Perpetua*.



Equipo de dirección	
Directora	Ana Paul
Ayudante de dirección	Alex Gil
Script	Cristina Galipienso
Claqueta	Alex Gil
	Ana Paul
	Lucía Aybar
Equipo de cámara	
Operador de cámara	Leonardo Guevara
Asistente de cámara 1	Paula Gil
Asistnete de cámara 2	Cristina Galipienso
Asistente de cámara 3	Alex Gil

Figura 33: Imagen de los créditos del cortometraje.
Fuente: Elaboración propia

Cuando todas las fases estuvieron listas, se procedió a unirlas todas en el programa de *Adobe Premier Pro* para finalizar los pequeños detalles que faltaban y finiquitar el cortometraje obtenido los resultados a continuación a exponer.

3.3.1 Distribución en festivales

Aunque en un principio no se pensó en distribuir el proyecto por festivales de cine, se decidió crear un apartado en el trabajo para hacer una pequeña investigación acerca de los festivales en lo que se podría presentar el cortometraje final.

En base a que el cortometraje ha sido realizado por gente joven, podría presentarse en el *Festival de Cine Joven de Elche*, festival que da la oportunidad a jóvenes promesas en el mundo audiovisual de presentar sus proyectos, así como de poder proyectar el proyecto en el *FICIE (Festival Independiente de Cine de Elche)* a los ganadores de una de sus categorías. También se podría optar a presentarlo en el *Skyline Benidorm Film Festival*, ya que tiene un apartado para jóvenes interesados en el mundo del cine y que les brinda una oportunidad para dar a conocer sus obras, al igual que el *Festival de Cine Joven de Elche*. Otro de los festivales en el cual se

podría presentar, es el *FantaElx*, en Elche, un festival dedicado al género fantástico, donde también hacen mención al género de terror.

Además, como el género del cortometraje está dentro del *slasher*, se investigó acerca de festivales dedicados a ello. A nivel español, existen festivales de cine de terror que cuentan con la participación de producciones *slasher*. Entre ellos están FANT, que es el Festival de Cine Fantástico de Bilbao, cuya filmoteca acoge producciones de terror; o *Nocturna Madrid*, considerado como uno de los principales festivales en conmemorar el cine de terror, fantástico y de ciencia ficción.

Sin embargo, existe un festival en España para todas aquellas producciones “cutres” o *trash films*, que se mencionaron antes, y de serie B, más enfocado al humor negro dentro del género de terror. El festival se llama *Cutrecon* y se lleva cabo en Madrid. Este proyecto se centró no solo en intentar aprender sobre las características del género *slasher* y del humor negro, sino que por los recursos que se tenían acabó teniendo varias características propias de las *trash films* y las películas de serie B, lo que lo hace un vacante óptimo para este festival.

4. Resultados

Independientemente de las dificultades técnicas para realizar ciertas escenas y efectos visuales —que deberían haberse hecho en el set de rodaje, pero que no se pudo por la falta de recursos y tiempo—, se consiguió obtener un resultado óptimo del proyecto en base a la idea inicial que la directora y guionista de este tenía en un principio.

Aunque se estimaba que el cortometraje fuera a durar 5 minutos, consiguió extenderse a los 8 minutos aproximadamente. Se respetaron muchas de las ideas iniciales del mismo y, es por eso por lo que el resultado es bastante fiel a la inicial. La fase de postproducción finalizó en junio de 2025, estimando un trabajo de aproximadamente 8 meses (desde noviembre de 2024 hasta junio de 2025).

Con la ayuda de un equipo reducido, pero muy enriquecedor para el trabajo, así como la pequeña ayuda monetaria que se consiguió para poder realizarlo, ayudaron a obtener el resultado final de cortometraje y, es por eso, que la satisfacción es más que positiva sobre la versión definitiva del proyecto. La visión y pensamiento de cada uno de los miembros del equipo sirvió para darle un estilo propio a cada escena. No solo está el ojo de la directora, sino que cada miembro colocó su granito de arena para construir el estilo visual y sonoro final del cortometraje.

Se consiguió vencer todas las dificultades interpuestas durante el rodaje, logrando un sentimiento bastante gratificante en todas las personas que han participado en este trabajo, pero sobre todo en la directora y guionista del cortometraje. Ella no solo se tuvo que encargar de organizar toda la producción sola, sino que también toda la fase de postproducción. Fue un trabajo muy costoso y duro para una sola persona, pero logró sacarlo adelante obteniendo un buen resultado. Además, como en cualquier proyecto, tras todas esas dificultades, los errores que se cometieron durante el proceso y las nuevas habilidades obtenidas; se aprendieron de cada uno para poder evitar esos errores y aplicar los nuevos conocimientos en futuros proyectos.

5. Conclusiones

Para finalizar este trabajo, cabe mencionar que se han logrado tanto todos los objetivos planteados anteriormente, como el de aplicar los conocimientos adquiridos durante el grado; además de alcanzar un nuevo nivel de conocimiento en diferentes áreas, ya que se ha profundizado en cada una de ellas para obtener el resultado deseado de este proyecto. Como, por ejemplo, en el apartado de postproducción, se tuvo que investigar acerca de cómo lograr añadir una figura hecha en *Blender* en el programa *Adobe After Effects* (esto no se enseñó durante la carrera y se tuvo que investigar por cuenta propia).

Además, se ha conseguido un resultado bastante interesante de la versión final del cortometraje en base al presupuesto que se consiguió en su momento, alcanzando así uno de los objetivos específicos planteados en un principio. No solo en cuanto al presupuesto, sino también en cuanto al equipo reducido de personas que ayudó en él, pudiendo organizarlo de tal manera que el resultado obteniendo es también gracias a ellos.

Se contactó con personas del ámbito que aportaron grandes cosas a la producción, saliendo, de esta manera, de la zona de confort, ya que en proyectos anteriores no se contactó con profesionales que pudiesen aportar su granito de arena. Sin embargo, en este se logró, ya no como objetivo, sino como una buena forma de adquirir contactos para futuros proyectos.

Durante el proceso, ocurrieron diferentes problemas que hicieron que se tuviera que adaptar el proyecto durante el proceso de creación. Es por eso, que se investigó sobre otros géneros dentro del *slasher* que también son significativos del mismo, logrando así adaptar la idea principal en otra con mucho más sentido.

El sentimiento final del resultado de todo este trabajo es muy gratificante, ya que no solo se consiguieron los objetivos de este, sino que el resultado es mucho mejor de lo que se esperaba en una primera instancia.

6. Bibliografía

CASTELLANOS, A. (2024, 30 noviembre). ¿Listo para Halloween? Conoce el cine slasher y sus exponentes. El Sol de Morelia.

<https://oem.com.mx/elsoldemorelia/gossip/que-es-el-cine-slasher-y-sus-caracteristicas-13313814>

LAGUERRE, A. (2023, 4 abril). Cine Slasher: historia, características y mejores películas. HistoriaDelCine.es.

<https://historiadelcine.es/generos-cinematograficos/cine-slasher-historia-caracteristicas-mejores-peliculas/>

Vista de Adaptando el terror cinematográfico a la serialidad televisiva. El caso de Scream | Fotocinema. Revista Científica de Cine y Fotografía. (s. f.).

<https://revistas.uma.es/index.php/fotocinema/article/view/3598/3352>

GONZÁLEZ, S. (2023, 12 enero). Terrifier 2: El payaso siniestro - Por Santiago Gonzalez | Perro Blanco. Perro Blanco. <https://www.perroblanco.net/terrifier-2-el-payaso-siniestro/>

EL CINE BASURA o TRASH MOVIE. (s. f.).

<https://laentradacuestalarazon.blogspot.com/2009/10/el-cine-basura-o-trash-movie.html>

MARTÍNEZ JIMÉNEZ, L. (2020). La intertextualidad y el metadiscurso como medio de renovación. Scream: el inicio del neoslasher. 2020. Murcia: Universidad de Murcia.

PÉREZ OCHANDO, L. (2013). La ideología del miedo: el cine de terror estadounidense, 2001 2011. Valencia: Universitat de València.

RAYA, I. (2017). Adaptando el terror cinematográfico a la serialidad televisiva. El caso de Scream. Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía, 4, 183-204.

HYE-KNUDSEN, M., KJELDGAARD-CHRISTIANSEN, J., BOUTWELL, B. B., & CLASEN, M. (2024). First they scream, then they laugh: The cognitive intersections of humor and fear. Evolutionary Psychology, 22(2), 1–20.

<https://doi.org/10.1177/14747049241258355>

BEATRIZ. (2025, 9 enero). *VFX ¿ANTES o DESPUÉS DE COLOR?* Gradepunk.
<https://gradepunk.es/vfx-antes-o-despues-de-color/>

PRAZNIKAR, M. (2024). *Prepletanje žanra: grozljivka in komedija* [Trabajo de diploma, Višja strokovna šola Academia Maribor]. Academia.

GUBANOV, N. N., GUBANOV, N. I., & ROKOTYANSKAYA, L. (2018). *Factors of black humor popularity*. Proceedings of the International Conference on Contemporary Education, Social Sciences and Ecological Studies (CESSSES 2018), 283, 379–383. Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/cessses-18.2018.85>

KRAMER. (2025, 21 junio). *Festivales de Cine de Terror en España 2025. Horror Kramer.* <https://horrorkramer.com/noticias-de-cine-de-terror/festivales-de-cine-de-terror-en-espana-2025/>

TERROR, M. Y. (2024, 6 marzo). *Festivales de Cine de Terror en España. Miedo y Terror.*<https://www.miedoyterror.com/festivales-de-cine-de-terror-en-espana.html>



7. Índices de tablas y figuras

Figura 2: Fotograma de Scream con la pareja de Tatum y Stuart	7
Figura 1: Imagen de la serie de Dark	7
Figura 3: Fotograma de Scream donde aparecen los protagonistas reunidos.....	7
Figura 4: Fotograma de Terrifier 3 (Damien Leone, 2024)	8
Figura 5: Fotograma de Shaun of the Dead, donde Dianne se pelea con los zombies con la pierna de su novio	9
Figura 6: Fotograma de The Cabin in the Woods, donde los científicos apuestan por qué monstruo matará a cada uno de los protagonistas	9
Figura 7: Fragmento de Terrifier donde el payaso Art va a dispararla.....	10
Figura 8: Fragmento de Terrifier donde la protagonista está apunto de ser disparada	10
Figura 9: Fragmento de la película Hablé con ella.....	10
Figura 10: Fragmento de la película Amélie	11
Figura 11: Fragmento de Carrie cuando le han tirado el cubo con la sangre de cerdo	11
Figura 12: Los 3 protagonistas juntos. Fuente: Elaboración propia.....	13
Figura 13: Carla y su amiga. Fuente: Elaboración propia.	13
Figura 14: Lidia despertando por la mañana. Fuente: Elaboración propia.....	14
Figura 15: María y Pedro escondiéndose de Lidia. Fuente: Leonardo Guevara.....	14
Figura 16: Cartel del casting. Fuente: Elaboración propia.....	15
Figura 17: Los actores y las extras en el aula donde se graba. Fuente: Elaboración propia.....	16
Figura 18: Habitación donde tiene lugar una de las escenas. Fuente: Elaboración propia.....	16
Figura 19: Coche que se usó para el cortometraje. Fuente: Elaboración propia ..	17
Figura 20: Lista con las personas que trabajaron en la producción. Fuente: Elaboración propia	18
Figura 21: Lista con las personas que aparecieron como actores, actrices y extras. Fuente: Elaboración propia	18
Figura 22: Listado del material usado para grabar. Fuente: Elaboración propia....	19
Figura 23: Storie de Instagram para poder promocionar las papeletas. Fuente: Elaboración propia	20
Figura 24: Fotografía de la asistente de sonido, Cristina Galipienso. Fuente: Elaboración propia	21
Figura 25: Fotografía de la directora supervisando un plano. Fuente: Leonardo Guevara.....	22
Figura 26: Fotografía de la directora, Ana Paul, siendo creativa para grabar un plano. Fuente: Alex Gil	22

Figura 27: Cristina y Ana preparando al actor, Guillermo Dalia, con sangre. Fuente: Alex Gil	22
Figura 28: Fotografía de la línea de montaje. Fuente: Elaboración propia	24
Figura 29: Imagen de la secuencia de sonido. Fuente: Elaboración propia	25
Figura 30: Imagen de la parte de color. Fuente: Leonardo Guevara	25
Figura 31: Imagen de los efectos visuales. Fuente: Elaboración propia	27
Figura 32: El póster del cortometraje. Fuente: Elaboración propia	27
Figura 33: Imagen de los créditos del cortometraje. Fuente: Elaboración propia .	28



8. Anexos

8.1 Guion Literario

"DÍAS FELICES"

Guion original de Ana Paul Berenguer



ESCENA 1: CLASE UNIVERSIDAD, INT. - DÍA

Cuerpos tirados en el suelo sin vida y llenos de sangre ocupan toda el AULA DE 4°. Una chica de unos 21 años, LIDIA, de cabellos oscuros y piel pálida, camina lento, con un CUCHILLO en la mano. Lleva las ropas cubiertas de sangre. Las manos le tiemblan levemente y suspira agotada. Sin embargo, su rostro (también manchado de sangre) está horrorizado.

ENTE MALVADO:

(con voz grave, distorsionada)

Muy bien, LIDIA. Por fin lo has conseguido.

LIDIA observa su alrededor aterrorizada. Luego, mira sus manos y deja caer el cuchillo.

ESCENA 2: HABITACIÓN DE LIDIA, INT. - DÍA

El despertador del móvil de LIDIA suena, asustándola. Se incorpora rápidamente para apagarlo y, con pesadez y resoplando, se levanta de la cama.

LIDIA:

(murmura)

Otra vez ese maldito sueño.

Abre su armario para buscar qué ropa ponerse.

ENTE MALVADO:

(con burla)

¡Oh, vamos! Sabes que algún día terminarás haciéndolo.

LIDIA:

(harta)

No.

ESCENA 3: COCHE DE LIDIA, INT. - DÍA

LIDIA está conduciendo por una avenida repleta de palmeras mientras escucha música. Tararea la canción mediante susurros concentrada en la carretera. Entonces, escucha susurros en su lado derecho.

ENTE MALVADO:

Mátalos... Mátalos... No pierdes nada...

LIDIA:

(bufa)

Te he dicho que me dejes en paz.

No aparta la vista de la carretera.

ENTE MALVADO:

Venga, Lidia, sabes perfectamente lo mucho que quieres hacerlo.

LIDIA:

¡Ya basta! ¡Estoy harta de tus gilipolleces! ¡Como la vez que me metiste un arma en la puta mochila! ¡Cómo cojones hiciste eso?

¡O cuando me hiciste decir en mitad de una conversación que todos iban a morir! ¡Estoy harta! ¡Así que déjame en paz, coño!

De repente, LIDIA ve en medio de la calle un cuerpo atropellado, gira el volante asustada y frena de golpe antes de estamparse contra una palmera. En la calle ya no hay coches, solo está ella y el cuerpo. Hiperventila agobiada mientras se toca el pelo y el pecho. Está alterada debido a lo que ha visto. Sus manos están llenas de sangre, pero no se ha percatado de ello. Se gira para ver el cuerpo y ya no está. En ese momento, se percata de que sus manos están ensangrentadas. LIDIA cierra los puños con rabia.

LIDIA:

(alterada)

¡BASTA YA! ¡Déjame en paz de una vez!

LIDIA ya no tiene las manos ensangrentadas.

LIDIA:

¡Por mucho que insistas, no lo voy a hacer!

Se escuchan pitidos fuera y LIDIA se da cuenta de que está provocando un atasco. Seguidamente, suspira y vuelve a arrancar el coche.

ESCENA X (FLASHBACK): AULA UNIVERSIDAD, INT. - DÍA

LIDIA está apuntando la explicación del profesor en el ordenador. Entonces, ve que le queda poca batería, así que abre su mochila para coger el cargador. Pero siente un objeto raro y al mirar, ve que tiene una pistola en la mochila. Observa su alrededor preocupada y ve al ENTE MALVADO en una esquina del aula observándole. LIDIA le devuelve la mirada enfadada.

ESCENA X (FLASHBACK 2): MESAS DE PICNIC, INT. - DÍA

LIDIA se encuentra con sus amigos de clase tomando algo en las mesas de picnic de la universidad. Hablan de temas variados.

LIDIA:

(sin sentimientos)

Voy a mataros a todos.

Sus amigos se quedan mirándola entre extrañados y asustados.

ESCENA 4: AULA UNIVERSIDAD, INT. - DÍA

LIDIA está sentada en clase con sus amigos: PEDRO, de unos 20 años, con el cabello castaño y alto; JULIA, cerca de los 21, de cabello rubio. Los tres se encuentran hablando, pero LIDIA está

ausente, absorta en sus pensamientos. De repente, entra CARLA, de 20 años, con el cabello castaño claro y ojos azules, con su amiga y al ver a LIDIA, hablando de ella.

CARLA:
(susurrando)
Es que es tan rara.

AMIGA DE CARLA:
Sí que lo es. Estaba yo en el coche con JORGE de camino y la he visto generar un atasco, porque se ha plantado en mitad de la calle por la cara.

Ambas se ríen mientras miran a LIDIA al pasar al lado de ella. Ella respira hondo tratando de contenerse. MARÍA también los escucha y se gira para verlos con mala cara.

MARÍA:
(molesta)
¿Ya están otra vez?

PEDRO:
Les pegaba una somanta de palos...

LIDIA:
No, no, tranquilos. Da igual.

PEDRO:
¿Pero cómo que da igual? Ser gilipollas no les da el derecho de meterse contigo.

MARÍA:
Además que tenemos 21 años, ya son mayorcitos para dejar las tonterías a un lado.

LIDIA:
Si es que... No vale la pena.

MARÍA:
Claro que lo vale. Esa imbécil siempre se sale con la suya,
LIDIA. No es justo.

El PROFESOR JUAN entra al aula interrumpiéndoles y la clase empieza.

ESCENA 5: AULA UNIVERSIDAD, INT. - DÍA

El PROFESOR JUAN explica su temario con cierta pasión, aunque parte de la clase está ausente. Unos están con el ordenador, otros con el móvil, mientras otros intentan atender al profesor. LIDIA observa al PROFESOR JUAN disociando en el proceso. Sin embargo, PROFESOR JUAN abre un debate que consigue captar la atención de todos por completo.

PROFESOR JUAN:

Bueno, ¿al final cómo ha quedado la cosa? ¿Queréis hacer examen final o no?

La clase entera comienza a susurrar entre ellos.

PROFESOR JUAN:

Ya sabéis que ambas opciones tienen sus cosas buenas y sus cosas malas. Si no queréis hacer examen, no podré poner matrícula de honor, pero seguiréis teniendo la posibilidad de aprobar. Sin embargo, si hacéis examen, podréis tener la posibilidad de optar a matrícula de honor, además de verme la cara por última vez.

Toda la clase se vuelve contra el PROFESOR JUAN.

CARLA:

(molesta)

Pero eso es injusto. No puede dar dos opciones de examinarse de la asignatura y únicamente dar matrícula de honor en una de ellas.

Varios compañeros de LIDIA comienzan a darle la razón a CARLA, mientras otros simplemente pasan del asunto.

MARÍA:

Puff... Ya estoy cansada de este temita.

PEDRO:

Yo también, con lo fácil que es quitarte un puto examen final.

LIDIA los mira sonriendo.

MARÍA:

Entiendo que haya gente que quiera la matrícula de honor, pero quitarte un examen final es mucho mejor.

Los amigos de LIDIA siguen hablando del asunto, mientras CARLA y varios compañeros más discuten con el profesor.

ENTE MALVADO:

Mátalos... Acaba con ellos, LIDIA...

El rostro de LIDIA se oscurece tornándose enfadada.

LIDIA:

(susurrando)

Déjame en paz, ¿quieres? No es el momento.

ENTE MALVADO:

Oh, claro que lo es. Es el momento perfecto para matarlos a todos... Estás harta de ellos... Acaba con sus vidas ya y todo habrá terminado.

LIDIA:

Te he dicho que me dejes en paz.

MARÍA:
(preocupada)
¿Con quién hablas, LIDIA?

LIDIA le hace un gesto con la cabeza zanjando el tema con MARÍA, pero el ENTE MALVADO sigue hablando con ella, mientras sus amigos empiezan a discutir con el grupo de CARLA.

ENTE MALVADO:
No les importas... Acaba con ellos, LIDIA. Aprovecha el momento...

LIDIA:
(alzando un poco más la voz)
Te he dicho que-

PROFESOR JUAN:
Decidido entonces, haréis el examen final.

Aquellas palabras zumban en la cabeza de LIDIA, que se queda perpleja tras escuchar la decisión del profesor. Los recuerdos pasados de la clase discutiendo, de CARLA y sus amigos metiéndose con ella danzan en su cabeza.

PEDRO:
No, no, no, no, no. ¡Eso es injusto! ¡¿Cómo podéis ser tan lerdos de querer hacer examen final?!

La clase vuelve a discutir. LIDIA continúa mirando a un punto fijo hipnotizada. Una especie de zumbido se empieza a escuchar.

ENTE MALVADO:
Ya sabes donde está el arma.

En un abrir y cerrar de ojos, LIDIA coge la pistola de su mochila y comienza a disparar a sus compañeros. El PROFESOR JUAN cae en la pantalla del proyector con un tiro en el pecho. Gritos de horror y de auxilio llenan el aula. Varios intentan escapar, pero las puertas se han cerrado solas. No tienen escapatoria. LIDIA dispara a sus compañeros sin piedad. Su rostro, impasible, observa los cuerpos ensangrentados mientras camina a por el resto de sus víctimas. Sus amigos se acorralan en la pared observando atemorizados lo que está haciendo su amiga. Entonces, LIDIA consigue acorralar a CARLA en una esquina.

CARLA:
Sabía que estabas loca.

LIDIA:
Y tú ahora muerta.

LIDIA le da un disparo en la sien.

Poco a poco van quedando menos estudiantes vivos, hasta que únicamente quedan sus amigos. LIDIA mira al suelo con una sonrisa mientras hiperventila, agotada.

MARÍA:
(aterrorizada)
LIDIA, ¿qué has hecho?

Ella se gira lentamente hacia ellos con indiferencia.

LIDIA:
¿Qué pasa? Se lo merecían.




8.2 Desglose de guion

1

Desglose de Guion

Cortometraje: El día más feliz de mi vida

Directora: Ana Paul



CHUPA PRODUCCIONES

Producción: Chupa Producciones	Secuencia: 1
Localización: Edificio Aztavares	# Páginas: 2
Descripción Secuencia: Lidia está ensangrentada paseando por el aula asustada mientras el ente la provoca.	Paginas Guion: 3/8
Escenario: Aula de universidad	Interior / Exterior
Sub escenario: -	Día / Noche
	Fecha: -

Personaje: Lidia	Vestuario: Lidia 2	Dobles de Riesgo: -	Figuración: Gente muerta
		Extras: -	Props Cuchillo
Efectos Especiales Sangre falsa Heridas de bala	Vehículos/Animales -		
	Maquillaje: Lidia Gente muerta		Efectos de Sonido /Música -
Equipo Especial ?	Notas de Producción: Alguien debe decir las frases del ente		

Desglose de Guion

Cortometraje: El día más feliz de mi vida



Directora: Ana Paul

Producción: Chupa Producciones	Secuencia: 3
Localización: Carretera	# Páginas: 2-3
Descripción Secuencia: Lidia está conduciendo tranquila hasta que ve un cuerpo en el suelo.	Paginas Guion: 8/8
	Interior / Exterior
Escenario: Coche de Lidia	Día / Noche
Sub escenario: -	Fecha: -

Personaje: Lidia	Vestuario: Lidia 2	Dobles de Riesgo: -	Figuración: -
		Extras: -	Props Cuerpo atropellado
Efectos Especiales Sangre	Vehículos/Animales Coche		
	Maquillaje: Lidia		Efectos de Sonido /Música Radio del coche Pitidos (?)
Equipo Especial -	Notas de Producción: Alguien debe decir las frases del ente		

Desglose de Guion

Cortometraje: El día más feliz de mi vida



Directora: Ana Paul

Producción: Chupa Producciones	Secuencia: Flashback 1
Localización: Edificio Aztavares	# Páginas: 3
Descripción Secuencia: Lidia está en clase y va sacar su cargador, pero ve que hay una pistola.	Paginas Guion: 2/8
	Interior / Exterior
Escenario: Aula de universidad	Día / Noche
Sub escenario: -	Fecha: -

Personaje: Lidia	Vestuario: Lidia 3	Dobles de Riesgo: -	Figuración: Estudiantes
		Extras: -	Props Ordenador Mochila Pistola
Efectos Especiales -	Vehículos/Animales -		
	Maquillaje: Lidia		Efectos de Sonido /Música -
Equipo Especial -	Notas de Producción:		

Desglose de Guion

Cortometraje: El día más feliz de mi vida



Directora: Ana Paul

Producción: Chupa Producciones	Secuencia: Flashback 2
Localización: Universidad Miguel Hernández	# Páginas: 3-4
Descripción Secuencia: Lidia está con sus amigos hablando, pero se vuelve rara y los amenaza.	Paginas Guion: 3/8
	Interior / Exterior
Escenario: Mesas de picnic	Día / Noche
Sub escenario: -	Fecha: -

Personaje: Lidia Pedro María Julia	Vestuario: Lidia 4 Pedro 1 María 1 Julia 1	Dobles de Riesgo: -	Figuración: Gente de fondo
		Extras: -	Props Ordenador Mochilas Café Chocoboms ...
Efectos Especiales -	Vehículos/Animales -		Efectos de Sonido /Música -
	Maquillaje: Lidia Pedro María Julia		
Equipo Especial -	Notas de Producción:		

Desglose de Guion

Cortometraje: El día más feliz de mi vida



Directora: Ana Paul

Producción: Chupa Producciones	Secuencia: 4
Localización: Edificio Aztavares	# Páginas: 4-5
Descripción Secuencia: Lidia entra a clase, pero Carla y sus amigos hablan mal de ella, mientras sus amigos la defienden.	Paginas Guion: 8/8-1/8
	Interior / Exterior
Escenario: Aula de universidad	Día / Noche
Sub escenario: -	Fecha: -

Personaje: Lidia Pedro María Julia Carla Profesor Juan	Vestuario: Lidia 2 Pedro 2 María 2 Julia 2 Carla 1 Profesor Juan 1	Dobles de Riesgo: -	Figuración: Estudiantes
		Extras: Amigos de Carla	Props Ordenador Mochilas Café Cocacola ...
Efectos Especiales -	Vehículos/Animales -		
	Maquillaje: Lidia Pedro María Julia Carla		Efectos de Sonido /Música -
Equipo Especial -	Notas de Producción:		

Desglose de Guion

Cortometraje: El día más feliz de mi vida



Directora: Ana Paul

Producción: Chupa Producciones	Secuencia: 5
Localización: Edificio Aztavares	# Páginas: 4-5
Descripción Secuencia: La clase discute un tema de la asignatura y Lidia se vuelve loca y los mata.	Paginas Guion: 8/8-1/8
	Interior / Exterior
Escenario: Aula de universidad	Día / Noche

Personaje: Lidia Pedro María Julia Carla Profesor Juan	Vestuario: Lidia 2 Pedro 2 María 2 Julia 2 Carla 1 Profesor Juan 1	Dobles de Riesgo: -	Figuración: Estudiantes
	Vehículos/Animales -		Props Ordenador Mochilas Café Cocacola Pistola
	Maquillaje: Lidia Pedro María Julia Carla El resto de cuerpos llenos de sangre		
	Efectos Especiales Sangre Heridas de bala	Notas de Producción: Alguien tiene que hacer la voz del ente	
Equipo Especial Dolly			

8.3 Plan de rodaje

PLAN DE RODAJE 7,8 y 9 de marzo: DÍAS FELICES								
FECHA	HORA	ESCENA	Nº PLANO	DECORADO	LOCALIZACIONES	PERSONAJES	PÁGINAS	DURACIÓN
Día 1 07/03	9:00	Preparación del equipo, revisar planificación.	-	Mesas picnic uni	Elche	-	-	45 minutos aprox.
	10:00	ES. X FLASHBACK 2 <i>Lidia está en las mesas de picnic con sus amigos y, de repente, los amenaza.</i>	21	Mesas picnic uni	Elche	El trío de a...	GL: 2/8 Pág. 2-3	20 minutos aprox.
	10:30	ES. X FLASHBACK 2 <i>Lidia está en las mesas de picnic con sus amigos y, de repente, los amenaza.</i>	22	Mesas picnic uni	Elche	Pedro	GL: 2/8 Pág. 2-3	30 minutos aprox.
	11:00	ES. X FLASHBACK 2 <i>Lidia está en las mesas de picnic con sus amigos y, de repente, los amenaza.</i>	23	Mesas picnic uni	Elche	Mana	GL: 2/8 Pág. 2-3	30 minutos aprox.
	11:30	ES. X FLASHBACK 2 <i>Lidia está en las mesas de picnic con sus amigos y, de repente, los amenaza.</i>	26A y 26B	Mesas picnic uni	Elche	El trío de a...	GL: 2/8 Pág. 2-3	40 minutos aprox.
	12:10	ES. X FLASHBACK 2 <i>Lidia está en las mesas de picnic con sus amigos y, de repente, los amenaza.</i>	25A y 25B	Mesas picnic uni	Elche	Lidia	GL: 2/8 Pág. 2-3	40 minutos aprox.
	12:50	ES. X FLASHBACK 2 <i>Lidia está en las mesas de picnic con sus amigos y, de repente, los amenaza.</i>	24	Mesas picnic uni	Elche	El trío de a...	GL: 2/8 Pág. 2-3	30 minutos aprox.
FIN DÍA DE RODAJE DEL 7 DE MARZO DE 2024								Total: 3 horas y 50 minutos
Ver si hay un aula libre para probar tema luces, planos y tal para los rodajes allí.								
Día 2 09/03	9:00	Preparación del equipo, revisar planificación.	-	Habitación de Lidia	Casa tía de Ana, Alicante	-	-	45 minutos aprox.
	10:00	ES. 2. HABITACIÓN DE LIDIA <i>Lidia se despierta y buscando su ropa en el armario, el ente la atosiga.</i>	7A y 7B	Habitación de Lidia	Casa tía de Ana, Alicante	Lidia	GL: 3/8 Pág. 1	50 minutos aprox.
	10:50	ES. 2. HABITACIÓN DE LIDIA <i>Lidia se despierta y buscando su ropa en el armario, el ente la atosiga.</i>	8	Habitación de Lidia	Casa tía de Ana, Alicante	Lidia	GL: 3/8 Pág. 1	35 minutos aprox.
	11:25	ES. 2. HABITACIÓN DE LIDIA <i>Lidia se despierta y buscando su ropa en el armario, el ente la atosiga.</i>	9	Habitación de Lidia	Casa tía de Ana, Alicante	Lidia	GL: 3/8 Pág. 1	60 minutos aprox.
DESCANSO: COMIDA - 1 hora								
	12:25	Preparación del equipo, revisar planificación. Preparar al primo de Ana.	-	Carretera	Paseo San Gabriel, Alicante	-	-	60 minutos
	13:25	ES. 3. COCHE DE LIDIA <i>Lidia conduce hasta que el ente la molesta y ve un cuerpo muerto en la carretera. Lidia se enfada.</i>	10A, 10B, 10C y 10D	Carretera	Paseo San Gabriel, Alicante	Lidia	GL: 7/8 Pág. 1-2	1 hora y 30 minutos
	14:55	ES. 3. COCHE DE LIDIA <i>Lidia conduce hasta que el ente la molesta y ve un cuerpo muerto en la carretera. Lidia se enfada.</i>	12A y 12B	Carretera	Paseo San Gabriel, Alicante	Cuerpo atropellado	GL: 7/8 Pág. 1-2	60 minutos aprox.
	15:55	ES. 3. COCHE DE LIDIA <i>Lidia conduce hasta que el ente la molesta y ve un cuerpo muerto en la carretera. Lidia se enfada.</i>	11	Carretera	Paseo San Gabriel, Alicante	-	GL: 7/8 Pág. 1-2	20 minutos aprox.
FIN DÍA DE RODAJE DEL 9 DE MARZO DE 2024								Total: 6 horas y 55 minutos

RODAJE DÍA 20 Y 21 DE MARZO								
FECHA	HORA	ESCENA	Nº PLANO	DECORADO	LOCALIZACIONES	PERSONAJES	PÁGINAS	DURACIÓN
Día 3 20/03	9:00	Preparación del equipo, revisar planificación, revisar material	-	Edificio Aztavares	Elche	-	-	2 horas (hasta que el aula este libre)
	11:00	ES. X FLASHBACK 1 <i>Lidia está en clase. Le queda poca batería en el ordenador y al coger el cargador, nota una pistola.</i>	13A Y 13B	Aula de Aztavares	Elche	Lidia	GL: 2/8 Pág. 2-3	30 minutos aprox.
	11:30	ES. X FLASHBACK 1 <i>Lidia está en clase. Le queda poca batería en el ordenador y al coger el cargador, nota una pistola.</i>	16	Aula de Aztavares	Elche	Lidia	GL: 2/8 Pág. 2-3	20 minutos aprox.
	12:00	ES. X FLASHBACK 1 <i>Lidia está en clase. Le queda poca batería en el ordenador y al coger el cargador, nota una pistola.</i>	17 y 18	Aula de Aztavares	Elche	Lidia	GL: 2/8 Pág. 2-3	30 minutos aprox.
	12:30	ES. X FLASHBACK 1 <i>Lidia está en clase. Le queda poca batería en el ordenador y al coger el cargador, nota una pistola.</i>	15	Aula de Aztavares	Elche	Lidia	GL: 2/8 Pág. 2-3	20 minutos aprox.
	13:00	ES. X FLASHBACK 1 <i>Lidia está en clase. Le queda poca batería en el ordenador y al coger el cargador, nota una pistola.</i>	14	Aula de Aztavares	Elche	Lidia	GL: 2/8 Pág. 2-3	20 minutos aprox.
	13:20	ES. X FLASHBACK 1 <i>Lidia está en clase. Le queda poca batería en el ordenador y al coger el cargador, nota una pistola.</i>	19	Aula de Aztavares	Elche	Lidia	GL: 2/8 Pág. 2-3	20 minutos aprox.
SI SOBRA TIEMPO, PROBAR LA SANGRE FALSA EN EL SUELO, ENSAYAR CON LA CAMARA PLANOS DEL 21 Y GRABAR LO QUE SE ME OCURRIÓ								
FIN DÍA DE RODAJE DEL 20 DE MARZO DE 2024								Total: 4 horas y 20 minutos

Día 4 21/03	8:30	Preparación del equipo, revisar planificación.	-	Aula de Aztavares	Elche	-	-	30 minutos aprox.
	9:15	ES. 4. AULA UNIVERSIDAD, INT-DIA <i>Lidia está en clase y entra el grupo de Carla.</i>	26A y 26B	Aula de Aztavares	Elche	Lidia	GL: 3/8 Pág. 1	20 minutos aprox.
	9:35	ES. 4. AULA UNIVERSIDAD, INT-DIA <i>Lidia está en clase y entra el grupo de Carla.</i>	27	Aula de Aztavares	Elche	Maria	GL: 3/8 Pág. 1	20 minutos aprox.
	9:55	ES. 4. AULA UNIVERSIDAD, INT-DIA <i>Lidia está en clase y entra el grupo de Carla.</i>	28	Aula de Aztavares	Elche	Pedro	GL: 3/8 Pág. 1	20 minutos aprox.
	10:15	ES. 4. AULA UNIVERSIDAD, INT-DIA <i>Lidia está en clase y entra el grupo de Carla.</i>	30A, 30B y 30C	Aula de Aztavares	Elche	Maria	GL: 3/8 Pág. 2	30 minutos aprox.
	10:45	ES. 4. AULA UNIVERSIDAD, INT-DIA <i>Lidia está en clase y entra el grupo de Carla.</i>	31A y 31B	Aula de Aztavares	Elche	Pedro	GL: 7/8 Pág. 1-2	20 minutos aprox.
	11:05	ES. 4. AULA UNIVERSIDAD, INT-DIA <i>Lidia está en clase y entra el grupo de Carla.</i>	32A y 32B	Aula de Aztavares	Elche	Lidia	GL: 7/8 Pág. 1-2	20 minutos aprox.
	11:25	ES. 4. AULA UNIVERSIDAD, INT-DIA <i>Lidia está en clase y entra el grupo de Carla.</i>	33	Aula de Aztavares	Elche	Profesor Juan	GL: 7/8 Pág. 1-2	15 minutos aprox.
	11:40	ES. 4. AULA UNIVERSIDAD, INT-DIA <i>Lidia está en clase y entra el grupo de Carla.</i>	34	Aula de Aztavares	Elche	Profesor Juan	GL: 7/8 Pág. 1-3	20 minutos aprox.
	12:00	ES. 4. AULA UNIVERSIDAD, INT-DIA <i>Lidia está en clase y entra el grupo de Carla.</i>	40A y 40B	Aula de Aztavares	Elche	Profesor Juan	GL: 7/8 Pág. 1-4	20 minutos aprox.
	12:20	ES. 4. AULA UNIVERSIDAD, INT-DIA <i>Lidia está en clase y entra el grupo de Carla.</i>	29	Aula de Aztavares	Elche	Carla	GL: 7/8 Pág. 1-5	30 minutos aprox.
FIN DÍA DE RODAJE DEL 21 DE MARZO DE 2024								Total: 4 horas y 25 minutos

RODAJE DÍA 28 DE MARZO (OJALA TODO SALGA BIEN /)								
FECHA	HORA	ESCENA	Nº PLANO	DECORADO	LOCALIZACIONES	PERSONAJES	PÁGINAS	DURACIÓN
Día 5 28/03	9:00	Preparación del equipo, revisar planificación, revisar material	-	Edificio Aztavares	Elche	-	-	30 min. aprox.
	9:30	ES. 5 AULA UNIVERSIDAD <i>Lidia está en clase. Comienza a matar a su clase.</i>	41A, B, C	Edificio Aztavares	Elche	Todos	-	25 minutos aprox.
	9:55	ES. 5 AULA UNIVERSIDAD <i>Lidia está en clase. Comienza a matar a su clase.</i>	33	Edificio Aztavares	Elche	Profesor Juan	-	15 minutos aprox.
	10:10	ES. 5 AULA UNIVERSIDAD <i>Lidia está en clase. Comienza a matar a su clase.</i>	34	Aula de Aztavares	Elche	Profesor Juan	-	15 minutos aprox.
	10:25	ES. 5 AULA UNIVERSIDAD <i>Lidia está en clase. Comienza a matar a su clase.</i>	36	Aula de Aztavares	Elche	Profesor Juan	-	20 minutos aprox.
	10:45	ES. 5 AULA UNIVERSIDAD <i>Lidia está en clase. Comienza a matar a su clase.</i>	40A y 40B y 40C	Aula de Aztavares	Elche	Profesor Juan	-	20 minutos aprox.
	11:05	ES. 5 AULA UNIVERSIDAD <i>Lidia está en clase. Comienza a matar a su clase.</i>	49	Aula de Aztavares	Elche	Profesor Juan	-	15 minutos aprox.
	11:15	ES. 5 AULA UNIVERSIDAD <i>Lidia está en clase. Comienza a matar a su clase.</i>	55	Aula de Aztavares	Elche	Profesor Juan	-	20 minutos aprox.
	11:35	ES. 5 AULA UNIVERSIDAD <i>Lidia está en clase. Comienza a matar a su clase.</i>	46A y 46B	Aula de Aztavares	Elche	Lidia	-	20 minutos aprox.
	11:55	ES. 5 AULA UNIVERSIDAD <i>Lidia está en clase. Comienza a matar a su clase.</i>	47	Aula de Aztavares	Elche	Maria	-	15 minutos aprox.
	12:10	ES. 5 AULA UNIVERSIDAD <i>Lidia está en clase. Comienza a matar a su clase.</i>	51	Aula de Aztavares	Elche	Pedro	-	15 minutos aprox.
	12:25	ES. 5 AULA UNIVERSIDAD <i>Lidia está en clase. Comienza a matar a su clase.</i>	56	Aula de Aztavares	Elche	Maria	-	20 minutos aprox.
	12:45	ES. 5 AULA UNIVERSIDAD <i>Lidia está en clase. Comienza a matar a su clase.</i>	57	Aula de Aztavares	Elche	Pedro	-	15 minutos aprox.
	13:00	ES. 5 AULA UNIVERSIDAD <i>Lidia está en clase. Comienza a matar a su clase.</i>	63	Aula de Aztavares	Elche	Maria	-	20 minutos aprox.
FIN DÍA DE RODAJE DEL 28 DE MARZO DE 2024								Total: 5 horas y 20 minutos

RODAJE DÍA 3 DE ABRIL								
FECHA	HORA	ESCENA	Nº PLANO	DECORADO	LOCALIZACIONES	PERSONAJES	PÁGINAS	DURACIÓN
Día 6 03/04	9:00	Preparación del equipo, revisar planificación, revisar material	-	Edificio Aztavares	Elche	-	-	2 horas
	11:00	ES. 5 AULA UNIVERSIDAD <i>Lidia está en clase. Comienza a matar a su clase.</i>	38	Edificio Aztavares	Elche	Carla	-	20 minutos aprox.
	11:20	ES. 5 AULA UNIVERSIDAD <i>Lidia está en clase. Comienza a matar a su clase.</i>	43	Edificio Aztavares	Elche	Carla	-	20 minutos aprox.
	11:40	ES. 5 AULA UNIVERSIDAD <i>Lidia está en clase. Comienza a matar a su clase.</i>	53	Edificio Aztavares	Elche	Lidia	-	20 minutos aprox.
	12:00	ES. 5 AULA UNIVERSIDAD <i>Lidia está en clase. Comienza a matar a su clase.</i>	54	Edificio Aztavares	Elche	Lidia	-	20 minutos aprox.
	12:20	ES. 5 AULA UNIVERSIDAD <i>Lidia está en clase. Comienza a matar a su clase.</i>	58	Edificio Aztavares	Elche	Lidia	-	30 minutos aprox.
	12:50	ES. 5 AULA UNIVERSIDAD <i>Lidia está en clase. Comienza a matar a su clase.</i>	59	Edificio Aztavares	Elche	Carla	-	20 minutos aprox.
	12:10	ES. 5 AULA UNIVERSIDAD <i>Lidia está en clase. Comienza a matar a su clase.</i>	61	Edificio Aztavares	Elche	Carla	-	30 minutos aprox.
	12:40	ES. 5 AULA UNIVERSIDAD <i>Lidia está en clase. Comienza a matar a su clase.</i>	60	Edificio Aztavares	Elche	Lidia	-	20 minutos aprox.
	13:00	ES. 5 AULA UNIVERSIDAD <i>Lidia está en clase. Comienza a matar a su clase.</i>	62	Edificio Aztavares	Elche	Lidia	-	15 minutos aprox.
	13:15	ES. 5 AULA UNIVERSIDAD <i>Lidia está en clase. Comienza a matar a su clase.</i>	64	Edificio Aztavares	Elche	Lidia	-	20 minutos aprox.
	13:35	ES. 5 AULA UNIVERSIDAD <i>Lidia está en clase. Comienza a matar a su clase.</i>	1	Edificio Aztavares	Elche	Lidia	-	15 minutos aprox.
	13:50	ES. 5 AULA UNIVERSIDAD <i>Lidia está en clase. Comienza a matar a su clase.</i>	3, 4A y 4B	Edificio Aztavares	Elche	Lidia	-	30 minutos aprox.
	14:20	ES. 5 AULA UNIVERSIDAD <i>Lidia está en clase. Comienza a matar a su clase.</i>	6	Edificio Aztavares	Elche	Lidia	-	15 minutos aprox.
	14:35	ES. 5 AULA UNIVERSIDAD <i>Lidia está en clase. Comienza a matar a su clase.</i>	2	Edificio Aztavares	Elche	Cuerpos muertos	-	15 minutos aprox.
FIN DÍA DE RODAJE DEL 3 DE ABRIL DE 2024								Total: 5 horas y 35 minutos

8.4 Guion técnico

ES. 1: CLASE UNIVERSIDAD, INT. -DÍA

Nº Plano	Tipo Plano	Ángulo	Movimiento cámara	Personaje	Acción	Comentarios
1	PD	Frontal	Fijo	Pies de Lidia	Respiraciones agitadas de Lidia	Se puede hacer un plano secuencia que lo muestre todo junto para ahorrar tiempo en el rodaje.
2	PD	Frontal	Fijos	Cuerpos muertos	Respiraciones	
3	PE	Frontal	Fijo	Lidia	Lidia mira sus manos ensangrentadas asustada	
4A	PMC	Frontal	Fijo	Lidia	Lidia mira sus manos ensangrentadas asustada	
5	PD	¾ escorzo	Fijo	Manos de Lidia		
4B	PMC	Frontal	Fijo	Lidia	Lidia mira sus manos ensangrentadas asustada	Todo este plano se alarga hasta que el ente habla y ella mira a su alrededor.
6	PD	Frontal	Fijo	Manos de Lidia	Lidia deja caer la pistola	

¿Hacer un plano detalle más? -> PG de la clase con travelling hacia la derecha

ES. 2: HABITACIÓN DE LIDIA, INT. -DÍA

Nº Plano	Tipo Plano	Ángulo	Movimiento cámara	Personaje	Acción	Comentarios
7A	PP o PM	Frontal	Fijo	Lidia	Se despierta asustada	probar con otro objetivo, para dar como efecto de agobio (go pro Cris?)
8	PP	$\frac{3}{4}$ escorzo desde el móvil	Fijo	Lidia	Apaga el despertador	
7B	PP o PM	Frontal	Fijo	Lidia	Lidia se sienta en la cama: "Otra vez ese maldito sueño"	no se levanta de la cama, todo desde ahí (?)
9	PMC	Frontal desde el armario	Fijo	Lidia	Abre el armario y busca qué ropa ponerse. El ente habla	probar con otro objetivo, para dar como efecto de agobio (go pro Cris?)


ES. 3: COCHE DE LIDIA, INT. -DÍA

Nº Plano	Tipo Plano	Ángulo	Movimiento cámara	Personaje	Acción	Comentarios
10A	PMC	Un pelín 3/4	Fijo	Lidia	Conduce mientras escucha música	
11	PD	Frontal	Fijo	-	Calle por la conduce Lidia	(no es especialmente necesario)
10B	PMC	Un pelín 3/4	Fijo	Lidia	Escucha los susurros del ente y habla con él.	Continuación hasta el final de la escena
12A	PE	Frontal	Fijo	Cuerpo atropellado	Lidia frena en seco al ver el cuerpo	Este plano se hará desde dentro del coche a modo POV
10C	PMC	¾ escorzo	Fijo	Lidia	Lidia se asusta y se mira las manos	
12B	PE	Frontal	Fijo	Carretera	Lidia vuelve a mirar el cuerpo pero ya no está.	
10D	PMC	Un pelín 3/4	Fijo	Lidia	Lidia se enfada con el ente. Escucha pitidos de coches fuera.	OJO: Lidia ya no tiene las manos ensangrentadas

					¡BASTA YA! ¡Déjame en paz de una vez!...	
--	--	--	--	--	--	--

ES. X FLASHBACK: AULA UNIVERSIDAD, INT. -DÍA

Nº Plano	Tipo Plano	Ángulo	Movimiento cámara	Personaje	Acción	Comentarios
13A	PMC	$\frac{3}{4}$	Fijo	Lidia	Lidia escribe en su ordenador	
14	PD	$\frac{3}{4}$ escorzo	Fijo	Pantalla del ordenador	Hay poca batería	
13B	PMC	3/4	Fijo	Lidia	Lidia bufa y se agacha para coger el cargador	
15	PD	3/4	Fijo	Mochila y mano de Lidia	Lidia busca en su mochila el cargador y saca una pistola	
16	PP	3/4	Fijo	Lidia	Lidia se sorprende al notar la pistola	Se puede probar un PPP
17	PMC	$\frac{3}{4}$	Fijo	Lidia	Lidia mira a su alrededor y se gira	

18	PMC	3/4	Fijo	Lidia	Lidia se gira y ve al ente. Le mira con enfado	Plano de espaldas
19	PE	Frontal	Fijo	Ente	En una esquina tieso	
Aquí me gustaría añadir como un compañero suyo le llama la atención de mala manera por mirar hacia atrás con enfado. Pero eso solo si da tiempo 😊						

ES. X FLASHBACK 2: MESAS DE PICNIC, INT. -DÍA

Nº Plano	Tipo Plano	Ángulo	Movimiento cámara	Personaje	Acción	Comentarios
20	PG	Frontal	Fijo	Grupo de amigos Lidia	Están hablando	
21	PM	$\frac{3}{4}$	Fijo	Pedro	Hablando	
22	PM	3/4	Fijo	María	Hablando	
23	PD	Frontal	Fijo	Gestos que hacen		
24A	PM-PP (zoom in)	$\frac{3}{4}$	Zoom in	Lidia	Está feliz y hablando, de repente se queda callada. Mirada pérdida.	

25A	PM	Frontal	Fijo	Pedro y María	Están hablando	POV de Lidia o desde un lado desde abajo mostrando un poco la mano de Lidia.
24B	PP	3/4	Fijo	Lidia	“Voy a matarlos a todos”	
25B	PM	Frontal	Fijo	Pedro y María	Miran a Lidia perplejos	POV de Lidia o desde un lado desde abajo mostrando mano.

ES. 4: AULA UNIVERSIDAD, INT. -DÍA

Nº Plano	Tipo Plano	Ángulo	Movimiento cámara	Personaje	Acción	Comentarios
26A	PMC	Frontal	Fijo	Lidia	Lidia está en clase con sus amigos, pero ella está ausente	
27	PMC	Frontal	Fijo	María	Hablando	
28	PMC	Frontal	Fijo	Pedro	Hablando	
26B	PMC	Frontal	Fijo	Lidia	Lidia ve entrar a al grupo de Carla	Se puede hacer un barrido con la cámara cuando Lidia mira

						hacia la puerta
29	PE - PA	Frontal	Secuencia	Carla y su amiga	Entran a clase hablando	La cámara se acerca rápidamente a la puerta antes de que entren del todo y luego sigue su camino hasta que miran a Lidia. También se graba la reacción de Lidia.
30A	PMC	Frontal	Fijo	María	¿Ya están otra vez?	
31A	PMC	Frontal	Fijo	Pedro	Les pegaba una somanta de palos...	
32A	PMC	Frontal	Fijo	Lidia	No, no, tranquilos. Da igual	
31B	PMC	Frontal	Fijo	Pedro	¿Pero cómo que da igual? Ser gilipollas no les da el derecho de meterse contigo.	
30B	PMC	Frontal	Fijo	María	Además que tenemos 21 años, ya son mayorcitos para dejar las tonterías a un lado.	
32B	PMC	Frontal	Fijo	Lidia	Si es que... No vale la pena.	

30C	PMC	Frontal	Fijo	María	Claro que lo vale. Esa imbécil siempre se sale con la suya, LIDIA. No es justo.	Justo entra el Profesor Juan y les corta la conversación, María mira hacia la puerta.
33	PG	Frontal	Panorámica corta	Profesor Juan	Buenos días, chicos.	Se ven a las espaldas de los actores.
34	PA	Frontal	Fijo	Profesor Juan	Id sentandoos, que empezamos en seguida	

ES. 5: AULA UNIVERSIDAD, INT. -DÍA

Nº Plano	Tipo Plano	Ángulo	Movimiento cámara	Personaje	Acción	Comentarios
35A	PMC	Frontal	Fijo	Lidia	Mira al profesor aburrida	
36	PM	Frontal	Fijo	Profesor Juan	Explica el temario a la clase	
37	PMC - PC	Frontal	Fijo	Lidia, María y Pedro	Cada uno hace una acción	Mirar el móvil, mirarse las manos, etc...
38	PMC - PC	Frontal	Fijo	Carla y su amiga	Hablan apuntando al ordenador de ropa	

39	PMC	Frontal	Fijo	Extra	Jugando con el ordenador	
40A	PML	Frontal	Fijo	Profesor Juan	Se da la vuelta y se apoya en la mesa. “Bueno, ¿al final cómo ha quedado la cosa? ¿Queréis hacer examen final o no?”	
41A	PG	Desde una esquina	Fijo	Clase entera	Suspiros. Hablan entre ellos.	
35B	PMC	Frontal	Fijo	Lidia	Suspira, ya cansada del tema.	
40B	PML	Frontal	Fijo	Profesor Juan	Ya sabéis que ambas opciones tienen sus cosas buenas y sus cosas malas. ... la posibilidad de optar a matrícula de honor, además de verme la cara por última vez.	
41B	PG	Desde una esquina	Fijo	Clase entera	Hablan entre ellos.	
42	PMC - PC	Frontal	Fijo	Lidia, María y Pedro	Hablan entre ellos.	

43	PMC	Frontal	Fijo	Carla	Pero eso es injusto. No puede dar dos...dar matrícula de honor en una de ellas.	Mientras Carla mira al profesor al decir su frase, se escuchan voces de fondo que le dan la razón, mientras otros le dicen que no.
44	PMC - PC	Frontal	Fijo	Los tres	Dices su diálogos, Lidia les sonríe	
45	PMC	Frontal	Fijo	María	Entiendo que haya gente que quiera la matrícula de honor, pero quitarte un examen final es mucho mejor.	
41C	PG	Desde una esquina	Fijo	Clase entera	Hablan entre ellos.	
46A	PP	Frontal	Fijo	Lidia	Mira a sus amigos como discuten con otros, molesta. El ente habla. “Déjame en paz, ¿quieres? No es el momento.”...	
47	PMC - C	Frontal	Fijo	Lidia y María	“¿Con quién hablas, LIDIA?”. Lidia le hace un gesto con la mano.	

