

Treball de Fi de Grau

Títol

Nébulo: creación y realización de un cortometraje de ficción original

Autoria

Anna Carbonell, Alejandra De Frutos, Guillem Obis, Georgina Ramos, Alex Salido

Professorat tutor

Miguel Ángel Martín Pascual

Grau

Comunicació Audiovisual	x
Periodisme	
Publicitat i Relacions Públiques	

Tipus de TFG

Projecte	x
Recerca	

Data

1 de juny de 2022	x
29 de juliol de 2022	

Full resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Català:	Nébulo: creació i realització d'un curtmetratge de ficció original		
Castellà:	Nébulo: creación y realización de un cortometraje de ficción original		
Anglès:	Nébulo: creation and production of an original fiction short film		
Autoria:	Anna Carbonell, Alejandra De Frutos, Guillem Obis, Georgina Ramos, Alex Salido		
Professorat tutor:	Miguel Ángel Martín Pascual		
Curs:	2021/22	Grau:	<input checked="" type="checkbox"/> Comunicació Audiovisual
			<input type="checkbox"/> Periodisme
			<input type="checkbox"/> Publicitat i Relacions Públiques

Paraules clau (mínim 3)

Català:	Curtmetratge, Producció, Cinema, Postproducció, Projecte
Castellà:	Cortometraje, Producción, Cine, Postproducción, Proyecto
Anglès:	Shortfilm, Production, Cinema, Postproduction, Project

Resum del Treball Fi de Grau (extensió màxima 100 paraules)

Català:	El nostre Treball de Fi de Grau consisteix en tot el procés de creació d'un curtmetratge de ficció completament original. Aquest inclou des de la creació del guió fins a l'estrena del curtmetratge. En el treball doncs, es poden apreciar tots els documents realitzats per poder-lo dur a terme així com un quadern de bitàcola sobre els passos, tràmits i altres esdeveniments tot amb explicacions de la terminologia que s'ha aplicat i après prèviament durant el conjunt del grau universitari.
Castellà:	Nuestro Trabajo de Fin de Grado consiste en todo el proceso de creación de un cortometraje de ficción completamente original. Éste incluye desde la creación del guion hasta el estreno del cortometraje. En el trabajo pues, se pueden apreciar todos los documentos realizados para poder llevarlo a cabo, así como un cuaderno de bitácora sobre los pasos, trámites y otros eventos, todo con explicaciones de la terminología que se ha aplicado y aprendido previamente durante el conjunto del grado universitario.
Anglès:	Our Final Degree Project consists of the entire process of creating a completely original short fiction film. This includes everything from the creation of the script to the release of the short film. In the work you can see all the documents made to be able to carry it out as well as a logbook on the steps, procedures and other events, all with explanations of the terminology that has been applied and learned previously during the set of the university degree.

NEBLINA

UN CORTOMETRAJE DE ANNA CARBONELL, ALEJANDRA DE FRUTOS,
GUILLÉM OBIS, GEORGINA RAMOS Y ALEX SALIDO

The background of the poster is a dark, moody forest at night or in low light. A bright, glowing light source, possibly the moon or a fire, is visible through the trees in the center, casting long shadows and illuminating the surrounding foliage. The overall color palette is dominated by blues and blacks, with the light source providing a stark contrast.

TRABAJO DE FINAL DE GRADO

GRADO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL - CURSO 2021-22
UNIVERSITAT AUTÒNOMA DE BARCELONA

NEBLICO

Trabajo Final de Grado

Universitat Autònoma de Barcelona
Grado en Comunicación Audiovisual

Curso 2021-22

Tutor: Miguel Ángel Martín Pascual

Anna Carbonell: 1532535

Alejandra De Frutos: 1531345

Guillem Obis: 1526624

Georgina Ramos: 1531752

Alex Salido: 1531379

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	5
INTRODUCCIÓN A LA TRAMA.....	5
El género de la distopía.....	6
Inspiraciones.....	7
OBJETIVOS.....	13
METODOLOGÍA.....	15
PREPRODUCCIÓN.....	15
Guion.....	15
Dirección.....	50
Producción.....	59
Dirección de Fotografía.....	61
Dirección de Arte.....	73
PRODUCCIÓN Y RODAJE.....	83
Dirección y Dirección de fotografía.....	83
Dirección de Actores.....	112
Producción.....	120
Dirección de arte.....	156
POSTPRODUCCIÓN.....	170
Montaje.....	170
Dirección, Dirección de Fotografía y Etalonaje.....	175
PLAN DE COMUNICACIÓN.....	187
Manual de Marca de <i>Nébulo</i>	189
DISTRIBUCIÓN.....	215
CONCLUSIONES INDIVIDUALES.....	217
ANNA CARBONELL.....	217
ALEJANDRA DE FRUTOS.....	219
GUILLEM OBIS.....	221
GEORGINA RAMOS.....	223
ALEX SALIDO.....	224
WEBGRAFIA.....	225
REFERENCIAS.....	225
IMÁGENES.....	228
ANEXO 1: DOCUMENTOS DE GUIÓN.....	238
PRIMERA VERSIÓN DEL GUIÓN.....	238
SEGUNDA VERSIÓN DEL GUIÓN.....	261

TERCERA VERSIÓN DEL GUIO.....	294
ANEXO 2: DOCUMENTOS DE DIRECCIÓN.....	324
GUIÓN DESGLOSADO.....	324
GUIÓN TÉCNICO.....	345
ANEXO 3: DOCUMENTOS DE DIRECCIÓN DE ARTE.....	397
BOCETOS DE VESTUARIO.....	397
ANEXO 4: TRÁILER	

Queremos agradecer y dedicar este Trabajo Final de Grado a nuestro tutor, Miguel Ángel, que ha pasado noches en vela sufriendo por nosotros. A nuestros seres queridos, que no dudaron en dar su granito de arena para que esto se hiciera realidad. A nuestro equipo técnico, que decidieron embarcarse con nosotros sin conocernos y aguantar un rodaje de 14 horas, jabalíes y todo tipo de retos. Gracias a todos aquellos que cuando nosotros no veíamos el final, ellos encendían la luz. Y finalmente gracias al propio trabajo por unir a cinco personas para que volvieran a creer en su potencial y en ellos mismos.

INTRODUCCIÓN

El proyecto de *Nébulo* surgió desde el afán de los 5 miembros del grupo por finalizar la carrera de Comunicación Audiovisual con un rodaje lo más profesional posible. A pesar de que cada uno de los miembros goza del arte cinematográfico desde una perspectiva diferente, todos coinciden en querer culminar sus estudios con un trabajo, no sólo escrito, sino también audiovisual y que puedan utilizar como carta de presentación de cara a entrar al mundo laboral.

Pretendemos que *Nébulo* sea una referencia a nuestros primeros pasos como profesionales del sector; es por ello por lo que se han realizado todos los procesos del proyecto, contando desde la preproducción hasta la postproducción del proyecto. Ya que nuestras necesidades técnicas y narrativas excedían la capacidad monetaria de la que disponíamos, incluimos también una campaña de promoción para poder completar el *Verkami*, llamado así el *crowdfunding*¹ realizado por el nombre de la empresa que lo administró, y así poder alcanzar los estándares de calidad adecuados.

INTRODUCCIÓN A LA TRAMA

En cuanto al cortometraje, *Nébulo* tiene lugar en una distopía ambientada en los años 80 en la remota isla de Kukurbo. En ella, desde hace generaciones, ocurre un extraño fenómeno que ha influido tanto a la sociedad como a sus costumbres. El fenómeno se trata de una niebla letal para los seres humanos que aparece cada noche a partir de una hora concreta, que ha obligado a los habitantes de Kukurbo a incorporar un toque de queda nocturno y aislarse para evitar entrar en contacto con ella. Tanto los medios de comunicación locales como las propias figuras que ejercen de autoridad en Kukurbo, tienen a la orden del día este hecho, recordándoles constantemente el peligro mortal que supone la niebla.

¹ **Crowdfunding:** Forma de financiación colectiva mediante la participación de muchas personas en algún proyecto empresarial a cambio de algún tipo de retribución o compensación (Diccionario Panhispánico del español jurídico et al., 2020)

Respecto a la trama en sí, *Nébulo* presenta un mundo donde la noche está prohibida y quedarse en el exterior cuando esta aparece es una muerte asegurada. El cortometraje inicia con Adam, el protagonista, y la extraña situación en la que se encuentra. El joven despierta pasado el ocaso en medio de un bosque, sin recuerdos de cómo ha llegado allí y con un cadáver a su lado. Sería pues, un cortometraje que empieza *in media res*.² A pesar de sus intentos por escapar y llegar a un sitio para poder resguardarse de la niebla, acaba siendo rodeado por ella. Para su sorpresa, la niebla no causa ningún efecto en Adam, cosa que le deja totalmente sorprendido y acaba vagando por el bosque en busca de civilización.

Tras dicha introducción, Adam acabará por encontrarse en una urbanización protegida y cuyos vecinos deambulan con tranquilidad a pesar de ser de noche. La curiosidad empuja al protagonista a entrar a una lujosa y variopinta casa donde se reúne gente extraña vestida con elegantes prendas y que portan un antifaz. Sin saberlo, Adam se verá envuelto en una trama donde se le revelará la verdad tras la falsa niebla que rodea Kukurbo y los culpables de la manipulación durante generaciones para controlar a los habitantes de la isla y poder utilizar la noche como su “patio de juegos privado”.

EL GÉNERO DE LA DISTOPÍA

El término “distopía” hace referencia a las sociedades o mundos imaginarios cuyo control se rige por un poder totalitario. Las distopías pueden recrearse en mundos ambientados en el pasado, presente o futuro y suelen estar influenciados por una ideología concreta.

Cada autor puede inventar las vertientes o cambios que desee para crear su distopía, desde realizar cambios concretos en la línea histórica que hubiesen llevado a futuros alternativos (por ejemplo, que Alemania hubiese ganado la Segunda Guerra Mundial) o incluso hacer paralelismos ficticios con eventos reales que han sucedido (por

² ***In media res***: En pleno asunto, en plena acción RAE (s. f.-a).

ejemplo, cambiar la institución de “Iglesia” e inventar una organización que la encarne).

Según la RAE, las distopías son lo siguiente:

Representación ficticia de una sociedad futura de características negativas causantes de la alienación humana (RAE, 2021)

De hecho, el término “distopía” simboliza lo opuesto a “utopía”, que sería una representación imaginativa de un mundo o sociedad cuyas características serían favorecedoras al ser humano.

INSPIRACIONES

Para idear el mundo de *Nébulo* y la trama que lo envuelve, el equipo de guion ha tomado referencia de varias obras, tanto literarias como audiovisuales, para poder confeccionar el mundo distópico que abarca el cortometraje. Aun así, no solo los guionistas han hecho uso de éstas, pues todos los departamentos han bebido de las mismas para crear la estética. Esto se debe a que este cortometraje sería un producto de género, no de autor. Para ello, se explica la diferencia en los siguientes párrafos.

El **cine de género** son todas aquellas películas que siguen unos convencionalismos típicos de un género de cine: terror, distópico, drama, romántico, etc. A pesar de las evidentes características de cada creador audiovisual, no se encapsula como una película del director en cuestión, sino un filme por ejemplo de terror. Esto se diferencia del **cine de autor**, aquellos contenidos los cuales no encajan en unas convenciones cerradas y todos ellos se relacionan por unas características concretas únicas del creador que las dirige. *Nébulo* es cine distópico, es un género y sigue consciente o inconscientemente convencionalismos de dicho género. Por ello, las referencias son importantes. A continuación, se presentan algunas de las obras que han servido de inspiración:

The mist (1980) Stephen King

Sinopsis: Stephen King muestra un mundo donde una espesa niebla empieza a propagarse por la ciudad de Bridgton. Los habitantes descubrirán que en el interior de la niebla aparecen criaturas monstruosas que atacan a cualquiera que se vea rodeado por ella.

Por qué es una inspiración: La niebla es uno de los principales referentes a la hora de crear el mundo de *Nébulo*, concretamente, el misterioso fenómeno de una niebla que aparece y la capacidad mortífera que esta conlleva. Es por ello que es innegable unir ambas obras, pues *Nébulo* bebe directamente de ésta. A pesar de mencionar el libro, también se tiene en cuenta el filme de cara al trabajo.

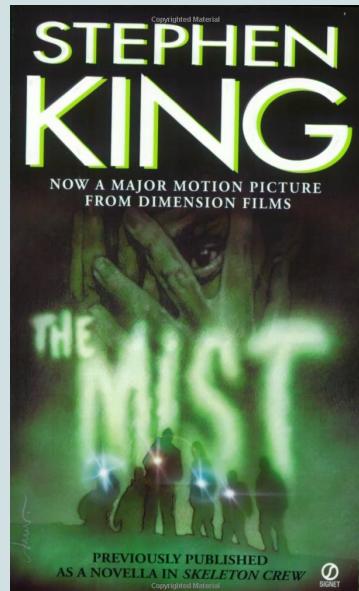


Figura 1: Portada del libro *The mist* (Portada de *The mist*, s. f.)

1984 (1948) George Orwell

Sinopsis: En 1984 Londres es controlado por un gobierno totalitario a través de la Policía del Pensamiento, quienes controlan todos y cada uno de los aspectos de la vida de los ciudadanos, ya que pueden leer sus mentes. El control de dicha sociedad recae en El Gran Hermano, quien todo lo controla (AhoraQuéLeo y La Sexta, 2020).

Por qué es una inspiración: Lo que más ha llamado la atención es la capacidad de un pequeño sector de la población para controlarlos a todos. Los misterios y verdades se concentran en un escaso número de personas, mientras que el habitante promedio se dedica a acatar las normas y vivir en la ignorancia.

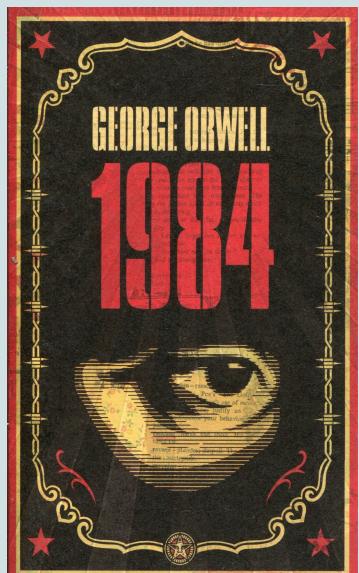


Figura 2: Portada del libro 1984 (Portada de 1984, s. f.)

Saga *Mistborn* (2006 - 2008)

Brandon Sanderson

Sinopsis: La saga de Brandon Sanderson presenta un mundo de fantasía donde gran parte de su población vive esclavizada bajo la temible dictadura del Lord Legislador, un poderoso mago que lo habita desde hace miles de años. Por las noches, una densa niebla recorre la ciudad de Luthadel, la capital del dominio del Lord Legislador. Los habitantes han adaptado sus costumbres para permanecer ocultos por miedo a la niebla, ya que es entonces cuando los asesinos conocidos como “Nacidos de la Bruma” salen a las calles.

Por qué es una inspiración: En este caso la niebla no es un fenómeno que aparezca de repente, como en el caso de *The mist* de Stephen King, sino que es un fenómeno que lleva presente en dicho mundo desde hace mucho tiempo. De esta saga la inspiración principal ha sido la forma en que una sociedad entera se adapta a un fenómeno que aparece siempre en un momento concreto y cómo puede moldear las costumbres y creencias de sus habitantes.



Figura 3: Conjunto de portadas de los libros de la Saga *Mistborn* (Conjunto portadas de *Mistborn*, s. f.)

I, robot (1950)

Isaac Asimov

Sinopsis: En esta obra de Isaac Asimov se presenta un futuro distópico ambientado en el año 2035, donde los robots inteligentes realizan todo tipo de labores para el ser humano. Se llega a confiar ciegamente en ellos para labores de verdadera importancia debido a que los robots se rigen por las Tres Leyes de la Robótica, que protege al ser humano de cualquier tipo de daño que estos puedan causar.

Por qué es una inspiración: Los robots y la forma en la que son usados para servir a los humanos fue una de las principales fuentes de inspiración para crear los *nébulos*; sirvientes sin sentimientos que se someten a los deseos de su propietario.

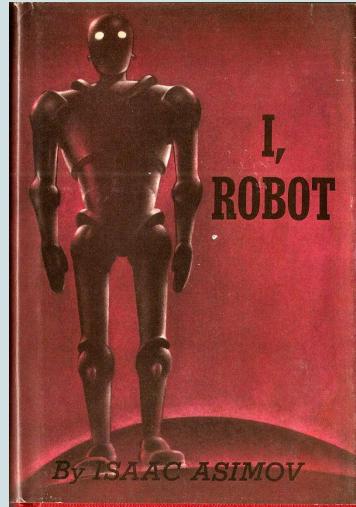


Figura 4: Portada del libro *I, Robot* (Portada de *I, Robot*, 1950)

Foundation (1951 - 1992)

Isaac Asimov

Sinopsis: La trilogía adentra en una distopía ambientada en un futuro muy lejano, donde la humanidad se ha extendido por toda la galaxia y ha creado el Imperio Galáctico, a través del cual lo controlan todo. La obra se centra en la evolución de dicho gobierno, pasando por su corrupción y posteriormente su caída, dando paso al nuevo estado galáctico conocido como "Fundación", destinado a dominar toda la galaxia (*FUNDACIÓN*, s. f.)

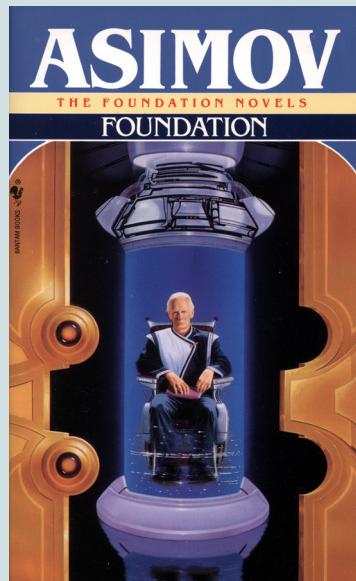


Figura 5: Portada de *Foundation* (Portada de *Foundation*, 2011)

Por qué es una inspiración: Fundación es una de las obras más importantes del género distópico, es por ello que ha sido una inspiración de forma indirecta. De ella se ha adquirido la forma en la que un gobierno totalitario, por muy poderoso e importante que sea, puede acabar destruido bajo su propia dictadura si no ejerce de forma correcta su función.

Fahrenheit 451 (1953)

Ray Bradbury

Sinopsis: En un futuro distópico, el gobierno crea una organización de bomberos cuya misión consiste en la quema de todo tipo de libros o material informativo. Este hecho se debe a que en el país donde se desarrolla la historia, leer está totalmente prohibido.

Por qué es una inspiración: La obra de Ray Bradbury muestra cómo es posible contener a una población en el engaño siempre y cuando se les mantenga en la ignorancia. Se usa dicha premisa para explicar la sociedad de Kukurbo en *Nébulo* y cómo los Privilegiados consiguen engañar a la población de la isla a través de los canales de comunicación e información principales.

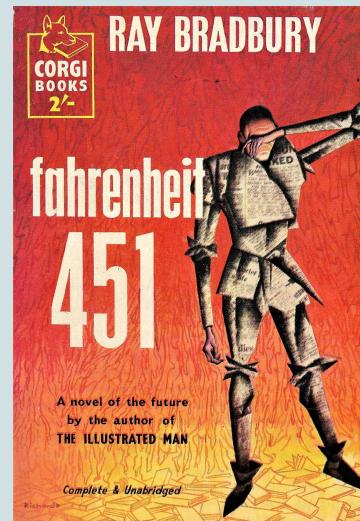


Figura 6: Portada del libro *Fahrenheit 451* (Richards, s. f.)

The Handmaid's Tale (1985)

Margaret Atwood

Sinopsis: Tras una guerra civil en Estados Unidos, un grupo religioso implementa un sistema totalitario que sigue las órdenes del versículo bíblico bajo el nombre de República Gilead. En dicha sociedad se agrupa y divide a los habitantes en diferentes escalones sociales. Debido a un misterioso fenómeno, los índices de natalidad en todo el mundo caen hasta números ínfimos, siendo ahora una prioridad a nivel mundial. Las mujeres que aún pueden dar a luz son convertidas en criadas y sometidas a engendrar hijos por obligación. Bajo dicha sociedad, empezará a

crearse una Resistencia que luche contra el sistema totalitarista implementado (Ortiz, 2021).

Por qué es una inspiración: La forma en que se crea y organiza la Resistencia en esta obra fue una clara inspiración a la hora de crear la de Kukurbo, quienes luchan por desmantelar a los Privilegiados y la falsa niebla que utilizan para controlar a la población.

De este contenido también se encuentra una serie de televisión disponible en *Prime Video* aunque es originalmente una serie creada por la plataforma estadounidense *Hulu*.

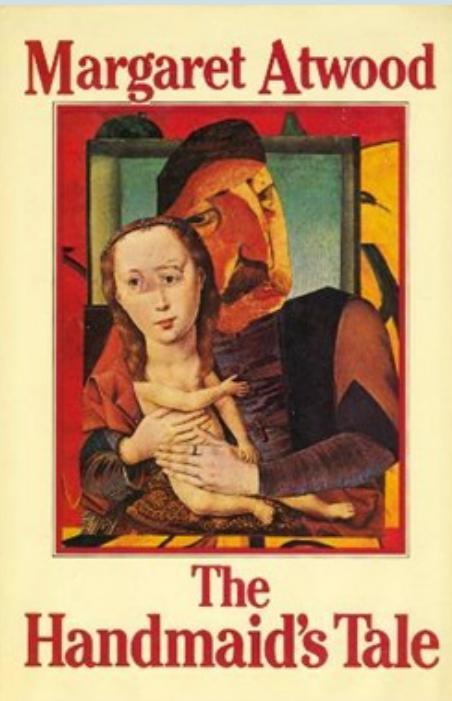


Figura 7: Portada original del libro *The Handmaid's Tale* (Portada de *The HandMaid's Tale*, s. f.)



Figura 8: Portada de la serie de TV de *The Handmaid's Tale* (Portada Promocional de la Serie *The HandMaid's Tale*, s. f.)

OBJETIVOS

Como ya se ha dicho con anterioridad, uno de los objetivos primordiales por los cuales el equipo se ha implicado tanto en el proyecto de *Nébulo* es para poder utilizarlo como carta de presentación de cara al mundo laboral.

Según la base de datos de la INE (Instituto Nacional de Estadística) (s.f), en el primer trimestre de 2022 la tasa de paro en la franja de edad de los 16 a los 19 años es del 46,43% y la de la franja de edad de los 20 a los 24 años es del 26,76%. Es un número menor respecto al primer trimestre del pasado 2021, pero aún así sigue duplicando los porcentajes de las tasas en las franjas de mayor edad. Esto se puede observar en el gráfico de elaboración propia, hecho a través de la información del INE, concretamente la figura 9 que hay a continuación.

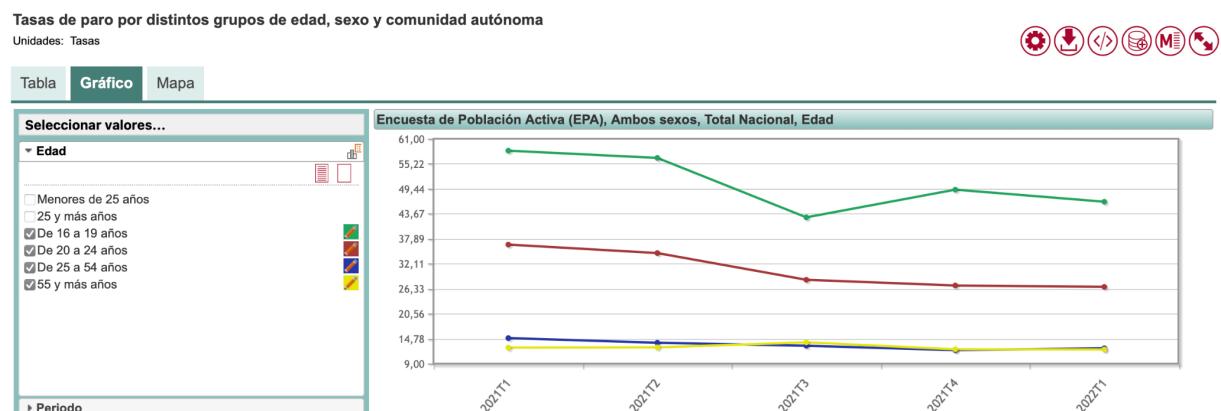


Figura 9: Tabla de las tasas del paro por distintos grupos de edad el último 2021 y el primer trimestre del 2022.
Elaboración propia hecho a partir de datos de la INE (s.f)

Si se tiene en cuenta estos datos, es normal también un posible alarmismo dentro de las partes más jóvenes de la sociedad. Crea una motivación para querer estar lo más preparados posibles para entrar al mercado laboral. Así pues, *Nébulo* forma parte del currículum de los integrantes del grupo, y es una pequeña carta de presentación práctica de sus capacidades.

En segundo lugar, la idea es promocionar el cortometraje a través de diferentes concursos. Con dicho movimiento se conseguiría promover la marca de *Nébulo* y a la vez promocionar nuestra participación en el proyecto. Esto se relaciona de nuevo con oportunidades laborales, pero también es por un motivo personal. El cortometraje es el resultado del Trabajo Final de Grado, es decir, no se evalúa como tal. Qué mejor que un público para que lo haga y no se quede guardado en un cajón.

En tercer lugar, hacer un trabajo de proyecto requiere poner en práctica todo aquello aprendido, y la mejor forma de hacerlo es en un contexto real con imprevistos reales. Por este motivo no hay un *Presupuesto imaginario* y un *Presupuesto real*, puesto que realmente se ha hecho una inversión de dinero en alquiler de material. La única cosa obtenida de forma gratuita es la mano de obra, aunque por contra se le cubrieron las dietas y transporte.

Por último, uno de los objetivos más ambiciosos sería el de tener un proyecto el cual poder vender a diversas productoras. Se daría por cumplido dicho objetivo tanto si deciden comprar la idea de *Nébulo* y realizar una adaptación (ya sea en cortometraje, largometraje o serie) o si deciden invertir en la idea para que se realice el proyecto de nuevo pero esta vez con más tiempo y recursos.

METODOLOGÍA

PREPRODUCCIÓN

GUION

El departamento de guión es el primero en empezar, pues es quién presenta al resto del equipo la idea sobre la cual se trabajará. En primera instancia define el proyecto para poder crear unas bases sólidas y materializar el cortometraje.

Se deben definir los puntos que formarán parte de la Biblia para poder exponer la idea de cortometraje y presentarlo ante posibles interesados e inversores. Para definir de la forma más completa la idea de *Nébulo* se consulta a Meléndez, (n.d) y estos son los aspectos para determinar:

Presentación del proyecto

Nébulo se presenta como un cortometraje de ficción con un contexto distópico que busca realizar una crítica social y política. Asimismo, es un proyecto con gran adaptabilidad en cuanto a formatos y soportes. De esta manera se busca crear un producto atractivo para un público joven y con un toque innovador para mostrar una crítica social adaptada a un mundo distópico con situaciones variopintas.

Tagline

El *claim* del cortometraje de *Nébulo*, trabajado desde el departamento de Guion y el de Promoción, busca englobar el conjunto de la pieza con una única frase. Un *tagline* consiste en un lema o texto breve que engloba la totalidad de un producto y ayuda a conceptualizarlo. Es común la connotación dramática ante este tipo de frases para ayudar a crear expectación en el público objetivo y vender el proyecto a personas interesadas en el mismo.

Desde el equipo de *Nébulo*, se busca crear un concepto que gire en torno a la niebla, un factor ciertamente relevante en el argumento y el hilo narrativo de la historia. Asimismo, se busca provocar cierto interés del público realizando una proposición directa para conseguir llamar la atención del target y hacerlo partícipe del mundo distópico creado. Por esta razón el *tagline* escogido finalmente es:

Adéntrate en la niebla

Logline

Adam descubre unas fiestas nocturnas organizadas por los Privilegiados que engañan al resto de ciudadanos imponiendo la idea de una niebla nocturna mortal. Se verá inmerso en la lucha junto a la resistencia para desenmascarar esta organización.

Sinopsis

Nébulo es un cortometraje de suspense que se contextualiza en una distopía social y política dentro de la ciudad de Kukurbo. En esta realidad existe una niebla mortal que aparece por las noches y provoca el confinamiento nocturno de la población.

Repentinamente un joven llamado Adam despierta en medio de un bosque con un cadáver tumbado a su lado. En ese momento se da cuenta de que faltan segundos para el inicio de la niebla y en su intento por escapar descubre que realmente ésta no es mortal. En su aventura se adentra en una mansión en la que se está celebrando una fiesta ilegal con gran variedad de personalidades famosas, los Privilegiados, siendo atendidos por un conjunto de sirvientes sin sentimientos y con unos extraños tatuajes de códigos de barras, los *Nébulos*.

Adam intenta pasar desapercibido entre los Privilegiados para que no descubran su verdadera identidad cuando encuentra a su madre, desaparecida desde hace años, entre los *Nébulos*. Junto a ella, un joven infiltrado (Oak) revela su tapadera y se

descubre como un soldado de la resistencia. Adam se alía con el joven Oak y lo conduce a su base.

En el camino hacia la resistencia se descubre como Adam lleva el mismo tatuaje que el resto de *Nébulos* mientras sigue a Oak hacia la base de la resistencia.

Formato y Género

Dicho proyecto está pensado para tener una duración de 30 minutos aproximadamente. Es por esta razón que se puede considerar dentro del formato de cortometraje. Los cortometrajes son producciones audiovisuales que pueden durar entre 1 minuto y 30 minutos, dependiendo del contenido.

Nébulo es un producto audiovisual de ficción, en un mundo distópico cuyo género bebe principalmente del **suspense**, pero también se nutre de la **ciencia ficción y la acción**.

Como se ha explicado anteriormente, una distopía es una sociedad imaginaria que se encuentra bajo un poder totalitario o una ideología determinada. En este caso, el cortometraje de *Nébulo* se contextualiza dentro de Kukurbo, una ciudad controlada por los Privilegiados y en la que se ha impuesto un confinamiento nocturno debido a una supuesta niebla mortal.

La aparición de estímulos constantes a lo largo de todo el hilo narrativo, junto a las aventuras en las que se embarca Adam, el protagonista, ayudan a enmarcar este cortometraje dentro del género de la acción. La trama e incertidumbre bajo la que el protagonista va descubriendo la verdad y como se lo muestra paulatinamente al espectador refuerza el género de suspense. Finalmente, la figura de los *Nébulo*, como individuos sin sentimientos que han sido modificados a raíz de la lobotomización e inventos científicos acaban de bautizar a dicho cortometraje dentro de la ciencia ficción.

A su vez, también recibe influencias de otros materiales audiovisuales y obras literarias como la adaptación cinematográfica de *Los Juegos del Hambre*, el largometraje *La Niebla* (2007) de Derek Darabont y las obras literarias de Isaac Asimov.

Target/Público

El *target* o público objetivo es el grupo de consumidores con características y deseos comunes que son afines a los servicios o productos que ofrece una marca. El estudio del target de *Nébulo* se ha realizado cogiendo como base el tipo de espectadores de otros productos audiovisuales de formato y género similar, como puede ser el caso de *Los Juegos del Hambre* o *Divergente*. Pese a que ambas piezas pueden encajar con todo tipo de públicos, el éxito entre los adolescentes y un público joven es palpable.

Por ello, consideramos que *Nébulo* está dirigido principalmente a un público joven, entre **15 y 35 años**. Al tratarse de una serie en español, se busca a personas de habla hispana.

La duración de la pieza también condiciona el tipo de espectador al que nos dirigimos y es que, en este caso, el *target* debe mostrar interés por consumir productos audiovisuales de corta duración, debido al formato de *Nébulo*.

Además, el público debe ser consumidor de productos audiovisuales comerciales, ya que las características propias de cortometraje se ven representadas con los cánones propios del cine *hollywoodiense*. Por consiguiente, se dirige a **amantes de la ficción y el suspense**, de la acción y de la representación de realidades alternativas y distopías sociales.

Se busca remover la conciencia de los espectadores por lo que el *target* debe ser inquieto y mostrar interés por los movimientos sociales y la lucha contra la discriminación y sus variantes. El origen de éste será principalmente humilde para conseguir una mayor empatía entre el público y el protagonista del cortometraje.

Mundo y espacios

El mundo en el que transcurre el cortometraje es Kukurbo. Este planeta es muy similar a La Tierra en la que habitan los humanos en la actualidad, la principal diferencia reside en la existencia de la niebla mortal que aparece diariamente y que confina a la población durante las noches. Además, existe una notable desigualdad entre clases, por lo que no existe la clase media y la sociedad se divide entre personas poderosas y personas de bajo poder adquisitivo (hecho que se refleja en sus costumbres, casas y vestimenta).

El cortometraje se divide en dos espacios principalmente: el bosque y la mansión.

El bosque es la localización en la que Adam despierta y por la que huye para evitar morir por la niebla. Esta localización denota misterio, incertidumbre y terror, reflejando los sentimientos que padece en esos instantes el protagonista. Es un lugar oscuro y lúgubre y que desorienta tanto al protagonista como al espectador.

La mansión es un edificio de amplias dimensiones y lujo. Con decoración minimalista demuestra con pocos detalles el gusto y el poder adquisitivo de las personas que frecuentan este espacio. Los detalles y los personajes que formarán parte de la mansión crean un clima oscuro que ayuda a reforzar el mensaje de manipulación de los privilegiados hacia el resto de los habitantes.

Además de estos dos espacios de vital importancia en el cortometraje también se registra una localización adicional que ayuda a contextualizar el argumento y a acabar de dar sentido al guion. Esta sería los pasillos por los que Adam y Oak deciden escapar para llegar juntos a la resistencia. Esta localización concluye el cortometraje y ayuda a descubrir la posible verdadera identidad del protagonista.

Para contextualizar la niebla, se usa un fragmento de audio del noticiero nocturno de la radio de Kukurbo, donde un presentador pone en situación al espectador del cortometraje.

Dramatis Personae

Adam (27 años, alto, delgado)

Es el protagonista de la historia y un habitante de la isla de Kukurbo de nacimiento. Perteneces a la clase baja de la sociedad y desde muy temprana edad ha aprendido a ser independiente. Adam perdió a su madre con 10 años debido a la niebla mortífera y eso le marcó para siempre. Es una buena persona que intenta ser justo y amable con todo el mundo. También es muy curioso y actúa sin pensar en muchas ocasiones, lo que le llevará a encontrarse en situaciones realmente complicadas.

Derek (42 años, con rasgos faciales fríos)

Es el antagonista de la historia y uno de los fundadores de los Privilegiados. Derek encarna a la minuciosa planificación que ha supuesto el engaño de la niebla para todos los habitantes de Kukurbo además de la baja moralidad que todos los Privilegiados muestran hacia los *nébulos*. Es un hombre de poder y con una gran reputación, por eso el resto de Privilegiados lo respetan y obedecen. Sus grandes ideas revolucionarias han contribuido en gran forma en la creación de la sociedad de Kukurbo y en el control de la clase baja.

Oak (20 años, atractivo)

Oak es un joven realmente impulsivo y con grandes ansías de justicia. Es el aliado del protagonista al adentrarse en el mundo de los Privilegiados (la fiesta nocturna). Oak se encargará de abrir los ojos de Adam y demostrarle la verdadera maldad de los Privilegiados. Será aquél que responda todas las preguntas de Adam y le ayude a pasar desapercibido entre la sociedad nocturna.

Personajes Secundarios

Laura (52 años, pelo largo, atractiva y delgada)

Es la madre de Adam. Desapareció repentinamente una noche cuando Adam tenía apenas 10 años. A pesar de que se realizó una búsqueda de la desaparecida, acabó por determinarse que la mujer murió por la niebla mortífera. A pesar de ello, nunca se encontró su cuerpo (cosa que desde siempre ha molestado a Adam). Era una mujer alegre y optimista que quería a Adam por encima de todo. En el reencuentro Laura se ha convertido en un ser sin sentimientos ni voluntad que únicamente reacciona a las órdenes de los Privilegiados.

Keira (18-22 años, con constitución fuerte)

Keira es una de las integrantes más jóvenes de los Privilegiados. Tiene un carácter muy áspero y una gran seguridad en sí misma. No guarda los modales y suele ser bastante desagradable con las personas que pertenecen a las clases sociales bajas. Pese a ello, conoce las reglas del mundo de los Privilegiados y guarda un gran respeto a la figura de Derek, a quien ve como un referente.

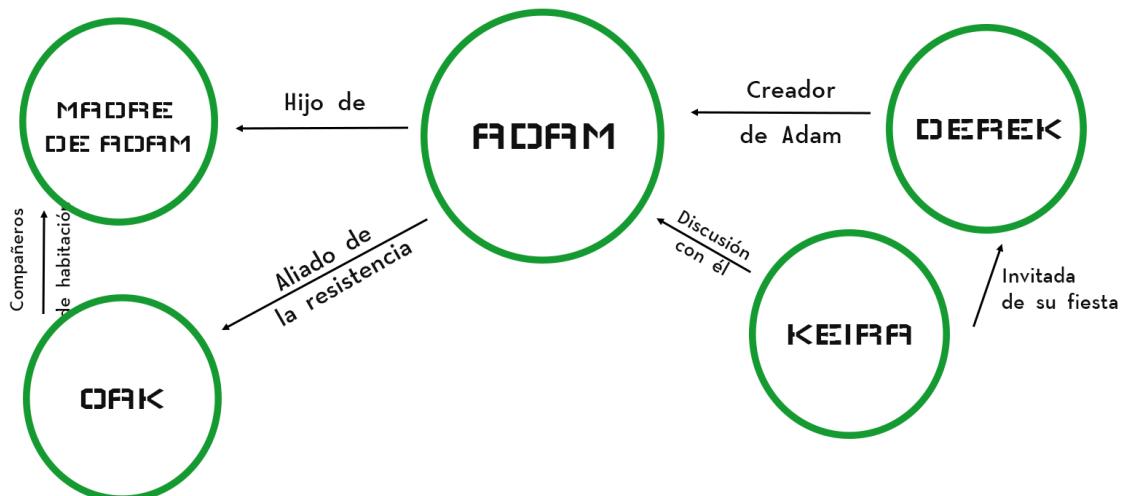


Figura 10: Esquema de la relación entre los personajes. Elaboración propia.

Tratamiento

ESC. 1 INT. PLATÓ- NOCHE

ESC. 1

Una presentadora de noticias habla acerca de la predicción temporal de la niebla de esta semana y recomienda a los habitantes de Kukurbo permanecer confinados durante la noche para prevenir posibles accidentes. Empieza a sonar una sirena de fondo.

ESC. 2 EXT. BOSQUE - NOCHE

ESC. 2

Adam (27 años, alto, delgado, moreno) se despierta de golpe en medio del bosque. Analiza su entorno y descubre que a su lado yace un hombre estirado. Se asusta y retrocede unos cuantos pasos con las manos temblando. Desde la distancia le grita al hombre, pero éste no responde.

Tras un par de intentos por llamar su atención decide acercarse. Sacude el cuerpo y le golpea levemente la cara para intentar despertarlo. Adam se estremece al comprobar que el cuerpo tiene un fuerte golpe en el cráneo. Suelta el cuerpo asustado al darse cuenta que ya está muerto. Adam se tira al suelo, se arrastra hacia atrás y maldice nervioso.

A causa de sus sacudidas anteriores una tarjeta de identificación del bolsillo de la chaqueta del cadáver cae al suelo. Adam recoge la tarjeta para poder descubrir su identidad. En ella únicamente aparece un número y un código de barras, con un papel envuelto con el texto: "En la noche del cerdo el carnicero se lame los dedos".

ESC. 3 EXT. BOSQUE - NOCHE**ESC. 3**

El sonido de la sirena saca a Adam de sus pensamientos. Trata de levantarse rápidamente y se gira para descubrir cómo una manta de niebla se acerca a él por el bosque y empieza a correr en su contra. Va esquivando diferentes obstáculos. Cuando la niebla empieza a pisarle los talones intenta quitarse la camiseta mientras corre. A causa de ello, Adam tropieza y cae al suelo. Utiliza la camiseta para intentar taparse la boca y la nariz mientras la niebla la envuelve. Adam intenta respirar entre llantos y sollozos. Adam empieza a toser fuertemente cuando aspira la niebla. Entre llantos y tosidos, suelta la camiseta y simplemente se da por vencido. Tras unos segundos, al ver que nada ocurre, Adam empieza a incorporarse perplejo.

Examina su cuerpo extrañado. Perdido en sus pensamientos, Adam divaga por el bosque sin acabar de entender la situación y sin un rumbo fijo.

ESC. 4 EXT. PUERTA DEL EDIFICIO - NOCHE**ESC. 4**

Un ruido a la distancia llama la atención de Adam, quien aún sigue perdido y vagando por el bosque. Ve una gran mansión con un HOMBRE DE SEGURIDAD (30 años, alto, fornido) en la entrada. Se esconde en unos matorrales. Escucha a una pareja que se dirige hacia él. La pareja se acerca a la entrada donde se encuentra el guardia de seguridad y le muestran unas tarjetas exactamente iguales a la que guardaba el cadáver. Tras comprobar el carnet y una breve conversación les deja entrar. Adam busca en sus bolsillos y comprueba que aún tiene la tarjeta del cuerpo. Muestra la tarjeta al guardia de seguridad al igual que la anterior pareja y, cuando éste pregunta por la contraseña, Adam

recita lo que había leído en la nota. Aunque extrañado, el guardia deja entrar a Adam.

ESC. 5 EXT. ENTRADA EDIFICIO - NOCHE

ESC. 5

Al entrar Adam se ve envuelto en un ambiente festivo. Un camino de piedra conduce hasta la entrada del edificio. Adam lo recorre nervioso mirando alrededor. Grupos de personas con vestimentas extravagantes realizan diferentes actividades al aire libre; algunas más cotidianas y otras mucho más extrañas. Adam se fija en un grupo en concreto que lanzan cuchillos a uno de los sirvientes como si de un jugo se tratase, el cual lleva un tatuaje de código de barras. El sirviente permanece impasible a lo que le ocurre y parece no sentir nada. Delante suyo, una mujer vestida de forma excéntrica pasea con una correa a un chico que va a cuatro patas y que lleva el mismo mono grisáceo y el mismo tatuaje. Ante tales espirpentos, Adam acelera el paso y huye disimuladamente hacia una obertura del jardín que da a la parte trasera.

ESC. 6 EXT. JARDÍN- NOCHE

ESC. 6

Adam entra en el edificio y queda fascinado por la lujosidad del lugar. Se encuentra a mucha gente realizando actos similares a los anteriores. Hay una enorme písicna en la que varios grupos de personas se besan y realizan actos sexuales. Empieza a deambular por los alrededores de la piscina y finalmente, con ansiedad, decide volver a la salida de forma nerviosa.

Allí se choca con una mujer acompañada de un hombre bastante más adulto que ella. La mujer se gira enfadada y con cara de asco reprocha a Adam su vestimenta y sus formas. Adam intenta

disculparse, pero en medio de la conmoción aparece DEREK (42 años, alto, de rasgos faciales fríos). El hombre reprocha las formas de la chica y su comportamiento con Adam y le pide al chico que le siga. Juntos se acercan al interior del edificio, dónde suben por unas largas escaleras.

ESC. 7 INT. HABITACIÓN DEREK - NOCHE

ESC. 7

Adam echa un vistazo a la lujosa habitación. A su vez, Derek analiza a Adam de pies a cabeza, dado que algo no le encaja. Derek insiste en que su ropa no es apropiada para la ocasión, así que avisa a un sirviente para que le traiga ropa a Adam.

Derek sigue realizando preguntas a Adam respecto a sus gustos hasta que llega el sirviente con la ropa. Mientras Adam se cambia.

La conversación entre ellos se detiene cuando otro sirviente avisa a Adam de que su habitación usual ya está lista. El momento se torna incómodo dado que Adam pensaba que se dirigía a Derek, así que el joven decide irse a dicha habitación antes de llamar más la atención.

ESC. 8 INT. HABITACIÓN - NOCHE

ESC. 8

En la habitación se encuentra a dos nébulos. Adam intenta mantener una conversación con ellos pero no responden. Adam queda en shock cuando se da cuenta de que aquella mujer es LAURA (52 años, pelo largo, atractiva y delgada), su madre. Ante la falta de reacción de la mujer, Adam súplica y le ordena que "haga algo". La mujer empieza a desnudarse ante la orden. Es entonces cuando el otro nebulo hace callar a Adam y le obliga a calmarse.

El joven se presenta como OAK (18 años, atlético y rubio), quien interrogará a Adam para conocer su situación.

Tras una larga conversación Adam obtiene respuestas acerca de la niebla y la extraña fiesta por parte de Oak. Ante aquella extraña situación Oak ofrece a Adam una solución: seguirlo hasta su base para conocer a la Resistencia. Aunque inseguro, Adam acaba por aceptar.

ESC. 9 EXT. PASILLOS ZONA INDUSTRIAL - NOCHE

ESC. 9

Oak guía a Adam hasta una zona industrial que se encuentra lejos de la mansión. Entre el amasijo de callejuelas y conductos. En el último momento se aprecia como Adam lleva un tatuaje con el código de barras propio de los Nébulo en el cuello.

Evolución del Guion

El guion que se adjunta a continuación ha sentado las bases para la creación de este proyecto y su posterior registro. El guion del cortometraje de *Nébulo* ha sufrido varias evoluciones debido a circunstancias en torno a la postproducción y la falta de medios.

Al observar las dos primeras versiones del guion, adjuntos en el apartado *Anexo 1: Documentos de Guion*, los cambios son principalmente en el hilo narrativo y en los diálogos de los personajes, para conseguir una historia más realista y mejorar la forma en la que se presentaban los hechos. Por contra, la última versión del guion sufre unos cambios más representativos debido a la falta de presupuesto.

Las principales modificaciones que se ven reflejadas en el guion consisten en la supresión de una de las localizaciones y la modificación del final de la historia. Además, también se realiza un cambio en la localización principal, la casa de los Privilegiados, por lo que se modifica el recorrido del protagonista por las diversas estancias. Debido a la falta de presupuesto, el conjunto del equipo decide eliminar la última localización en la que se mostraba la base de la Resistencia. Por contra, el

cortometraje se concluye con un final abierto en el que muestra un indicio de la verdadera identidad de Adam. De esta manera, el personaje de Keira, por ejemplo, se incluye dentro de la sociedad de *Nébulos* para ayudar con la figuración.

Además, dado la espectacularidad de la zona exterior de la localización finalmente escogida para la casa de los Privilegiados, se decide incluir un recorrido por la piscina y los jardines de la misma. De la misma manera, que se opta por incluir la subida de Derek y Adam por las impresionantes escaleras rojas que dan acceso a las habitaciones.

Guion literario

SEC. 01

ESC. 1 INT. PLATÓ- NOCHE

ESC. 1

Una mujer presenta el telenoticias en un plató.

PRESENTADORA

Buenas noches habitantes de Kukurbo. Como habrán podido comprobar en las últimas semanas ha aumentado la densidad de la niebla que recorre la isla. Nuestros expertos intuyen que se debe al incremento de los gases tóxicos junto con la elevada humedad de la estación. Debido a esto se les ruega que avancen la hora de su encierro nocturno para prevenir posibles incidencias o accidentes....

(sonido de sirena)

ESC. 2 EXT. BOSQUE - NOCHE

ESC. 2

Adam (27 años, alto, delgado) se despierta de golpe en medio del bosque. Se levanta un poco mareado. Analiza todo su entorno y

descubre que a su lado yace un cuerpo. Se asusta. Retrocede unos cuantos pasos con cara de miedo y con las manos temblando. Desde la distancia le grita al cuerpo.

ADAM

(indeciso)

¡Oye, tu! ¿Estás bien!?

Tras un par de intentos por llamar su atención decide acercarse dubitativo. Sacude el cuerpo y le golpea levemente la cara. Adam se estremece al comprobar que el cuerpo ha sido asfixiado. Suelta el cuerpo asustado al darse cuenta que ya está muerto. Adam se tira al suelo, se arrastra hacia atrás y maldice nervioso.

A causa de sus sacudidas anteriores cae un trozo de papel de los bolsillos del cadáver. Adam se da cuenta, lo recoge y desenvuelve la nota que envolvía la tarjeta. En la nota hay escrita una frase que Adam lee para sus adentros: "En la noche del cerdo el carnicero se lame los dedos". Revisa la tarjeta y comprueba que se trata de un simple trozo de plástico con un extraño código de barras.

ESC. 3 EXT. BOSQUE - NOCHE

ESC. 3

(sonido de sirena a la lejanía)

Adam se asusta por el sonido de la sirena y por fin vuelve en sí. Trata de levantarse rápidamente y se gira para descubrir cómo una manta de niebla se acerca a él por el bosque y empieza a correr en su contra. Va esquivando diferentes obstáculos. Cuando la niebla empieza a pisarle los talones intenta quitarse la camiseta mientras corre. A causa de ello, Adam tropieza y cae

al suelo. Utiliza la camiseta para intentar taparse la boca y la nariz mientras la niebla la envuelve. Adam intenta respirar entre llantos y sollozos. Adam empieza a toser fuertemente cuando aspira la niebla. Entre llantos y tosidos, suelta la camiseta y simplemente se da por vencido. Tras unos segundos, al ver que nada ocurre, Adam empieza a incorporarse perplejo.

ADAM

(realiza una profunda inhalación para comprobar que puede respirar con normalidad)

Debería... Debería estar muerto.

Examina su cuerpo extrañado. Perdido en sus pensamientos, Adam divaga por el bosque sin acabar de entender la situación y sin un rumbo fijo.

SEC. 02

ESC. 4 EXT. ENTRADA EDIFICIO - NOCHE

ESC. 4

Vemos a Adam saliendo del bosque (Carretera B2-11) y empieza a seguir la autovía/carretera. Llega así a la urbanización. A la distancia escucha un leve zumbido (risas, música, etc). El ruido saca a Adam de su trance y decide acercarse acelerando el paso. Ve una gran urbanización con un HOMBRE DE SEGURIDAD (30 años, alto, fornido) en la entrada. Se coloca la camiseta rápido y se acerca un poco. Escucha a una pareja que se dirige hacia él.

VIP H

Si seguimos llegando tan tarde a las fiestas van a dejar de invitarnos cariño, seremos el hazmerreir de todos.

VIP M

Prefiero ser impuntual y venir arreglada.

VIP H

¿Y no puedes venir arreglada y a tiempo?

VIP M

(le da un golpe) Anda, saca la tarjeta.

La pareja se acerca a la entrada donde se encuentra el guardia de seguridad y le muestran unas tarjetas exactamente iguales a la que guardaba el cadáver.

Adam busca en sus bolsillos y comprueba que aún la tiene. Vuelve a poner la atención en la pareja.

SEGURIDAD

Identificación, por favor.

VIP H

(mostrando la tarjeta)

Aquí tiene.

El guardia de seguridad escanea ambas tarjetas.

SEGURIDAD

En la noche del cerdo...

El hombre duda y mira a la mujer con cara de apuro.

VIP M

Joder... Mucho meter prisa y luego no eres capaz ni de recordar lo básico para entrar.

La mujer se acerca al oído del guardia y le susurra unas palabras. Acto seguido el guardia les deja pasar. Justo antes de que cierren las puertas, Adam, curioso, se acerca a la entrada.

HOMBRE DE SEGURIDAD

Parece que es usted el último cliente de la noche.

(revisa su reloj de muñeca)

Bastante justo pero aún está a tiempo.

¿Tarjeta de identificación?

Adam extrae la tarjeta de su bolsillo y se la entrega al hombre que la escanea.

HOMBRE DE SEGURIDAD

En la noche del cerdo...

Adam, preocupado recuerda la frase escrita en el papel que se encontró junto a la tarjeta de identificación. Se acerca al oído del hombre y le susurra.

ADAM

(dubitativo)

¿... el carnicero se lame los dedos?

El guardia de seguridad le echa un vistazo y lo mira extrañado. A pesar de ello le deja pasar.

HOMBRE DE SEGURIDAD

Adelante por favor.

Adam asiente en signo de agradecimiento y se adentra en la calle siguiendo a la pareja hacia la ubicación.

Al entrar Adam se ve envuelto en un ambiente festivo. Sigue los pasos de la pareja que le precedía en la entrada y se encuentra una casa peculiar llena de gente y con estridente música. Un camino de piedra conduce hasta la entrada del edificio. Adam, totalmente impactado por el peculiar habitáculo ve como la pareja se adentra en su interior. Finalmente, decide entrar en la casa nervioso mirando alrededor.

Grupos de personas con vestimentas extravagantes realizan diferentes actividades en el jardín delantero; algunas más cotidianas (consumiendo alcohol y charlando) y otras mucho más extrañas.

Adam se fija en un grupo en concreto. Ve cómo una persona con un uniforme gris sostiene una manzana sobre su cabeza, además lleva un extraño tatuaje con un código de barras en el cuello.

A unos metros de distancia, las dos personas que estaban hablando animan a una tercera que intenta concentrarse mientras empuña un cuchillo. La joven con el cuchillo respira hondo para concentrarse y lo lanza. Éste impacta en el hombro del hombre con el mono grisáceo. La Privilegiada se acerca a arrancar el cuchillo del hombro ensangrentado y se dispone a volverlo a intentar. El hombre del mono grisáceo permanece impasible. Adam queda perplejo ante lo que acaba de contemplar.

Delante suyo, una mujer vestida de forma excéntrica pasea con una correa a un chico que va a cuatro patas y que lleva el mismo mono grisáceo y el mismo tatuaje (esta vez en su brazo). Ella y algunos de los presentes le miran extrañados por su reacción.

Adam, nervioso, huye disimuladamente hacia una obertura del jardín que da a la parte trasera.

ESC. 6 EXT. JARDÍN TRASERO - NOCHE

ESC. 6

Adam queda fascinado por la lujosidad del lugar. Se encuentra a mucha gente realizando actos similares a los anteriores. En la piscina contempla cómo varias personas se besan, se toquetean y algunos beben dentro de la misma. En los alrededores también hay algunas personas hablando entre ellas.

En un primer momento se queda estupefacto. Tras unos instantes empieza a deambular por el lugar. Algunos asistentes fruncen el ceño cuando se fijan en Adam y su vestimenta. Su ansiedad e incomodidad hacen que decida ir hasta la salida de forma nerviosa.

Una vez arriba, se choca con una joven mujer y ambos se sobresaltan. Adam preocupado se disculpa.

ADAM

Disculpe, no pretendía...

La mujer lo mira con cara de asco y desagrado.

KEIRA

¿En que momento han dejado entrar a un idiota como tu en esta fiesta? ¡¿Que no miras por donde caminas?!

ADAM

Disculpe, de verdad que no era mi intención...

KEIRA

Pero, ¿qué clase de ropa llevas puesta? ¿Hace cuánto que no te duchas? ¡Apestas! Voy a llamar a seguridad...

ADAM

(al borde del llanto y con cara de preocupación)
No, por favor, yo solo estaba caminando y...

Derek (42 años, alto, de rasgos faciales fríos) sale de la casa y se acerca al grupo.

DEREK

Pero bueno, si que os sabéis divertir, ¿eh? Porqué mejor nos calmamos un rato, al fin y al cabo es mi fiesta.

KEIRA

(un tanto asustada)
Disculpe, señor, pero este paleto ha...

DEREK

Yo jamás he invitado a ningún paleto a mi casa. Sería una pena que por un comentario así de impertinente no pudieras gozar de tus "ventajas" de Privilegiada, Keira.

KEIRA

Tiene razón, señor, disculpe.
(mira de reojo a Adam molesta)

Keira se va.

DEREK

(examinando a Adam con la mirada)
Veo que eres nuevo, ¿verdad?

Adam traga saliva.

DEREK

Vamos, sígueme.

Adam entra en la casa y ve a una pareja besándose en el sofá.

Sigue a Derek por la escalera hacia su habitación privada.

ESC. 7 INT. HABITACIÓN DEREK - NOCHE

ESC. 7

Adam barre con la mirada toda la habitación observando el lujo que se desprende en cada detalle. Derek sigue analizando a Adam de pies a cabeza.

DEREK

Ciertamente se nota que eres nuevo aquí...

ADAM

(visiblemente nervioso)

¿Por qué lo dices?

DEREK

(señalando con el dedo la vestimenta)

Porque necesitas ropa nueva, un poco menos... ¿aburrida quizás?

Derek toca una campanita y al instante entra un hombre vestido con el uniforme gris. Derek se dirige a él sin ni siquiera mirarle.

DEREK

Tráele ropa adecuada para el evento. Y que sea de su talla.

El hombre sale de la habitación sin pronunciar palabra.

ADAM

Gracias.

Derek le mira entre sorprendido y extrañado ante su agradecimiento.

DEREK

Seguro que te va a encantar la experiencia y querrás repetir todas las noches. Prefiero no adelantar nada, pero no conozco a nadie que se haya arrepentido de haber venido.

Vuelve a entrar el hombre de uniforme gris con ropa adecuada y se la entrega a Adam. Antes de coger la ropa, se fija en los ojos del hombre de gris que están casi exentos de vida.

DEREK

Vístete tranquilo. Espero que la ropa sea de tu gusto.

Adam se cambia de ropa. Derek se da la vuelta y le observa a través de un espejo.

DEREK

(con picardía)

¿Cuáles son tus gustos, chico?

Adam sigue cambiándose.

ADAM

¿Respecto a qué?

DEREK

Respecto a todo. *Mujeres, hombres, comida, juegos...* Lo que prefieras. Aquí todo es posible.

(se da la vuelta)

Adam apenas ha acabado de vestirse.

ADAM

(nervioso)

Pues, verá, me pilla un poco de imprevisto pero supongo que si tuviese que elegir... Osea, que en caso de tener que decantarme por una opción pues...

Llaman a la puerta e interrumpen su conversación.

DEREK

(un tanto molesto)

¡Adelante!

NÉBULO 1

(con la mirada gacha)

Señor, su habitación usual ya está preparada.

Adam, pensando que no se dirigen a él mira fijamente a Derek.

DEREK

(frunciendo el ceño)

Vaya, al parecer no eres tan nuevo como creía.

Adam traga saliva.

DEREK

Bueno, no te interrumpo más, ve y disfruta de tu noche. Espero que nos volvamos a ver.

Adam se despide y acompaña al Nébulo por los pasillos en dirección a una habitación.

SEC. 03

ESC. 8 INT. HABITACIÓN - NOCHE

ESC. 8

El Nébulo le abre la puerta de la habitación. Adam mira fijamente a los ojos del hombre buscando un atisbo de sentimiento pero el hombre se encuentra impasible y con la mirada perdida. Adam entra en la habitación y la puerta se cierra tras su espalda. El cuarto es grande y tiene los lujos propios del resto del edificio. Una cama de matrimonio precede el lugar y a ambos lados se encuentran dos personas con miradas perdidas; son Nébulos. La iluminación tenue de la habitación no le permite ver bien sus caras.

Desde la distancia intenta mantener una conversación con ellos.

ADAM

Ho-Hola...

Espera unos segundos pero nadie responde

ADAM

Me habían dicho que esta era mi habitación "usual" pero veo que ya está ocupada, disculpen, ya me voy...

Se detiene al ver que ambos van vestidos con el mismo mono gris que el resto de nébulos. Se acerca con lástima a ellos. Primero aprecia la cara de un chico joven, Oak (18 años, rubio y atlético) y después la de una mujer morena y alta.

ADAM

Oh... Sois lo que aquí llaman Nébulos...

(compasivo)

¿Hacéis esto por dinero?

¿Desde cuándo se realizan estas fiestas? Pensaba que por las noches no se podía...

(se detiene al ver a la mujer)

Espera, no-no puede ser...

Adam se fija en la mujer y se le llenan de lágrimas los ojos. Cae al suelo ante sus pies y la abraza con fuerza y rabia. La mujer es Laura (52 años, pelo largo, atractiva y delgada), la madre de Adam que supuestamente había muerto a causa de la niebla.

ADAM

¡Mamá!

(llorando)

Oh Dios eres tú, no me lo puedo creer.

Pensábamos... Pensábamos que estabas muerta. Que la niebla te había matado.

Tanto Oak como su madre permanecen inexpresivos y sin realizar ningún movimiento. Entre sollozos Adam suplica la reacción de su madre.

ADAM

Mamá, han pasado muchos años, contéstame por favor. Yo...

Necesito respuestas.

(rompe a llorar)

Laura sigue impasible ante los llantos de su hijo.

ADAM
(grita)
¡Mamá por favor, haz algo!

Al oír eso, algo parece activarse en el interior de Laura y se acerca a la cama. Adam sonríe entre lágrimas al ver que su madre por fin reacciona.

ADAM
Mamá... Menos mal, pensaba que...

Adam calla al ver que Laura empieza a desabrocharse la ropa.

ADAM
(gritando)
Pero... ¡¿Qué estás haciendo?!

Laura no se detiene y sigue quitándose la ropa.

ADAM
(desesperado)
Joder, ¡te estoy diciendo que pares!

Laura se detiene automáticamente. Adam se acerca a ella desesperado y la sacude para buscar algún tipo de reacción. Sus ojos están sin vida. Adam la abraza.

ADAM
Tus ojos... También están vacíos... Mamá, qué te han hecho... ¿Qué te han hecho?!

Oak reacciona y se acerca rápidamente a ellos. Adam, se asusta e intenta alejarse. Oak es más rápido y se abalanza sobre él para taparle la boca y acallar sus gritos.

OAK

(cabreado)

¡¿Se puede saber qué haces?!

Si sigues montando este espectáculo nos van a descubrir a todos.

Oak analiza minuciosamente a Adam.

OAK

(amenazador)

No eres el contacto de siempre y Ulyses no me ha comunicado nada. Él siempre llega a la misma hora, así que tienes 10 segundos para explicarme quién eres y cómo has conseguido entrar aquí.

ADAM

(confuso)

Yo no... No sé de qué me estás hablando.

Oak le agarra del cuello y lo estampa contra la pared.

OAK

No soy conocido por mi paciencia, así que más te vale ir haciendo memoria.

Le mira de forma amenazadora y le estrangula levemente.

OAK

¿Cómo has entrado?

ADAM

(entre ahogado)

Co-Con el ca-ca... -(tose)- Carnet

Oak le mira escéptico y, aún manteniéndolo atrapado por el cuello, comprueba que lleva el carnet propio de los Privilegiados. Oak reduce la presión de su mano.

OAK

Este carnet no es tuyo, ¿dónde lo has encontrado?

ADAM

(muy nervioso)

Te lo diré todo de verdad. Desperté... desperté en un bosque cercano, no entendía nada y pensaba que estaba solo, pero al final había un cadáver pero vino la niebla y... ¡Ah sí! también encontré allí el carnet pero tuve que correr porque me pilló la niebla que es mortal pero al final no lo es porque...

OAK

; Para, para!

Ves por partes.

ADAM

No recuerdo nada anterior al bosque. Solo sé que desperté allí. Había un hombre con un fuerte golpe en la cabeza...

OAK

Dime cómo era.

ADAM

Pues... No lo sé... Era mayor, de unos 50 años y con pelo canoso. Cuando fui a ayudarle vi que estaba muerto. De sus bolsillos cayó un papel y esta tarjeta.

OAK

Mierda... Joder Ulyses, cuántas veces te dijimos que no te apuntaras la puta frase...

ADAM

Entonces vino la niebla e intenté huir de ella, pensaba que era mortal... Peró no me pasó nada. Empecé a caminar por el bosque y encontré esta mansión, no sé porqué pero entré y... (solloza) No entiendo nada, yo solo quiero llevarme a mi madre y volver a casa...

OAK

(señalando a Laura)

Siento decirte que "eso" ya no es tu madre.

ADAM

(molesto)

¿Por qué dices "eso"?

OAK

Porque es la verdad. Realmente no tienes ni idea de nada, ¿no?

Adam responde un poco molesto y confuso.

ADAM

Mira... Si no me quieres ayudar... Yo me voy con mi madre. Me niego a quedarme en esta casa de locos un minuto más.

OAK

Espera, no vas a poder salir vivo de aquí con tu madre. Ésta Nébulo (señalando a Laura) pertenece a los propietarios de esta casa. Si te la llevas, la estarás robando.

ADAM

No me importa.

OAK

Bien, muy valiente, pero... ¿Has pensado cómo salir sin que te maten? Aquí la justicia no es como en tu mundo, las cosas se pagan con sangre.

ADAM

Si he conseguido entrar podré encontrar alguna forma de salir...

OAK

Buena frase, pero esto no es una película. En el terreno de los Privilegiados un paso en falso conlleva la muerte. O cosas peores.

ADAM

Pero por qué hacéis esto, no lo entiendo.

OAK

No nos metas en el mismo saco. Yo no tengo nada que ver con la niebla y el resto de mentiras que os ha hecho creer el Gobierno.

Y si digo que ésta ya no es tu madre es porque la han transformado en un cuerpo sin alma.

ADAM

¿Cómo es eso posible?

OAK

Gracias a la lobotomización consiguen a personas sin voluntad ni sentimientos. Con el paso de los años los han perfeccionado.

ADAM

¿Perfeccionarlos?

OAK

Sí. Tu madre, por ejemplo, es un nébulo de primera generación, por eso lleva el tatuaje en el brazo. Solo reacciona a órdenes y actúa para una función concreta. Como has podido comprobar, es una esclava sexual. Dependiendo del tipo de Nébulo la zona de su tatuaje cambia, y sus aptitudes también.

ADAM

Pero... si acabo de hablar con uno de ellos.

OAK

Se acabaron las preguntas.

ADAM

¿Qué clase de locura es esta?

Y, ¿cómo han conseguido que todos creamos en sus mentiras? Incluso la sociedad lleva años adaptándose a la supuesta niebla mortífera y... ¿Y resulta que todo es una farsa?

OAK

Ahora tenemos que centrarnos en salir de aquí. Si nos descubren estamos jodidos. Sé que es mucha información, a nosotros al principio también nos costó aceptarlo.

Tras unos segundos de silencio. Adam realiza una pregunta.

ADAM

¿Como que "nosotros"?

Oak mira pensativo a Adam.

OAK

Aunque te cueste creerlo no somos los únicos que conocemos los secretos del Gobierno de Kukurbo. Si quieres esas respuestas, sigueme.

Adam mira fijamente a su madre y a Oak indeciso.

OAK

Adam, no tenemos mucho tiempo. Según mis cálculos deben estar acabando la reunión entre los Privilegiados de más nivel. Ahora mismo todos los guardias se aglomeran en la puerta del despacho de Derek y los vigilantes de las videocámaras están en cambio de turno, si queremos escapar sin ser vistos tenemos que irnos ¡ya!

ADAM

Pero... Ni siquiera te conozco...

OAK

(con voz nerviosa)

Solo nos quedan 5 minutos, si te quedas aquí tarde o temprano te descubrirán... y no quieres saber lo que van a hacer contigo.

Adam todavía dubitativo decide seguir a Oak por los pasillos de la casa. Ambos intentan moverse ágilmente entre los asistentes de la fiesta y pasar desapercibidos para llegar a la puerta en menos de 5 minutos. Justo cuando están cruzando el umbral se escucha como la reunión acaba y ambos deciden empezar a correr por la calle para huir a tiempo. Finalmente llegan a una puerta de una alcantarilla y se adentran, huyendo de los peligrosos Privilegiados.

ESC. 9 INT. ZONA INDUSTRIAL - NOCHE

ESC. 9

Oak para en un lugar recóndito. Adam mira a los lados observando al detalle y buscando el motivo de la parada. Oak examina el entorno buscando algo de forma silenciosa. Adam mira hacia Oak molesto y empiezan a discutir.

ADAM

(Molesto)

¿Desde cuándo existís?

OAK

Hace tiempo

ADAM

(Insistiendo más)

¿Y por qué nadie sabe nada?

OAK

(Molesto/enfadado por sus repetidas preguntas)

Es demasiado peligroso.

ADAM

¿No es más peligroso dejar a toda la gente sin saber esto?

OAK

(Muy impaciente)

Adam, cuando entremos allí te lo explicarán todos.

ADAM

¿Quiénes son todos? ¿Cuántos son todos?

OAK

Ahora lo verás.

ADAM

¿Qué cojones quiere decir eso? Necesito respuestas

OAK

Y te las daremos, ¡¿Vale?!

ADAM

¿Y cómo sé que no eres otro más de la fiesta?

OAK

(Perdiendo los papeles)

¡NO PUEDES SABERLO! ¿ENTENDIDO? Tienes que confiar en mí.

(Adam se lo queda mirando). Basta ya de tus malditas preguntas. Cuando lleguemos verás como todo lo que te he contado es cierto. Y quítate esa puta camisa de Privilegiado, no te creerán con ella puesta.

(pausa)

¿Vienes?

Adam dubitativo decide seguir a Oak y quitarse la camisa. Al girarse se observa un tatuaje de código de barras en su espalda.

CORTE A NEGRO

DIRECCIÓN

Una vez escrito el guion, el primer trabajo que debe realizar el departamento de Dirección es hacer un desglose del mismo. Todo el trabajo del departamento de Guion está explicado posteriormente en este trabajo. El desglose de guion también es conocido como **desglose de producción** y ayuda a reconocer qué necesita a grandes rasgos una escena a escala técnica y de producción para que cada departamento reconozca los elementos necesarios para el rodaje: utilería, ropa, *casting*, etc.

En el apartado *Anexo 2: Documentos de Dirección*, se encuentra el guion literario marcado con los colores pertinentes de cada elemento del desglose. A continuación, se muestra el desglose de guion de *Nébulo* escena a escena:

EXT. NOCHE	INT. NOCHE
---------------	---------------

Nº escena: 1

TÍTULO: <i>Nébulo</i>	SEC.: 1	INT.	NOCHE	Nº PUESTAS: 1
DIRECCIÓN: Guillem Obis	LOCA.: Salón		DECORADO: -	
PRODUCCIÓN: Guillem Obis	DESCRIPCIÓN:			
FECHA DESG.: 16/02/22	FECHA GUION: 14/02/22	PLATÓ		
PÁG. DESG.: 2	Tiempo en págs.:			

PERSONAJES	VEST. + ACCES.	MAKE UP + PEINADO	SILENT BITS
PRESENTADORA	PRESENTADORA: ropa elegante	PRESENTADORA: Maquillaje elegante y pelo con ondas estilo 50's	- EXTRAS ATMÓSFERAS -
UTILERÍA/ATREZZO	ESCENOGRAFÍA		EFFECTOS ESPECIALES -
-	-		EQUIPO ESPECIAL -
MÚSICA/PLAYBACK/FX	VEHÍCULOS Y ANIMALES	NOTAS DE PRODU.	
Sirena (Fx)	-	Finalmente se realizará en audio, ya que no se ha podido alquilar plató en la UAB.	

Nº escena: 2

TÍTULO: Nébulo		SEC.: 1	EXT	NOCHE	Nº PUESTAS: 1
DIRECCIÓN: Guillem Obis		LOCA.: Bosque Bellaterra		DECORADO:-	
PRODUCCIÓN: Guillem Obis		DESCRIPCIÓN: Tener en cuenta luz, sonido del grupo electrógeno y maquillajes			
FECHA DESG.: 16/02/22	FECHA GUION: 14/02/22	PÁG. DESG.: Tiempo en págs.:			

PERSONAJES	VEST. + ACCES.	MAKE UP + PEINADO	SILENT BITS
ADAM	ADAM: Ropa casual Cadáver: Traje	ADAM: Sudor (efecto brillo) Cadáver: Golpes y marcas estrangulamiento	- EXTRAS ATMÓSFERAS Cadáver STUNTS -
UTILERÍA/ATREZZO	ESCENOGRAFÍA		EFFECTOS ESPECIALES Niebla EQUIPO ESPECIAL Focos para noche Grupo Electrógeno
MÚSICA/PLAYBACK/FX	VEHÍCULOS Y ANIMALES		NOTAS DE PRODU. Mirar el ruido que puede causar el equipo y tenerlo en cuenta
Sirena (Fx) Sonido de sacudida y golpe (Fx) Sonido de cuerpo cayendo (Fx)	-		

Nº escena: 3

TÍTULO: Nébula		SEC.: 1	EXT.	NOCHE	Nº PUESTAS: 1
DIRECCIÓN: Guillem Obis		LOCA.: Bosque		DECORADO: -	
PRODUCCIÓN: Guillem Obis		DESCRIPCIÓN:			
FECHA DESG.:	FECHA GUION:	16/02/22	14/02/22	Tener en cuenta luz, sonido del grupo electrógeno, maquillaje y máquina de humo	
PÁG. DESG.:	Tiempo en págs.:				

PERSONAJES	VEST. + ACCES.	MAKE UP + PEINADO	SILENT BITS
ADAM	ADAM: Ropa casual	ADAM: maquillaje con sudor	- EXTRAS ATMÓSFERAS - STUNTS -
UTILERÍA/ATREZZO	ESCALOGRAFÍA		EFFECTOS ESPECIALES
Tarjeta Trozo de papel	-		Ghost EQUIPO ESPECIAL Máquina de humo
MÚSICA/PLAYBACK/FX	VEHÍCULOS Y ANIMALES		NOTAS DE PRODU.
Sirena (Fx) Pasos corriendo (Fx) Tos (Fx) Inhalación (Fx)	-		Máquina de humo mirar cómo usar

Nº escena: 4

TÍTULO: <i>Nébulo</i>	SEC.: 2	EXT.	NOCHE	Nº PUESTAS: 1
DIRECCIÓN: Guillem Obis	LOCA.: Entrada edificio	DECORADO: -		
PRODUCCIÓN: Guillem Obis	DESCRIPCIÓN:			
FECHA DESG.: 16/02/22	FECHA GUION: 14/02/22			
PÁG. DESG.: Tiempo en págs.:				

PERSONAJES	VEST. + ACCES.	MAKE UP + PEINADO	SILENT BITS
ADAM HOMBRE DE SEGURIDAD PRIVILEGIADO H KEIRA	ADAM: ropa casual HOMBRE DE SEGURIDAD: ropa negra PRIVILEGIADO H: arreglado KEIRA: arreglada	ADAM: sudoroso HOMBRE DE SEGURIDAD: base para los brillos PRIVILEGIADO H: base para los brillos KEIRA: elegante	- EXTRAS ATMÓSFERAS - STUNTS -
UTILERÍA/ATREZZO	ESCENOGRAFÍA		EFEKTOS ESPECIALES
Tarjetas ID (3) Reloj de muñeca Máscaras	Fachada mansión		EQUIPO ESPECIAL -
MÚSICA/PLAYBACK/FX	VEHÍCULOS Y ANIMALES	NOTAS DE PRODU.	
Zumbido (risas, música, etc) (Fx) Susurro Privilegiada M (Fx) Susurro Adam (Fx) Puertas cerrarse y abrirse (Fx)	-		-

Nº escena: 5

TÍTULO: <i>Nébulo</i>	SEC.: 2	EXT	NOCHE	Nº PUESTAS: 1
DIRECCIÓN: Guillem Obis	LOCA.: Jardín entrada		DECORADO: -	
PRODUCCIÓN: Guillem Obis	DESCRIPCIÓN:			
FECHA DESG.: 03/03/22	FECHA GUION: 14/02/22			
PÁG. DESG.: Tiempo en págs.:			Entrada, tener en cuenta escena cuchillo.	

PERSONAJES	VEST. + ACCES.	MAKE UP + PEINADO	SILENT BITS
ADAM PRIVILEGIADO 3 PRIVILEGIADO 4 PRIVILEGIADO 5 VIP H KEIRA	ADAM: ropa casual GRUPOS + PRIVILEGIADO 3,4,5: ropas extravagantes NÉBULO HERIDO + hombre que pasea: mono grisáceo Mujer: ropa excéntrica	ADAM: sudoroso PRIVILEGIADO 3,4,5: base para los brillos NÉBULOS: base para los brillos y sangre falsa Mujer: excéntrico	Nébulo herido EXTRAS ATMÓSFERAS Mujer y hombre que pasean Grupo de personas (7-10) STUNTS -
UTILERÍA/ATREZZO	ESCALOGRAFÍA		EFFECTOS ESPECIALES
Alcohol Manzana Cuchillo Correa Máscaras Copas	Ambientación festiva		cuchillo ensangrentado EQUIPO ESPECIAL -
MÚSICA/PLAYBACK/FX	VEHÍCULOS Y ANIMALES		NOTAS DE PRODU.
Sonido grupo: ambiente (Fx)	-		Sangre falsa buscar

Nº escena: 6

TÍTULO: Nébulo		SEC.: 2	INT	NOCHE	Nº PUESTAS: 2		
DIRECCIÓN: Guillem Obis		LOCA.: Pasillo		DECORADO: -			
PRODUCCIÓN: Guillem Obis		DESCRIPCIÓN:					
FECHA DESG.:	FECHA GUION:	03/03/22 14/02/22					
PÁG. DESG.:	Tiempo en págs.:	Tener en cuenta animales					

PERSONAJES	VEST. + ACCES.	MAKE UP + PEINADO	SILENT BITS
ADAM DEREK KEIRA	ADAM: ropa casual DEREK: ropa elegante/excéntrica KEIRA: ropa elegante	ADAM: un poco sudoroso o ya normal con base DEREK: base para los brillos	Persona 1 Persona 2 EXTRAS ATMÓSFERAS Personas orgía STUNTS -
UTILERÍA/ATREZZO	ESCENOGRAFÍA		EFFECTOS ESPECIALES
Alcohol Máscaras Copas	Lujo Diversos espacios (deambula por allí) Ambientación festiva		- EQUIPO ESPECIAL -
MÚSICA/PLAYBACK/FX	VEHÍCULOS Y ANIMALES		NOTAS DE PRODU.
Grito (fx) Golpes fuertes (fx) Sonidos extraños Conversaciones Gemidos Música	-		-

Nº escena: 7

TÍTULO: Nébulo		SEC.: 2	INT	NOCHE	Nº PUESTAS: 2
DIRECCIÓN: GuillemObis		LOCA.: Habitación Derek		DECORADO: -	
PRODUCCIÓN: Guillem Obis		DESCRIPCIÓN:			
FECHA DESG.:	FECHA GUION:	03/03/22	14/02/22	Elementos de arte importantes	
PÁG. DESG.:	Tiempo en págs.:				

PERSONAJES	VEST. + ACCES.	MAKE UP + PEINADO	SILENT BITS
ADAM DEREK	ADAM: ropa casual DEREK: ropa elegante/excéntrica NÉBULOS: uniforme gris	ADAM: un poco sudoroso o ya normal con base DEREK: base para los brillos NÉBULOS: base para brillos	NÉBULO 1 EXTRAS ATMÓSFERAS Nébulo extra STUNTS -
UTILERÍA/ATREZZO	ESCENOGRAFÍA		EFFECTOS ESPECIALES
Ropa nueva Espejo	Lujo		EQUIPO ESPECIAL -
MÚSICA/PLAYBACK/FX	VEHÍCULOS Y ANIMALES		NOTAS DE PRODU.
Golpes puerta			Buscar espejo

Nº escena: 8

TÍTULO: Nébulo		SEC.: 3	INT	NOCHE	Nº PUESTAS: 1
DIRECCIÓN: Guillem Obis		LOCA.: Habitación		DECORADO: -	
PRODUCCIÓN: Guillem Obis		DESCRIPCIÓN:			
FECHA DESG.:	FECHA GUION:	03/03/22	14/02/22	Tener en cuenta mobiliario	
PÁG. DESG.:	Tiempo en págs.:				

PERSONAJES	VEST. + ACCES.	MAKE UP + PEINADO	SILENT BITS
ADAM OAK	ADAM: ropa nueva OAK: mono gris LAURA: mono gris NÉBULO 1: mono gris	ADAM: base para brillos, un poco despeinado OAK: base para brillos LAURA: base para brillos, maquillaje fuerte (?) NÉBULO 1: base para maquillaje	LAURA EXTRAS ATMÓSFERAS NÉBULO 1 STUNTS -
UTILERÍA/ATREZZO	ESCENOGRAFÍA		EFEKTOS ESPECIALES
Carnet VIP Calcomanías	Sítio lujoso Cama de matrimonio		- EQUIPO ESPECIAL -
MÚSICA/PLAYBACK/FX	VEHÍCULOS Y ANIMALES		NOTAS DE PRODU.
Puerta se cierra (Fx) Estampar contra pared (Fx) Ahogo (Fx) Gritos (Fx)	-		-

Nº escena: 9

TÍTULO: Nébulo		SEC.: 3	INT	NOCHE	Nº PUESTAS: 1
DIRECCIÓN: Guillem Obis		LOCA.: Fonts Montjuic		DECORADO:	
PRODUCCIÓN: Guillem Obis		DESCRIPCIÓN: Interior fuentes de Montjuic.			
FECHA DESG.:	FECHA GUION:				
03/03/22	14/02/22				
PÁG. DESG.:	Tiempo en págs.:				

PERSONAJES	VEST. + ACCES.	MAKE UP + PEINADO	SILENT BITS
ADAM OAK	ADAM: ropa nueva OAK: mono gris	ADAM: base para brillos, un poco despeinado OAK: base para brillos	- EXTRAS ATMÓSFERAS - STUNTS -
UTILERÍA/ATREZZO	ESCENOGRAFÍA		EFFECTOS ESPECIALES
Calcomanías	-		- EQUIPO ESPECIAL -
MÚSICA/PLAYBACK/FX	VEHÍCULOS Y ANIMALES		NOTAS DE PRODU.
Música (?)	-		Máximo 3h de rodaje

PRODUCCIÓN

A la hora de planificar el proyecto, se decide dividir el trabajo por departamentos y que estos sean liderados por cada uno de los integrantes del trabajo. Cada departamento trabajaba en uno de los aspectos importantes del corto, como lo son guion, producción, arte, dirección... y se acuerda reunirse el grupo entero semanalmente para poner en común los avances y decidir qué puntos del trabajo se abordan en la siguiente semana.

Para poder organizarse y reunirse se usa la aplicación *Notion*, un *software* pensado para desarrollar y organizar proyectos. Con esta aplicación se crean calendarios y *deadlines* para que todo el grupo sea consciente de cómo va a ir avanzando el proyecto. A parte también permite programar avisos para las fechas importantes o dejar notas de lo que se habla en cada reunión para que los miembros que no puedan acudir sepan de lo que se ha hablado. Otra dinámica de trabajo que se adopta es la de utilizar *Discord* para las reuniones, ya que gracias a sus salas de chat se pueden dejar mensajes, documentos y enlaces para ser consultados en todo momento.

Durante las primeras semanas de trabajo, las reuniones están más enfocadas en el departamento de guion para poder finalizar cuanto antes la historia. Una vez cerrada la historia, el departamento de arte y producción ya pueden hacerse una idea de las necesidades del proyecto y estos departamentos empiezan a trabajar en diferentes propuesta artística y visuales para dar forma al proyecto.

Finalmente, producción tiene que realizar un *GANTT* para poder organizar el volumen de faena y cómo desarrollarla con un orden lógico. Aquí se puede encontrar el *GANTT* realizado de cómo finalmente se ha estructurado el Trabajo de final de Grado:

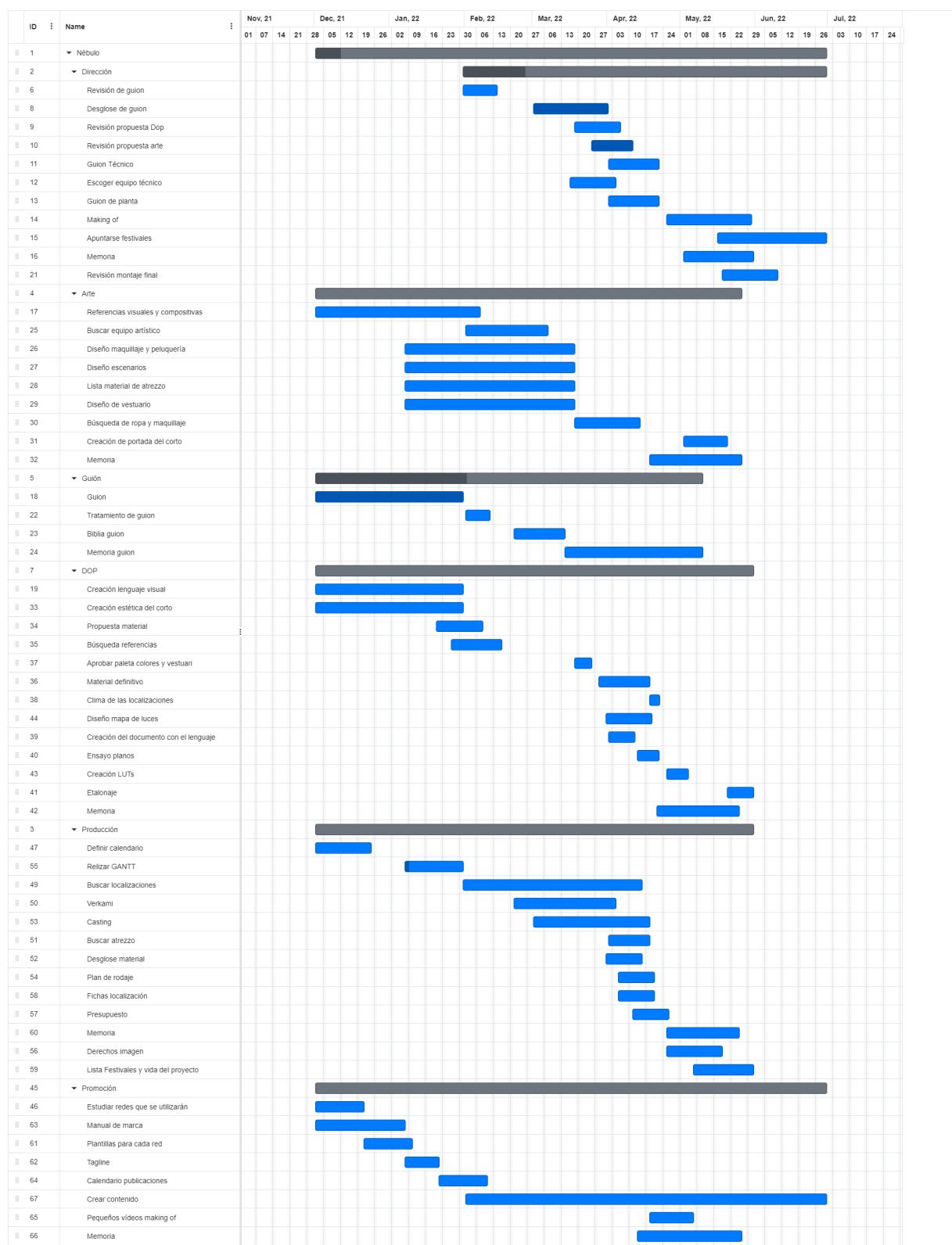


Figura 11: GANTT. Elaboración propia

DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA

En las primeras etapas del proyecto, mientras el departamento de guion ultima los detalles de la historia, el departamento de fotografía, junto con el departamento artístico y el de dirección, se encargan de la ideación de la estética y la parte más visual del proyecto. Este departamento en concreto crea el **lenguaje visual del corto**.

El lenguaje audiovisual es el conjunto de prácticas y elementos visuales y sonoros que usa un producto audiovisual para contar la historia que hay detrás (Chaman Experience, 2020). El departamento de dirección y de dirección de fotografía de *Nébulo* son los que deciden el lenguaje visual que se usa, y para ello se tienen en cuenta todos los elementos que hay a continuación. Estos puntos se encuentran en pasado, pues están escritos previos al rodaje del cortometraje y en algunos casos son diferentes a los finalmente usados.

Tipo de planos

Según Quintero (2016) hay tres grandes tipos de planos: Descriptivos, narrativos y expresivos. Para *Nébulo* no se usarán los planos descriptivos de forma habitual, pues es un corto de bajo presupuesto y no se pueden llenar los grandes espacios en que se reproduce el corto con todo lo necesario para crear una ambientación realista. Por ese mismo motivo, se usarán planos narrativos y descriptivos acompañados con planos detalle si es necesario.

Los **planos narrativos** tienen un valor, a pesar de su redundancia, narrativo. Esto significa que aportan información sobre la acción que se desarrolla. Los **planos expresivos** tienen un valor en un sentido más emocional, ya que enseñan las emociones de los personajes que los ocupan. Estos tipos de planos aportan menos aire en el campo de imagen y más sensación de claustrofobia. Ese sentimiento de tensión y agobio puede ser interesante para este cortometraje.

Tipos de ángulos

La definición de ángulo de una cámara que se va a tener en cuenta para expresar este punto es la siguiente:

El ángulo de cámara es la posición que adopta la cámara en función del objeto o persona a encuadrar. (Festival Educativo de Cine, s.f)

Entre los tipos de ángulos que existen, los **ángulos normales o a la altura del ojo** serán uno de los predominantes, pues es un tipo de inclinación que permite al espectador ver la acción de una forma neutral. El otro tipo de ángulo que dominará el cortometraje serán los **picados y contrapicados**, que se usarán para mostrar las relaciones de poder entre los personajes del cortometraje. En segundo término se pueden llegar a usar **cenitales**, que aportarían un sentimiento de observación casi *voyeur* de la escena respectivamente.

Movimientos de cámara

Los movimientos de cámara es otro de los elementos claves para definir cómo se expresa tu producto audiovisual. Se distinguen entre los movimientos físicos y los movimientos ópticos, aquellos movimientos que los hace el lente, no la cámara *per se* (Pérez, 2020).

Dentro de los movimientos ópticos, se usarán **transfocos** pero no serán el tipo de movimiento característico del proyecto. El tipo de movimiento que más se usará sin lugar a dudas son los **travellings** de seguimiento, que pueden dar paso a algunos pequeños planos secuencia para dar dinamismo a escenas como la del bosque, por ejemplo. Evidentemente el cortometraje también contará con planos fijos, que pueden ser realizados con un soporte físico o cámara en mano en función de cuánta inestabilidad se quiera transmitir. Se contempla también usar una *chestcam* o, como se conoce popularmente, ***snorricam***. Esta cámara creada por los islandeses Einar y Eidur Snorri (López, 2020) puede aportar un efecto de vértigo que se ha podido

observar previamente en filmes como *Requiem for a dream* (2000) de Darren Aronofsky (Aguirre, 2020). Un ejemplo de cómo se observa esta cámara es en la Figura 11, donde una de las actrices del filme de Aronofsky lleva una encima.



Figura 12: Actriz del filme *Requiem for a dream* con una *chestcam* (Pere, 2016).

Como alternativa a la *snorricam*, para ofrecer se usaría el efecto **ghost**, en que el objeto del plano muestra una estela al moverse. Este efecto se consigue igual que una estela en imágenes estáticas, a través de una velocidad de obturación baja (Eggers, 2018).

Punto de vista

En este apartado la directora de fotografía piensa que punto de vista, usando a la cámara como referencia, se tiene de la historia. Si bien el que predominará será un **punto de vista objetivo**, es decir externo; la posición de la cámara en algunos momentos, jugando con ese contrapicado (Sellés y Racionero, 2008), puede dar un efecto de **falso subjetivo** dentro del cortometraje. Este efecto se inspira en el director y cineasta griego Yorgos Lanthimos, quién concibe la cámara como una presencia más de la narración (Lanthimos citado por Motion In Art, 2018). El director muestra este efecto en filmes como *Matar a un Ciervo Sagrado* (2017), como se aprecia en la

figura 13 en la sala de estar o *Dogtooth* (2009), como se aprecia en la figura 14 que corta a uno de los personajes como si la cámara fuera un niño de esa altura.

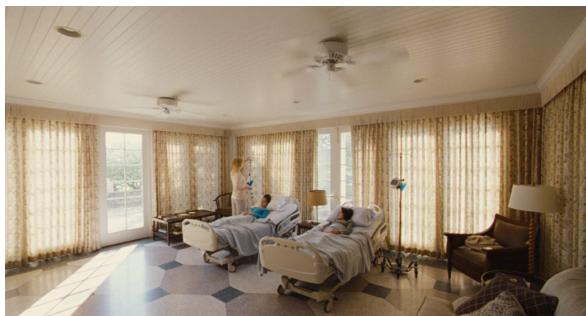


Figura 13: Fotograma de *The Killing of a Sacred Deer*. (Lois, 2018). En este fotograma se puede ver este efecto de falso subjetivo.



Figura 14: Fotograma de *Dogtooth* (Soyla, s.f.). En este fotograma se puede ver como la cámara está a una altura diferente a lo habitual, como si una persona de esa estatura estuviera mirando a la persona tendida en el suelo.

Este uso de la cámara se podría implementar en algunos momentos, para generar una sensación de inquietud en el espectador.

Tipos de espacio y el campo visual

Dentro de los tipos de espacio, es quizá el constructivista el que se aadecua más al proyecto. El **espacio constructivista** se define como aquél que no usa planos generales, sinó que es un conjunto de planos más o menos cerrados (Chaman Experience, 2020). El hecho de que el espectador construya el espacio en su mente favorece a un proyecto de bajo presupuesto. Hacer este tipo de espacio también permite engañar al ojo y grabarlo en diferentes sitios, aunque no lo parezca en el montaje final.

En segundo lugar y relacionándose directamente con lo que el ojo ve y no ve, se debe tener en cuenta el campo y fuera de campo, así como su uso narrativo en *Nébulo*. En el caso del cortometraje, el **fuera de campo** se usaría por dos motivos: para generar expectación y por el bajo presupuesto del proyecto, que impide mostrar algunos actos como los descritos en el guion relacionados con violencia o sexo. El hecho de usar el fuera de campo para la tensión y expectativas, pues en *Reservoir Dogs* (2017) de

Quentin Tarantino, el director ya usó el fuera de campo en su favor con la icónica escena de la oreja siendo cortada (Guillot, 2017).

Ritmo visual y montaje

El **ritmo visual** de *Nébulo* será **dinámico**, es decir, que el tiempo de planos por segundo aumentará o disminuirá en función del momento del guion. En un momento más dramático el ritmo disminuirá, mientras que en momentos diálogos rápidos, el ritmo visual también aumentará. En general, se tratará de un ritmo *in crescendo*, que bajará un momento del guion (cuando el protagonista se encuentra en los aposentos con Oak) para después volver a subir.

Los montajes que determinan el ritmo del vídeo se conocen con **montajes de tipo expresivo**. Además, se usará para expresar las acciones escritas en el guion literario, haciendo que también sea un tipo de **montaje narrativo** (Chaman Experience, 2020).

Fotografía

Cuando se habla de la fotografía de una imagen se hablan de diversos aspectos. En primer lugar, se escoge el tipo de luz que se va usar. En el caso de este trabajo de final de grado, se ha decidido que un tipo de luz expresionista en general y luz colorista en interiores sería lo más adecuado.

La **luz expresionista** es aquella que nace del movimiento pictórico del expresionismo, y de ese claroscuro que se puede observar en muchas obras del pintor del siglo XVI Caravaggio.

En el cuadro de la figura 15, *La vocación de San Mateo* (1599-1600) se muestra un escenario predominantemente oscuro y con un haz de luz que ilumina a todos los personajes. Es una luz muy directa, no hay un espacio de difusión entre las luces y las sombras.

Este tipo de luz también se aprecia en filmes del movimiento del expresionismo alemán como *El Gabinete del Doctor Caligari* (1920), del director Robert Wiene (Sellés y Racionero, 2008). Para ver un ejemplo en este filme se puede observar la siguiente figura, la número 16. El claroscuro se define como un movimiento de contraste entre luz y oscuridad, y en un proyecto ambientado de noche, queda como anillo al dedo usar ese tipo de iluminación especialmente tratándose de un guion con tensión e incertidumbre.



Figura 15: Cuadro de *La vocación de San Mateo* (Caravaggio, 1599–1600). Óleo sobre lienzo, 340 x 322 cm. Se encuentra en Roma.



Figura 16: Fotograma del filme *El gabinete del doctor Caligari* (FilmAffinity, s. f.). Se puede ver como de marcada está la diferencia entre luz y sombra

La luz de tipo colorista, por otra parte, se usa a través de poner filtros de colores en los focos. Se cree necesario tener esta luz en cuenta por el uso del color en el cortometraje, pues los colores tienen una importancia emocional en el proyecto (Sellés y Racionero, 2008). Entre los directores de fotografía que más trabajan con el color, como ejemplos, tenemos Vittorio Storaro o Jose Luis Alcaine (en la figura 17), que han usado la luz y el color como elementos narrativos claves. Esto se volverá a tratar, dentro del lenguaje, en la elección del tono y el color.



Figura 17: Fotograma de la *Mala Educación* (Silvestre, 2019). Alcaine fue el Director de Fotografía



Figura 18: Fotograma de *Apocalypse Now* (Sanguino, 2019). Storaro fue el Director de Fotografía

Otros profesionales que sacan mucho partido al color son fotógrafos como Patrick Zachmann, que tiene una serie de imágenes sobre la noche en diferentes sitios del mundo y le otorga una estética muy interesante que se puede observar en las Figuras 19 y 20.

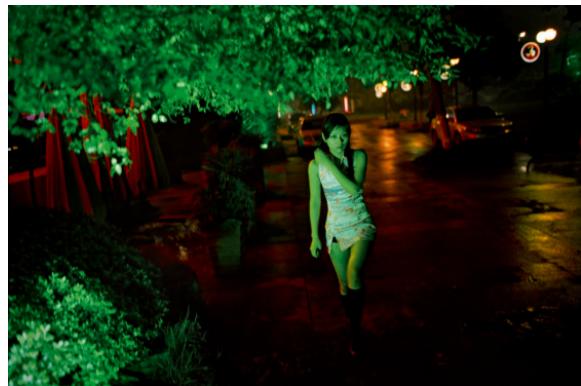


Figura 19: *Wenzhou. Zhejiang province, China.* (Zachmann, 2005b) En esta imagen se aprecia bien ese uso del color en la imagen, dando presencia solo al verde como predominante y luchando con la oscuridad.

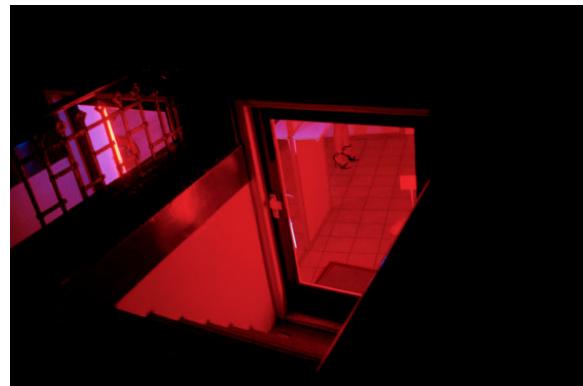


Figura 20: *Red light district. Amsterdam, Netherlands* (Zachmann, 2005a). Aquí la predominancia es en el rojo que sale del presunto burdel.

Por lo que respecta al aspecto más técnico de la fotografía, se trabajará con un objetivo fijo de 35mm o 50mm, ya que es lo que más se asemeja al ojo humano. Ejemplos de estos dos objetivos los encontramos en algunos filmes actuales. En *The lighthouse* (2019) de Robert Eggers, el director de fotografía Jarin Blaschke trabajó con un 35mm (KBN Next Media, 2020) y *No matarás* (2020) de David Victori, Elías M.

Félix usó un 50mm porqué es el que permitía, al ser el objetivo más parecido al propio ojo, que el elenco pudiera trabajar libremente (Vicente, 2020).

Además, se consideraría la opción de trabajar con un objetivo angular para usar la pequeña distorsión que ofrece la lente a favor del proyecto, creando una sensación de desequilibrio. Para planos detalle se tratará de trabajar con un 80mm.

Iluminación

Nébulo será un cortometraje con luz principalmente artificial, puesto que se trata de un proyecto ambientado de noche. Teniendo en cuenta el concepto del claroscuro anteriormente comentado, tendrá sobre todo luces directas.

Se iluminará por **zonas y/o manchas**, iluminando conscientemente algunas áreas del fondo o del plano de forma controlada. Se quiere mostrar una diferencia entre las zonas iluminadas y las que no lo están para ayudar a crear un efecto de luz directa (Chaman Experience, 2020).

A continuación, se tendrá en cuenta la direccionalidad de la propia luz. En este corto se tratará de evitar las luces frontales, puesto que eliminan las sombras naturales en el rostro. Se usarían especialmente **luces laterales o de ¾** para ofrecer profundidad y textura a la imagen. Eso puede ir bien dentro del local donde se realiza la fiesta, por ejemplo. (Chaman Experience, 2020). En esa misma localización se consideraría usar una luz enfática para la escena en que se introduce a la madre del protagonista y el miembro de la resistencia. Ese tipo de luz es la que quedaría natural, puesto que en teoría esa sala se ha preparado para tener relaciones sexuales y daría una sensación de intimidad.

Finalmente, el corto contará con luces tanto **cenitales** (desde arriba) como **contraluces** (desde detrás del motivo del plano) (Chaman Experience, 2020). Las primeras se usarán para el espacio de la resistencia, ya que el espacio está iluminado solo por arriba (con fluorescentes de mala calidad). En el caso de los contraluces

pueden usarse dentro del bosque, especialmente cuando se aproximan al edificio. La cámara se situará detrás del personaje y las luces del sitio le marcarían la silueta.

Tono y color

Dentro de las distintas clasificaciones de color, el cortometraje de *Nébulo* se definirá por usar el color psicológico además del pictórico y, consecuentemente, en la promoción de este.

El **color pictórico** intenta reproducir los colores de los cuadros (Chaman Experience, 2020). A partir de usar obras encontradas por el departamento de arte, se puede tener en cuenta para las paletas de colores. Visualmente se busca potenciar los elementos, y el color es una herramienta muy útil. Una obra que nos ha interesado, por ejemplo, para la fiesta, es *Sci-fi lounge Art Print* de Tithi Luadthong que se ve en la Figura 21.



Figura 21: *Sci-fi lounge Art Print* (Luadthong, s.f.). El ambiente de fiesta moderna, oscura y con iluminación de colores representan la energía que quiere transmitir la escena de la fiesta, y la paleta de color que choquen entre sí llaman la atención para quizás plantearla de cara al rodaje.

Otro cuadro que ha llamado la atención del departamento de fotografía es *Dark Woods 11* de Russel Gilder. La estética que se muestra para representar el bosque provoca las mismas sensaciones que *Nébulo* quiere transmitir al inicio del corto: incertidumbre, miedo y temor. Este cuadro se puede ver en la Figura 22. En este cuadro los colores representan la oscuridad del bosque y la incertidumbre de lo que esconde. Además, el haz de luz a un lado se conecta con su salida después de darse cuenta de la verdad, casi presentándose como una alegoría al mito de la caverna.

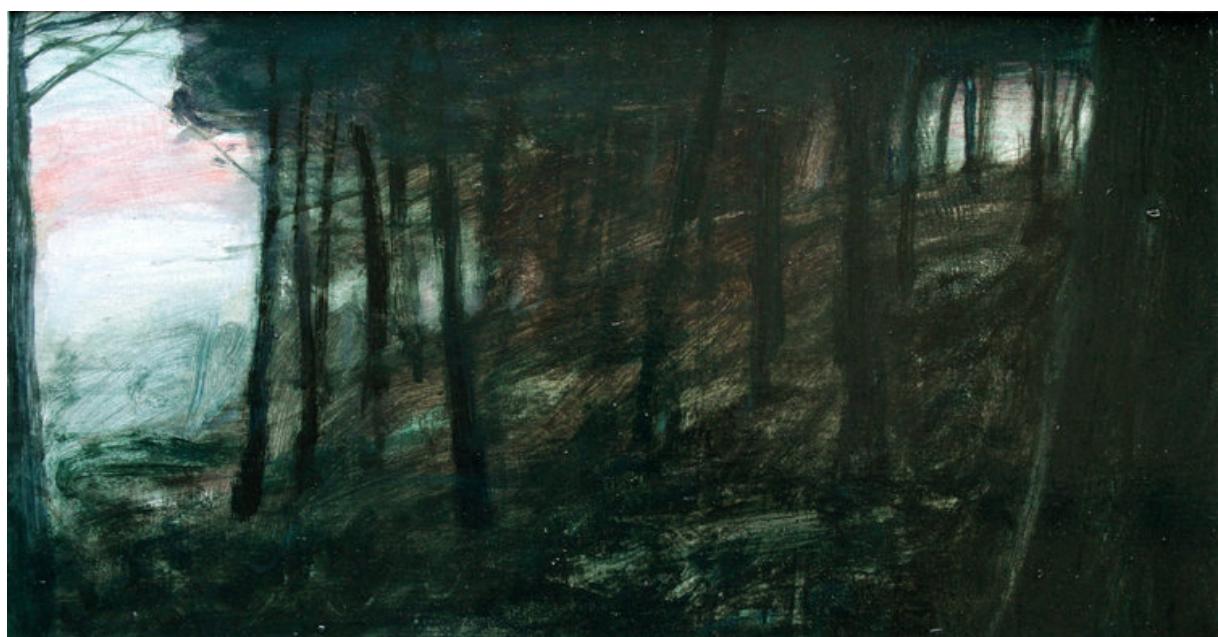


Figura 22: *Dark Woods 11* (Gilder, 2016). Se puede apreciar el haz de luz a un lateral y la oscuridad del bosque especialmente en el centro. Óleo sobre madera.

El **color psicológico**, por otra parte, usa los colores para transmitir emociones. Aquí entran los conceptos de colores fríos o cálidos. Estos se tienen en cuenta no solo en la postproducción sino en el momento de hacer el balance de blancos (Chaman Experience, 2020).

Dentro de la psicología del color, Chaman Eperience (2020) cuenta que los colores cálidos (rojos, amarillos, naranjas), los tonos oscuros y los saturados muestran proximidad e intensidad; mientras que los colores fríos (azules, verdes, violetas), los tonos iluminados y los desaturados transmiten esa sensación de vacío y tristeza. Un

gran uso de esa técnica es la trilogía *Trois Couleurs* de Krzysztof Kieślowski. En cada uno de los filmes de ésta una paleta es la protagonista, evocando los sentimientos que se relacionan a los colores pertinentes. Esto se puede observar en las figuras que hay a continuación:

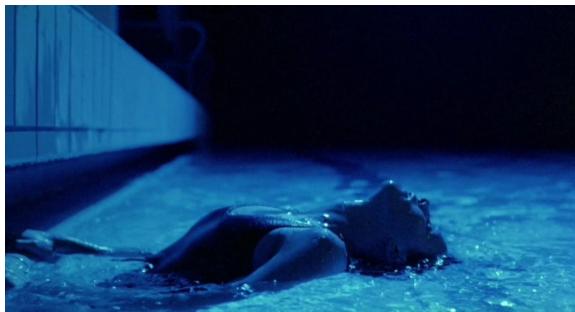


Figura 23: Fotograma del filme *Bleu* (*Les yeux grands ouverts*, 2016). En este se puede ver el uso del monocromatismo, concretamente la predominancia del azul para transmitir nostalgia y tristeza.



Figura 24: Fotograma del filme *Blanc*, el segundo de la trilogía (Kieślowski, 1994a). En este filme la paleta es muy pálida, se asocia al color blanco. Cuenta una historia de amor y la pureza de los sentimientos del hombre hacia la mujer, así que no es de extrañar el uso del color como principal dentro de la película.



Figura 25: Fotograma de *Rouge*, el último filme de la trilogía (Kieślowski, 1994b). En este se puede ver un rojo pasión durante toda la película (y en esta imagen en concreto como prueba de ello). El rojo, la pasión, también hace referencia a los vínculos que se crean en la película.

Nébulo buscará trabajar con paletas marcadas en las distintas ubicaciones, lo que llevará a la asociación de algunos colores con algunos personajes. Desde el departamento de arte también se tratará de formular así. Algunos ejemplos de productos audiovisuales que también trabajan el concepto del **monocromatismo** o, como mínimo, la predominancia de un color por escena es la serie de Netflix *Daredevil*.

Esta serie, además, trabaja con escenarios de noche, haciendo que sea de ayuda. Esto se ve en las figuras 26 y 27, ambas en escenarios nocturnos.



Figura 26: Fotograma de un capítulo de *DareDevil* (Sciretta, 2015) con una predominante amarilla.



Figura 27: Fotograma de un capítulo de *DareDevil* (Reddit, 2021) con una predominante roja.

Si se aplica al proyecto de este trabajo, estas serían las posibles asociaciones: el espacio de la resistencia se representaría en tonos amarillos, debido al posible uso de fluorescentes. Eso ayudaría a entender que hablamos de un espacio cerrado, con humedad y en mal estado. Para la escena de la fiesta con los privilegiados y sus actos sexuales, concretamente la parte interior, se asociaría a colores rojos o rosas para que se relacionara directamente con la lujuria. Un ejemplo claro del uso del rojo para asociarse a la pasión es el filme *Love* (2015) de Gaspar Noé. En el controvertido filme, se puede apreciar una escena que representa un acto sexual grupal en un local nocturno, donde los rojos invaden la pantalla por completo. Finalmente, los tonos azules representan la noche y el bosque, los espacios exteriores. Esto dotaría de una frialdad y ambiente lúgubre al lugar.

Todo el lenguaje visual que se ha formulado y conceptualizado no debe ser necesariamente el final, pueden darse cambios, pues un cortometraje es un proyecto que se construye, en última instancia, alrededor del equipo humano, materiales y contexto que finalmente se tenga. Sin embargo, tener ya predeterminado con qué elementos se quiere trabajar facilita mucho la ideación posterior de un guion técnico y la posibilidad de cambios sin romper la estética del conjunto.

DIRECCIÓN DE ARTE

La función que desempeña este departamento se basa en diseñar la estética visual del cortometraje para lanzar una propuesta artística que cumpla con la esencia de la trama. En este apartado, se observa cuál ha sido esta propuesta para, más adelante, en la parte de producción, ver cómo se ha desenvuelto finalmente la idea. Esto se encuentra escrito en pasado, pues se ha planteado antes de la realización del cortometraje

Paleta de colores

El enfoque general que se le dará a las localizaciones se basará en una gama de colores verdes, azules, negros y grises, de acuerdo con el ambiente misterioso, recóndito y nocturno que preceden a lo largo del cortometraje. Esto también se planteará de cara al plan de comunicación. A continuación, en las figuras 28 y 29, se encuentran dos paletas de colores para dar una idea de las tonalidades con las que se trabajará en el bosque y en la sala de máquinas.



Figura 28: Paleta de colores de tonos verdes. Elaboración propia. Creada a través de la página web *Coolors*.

Figura 29: Paleta de colores. Elaboración propia. Creada a través de la página web *Coolors*.

Sin embargo, hay una de las escenas en que se presentará un nuevo color: el rojo. Este se añade con la intención de resaltar y presentar a un grupo poderoso y peligroso de personas, los Privilegiados. Acompañando al rojo, se ven otros colores cálidos

como el naranja y el amarillo, en contraposición con la gama principal de colores de las figuras 28 y 29. Sin embargo, es posible que otros colores de contraste se encuentren presentes durante estas escenas. Para ver la paleta inicial de contraposición que se está comentando, se puede consultar la figura 30 presentada a continuación.

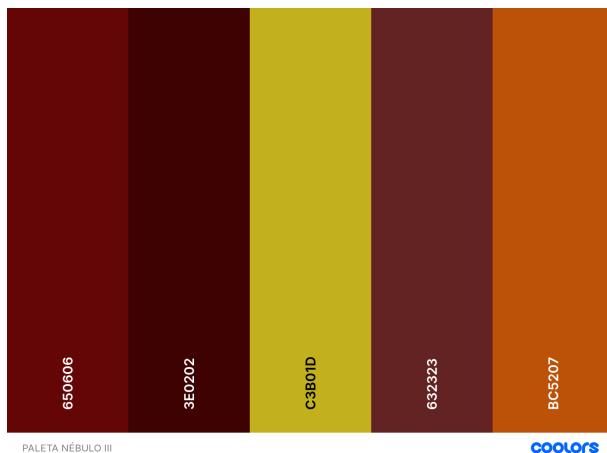


Figura 30: Paleta de colores cálidos. Elaboración propia. Creada a través de la página web *Coolors*.

Diseño del espacio

La primera localización es el **bosque**. Corresponde a la primera secuencia del cortometraje y es donde se presenta por primera vez a Adam y al eje clave de la trama: la niebla. Desde el departamento de arte sólo se puede trabajar con lo que dé el mismo espacio, así que se plantean referentes de otros contenidos audiovisuales donde el bosque tenga una presentación parecida al resultado final a conseguir. Algunos ejemplos del misticismo que se quiere obtener los presentan bosques como el del filme *It comes at night* de Trey Edward Shults (2017) (figura 32) y la fotografía realizada por Sebastian Unrau que se ve en la figura 31.



Figura 31: Fotografía de Sebastian Unrau en Unsplash (Unrau, 2015).



Figura 32: Fotograma de la película *It comes at night* (Riviello, 2017).

Así pues, el bosque debe cumplir con las siguientes características:

- Tener una llanura, donde Adam despierta y descubre el cuerpo de Ulises.
- Poseer alguna parte muy frondosa, en la que la niebla avanza entre ramas y troncos de árbol.
- Estar alejado de la ciudad para evitar cualquier sonido que nos evoque a esta. Debe dar la sensación de un lugar apartado, misterioso y lúgubre.

La siguiente localización presenta al grupo de los Privilegiados y supone un cambio estético en el cortometraje. Incluye las escenas 4,5,6,7 y 8. En ellas, se introduce a todos los demás personajes principales y secundarios. La estética de estas escenas es un híbrido de distintos estilos de interiorismo. En primer lugar, habrá una predominante *kitsch* en el mobiliario. El **kitsch** se define de la siguiente manera:

El kitsch es un concepto estético y cultural que en su origen ironizaba con la relación arte barato y consumismo: hoy designa la inadecuación estética en general y permite comprender en gran medida las formas de la cultura y el arte contemporáneos, llenos de producciones alternativas que se relacionan constantemente con el kitsch promoviendo efectos baratos, sentimentales y muchas veces dirigidos al consumismo masivo (Moreno, 2003- 2004).

Esto se puede ver, por ejemplo, en filmes de Pedro Almodóvar como *Mujeres al borde de un ataque de nervios* (1988) o en la siguiente figura:



Figura 33: Interior con estética *kitsch* (Escuela Madrileña de Decoración, 2014)

Otro elemento que se va a mezclar con este tipo de interiorismo es el componente del **erotismo** y del ambiente subversivo de las fiestas. Una gran inspiración son los filmes de Gaspar Noé, concretamente *Clímax* (2018) y *Love* (2015). Ejemplos de fotogramas de estos filmes los encontramos en las figuras siguientes:



Figura 34: Fotograma de Climax. (*Fotograma de Climax*, 2019). En este se pueden ver los colores saturados y el contraste, así como una recreación figurativa del sentimiento que producen las sustancias ilegales que están tomando.

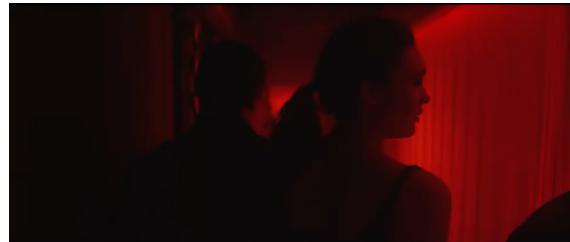


Figura 35: Fotograma de Love de Gaspar Noe (Cine maldito, 2015). En este momento la pareja protagonista entra en un club de alterne y de intercambio de parejas. La escena es seguida por planos de sexo conjunto explícito, todo bajo unas luces estroboscópicas con predominantes púrpuras, rojas y rosas. Algunos de los personajes del club, escondiéndose, llevan máscaras, marcando este mundo paralelo.

Esta escena será la que más peso visual tenga de todo el cortometraje, ya que es la más extensa de duración y en la que todo el nudo de la trama se desenvuelve. Se pretende recrear una fiesta de gente importante y sin ningún tipo de escrúpulos, por lo que todos los elementos que alcancen al ojo humano serán sugerentes, exacerbados y llenos de controversia. Como se ha mencionado anteriormente, la paleta de colores acompañará a esa sensación de extremismo y poderío por parte de los Privilegiados.

Finalmente, se encuentra la localización de la escena 9 que sucede en un pasillo oscuro. No se han planteado referentes conocidos de pasillos, aunque en la siguiente figura se puede observar una idea de la estética final que debe presentar. Este pasillo debe tener, como se aprecia en la figura 36, una estética industrial con luces fluorescentes con un tono homogéneo gris.

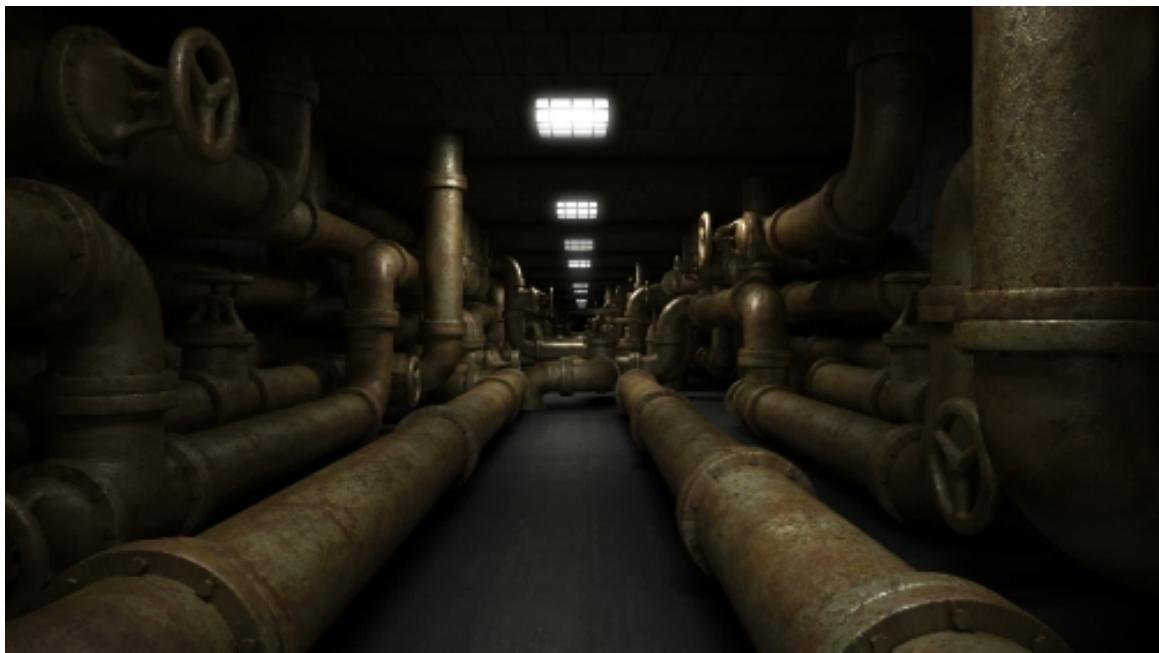


Figura 36: Pasillo industrial (2015)

Diseño de vestuario

En este apartado se pueden ver las propuestas de vestuario y maquillaje teniendo en cuenta el *dramatis personae* de cada personaje. Además, las ideas se agrupan según grupos sociales.

Adam

Adam es un ciudadano de a pie en la isla de Kurkubo. No es precisamente adinerado, por lo que el vestuario que llevará será simple, dándole un toque informal de acuerdo con su edad y personalidad. Llevará una camisa o chaqueta abierta, ya que es el instrumento con el que evitará respirar en la niebla. Ejemplos de vestuarios informales se encuentran en las siguientes figuras tomadas como referencia.



Figura 37: hombre vestido de forma casual (s. f.)



Figura 38: hombre con pantalones y bambas casuales (Tu asesor de moda, s. f.)

Por lo que respecta al maquillaje, Adam no tendrá nada en el rostro. De hecho, se prevé añadirle sudor y hacer simples correcciones para que se pueda ver bien a través de cámara. Además, es posible que se pongan trozos de tierra para darle verosimilitud teniendo en cuenta el inicio de *Nébulo*.

Privilegiados

Este grupo representa la alta sociedad de la isla, la avaricia, la locura y la lujuria que provoca el poder. Todo ello debe verse reflejado en su estética. El vestuario planteado se inspira, en mayor medida, en la trilogía *Los Juegos del Hambre*, más concretamente en los personajes que representan la alta sociedad: el Capitolio. Viven lejos de preocupaciones y, sobre todo, no se ven expuestos a salir elegidos para participar en los juegos.

La estética que muestran es muy colorida y atrevida, para no pasar desapercibidos. Cuanto más llamativo es el vestuario, mejor considerado es el personaje. Su estética rozaría el futurismo y, de nuevo, se puede mezclar con una estética *kitsch*. Lo mismo ocurre con el maquillaje y la peluquería. En las siguientes figuras se ven ejemplos de dicho estilo.



Figura 39: Conjunto de gente del capitolio (The Walk, 2020)



Figura 40: Paleta de colores de Effie Trinket en los Juegos del Hambre. (Paleta de Colores de un personaje, 2015)

En estas figuras también se aprecia un claro estilo de maquillaje dramático, casi gótico, con unas paletas de colores sobresaturadas. Los colores usados no buscan mezclarse con la piel y parecer naturales, sino que se busca usar elementos exagerados.

Ejemplos de estos elementos serían sombras de ojos vibrantes, líneas de ojos vistosas y, en conjunto, un maquillaje y peluquería chillona. A ojos del público puede referirse como maquillaje futurista. Este tipo de estética se elige con la función principal de diferenciar a los privilegiados como personas que conviven fuera de la normalidad de la niebla y que son extravagantes. Los privilegiados no tienen límites dentro de la noche y, por este motivo, su maquillaje es experimental y ajeno a la normatividad. Es por eso mismo que *Los Juegos del Hambre* ilustra perfectamente la idea de “privilegiado” que se quiere obtener, como se observa en la figura 40.

En las siguientes figuras se pueden observar otros ejemplos del maquillaje dramático y chillón del cual se está hablando:



Figura 41: Imagen con maquillaje exagerado
(Blogspot, s. f.)



Figura 42: Maquillaje del personaje Katniss Everdeen. (Lions Gate/Courtesy Everett Collection, 2020)



Figura 43: Look de Effie Trinket en Los Juegos del Hambre (Serrano, 2012). Importante remarcar la sintonía entre la peluca verde y el maquillaje

Nébulos

Los *Nébulo* no sienten ni padecen, son seres neutros y planos, diseñados principalmente para obedecer órdenes. En la trilogía ya mencionada, *Los Juegos del Hambre*, también hay una figura de obediencia y sumisión representada por los Avox, sirvientes de los miembros del Capitolio. La referencia de su vestuario, maquillaje y peluquería se acerca mucho a la imagen que queremos crear con los *Nébulo*. Se pretende hacer una estética monocromática y minimalista. Su ropa es su uniforme, casi llegando a una postura forzada de abnegación. El color a escoger es relacionado con la paleta presentada anteriormente:

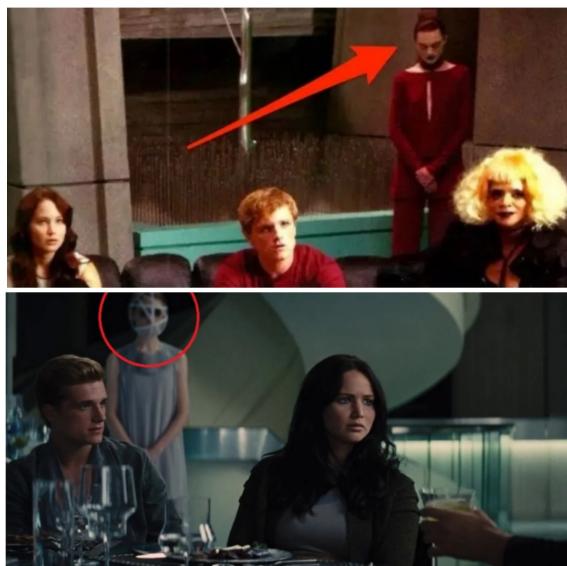


Figura 44: Imágenes de Avox en los filmes de la trilogía de los *Juegos del Hambre*. (Reddit, 2021)



Figura 45: Esquema básico del vestuario de los Avox en los *Juegos del Hambre*. (Black Sparrow, 2013)

Por lo que respecta al maquillaje, a pesar de que en la figura 44 la Avox se encuentra maquillada en sintonía con su uniforme, para los *nébulos* no habrá ningún tipo de maquillaje ni retoque. Siguiendo con la idea de sobriedad y el uso pasivo que se les da, no requieren de un maquillaje. Será en casos excepcionales, quizá para *Nébulos* usados para tareas sexuales, los que lleven maquillaje. Eso sería para contentar, al amo, no porque ellos deseen arreglarse ni verse bien a los ojos de nadie.

La resistencia

Finalmente, los miembros de La Resistencia representan el bien, la justicia y la lucha por la moral. Para ellos, se ha escogido el color amarillo como símbolo de rebeldía e inconformismo, de positividad ante un mundo mejor y posible gracias a ellos. Sin embargo, este color no será el elemento principal del vestuario, sinó que aparecerá integrado de alguna forma a modo de cinta, brazalete o pañuelo como en la figura 46. En esta se ve a un grupo de chicos del anime *Durarara!!* llevando pañuelos amarillos en el cuello o a modo de bandana.



Figura 46: Fotograma del anime *Durarara!!* (Quiroz, s. f.)

Por lo general, llevarán colores tierra, ya que su objetivo es pasar desapercibidos en el bosque, dónde se encuentra su guarida. Su vestuario recuerda al que usan los soldados en una guerra, sin llegar a ser con estampado de camuflaje, aproximándose a un estilo militar antiguo como se presenta en la Primera y Segunda Guerra Mundial. Las ideas de referencia son las siguientes figuras:



Figura 47: Uniforme de la Primera Guerra Mundial (Pinterest, s. f.)



Figura 48: Uniforme militar. (Aliexpress, s. f.-b)



Figura 49: Uniforme del Capitán América. (Cultture, s. f.)

PRODUCCIÓN Y RODAJE

DIRECCIÓN Y DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA

Una vez elegidas las localizaciones y cerrado el guion, el departamento de Dirección junto con el de Dirección de Fotografía debe encargarse de tres documentos: el guion técnico y el guion de planta. Después ambos departamentos tienen documentos que hacen en solitario, como en el caso del plan de rodaje, que lo hace el departamento de Dirección únicamente.

El **guion técnico-literario** marca los planos, número de posición de cámara, qué se ve en pantalla, qué tipo de plano y ángulo, los sonidos, etc. (Aprendercine.com, 2021-a). Para el trabajo se busca una plantilla base en internet y después se añade todo aquello que se considera necesario para el proyecto en concreto. No se ha llenado apenas el espacio de sonido puesto que lo que le interesaba al sonidista eran sobre todo los diálogos, ya que el resto son sonidos puestos en postproducción. El guion técnico es útil durante el rodaje para mantener un orden y facilitar el trabajo de la *script*, aquella persona que lleva la continuidad en el rodaje (Patmore, 2011). Dicho guion técnico se encuentra en el apartado *Anexo 2: Documentos de Dirección*.

El **guion de planta** posiciona las cámaras, personajes y luces en un escenario. En este caso, la iluminación para el bosque pretendía simular la luz de la propia luna, es decir, lejana y que pareciese el propio satélite. Dentro de la casa, sin embargo, se buscaba una luz que naciera de la misma decoración, así que los pequeños o grandes focos que complementaban se posicionaron *in situ*. Por todos estos motivos, la planta de cámara no incluye la posición de las luces. La planta es útil en este caso para saber indicar bien la cámara donde situarse y observar si se rompe el eje en algún momento o se salta la regla de los 30º. Para entender qué es el eje se adjunta la siguiente definición:

El eje es una línea imaginaria que se determina por la posición de la cámara y permite que la mirada de los personajes esté ubicada respecto del espacio. Es decir, al mantener la cámara en el eje, la mirada de los personajes tiene la dirección correcta para que el espectador entienda la correlación entre cada elemento (Mardones Cáceres, Carrasco Henríquez, Pérez, & Marca Digital, 2020).



Figura 50: Esquema de una planta de cámara y el eje de acción de la escena. (Historia del cine, s. f.)

En la figura 50 se puede apreciar un eje de mirada y dónde se tendría que situar la cámara para saltarlo.

Finalmente se crea el **plan de rodaje**, en el cual se describe que se va hacer cada día de rodaje, se marca qué tipos de escenas, qué actores se precisan, qué material de *attrezzo*, etc. Ayuda a organizar el rodaje y al ayudante de dirección a saber qué toca en cada hora de la jornada laboral (Osorio, 2016). Para crearlo se busca una plantilla base y se modifica en función de las necesidades del proyecto.

A continuación, se adjuntan los documentos pertinentes una vez hechos previos al rodaje. Eso significa que el producto final puede diferir a lo que sucede finalmente, pues durante la grabación se encuentra un plano mejor que el previsto o por dificultades técnicas o de tiempo se modifican y se eliminan otros.

En el caso de la escena 8, es la escena más larga y compleja, lo que ha hecho que el guion técnico se modifique tantas ocasiones que, para el día de rodaje, no se ha podido contar con su planta hecha. Aun así, está la coreografía de los personajes iniciales, que es útil como guía para rodar. No se ha realizado planta para la escena

1, pues se tenía en mente lo que hay en el guion técnico, pero finalmente se ha modificado a un noticario sencillo, grabado en la Facultad de Ciencias de la Comunicación con una disposición radiofónica básica. Eso quiere decir que la escena 1 no tiene guion técnico debido a este cambio de última hora.

Plantas de cámara



Figura 51: Planta de cámara de la escena 2. Elaboración propia. Hecha a través de *Photoshop* por la Directora de Fotografía

La planta de cámara de la escena 2 cuenta con un *traveling* y múltiples planos cerrados. La flecha que se encuentra debajo del mapa, marca dónde empieza y acaba la pronunciada pendiente. Esto es útil de cara al montaje de luces para un efecto noche y para saber ubicarnos dentro del bosque.

El número de las cámaras indica la posición de cámara en orden de aparición y es negra si se habla de un plano fijo, roja si en esa posición hay una panorámica con su pertinente flecha marcando hacia donde se dirige y verde en el caso de un *traveling* como el que se aprecia en la figura 51. Los círculos, por consiguiente, son los personajes con sus iniciales, y las flechas marcan la coreografía física del actor.

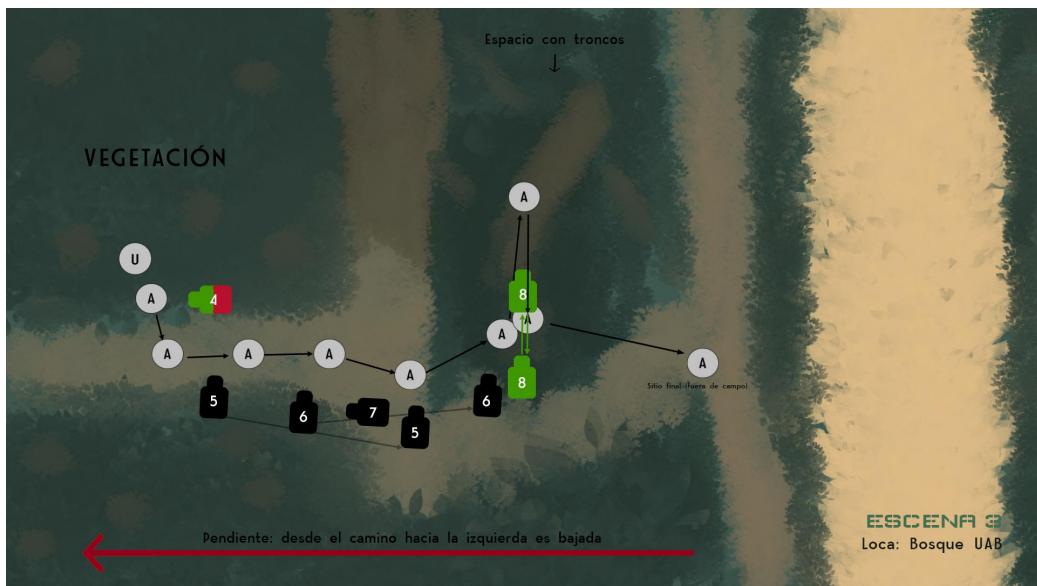


Figura 52: Planta de cámara de la escena 3. Elaboración propia. Hecha a través de *Photoshop* por la Directora de Fotografía

En la escena tres se prepara esta planta que pretende hacer un recorrido de montaje rápido, pero finalmente se opta por unos planos secuencia. Hay una cámara bicolor que indica que en el mismo momento de rodaje se prueba junto a la Directora de Fotografía cuál queda mejor.

Como curiosidad, hay unas cámaras que, aunque se vean negras, son sólo su referencia de cara al montaje. Se graba la escena desde la perspectiva de la cámara 5 entera, como se ve en la figura 52, y después entera la posición 6. Eso son los dos *masters*, es decir, clips de vídeo principales, sobre los que la editora puede trabajar.

Las posiciones de las cámaras, así como la coreografía física no solo ayudan al departamento de dirección a ver la carga de trabajo, también ayudan al equipo lumínico (tanto Directora de Fotografía, su ayudante como Gaffer y los eléctricos) pues facilita saber en qué puntos muertos se pueden colocar las pertinentes luces. Además, saber cómo se mueve el personaje en el espacio ayuda a la hora de hacer *mecánicos*, tomas sin grabar de practicar para ensayar el recorrido que tiene que hacer la operadora de cámara, en este caso Alejandra de Frutos, y a su auxiliar, Alex Salido, que la tiene que sostener mientras corre de noche.

Si se sigue con la escena 4, se puede ver en la Figura 53 su pertinente planta:

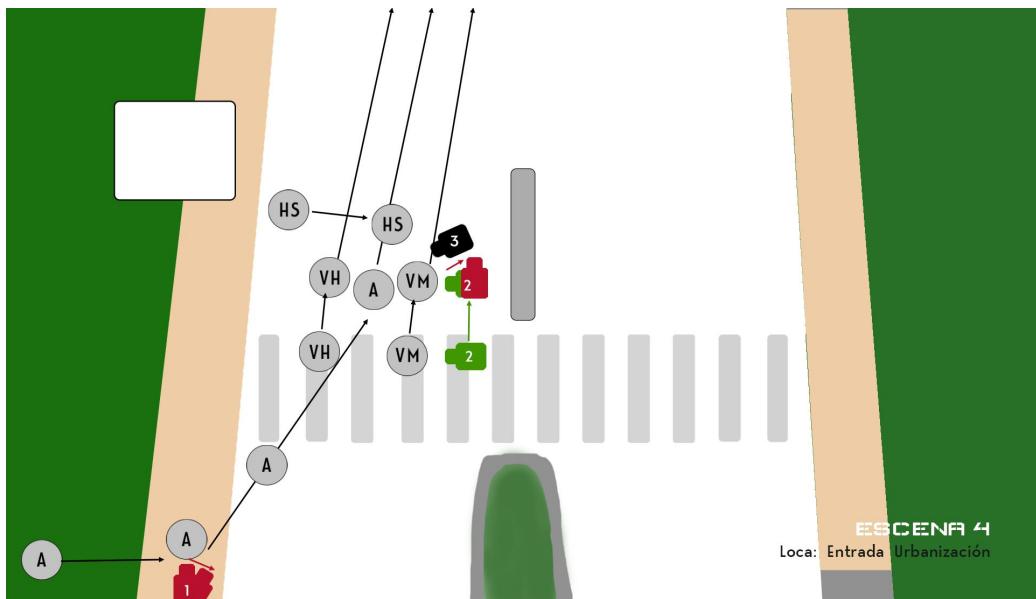


Figura 53: Planta de cámara de la escena 4. Elaboración propia. Hecha a través de *Photoshop* por la Directora de Fotografía

Esta escena presenta antes unos planos sueltos de transición que no se aprecian en la planta de cámara. También se pueden ver ejemplos de panorámicas comentadas anteriormente y de nuevo la coreografía física hecha por los personajes. Las iniciales hacen referencia a los siguientes personajes: “A” de Adam, “VH” de V.I.P. Hombre, “VM” de V.I.P. Mujer y “HS” de Hombre de Seguridad. La VM pasa a ser Keira, como se aprecia en la siguiente figura 54, siendo esta la planta de la escena 5.

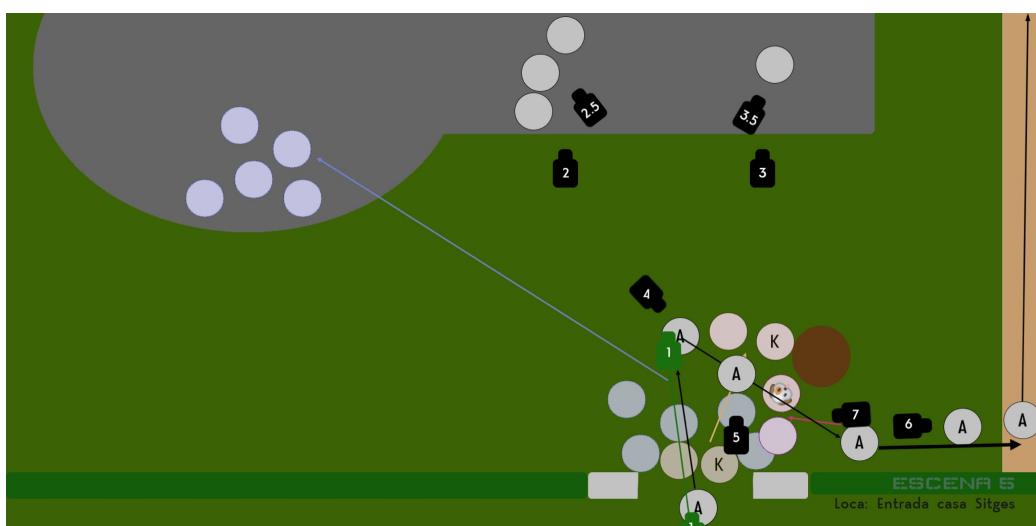


Figura 54: Planta de cámara de la escena 5. Elaboración propia. Hecha a través de *Photoshop* por la Directora de Fotografía

En la escena 5 y 6 es importante tener en cuenta la afluencia de figuración (redondas sin nombre). Aunque no son posiciones exactas, es decir, si en el rodaje se observa una composición levemente diferente que mejora la propuesta actual, *in situ* se hace el cambio. Otra redonda que puede causar confusión se encuentra en la figura de 54, concretamente la redonda con un perro. Ésta representa a un figurante que se mueve a cuatro patas por el espacio simulando un animal, ya indicado previamente en el guion.

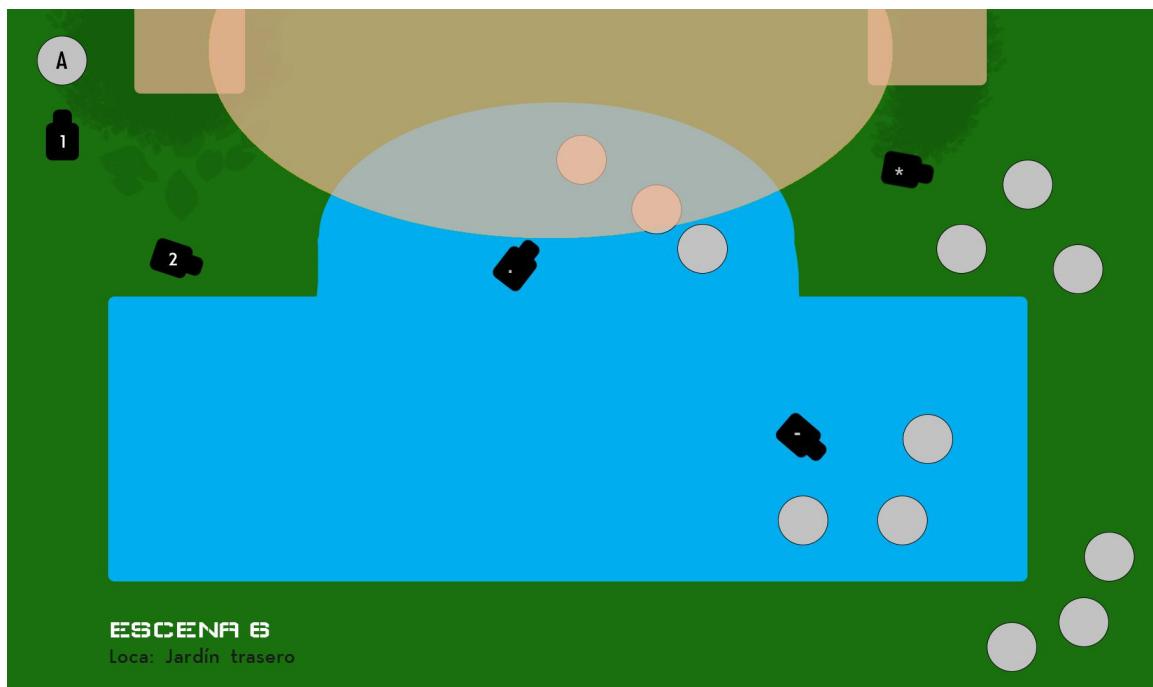


Figura 55: Planta de cámara de la escena 6.1. Elaboración propia. Hecha a través de Photoshop por la Directora de Fotografía

La escena 6 no cuenta con posiciones de cámara numeradas en la piscina (la figura 55), pues son planos libres sin audio. Eso quiere decir que en el momento de rodar se contempla que puede quedar mejor para el montaje y los figurantes se pueden configurar de forma diferente en el espacio dado.

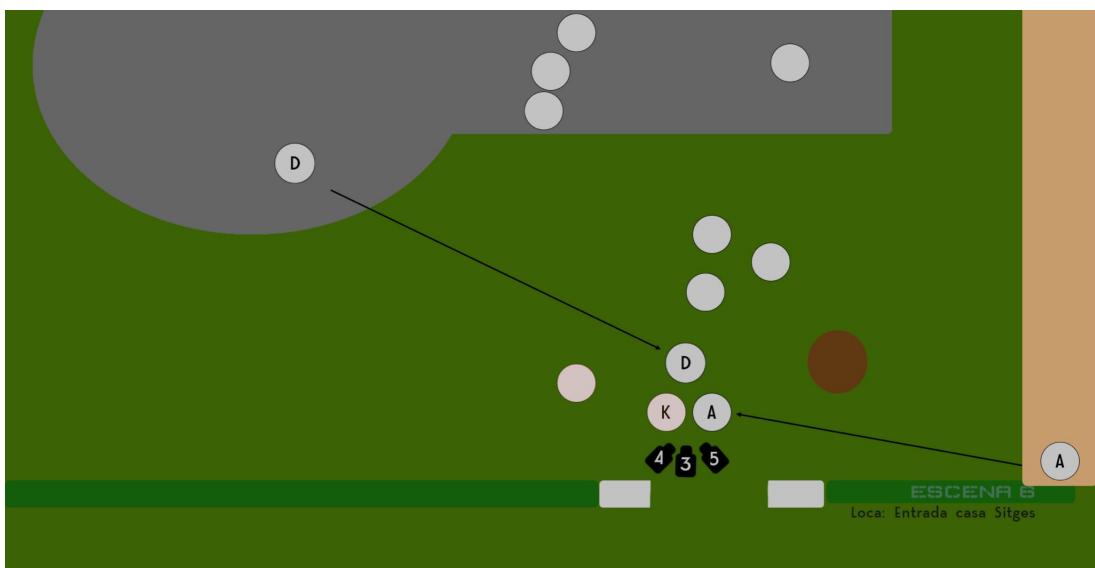


Figura 56: Planta de cámara de la escena 6.2. Elaboración propia. Hecha a través de *Photoshop* por la Directora de Fotografía

Siguiendo con la otra parte de la escena 6, se encuentran posiciones ya marcadas y numeradas, aunque pocas, pues es una escena rápida de diálogo. Muchos planos distintos pueden distraer al espectador, cuando realmente lo que se desea es que esté atento a la presentación de Derek, el ícono con la “D”.

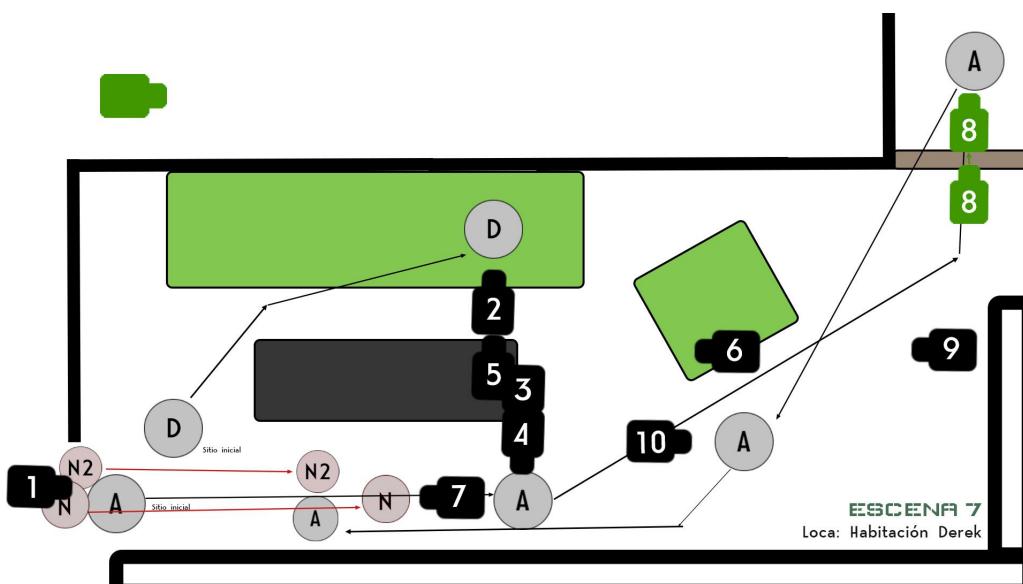


Figura 57: Planta de cámara de la escena 7. Elaboración propia. Hecha a través de *Photoshop* por la Directora de Fotografía

En la escena 7, que se muestra en la figura 57, hay muchas posiciones de cámara a tener en cuenta para el plan de rodaje.

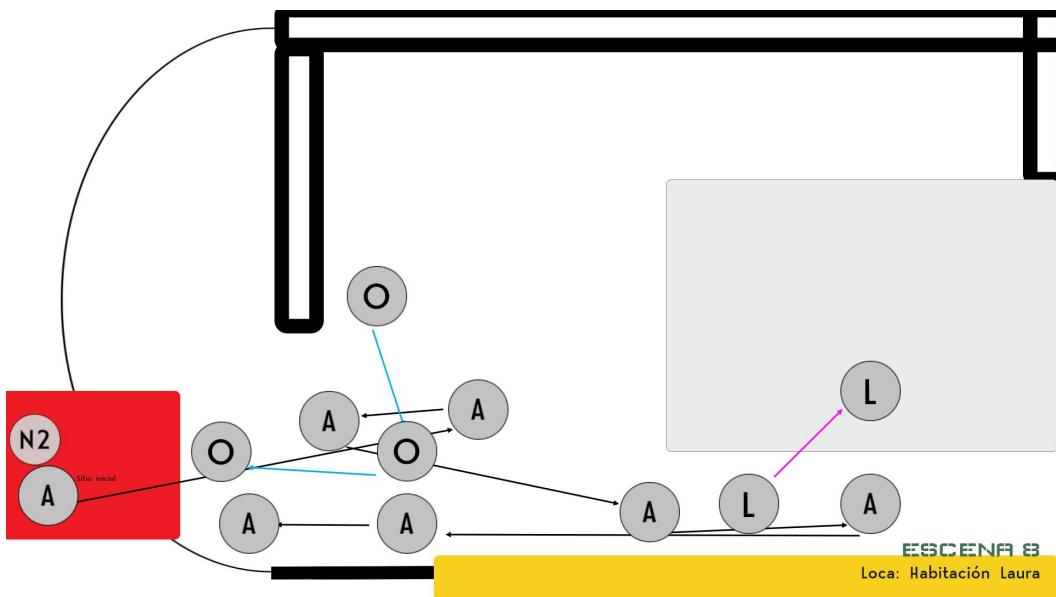


Figura 58: Planta de cámara de la escena 8. Elaboración propia. Hecha a través de *Photoshop* por la Directora de Fotografía

Esta escena, como se observa, no cuenta con posiciones de cámara. Es una de las más complicadas de plantear, y a pesar de tener el guion técnico cerrado con una idea básica a contrarreloj, es imposible para la Directora de Fotografía y Ayudante de Dirección pasar todos los planos a la planta. Sin embargo, ya pronosticando dificultades al ser una escena muy dialogada, la Directora de Fotografía pone toda la coreografía física de la escena para que sea de ayuda al cámara, Mikel Alors ese día.

Para precisar qué personajes se encuentran en esta planta y en la de la escena anterior, se debe saber que las redondas N1 y N2 de las figuras 57 y 58 son *Nébulos*; la “L” es Laura, la madre de Adam y la “O” es Oak, el muchacho infiltrado de la resistencia.

Toda esta dificultad contrasta con la planta de la escena 9 que se ve en la figura 59 a continuación, pues se plantea inicialmente un único plano secuencia de Oak y Adam, que se puede ver a continuación en la figura 59.

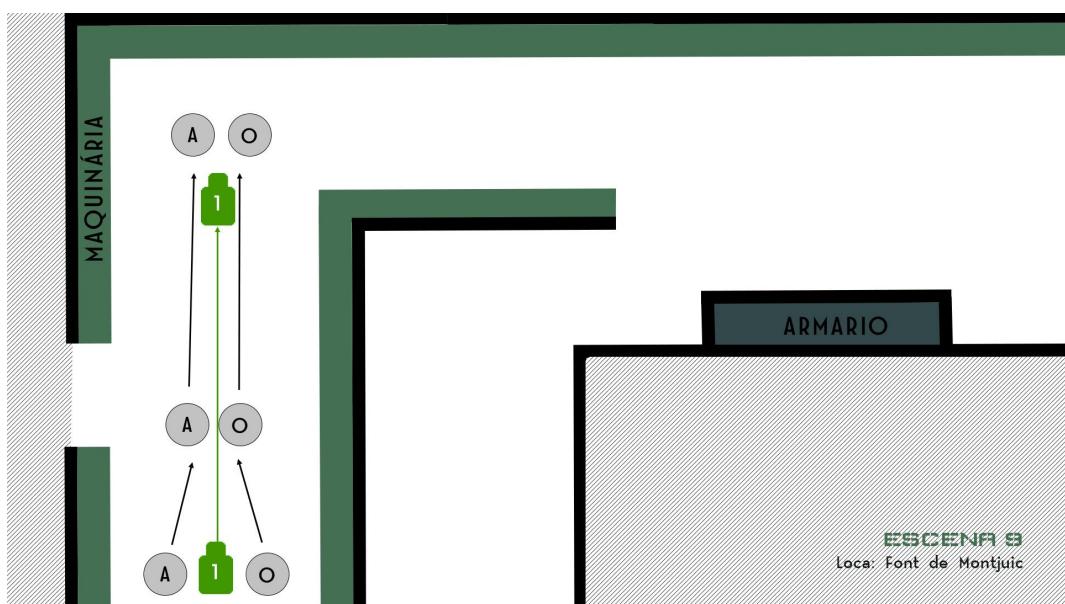


Figura 58: Planta de cámara de la escena 9. Elaboración propia. Hecha a través de *Photoshop* por la Directora de Fotografía

La escena 9 es muy sencilla, así que se contempla realizar otros planos de cara al montaje. En el hueco entre el armario y la pared hay una puerta imaginaria, que desde iluminación alguien se tiene que poner en él hueco y encender las luces de una forma verosímil para recrear la apertura de dicha puerta.

Todos estos planos, igual que el guion técnico, están sujetos a cambios como se ha dicho múltiples veces. Se crean, no como normas fijas, sino como guías para que se sepa siempre que se hace en todo momento, tarea que ayuda a la script y a la ayudante de dirección.

El departamento de Dirección y el departamento de Fotografía, sin embargo, han creado documentos y han hecho tareas en solitario. Se han unido en un solo apartado en esta memoria debido a la larga lista de documentos compartidos, pero ahora se presentan los documentos hechos de forma independiente.

El departamento de Dirección, en primer lugar, se encarga de hacer el plan de rodaje, que puede tener modificaciones durante el mismo. Aquí se adjunta el documento:

PLAN DE RODAJE

Títol	Nébulo										
Realizador	Guillem Obis y Anna Carbonell										
DOP	Anna Carbonell										
Productor	Guillem Obis										
Fechas del rodaje	25, 26, 27 de abril de 2022										
Día de rodaje	h.	INT/EXT	DÍA/ NIT	SEC/ESC	Plano	Pos. Cam	Decorado	Localización	T°	Personajes (nº vestuarios)	Observaciones
25 de abril	8:30 AM							Font de Montjuic			Llegada equipo y actores
25 de abril	9:00 AM							Font de Montjuïc			Montaje
25 de abril	10:00AM	INT	NIT	3/9		9.1	Consultar desglose	Font de Montjuïc		Adam y Oak	Ruido máquinas y aforo limitado
25 de abril	12:00 AM							Font de Montjuïc			Desmontaje

26 de abril	17:30 PM							Bosc Bellaterra			Llegada equipo
26 de abril	18:00P M							Bosc Bellaterra			Montaje (pruebas máquina de humo)
26 de abril	19:00P M							Bosc Bellaterra			Llegada Actor
26 de abril	19:30P M	EXT	NIT	2	1	1	Consultar desglose	Bosc Bellaterra		Adam	Vigilar raccord de luz
26 de abril	20:00P M	EXT	NIT	2	2	2	Consultar desglose	Bosc Bellaterra		Adam	
26 de abril	20:30P M	EXT	NIT	2	3	3	Consultar desglose	Bosc Bellaterra			
26 de abril	21:00P M	EXT	NIT	2	3	3	Consultar desglose	Bosc Bellaterra		Adam	
26 de abril	21:30P M	EXT	NIT	3	4	4	Consultar desglose	Bosc Bellaterra		Adam	Niebla
26 de abril	22:00P M							Bosc Bellaterra			Cena
26 de abril	22:30P M	EXT	NIT	3	5	5	Consultar desglose	Bosc Bellaterra		Adam	
26 de abril	23:00 PM	EXT	NIT	3	6	6	Consultar desglose	Bosc Bellaterra		Adam	
26 de abril	23:30P M	EXT	NIT	3	7	7	Consultar desglose	Bosc Bellaterra		Adam	

26 de abril	00:00AM	EXT	NIT	3	8	5	Consultar desglose	Bosc Bellaterra		Adam	
26 de abril	00:30AM	EXT	NIT	3	9	6	Consultar desglose	Bosc Bellaterra		Adam	
26 de abril	1:00 AM	EXT	NIT	3	10	8	Consultar desglose	Bosc Bellaterra		Adam	
26 de abril	2:00 AM							Bosc Bellaterra			Desmontaje
27 de abril	17:30							Casa			Llegada y preparación
	19:00							Casa			Llegada equipo técnico y montaje
	19:30							Casa			Llegada actores y figuración
	20:15	INT	NIT	7	58	8	Consultar desglose	Casa		Adam	Luces led de fondo
	20:15							Casa			Montaje atrezzo piscina y jardín
	20:30							Casa			Cena todo el equipo
	21:00	EXT	NIT	6	32-41	1 y 2	Consultar desglose	Casa		Adam + figurantes piscina	

	23:00							Casa			Montaje entrada casa
	23:30	EXT	NIT	6	42-47	3, 4, 5	Consultar desglose	Casa		Adam, Keira, Derek y figurantes entrada	Vigilar con el raccord de los figurantes
	01:30	EXT	NIT	5	19-28	1, 2, 2.5, 3, 3.5, 4, 5, 6, 7	Consultar desglose	Casa		Adam y figurantes cuchillo	Vigilar raccord cuchillo
	02:30							Casa			Despedida figurantes jardín
	02:30	EXT	NIT	4	11-18	1, 2, 3	Consultar desglose	Casetas de seguridad		Adam, Keira y acompañante, 2 figurantes y guardia de seguridad.	
	02:30							Casa			Montaje habitaciones
	03:00	INT	NIT	8	64-66	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Consultar desglose	Casa		Adam, Oak, Madre Adam y Nébulo	Vigilar el atrezzo y la coreografía de los actores.
	04:30	INT	NIT	7	49-57 y 59-63	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	Consultar desglose	Casa		Adam, Derek y Nébulo	
	5:30							Casa			Desmontaje

Junto con el plan de rodaje, la Ayudante de Dirección crea las *Call sheets*, hojas convocando al equipo necesario (tanto elenco de actores y actrices como técnicos) con toda la información necesaria: horas, información climática, hospital cercano, escenas que se gravan, qué función tienen cada uno de los convocados, a qué hora deben llegar de forma individual y a qué hora se empieza oficialmente. A continuación se adjuntan dichas hojas:

Nébulo cortometraje nebulocortometraje@gmail.com		NÉBULO	Desayuno	-	
			LUNCH		
			SUNRISE	06:53:06	
			SUNSET	20:45:38	
			Tiempo	20°/8° Lluvia 20%	
Guillem Obis	675 38 51 35	NÉBULO	Hospital más cercano	Aspeyo - Av. Alcalde Barnils, 54, 60, 08174 Barcelona	
Anna Carbonell	622 059 592				
Alex Salido	623 02 89 40				

Localización	20:45PM	Notas
Plaza de FGC Bellaterra	Martes 26 de abril de 2022	Aparcar a un lado de la estación y quedamos en la plaza del otro lado.

Escena	Set y Descripción	CAST	NOTAS
2	Bosque	Adam (Andrés) y Cadáver	Cuidado por los troncos de noche + venir con tiempo por si os perdéis
3	Bosque	Adam (Andrés) y Cadáver	

Miembros del cast	Personaje	Call Time	Notas

Andrés	Adam	19:00	
Figuración	Ulises	19:00	

Crew	Cargo	Departamento	Call time
Guillem Obis	Codirector y productor	Dirección	17:30
Anna Carbonell	Codirectora, AD y DOP	Dirección y DOP	17:30
Alejandra De Frutos	Directora de Arte	Arte	19:00
Alex Salido	Dirección de actores	Dirección	19:00
Berta Benajes	Script	Dirección	19:00
Marina López	Foto fija	Making of	19:00
Lau Sanz	Making of	Making of	19:00
Alba Miret	Ayudante DOP	DOP	19:00
Paül López	Gaffer	Iluminación	19:00
Mehdi El Ouahabi	Eléctrico	Iluminación	19:00
Andrea Gil	Eléctrica	Iluminación	19:00
Judith Garcia	Ayudante de Arte	Arte	19:00
MUA	MUA	Arte	19:00
Yago Sampere	Sonidista	Sonido	19:00

Nébulo cortometraje nebulocortometraje@gmail.com			Desayuno	-
			LUNCH	
			SUNRISE	06:56
			SUNSET	20:45
			Tiempo	Sensación térmica: 16° Probabilitat de precipitació 30%
Guillem Obis	675 38 51 35	NÉBULO	Hospital más cercano	Hospital de Sant Joan Baptista Carrer Cardenal Vidal i Barraquer, 2, 08870 Sitges, Barcelona
Anna Carbonell	622 059 592			
Alex Salido	623 02 89 40			

Localización	21:00PM Miércoles 27 de abril de 2022	Notas
Avingua Miquel Utrillo 99, Urbanització Vallpineda, Sitges		Vamos a terminar tarde, tener en cuenta coches.

Escena	Set y Descripción	CAST	NOTAS
4	Entrada Caseta Seguridad	Andrés, Figurantes seguridad y VIPs	
5	Entrada casa	Andrés, Figurantes VIPs	
6	Piscina + Entrada	Andrés, Figurantes VIPs, Santiago	
7	Habitación Derek	Andrés, Santiago, 2 figurantes	
8	Habitación Oak	Andrés, Quim, Nika, 1 figurante	

Miembros del cast	Personaje	Call Time	Notas
Cast principal	Adam, Santiago, Lorena, Quim, Nika	19:30	-
Figuración	-	19:30	-

Crew	Cargo	Departamento	Call time
Guillem Obis	Codirector y productor	Dirección	17:30
Anna Carbonell	Codirectora, AD y DOP	Dirección y DOP	17:30
Alejandra De Frutos	Directora de Arte	Arte	18:30
Alex Salido	Dirección de actores	Dirección	19:00
Berta Benajes	Script	Dirección	19:00
Marina López	Foto fija	Making of	19:00
Lau Sanz	Making of	Making of	19:00
Alba Miret	Ayudante DOP	DOP	19:00
Paül López	Gaffer	Iluminación	19:00
Mehdi El Ouahabi	Eléctrico	Iluminación	18:30
Andrea Gil	Eléctrica	Iluminación	18:30
Judith Garcia	Ayudante de Arte	Arte	19:00
MUA	MUA	Arte	19:00
Yago Sampere	Sonidista	Sonido	19:00

Nébulo cortometraje nebulocortometraje@gmail.com		NÉBULO	Desayuno	8:30 AM
			LUNCH	-
			SUNRISE	06:56 AM
			SUNSET	20:42
			Tiempo	18°C, Sol a través de nubosidad alta
Guillem Obis	675 38 51 35		Hospital más cercano	Hospital Universitari Dexeus
Anna Carbonell	622 059 592			
Alex Salido	623 02 89 40			

Localización	9:00AM	Notas
da Rius i Taulet, 12, Barcelona	Lunes 16 de mayo de 2022	No hay mucho sitio para aparcar pero algún parking sí.

Escena	Set y Descripción	CAST	NOTAS
9	Set : Sala de Máquinas	Andrés y Quim	
	Description: Pasillo		

Miembros del cast	Personaje	Call Time	Notas
Andrés	Adam	8:30 AM	
Quim	Oak	8:30 AM	

Crew	Cargo	Departamento	Call time
Guillem Obis	odirector y productor	Dirección y Producción	8:30 AM
Anna Carbonell	odirectora, AD y DOP	Dirección y DOP	8:30 AM
Alex Salido	guionista y Dirección de Actores	Guion y Dirección de Actores	8:30 AM
Alejandra De Frutos	Directora de Arte,	Arte	8:30 AM

	Estilista y maquillaje		
Mikel Alors	Cámara	DOP	8:30 AM
Yago Sampere	Sonidista	Sonido	8:30 AM
Marina López	Fotografía Fija	Making of	8:30 AM
Laura Sanz	Making Of	Making of	8:30 AM

El departamento de Dirección también ha buscado y hecho un listado de todo el equipo de técnicos necesario. Este equipo contacta con los creadores de *Nébulo* a través de un anuncio puesto en la página de *Instagram* de *Esquirol Equips*, destinada a encontrar creadores y técnicos para crear proyectos de bajo presupuesto, siendo muchos de ellos estudiantes. Hay una gran respuesta al anuncio, y se tarda aproximadamente una semana en cerrar todos los cargos.

EQUIPO	
Nombre	Cargo
Guillem Obis	Director
Anna Carbonell	Ay. de Dirección y DOP
Berta Benajes	Script
Alex Salido	Dirección de actores y auxiliar de operador de cámara
Georgina Ramos	Dirección de actores
Mikel Alors	Cámara
Alba Miret	Ay. de DOP
Paül López	Gaffer (Iluminista)
Mehdi El Ouahabi	Eléctrico
Andrea Gil	Eléctrica
Yago Sampere	Sonidista
Alejandra De Frutos	Operadora de cámara y Directora de Arte
Judith Garcia	Ay. de Dirección de Arte
Marina	MUA
Álvaro	MUA
Marina López	Foto Fija
Laura Sanz	<i>Making of</i>

A parte de los documentos creados por el departamento de Dirección en solitario y los creados juntamente con la Directora de Fotografía, este mismo debe crear una lista de material necesario para ponerlo en el presupuesto y tenerlo en cuenta. Además, también se mira cómo se posiciona el sol en cada momento del día en las localizaciones. En el caso de *Nébulo* es útil para tener controlada la puesta de Sol y grabar lo antes posible.

Aquí se encuentra toda la información del recorrido del sol en las localizaciones, llamado ***sun path***. También se prosigue a enseñar una lista con todos los materiales de imagen necesarios.

Los *sun path* de las escenas 2,3,5,6,7 y 8 han sido generados a través de la página web *SunEarthTools.com*, que facilita toda la información solar de las coordenadas que el usuario inserte.

Escenas 2 y 3: Bosque de Bellaterra

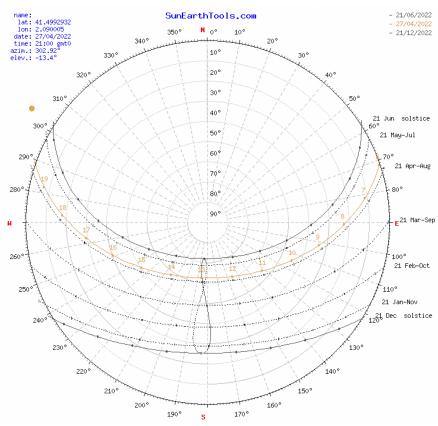


Figura 59: Movimiento del sol y ángulo en función de las horas en el bosque.
Elaboración Propia



Figura 60: Esquema del movimiento del sol respecto al espacio dado. Elaboración Propia.

Escenas 5,6,7,8: Avinguda Utrillo 99, Urbanización Vallpineda

La escena 4 se sitúa en esta urbanización.

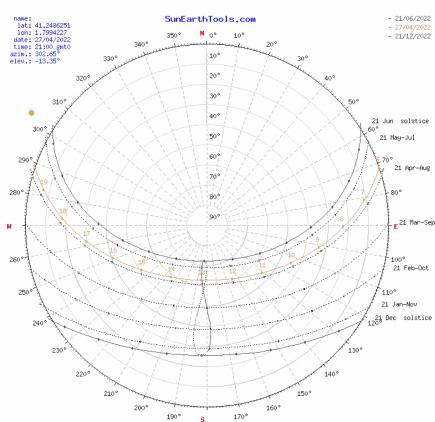


Figura 61: Movimiento del sol y ángulo en función de las horas en la casa de la urbanización. Elaboración Propia

Figura 62: Esquema del movimiento del sol respecto al espacio dado. Elaboración Propia.

Finalmente, la Directora de Fotografía junto con el Director seleccionan los materiales para realizar *Nébulo*. La mayoría de los materiales son pagados a través del *Verkami* realizado durante los meses de producción previos al rodaje. Todos los gastos se muestran en los próximos apartados.

Imagen



Sony Alpha 7 III

Figura 63: cuerpo de Sony Alpha 7 III (Photospecialist, s. f.-b)

Kit 4 objetivos ZEISS

Loxia E Sony: 21mm,
35mm, 50mm y 85mm



Figura 64: Kit de ópticas ZEISS (Avisualpro, s. f.-a)

Filtro Tiffen PRO MIST 1



Figura 65: Filtro Tiffen (Falcofilms, s. f.)

Adaptador EF para
montura E-Mount

Metabones



Figura 66: Adaptador de la marca Metabones (Photospecialist, s. f.-a)

Kit estabilizador *FLYCAM*
FLMC-FLN



Figura 67: Estabilizador *FLYCAM*. Se coloca como una mochila alrededor del torso del operador (MásQVídeo, s. f.-b)

Kit de trípode de fibra de carbono Flow tech de hasta 8kg *SACHTLER*



Figura 68: Kit de trípode de fibra de carbono (Avisualpro, s. f.-b)

Cargador *DYNACORE*



Figura 69: Cargador con dos baterías Dynacore (TLK Rental, s. f.)

ATOMOS shogun



Figura 70: Ejemplo de Atomos. Es un monitor que permite ver el plano en mayor tamaño, eliminando el margen de error que puede haber al enfocar. (MásQVídeo, s. f.-a)

Illuminación

Kit de portafiltros VOCAS

- Matte Box
- 2 Portafiltros 4x4
- Bandera francesa
- Banderas lateral
- Soporte de barras
- Anillo adaptador



Figura 71: Kit de portafiltros (Videoexpert, s. f.)

Kit de foco LED NANLITE
(2 Unidades)

- Led NANLITE FORZA-500
- Protector LED transparente
- Reflector
- Power Box con alimentador
- Cable de red
- Cable multipin
- Bolsa de transporte
- Trípode



Figura 72: Ejemplo de un kit y todo su contenido pertinente. (B&H Photo-Video-Audio, s. f.)

Kit de trípode de
Ceferinos de pies
deslizante AVENGER
(4 unidades)



Figura 73: Ejemplo de un ceferino pertinentemente montado
(Thomann, s. f.-a)

Sacos de arena FAITH
(3 unidades)



Figura 74: Ejemplo de un saco de arena (Aliexpress, s. f.-a)

Kit de trípode
MANFROTTO



Figura 75: Tripode MANFROTTO montado (Thomann, s. f.-b)

Bandera 60x75cm

AVENGER



Figura 76: Ejemplo de bandera. Permite cortar el paso de luz y tener control lumínico sobre la escena. (David and Joseph, s. f.)

Cables Schuko



Figura 77: muestra de los finales del cable Schuko
(PC Componentes, s. f.)

Varios
Baseplate + barras 15 m



Figura 78: Ejemplo de baseplate. Encima se coloca el cuerpo de la cámara (MásQVídeo, s. f.-c)

Máquina de humo Fogger
Rosco Vapour 1200W



Figura 79 : Máquina de humo a usar. Se debe tener en cuenta el peso de esta por si se quiere mover. (Avisualpro, s. f.-c)

Sonido

Zoom H6 Black
(Solo para el día de las fuentes
de Montjuic)



Figura 80: grabadora para el tercer día de rodaje. (Thomann, s. f.-f)

Grabadora Zoom F8n



Figura 81: grabadora para usar el primer y segundo día de rodaje.
(Thomann, s. f.-e)

Pértiga König and Meyer



Figura 82: Pértiga para el micrófono de sonido ambiente.
(Music Store Professional, s. f.)

Microfono RODE NTG-2



Figura 83: Micrófono RODE NTG-2 (Microfusa, s. f.)

Rode Blimp MkII



Figura 84: RODA BLIM KII a usar para el ruido ambiente.(Thomann, s. f.-c)

Cable the sssnake DMX-
Cable 1000/3



Figura 85: cable a usar durante todo el rodaje para conectar el micrófono de sonido ambiente con la grabadora(Thomann, s. f.-d)

DIRECCIÓN DE ACTORES

Dado que el principal objetivo del equipo al realizar este proyecto es el registro de un producto audiovisual de corta duración, el proceso de *casting* es un paso ciertamente relevante para poder preparar el rodaje. La elección del elenco que forma parte del cortometraje de *Nébulo* se construye a través de un largo proceso de búsqueda, criba, selección y preparación de los actores.

El primer paso que se realiza dentro del departamento de *casting* es la movilización de recursos para poder encontrar a actores con perfiles profesionales y experiencia en el sector. Para ello, desde el equipo de *casting* se contacta con varias páginas de actores para difundir la búsqueda de perfiles. Asimismo, se crearon varios procesos en la plataforma *Yatecasting* y por *Instagram*. De esta forma, se recopilan datos de diversos actores y actrices que se postulan para interpretar a los personajes de *Nébulo*.

Con la recepción de varias de las solicitudes se realiza una primera criba teniendo en cuenta principalmente los aspectos físicos y la experiencia de los actores. Así se selecciona a un conjunto de 10 personas, aproximadamente, por personaje. Posteriormente se pregunta la disponibilidad de los actores para poder cuadrar los horarios de rodaje y así descartar aquellos perfiles que no pueden adaptarse a las necesidades.

Al cuadrar los horarios con los diversos actores, se envían hojas de *casting* con los requisitos y el diálogo que deben interpretar para entrar en la preselección. Cada intérprete debe registrarse realizando las acciones (conforme a su personaje) en un vídeo de corta duración.

Gracias a estos registros se puede realizar la selección final del *casting* para los actores principales de *Nébulo*. En esta última selección se priorizaron las dotes artísticas y de interpretación por delante del perfil físico de los actores.

Anecdóticamente, el personaje principal, Adam, finalmente es interpretado por Andrés Navarro, con características físicas bastante diferentes a las que se plantea en un inicio por parte del equipo de *casting*. Esto es debido a que su actuación es impecable y sabe aportar personalidad y forma al personaje.

Con la selección final, se envía un mensaje a todos los participantes explicando la decisión tomada. De la misma manera, a aquellos perfiles seleccionados se les demanda el contacto telefónico para poder crear un grupo de *Whatsapp* en el que enviar las convocatorias y las indicaciones del rodaje. Finalmente, se concreta una reunión individualizada con cada intérprete para poder comentar las características de los personajes y especificar algunos detalles de la interpretación. A continuación, se aprecian las indicaciones enviadas a cada intérprete:

ADAM

Propuesta 1: Recrea una escena en la que despiertes en medio de un bosque desorientado y sin recuerdos. De repente, deberás huir de algo que te persigue. No debes correr, solo recrear cómo vivirías el miedo de que algo te persigue. *Duración máxima 3-5 minutos.*

Escena 2 a recrear: En este escena descubres a tu madre que lleva años dada por muerta y no te reconoce, se debe mostrar como van escalando tus emociones.

ADAM

Oh... Sois lo que aquí llaman nébulos...

(compasivo)

¿Hacéis esto por dinero?

¿Desde cuándo se realizan estas fiestas? Pensaba que por las noches no se podía...

(se detiene al ver a la mujer)

Espera, no-no puede ser...

Adam se fija en la mujer y se le llenan de lágrimas los ojos. Cae al suelo ante sus pies y la abraza con fuerza y rabia. La mujer es Laura (52 años, pelo largo, atractiva y delgada), la madre de Adam que supuestamente había muerto a causa de la niebla.

ADAM

¡Mamá!

(llorando)

Oh Dios eres tú, no me lo puedo creer.

Pensábamos... Pensábamos que estabas muerta. Que la niebla te había matado.

Entre sollozos Adam suplica la reacción de su madre.

ADAM

Mamá, han pasado muchos años, contéstame por favor. Yo...

Necesito respuestas. (rompe a llorar)

DEREK

Propuesta 1: Eres uno de los líderes de los Privilegiados, aquellos que han creado una niebla falsa para tener la isla a su merced, lobotomizar ciudadanos que descubrieran la verdad y llevar a cabo ilegalidades durante la noche. Encuentras al protagonista, Adam, que está infiltrado, pero, teóricamente, tu no lo sabes.

DEREK

(señalando con el dedo la vestimenta)

Ciertamente se nota que eres nuevo aquí...

Necesitas ropa nueva, un poco menos... ¿aburrida quizás?

Derek toca una campanita y al instante entra un hombre vestido con el uniforme gris. Derek se dirige a él sin ni siquiera mirarle.

DEREK

Tráele ropa adecuada para el evento. Y que sea de su talla.

El hombre sale de la habitación sin pronunciar palabra.

DEREK

Seguro que te va a encantar la experiencia y querrás repetir todas las noches. Prefiero no adelantar nada, pero no conozco a nadie que se haya arrepentido de haber venido.

Vuelve a entrar el hombre de uniforme gris con ropa adecuada y se la entrega a Adam.

DEREK

Vístete tranquilo. Espero que la ropa sea de tu gusto.

Derek observa con picardía mientras realiza una pregunta.

DEREK

¿Cuáles son tus gustos, chico?

Ya sabes, respecto a todo. Mujeres, hombres, comida, juegos...

Lo que prefieras. Aquí todo es posible.

(se da la vuelta)

Propuesta 2: Eres uno de los líderes de los Privilegiados, aquellos que han creado una niebla falsa para tener la isla a su merced, lobotomizar ciudadanos que descubrieran la verdad y llevar a cabo ilegalidades durante la noche. Adam, nuestro protagonista, es uno más de los lobotomizados (*Nébulos*), pero ni él lo sabe. Aquí descubres el escondrijo de la resistencia

De golpe, la puerta se abre fuertemente de una patada y aparecen por ella dos hombres altos y robustos. Uno de ellos es el guardia que estaba en la fiesta de los Privilegiados. Tras ellos aparece una tercera figura: Derek. Los tres hombres van desarmados.

DEREK

(irónicamente)

¡Pero bueno! ¡Que grata sorpresa descubrir que no somos los únicos que sabemos montarnos una buena fiesta.

(ríe a carcajadas)

¿Qué es lo que tenemos aquí?

Se acerca a una chica atractiva y joven

Ciro rápidamente aparta a Derek de al lado de la chica y le amenaza.

CIRO

No se te ocurra tocarla o...

DEREK

(riendo)

O ¿qué? ¿Acaso me vas a matar? Sabes, allí fuera tengo a un ejército entero con la orden de entrar y mataros a todos si es necesario.

OAK

Keira tenía razón... Eres uno de ellos, me has mentido...
(le coge de la camisa)

ADAM

(asustado)

¡Espera! No sé de qué está hablando, lo juro -

DEREK

(sonriendo)

Adam acércate aquí.

Adam deja de estar asustado y nervioso. Su cara se torna seria y se acerca a Derek.

DEREK

Os presento a Adam, el primer nébulo de tercera generación. A diferencia del resto él puede mostrar sentimientos, expresiones y piensa por sí mismo. Además, no es consciente de su propia condición, por lo que parece una persona normal y corriente. Pese a ello, obedece a lo que sus amos le pidan sin cuestionarlo ni un segundo.

Cunde el pánico en la estancia y todos los miembros de la resistencia intentan atacar.

DEREK

(acariciando la cabeza de Adam)

Adam, has hecho un buen trabajo... Puedes ahorrarte el espectáculo.

OAK

Propuesta: Formas parte de una resistencia que está escondida desde hace tiempo.
Estan poniendo en peligro tu tapadera.

OAK

(cabreado)

¡¿Se puede saber qué haces?!

Si sigues montando este espectáculo nos van a descubrir a todos.

Oak analiza minuciosamente a Adam.

OAK

(amenazador)

No eres el contacto de siempre y Ulyses no me ha comunicado nada. Él siempre llega a la misma hora, así que tienes 10 segundos para explicarme quién eres y cómo has conseguido entrar aquí.

La persona a la que Oak se dirige guarda silencio. Oak le agarra del cuello y lo estampa contra la pared.

OAK

No soy conocido por mi paciencia, así que más te vale ir haciendo memoria.

Aquí se puede observar una ficha con el elenco final del cortometraje.

Intérpretes escogidos

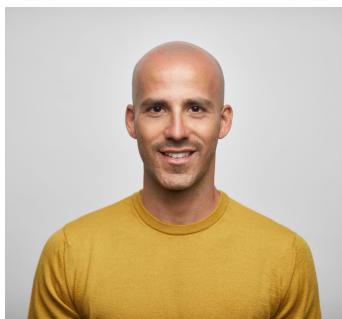


Figura 86: Imagen de Andrés Navarro. Cedida por el actor.



Figura 87: Imagen de Quim Almansa. Cedida por el actor.



Figura 88: Imagen de Santiago Escobar. Cedida por el actor.

Andrés como Adam

Observaciones:

Vehículo propio (turismo)

Dieta convencional

Reside en Parets

Quim como Oak

Observaciones:

Vehículo propio
(motocicleta)

Dieta convencional

Reside en Barcelona

Santiago como Derek

Observaciones:

No Vehículo propio

Dieta convencional

Reside en Barcelona



Figura 89: Imagen de Lorena García. Cedida por la actriz.

Lorena como Keira

Observaciones:

Vehículo propio (turismo)

Dieta **vegetariana**

Reside en Aiguafreda



Figura 90: Imagen de Mónica Márquez. Cedida por la actriz.

Mónica como Laura

Observaciones:

No Vehículo propio

Dieta convencional

Reside en Sant Pere de Ribes

PRODUCCIÓN

Una vez marcadas las bases del proyecto y finalizado el guion, el departamento de producción se pone a trabajar para poder llevar a cabo la realización del proyecto. En este apartado se explica la metodología de trabajo y qué pasos ha seguido el equipo de producción para intentar satisfacer todas las exigencias de los departamentos del proyecto.

Localizaciones

El primer aspecto en el que se pone a trabajar el departamento de producción es en las ubicaciones en las que se grabará. Al desglosar el guion, el cortometraje queda dividido en cuatro espacios muy concretos; un bosque, una mansión, un subsuelo o zona industrial y una casa o espacio en ruinas.

El primer espacio en el que se trabaja es la mansión, ya que es la que más preocupa al equipo tanto a nivel artístico como de presupuesto. La primera opción es la *Finca Mas Solers*, una mansión ubicada cerca de Sant Pere de Ribes. La idea viene de Alex Salido, quien ha realizado varias actuaciones allí con un grupo de teatro del mismo pueblo. Al tener un contacto directo nos motiva la idea de intentar conseguir ese lugar. En la figura 91 se muestra una imagen de dicha localización.



Figura 91: Imagen de la fachada de la Finca Mas solers (Ferrara, s. f.)

La primera toma de contacto es exitosa, incluso se invita al equipo a ir a verla para que el grupo se haga una idea de cómo es el espacio y poder juzgar si encaja dentro de las propuestas visuales. Después de verla y ser atendidos por Ariadna, el contacto con la administración de la finca, las sensaciones son buenas, ya que por su parte iba a intentar hacer todo lo posible para que se pudiera grabar allí a coste 0. Un punto a favor también de este lugar es que justo al lado hay un bosque en el cual se puede grabar la escena inicial del cortometraje. El único inconveniente que hay es que los requisitos de una grabación coste 0 es que el rodaje se tenga que realizar en horas laborales con los trabajadores de allí, es decir, de día. Al ser un cortometraje principalmente nocturno, se plantea cambiar la propuesta estilística a una noche americana.

Después de un mes de intercambio de mensajes con la *Finca Mas Solers*, al final se nos da una negativa a rodar allí. Aunque se da la posibilidad de hacerlo gratuitamente de cara a 2023. El principal problema es que la sala está siendo alquilada a gran velocidad para las fechas que se quiere grabar y después de la pandemia precisan, los propietarios, rentabilizar la sala y priorizar los eventos remunerados. A pesar de los intentos de negociar un precio para utilizar solo la entrada, se sale desmesuradamente de presupuesto.

Esta experiencia confirma lo ya temido, que este cortometraje no se puede realizar a coste cero. Por ello se decide abrir un *Verkami* (explicado en el apartado de financiación).

Después de este primer fracaso se buscan alternativas. Para ello se utiliza la página web de la *Barcelona Film Comission*. Este servicio público del Ayuntamiento de Barcelona ayuda y agiliza la obtención de permisos de rodaje tanto para lugares públicos de la ciudad como localizaciones adscritas en el portal. Tras varios días mirando localizaciones en la web, el grupo encuentra una que tiene el encanto necesario como para ser el lugar elegido. *La Casa de la Seda* de Barcelona, es el lugar ideal para que se desarrolle la fiesta de *Nébulo* y de forma apresurada se contacta con ellos.

El lugar, a pesar de estar en la ciudad, como se puede observar en la figura 92, tiene un espacio diáfano con unas decoraciones y motivos dorados que transmiten la extravagancia necesaria para recrear el nudo del cortometraje.

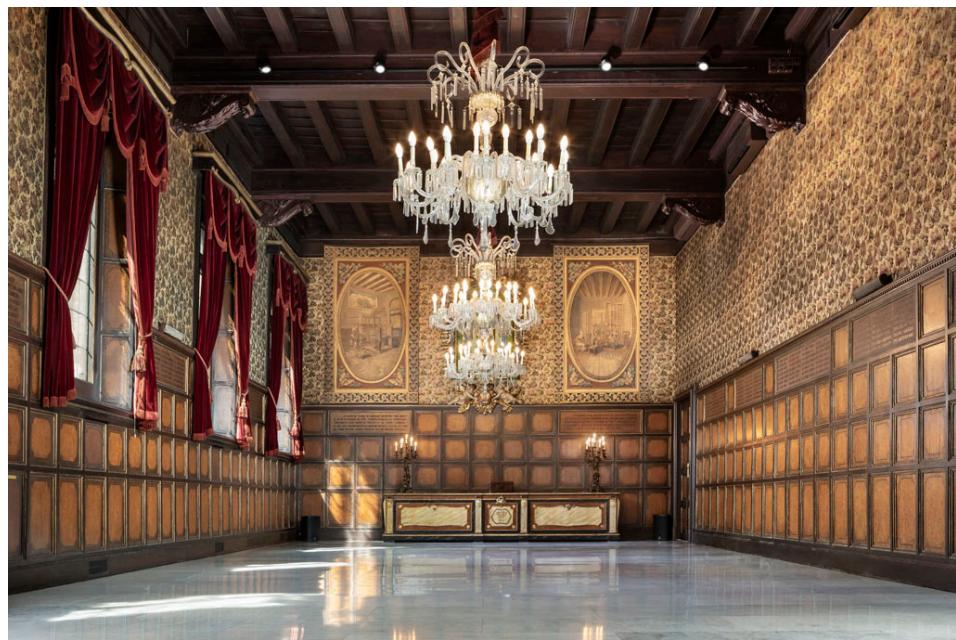


Figura 92: Interior de la casa de la Seda de Barcelona (21 de marzo, s. f.)

Aunque al principio se muestran bastante predisuestos a escuchar la idea, cuando se menciona que es un rodaje nocturno y que se precisa traer a bastante figuración, se dice al grupo que justo por esas fechas era muy difícil cuadrar horarios y que lo estudiarían. Finalmente se informa, de nuevo, al equipo de estudiantes, una negativa para rodar allí.

Otro lugar en el que se plantea rodar es el restaurante *Dos Torres* en Barcelona. Este lugar fue propuesto por el tutor de este trabajo. Tiene un aspecto perfecto para mostrar ese sentimiento de clase y subversividad, un mundo paralelo a ojos de todos. Para observar esta sensación descrita, se puede observar en la figura 93, donde se encuentra la fachada del edificio de noche. El único problema que presenta es el mismo que el de la *Casa de la Seda*, que se tiene que falsear la entrada al local, ya que se supone que el protagonista se encuentra en medio de la nada y estas dos ubicaciones se encuentran en el centro de Barcelona.



Figura 93: Exterior del restaurante Dos Torres de Barcelona (Dinners That Matter, s. f.)

Al ponerse en contacto con ellos se muestran muy interesados con el proyecto, pero no querían abrir el acceso más tarde de las once de la noche ni dejar de servir mesas durante el rodaje por lo que se descarta el lugar.

Finalmente, gracias a una conocida del Ayudante de Producción del grupo se consigue el contacto de una agente inmobiliaria que puede conseguir alguna casa con encanto e interesante a un precio reducido. La casa situada en Sitges, concretamente en la Urbanización privada Vallpineda, tiene un aspecto modernista y un toque excéntrico que puede encajar con el corto. Después de hablar con ellos se consigue dicha rebaja prometida de los 1500€ iniciales a 500€ y se deja una fianza de 500€ que se devuelve una vez finalizada la grabación.



Figura 94: Jardín de Vila Vallpineda (Booking, s. f.)

Para el bosque la idea siempre fue utilizar el bosque contiguo a la *Finca Mas Solers*, pero después de la negativa la siguiente opción fue gestionar algún espacio para rodar en la UAB. Para ello, el equipo se pone en contacto con la oficina de Medio Ambiente de la Universidad que amablemente gestiona la petición. Una vez aceptada la propuesta se queda con una trabajadora de la oficina que enseña los espacios disponibles para rodar que hay, ya que no todos estaban a disposición del rodaje. Esto es debido a que algunos están reservados para estudios y esas zonas se llenan de muestras y elementos frágiles que pueden ser dañados al grabar de noche.

Finalmente, se decide utilizar una pequeña clariana al lado de la estación de Bellaterra que encaja con lo que se está buscando. Cuando se gestiona el permiso, también se avisa que para el rodaje es necesario la utilización de un generador para el equipo de iluminación y para poder montar un *stand* en el que descansar y recargar baterías. Por su parte no hay ninguna objeción y se cierra el espacio como una de las localizaciones del cortometraje. En la siguiente figura, número 95, se puede ver uno de los muchos sitios mostrados del bosque de la Universidad Autónoma de Barcelona.



Figura 95: Sitio recóndito del bosque de Bellaterra (UABDivulga, 2019)

A la vez que se gestionan las distintas opciones para la casa, se va buscando espacios que se puedan utilizar como base de la Resistencia, escena que en un principio se plantea de rodar. La idea es buscar dos espacios, uno más parecido a un túnel o espacio abierto como un polígono industrial y otro que sea un interior abandonado. La primera opción es contactar con el ayuntamiento de Barcelona para solicitar permiso para grabar en el sistema de alcantarillado de la ciudad. Su respuesta es negativa, ya que las zonas que tienen reservadas para rodajes están siendo afectadas por obras y no se encuentran, en ese momento, disponibles. Un ejemplo de un espacio de alcantarillado de Barcelona es el de la figura 96.



Figura 96: Alcantarillado de Barcelona (Barcelona Secreta, 2020)



Figura: 97 Vista aérea de Zona Franca, Barcelona (Consorci Barcelona Zona Franca, s. f.)

Simultáneamente, el equipo se pone en contacto con el consorcio de Zona Franca para solicitar información de cara a rodar en algún polígono de la zona o en la calle. Como se puede observar en la figura 96, el espacio es industrial y encaja en las escenas de transición para la resistencia.

Después de una llamada telefónica, se informa al grupo de estudiantes que ellos solo pueden gestionar rodajes en las calles y que, si se precisa rodar en algún espacio concreto, al ser privado se tiene que solicitar el permiso a la empresa en cuestión.

Gracias al contacto que proporciona una compañera del grupo, se puede contactar con los encargados de gestionar los rodajes de Port Vell y Vila Olímpica de Barcelona. Se dice que no hay ningún problema en ir a rodar en la zona y que si se necesita se

hace un permiso pertinente señalando que el grupo está formado por alumnos haciendo una práctica universitaria en caso de algún inconveniente con los cuerpos de seguridad. Aunque gusta la idea, luego se ve que quizás no queda del todo bien pasar de un ambiente tan rural y rodeado de naturaleza a uno más marítimo, por lo que se descarta el lugar.



Figura 98: Vista aérea del Puerto Olímpico de Barcelona (Bellet, 2019)

Finalmente, el lugar elegido para esa escena es La Fuente Mágica de Montjuic. Después de una tutoría, donde se comenta que ese lugar tiene una sala de máquinas muy interesante, se decide buscar alguna forma de contacto con ellos. Después de muchos mensajes y de llenar todas las solicitudes, se da el visto bueno. El grupo tiene la suerte que, para alumnos acreditados como tal, se les da la opción de poder grabar en las instalaciones hasta un máximo de tres horas de forma gratuita. Una vez cerrado el lugar, se solicita poder ir un día previo al rodaje para ver la zona y poder hacer el plano de planta para la grabación.



Figura 99: Uno de los dos pasillos a usar en la Fuentes de Montjuïc. Elaboración propia.

Para la base de la resistencia hay muchos problemas. Cuando llega el momento de centrarse en esa localización, el equipo ya se encuentra saturado con muchas otras tareas, tanto del propio proyecto como las de la universidad. El principal problema es que, llegados a ese punto de la producción, el equipo ya dispone de un presupuesto exacto para el corto y es muy difícil cuadrar un lugar con el presupuesto restante. Las primeras opciones que se barajan son lugares abandonados en Catalunya, pero por culpa del poco tiempo que tiene el equipo es imposible ir a localizar y tener una idea de en qué estado están estos lugares fuera de lo que se muestra por internet. También se encuentran algunos que parecen abandonados, como la Cimentera Sanson, en Sant Feliu de Llobregat, pero al leer comentarios se descubre que otras personas han tenido problemas con la policía por ir allí a grabar o hacerse fotos. Se investiga un poco y se ve que, aunque está abandonado y en desuso, está es propiedad de una empresa llamada Cemex. Se contacta con dicha empresa para pedir permiso, pero, pese a los múltiples mensajes, nunca llega una respuesta. Esta edificación consigue juntar los dos elementos necesarios: el componente industrial y el rural, como se puede observar en la figura 100.



Figura 100: Exterior de la Cementera Samson (Sampietro, 2019)

Cuando finalmente se cierra la localización de la casa principal por menos presupuesto del esperado, esto es un motivante para invertir un poco más en la base de la resistencia. Es por eso qué se empieza a buscar espacio en una web llamada *Spathios*, la cual permite gestionar rodajes desde platós a naves industriales. Se ve un par de lugares que cuadran con las expectativas del grupo, pero el problema era que vienen con muy poco *attrezzo*, por lo que aumenta el presupuesto dejarlos mínimamente interesantes delante de la cámara.

Al final se opta por descartar esa escena del guion. Como se explica en el apartado de guion, la solución es reinterpretar el final en la localización de Montjuic y así poder darle un final con sentido al cortometraje.

A continuación, se especifican las características de los lugares elegidos gracias a las fichas de localización. Las **fichas de localizaciones** son un documento que ayuda a ver las especificaciones de las ubicaciones en las que tendrá lugar el registro de las escenas para considerar aspectos como la luz, las horas de rodaje, la posición de las cámaras, entre otros aspectos técnicos. Además, también facilita información sobre el entorno, como las plazas de aparcamiento y otras normas a seguir por los participantes del rodaje. Las imágenes son todas propias y no se numeran.

LOCALIZACIÓN: BOSQUE DE LA UAB	
Decorado	Ninguno
Secuencias	1 (Escena 1-4)
Páginas de guion	1 - 3
Dirección	Guillem Obis - Anna Carbonell
Personas de contacto	UAB Medi Ambient- 628549537
Permiso especial	Permiso por parte de UAB Medi Ambient

Fotografía/Iluminación	
Dimensions	-
Potencia eléctrica	6.000kw
Tomas de corriente	Generador
Altura del techo	-
Luz Natural	Luna
Orientación del Sol	-
Observaciones	Vigilar raccord iluminación a la hora de mover y recolocar material. Evitar empezar con luz solar en escena.

Sonido	
Ruido ambiental INT/EXT	Viento, bosque, animales...
Acústica	Vigilar ruido del tren y del generador
Calidad del suelo	Mala
Calidad de las paredes	-
Observaciones	Vigilar ruido generador, viento y otros elementos sonoros no previstos

Producción	
Coste	0
Aparcamiento	UAB o alrededores
Ascensor/Montacargas	-
Almacén para material	-
Control de tráfico	-
Hospital cercano	Asepoyo - Av. Alcalde Barnils, 54, 60, 08174 Barcelona
Seguridad nocturna	Sí

Observaciones	
Vigilar con el suelo por la noche, no dañar ningún elemento. Vigilar el ruido del viento y el generador a la hora de grabar. Llevar gasolina para el generador Montar el equipo con luz solar	

Fotografías	
	

LOCALIZACIÓN: CASERNA DE SEGURIDAD	
Decorado	No
Secuencias	4
Páginas de guion	4-6
Dirección	Guillem Obis Couchez
Personas de contacto	<i>Moris Santafé</i>
Permiso especial	Sí

Fotografía/Iluminación	
Dimensions	-
Potencia eléctrica	-
Tomas de corriente	Tomas de corriente
Altura del techo	-
Luz Natural	Luna
Orientación del Sol	-
Observaciones	-

Sonido	
Ruido ambiental INT/EXT	Coches
Acústica	Sonido de coches
Calidad del suelo	Buena
Calidad de las paredes	-
Observaciones	

Producción	
Coste	-
Aparcamiento	Sí
Ascensor/Montacargas	-
Almacén para material	-
Control de tráfico	No
Hospital cercano	Hospital Sant Camils
Seguridad nocturna	No

Observaciones
Tener cuidado con no molestar a los vecinos por el ruido excesivo.



LOCALIZACIÓN: CASA PRIVILEGIADOS	
Decorado	<i>Consultar desglose de guión</i>
Secuencias	5-8
Páginas de guion	
Dirección	Guillem Obis Couchez y Anna Carbonell
Personas de contacto	Moris Santafé
Permiso especial	Sí

Fotografía/Iluminación	
Dimensions	200 metros cuadrados
Potencia eléctrica	230v
Tomas de corriente	Sí
Altura del techo	5 metros en el comedor y 2 en las habitaciones
Luz Natural	Luna
Orientación del Sol	-
Observaciones	-

Sonido	
Ruido ambiental INT/EXT	No
Acústica	Buena
Calidad del suelo	Buena
Calidad de las paredes	Buena
Observaciones	-

Producción	
Coste	500€ + 500€ de fianza
Aparcamiento	Sí
Ascensor/Montacargas	-
Almacén para material	Sí
Control de tráfico	No
Hospital cercano	Hospital Sant Camils
Seguridad nocturna	-
Observaciones	
<p>Tener cuidado con no molestar a los vecinos por el ruido excesivo. Rodaje limitado a una única noche.</p>	
Fotografías	
	

LOCALIZACIÓN: SALA DE MÁQUINA DE LAS FUENTES DE MONTJUIC

Decorado	Ninguno
Secuencias	3 (Escena 10)
Páginas de guion	
Dirección	Guillem Obis y Anna Carbonell
Personas de contacto	Mireia Perelló Ferrer -
Permiso especial	9 personas máximo - rodaje limitado a 3h

Fotografía/Illuminación

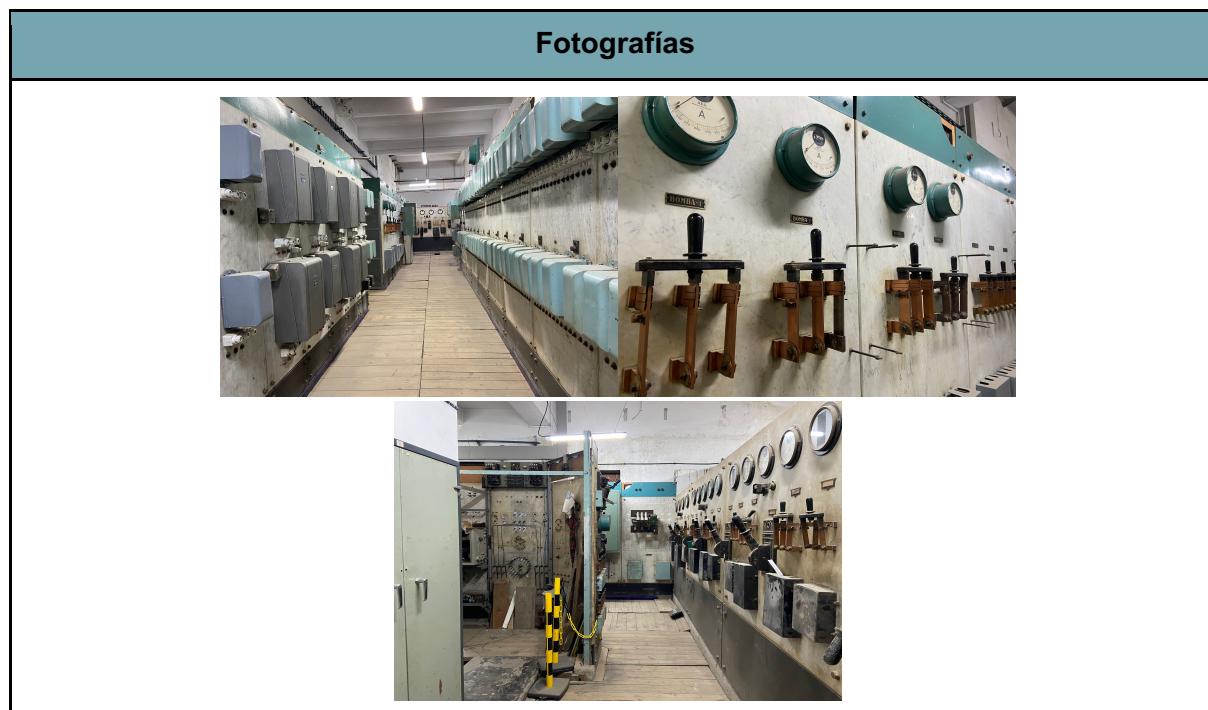
Dimensiones	Pasadizo
Potencia eléctrica	-
Tomas de corriente	Sin acceso
Altura del techo	
Luz Natural	-
Orientación del Sol	-
Observaciones	Solo se podrá disponer de luz con batería.

Sonido

Ruido ambiental INT/EXT	-
Acústica	-
Calidad del suelo	Buena
Calidad de las paredes	Buena
Observaciones	-

Producción	
Coste	Gratis
Aparcamiento	-
Ascensor/Montacargas	-
Almacén para material	-
Control de tráfico	-
Hospital cercano	-
Seguridad nocturna	-

Observaciones
Grabación limitada a 3h Sin acceso a corriente



La plantilla para crear estas fichas se obtiene a través de Aprendercine.com (2021-b)

Financiación

Cuando se presenta el proyecto, se es plenamente consciente que se tiene que invertir dinero de nuestros bolsillos. Aunque el tutor motiva al grupo a hacer un corto coste 0, al ver que la mayoría de las localizaciones que interesan solo se pueden obtener mediante algún tipo de pago por reducido que sea, nos decidimos a realizar un *Verkami*.

Verkami, es una plataforma de micromecenazgo, en la cuál se exponen centenares de proyectos, no solo audiovisuales. Esta página sirve como escaparate y la gente puede donar dinero para que estos proyectos se hagan realidad. A cambio, el donante recibe una recompensa acorde con la cantidad que haya donado. Las recompensas pueden ir desde un *link* para ver el video antes que nadie a recibir *merchandising* del proyecto o incluso conciertos privados, en el caso que la idea sea financiar un disco de un músico. La primera vez que se plantea abrir una campaña de mecenazgo es al recibir la negativa de la Finca Mas Solers.

Para realizar una campaña en *Verkami*, es tan sencillo como acceder a su web y llenar un formulario explicando qué clase de proyecto se quiere realizar. Una vez enviado el formulario, un miembro del equipo se pone en contacto contigo al cabo de unos días para comunicarte si tu proyecto encaja con la filosofía de su web. En el caso de *Nébulo*, la respuesta es positiva y ya se puede empezar a trabajar en la campaña. En el momento que empiezas a trabajar en la campaña, *Verkami* pone a tu disposición un coordinador para solventar todas las dudas que puedan ir surgiendo con el paso de los días. Adrián, el asesor asignado al proyecto, da al equipo unas pautas para trabajar y dejar lista la página de la campaña.

El diseño básico de una campaña en *Verkami* debe incluir; una presentación del proyecto, información de los participantes, una pequeña descripción de para qué se necesita el dinero y un calendario de cómo irá avanzando el proyecto. Antes de empezar, también se debe decidir la cantidad de dinero a la que se quiere llegar y

cuáles son las recompensas de las donaciones. En nuestro caso fijamos la cantidad en 3500€ y las donaciones iban de los 5€ a los 1700€. *Verkami*, también se queda una pequeña comisión como cobro de sus servicios, en nuestro caso de 250€.

La campaña fija las siguientes recompensas:

- **5€:** Agradecimiento en los créditos finales.
- **10€:** Agradecimiento en los créditos finales y *link* de visionado.
- **25€:** Todo lo anterior + enlace a fotos del rodaje, pegatinas del corto y un cartel del corto en formato digital.
- **50€:** Todo lo anterior + guion firmado, bocetos de arte.
- **100€:** Todo lo anterior + *link* para visionado del making of, invitación al estreno, crédito como productor asociado y biblia del trabajo.
- **250€:** Todo lo anterior + formar parte del rodaje como un privilegiado con todo lo que eso conlleva
- **1700€:** Todo lo anterior + fiesta con el equipo técnico, la claqueta de rodaje, 12 meses de una suscripción a una plataforma VOD y CD con la banda sonora.

Matizar, que la última recompensa es creada el día antes de finalizar la campaña para que el equipo pueda poner el dinero restante para finalizar la campaña con éxito.

Aunque no se llega a la cifra deseada, se consigue recaudar 1850€. Para la campaña se usa principalmente *Instagram* como medio de difusión, realizando contenido para animar a los seguidores a participar, tal y como se explica en el plan de comunicación.

En la siguiente figura, la número 101, se puede apreciar un pantallazo de la página de *Verkami*.



UN PROYECTO DE
Nebulo



CATEGORÍA
Cortometraje / #8m



CREADO EN
Barcelona

Proyecto crowdfundead o el 13 Abril 2022 

0
SEGUNDOS

50

3.545€
APORTACIONES DE 3.500€

[Seguir](#)  51

[Aporta al proyecto](#)

Sobre el proyecto / [Comunidad](#)



LA HISTORIA

Nébulo es un cortometraje de ficción que se presenta como el Trabajo Final de Grado de cinco estudiantes de Comunicación Audiovisual de la UAB: Anna Carbonell, Ale de Frutos, Georgina Ramos, Guillem Obis y Alex Salido.

Este cortometraje de suspense que se contextualiza en una distopía social y política dentro de la ciudad de Kukurbo. En esta realidad existe una niebla mortal que aparece por las noches y provoca el confinamiento nocturno de la población. Nuestro protagonista, Adam, nos enseñará este mundo y los secretos detrás de la niebla.



EL EQUIPO

GUILLEM OBIS



Recompensas

25€ DESTACADA / 17 MECENAS



NÉBULO
DE TERCERA GENERACIÓN

Nébulo de tercera Generación

- Agradecimiento en los créditos finales
- Link de visionado antes del estreno
- Cartel del corto (formato digital)
- Pegatina Nébulo
- Enlace a fotos del rodaje

Gastos de envío a Península Ibérica incluidos

Entrega estimada Julio 2022

5€ 8 MECENAS



NÉBULO
DE PRIMERA GENERACIÓN

Nébulo de primera Generación

- Agradecimientos en los créditos finales

Los gastos de envío de estos

Figura 101: Extracto de una parte de la página del Verkami de Nébulo. Elaboración propia.

Presupuesto

En este apartado se va a desglosar el presupuesto del rodaje dividido por cada departamento que ha necesitado de financiación para llevar a cabo sus funciones. En este se incluye también las fianzas otorgadas tanto por el material alquilado como por la utilización de la localización. Es un presupuesto real, puesto que al haber financiado el 70% del cortometraje, no se considera preciso mirar un presupuesto ficticio.

DEPARTAMENTO DE ARTE			
Concepto	Cantidad	Precio Unidad	Precio Final
Attrezzo			
Máscaras fiesta	20	2€	40€
Cadena	1	19,90€	19,90€
Collar	1	15€	15€
Copas	6	5€	30€
Tela	1	1€	10€
Luces Leds	1	27,99€	27,99€
Incienso	1	4€	4€
Velas	2	5	10€
TOTAL DEL APARTADO			
156,89€			
Vestuario			
Camiseta Humana	1	2€	2€
Sykooria Camiseta Casual	6	14,99€	89,94€

Pantalones	1	15€	15€
TOTAL DEL APARTADO			
106,94€			
TOTAL DEL DEPARTAMENTO			
253,83€			

DEPARTAMENTO DE PRODUCCIÓN			
Concepto	Unidades	Precio Unidad	Precio final
LOCALIZACIONES			
Alquiler Villa Vallpineda	1	500€	500€
Fianza Villa Vallpineda	1	500€	500€
TOTAL DEL APARTADO			
1000€			
DIETAS Y TRANSPORTE			
Concepto	Unidades	Precio Unidad	Precio Final
Dietas Día 1	1	28,34€	28,34€
Dietas Día 2	1	57,16€	57,16€
Gasolina	1	127,35€	127,35€
Peajes	2	7€	14€
TOTAL DEL APARTADO			
226,85			

TOTAL DEL DEPARTAMENTO			
1226,85			

DEPARTAMENTO DE IMAGEN E ILUMINACIÓN			
Concepto	Unidades	Precio Unidad	Precio Final
MATERIAL DE VIDEO (ALQUILER)			
Kit 4 objetivos <i>ZEISS</i> Loxia E Sony: 21mm, 35mm, 50mm y 85mm	1	150€	150€
Filtro <i>Tiffen</i> PRO MIST 1	1	10€	10€
Kit de portafiltros	1	52,50€	52,50€
Kit estabilizador <i>FLYCAM</i> FLMC- FLN	1	90€	90€
Kit de trípode de fibra de carbono Flow tech de hasta 8kg <i>SACHTLER</i>	1	52,50€	52,50€
Claqueta	1	19,05€	19,05€
TOTAL DEL APARTADO			
374,05€			

MATERIAL ILUMINACIÓN			
Concepto	Unidad	Precio Unidad	Precio Final
Máquina de humo <i>Fogger Rosco Vapour</i>	1	82,55€	82,55€
Kit de foco <i>LED NANLITE</i>	2	48,75€	97,5€
Kit de trípode de Ceferinos de pies deslizante <i>AVENGER</i>	4	7,50€	30€
Sacos de arena <i>FAITH</i>	3	5€	15€
Kit de tripode <i>MANFROTTO</i>	1	15€	15€
Bandera 60x75cm <i>AVENGER</i>	1	15€	15€
Cableado	2	7,50€	15€
Generador 6kw	1	360€	360€
TOTAL DEL APARTADO			
630,05€			
FIANZAS			
Concepto	Unidad	Precio Unidad	Precio Final

Fianza Masquevideo	1	800€	800€
Fianza Avisualpro	1	200€	200€
TOTAL APARTADO			
1000€			
TOTAL DEPARTAMENTO			
2004,1€			

TOTAL DEPARTAMENTOS	
DEPARTAMENTO ARTE	253,83€
DEPARTAMENTO PRODUCCIÓN	1.226,€
DEPARTAMENTO IMAGEN E ILUMINACIÓN	2.004,1€
TOTAL CORTOMETRAJE	
3.483€	

Como se ha mencionado en el apartado de financiación, la intención es utilizar el dinero del *Verkami* para que el grupo no tenga que invertir dinero propio en el cortometraje. Finalmente, con la campaña se consigue recaudar 1.850€ de los 3.500€ que se tenían como meta. Al ver que no se llega a la cantidad necesaria, se readaptan algunas partes del presupuesto para intentar gastar el mínimo dinero los propios integrantes. Una de las soluciones que se aplica es la de cambiar la cámara con la que se va a grabar. En un principio se quiere utilizar una *Sony FX6* que cuesta 125€ al día. En su lugar se opta por una *Sony Alfa 7 III* prestada por un amigo. Otro cambio que se tiene que aplicar en el presupuesto es eliminar la última escena del cortometraje, ya que con el dinero restante no se encuentra ningún espacio que convenza al grupo para que sea la resistencia. Aparte, aunque se encuentre, ya no

queda presupuesto para vestir la localización con todos los elementos pensados y preocupa al equipo que que pueda quedar con una calidad deficiente, desentonando así con el resto del corto.

Finalmente, el cortometraje tiene un coste de 3.483€. Descontando las fianzas, que son devueltas sin ningún problema, el precio total se reduce a 1.983€. Teniendo en cuenta que se logra recaudar 1.850€, de los estudiantes finalmente han salido 133€, los cuáles son destinados principalmente a pagar las dietas y gasolina del equipo técnico que decida ayudar sin cobrar, por lo que el grupo considera que el rodaje es, económicamente, satisfactorio a pesar de todos los imprevistos dados por terceros.

Derechos de imagen

Para poder explotar el cortometraje una vez finalizado, se pide la cesión de derechos de imagen a todos los participantes que salen en pantalla para no tener problemas legales. El derecho de imagen viene recogido en la *Ley Orgánico 1/1982*, la cuál defiende la no difusión de imágenes de una persona sin su consentimiento. Aunque existen algunas situaciones excepcionales como las imágenes de personalidades públicas durante un acto público, las caricaturas con fines de parodia o cuando la persona forma parte de complemento informativo de un acontecimiento fotografiado (Peña, 2021).

Es por eso que se coge el modelo ofrecido por la UAB y se lo da a todos aquellos que salen en pantalla en el cortometraje. A continuación se adjunta dicho modelo, concretamente la versión en catalán:

CESSIÓ DE DRETS D'IMATGE I D'EXPLOTACIÓ D'ENREGISTRAMENT DE VÍDEO I FOTOGRAFIA

Jo,

Amb DNI

Faig constar:

- Que autoritzo a que la meva imatge pugui aparèixer en imatges i vídeos enregistrats per *Guillem Obis Couchez* que tingui com a objectiu el *curtmetratge Nébulo* i, conseqüentment, reconec que l'esmentada difusió no suposa menyspreu al meu honor, prestigi, ni constitueix cap intromissió il·legítima de la meva intimitat d'acord amb allò que estableix la llei orgànica 1/1982, de 5 de maig, de protecció civil del dret a l'honor, a la intimitat personal i familiar i a la pròpia imatge.
- Que, en cas de tenir algun dret de propietat sobre els materials que puguin derivar-se d'aquests enregistraments, cedeixo a *Guillem Obis Couchez amb DNI 41016013K*, tots els drets d'explotació sobre els mateixos, amb caràcter de no exclusivitat, en totes les modalitats d'explotació, per tot el mon i per tot el temps de la seva durada.
- Que coneix que l'esmentat *curtmetratge Nébulo* és susceptible de fer-se'n comunicació pública a través del Dipòsit Digital de Documents de la UAB (DDD) per la qual cosa, signo aquest document de conformitat amb allò establert al Reglament (UE) 2016/679, del Parlament Europeu i del Consell, de 27 d'abril de 2016, relatiu a la protecció de les persones físiques pel que fa al tractament de dades personals, i a la lliure circulació d'aquestes dades (RGPD) reconeixent que he estat degudament informat per part de la UAB que puc exercir els meus drets d'accés, rectificació, supressió, oposició, limitació del tractament i portabilitat respecte de les meves dades enviant un escrit, acompanyant una fotocòpia del

DNI, dirigida a la Secretaria General, Edifici Rectorat, 08193 Bellaterra (Cerdanyola del Vallès).

I perquè així consti signo la present,

Bellaterra (Cerdanyola del Vallès), *[dia, mes i any]*

Para un caso excepcional se modifica la cesión, ya que solo aceptan salir en la muestra que se entregará al tutor y a la universidad, pero no quieren que explotemos su imagen, por lo que en su contrato se elimina el apartado que nos otorga dicha capacidad.

Diario de rodaje

Siguiendo con el apartado del departamento de producción, se explica cómo transcurrieron los tres días de rodaje planificados inicialmente. Esto se encuentra escrito en formato personal y en pasado.

Día 1

Tareas	
Anna Carbonell	Dirección de Fotografía y Ayudante de Dirección
Alejandra De Frutos	Operadora de cámara
Guillem Obis	Dirección y Producción
Alex Salido	Auxiliar de cámara y Ayudante de Producción
Georgina Ramos	-

El primer día estaba previsto rodar de 20:45 de la tarde a 2:00 de la mañana, por ello se quedó con el equipo técnico a las 19:00 para preparar el equipo y poder rodar cuando empezará a caer el sol. Aunque el equipo estaba convocado a las 19:00, algunos miembros del grupo fueron convocados antes en la localización para recoger el generador, que iba a ser entregado sobre las 18:00 de la tarde. Aprovechando que algunos de los miembros del equipo llegaron antes, estos ya empezaron a montar el *stand* que sería utilizado tanto para el equipo de maquillaje como zona de descanso. Una vez llegó el equipo conformado por el *gaffer* y 3 eléctricos, se les indicó sus primeras labores de montaje. Mientras el equipo de iluminación montaba, dirección y guion se reunió con el actor para explicarle la escena y empezar a practicarla.

El primer problema que surgió fue que faltaba tirada de cable para poder acabar de posicionar la máquina de humo en el lugar pensado. A parte, el generador por comodidad se había situado lo más alejado del *stand* y de la zona del rodaje para evitar que el ruido interfiriera en la grabación. Eso provocó que no tuviéramos

suficiente cable para llegar a ciertas zonas. Por suerte, ese día contábamos con un *runner* y lo enviamos a comprar tres cables extras a un *Leroy Merlin* cercano. Mientras se solucionaba ese problema, se acabó de montar tanto el equipo de vídeo como el de iluminación, ya que para las primeras tomas no era necesario tener los cables que faltaban. También se maquilló al actor y al director, que tenía que hacer de extra en una de las escenas.

Se empezó a rodar un poco más tarde de lo previsto, ya que la luz no nos acababa de gustar en cámara y decidimos esperar a que fuera más oscuro. Las primeras tomas eran sencillas, por lo que se rodaron sobre el *planning* inicial. Aun así, tuvimos que volver a grabar todo, los 3 planos iniciales, ya que revisando en el monitor *Átomos* vimos que la ISO estaba muy alta y no nos gustaba como quedaba.

Paramos para cenar a las 23:00, habiendo grabado toda la primera parte del día. Durante algunas pausas anteriores ya se había comprobado que la máquina de humo funcionara, así que una vez cenados se acabó de cambiar la iluminación y en 20 minutos estábamos grabando la escena complicada del día. El problema no solo era que dependiendo del viento la niebla hacía un efecto diferente en cada toma, sino también los problemas de visibilidad. En algunos momentos, entre la oscuridad de la localización y la niebla, era muy difícil para la cámara mantener bien el enfoque y el plano. Por suerte conseguimos rodar la escena perfectamente y pudimos pasar al segundo espacio del bosque donde queríamos grabar. Una vez finalizada esa escena el *runner* se llevó a los maquilladores, ya que no eran necesarios y se estaba haciendo tarde.

En este segundo espacio, entre que ya teníamos más experiencia con los efectos del viento sobre la niebla y que el plano era más sencillo, no tardamos mucho en realizarlo. Antes de grabarlo, al igual que en todas las escenas anteriores, hicimos unos cuantos ensayos mecánicos para ver en pantalla como quedaba el *acting*.

Una vez finalizado ese plano pudimos dar por concluida la primera jornada de grabación. Después de recoger todo el material nos encontramos con el último

problema de la noche. Al contratar el servicio de entrega del generador no se pudo concretar una recogida, por lo que lo debíamos entregar nosotros mismos. Para cargar el generador en el coche estuvimos casi 1h y finalmente pudimos irnos casi a las 5:00 de la mañana. Aun así, la jornada no acabó para todos, ya que el director fue a devolver el generador y la máquina de humo antes de regresar a su casa.



Figura 102: Día de rodaje en el bosque. Elaboración propia. Fotografía realizada por Marina López.



Figura 103: Día de rodaje en el bosque. Elaboración propia. Fotografía realizada por Marina López.



Figura 104: Día de rodaje en el bosque. Elaboración propia. Fotografía realizada por Marina López.

Día 2

Tareas	
Anna Carbonell	Producción
Alejandra De Frutos	Directora Artística
Guillem Obis	Dirección
Alex Salido	Producción y Dirección de Figurantes
Georgina Ramos	Dirección de actores y ayudante de dirección

El segundo día fue mucho más duro que el primero. Para empezar más de la mitad del equipo, incluido nosotros, no había descansado lo suficiente como para afrontar la segunda jornada de forma productiva.

Aunque se había quedado a las 17:00 para estar en la localización para empezar a montar la decoración y el equipo de rodaje, por culpa del tráfico y un par de adversidades inevitables, la mayoría del equipo llegó sobre las 19:00 al lugar, por lo que aunque algunos estuvieran allí a la hora, no se pudo avanzar mucho.

Al empezar a llegar la gente, lo primero que se empezó a preparar fue la decoración de la piscina, juntamente a la de una de las habitaciones, ya que la intención era empezar por allí. El *planning* se había dividido de forma que primero se grabara la piscina, ya que la propietaria nos había advertido que algunos vecinos podían llamar a la policía si hacíamos mucho ruido. Es por eso, que mientras anochecía empezamos a grabar la escena 7 que transcurría en una de las habitaciones y a la que fue un poco más oscuro bajamos rápido para grabar la parte de la piscina y del jardín.

El principal problema fue que pensando que iríamos cortos de extras hicimos un llamamiento masivo, por lo que al final había más gente de la que podíamos controlar, por suerte la mayoría eran familiares y personas cercanas nuestras. Al querer acabar rápido con toda esa parte para centrarnos en la que solo teníamos a los actores

principales, algunos planos se encallaron más de lo debido y se juntaron con la pausa para la cena. Sumado a todo esto, poco a poco el cansancio se hizo presente en el equipo y cada vez costaba más arrancar.

Sobre las 00:30 conseguimos acabar las partes importantes y algunos extras empezaron a irse, aún así quedaba por delante una última escena con figuración y entre la hora y el cansancio costó sacarla adelante.

Finalmente a las 3:00 acabamos y pudimos bajar a la garita del guardia a grabar la escena 4. Por suerte, esta se grabó fácilmente y en menos de una hora volvíamos a estar en la casa para afrontar la última parte del rodaje. Mientras una parte del equipo grababa la escena 4, arte y fotografía se quedaron en la casa para preparar los sets restantes y poder grabar en ellos al volver.

Las dos últimas escenas fueron un poco caóticas, principalmente porque todos estábamos muy cansados y nos costaba estar por la labor al 100%. También vimos que si queríamos acabar ese día tendríamos que empezar a recortar planos porque sino nunca íbamos a finalizar el rodaje. Así que empezamos a grabar largos planos secuencias de esas escenas para luego en montaje irlos intercalando como pudiéramos. Esto rompía con la propuesta que Anna Carbonell creó para la mitad del día.

Después de dos horas intensas de rodaje, a las 6:00 de la mañana conseguimos finalizar el día. Todo el equipo se fue y los miembros del TFG se quedaron limpiando y dejando la casa en condiciones para no perder la fianza entregada.

Una vez recogido y comprobado que no nos dejábamos nada, dejamos el lugar y aprovechando que llegábamos a Barcelona casi a las 9:00 de la mañana fuimos a desayunar y a devolver el material alquilado para podernos olvidar y descansar el resto del día. En la siguiente página algunas figuras de ese día.



Figura 105: Día de rodaje en la casa. Elaboración propia. Fotografía realizada por Marina López.



Figura 106: Día de rodaje en la casa. Elaboración propia. Fotografía realizada por Marina López.



Figura 107: Día de rodaje en la casa. Elaboración propia. Fotografía realizada por Marina López.



Figura 108: Día de rodaje en la casa. Elaboración propia. Fotografía realizada por Marina López.



Figura 109: Día de rodaje en la casa. Elaboración propia. Fotografía realizada por Marina López.

Día 3

Tareas	
Anna Carbonell	Dirección de Fotografía y Ayudante de Dirección
Alejandra De Frutos	Producción, Redes sociales y ayudante
Guillem Obis	Dirección, Producción y Técnico de Sonido
Alex Salido	-
Georgina Ramos	-

El tercer día debía de haber sido el primero de todos, pero por causas ajenas a nosotros tuvimos que moverlo. Eso fue debido a que la huelga de limpiadores de Barcelona, la Fuente Mágica de Montjuic no iba a tener a gente disponible y por lo tanto no podríamos grabar. También añadir que el espacio estaba restringido a diez personas por la situación sanitaria provocada por el COVID, por lo que toco reorganizar roles.

Al aplazar el día y tener el rodaje dos semanas después de lo previsto también nos fue bien. Primero porque fuimos mucho más descansados y segundo porque teníamos muy claros los errores cometidos los otros días y no íbamos a caer otra vez en ellos.

Ese día fue todo genial, la gente llegó a la hora, pudiendo montar y empezar a grabar a la hora planificada. Ese día solo podíamos estar tres horas en la localización, ya que el espacio solamente se cede gratuitamente durante ese lapso de tiempo. Eso también fue una motivación para no perder el tiempo y estar concentrados para hacerlo bien lo antes posible.

Después de tres intentos y de haber practicado la coreografía de la escena empezamos a grabar. Aunque al cabo de unas tomas ya teníamos la buena, apuramos y grabamos todas las tomas posibles para luego no quedarnos cortos en montaje, incluso improvisando algunos planos en el momento.

Una hora antes de que acabará nuestro plazo, decidimos que ya teníamos suficiente material y empezamos a recogerlo todo. Finalmente nos despedimos de nuestro contacto allí, quien nos agradeció el haber acabado antes.



Figura 110: Día de rodaje en las Fuentes de Montjuic. Elaboración propia. Fotografía realizada por Marina López.



Figura 111: Día de rodaje en las Fuentes de Montjuic. Elaboración propia. Fotografía realizada por Marina López.



Figura 112: Día de rodaje en las Fuentes de Montjuic. Elaboración propia. Fotografía realizada por Marina López.

DIRECCIÓN DE ARTE

Teniendo en cuenta la propuesta lanzada en preproducción y adecuándose a las posibilidades que ofrecían cada localización, el resultado final para el rodaje es el siguiente. Este punto se divide, nuevamente, en “equipo humano” y “equipo inerte”.

Por lo que respecta al equipo humano, se refiere al conjunto de actores y actrices que interpretan los personajes. Cómo se ven físicamente y el diseño de vestuario que les corresponde a cada uno. A continuación, se ve la construcción de cada personaje.

Diseño de vestuario

Para el diseño de vestuario, se tiene en cuenta 4 tipos de personajes: los ciudadanos, que corresponde a Adam; los Privilegiados, dónde se encuentra a Derek y Keira; los *Nébulo(s)*, con Laura, la madre de Adam y, finalmente, La Resistencia, dónde únicamente veremos a Oak como representante de este grupo. Este último, en el cortometraje, se ve representado como un *Nébulo*.

En primer lugar, se preguntan las tallas y medidas de todos los actores, que se pueden ver a continuación y, en el apartado *Anexo 3: Documentos de Dirección de Arte* se pueden ver los bocetos realizados por uno de los maquilladores para cada personaje principal:

Medidas		
	Talla parte superior	Talla parte inferior
Andrés Navarro	M-L	36-38
Quim Almansa	M-L	38-40
Santiago Escobar	M-L	38-40
Lorena García	S-M	36-38
Mónica Márquez	M	38

Para empezar, encuentra **Adam**. Para Andrés Navarro se plantean dos vestuarios distintos. El primer vestuario debe ser parecido al de la propuesta, pero más adelante se cambia a un *look* más formal, parecido al de un privilegiado pues son estos los que le dan ropa nueva.

Así pues, para el primer look se plantea un estilo informal y muy parecido al propuesto en la pre-producción, con el que da inicio al cortometraje. Este se conforma de una camisa verde militar, una camiseta lisa negra, unos vaqueros oscuros y unas deportivas desgastadas. La mayoría de las piezas las posee el actor, mientras que la camisa se compra en *Humana* por un precio de 2€ y que, posteriormente, se ha regalado al actor. En las siguientes figuras 113 y 114 se aprecia el aspecto final del actor.



Figura 113: Adam corriendo por el bosque con la cara sucia. Elaboración propia.



Figura 114: Adam hablando con el guardia de seguridad con la ropa descrita. Elaboración propia

Como se puede observar, el maquillaje pensado finalmente es un efecto sucio por estar en el suelo del bosque. A pesar de usar a maquilladores de la academia *THUYA*, el mismo actor decide puntualmente restregarse tierra auténtica por el rostro para darle verosimilitud.

El segundo look, mucho más elegante, se conforma de una camisa blanca, unos pantalones de pinza negros y unos zapatos negros tipo mocasín. De nuevo, los pantalones y zapatos los proporciona el mismo actor, mientras que la camisa la presta un miembro del equipo. Para el maquillaje se opta por un rostro simplemente limpio, pues es lo que tiene más sentido narrativo. Adam se encuentra en un vestidor y se cambia de forma apresurada, no tiene tiempo de camuflarse con los privilegiados con grandes propuestas de maquillaje. Para ver un ejemplo de este segundo atuendo y *look* en general hay la siguiente figura:



Figura 115: Plano de Adam cambiándose con el rostro limpio. Elaboración propia.



Figura 116: Plano Americano de donde sale Adam con el traje completo. Elaboración propia.

En segundo lugar, por orden de aparición, los **privilegiados**, entre los cuales destacan **Derek y Keira**. El grupo de los Privilegiados está conformado por la alta sociedad de la isla, por lo que tienen que ir vestidos como tal. A pesar de la propuesta inicial, vistosa y saturada, en el momento de buscar y no obtener un vestuario parecido a bajo presupuesto sin que resulte de pésima calidad, se opta por ropa elegante pero menos vistosa. Además, se decide que al ser solo dos maquilladores para tantas personas y muchas de ellas jóvenes, se implemente un accesorio para el rostro que sustituya algunos maquillajes: máscaras. Para ver un ejemplo de un privilegiado, hay la siguiente figura.



Figura 117: Plano de los figurantes jugando con cuchillos. Elaboración propia.

Como se puede apreciar en la figura 117, algunos personajes usan máscaras elegantes obtenidas en tiendas de artículos de fiesta, pues se quiere representar que muchos de ellos esconden ahí su presencia y con ello sus actividades cuestionables. Para la ropa de figuración se usa lo que los individuos tienen en sus propios armarios y a través del departamento de arte se aconseja individualmente qué prendas deben llevar en el rodaje. Así pues, la estética oficial es una fiesta aun con esta identidad subversiva y que alienta a un mundo paralelo, pero mucho más modesta y escondida.

Siguiendo con los privilegiados principales de la historia, se sigue planteando el vestuario de **Keira**. Se plantea, originalmente, un vestido largo rojo, ya que se pretendía usar ese color para potenciar la pasión y el peligro que hay detrás de las fiestas de los privilegiados. Así, la ayudante del departamento de arte, Judith García, diseña con una tela que trae de su propio armario, un vestido con un escote original y elegante. De esta manera, conseguimos que el personaje de Keira sea uno que no pase desapercibido. Además, se le añade una americana de la propia actriz por propia comodidad suya, ya que el escote le gustaba, pero no le era cómodo. También, unos

tacones negros que también nos proporciona Lorena, la actriz. Este vestuario se aprecia en las figuras 118 y 119.



Figura 118: Plano de Keira discutiendo con Adam.
Elaboración propia.



Figura 119: Plano de Keira aproximándose al guardia de seguridad. Elaboración propia.

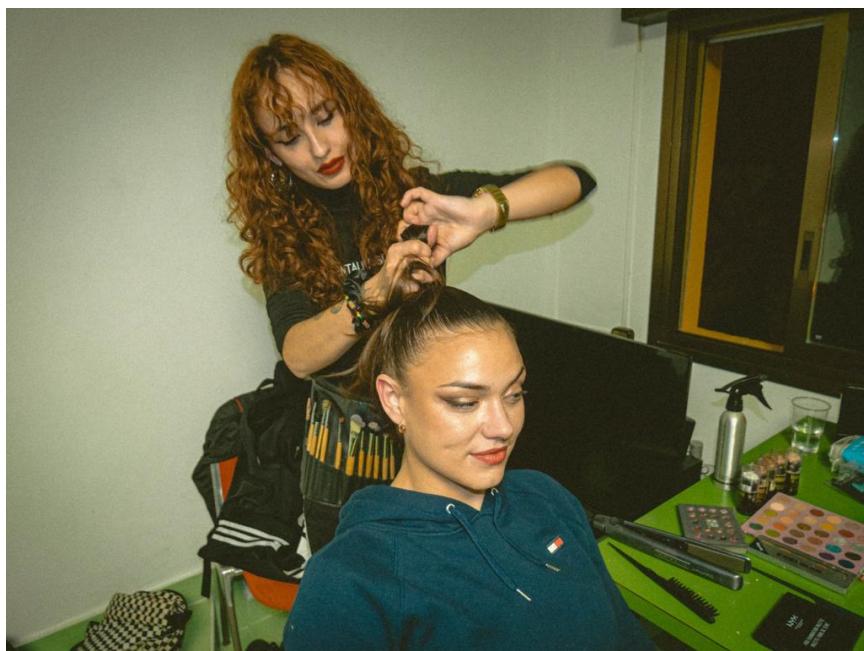


Figura 120: La actriz Lorena García arreglándose. Elaboración propia. Fotografía realizada por Marina López.

Se escoge una coleta alta y peinada, este tipo de coleta se llama *Sleek ponytail*. Para el maquillaje, como se puede percibir en la figura 120, se escoge una sombra brillante y un *eyeliner* negro, delineado hasta la punta de la ceja, y, además, se utiliza la técnica del ojo rasgado, la cual permite hacer una mirada mucho más “feroz” e intimidante, personalidad que queremos destacar en Keira. También se le pintan los labios de un tono similar al del vestido.

Si se sigue con el otro privilegiado a destacar, concretamente el que los lidera, se encuentra **Derek**. Para él, se plantea un *look* que aluda a una persona importante y con mucho poder. Así, se escoge una americana negra brillante, junto con una camisa negra, unos pantalones de pinza y unos zapatos negros tipo mocasín (que finalmente no se pueden utilizar, así que usa las deportivas que llevaba y se omiten sus pies en todos los planos). Es un vestuario muy elegante que se verá acentuado por el maquillaje, siendo la única figura masculina del cortometraje en llevar los ojos maquillados. Tanto el maquillaje como el vestuario asignado a Santiago Escobar se puede observar en la siguiente figura número 121.



Figura 121: Imagen del *look* final de Derek. Elaboración propia.
Fotografía realizada por Marina López.

Como se ha mencionado, el maquillaje debe diferenciar y caracterizar a Derek entre los demás privilegiados, por lo que se decide incluir una sombra negra con la misma técnica de ojo rasgado que a Keira.

Finalmente se encuentran los **Nébulos**. Para ellos se busca un uniforme y no se hace ningún maquillaje por los motivos explicados previamente. El uniforme finalmente consiste en pantalones negros y una camisa gris igual para todos, comprada en Amazon. Además, se prepara una calcomanía para todos ellos que sirve para identificarlos, que se observa en las figuras 124 y 125. Este vestuario lo lleva **Oak** por ejemplo, que es un personaje de la resistencia infiltrado. A continuación, se aprecia dicho vestuario en las siguientes figuras y calcomanía. También se debe saber que **Adam** también lleva dicha calcomanía, pues es otro *Nébulo*.



Figura 122: Plano de *Nébulo* entrando en plano donde se aprecia la camiseta gris. Elaboración propia



Figura 123: Plano de *Oak* con su traje. Elaboración propia.



Figura 124: Plano detalle de la calcomanía a modo de marca de los *Nébulos*, en este caso de *Oak*. Elaboración propia



Figura 125: Plano detalle de la calcomanía a modo de marca de los *Nébulos*, en este caso de *Adam*. Elaboración propia

Otro vestuario para los sirvientes son los de segunda generación como **Laura**. Para ella, al dedicarse a las prácticas sexuales, el vestuario consiste en una especie de picardías / camisón negro de satén y sin nada en los pies, totalmente descalza. Para

el maquillaje se opta por algo arreglado, sugerente, que pueda dar pie al erotismo, pero a su vez a inocencia, por lo que un recogido reseinado hacia abajo y acabado en una coleta evoca a una niña pequeña. En las siguientes figuras se puede observar dicho vestuario y maquillaje.



Figura 126: Plano de Laura con su vestuario. Elaboración propia.

Como vestuario a destacar es el del **hombre seguridad**. El actor, Ignacio De Frutos, trajo su propio uniforme, pues se dedica a la seguridad en su vida real. La verosimilitud es completa pues. Para muestra un botón, así que se puede observar dicho vestuario en esta figura:



Figura 127: Plano del hombre de seguridad. Elaboración propia.

Diseño de escenografía

Para la escenografía de *Nébulo* se contacta con Judith García, estudiante de artes escénicas y de escenografía, como ayudante del departamento para diseñar y pensar en todo lo necesario para adaptar las localizaciones a la estética. Algunas de ellas dan ya de sí y no se modifican, como la antigua sala de máquinas de las fuentes de Montjuïc, el bosque o la garita de seguridad. El único cambio de estas tres localizaciones a destacar es el arduo trabajo de limpieza del bosque. Desde las 17:00 de la tarde el departamento de producción, dirección y fotografía se dedican a quitar todo tronco, raíz de árbol o rama que importune el recorrido del actor y de la cámara, así como el auxiliar de ésta. En las siguientes figuras se aprecian todas estas localizaciones una vez grabadas.

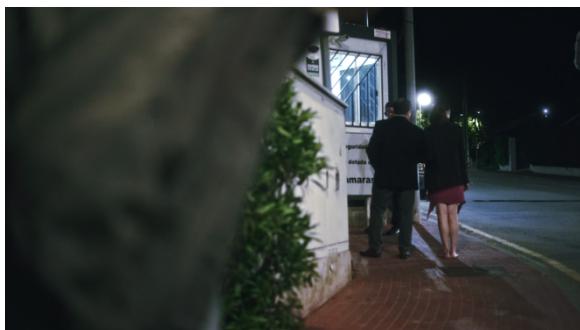


Figura 128: Plano de la cabina de seguridad.
Elaboración propia.



Figura 129: Imagen de las fuentes de Montjuïc.
Elaboración propia. Fotografía realizada por Marina López.



Figura 130: Imagen del bosque de la Universidad Autónoma de Barcelona. Elaboración propia. Fotografía realizada por Marina López.

Así pues, a continuación, se habla de los escenarios de la secuencia más compleja: la secuencia en la casa de la **Urbanización Privada de Vallpineda**. Algunos espacios no se tienen que modificar exceptuando por la iluminación. Estos espacios son, por ejemplo, el probador donde se cambia Adam en la escena 7, el salón por donde entran a la casa y la parte delantera del jardín. Estos tres espacios se ven en las figuras 131, 132 y 133.

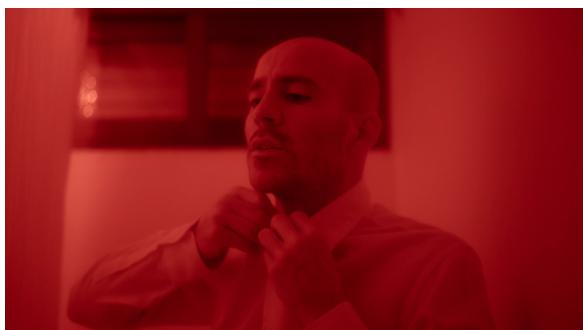


Figura 131: Plano de Adam cambiándose en el probador. Elaboración propia.

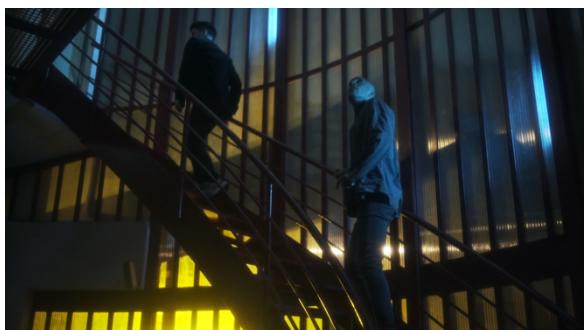


Figura 132: Plano de Derek y Adam subiendo por las escaleras. Elaboración propia.



Figura 133: Plano de Keira en la parte delantera del jardín. Elaboración propia.

Lo mismo ocurre con la piscina, en la cual se añaden luces led para decorar el espacio de una manera elegante y sinuosa. Aparece en pocos planos del cortometraje, por lo que se decora la columna del centro y las escaleras con unos leds azules, que ayudan a crear la escena íntima que sucede en este espacio. En las siguientes figuras se ve el antes y el después de la piscina.



Figura 134: Alejandra y Judith decorando la columna. Elaboración propia. Fotografía realizada por Marina López.



Figura 135: Fotografía previa al inicio del rodaje en la piscina.. Elaboración propia. Fotografía realizada por Marina López.

Como se observa en las siguientes figuras, los planos de la piscina son muy cerrados, por lo que más decoraciones hubieran supuesto una carga de trabajo innecesaria en este caso:

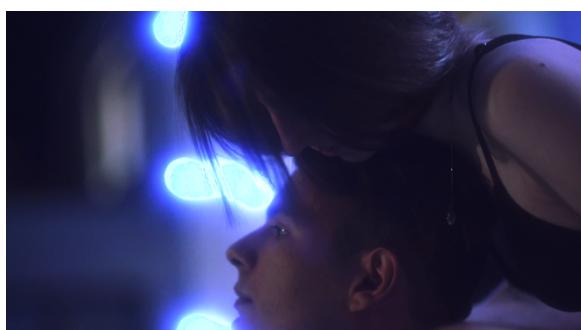


Figura 136: Plano de una privilegiada con un *Nébulo* en la piscina nombrada. Elaboración propia.



Figura 137: Plano de dos privilegiadas en la piscina nombrada. Elaboración propia.

Finalmente, las dos estancias de la casa que conllevan un arduo trabajo de escenografía son las habitaciones. Estos espacios están pensados para representar la parte más secreta y escondida de los privilegiados: los juegos sexuales. De esta manera, el ambiente debe ser cálido y acogedor para dichas actividades, pero a su vez poseer rasgos atrevidos y fuera de lo común. En primer lugar, se presenta la habitación más pequeña, a la que se denomina como **habitación de Derek**. Aquí, Derek recibe a los invitados más especiales, o los que han solicitado algún servicio sexual. De esta manera, es aquí donde da la bienvenida oficial a la fiesta a Adam y le invita a cambiarse de ropa para ir más acorde con el *dress code* establecido. La habitación se compone de un sofá rojo, una mesita con copas de alcohol y cigarrillos usados en un cenicero, dos lámparas y un probador, el cual ya se ha visto anteriormente. En la figura 138 se ve la escenografía e iluminación finales:



Figura 138: Plano de la habitación de Derek momentos previos al inicio del rodaje. Elaboración propia.

Aunque se puede pensar que es una decoración sencilla y poco trabajada, es un espacio muy pequeño mayormente ocupado por persianas. Eso impide todo tipo de decoraciones y afecta con creces a la creación del guion técnico.

La siguiente habitación es la principal, donde se llevan a cabo las prácticas previamente mencionadas. Por ello, es la que tiene una decoración más exhaustiva y cuidada. Se decide retirar todos los libros de las estanterías y llenarlas de otro tipo de atrezzo. Judith, la ayudante del departamento, deja volar su creatividad y tiene ideas

tan originales cómo llenar unos recipientes, los cuales adquiere de la propia cocina de la casa, con agua y flores del jardín. Además, se coloca una guitarra que también hay en la propia casa y demás objetos que se fueron encontrando en los armarios del hogar. También se podrá ver atrezzo extra, comprado en el Mercat dels Encants por el Equipo de Arte a un precio muy económico. En las siguientes figuras se ven los objetos escogidos y cómo fue la distribución de estos en la librería



Figura 139: Fotografía con los recipientes con flores. Elaboración propia. Imagen realizada por Judith García.



Figura 140: Fotografía de algunas decoraciones en las estanterías. Imagen realizada por Judith García.

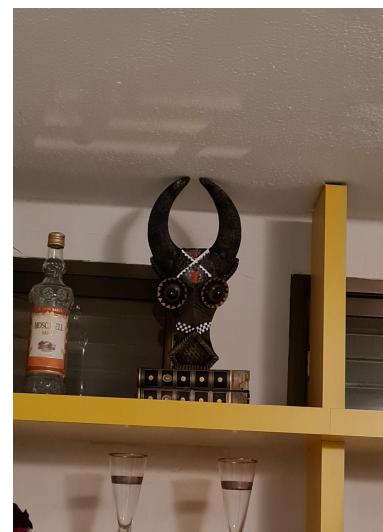


Figura 143: Fotografía con una máscara tribal comprada en los *Encants vells*. Elaboración propia. Imagen realizada por Judith García.



Figura 141: Fotografía con libros, la guitarra y copas compradas en los *Encants vells*. Elaboración propia. Imagen realizada por Judith García.



Figura 142: Fotografía con los recipientes y jarrones traídos por distintas personas. Elaboración propia. Imagen realizada por Judith García.



Figura 144: Fotografía con flores. Elaboración propia. Imagen realizada por Alejandra De Frutos.

El resto de la habitación no tiene tanto peso en cuanto a argumento, ya que no se va a ver tanto como la librería. Por ese motivo, se cubre la cama con la misma tela que el sofá de la habitación de Derek y se deja el enorme cuadro que ya estaba colgado en esa habitación. El campo visual de la cámara giraría en torno a la puerta y la librería, por lo que el cuadro apenas se ve, así como la cama. En estas figuras se ve el resultado final en el cortometraje:



Figura 145: Plano de Adam entrando en la habitación central. Elaboración propia.



Figura 146: Plano de Adam conversando con Oak con su madre, Laura, al lado. De fondo se aprecia toda la decoración en su conjunto. Elaboración propia.

POSTPRODUCCIÓN

MONTAJE

El proceso de montaje, cinematográficamente hablando, consiste en:

Ordenar los planos y secuencias de una película, de forma que el espectador los vea tal y como quiere el director. La manera de colocar diversos planos puede cambiar completamente el sentido, y por lo tanto el mensaje, de una película. (Martínez-Salanova Sánchez, s. f.).

Según el mismo autor, existen los siguientes tipos de montaje: el narrativo, el expresivo, el ideológico, el creativo y el poético. En *Nébulo*, los tipos de montaje utilizados son el **narrativo** y el **expresivo**. El primer tipo está presente en toda la producción, ya que consiste en explicar y mostrar los hechos tal como son, ordenándolos cronológicamente o con saltos al pasado o al futuro. Sin embargo, la escena de la entrada a la casa de Derek posee un **montaje expresivo**, ya que se usa el ritmo de la música para crear también un ritmo visual que va al compás de esta, por lo que recuerda más a un *videoclip*¹ musical.

Para el montaje se ha escogido el programa Final Cut Pro X, ya que la persona encargada de la edición del cortometraje domina esa aplicación.

En primer lugar, se ha editado cada escena por separado, para poder apuntar los fallos de sonido a corregir y llevar un control de menos a más con todo el material. A continuación, se han cogido los apuntes de *script* y se han ido comparando con los archivos en bruto. Una vez concordada cada toma con las “tomas buenas” marcadas en el documento, se procede a añadirlas en la línea de tiempo. El siguiente paso fue, a través de la claqueta que se veía en imagen, encontrar y cuadrar el audio perteneciente. Este paso fue fácil de llevar a cabo, ya que Yago Sampere, el sonidista,

¹ **Videoclip:** Cortometraje en que se registra, generalmente con fines promocionales, una única canción o pieza musical RAE (s. f.-b).

había puesto el nombre en cada audio con el número de escena, plano y toma, como en el ejemplo que vemos a continuación:

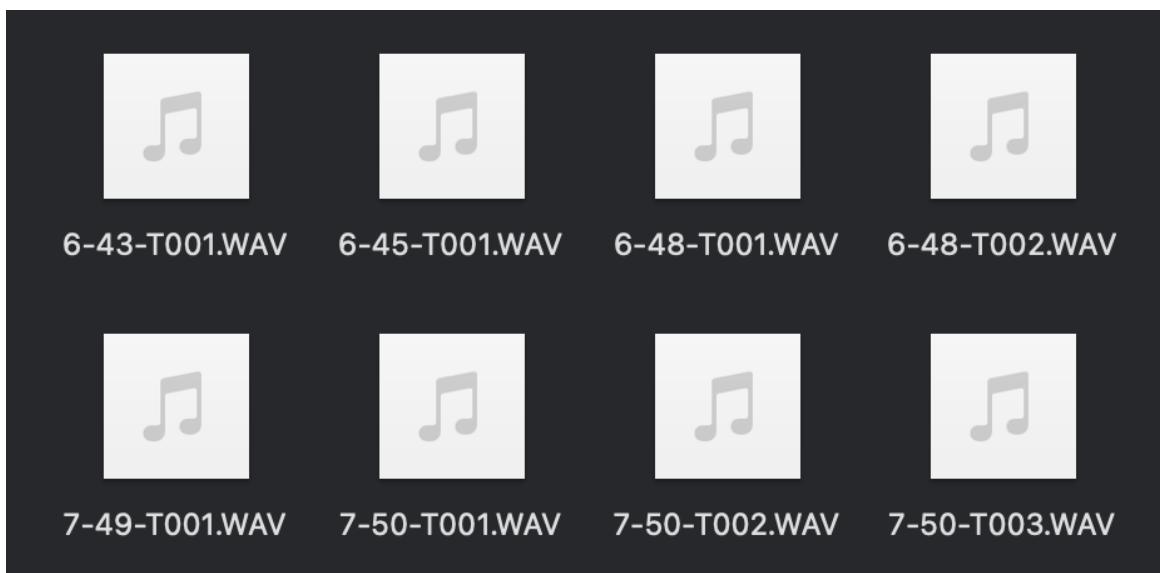


Figura 147: Conjunto de archivos de audio numerados por el sonidista previamente. Elaboración propia.

Así, se iba construyendo poco a poco la escena hasta llegar a completarla. El último paso, antes de enviar los archivos a etalonar, era compartirlo con el resto del equipo para que pudieran dar su opinión acerca de si se debe cambiar o mejorar algún aspecto de la edición. Una vez el equipo está conforme, sobre todo el director, se procede a la edición del color, a manos de otra compañera y con un programa distinto.

En cuanto a la música, se ha creado un perfil en la web *Uppbeat*, donde se encuentran canciones y efectos de sonido libres de derechos de autor y se han seleccionado las siguientes piezas musicales:

- *Nebula* de Simon Folwar
- *Hunter* de Vens Adams
- *Our Champion* de Anuch

En la figura 148 se puede apreciar la interfaz de dicha página con una de las canciones mencionadas.

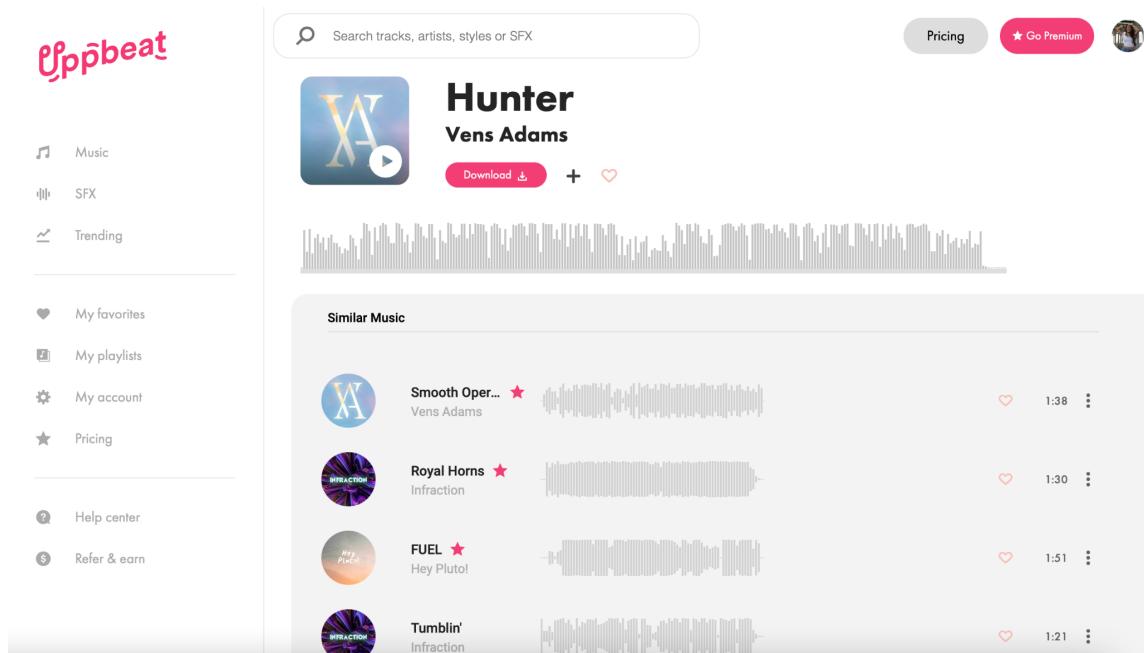


Figura 148: Interfaz de la página *Uppbeat* con la canción *Hunter* de Vens Adams. Elaboración propia.

Durante el proceso de montaje, han ido surgiendo dificultades que se han tenido que resolver mediante técnicas concretas de edición. En dos momentos de la secuencia, aparecen elementos en el plano que se pretenden evitar y, para ello, se hace uso de la herramienta *fotograma clave*. En el programa *Final Cut Pro-X*, existe esta opción con la que marcar una serie de fotogramas con los que trabajar con precisión. En este caso, se usa la función para ir moviendo el plano y así evitar mostrar ciertos elementos. Se ha hecho uso de esta herramienta en dos ocasiones, pero se muestra una de ejemplo que se encuentra en la página siguiente.

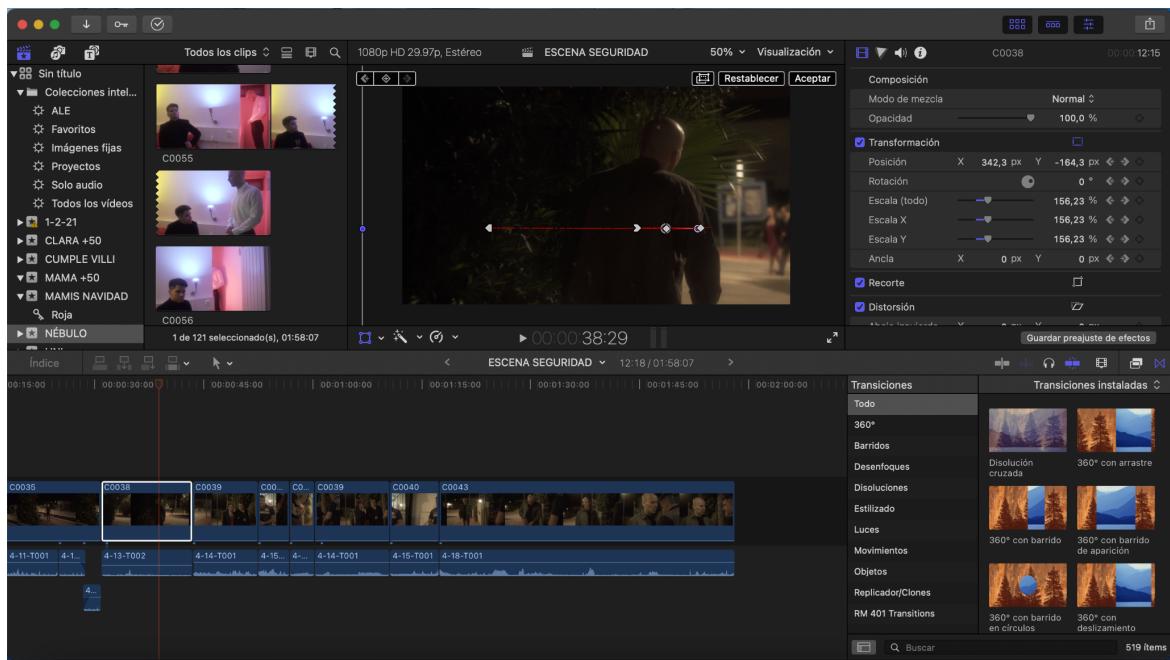


Figura 149: Espacio de trabajo de *Final Cut Pro X*. Elaboración propia.

En esta ocasión, se pretende evitar mostrar a la pareja que avanza por el lado derecho ya que la mujer no lleva puestos los zapatos (se rompieron durante el rodaje). Como se ve en la siguiente figura, con la ayuda de los fotogramas clave se consigue mover el plano para sacarlos:

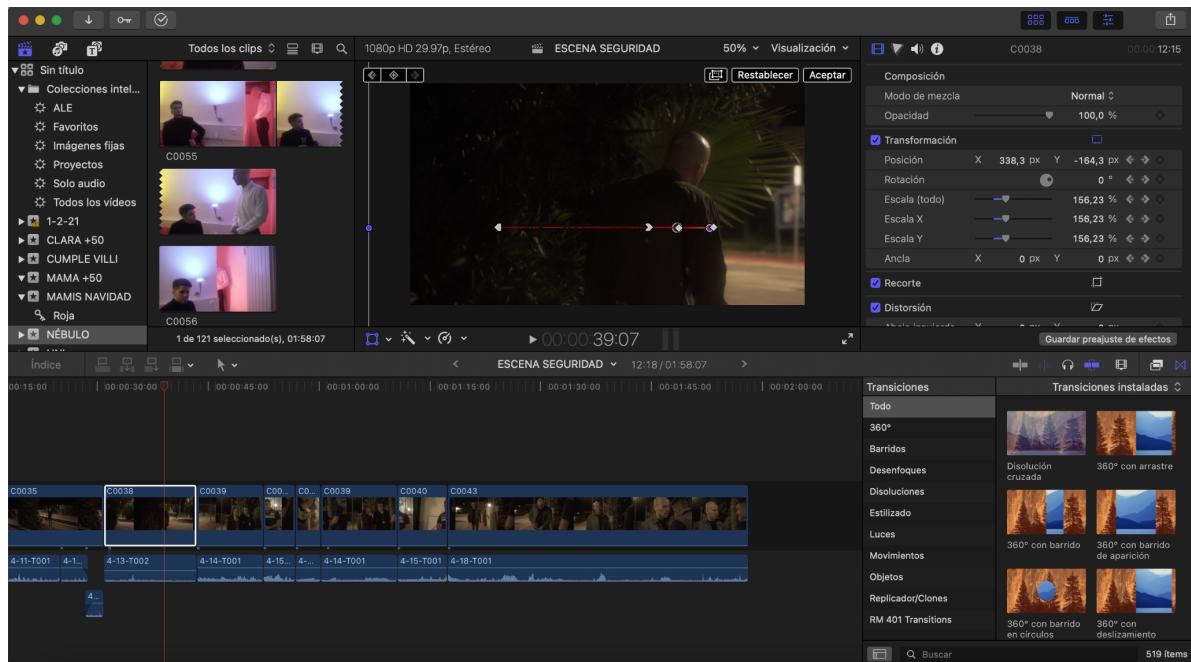


Figura 150: Espacio de trabajo de *Final Cut Pro X* con el plano movido. Elaboración propia.

Se ve, pues, cómo la pareja ha desaparecido y, a medida que avanzan los fotogramas, no aparecen de nuevo hasta que ya no se ven los pies de la mujer. El resultado final se aprecia en la figura 151.

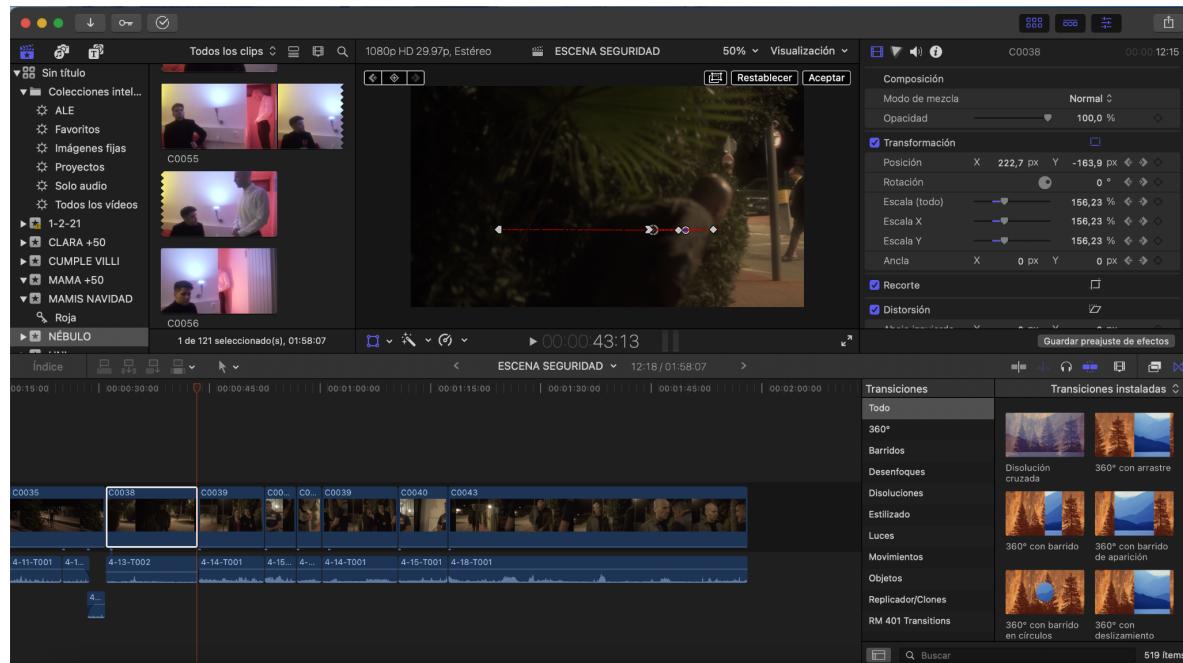


Figura 151: Espacio de trabajo de *Final Cut Pro X* con el resultado final. Elaboración propia.

Montaje del teaser - trailer

Dado que el cortometraje debe ser bien trabajado, se ha optado por crear un teaser-tráiler para la defensa oral del trabajo. Se ha utilizado también el programa Final Cut Pro X y se ha adquirido la pieza musical *Nebula* de Simon Folwar desde la web *Uppbeat*.

Después de probar varias versiones en cuanto a intercalación de planos y música, se ha decidido realizar tanto un teaser como un trailer, ya que se dispone de buen material para ambas producciones. Después de montarlo, sin embargo, se ha creído más útil solo usar el tráiler. Aun así, se explican los dos procesos.

En ambos casos, se ha seguido el mismo método que en la edición del cortometraje: primero se ha escogido el orden de planos con el objetivo de crear intriga y no desvelar mucha información de la trama, pero sí la suficiente como para que se pueda llegar a entender. A su vez, se ha añadido la música y se ha ido trabajando con el ritmo de esta. Finalmente, se ha pasado a colorizar.

DIRECCIÓN, DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA Y ETALONAJE

Dado que la Directora de Fotografía es la misma persona que se encarga de la colorización del proyecto, este apartado se decide hacer en conjunto con ambos departamentos. Se incluye a la dirección pues la tarea de supervisión del montaje la hacen tanto la directora de fotografía como el departamento de dirección.

Lo primero que hace la directora de fotografía es crear un calendario. Este calendario, a pesar de seguirse al principio, después sufre complicaciones. A la editora en cuestión le surge otro trabajo a parte de sus tareas como estudiante, y, además, es en horario nocturno. Sumando eso a que el volumen de trabajo a final de semestre se intensifica de golpe, se retrasa casi una semana la entrega del material para que se pueda etalonar. A continuación, se adjunta la primera versión de calendario post-rodaje.

MAYO						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
-	-	-	-	-	-	1 Ordenar footage
2 Ordenar footage	3 Ordenar footage	4 Ordenar footage	5 Ordenar footage	6 Ordenar footage	7 Ordenar footage	8 Ordenar footage
9 Montaje	10 Montaje	11 Montaje	12 Montaje	13 Montaje	14 Montaje	15 Montaje
16 Día de Rodaje (3)	17 Montaje	18 Montaje	19 Montaje	20 Portada + hoja de obra	21 Montaje	22 Montaje
23 Color	24 Color	25 Color	26 Color	27 Color	28 Color	29 Color

JUNIO						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
30 Color	31 Color	1 Proyecto + Memoria + Anexos	2 Preparación regalos verkami	3 Preparación regalos verkami	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13 Defensa O.	14 Defensa O.	15 Defensa O.	16 Defensa O.	17 Defensa O.	18	19
20	21	22	23 Entrega notas	24	25	26
27	28 Publicación notas	29	30	-	-	-

Después de supervisar e ir evaluando el montaje junto con el director, se pasa el cortometraje para etalonar. Dicho trabajo es complicado, ya que consiste en, como dice González Simón (2015), mantener el color y la luz de forma homogénea, así como corregir los posibles errores de la imagen. Gracias al proceso de colorización *Whiplash* (2014) de Damien Chazelle y *The Florida Project* (2017) de Sean Baker tienen las paletas de colores tan características por sus tonos amarillentos y pasteles respectivamente, como se puede ver en las figuras a continuación.



Figura 152: Fotograma de *Whiplash* (FILMGRAB, s. f.-b)



Figura 153: Fotograma de *The Florida Project* (FILMGRAB, s. f.-a)

El color es un sello de identidad de un filme y otra forma de expresarse. Forma parte de la propuesta visual, es decir, de la cinematografía de un proyecto. Es tan importante que hay una categoría en todos los festivales de cine por lo que respecta a la cinematografía. Así pues, *Nébulo* debe destacar también en este aspecto.

Es la primera vez que la estudiante hace una corrección de color. Para ello se compran dos cursos de corrección de color y etalonaje en la plataforma de cursos online *Domestika*. Estos, ayudan a la colorista, Anna, a aprender sobre los flujos de trabajo cuando se corrige el color y cómo funciona la interfaz de la actual mejor plataforma para etalonaje: *Davinci Resolve*. Esta aplicación gratuita y que se opta, por un módico precio, a una versión *pro* con más herramientas, tiene todos los elementos para trabajar a fondo el material dado. Se debe mencionar que aunque se da la opción de contactar con un colorista profesional, se prefiere hacer todo dentro del grupo, pues se considera que el Trabajo Final de Grado es la culminación de todo un aprendizaje, y la mejor manera para ello es aprendiendo durante todo el proceso del mismo cosas nuevas.

El primer paso en el momento de trabajar es tener fotogramas de referencia en el espacio de trabajo. También se comprueba si toda la línea de tiempo tiene los archivos correctos para hacer el conformado. El **conformado** es todo un proceso que busca tener el mismo montaje que en el programa de edición, usando los archivos en bruto de alta calidad que se han usado para el montaje. El editor te envía todo el material y un archivo XML, este archivo tiene toda la información de la *timeline* que ha usado; es la secuencia con la que ha trabajado. Así pues, se puede insertar en el proyecto de *Davinci Resolve* y tener los archivos a trabajar con exactamente el mismo material.

Una vez hecho el conformado y obtenido referencias de trabajo, se empieza a trabajar en el color. El primer paso es escoger de cada escena un plano máster con el que trabajar. Este plano debe ser el que tenga más información de la escena, es decir, que no sea un plano detalle. Eso es para que todas las correcciones se puedan aplicar en casi todos los planos de la escena. Seleccionado el máster, se empieza el **nivelado de luz del plano**. Se observa, dentro de la sección de *scopes* del apartado de color,

los niveles de luz en los canales RGB. En la siguiente figura se encuentra un ejemplo de lo que uno se puede encontrar.

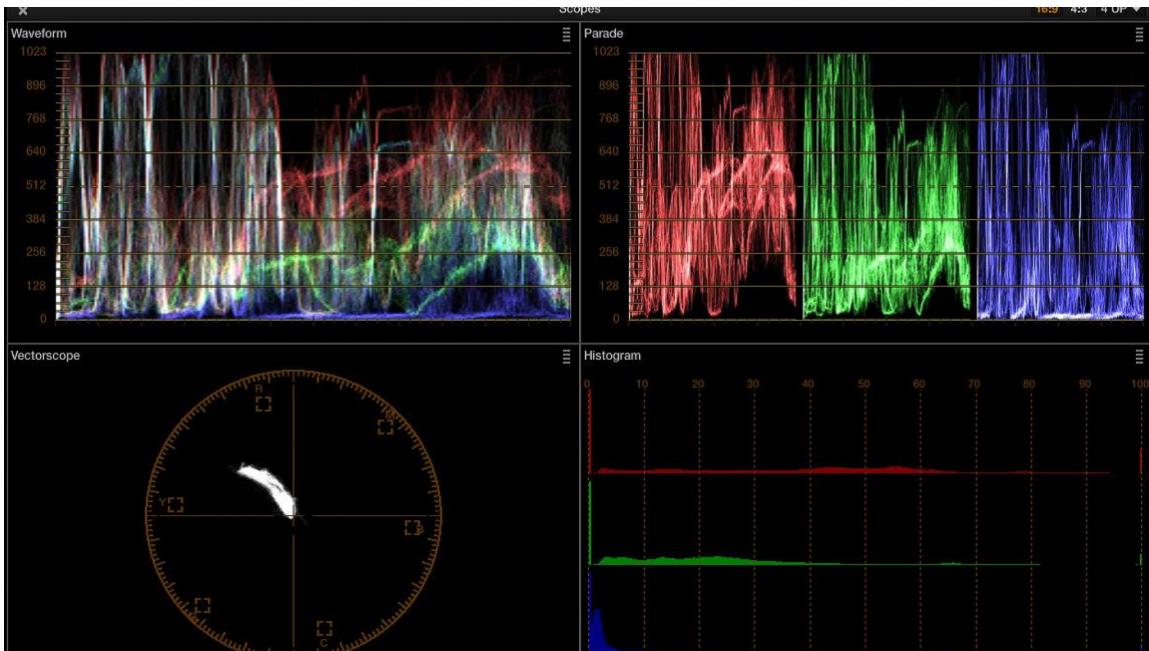


Figura 154: Imagen de los scopes de *DaVinci Resolve* (Kneschke, 2016)

Siguiendo lo que se muestra en *parade* como se aprecia en la figura 154, hay partes de información de los canales que salen del esquema. A través del retoque se busca subir los negros y bajar la exposición en los blancos para definir un *look* neutro. Se selecciona para ello un trozo en blanco del fotograma y se hace allí el ejercicio de igualar los tres canales dentro de los márgenes, y se vuelve a hacer con una parte negra en caso de que haya dicho blanco y negro en la imagen. Eso iguala el fotograma en color e iluminación. Para mostrar bien todo el proceso, se escoge un fotograma de la escena 4 y se va mostrar todo el etalonaje. En las figuras 155 y 156 se puede ver el antes y el después de dicho nivelado de luces. Además, también se retoca la definición de la imagen, pues el cuerpo de cámara graba con un pequeño *blur*.



Figura 155: Fotograma original antes de etalonar. Elaboración propia.



Figura 156: Fotograma después del nivelado de luces. Elaboración propia.

Después del nivelado, se hacen las **primeras correcciones**. Se juega con el contraste, se busca una temperatura de color de la imagen más fría o cálida según a conveniencia y se crean máscaras (si es solo una parte lo que se quiere modificar). En caso de que esta parte de la imagen tenga movimiento, se hace un *trackeo*, es decir, un seguimiento del movimiento de ese trozo para que la máscara lo siga dentro del plano.

En el ejemplo mostrado, se añade contraste para seguir con la estética del claroscuro, y se cambia el subtono anaranjado de la imagen por uno más frío, como las referencias de bosque que se han comentado en las propuestas tanto visual como artística.



Figura 157: Fotograma antes de las primeras correcciones. Elaboración propia.



Figura 158: Fotograma después de las primeras correcciones. Elaboración propia.

Esta es la primera corrección. Todo esto se aplica al resto de la escena para ver si concuerda y poder seguir trabajando. En este caso toda la escena queda homogénea, así que se hace una segunda corrección, haciendo los brillos más marcados para que el contraste sea más potente y se satura más el verde del bosque para que concuerde mejor con el de las escenas 2 y 3. El resultado final se observa en la figura 160.



Figura 159: Fotograma antes de la segunda corrección. Elaboración propia.



Figura 160: Fotograma del resultado final. Elaboración propia.

Entre algún aspecto a destacar de la corrección de color se considera relevante la escena 2. En esta hay un plano en el que los eléctricos ponen el filtro en medio de la grabación y no se informa al equipo de tal error. La colorista se da cuenta al revisar los archivos posteriormente, así que corta el plano en distintos clips según el cambio de color que se va viendo en la imagen.

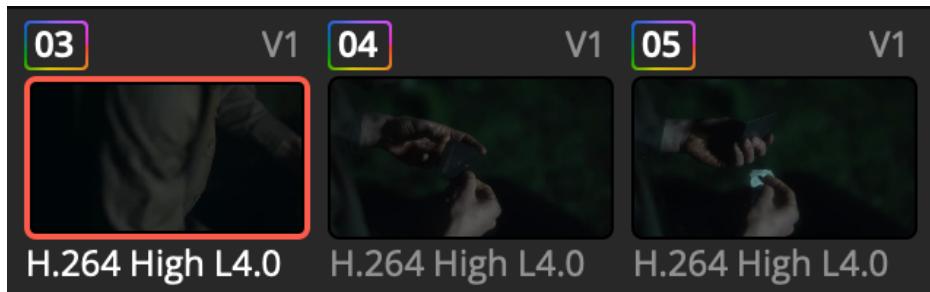


Figura 161: Interfaz donde se ven los cortes del mismo plano en tres clips distintos. Elaboración propia.

En las siguientes figuras se ve el antes y el después de los tres clips para que todos queden igualados.



Figura 162: Fotograma del primer clip sin el filtro con el subtono rojizo. Elaboración propia.



Figura 163: Fotograma del primer clip sin el filtro con el subtono rojizo corregido. Elaboración propia.



Figura 164: Fotograma del segundo clip con el filtro a medio poner, aun con subtono rojo. Elaboración propia.



Figura 165: Fotograma del segundo clip con el filtro a medio poner, aun con subtono rojo ya corregido. Elaboración propia.



Figura 166: Fotograma del tercer clip con el filtro puesto finalmente. Elaboración propia.



Figura 167: Fotograma del tercer clip con el filtro puesto finalmente e igualado al resto de clips. Elaboración propia.

Finalmente, en la siguiente página se pueden apreciar los antes y después de distintos planos durante todo el cortometraje.



Figura 168: Fotograma de un plano de las escenas situadas en el bosque **antes** de la colorización.
Elaboración propia.



Figura 169: Fotograma de un plano de las escenas situadas en el bosque **después** de la colorización.
Elaboración propia.



Figura 170: Fotograma de un plano de la escena cuatro **antes** de la colorización Elaboración propia.



Figura 171: Fotograma de un plano de la escena cuatro **después** de la colorización Elaboración propia.



Figura 172: Fotograma de un plano de la escena cinco **antes** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 173: Fotograma de un plano de la escena cinco **después** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 174: Fotograma del plano de la mujer paseando a un perro de la escena cinco **antes** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 175: Fotograma del plano de la mujer paseando a un perro de la escena cinco **después** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 176: Fotograma de un plano de la escena seis **antes** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 177: Fotograma de un plano de la escena seis **después** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 178: Fotograma de un plano de la piscina de la escena seis **antes** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 179: Fotograma de un plano de la piscina de la escena seis **después** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 180: Fotograma de un plano de la piscina con dos chicas **antes** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 181: Fotograma de un plano de la piscina con dos chicas **después** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 182: Fotograma de un plano de la escena seis **antes** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 183: Fotograma de un plano de la escena seis **después** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 184: Fotograma de un plano de la escena de la escalera **antes** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 185: Fotograma de un plano de la escena de la escalera **después** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 186: Fotograma de un plano de la escena siete **antes** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 187: Fotograma de un plano de la escena siete **después** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 188: Fotograma de un plano en el probador **antes** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 189: Fotograma de un plano en el probador **después** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 190: Fotograma de un plano de Derek **antes** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 191: Fotograma de un plano de Derek **después** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 192: Fotograma de un plano de la escena ocho **antes** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 193: Fotograma de un plano de la escena ocho **después** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 194: Fotograma de un plano de Laura **antes** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 195: Fotograma de un plano de Laura **antes** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 196: Fotograma de un plano de Adam en la escena ocho **antes** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 197: Fotograma de un plano de Adam en la escena ocho **después** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 198: Fotograma de un plano de Oak y Laura **antes** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 199: Fotograma de un plano de Oak y Laura **después** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 200: Fotograma de un plano de Adam contra la pared **antes** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 201: Fotograma de un plano de Adam contra la pared **después** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 202: Fotograma de un plano de Oak **antes** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 203: Fotograma de un plano de Oak **después** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 204: Fotograma de un plano de la escena nueve **antes** de la colorización. Elaboración propia.



Figura 205: Fotograma de un plano de la escena nueve **después** de la colorización. Elaboración propia.

PLAN DE COMUNICACIÓN

El primer elemento en el que el grupo piensa cuando se refiere a *Nébulo* como producto, es el logotipo que lo diferencia de otros contenidos creados. Para ello se busca referencias y se crean plantillas con posibles opciones de logotipo. La referencia e inspiración principal de éste es la portada de *Sin Identidad*, un libro de Mae Mariz.

Este libro de género distópico usa los códigos de barras como parte de la estética y los sobrepone a los ojos de la que se presenta como la protagonista de la historia. *Nébulo* usa el mismo concepto con los esclavos lobotomizados.

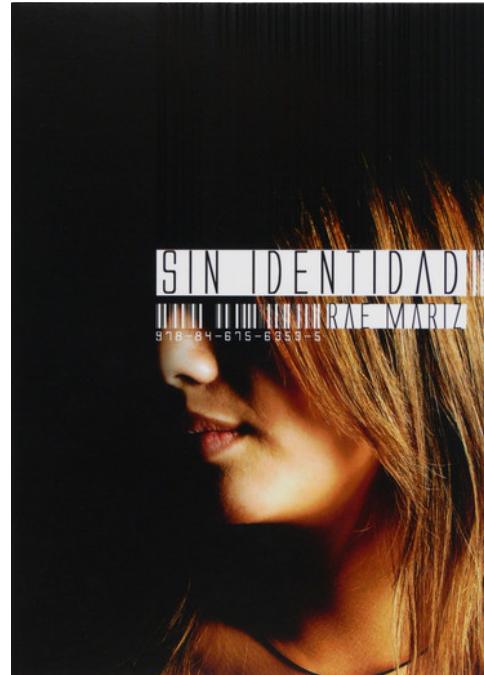


Figura 206: Portada del libro *Sin Identidad*
(Literatura SM, s. f.)

Después de decidir que ese era el concepto por el que el logotipo quiere destacar, se crean posibles *wallpapers* y plantillas.



Figura 207: Concepto creado a partir de la imagen de Unrau
(2015)

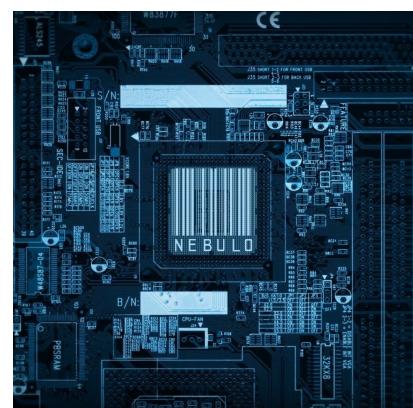


Figura 208: Concepto creado a partir de la imagen de Wallpaper access (s.f.)

Después de crear esa base y hablar de la evolución del proyecto, se presenta un reto: la financiación. Para este reto se crea un proyecto de *crowdfunding* a través de la plataforma *Verkami*, y cuando esto se decide se observa que se necesita un apartado centrado en la parte de promoción y publicidad.

Para poder llevar todas las redes de forma homogénea teniendo en cuenta los horarios y disponibilidad, se llega a la conclusión que se necesitan dos cosas: un manual de marca y una hoja de contenidos mensuales de redes.

Un **manual de marca** consiste en un manual ideado para una empresa sobre toda su estructura de *marketing*: nombre, logos, tipografías y las normas de uso de estas. Un ejemplo se aprecia en la figura 209 que se encuentra en esta página. En ella se pueden apreciar los tamaños y tipografías de fuentes a usar y la paleta cromática elegida.

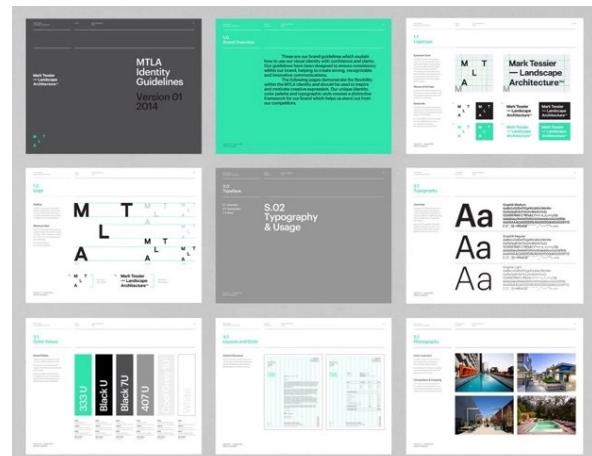


Figura 209: Plantilla de un ejemplo de manual de marca. (Parra, s. f.)

Otro aspecto que se puede especificar y se ve en el ejemplo son los márgenes de hoja cuando se crea un documento oficial de la marca. En el caso del cortometraje, esto se ha aplicado en referencia a los documentos como la memoria misma u otros.

El manual ayuda a que cualquier persona pueda hacer contenidos siguiendo una misma línea y que, ante cualquier duda, se pueda ser autónomo y consultar el documento antes que preguntar a otros compañeros (Manual de marca de UNIR, 2015). Para crear el manual de *Nébulo* se consulta previamente el de UNIR, Universidad Internacional de la Rioja. A partir de este, se crea un índice con todos los contenidos necesarios. A continuación, se aprecia toda la información del manual de marca.

MANUAL DE MARCA DE
NEBULCO

USO Y OBJETIVO DEL MANUAL

Este Manual de Marca o de Identidad es un recopilatorio de todos los elementos gráficos que definen la marca de *Nébulo* y las diferentes aplicaciones dependiendo de los formatos. Dicho manual es la única referencia válida sobre las normas y usos gráficos de *Nébulo*.

Su objetivo principal es establecer unas bases sólidas para el correcto uso de la marca como tal y sus diferentes variantes. De esta manera, dicho documento servirá como guía a la hora de maquetar, diseñar y crear materiales promocionales o internos del cortometraje *Nébulo*.

Siendo así se consolidará un estilo y unos usos concretos que se deberán aplicar a cualquier material perteneciente a dicho cortometraje. Así se facilitará el proceso de maquetación y diseño y se establecen unas bases sólidas a disposición de todos los miembros que formen parte del equipo.



Figura 210: Logotipo final de *Nébulo*. Elaboración propia

MARCA

Aplicación del nombre

El nombre de nuestro cortometraje es *Nébulo*. En el caso de hacer uso de este nombre es necesario escribirlo con la primera letra en mayúsculas y el acento en la “e”. En el caso de que el nombre se utilice en mayúsculas en su totalidad será necesario incluir igualmente la tilde. Si se menciona en un documento, el nombre irá con la tilde previamente explicada, así como en cursiva.

Tipografías corporativas

La tipografía principal escogida es **Wallpoet**, la cual es una fuente inspirada en los mensajes políticos, breves y a veces provocativos. Representa fuerza, lucha y rebeldía, valores muy presentes en el proyecto. Se usará principalmente en títulos y en el *claim*.

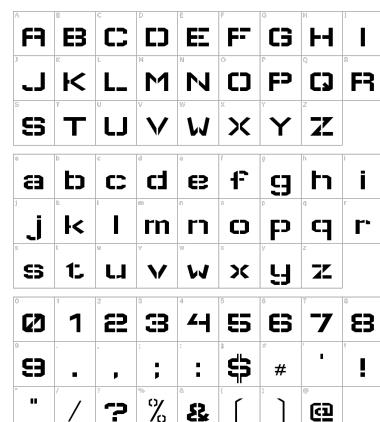


Figura 211: Esquema de la fuente Wallpoet
(Berggren, s. f.)



Figura 212: Esquema de la fuente Modern MM (Upper Type Foundry, s. f.)

La tipografía secundaria, la cual se utilizará para los cuerpos de texto en redes, es **Modern M**. Se ha escogido por su estética futurista, estilizada y porque la letra N, la cual se utilizará de manera individual en ocasiones, recuerda a un **rayo**, por lo que el discurso de la fuente principal sigue presente (fuerza, lucha y rebeldía).

Logotipo principal

Este es el logotipo oficial que debe aparecer en todas las comunicaciones de *Nébulo*. La versión oficial se conforma de un código de barras con la palabra *Nébulo* debajo, con la tipografía *Miss Van* de la app *Bazaar*, cuadrando los márgenes de la palabra con los márgenes del código de barras y de color negro. En caso de tener que utilizarse sobre un fondo oscuro, se usará la versión en blanco. A continuación, unos ejemplos de uso del logotipo.

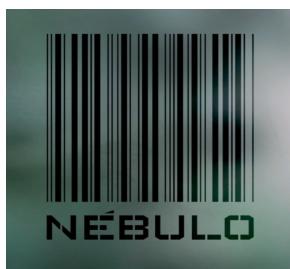


Figura 213: Logotipo sobre fondo de bosque. Elaboración propia

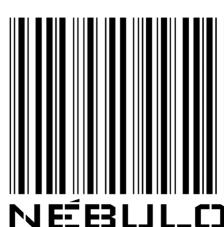


Figura 214: Logotipo sobre fondo blanco. Elaboración propia



Figura 215: Logotipo sobre fondo negro. Elaboración propia

Aquí se puede apreciar el logotipo sobre uno de los fondos predeterminados, el logotipo solo y en blanco.

Usos incorrectos

Aquí mostramos el área de respeto que se aplica a la marca, la cual debe cumplirse para un uso correcto y un buen funcionamiento del logotipo. No se puede distorsionar, aplicar efectos o ponerlo de otros colores como se observa aquí.



Figura 216: Logotipo aplastado. Elaboración propia.



Figura 217: Logotipo estirado. Elaboración propia.



Figura 218: Logotipo borroso. Elaboración propia.



Figura 219: Logotipo con colores modificados. Elaboración propia.

PALETA DE COLORES

Los colores **principales** que se usarán son el **blanco**, el **negro** y el **verde**. Este último, se hará siempre en la misma tonalidad, la cual hará referencia al bosque. Además, se encontrarán verdes azulados y grises para tener una paleta homogénea. Los tonos para usar serán:



Figura 220: Paleta de colores de Nébulo creada a través de la página web *Coolors*

Tagline o Claim

El claim que se usará será siempre el mismo: *Adéntrate en la niebla*. Este aparecerá en las descripciones de perfil de redes sociales y en algunos posts sobre todo durante el inicio y el final del proyecto

Psicología del color

Blanco: El color blanco se utiliza principalmente en la iconografía y los textos promocionales del cortometraje. Es uno de los colores principales y su aplicación es sencilla ya que cuadra con todo el resto de los colores de la paleta. El blanco representa la pureza, lo virginal y la inocencia. Hemos querido hacer uso de este color para representar la figura de los *Nébulo*, seres sin conciencia e inocentes que actúan obedientemente ante las órdenes de los Privilegiados. Estas personas lobotomizadas están a merced de órdenes y no conocen ni comprenden la maldad.

Negro: El negro es otro de los colores que se han utilizado para la aplicación de textos y rótulos informativos, siendo además otro color principal y complementario a todas las tonalidades. Este color representa el mal, el misterio y el poder, uniendo toda esta simbología y relacionándolo directamente con la figura del Privilegiado. Este color refleja el misterio de la niebla, su trasfondo negativo, maligno y el poder que ejercen los Privilegiados sobre el resto de la sociedad y los *Nébulos* (Peiró, 2021).

Verde: El color verde aplicado en diferentes tonalidades es el más utilizado en la promoción de nuestro cortometraje, sería el color principal del mismo. El significado de este se relaciona directamente con la naturaleza ya que el escenario principal en que sucede el cortometraje es en las entrañas de un bosque. Asimismo, este mismo color también aporta el significado de la esperanza del protagonista para desmantelar el secreto de los Privilegiados y conseguir huir junto a su madre, a la vez que misterio

Gris: El gris forma parte de los colores secundarios que se han aplicado dentro de la marca del Cortometraje de *Nébulo*. Dicha tonalidad se relaciona principalmente con la niebla mortal que envuelve a la sociedad de Kukurbo. Aunque el peso de esta niebla no tiene especial importancia a lo largo de todo el corto, este uso se justifica como una metáfora del poder de los Privilegiados sobre la sociedad que acata órdenes y se encierra ante el miedo a morir.

ARCHIVOS OFICIALES (MEMORIA Y BIBLIA)

Lenguaje

Es de suma importancia que se escriba de forma impersonal, usando la tercera persona y conjugando verbos en presente.

Se ha escrito ✓

Hemos escrito ✗

También se tratará de evitar la repetición de palabras a través de sinónimos y en ninguna circunstancia puede haber un error ortográfico en ningún tipo de documento.

Tipografía

La tipografía de archivos académicos viene marcada por los criterios universitarios. Se va a usar la letra *Arial* número 12, el interlineado será 1.5 y se citará todo a través de APA (6ta edición). Se van a usar **negritas** para marcar conceptos importantes y *cursivas* para citas textuales, anglicismos y nombres de películas, libros, etc.

Para los pies de fotos se usará tipografía de número mínimo 8 y máximo 10, y siempre será el mismo número. En tablas la letra puede también disminuir hasta 9 puntos, siempre manteniendo el mismo número de letra en todas ellas.

Aplicaciones gráficas

Los márgenes del documento serán: 3.5cm en la parte superior, la parte inferior 3cm y los laterales tendrán, en ambos lados, 2.5cm. Las imágenes se enumeran, tendrán pie de página descriptivo y citas pertinentes.

REDES

Las redes sociales que se utilizarán serán *Instagram*, *Tik Tok* y *YouTube*. Se considera que en las tres redes escogidas existe un predominio del aspecto audiovisual por lo que el cortometraje y toda su promoción casan a la perfección con estas plataformas. Además, se cree que gracias a la rápida difusión de estas, será mucho más fácil poder tener una mayor repercusión e impactar a más usuarios y posibles consumidores del cortometraje.

En general se quiere hacer uso de las redes para promocionar el cortometraje y mostrar contenido inédito del *making of* y los equipos que participarán. Por esta razón, no sólo se tendrá en cuenta el producto final del cortometraje, sino que también se realizarán piezas específicas (tanto audiovisuales como imágenes) para difundir por estas redes.

Concretamente, la red con más peso de contenido será *Instagram*. Es una red social que actualmente está en auge y que permite gran diversidad de formatos y contenidos por lo que se puede disponer de la publicación de varios materiales en un mismo *site*. En *Instagram* se pretende realizar un conjunto de imágenes antes del lanzamiento del cortometraje que se realizarán en un *shooting* específico para la cartelería promocional. Asimismo, con el lanzamiento del cortometraje se incluirá fotografías del equipo técnico y artístico durante el rodaje y vídeos de la realización de este.

Para la presentación de redes se usarán emojis, *hashtags* y argot de internet. Todos se encuentran en la tabla siguiente, a pesar de que podrían añadirse otros durante el proyecto.

Tik Tok será una red social complementaria a la anterior con un carácter mucho más informal. En una primera fase antes del lanzamiento se subirá contenido audiovisual del rodaje y *challenges* del equipo de grabación. Posteriormente al lanzamiento se realizarán vídeos cortos del *making of* y del propio cortometraje que se subirán para generar expectación.

Finalmente, *YouTube* es el medio por el que se colgará el tráiler. Posteriormente se realizará el montaje del *Making Of* más extenso del resto de RRSS. Además, se realizarán clips de entrevistas a miembros del equipo explicando curiosidades sobre el rodaje, la realización de la historia y el cortometraje en general. Esto será accesible,

en un primer momento, para aquellos que hagan aportaciones económicas al corto a través de la plataforma *Verkami*.

De esta manera, las tres redes escogidas se retroalimentan entre ellas con contenidos similares, pero en diferentes formatos y duraciones. Todo esto con el objetivo de conseguir un espectro mayor de audiencia al que poder acceder.

Lenguaje

El lenguaje que se va a usar en redes sociales será próximo al espectador y se hablará en castellano. Se referirá al público en segunda persona, no de usted pues queda muy formal. Se le referirá directamente a través de preguntas o invitaciones a que siga la cuenta en cuestión o participe a través de interacciones. Se usarán emojis y hashtags, así como abreviaciones e incluso *argot* si es necesario. En caso concretos se usarán *memes* ya sean los tradicionalmente visuales como auditivos que se usen, por ejemplo, en *trends* de *TikTok*.

Tipografía

Tanto en *Instagram* como en *TikTok* se tratará de usar las tipografías base de las aplicaciones. En el caso de los *Reels*, se usarán las tipografías principales de *Nébulo*.

Soportes que se van a usar y aplicaciones gráficas

Para poder crear contenido para redes se usarán aplicaciones como *Bazaart*, *Canva* o *Photoshop* para crear plantillas. Si se precisan imágenes de stock se buscarán libres de uso o acreditando al autor. Las páginas para buscar tales contenidos serán *Unsplash* y *Pexels*. Los *gifs* y *stickers* se añadirán en la interfaz de la *app* para así tener un alcance mayor, pues las redes premian a los usuarios con más visibilización.

Para organizar los contenidos y tener todos los textos de los posts ordenados se precisará de una hoja *Excel* con la fecha, el tipo de contenido y el *copy* (texto que acompañará el post).

Plantillas

A continuación, un ejemplo de la estética del feed del perfil.

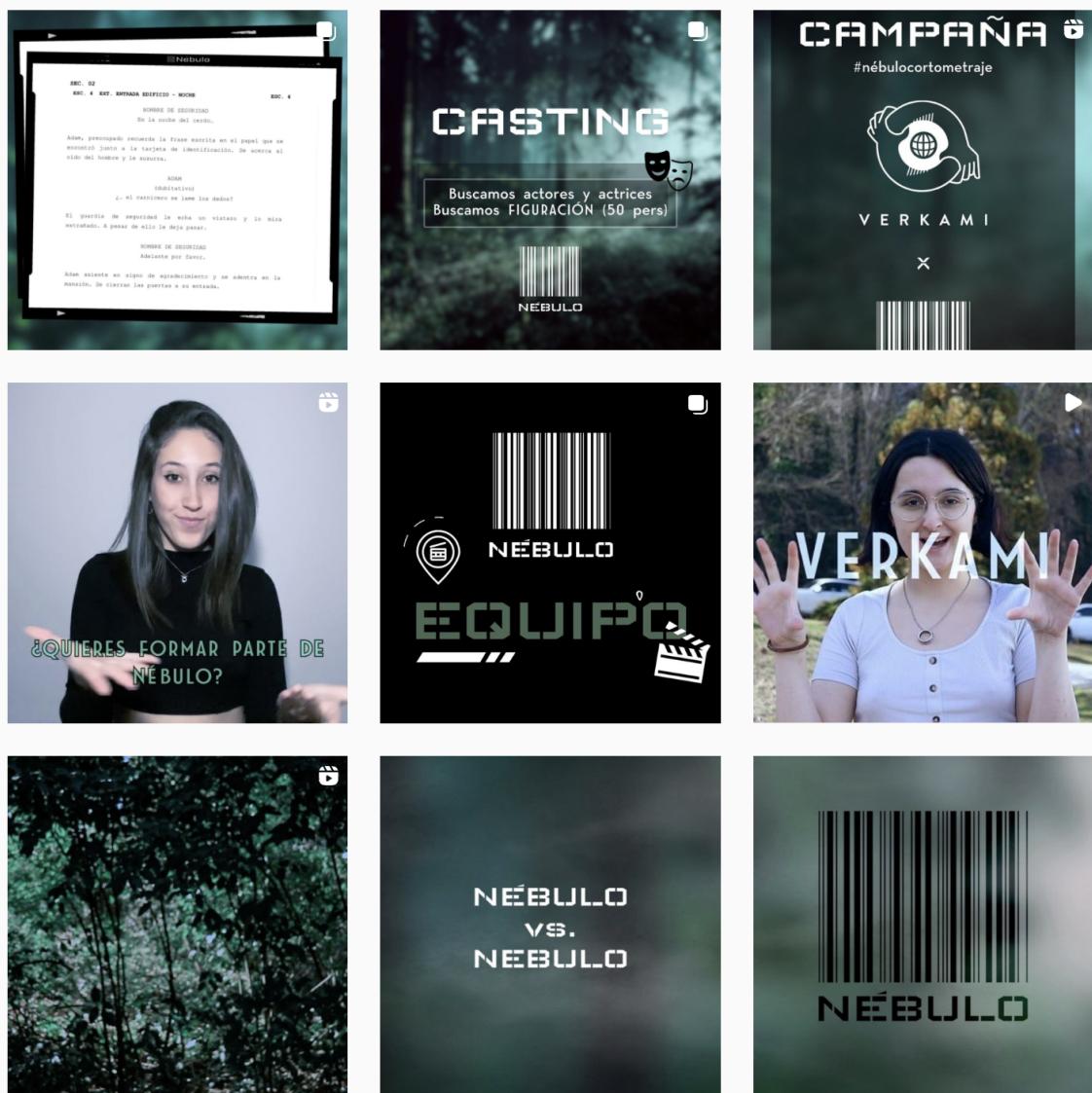


Figura 221: Ejemplo visual de cómo es el diseño del feed de la página de Instagram de Nébulo

En esta página se puede apreciar una estética fría, parecida a las paletas mostradas. Además, se usa el logotipo de forma correcta y las tipografías marcadas en el mismo

manual. Los vídeos también tienen una corrección de color fría y, finalmente, se usa una fotografía de Unsplash en los fondos.

SOPORTES VISUALES

Lenguaje

Para las presentaciones se usarán palabras simples y poco texto, tratando de sintetizar aquello más clave que se quiera destacar.

Tipografía

La tipografía será la misma usada en todos los otros canales de comunicación.

Soportes y aplicaciones gráficas

Aunque el soporte principal es Canva, no se descarta usar otros como *Microsoft PowerPoint* si es preciso para poder usar las tipografías y elementos propios del producto.

GUION

Estilo

El estilo usado para la redacción del guion literario es el formato estándar de este tipo de documentos. Este estilo, que tiene origen en la redacción de los primeros guiones mediante máquinas de escribir, ha quedado fijado como un formato básico a la hora de redactarlos.

El uso de este formato estándar también tiene unos motivos prácticos para facilitar el trabajo del equipo. En primera instancia, su uso facilita rápidamente la lectura a los profesionales dentro del sector. De esta manera se puede identificar fácilmente en qué momento se inicia y se concluye una escena, cuando aparecen los diálogos y como es la descripción del ambiente.

Además, este tipo de formato es útil para poder calcular una media del tiempo de duración del producto audiovisual en el que se esté trabajando. Esto es debido a que cada página con este formato clásico tiene una duración aproximada de un minuto en el audiovisual. Por esta razón, si se opta por otro tipo de formato se complica la aproximación de la duración del producto.

Este formato se caracteriza por una serie de elementos que a continuación se presentan. En primer lugar, el uso de encabezados para las secuencias y escenas. De esta manera aparecen el número de secuencia o escena que se va a describir, si la acción ocurre en el exterior o en el interior de alguna localización, el lugar en el que transcurre y el período del día en el que sucede (mañana, tarde o noche). La numeración de la página se encuentra en la parte superior del documento.

En segundo lugar, las descripciones de las acciones en las que se transcribe lo que va a registrar la cámara (imagen y sonido). Estas deben estar escritas en presente y obviar aquello que no se puede apreciar por la cámara (lo que siente o piensa el personaje).

En tercer lugar, los diálogos deben aparecer precedidos de quién será el personaje que lo recitará. El nombre de los personajes debe estar en mayúsculas y alineado con el diálogo. Seguidamente aparecerá el párrafo con el diálogo como tal, en minúsculas. Dentro de los diálogos en ocasiones es necesario especificar el carácter de lo que va a expresar el personaje, por esta razón en ocasiones se incluyen las acotaciones que aportan información sobre la forma en la que se debe expresar este diálogo. Las acotaciones aparecen en minúsculas y deben ir entre paréntesis entre el nombre de los personajes y el diálogo.

Finalmente, todo personaje al ser presentado por primera vez se menciona en mayúsculas y con un paréntesis al lado que diga la edad del personaje, así como tres adjetivos que sirvan para identificarlo visualmente. Eso permite al departamento de audición, así como al resto del equipo hacerse una imagen de cómo son los personajes.

Tipografía

Siguiendo el estilo estándar de redacción de guiones la tipografía usada es *Courier New* a tamaño 12. Asimismo, el interlineado usado es sencillo. Se ha hecho uso de la letra mayúscula en los nombres y la descripción de las escenas. Además, la descripción de las escenas está en negrita para destacarlas y que sea más sencillo encontrar en qué momento del guion nos encontramos.

A continuación, se puede ver un extracto del guion marcado con los puntos a tener en cuenta. En este se puede ver la numeración de página, escena y secuencia, como se marca una acotación o en qué tipo de justificación se encuentra un diálogo.

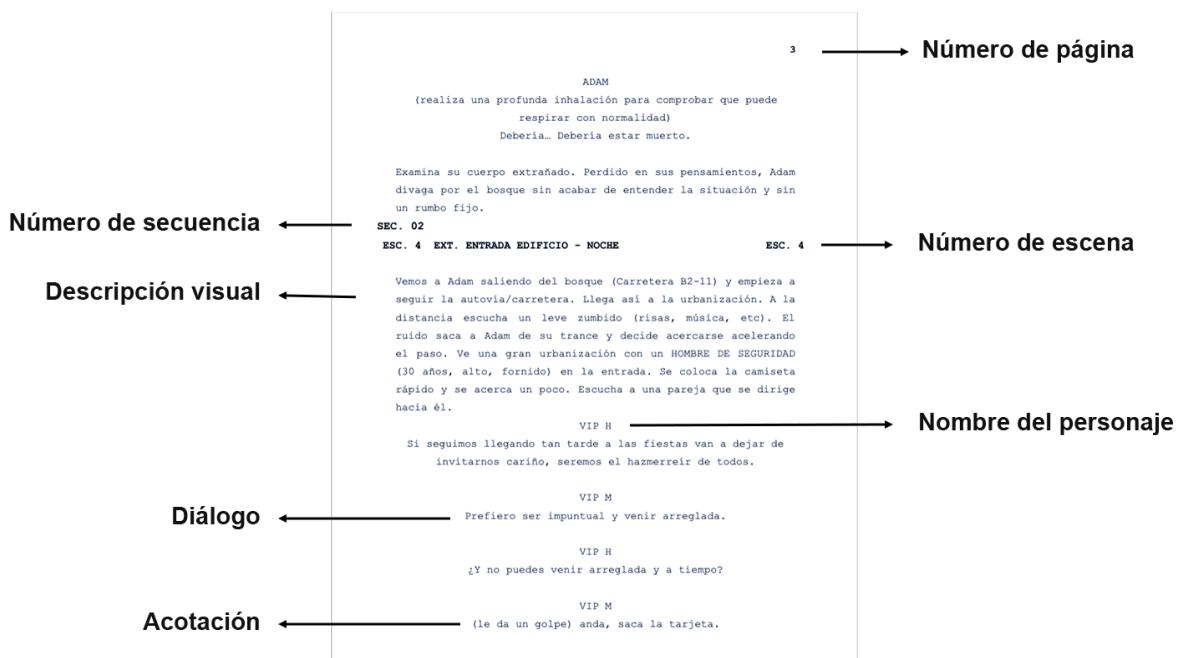


Figura 222: Esquema de una página del guion. Elaboración propia

De la misma manera, hay un calendario **de contenidos mensual**. Este concepto, aplicado después de lo aprendido en las prácticas *externas* de algunos de los

miembros, consiste en un documento *Excel* con un mes por hoja en que se detallan todas las publicaciones a hacer, los textos que las acompañan, los *hashtags*, plataforma en que se publica y otra información que puede resultar útil para quién finalmente tenga que subir el contenido. En la figura 223 que se puede ver a continuación hay un calendario para *Facebook*.¹

Facebook								
Semana 1 (3/9/2012 - 7/9/2012)	Frecuencia de publicación	Fechas especiales	Hora	Objetivo del mensaje	Temática	Fuentes	Contenido visual (foto, video, gráfico...)	Mensaje /Tweet
3/9/2012	1		9:00	Recordar al público que es la feria para que se pueda organizar la semana	¡Listos para la feria!	Enlace al último post del blog	Foto del recinto	¡Ya estamos listos para la feria [nombre de la feria]! :) Si queréis pasar a vernos y a tomar algo, nos encontrareis en [ubicación en la feria].
	2		17:00	Noticia	Noticia del sector	www.		¡Sabíais que...?
4/9/2012	1		9:30	Obtener respuestas sobre la red en la que se encuentran los clientes para que los comerciales contacten con ellos a través de esa red	Maquinaria que se expondrá en la feria	Utilizar la aplicación Preguntas de Facebook (dejar abiertas las respuestas)		¿Qué red social sueles utilizar más? Respuestas: Facebook, Twitter, LinkedIn, Google+, Pinterest...
	2		18:00	Llamar la atención	Impactar con un contenido visual	www.	Foto original relacionada con nuestro sector	Poner un comentario curioso según la foto.
5/9/2012	1	Feria sectorial	9:14	Crear expectación e interés sobre nuestro producto estrella en la feria	Producto		Foto del estand	¿Sabéis cuál es el producto en el que más hemos trabajado? Dejad un "Me gusta" y os lo explicamos por DM. :)
	2	Feria sectorial	17:14	Los rezagados todavía están a tiempo de venir	Recordar la hora de finalización de la feria	www del evento con localización de nuestro estand		¡Todavía no nos hemos visto! Quedan [x] tiempo para que podamos charlar un rato. ¡Esto se acaba a las [x] h! :)
6/9/2012	1		10:00	Fidelizar / atención al cliente	Agradecimiento a los que vinieron al stand		Fotos con clientes (sobre todo de encuentros y apretones de manos, por ejemplo)	¡Buenos días! Muchísimas gracias a todos aquellos que vinisteis a vernos. Nos alegramos mucho de reencontrarnos. Los que no pudisteis venir, sabéis que estamos siempre disponibles en las redes sociales o por teléfono [número de teléfono].
	2		13:00	Fidelizar / atención al cliente	Recordar los mejores momentos		Material fotográfico (más informal) del día de la feria	Los mejores momentos de la feria... :)
7/9/2012	1		9:00	Atención al cliente (el contacto sigue después del evento)	Tener en cuenta los comentarios de los clientes hacia nuestros productos y las propuestas de mejora de los mismos		Foto emotiva de agradecimiento	¡Fin de semana a la vuelta de la esquina y todavía nos queda por revisar muchas de las peticiones y mejoras que nos habéis comunicado en la feria! GRACIAS A TODOS por hacerlo mejor! :) Os iremos respondiendo en breve.
	2		13:00	Relax para el fin de semana	Despedida de la semana		Video musical (según edad del target ajustar el tipo de música)	¡Hasta el lunes!

Figura 223: Ejemplo de calendario de redes sociales para *Facebook* (Marketing en redes sociales, s. f.)

En este ejemplo se puede observar toda la información que la persona que lleva redes debe saber. En el caso de *Nébulo*, no están todos estos campos y se han unido todas las redes en un calendario, puesto que solo se trata de dos y, en el caso de una de ellas, son contenidos resubidos de la primera. A continuación, se adjunta el calendario de contenidos del proyecto:

¹ Red social creada en 2004 por Mark Zuckenberg. Actualmente Zuckenberg tiene en propiedad otras redes como *WhatsApp* o *Instagram*.

CALENDARIO DE CONTENIDO DE FEBRERO						
SEMANA	FECHA	TIPO	RED SOCIAL	CONTENIDO	TEXTO	LINK + RECORDATORIO
1	Domingo 13	Post Corporativo + Stories	Instagram	Presentación del proyecto	Bienvenidxs a todxs a NÉBULO. Un cortometraje de suspense donde la niebla y la noche nos llevarán a descubrir que nada es lo que parece... ¿Estáis preparados para saber la verdad? Un cortometraje por @guillemobis , @annacarbo12 , @thesalido25 , @georginardp , @aledefrutos #nébulo #cortometraje #shortfilm #cine #niebla	Quién lo sube: Anna
	Miércoles 16	Stories interactivo + Post		¿Por qué nébulo con tilde?	¡Buenas de nuevo! Hoy os traemos un post muy importante ya que habla del título de nuestro cortometraje. NÉBULO es un término inventado por nosotros desde el momento en que decidimos añadirle la tilde. El término real y del cual proviene es "Nebulo" que significa niebla en esperanto. Porque si, la niebla es el elemento principal de la atreves a adentrarte en ella? #nébulo #cortometraje #shortfilm #niebla #esperanto	Quién lo sube: Alejandra
	Viernes 18	Reels	Instagram	Presentación de Nébulo	¿QUÉ ES NÉBULO? ¡Uno de nuestros guionistas, Alex @thesalido25 , no lo cuenta! #nébulo #shortfilm #cortometraje #reels #misterio Atentxs, 27/02 abrimos VERKAMI Pero... ¿qué es verkami? Nuestras chicas de Promo, @aledefrutos y DOP, @annacarbo12 te lo cuentan #nébulo #cortometraje #shortfilm #verkami#mecenas	Quién lo sube: Anna
	Domingo 20	Post Corporativo + Stories	Instagram	Cómo funciona Verkami	¡Buenas de nuevo! Hoy os traemos un post muy especial. Estos somos nosotros, el equipo de NÉBULO. Estamos deseando sacar a la luz nuestro proyecto y llevarte con nosotros a las profundidades de la noche...aunque, si haces eso, nada nunca volverá a ser como antes... @guillemobis, Director y Productor. @thesalido25, Guión, Casting, dirección de actores y ayudante de producción. @georginardp, ayudante de Guión, Casting, dirección de actores y Promoción. @annacarbo12, DOP y ayudante de dirección. @aledefrutos, Arte y RRSS. #nébulo #cortometraje #shortfilm #equipo#teamwork	Quién lo sube: Alejandra
2	Miércoles 23	Post	Instagram	Presentación Equipo	¡Quieres formar parte de Nébulo? ¡Nos hacen falta muchas manos para este cortometraje y tu puedes ser una de ellas ! Si estas interesadx puedes enviar tu info/portfolio a nuestro DM o a nuestro correo nebulocortometraje@gmail.com #nébulo #cortometraje #shortfilm #equipo #teamwork	Quién lo sube: Alejandra
	Viernes 25	Reel	Instagram	Participar en el equipo	ABRIMOS CAMPAÑA Ya podéis aportar un pequeño granito de arena a nuestro proyecto. ¡Gracias de antemano de parte de cada uno de nosotros! #nébulo #cortometraje #shortfilm #verkami #crowdfunding	Quién lo sube: Anna
	Domingo 27	Post Corporativo + Stories	Instagram	Presentación Verkami		Quién lo sube: Alejandra

Figura 224: Tabla con los contenidos a publicar en las distintas redes sociales el mes de febrero. Elaboración propia.

Como se puede observar en el primer mes, sobre todo se presenta el proyecto, el equipo y la propuesta de *crowdfunding*. Se crean vídeos explicativos y se preparan textos para todos los *posts*. Algunos de estos contenidos se suben meses después a *TikTok*, una vez creado más material destinado a esa red social.

Tal y como se muestra en la figura, el domingo es el día del post más relevante debido al tráfico de gente que suele haber al ser un día del fin de semana.

CALENDARIO DE CONTENIDO DE MARZO						
SEMANA	FECHA	TIPO	RED SOCIAL	CONTENIDO	TEXTO	CREADO + RECORDATORIO
1	Miércoles 2	Post Corporativo	Instagram	Casting	CASTING CALL Buscamos Actores, Actrices y Figuración. Si estás interesadx y crees que das el perfil, no dudes en enviamos un mail a nebulocortometraje@gmail.com con la siguiente información: - nombre - edad - experiencia actoral (no imprescindible para la figuración) - Foto de cara y cuerpo - Si tienes algún video/portfolio dónde podremos ver de qué res capaz ¡TE ESPERAMOS! #náculo #cortometraje #shortfilm #casting #figuración	Quién: Alejandra
2	Domingo 13	Post corporativo + stories	Instagram	Fragmento de guión de la escena de la fiesta + referencias visuales de esta escena	Os presentamos un pequeño fragmento del guión de una de las escenas con más peso visual de todo el cortometraje. ¿Cuál creéis que es la trama? Os leemos en comentarios	Quién: Alejandra
3	Miércoles 16	Meme	Instagram	Meme del verkami	Adoramos a nuestras madres... nos apoyan muchísimo! Pero, lamentablemente, con eso no nos basta. Por eso, seguimos necesitandonos. Hemos alcanzado el 15% del total, pero aún queda un largo camino que no podemos recorrer solos. SE UN MECENAS y recibe regalos exclusivos ¡Participa ya en nuestro Verkami! #náculo #cortometraje #shortfilm #verkami #mecenas	Quién: Alejandra
	Viernes 18	Reels	Instagram	Presentación de localizaciones	Hoy os presentamos una de las localizaciones donde tendremos el placer de rodar algunas de las escenas. El proyecto ya va cogiendo forma. ¡qué ganas de poder enseñarlos más! Imágenes extraídas de @el_pais #náculo #cortometraje #shortfilm #localizaciones #fontmagiacademontjuic	Quién: Alejandra
	Domingo 20	Post corporativo	Instagram	Anuncio de cierre del casting	¡Estamos muy contentos y agradecidos con la buena acogida del casting! Queda menos para conocer quienes serán lxs que darán vida a Adam, Derek, Oak, Laura, Keira y Ciro. ¿Tenéis ganas? #náculo #cortometraje #shortfilm #casting #personajes	Quién: Alejandra
4	Domingo 27	Post corporativo	Instagram	Casting	CASTING CERRADO ¡Muchísimas gracias a todxs por querer participar! Pronto recibidás noticias, así que atentos al mail entre hoy y mañana. Se acerca el rodaje... pronto desvelaremos las fechas oficiales. ¡Esto arranca! #náculo #cortometraje #shortfilm #casting #cerrado	Quién: Alejandra
5	Miércoles 30	Presentación	Instagram	Presentación Equipo (1)	¡Buenas de nuevo! Hoy os traemos un post muy especial: os presentamos la primera parte de nuestro equipo. Tenemos muchas ganas de enseñarlos a todos los que se esconderán detrás de las cámaras: I Judith García @judithgg como Ayudante de dirección de arte y escenografía Gabriel Ronco @gabrielronco como MUA Enid Trullols @333mid como maquilladora y estilista Marina López @yymarinaa como Foto fija Atentos porque esto solo ha empezadol #náculo #cortometraje #shortfilm #equipo #team	Quién: Anna

Figura 225: Tabla con los contenidos a publicar en las distintas redes sociales el mes de marzo. Elaboración propia.

En el mes de marzo el *Instagram* se centra en promocionar el *Verkami*, ya sea recordando la existencia del mismo o a través de hablar más del proyecto. Un ejemplo sería el miércoles 16 con un *meme* sobre el *crowdfunding* y el viernes 18 con información sobre alguna de las localizaciones. Además, también se habla de otra parte de la producción que es el proceso de selección del elenco.

Por último, a finales de marzo se ve el inicio de la presentación del equipo técnico externo inicial, pues ha cambiado en función de los imprevistos y no es el mismo que el que finalmente se presenta el día del rodaje para trabajar con nosotros. En el mes de abril, igual que en marzo, se siguen colgando cosas en referencia al *Verkami*, así como se crea interés a través de la presentación de otras localizaciones y el resto del equipo técnico. Esto se puede ver en la figura 225.

CALENDARIO DE CONTENIDO DE ABRIL						
SEMANA	FECHA	TIPO	RED SOCIAL	CONTENIDO	TEXTO	CREADO + RECORDATORIO
1	Viernes 1	Presentación	Instagram	Presentación Equipo (2)	¡Buenas de nuevo! Seguimos con las presentaciones de los nuevos integrantes del equipo Nébulo. Tenemos muchas ganas de enseñarlos a todos los que se esconderán detrás de las cámaras. I Paül Lopez @paul_lopez_art como Gaffer Mehdi El Ouahabi @mehdielou como Eléctrico Andrea Gil @andrea_gil como Electricista Laura Sanz @bylausanz como Making of Marta Poy @martapoy como Dibujante Atentos porque esto solo ha empezado! #nебulo #cortometraje #shortfilm #equipo #team	Quién: Anna
	Domingo 3	Presentación		Presentación Equipo (3)	¡Buenas de nuevo! Seguimos con las presentaciones de los nuevos integrantes del equipo Nébulo. Tenemos muchas ganas de enseñarlos a todos los que se esconderán detrás de las cámaras. I Alba Miret @albaa_miret como Ayudante de DOP Mikel Alors @mikelalors como Cámara Mel Cobo como Script Yago Sempre @yago_sempre como Sonidista #nебulo #cortometraje #shortfilm #equipo #team	Quién: Anna
2	Miércoles 6	Meme	Instagram	Meme	Con este nuevo meme de la mano de nuestro querido @thesalido25 queremos contaros 2 cosas muy importantes: 1) Ya tenemos todos los miembros del equipo al completo! Muy pronto os presentaremos al cast, ¡estad atentxs! 2) Estamos a punto de llegar al 50% del Verkami y, por eso, la propia plataforma nos ha querido ayudar ampliando el plazo hasta el día 13 de Abril, por lo tanto quedan 5 días para poder conseguirlo. Os necesitamos en el último sprint! https://www.verkami.com/local/ca/projects/32584-nebulo #nебulo #cortometraje #shortfilm #meme #verkami	Quién: Alejandra
	Jueves 7	Localizaciones		Muestra de cómo avanza el proyecto	¡Seguimos localizando y nos encanta! Os presentamos el bosque de la Universitat Autònoma de Barcelona, cerca del campus de Bellaterra, gracias a la Oficina del Medio Ambiente de la Universidad por enseñárnoslo y dejarnos usar el precioso espacio. #nебulo #cortometraje #shortfilm #localizaciones #bosque	Quién: Alejandra
	Viernes 8	Verkami		Avance del crowdfunding	GEEEENTEEE!!! Nos quedan sólo 20€ para llegar al 50% y estamos a 5 días de cerrar la campaña. Nos haría muy felices llegar a la mitad, sería todo un logro! https://www.verkami.com/local/ca/projects/32584-nebulo PARTICIPA! #nебulo #cortometraje #shortfilm #verkami #mecenas	Quién: Alejandra
	Domingo 10	Localizaciones		Muestra de cómo avanza el proyecto	¡Seguimos localizando y nos encanta! Esta vez nos hemos movido hacia Sitges para ver esta casa tan almodovariana. #nебulo #cortometraje #shortfilm #localizaciones #casa	Quién: Alejandra

Figura 226: Tabla con los contenidos a publicar en las distintas redes sociales el mes de abril. Elaboración propia.

A pesar de la gran actividad del mes de abril, en mayo, como se aprecia en la figura 226, no hay mucha actividad, pues se hace un parón para dedicarlo al montaje y a la construcción de la memoria. En junio, el mes después de la entrega, se prevé volver a hacer contenido dedicado a la promoción del corto una vez finalizado, la recepción de los regalos para los mecenas y mencionar los días de estreno.

CALENDARIO DE CONTENIDO DE MAYO						
SEMANA	FECHA	TIPO	RED SOCIAL	CONTENIDO	TEXTO	CREADO + RECORDATORIO
	Miércoles 11		Instagram	Fotografías del rodaje (1)	Y así empezó la aventura! 🎉 Despues de unos días inactivos volvemos más fuertes que nunca para contaros todo lo que está sucediendo. De momento os dejamos con esta preciosa fotografía del principio del rodaje. Parece un cuento de hadas! 🌟 Foto: @bymarinaa #shortfilm #nебulo #rodaje #cine #cortometraje	Quién: Anna
	Miércoles 18			Fotografías del rodaje (2)	@paul_lopez_art y los eléctricos @mehdielou y @andrea_gil preparando cositas en el segundo día de rodaje que tuvimos! 🎉 ¿Queréis saber más de la historia? En nada os presentamos a nuestros personajes! 🎉 Foto by @bymarinaa #shortfilm #cortometraje #nебulo #lightingdesign #workteam	Quién: Anna
	Miércoles 25			Presentación de elenco (1)	Hoy os presentamos a Andrés, actor que dará vida a Adam en Nébulo. 🎉 ¡Tenemos muchas ganas de mostraros su increíble talento! 🎉 #nебulo #cortometraje #shortfilm #actor #protagonista	Quién: Ale
				Presentación de elenco (2)	Seguimos con @quim.alma, actor que dará vida a Oak en Nébulo. 🎉 ¡Tenemos muchas ganas de mostraros su increíble talento! 🎉 #nебulo #cortometraje #shortfilm #actor #secundario	Quién: Ale

Figura 227: Tabla con los contenidos a publicar en las distintas redes sociales el mes de mayo. Elaboración propia.

Para este calendario, a pesar de que no se aprecia en el documento, se tienen en cuenta las horas de publicación. Es conocido que el flujo de usuarios de *Instagram* es muy marcado y se consulta en internet cuales son dichos flujos y franjas predominantes. Para ello se consulta *Sprout Social*, una empresa oficial de recolección de información sobre redes y consumo *online*, que tiene un estudio sobre *Instagram*. En el estudio, *The best times to post on Instagram 2022*, se hace una tabla con la presencia de usuarios en cada hora, adjuntada a continuación en la figura 228.

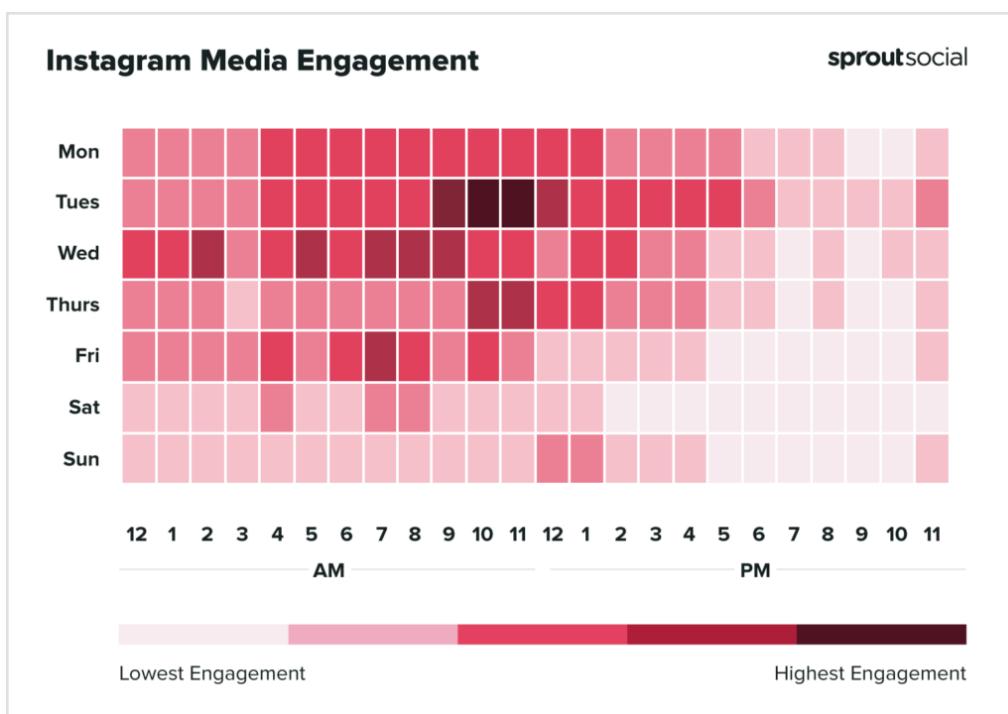


Figura 228: Gráfico de las mejores horas durante la semana para colgar contenido de ocio en Instagram (Sprout Social, s. f.)

En esta figura se aprecia en qué momentos hay más *engagement*, “compromiso”, por parte de la audiencia por lo que respecta a contenidos de tipo multimedia; como cine, fotografía, TV, etc. Como se puede observar, martes al mediodía es el momento ideal y durante el resto de la semana también se mueven en franjas sobre todo matutinas. Se observa un horario bastante homogéneo y el equipo decide colgar 3 días a la semana contenidos, siendo uno un día del fin de semana.

Para el día del fin de semana se escoge el domingo, que tiene mejores resultados de audiencia, por el mediodía. Eso permite elegir la franja horaria del fin de semana con más recepción de audiencias. Para el resto de la semana se elige no solo teniendo en cuenta el estudio, sino también los hábitos de consumo de los conocidos del grupo, el *target* principal que recibe los contenidos, y la disponibilidad horaria para publicar.

Se escogen miércoles y viernes como los otros días para publicar contenido, siendo el miércoles toda la franja de la mañana y mediodía por si la persona encargada tenía dificultades para conectarse en una hora más precisa. El viernes, a pesar de que en el estudio menciona que por la tarde no hay mucha presencia, la mayoría del grupo son estudiantes cuyos hábitos de consumo y los de su círculo van condicionados a los horarios de clase, así que desde el mediodía hasta las 17:00 publicar, y la que más éxito tiene durante todo el semestre junto con el domingo.

A continuación, se pueden apreciar el número de seguidores que, en los últimos 90 días, interaccionan o ven publicaciones nuestras estos tres días de la semana; en todos ellos se puede ver un crecimiento a partir de las franjas mencionadas.

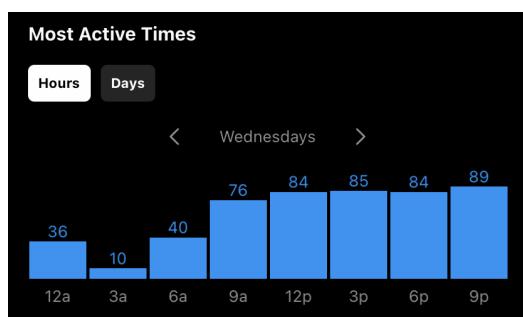


Figura 229: Horas de actividad de los miércoles en la cuenta de *Nébulo* de *Instagram*. Elaboración propia.

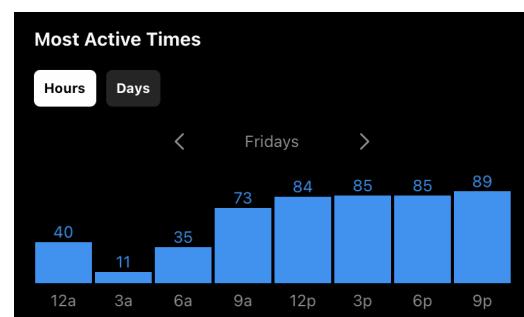


Figura 230: Horas de actividad de los viernes en la cuenta de *Nébulo* de *Instagram*. Elaboración propia.

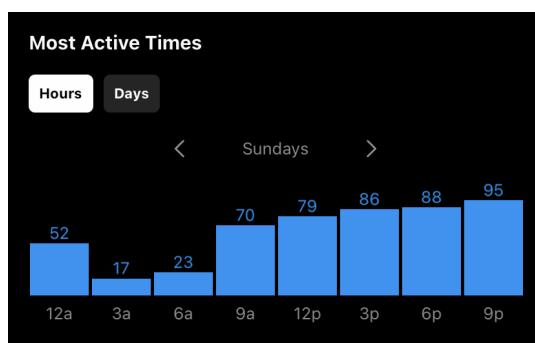


Figura 231: Horas de actividad de los domingos en la cuenta de *Nébulo* de *Instagram*. Elaboración propia.

Para mostrar tales cifras, se analiza a continuación la información de *Instagram* sobre la audiencia de *Nébulo* como página de contenido. La información de crecimiento y de audiencia se remonta hasta el 8 de febrero, y es el día 13 cuando se publica el primer post de presentación. Actualmente se cuenta con 161 seguidores, y todas las publicaciones se comparten en las cuentas personales de los cinco miembros. Juntando los seguidores de todos los miembros, se suman unos 3000 seguidores más de forma aproximada. Como se puede ver en la figura 232, durante estos meses, 9 personas han dejado de seguir la cuenta en cuestión.



Figura 232: Flujo de crecimiento de seguidores de la cuenta de *Instagram* de *Nébulo*. Elaboración propia.

Si se analiza el tipo de audiencia, un 53% son mujeres (se observa en la figura 233) y la mayor franja de edad, un 39.3%, son personas entre 18 a 24 años. La segunda franja de edad más importante es la siguiente a esta, de 25 a 34 años (figura 234). Eso significa un público diverso (no hay una predominancia de un género) y joven, por lo que los contenidos se adaptan a esas edades.

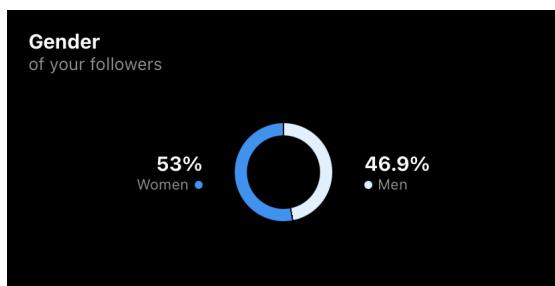


Figura 233: Porcentaje de seguidores según el género de la cuenta de *Instagram* de Nébulo.

Elaboración propia

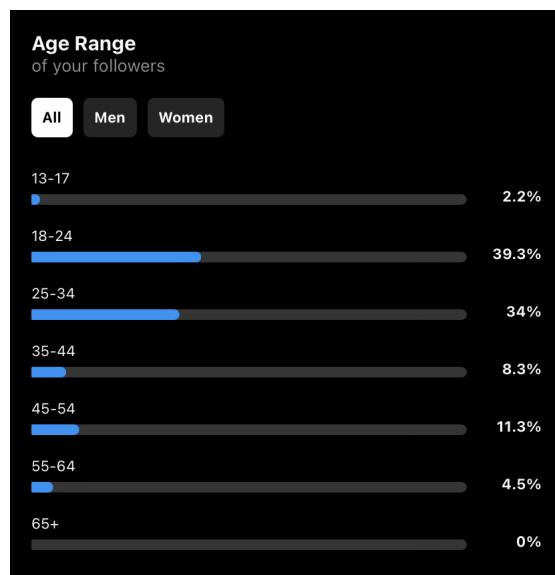


Figura 234: Porcentaje de seguidores según la edad de la cuenta de *Instagram* de Nébulo.

Elaboración propia

Teniendo en cuenta eso, los días de más audiencia se opta por *Reels*, contenido corto y sencillo popular entre los jóvenes que se puede resubir como *TikTok* después.

Después de todo esto llega la cuestión final dentro del plan de comunicación: crear una propuesta de *Verkami* que atraiga a posibles mecenas a través de redes. Los regalos se piensan juntamente con el departamento de producción, y se plantean diferentes plantillas con información que pueda ser de utilidad para los posibles inversores. Además, se plantean nombres y portadas para los packs de regalos.

Entre la información que se considera que el mecenas debe saber hay un calendario del proceso de *Nébulo* y un gráfico aproximado de a dónde irá todo lo recaudado:



Figura 235: Calendario de previsión de la evolución del proyecto para informar a nuestros mecenas de *Verkami*.

Elaboración propia.

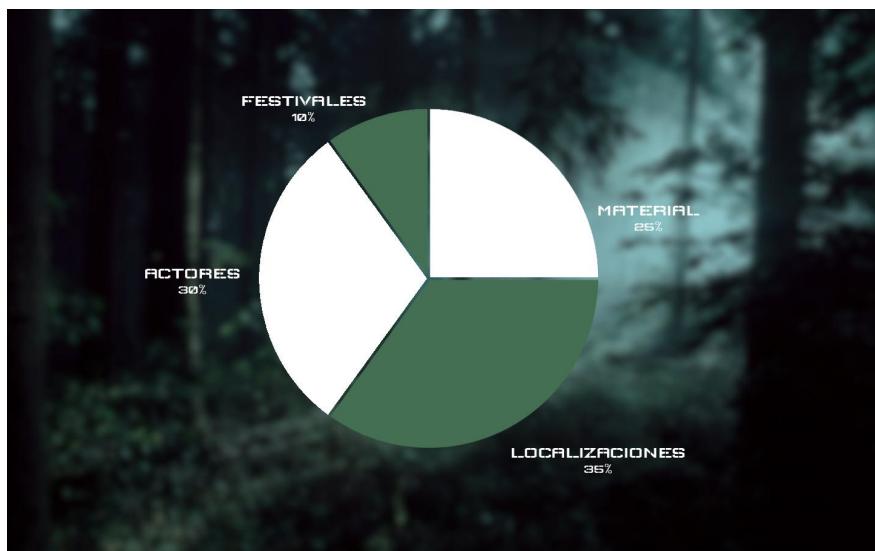


Figura 236: Gráfica para desglosar como irá repartido el dinero de nuestra campaña de *Verkami*. Elaboración propia.

Después se pueden observar las diferentes portadas para los regalos. Los nombres se escogen en función de la aportación: a más dinero, más escala social. Por eso mismo los de menor aportación se les llama *Nébulos*, de primera, segunda o tercera generación (figura 237, 238 y 239) en función del dinero que hayan aportado. Se simboliza con el ojo, porque a más generación, más funciones tienen los esclavos y, por tanto, más conscientes son. En los tres premios a los que se les hace referencia se ve una niebla, pues son afectados por ella.

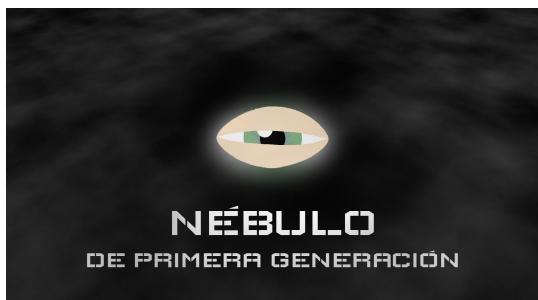


Figura 237: Diseño para el ícono del premio de 5€ de la campaña de *Verkami*. Elaboración propia.



Figura 238: Diseño para el ícono del premio de 10€ de la campaña de *Verkami*. Elaboración propia.



Figura 239: Diseño para el ícono del premio de 25€ de la campaña de *Verkami*. Elaboración propia.

A partir de los 50€, incluyendo estos, se decide que los nombres ya se relacionen con los Privilegiados. Otro elemento diferenciador es la disipación de la niebla a medida que la aportación sea mayor. Eso es en referencia a que a los Privilegiados la niebla les es indiferente, llegando al punto que los jefes son quiénes la controlan. Por este motivo parecía lógico que se dispara cuanto más rango tienes.

Finalmente, las portadas tienen logotipos diferentes entre ellas. Estos son guiños al cortometraje y a su guion. En los 50€, por ejemplo, hay un icono de un cuchillo. En el guion se aprecia cómo unos personajes de la fiesta juegan con un cuchillo y se lo lanzan a un *Nébulo*, de ahí el uso del utensilio. Eso se observa en la siguiente figura.



Figura 240: Diseño para el icono del premio de 50€ de la campaña de *Verkami*. Elaboración propia.

En los de 100€ se ponen unos labios, apelando a la sensualidad y al erotismo. En la fiesta algunos Privilegiados usan de forma sexual a los sirvientes. De hecho, la madre de nuestro protagonista tiene ese fin como *Nébulo*.



Figura 241: Diseño para el icono del premio de 100€ de la campaña de *Verkami*. Elaboración propia.

Para el premio de 250€ se usa una serpiente, elemento que se encuentra en la tarjeta de privilegiado y que identificador con el personaje de *Derek*. En las primeras versiones del guion, incluso se pretende que el personaje tenga una mientras habla con el protagonista. La caratula en cuestión se aprecia en la figura 242.



Figura 242: Diseño para el icono del premio de 250€ de la campaña de *Verkami*. Elaboración propia.

Este último, premio de 1.700€, fue creado para introducir el dinero restante del *crowdfunding* que no se obtuvo, de esta manera se podía sustraer de la página web lo conseguido. La política de *Verkami* es que si no se llega al objetivo se devuelve todo y los organizadores no se llevan nada. Como el grupo desea tener aunque solo fuese un 50% de lo esperado, se paga lo restante a través del Departamento de Producción.



Figura 243: Diseño para el icono del premio de 1700€ de la campaña de *Verkami*. Elaboración propia.

DISTRIBUCIÓN

Cuando se plantea realizar este cortometraje se tiene claro que el principal objetivo es tener un buen proyecto entre manos para poder utilizarlo a modo de presentación.

A medida que se avanza el proyecto se piensa que estaría bien intentar rentabilizarlo al inscribirlo en algún concurso en el cual pudiese encajar, tanto por temática como por duración. Después de mirar varios festivales se concluye que en los que puede encajar más son en el *Festival de Cine de Sitges* y *Filmets de Badalona*.

El primero, el *Festival de Cine de Sitges*, es uno de los más reconocidos de Europa en lo que cine de fantasía se refiere. Lleva celebrándose desde 1968 y ha albergado películas como *Holly Motors*, *Hard Candy* o *Titane*, ganadora del Festival de Cine de Cannes en 2021. Siendo un festival tan reconocido, se cree que se puede intentar enviar el proyecto para ver si es seleccionado para su visión. Para inscribirse solo es necesario tener una cuenta en *Festhome*, única plataforma desde la cual una persona se puede inscribir y pagar la tasa de 75€ por inscribir un mediometraje, ya que el precio varía dependiendo de la categoría.

El segundo, es el festival de cortometrajes de Badalona *Filmets*. Éste lleva celebrándose desde 1969 en diferentes salas de cine de Badalona. Se cree que sería un buen festival, ya que es un concurso bastante conocido, con tasa de inscripción gratuita y un buen primer premio de 5.000€.

Aunque esa es la intención principal, al grabar no se puede completar el corto de la forma que se espera, ya que como se ha explicado anteriormente, se tiene que eliminar la secuencia final y readaptarla. Es por eso que se plantea utilizar el material obtenido y realizar un **teaser** en condiciones e intentar presentarlo a diferentes concursos de ***pitching***.

Estas son básicamente reuniones con productores y personas del sector audiovisual que dan la oportunidad de intentar vender una idea en tiempos muy reducidos. De

esta forma los productores pueden comprar ideas que les hayan llamado la atención desde un principio y no tienen que perder el tiempo en largas presentaciones.

La idea de hacer un ***pitching*** y vender el producto viene al ver el resultado del rodaje. El grupo se encuentra satisfecho por el material conseguido, pero al tener que grabar con bajo presupuesto y jornadas muy largas, se es consciente que el resultado puede ser mejor en caso de tener unas circunstancias más favorables. Es por ello que una salida que el grupo quiere explorar es la de buscar financiación y mover un tráiler en condiciones en alguno de estos mercados.

Hace poco la facultad envía a los estudiantes una invitación para participar en un concurso de ***pitching*** audiovisual en el que se da la oportunidad de presentar un trabajo o proyecto ante el claustro y productores del sector. Se ha pensado seriamente en presentar la idea del cortometraje en este concurso, para intentar dar visibilidad al proyecto. El ganador de dicho concurso será asesorado por profesionales del sector para intentar llevarlo a cabo. En el caso del equipo de *Nébulo* sería una oportunidad para volver a grabar aplicando todo lo aprendido.

De todas formas, al tener que entregar un cortometraje finalizado a los mecenas de *Verkami*, se tiene que hacer un montaje con todo el material grabado. Es por ello que aparte de enviar a los participantes del *Verkami* un link con el cortometraje, el objetivo secundario es hacer un estreno en los cines de la UAB, ya que para otras asignaturas ya se han prestado a hacerlo.

También existe la posibilidad de intentar una proyección en algún cine *underground* de Barcelona como es la Filmoteca de Catalunya, ya que este es un cortometraje que podría encajar con su programación.

CONCLUSIONES INDIVIDUALES

ANNA CARBONELL

Sin duda, para mí, este trabajo ha marcado un antes y un después. Venía de una resaca emocional y una frustración apabullante con el grado universitario, pues considero que el plan docente 1196 es absurdamente teórico y demasiado parecido a un grado de periodismo desnatado. Además, también venía (y vengo) molesta con la actitud de la Facultad de Comunicación por no dejar material ni espacios a los alumnos, y tener herramientas (cámaras, luces, etc.) con una calidad muy deficiente, llegando a estar algunas cámaras descatalogadas en la actualidad. Para mi pues, la oportunidad que brindó Miguel Ángel de permitirnos embarcarnos en esta locura fue excitante.

Todo el proceso de trabajo fue duro: sin ayudas económicas, con muchas negativas por parte de los propietarios de las localizaciones y con el vertiginoso semestre final y el volumen de trabajo que implica (sin contar el que externamente hay a la universidad como empleos). Ha habido muchos roces que han puesto a prueba al grupo múltiples veces. Aun así, tengo que decir que me dejó un gran sabor de boca el primer y el tercer día de rodaje, y me di cuenta de que me gusta y apasiona el cine, que quiero contar historias con una cámara.

Escribiendo la memoria vi que hemos trabajado muchísimo. También que quizá medir las horas de trabajo en páginas escritas por alumno no es el mejor baremo, por qué en estas páginas no hay las horas perdidas hablando con gente, las horas empleadas en reunir a todo de figurantes, mover sus coches y hacer 50 pizzas mientras decían acción al otro lado de la puerta a altas horas de la mañana. Pero bueno, aunque no quede en las páginas, me ha quedado en la memoria y supongo que eso es lo más importante.

Por lo que respecta a los objetivos, creo que hemos cumplido con todo: hemos hecho un corto y pretendemos vender la idea o que se nos ayude a financiarla en condiciones. Hemos hecho la preproducción, producción, rodaje y postproducción. Hemos conseguido a todo un equipo técnico, un elenco y llegamos a ser unas 50 personas tripuladas por este grupo. Y, sobre todo, hemos cumplido el objetivo que todos queríamos: rodar alguna cosa sin normas y por nosotros mismos, para que el mundo nos vea y, si no es el mundo, como mínimo la Universidad.



Figura 244: Imagen de Anna Carbonell en el primer día de rodaje. Elaboración propia. Fotografía realizada por Marina López.

ALEJANDRA DE FRUTOS

Este trabajo ha resultado ser una montaña rusa de emociones y sensaciones para mí. Al principio, la emoción de poder crear y, posteriormente, rodar, un cortometraje me tenía muy ilusionada. Trabajar en proyectos cinematográficos fue lo que hizo que quisiera estudiar esta carrera, la cual nos ha ido quitando esa ilusión con la gran carga teórica que supone y la poca práctica que conlleva. Por ese motivo, realizar una producción audiovisual era mi última esperanza de volver a conectar con la pasión por el cine con la que entré a estudiar el grado universitario.

Como he dicho, en un principio lo consiguió, pero, a medida que avanzábamos en el proyecto, esas ganas se fueron convirtiendo en pesadumbre y estrés. Compaginar un trabajo de tal calibre con nuestras vidas personales y nuestros oficios fuera de la universidad no ha sido tarea fácil. Eso nos ha llevado a dificultad para reunirnos, mucho cansancio, malentendidos entre nosotros y un sentimiento de desapego hacia el trabajo que todos hemos vivido en algún momento de este curso. Sin embargo, cuando a uno le faltaban fuerzas o motivación para seguir adelante con el trabajo, otro compañero estaba ahí para ayudar a que esas ganas volvieran.

Hemos sido un buen equipo y, sobre todo, unos buenos amigos entre nosotros. Hemos sabido escucharnos, apoyarnos y comprendernos y eso ha facilitado que finalmente hayamos podido lograr rodar *Nébulo*.

Además, a nivel personal, me ha ayudado a saber por qué camino tirar dentro del mundo del audiovisual. Dentro de mis cargos en el proyecto; dirección de Arte, encargada de las RRSS y operadora de cámara, esta última me ha apasionado y se me ha dado especialmente bien, factor que no tenía en cuenta hasta el momento que me vi con la cámara en el cuerpo.

A pesar de que, finalmente, el resultado no haya sido el deseado, hemos peleado y trabajado mucho para, simplemente, poder haber vivido la experiencia de un rodaje bajo nuestro cargo. Por eso, ha valido la pena y estoy muy contenta y orgullosa de haber estado a la altura y haberlo hecho con mis amigos.



Figura 244: Imagen de Alejandra De Frutos en el primer día de rodaje. Elaboración propia. Fotografía realizada por Marina López.

GUILLÉM OBIS

Cuando decidimos tirar adelante con esta idea todos, o al menos eso creo, éramos conscientes de que habría un camino muy duro por delante para poder llegar a tener algo con cara y ojos.

Las condiciones para este proyecto no eran las mejores; poco presupuesto, poco tiempo, un rodaje que si se planteaba de forma muy “amateur” corría el riesgo de quedar cutre o de no tener ningún aspecto en el que destacar y el poco apoyo brindado por la universidad. Todo esto han sido elementos clave que han marcado este trabajo.

Aunque empezamos con toda la motivación del mundo, las constantes negativas por parte de las localizaciones que contactábamos o el cada vez tener más trabajo de la universidad, iban haciendo mella en nuestra motivación y cada vez lo veíamos más negro a la hora de plantearnos poder llegar a grabar alguna cosa. Pero por suerte y sobre todo gracias a nuestro tutor Miguél Angel, que siempre nos proponía alguna alternativa para seguir luchando y nos animaba a seguir adelante, conseguimos realizar el rodaje.

En mi caso, no fueron pocas las veces que no lo veía para nada claro, nos centramos mucho en algunas cosas, como las localizaciones y de golpe se nos tiraban encima otras 10 cosas que habíamos desatendido. Poco a poco se iba acercando la fecha del rodaje y cada vez había más cosas que estábamos dejando al azar. Pero las últimas semanas, la verdad que dimos un giro de 180% y empezamos a darlo todo para poder grabar, una vez llegó el dinero del *Verkami* y con un par de localizaciones cerradas, vimos que con un último empujón podíamos lograrlo.

Realizando la memoria, también me he dado cuenta que aunque mucho tiempo invertido fue en vano, eso no quita que se ha hecho un gran trabajo de campo por el que estar orgullosos y sobre todo, aunque no se puntúe como tal, se ha conseguido grabar un corto de 25 minutos con unas condiciones más que desfavorables.

De todo este proyecto me llevó también la satisfacción de haber trabajado con este grupo. Aunque en momentos ha habido mucha tensión, siempre hemos sabido escucharnos, entendernos y cubrirnos cuándo alguno de nosotros por motivos personales no podía dar más de sí. Si ahora pudiera cambiar el trabajo de final de carrera por otro, volvería a escoger realizar *Nébulo*, aunque no haya sido un camino fácil, hay que estar orgullosos de todo lo conseguido.



Figura 245: Imagen de Guillem Obis en el segundo día de rodaje. Elaboración propia. Fotografía realizada por Marina López.

GEORGINA RAMOS

La realización de este proyecto no ha sido un camino de rosas para nada. En un inicio, al plantear el proyecto todos los miembros del equipo estuvimos realmente motivados y a una para poder tirarlo adelante. Pese a ello, con el paso de los meses, los inconvenientes y las negativas por parte de muchas de las localizaciones los ánimos fueron menguando hasta, en alguna ocasión, plantearme tirar la toalla, a nivel personal.

Pese a que ha sido un trabajo muy largo y tedioso creo que el resultado final ha sido bastante satisfactorio. Finalmente se consiguió registrar el cortometraje y realizar dicha memoria que se va a entregar como muestra de todo el proceso que se ha ido realizando. Por una parte, es realmente frustrante que nuestro trabajo únicamente se valore por lo que está escrito en este documento y es que las horas de trabajo, reuniones, rodajes, etc. han sido momentos realmente importantes y que no se pueden reflejar con palabras.

En conclusión, considero que poder haber creado por primera vez en mi etapa universitaria un proyecto de esta índole junto a mis compañeros es un motivo por el que enorgullecemos todos. Además, considero que esto es un reflejo claro del trabajo y la dedicación de este equipo y una demostración del potencial que podemos llegar a tener como profesionales.



Figura 246: Imagen de Georgina Ramos en el segundo día de rodaje. Elaboración propia. Fotografía realizada por Marina López.

ALEX SALIDO

Es innegable que el TFG es uno de los momentos más duros, críticos e importantes en la carrera de cualquiera universitario. Sin embargo, la posibilidad que nos ofrecía para poder crear nuestro propio proyecto audiovisual sin ningún tipo de límite, fue una oportunidad que me negaba a desaprovechar.

Mentiría que dijese que ha sido fácil. Ha habido problemas por doquier: discusiones internas, cancelaciones de última hora, poco presupuesto y un tiempo para trabajar escaso (debido a la cantidad de tiempo que todos hemos tenido que invertir en las otras asignaturas de la carrera y, en algunos casos, el empleo). A pesar de ello, esta experiencia me ha aportado muchas otras cosas buenas: he vivido lo que es crear un proyecto profesional desde cero, lo tenso que estás durante un rodaje con tiempo límite y el cariño que se le llega a coger a una obra durante su concepción. Si pesase ambas partes en una balanza, sin duda los aspectos positivos saldrían ganando.

Lo que hemos conseguido, teniendo en cuenta las circunstancias, es algo de lo que sentirnos orgullosos. Durante el último curso de carrera hemos logrado, no sólo hacer un cortometraje entero, sino también todos los aspectos de preproducción y postproducción que se llevarían a cabo durante un rodaje profesional. En conclusión, opino que casi todos nuestros objetivos iniciales han sido cumplidos, faltando sólo el conseguir vender la idea a alguna productora, cosa que no dudo que conseguiremos tarde o temprano.



Figura 247: Imagen de Alex Salido en el primer día de rodaje. Elaboración propia. Fotografía realizada por Marina López.

WEBGRAFIA

REFERENCIAS

- Aguirre, S. (2020). Réquiem por un sueño - Datos curiosos. [en línea] Consultado el 8 de febrero de 2022 en: <https://www.cinepremiere.com.mx/requiem-por-un-sueno-datos-curiosos.html>
- AhoraQuéLeo & La Sexta. (2020, 11 mayo). 1984 - George Orwell: Autor, sinopsis, editorial y toda la información. AhoraQueLeo. Recuperado 23 de mayo de 2022, de https://www.lasexta.com/ahoraqueleo/libros/1984-george-orwell_202005065eb85d7c08a75d0001a2a0aa.html
- Aprendercine.com. (2021-a, 28 mayo). Guion técnico: plantilla, ejemplos y videotutorial. Recuperado 25 de mayo de 2022, de <https://aprendercine.com/guion-tecnico-audiovisual-plantilla/>
- Aprendercine.com. (2021-b, 28 abril). Localizaciones o locaciones: plantilla para descargar. Recuperado 25 de mayo de 2022, de https://aprendercine.com/localizaciones-o-locaciones-plantilla-descargar/#PLANTILLA_DE_FICHA_DE_LOCALIZACIONES
- Chaman Experience (2020) ¿Qué es el lenguaje cinematográfico y sus elementos? [en línea] Consultado el 10 de enero de 2022 en: <https://www.chamanexperience.com/video/que-es-el-lenguaje-cinematografico-elementos/>
- Diccionario Panhispánico del español jurídico, RAE, Cumbre Judicial Iberoamericana, & Asociación de Academias de la Lengua Española. (2020). Crowdfunding. En Diccionario Panhispánico del español jurídico. RAE. <https://dpej.rae.es/lema/crowdfunding>
- Eggers, A. (2018). Make Long Exposure Ghosts. [en línea] Consultado el 8 de febrero de 2022 en: <https://alphauniverse.com/stories/make-long-exposure-ghosts/>
- Festival Educativo de Cine (n.d) Ángulos de Cámara. [en línea] Consultado el 19 de enero de 2022, en: <https://www.cinedfest.com/index.php/angulos-de-camara>
- FUNDACIÓN. (s. f.). Sinopsis librería. Recuperado 23 de mayo de 2022, de https://www.libreriasinopsis.com/libro/fundacion_158493

- Guillot, E. (2017). La oreja de Quentin: 'Reservoir Dogs' cumple 25 años. [en línea] Consultado el 28 de enero de 2022 en: <https://valenciaplaza.com/la-oreja-de-quentin-reservoir-dogs-cumple-25-anos>
- Gonález Simón, C. (2015, junio). Etalonaje en cine digital. Presentación de un trabajo presentado en Universidad de Málaga. Campus de Excelencia Internacional Andalucía Tech., Málaga, España. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10630/9860>
- Historia del cine. (s. f.). Esquema del eje en la posición de cámaras [Esquema]. Recuperado de <https://historiadecine.es/glosario-terminos-cinematograficos/salto-eje-cine-accion/>
- KBN Next Media. (2020) "THE LIGHTHOUSE" ("EL FARO") IMÁGENES Y CURIOSIDADES TÉCNICAS (2020). [en línea] Consultado el 31 de enero de 2022 en: <https://kbnmedia.com/the-lighthouse-el-faro-imagenes-y-curiosidades-tecnicas/>
- López, J. (2020). Esta es la historia de la SnorriCam, la cámara que da vértigo y genera estrés en Hollywood. [en línea] Consultado el 20 de enero de 2022 en: <https://hipertextual.com/2020/08/historia-snorricam-camara-vertigo>
- Manual de marca de UNIR. (2015). [en línea] Consultado el 1 de febrero de 2022 , en: https://www.unir.net/wp-content/uploads/2017/04/UNIR_manual_sep2015_opt.pdf
- Mardones Cáceres, N., Carrasco Henríquez, P., Pérez, O., & Marca Digital, L. (2020). Manual de creación cinematográfica (Felipe Rodríguez Vergara ed., Vol. Primera Edición). Santiago de Chile, Chile: Larrea Marca Digital.
- Martínez-Salanova Sánchez, E. M.-S. S. (s. f.). Lenguaje del cine: el montaje. Recuperado 28 de mayo de 2022, de <https://educomunicacion.es/cineyeducacion/montajecine.htm>
- Meléndez, J. (n.d) Escribe una biblia de serie profesional. [en línea] Consultado el 17 de febrero de 2022 en: <https://www.lasolucionellegant.com/biblia-de-serie-el-formato/>
- Monfort, J. (2018). Así se rodó la mejor escena de la tercera temporada de 'Daredevil'. [en línea] Consultado el 31 de enero de 2022 en: <https://hipertextual.com/2018/10/asi-se-rodo-mejor-escena-tercera-temporada-daredevil>
- Moreno, E. (2003–2004). La cara kitsch de la modernidad. Documentos Lingüísticos y Literarios UACH, 26-27. Recuperado de <http://revistadll.cl>

- Motion In Art. (2018). Yorgos Lanthimos: Anatomy of a Director [Vídeo. Minuto 2:47 - 3:10]. Consultado el 20 de enero de 2022 en: <https://www.youtube.com/watch?v=-T2AotRUNIM>
- Ortiz, M. (2021, 21 junio). Serie El cuento de la criada: resumen por temporadas, análisis y reparto. Cultura Genial. Recuperado 23 de mayo de 2022, de <https://www.culturagenial.com/es/serie-el-cuento-de-la-criada/#:~:text=El%20cuento%20de%20la%20criada%20sinopsis&text=Debido%20a%20la%20baja%20tasa,es%20la%20de%20engendrar%20hijos.>
- Osorio Quintero, A. (2016). El proceso de producción de cine en dynamo Producciones (p. 6). Pereira: Universidad Católica de Pereira. Retrieved from <http://hdl.handle.net/10785/3888>
- Patmore, C. (2011). Debutar en el cortometraje (2nd ed., p. 36). Barcelona: Acanto.
- Peiró, R. (2021, 30 abril). Psicología del color negro. Recuperado 29 de mayo de 2022, de <https://economipedia.com/definiciones/psicologia-del-color-negro.html>
- Pérez, L. (2020). Movimientos de cámara: ejemplos y definición. [en línea] Consultado el 20 de enero de 2022 en: <https://aprendercine.com/movimientos-de-camara-ejemplos-definicion/>
- Peña, L. (2021, 16 julio). Qué son los derechos de imagen y su gestión. Recuperado 25 de mayo de 2022, de <https://www.billin.net/blog/derechos-imagen/>
- Quintero, M. (5 de febrero de 2016). Presentación Lenguaje audiovisual [en línea]. Universidad tecnológica de México. Consultado el 18 de enero de 2022 en: <https://www.slideshare.net/malcoquintero/presentacion-lenguaje-audiovisual>
- RAE. (2021). Distopía. En Diccionario de la lengua española (23.5 ed.). Real Academia Española. <https://dle.rae.es/distop%C3%ADA?m=form>
- RAE. (s. f.-a). In media res. En RAE (23.^a ed.). Recuperado 23 de mayo de 2022, de <https://dle.rae.es/in%20medias%20res?m=form>
- RAE (s. f.-b). Videoclip. En Diccionario de la lengua española (23.5 ed.). RAE. Recuperado de <https://dle.rae.es/videoclip>

- Sellés, M., i Racionero, A. (2008). El lenguaje cinematográfico (1ra ed., pg. 30-31). Barcelona: Editorial UOC. [en línia] Accedit el 28 de gener de 2022 per:
<http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/112467/1/El%20lenguaje%20cinematogr%C3%A1fico%20CAST.pdf>
- Vicente, E. (2020). David Victori nos cuenta las anécdotas de 'No matarás', su rodaje más complejo. [en línia] Consultado el 31 de enero de 2022 en:
<https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20201016/david-victori-nos-cuenta-las-anecdotas-de-no-mataras-su-rodaje-mas-complejo-8154122>

IMÁGENES

- 21 de marzo. (s. f.). *Interior de la Casa de la Seda* [Fotografía]. Recuperado de
https://21demarzo.com/espacios_category/empresas/page/6/
- Aliexpress. (s. f.-a). *Bolsas de arena de peso para contrapeso de estudio fotográfico, soporte de luz Flash para fotografía, trípode en color naranja y negro* [Fotografía]. Recuperado de
<https://es.aliexpress.com/item/32707696560.html>
- Aliexpress. (s. f.-b). *Uniformes y equipo médico de soldados de la 2ª Guerra Mundial, equipo médico M42, Ejército de los Estados Unidos* [Fotografía]. Recuperado de
<https://es.aliexpress.com/item/33015693816.html>
- Avisualpro. (s. f.-a). *Kit de ópticas* [Fotografía]. Recuperado de
<https://www.avisualpro.es/tienda/kit-4-objetivos-zeiss-loxia-e-sony-21mm-35mm-50mm-85mm/>
- Avisualpro. (s. f.-b). *Kit Sachtler Trípode aktiv6 y flowtech 75 GS* [Fotografía]. Recuperado de
<https://www.avisualshop.es/producto/kit-sachtler-tripode-aktiv6-y-flowtech-75-gs/>
- Avisualpro. (s. f.-c). *Máquina de humo Fogger Rosco Vapour 1200W* [Fotografía]. Recuperado de <https://www.avisualpro.es/tienda/maquina-de-humo-fogger-rosco-vapour-1200w/>

- B&H Photo-Video-Audio. (s. f.). *Nanlite Forza 60B Bi-Color LED Monolight Kit* [Fotografía]. Recuperado de https://www.bhphotovideo.com/c/product/1640133-REG/nanlite_forza60b_kit_forza_60b_bicolor_led.html
- Barcelona Secreta. (2020, 13 octubre). *Las alcantarillas de Barcelona: una visita enigmática a la otra cara de la ciudad* [Fotografía]. Recuperado de <https://barcelonasecreta.com/las-alcantarillas-de-barcelona-te-abren-sus-puertas-con-esta-visita/>
- Bellet, M. (2019, 13 febrero). *Vista del puerto de Barcelona* [Fotografía]. Recuperado de <https://www.sailingexperiencebcn.com/es/tienda/crucero-barcelona-a-menorca-semana/port-vell-barcelona-2/>
- Berggren, L. (s. f.). *Abecedario de la tipografía Wallpoet* [Esquema de tipografía]. Recuperado de <https://fontmeme.com/fuentes/fuente-wallpoet/>
- Blogspot. (s. f.). *Fotografía de maquillaje inspiracional* [Fotografía]. Recuperado de <https://es.paperblog.com/reto-de-maquillaje-los-juegos-del-hambre-distrito-4-pesca-fishing-2455780/>
- Booking. (s. f.). *Casa Vila Vallpineda* [Fotografía]. Recuperado de <https://www.booking.com/hotel/es/holiday-home-urb-vallpineda-avda-miquel-utrillo-sitges.es.html>
- Black Sparrow. (2013, 6 diciembre). *Hunger Games Costume Auction Catalog with Prices* [Esquema]. Recuperado de <https://issuu.com/haxbee/docs/hungergamesflipbook-pricesrealized/44>
- Caravaggio, M. (1599–1600). *La vocación de San Mateo* [Cuadro]. Capilla Contarelli, Roma, Itália. <https://theartwolf.com/es/caravaggio/>
- Cine maldito. (2015, 24 diciembre). *Trailer de Love (HD)* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=tqj4_egh9WQ
- Consorci Barcelona Zona Franca. (s. f.). *La Zona Franca* [Fotografía]. Recuperado de <https://zfbarcelona.es/oportunidades-de-futuro/la-zona-franca/>

- *Conjunto portadas de Mistborn.* (s. f.). [Portadas de libros]. Libros10.
<https://www.libros10.es/adulto/libros-saga-nacidos-de-la-bruma/>
- Cultture. (s. f.). *Uniforme de Campo Capitán América* [Fotografía]. Recuperado de
<https://www.cultture.com/71751-los-10-mejores-trajes-del-capitan-america>
- David and Joseph. (s. f.). *AVENGER I700B BANDERA DE CORTE BLACK FLAG 60CM X 75CM* [Fotografía]. Recuperado de
https://davidandjoseph.cl/index.php?route=product/product&product_id=42930
- Diners That Matter. (s. f.). *Exterior del restaurante dos Torres* [Fotografía]. Recuperado de
<https://dinnersthatmatter.org/ca/restaurants/dos-torres/>
- Escuela Madrileña de Decoración. (2014, 30 enero). *Interiorismo Kitsch* [Fotografía]. Escuela Madrileña de Decoración. <https://www.esmadeco.com/tienes-claro-que-es-el-estilo-kitsch-y-como-se-consigue/>
- Falcofilms. (s. f.). *Filtro TIFFEN Black Pro Mist* [Fotografía]. Recuperado de
https://www.falcofilms.com/es/28/id-3694/TIFFEN-Filtro-BLACK-PRO-MIST-1-4--82mm.html?id_tree=218
- Ferrara, A. (s. f.). *Imagen de la fachada de la Finca Mas Solers* [Fotografía]. Recuperado de
<https://fotografiabodabarcelona.es/finca-mas-solers-best-of/>
- FilmAffinity. (s. f.). *Fotograma de El gabinete del doctor Calgari* [Fotograma de película]. Film Affinity. https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie_id=446167
- FILMGRAB. (s. f.-a). *Fotograma de The Florida Project* [Fotograma de película]. Recuperado de <https://film-grab.com/2019/03/19/the-florida-project/#bwg2002/124901>

- FILMGRAB. (s. f.-b). *Fotograma de Whiplash* [Fotograma de película]. Recuperado de <https://film-grab.com/2015/05/22/whiplash/#bwg1796/112078>
- [Fotografía]. (2015, 3 febrero). *Paleta de Colores de un personaje*. Recuperado de <http://realornotrealnews.blogspot.com/2015/02/moda-inspirada-en-los-juegos-del-hambre.html#.Yo3coy8fNpQ>
- *Fotograma de Climax*. (2019). [Fotograma de película]. Servicios de Extensión Universitaria. <https://extension.uca.es/evento/el-ciclo-campus-cinema-alcances-de-la-uca-proyectara-la-pelicula-climax-el-31-de-enero-de-2019/>
- Gilder, R. (2016). *Dark Woods 11* [Cuadro]. Singulart. <https://www.singulart.com/en/artworks/russell-gilder-dark-woods-11-17969>
- I. (2015, 4 febrero). *Industrial underground dark and horror tunnel with old piping system* [Fotografía]. Toplinefx. <https://toplinefx.com/stock-video/industrial-underground-dark-and-horror-tunnel-with-old-piping-system-8752.html>
- INE. (s. f.). *Tabla de las tasas del paro por distintos grupos de edad el último 2021 y el primer trimestre del 2022*. [Gráfico]. Instituto Nacional de Estadística. <https://www.ine.es/jaxiT3/Datos.htm?t=4247#!tabs-grafico>
- Kieślowski, K. (1994a). *Three Colours: White*, [Fotograma de película]. ICA. <https://archive.ica.art/whats-on/krzysztof-kie-lowski-focus-three-colours-white/>
- Kieślowski, K. (1994b). *Trois couleurs : Rouge* [Fotograma de película]. Arty magazine. <https://www.artymag.com/trois-couleurs-rouge-krzysztof-kieslowski-irene-jacob/>
- Kneschke, T. (2016, 22 enero). *Scopes de Davinci Resolve* [Fotografía]. Recuperado de <https://nofilmschool.com/2016/01/3-practical-tips-using-scopes-now>

- Les yeux grands ouverts. (2016). *Fotograma de Bleu* [Fotograma de película]. Les yeux grands ouverts. <https://lesyeuxgrandsouverts.info/2016/03/18/trois-couleurs-bleu-le-prix-de-la-liberte/>
- Lions Gate/Courtesy Everett Collection. (2020, 22 abril). *Los juegos del hambre maquillaje* [Fotografía]. Recuperado de <https://www.teenvogue.com/story/the-hunger-games-prequel-will-soon-be-a-movie/amp>
- Literatura SM. (s. f.). *Portada de Sin Identidad de Rae Mariz* [Portada de un libro]. Recuperado de <https://es.literaturasm.com/libro/sin-identidad-ebook-epub#gref>
- Lois, I. (2018). *Fotograma de The Killing of a Sacred Deer* [Fotograma de película]. Velvet Eyes. <https://velveteyes.net/movie-stills/the-killing-of-a-sacred-deer/>
- Luadthong, T. L. (2015). *Sci-fi lounge Art Print* [Digital Painting]. Tithi Luadthong. <https://tithi-luadthong.pixels.com/featured/sci-fi-lounge-tithi-luadthong.html?product=art-print>
- Marketing en redes sociales. (s. f.). *Calendario Social Media de Facebook* [Esquema]. Recuperado de https://marketingenredessociales.com/como-crear-un-calendario-de-contenidos-para-social-media.html/calendario_de_social_media_para_facebook/
- MásQVídeo. (s. f.-a). *Atomos Shogun* [Fotografía]. Recuperado de <https://www.masquevideo.com/atomos-atomos-shogun-7-c2x28764997>
- MásQVídeo. (s. f.-b). *FLYCAM FLCM-FLN-MSTR Sistema de soporte para equipos entre 4 y 12 Kg.* [Fotografía]. Recuperado de <https://www.masquevideo.com/flycam-flcm-fln-pla-sistema-de-soporte-para-equipos-entre-4-y-12-k-c2x34118446>
- MásQVídeo. (s. f.-c). *WONDLAN BASE_PLATE (Usado) Zapata de cámara con barras de 15mm (28 cm)*. [Fotografía]. Recuperado de https://www.masquevideo.com/wondlan-base_plate-se-zapata-de-camara-con-barras-de-15mm-28-c-c2x29616289

- Microfusa. (s. f.). *RODE NTG-2* [Fotografía]. Recuperado de https://tienda.microfusa.com//rode-ntg-2.html?gclid=Cj0KCQjwhLKUBhDiARIsAMaTLnEqi01YTVl0jrz6VZx175TloX0HU4I_1K-AsVCFohxHzU7xkjQXVMaAktAEALw_wcB
- Music Store Professional. (s. f.). *König & Meyer 23790 Pétiga para micrófono* [Fotografía]. Recuperado de https://www.musicstore.com/es_OT/EUR/Koenig-Meyer-23790-P-rtiga-para-micr-fono/art-ACC0006821-000
- P. (2016). *Ellen Burstyn, en el set de rodaje con una chestcam* [Fotografía]. Lo que surja records. <https://loquesurjarecords.com/requiem-por-un-sueno-requiem-for-a-dream-2000/>
- Parra, S. (s. f.). *Esquema de manual de marca* [Esquema]. Recuperado de <https://samuparra.com/como-hacer-un-manual-de-identidad-corporativa/>
- PC Componentes. (s. f.). *Cable de Alimentación Schuko a IEC PC 1.8m* [Fotografía]. Recuperado de <https://www.pccomponentes.com/cable-de-alimentacion-schuko-a-iec-pc-18m>
- Photospecialist. (s. f.-a). *Metabones Canon EF Lens To Sony E-Mount Adapter Mark V* [Fotografía]. Recuperado de <https://www.photospecialist.es/metabones-canon-ef-lens-to-sony-e-mount-t-smart-adapter-mark-v->
- Photospecialist. (s. f.-b). *Sony Alpha A7 III* [Fotografía]. Recuperado de https://www.photospecialist.es/sony-alpha-a7-iii-cuerpo-c-mara-sin-espejo?gclid=Cj0KCQjwhLKUBhDiARIsAMaTLnE6a-IQaxPH3uZK-v16v2dqv842Eh7ZUT2Y6P4Gz7murP6vXOiNUuYaAhoWEALw_wcB
- Pinterest. (s. f.). *Fotografía trajes de la Primera Guerra Mundial* [Fotografía]. Recuperado de http://3.bp.blogspot.com/-2XDa1ZvEFao/UXIfi_vtNYI/AAAAAAAOLg/FCqLCmGvgns/s1600/KB.Marine%2BShoot.12.JPG

- *Portada de 1984.* (s. f.). [Portada de libro]. Amazon. <https://www.amazon.co.uk/Nineteen-Eighty-four-Penguin-Essentials-George/dp/0141036141>
- *Portada de Foundation.* (2011). [Portada de libro]. Mil Demonios Cultural. <https://mildemonioscultural.wordpress.com/2011/11/11/foundation-isaac-asimov/>
- *Portada de I, Robot.* (1950). [Portada de libro]. Pinterest. <https://www.pinterest.com/pin/571957221407570847/>
- *Portada de The HandMaid's Tale.* (s. f.). [Portada de libro]. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/The_Handmaid%27s_Tale
- *Portada de The mist.* (s. f.). [Portada de libro]. Amazon. <https://www.amazon.com.mx/Mist-Stephen-King/dp/0451223292>
- *Portada Promocional de la Serie The HandMaid's Tale.* (s. f.). [Fotografía]. IMDb. <https://www.imdb.com/title/tt5834204/>
- Quiroz, G. (s. f.). *Fotograma de Durarara!!!* [Fotografía de Anime]. Recuperado de https://durarara.fandom.com/es/wiki/Pañuelos_Amarillos
- R. (s. f.). *Ropa casual para hombre* [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/fotos-premium/ropa-casual-hombre-libertad-movimiento-tendencias-moda-ropa-moderna-jovenes-estilo-deportivo-fondo-moda-hombre-amarillo-look-moda-chico-guapo-usa-manto-moda-capucha_19407263.htm
- Reddit. (2021). *Conjunto de Avos en los diferentes filmes de los Juegos del Hambre* [Fotografías]. Recuperado de https://www.reddit.com/r/Hungergames/comments/o95u8q/why_do_you_think_they_changed_the_appearance_of/

- Reddit. (2021). *Fotograma de una escena en una iglesia con predominante roja de DareDevil* [Fotograma de TV Show]. Reddit.
https://www.reddit.com/r/marvelstudios/comments/l4br8b/the_cinematography_of_daredevil_by_matt_lloyd/
- Richards, J. (s. f.). *Fahrenheit 451* [Portada de libro]. Wikipedia.
https://ca.m.wikipedia.org/wiki/Fitxer:FAHRENHEIT_451_by_Ray_Bradbury,_Corgi_1957._160_pages._Cover_by_John_Richards.jpg
- Riviello, A. (2017, 1 mayo). *Fotograma de It comes at night* [Fotograma de película]. Slash film. <https://www.slashfilm.com/550674/it-comes-at-night-review/>
- S. (s. f.). *Fotograma de Dogtooth* [Fotograma de película]. Films and Pies.
<https://filmsandpies.blogspot.com/2013/09/dogtooth-kynodontas-2009.html>
- Sampietro, A. (2019, 15 septiembre). *Cementería* [Fotografía]. Recuperado de
<https://www.albertsampietro.com/2019/09/15/la-samson-de-sant-feliu/>
- Sanguino, J. (2019). *Fotograma de Apocalypse Now* [Fotograma de película]. El País.
https://elpais.com/elpais/2019/09/12/icon/1568284135_370751.html
- Sciretta, P. (2015). *Fotograma de una pelea con predominante amarilla de DareDevil* [Fotograma de un capítulo de TV Show]. Slash Film.
<https://www.slashfilm.com/537179/daredevil-fight-scene/>
- Serrano, A. (2012, 15 mayo). *'Los Juegos del Hambre' como inspiración para el maquillaje de primavera-verano* [Imagen]. Recuperado de <https://smoda.elpais.com/belleza/los-juegos-del-hambre-como-inspiracion-para-el-maquillaje-de-primavera-verano/>

- Silvestre, J. (2019). *Fotograma de la Mala Educación* [Fotograma de película]. Fotogramas. <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/g26819326/la-mala-educacion-pedro-almodovar-aniversario/>
- Sprout Social. (s. f.). *Gráfico de los mejores momentos para colgar en Instagram* [Gráfico]. Recuperado de <https://sproutsocial.com/insights/best-times-to-post-on-instagram/>
- The Walk. (2020, 22 abril). *Juegos del Hambre* [Fotografía]. Recuperado de <https://www.thewalk.com.mx/wp-content/uploads/2020/04/22-1.png>
- Thomann. (s. f.-a). *Avenger A2030DKIT C-Stand Kit 30* [Fotografía]. Recuperado de https://www.thomann.de/es/manfrotto_c_stand_kit_30_detachable.htm
- Thomann. (s. f.-b). *Manfrotto 007BSU Stand BK* [Fotografía]. Recuperado de https://www.thomann.de/es/manfrotto_007bsu_stand_bk.htm
- Thomann. (s. f.-c). *RODE Blimp MK II* [Fotografía]. Recuperado de https://www.thomann.de/es/rode_blimp_mkii.htm?gclid=Cj0KCQjwhLKUBhDiARIsAMaTLnEEoGqBgKyEwKISMxsgKhiHuHQREO_yaRyBwA0zjN8mF7Ip2gPDh10aAnU7EALw_wcB
- Thomann. (s. f.-d). *the sssnake DMX-Cable 1000/3* [Fotografía]. Recuperado de https://www.thomann.de/es/the_sssnake_dmxkabel_10003.htm?gclid=Cj0KCQjwhLKUBhDiARIsAMaTLnG6jGLHPpuMHTF7XwYkHtn3xa80MXMCOAn_pvQc2Ne9RnNs3qnCkVgaAg_UEALw_wcB
- Thomann. (s. f.-e). *Zoom F8n* [Fotografía]. Recuperado de https://www.thomann.de/es/zoom_f8n.htm
- Thomann. (s. f.-f). *Zoom H6 Black* [Fotografía]. Recuperado de https://www.thomann.de/es/zoom_h6_black.htm?gclid=Cj0KCQjwhLKUBhDiARIsAMaTLnGCPQphWC3LAlopQIhlcCuxzSDevoQyP8M4-7a3ajX3cKJh2cLCOWsaAs4FEALw_wcB

- TLK Rental. (s. f.). *Kit 2 baterías Dynacore + Cargador* [Fotografía]. Recuperado de <https://tlkrental.com/product/kit-2-baterias-dynacore-cargador/>
- Tu asesor de moda. (s. f.). *Outfit con camisa de mezclilla hombre* [Fotografía]. Tu asesor de moda. <https://www.tuasesordemoda.com/outfit-hombre/>
- UABDivulga. (2019, 13 marzo). *Bosque de Bellaterra* [Fotografía]. Recuperado de <https://www.uab.cat/web/detalle-noticia/bienes-y-servicios-suministrados-por-los-bosques-de-cataluna-1345680342040.html?noticiaid=1345782280572>
- Unrau, S. (2015, 24 noviembre). *Bad Pyrmont, Deutschland* [Fotografía]. Unsplash. <https://unsplash.com/photos/sp-p7uuT0tw>
- Upper Type Foundry. (s. f.). *Abecedario de la fuente Modern M* [Esquema de tipografía]. Recuperado de <https://fontmeme.com/fuentes/fuente-modern>
- Videoexpert. (s. f.). *Vocas MB-256 matte box kit for any camera with 15 mm LW support* [Fotografía]. Recuperado de <https://www.videoexpert.eu/en/matte-boxes/vocas-mb-256-matte-box-kit/>
- Wallpaper access. (s. f.). *Fondo de pantalla de un microchip* [Fotografía]. Recuperado de <https://wallpaperaccess.com/microchip>
- Zachmann, P. (2005a). *Red light district. Amsterdam, Netherlands.* [Fotografía]. Magnum Photos. <https://www.magnumphotos.com/theory-and-practice/patrick-zachmann-photographing-the-night/>
- Zachmann, P. (2005b). *Wenzhou. Zhejiang province, China.* [Fotografía]. Magnum Photos. <https://www.magnumphotos.com/theory-and-practice/patrick-zachmann-photographing-the-night/>

ANEXO 1: DOCUMENTOS DE GUIÓN

En este apartado de anexos se encuentran todas las versiones del guión anteriores a la final.

PRIMERA VERSIÓN DEL GUIÓN GUIÓN LITERARIO

ESC. 1 EXT. BOSQUE - NOCHE

Adam (27 años, alto, delgado, moreno) se despierta de golpe en medio del bosque. Se levanta un poco mareado.

ADAM

(titubeando)

¿Qué cojones ha pasado...?

Se interrumpe a sí mismo cuando descubre que a su lado yace un cuerpo. Se asusta.

ADAM

¡Joder!

Retrocede unos cuantos pasos con cara de miedo y con las manos temblando. Desde la distancia le grita al cuerpo.

ADAM

(indeciso)

¡Oye, tu! ¿Estás bien!?

Tras un par de intentos por llamar su atención decide acercarse dubitativo. Sacude el cuerpo y le golpea levemente la cara.

ADAM

Por favor, despierta, casi es la hora de-

Adam se interrumpe a sí mismo al comprobar que el cuerpo tiene un fuerte golpe en el cráneo. Suelta el cuerpo asustado al darse cuenta que ya está muerto. Adam se tira al suelo y se arrastra hacia atrás.

ADAM

Es-Estás muerto... Y-Yo... ¿Qué ha pasado?

En ese momento, tras sus sacudidas cae un trozo de papel de los bolsillos del cadáver. Adam se fija en ese detalle y con supor lo recoge. Desenvuelve la nota de papel que envolvía una tarjeta. En la nota hay escrita una frase que Adam lee en voz alta.

ADAM

(extrañado)

"En la noche del cerdo, el carnicero se lame los dedos..."

Revisa la tarjeta y comprueba que se trata de un simple trozo de plástico azul con un extraño código de barras. Es entonces cuando suena una alarma proveniente de su móvil que da pie al inicio del informativo nocturno.

LOCUTORA

¡Hola a todos los habitantes de Kukurbo! Esta edición del noticiero es realmente especial, ya que hoy hace 10 años del que fue el inicio de esta nueva sociedad. La niebla mortal que aparece diariamente entre las 22.00h de la noche y las 6.00h de la mañana ha provocado un cambio radical en la vida de todos nuestros ciudadanos. A pesar de que nuestros

especialistas siguen investigando las causas de este fenómeno, les aconsejamos, por favor, que se resguarden en sus hogares o en algún lugar seguro, ya que la niebla de esta noche se presenta especialmente espesa...

(sonido de sirena)

Adam se asusta por el sonido de la sirena y por fin vuelve en sí.

ADAM

¡Mierda!

Trata de levantarse rápidamente y se gira para descubrir cómo una manta de niebla se acerca a él por el bosque y empieza a correr en su contra. Va esquivando diferentes obstáculos.

ADAM

(solloza)

No... No... No...

Cuando la niebla empieza a pisarle los talones intenta quitarse la camiseta mientras corre. A causa de ello, Adam tropieza y cae al suelo. Utiliza la camiseta para intentar taparse la boca y la nariz mientras la niebla la envuelve.

ADAM

¿¡Por qué a mí!?

(Adam intenta respirar entre llantos)

No quiero morir, no he hecho nada para...

Adam empieza a toser fuertemente cuando aspira la niebla. Entre llantos y tosidos, suelta la camiseta y simplemente se da por vencido. Tras unos segundos, al ver que nada ocurre, Adam empieza a incorporarse perplejo.

ADAM

¿Cómo es posible!?

(realiza una profunda inhalación para comprobar que puede respirar con normalidad)

Debería... Debería estar muerto.

Examina su cuerpo aún extrañado.

ADAM

Es imposible. Si mi madre murió por culpa de esta maldita niebla... ¿Cómo puedo ser yo inmune?

Aún perdido en sus pensamientos, Adam divaga por el bosque sin acabar de entender la situación y sin un rumbo fijo.

ESC. 2 EXT. ENTRADA EDIFICIO - NOCHE

Repentinamente ve unas luces en la distancia y escucha un leve zumbido. Aquello saca a Adam de su trance de pensamiento y decide acercarse acelerando el paso. Encuentra entonces una gran mansión con un hombre de seguridad en la entrada. Oye como una pareja se dirige a él escondido tras unos matorrales.

VIP H

Si seguimos llegando tan tarde a las fiestas van a dejar de invitarnos cariño, seremos el hazmerreír de todos.

VIP M

Prefiero ser impuntual y venir arreglada.

VIP H

¿Y no puedes venir arreglada y a tiempo?

VIP M

Pides demasiado, anda, saca la tarjeta.

La pareja se acerca a la entrada donde se encuentra el guardia de seguridad y le muestran unas tarjetas exactamente iguales a la que guardaba el cadáver. Adam rebusca en sus bolsillos y comprueba que aún la tiene. Vuelve a poner la atención en la pareja.

SEGURIDAD

Identificación, por favor.

VIP H

(mostrando la tarjeta)

Aquí tiene

El guardia de seguridad escanea ambas tarjetas.

SEGURIDAD

En la noche del cerdo...

El hombre duda y mira a la mujer con cara de apuro.

VIP M

Joder... Mucho meter prisa y luego no eres capaz ni de recordar lo básico para entrar.

La mujer se acerca al oído del guardia y le susurra unas palabras. Acto seguido el guardia les deja pasar.

Justo antes de que cierren las puertas, Adam empieza a andar motivado por un impulso de curiosidad y se acerca a la entrada de la mansión.

SEGURIDAD

Parece que es usted el último cliente de la noche.

(revisa su reloj de muñeca)

Bastante apurado pero aún está a tiempo.

¿Tarjeta de identificación?

Adam extrae la tarjeta de su bolsillo y se la entrega al hombre que la escanea.

SEGURIDAD

En la noche del cerdo...

Adam, piensa preocupado y recuerda la frase escrita en el papel que se encontró junto a la tarjeta de identificación. Se acerca al oído del hombre y susurra un tanto dubitativo.

ADAM

(susurrando)

... el carnicero se lame los dedos?

El guardia de seguridad le echa un vistazo y lo mira extrañado. A pesar de ello le deja pasar.

SEGURIDAD

Adelante por favor.

Adam asiente en signo de agradecimiento y se adentra en la mansión. Se cierran las puertas a su entrada.

ESC. 3 EXT. ENTRADA EDIFICIO - NOCHE

Al entrar Adam se ve envuelto en un ambiente festivo. Un camino central de piedra conduce hasta la entrada del edificio. Mientras Adam lo recorre nervioso, va mirando alrededor.

Grupos de personas con vestimentas extravagantes realizan diferentes actividades al aire libre; algunas más cotidianas (consumiendo alcohol y charlando) pero otras mucho más misteriosas y extrañas. Encuentros sexuales, personas con serpientes, juegos con fuego y ascuas, tatuadores realizando diferentes diseños sobre la piel de sus acompañantes, etc.

VIP 1

Apuesto 5 de los grandes a que le das en el ojo.

VIP 2

Veo tu apuesta y la aumento a 7.

La conversación llama la atención de Adam. Ve cómo una persona con un uniforme gris sostiene con su cabeza una manzana. A unos metros de distancia, las dos personas que estaban hablando

animaban a una tercera que intentaba concentrarse mientras empuñaba un cuchillo.

VIP 2

No me hagas perder esta apuesta o me aseguraré que los Hemillton no te inviten a su siguiente fiesta.

VIP 3

(riéndose)

¡Callaos de una vez!

El joven con el cuchillo respira hondo para concentrarse y lo lanza. Éste impacta en el hombro del hombre con el mono grisáceo.

VIP 1

(partiéndose de risa junto con su compañero)

¡Vas más borracho de lo que esperaba!

VIP 3

No no, esta no vale, me habéis distraído. Hagamos otra ronda.

Se acerca a arrancar el cuchillo del hombro ensangrentado y se dispone a volverlo a intentar. El hombre del mono grisáceo permanece impertérrito ante la situación.

Adam, a pesar de no decir nada, queda anonadado ante lo que acaba de contemplar. Delante suyo una mujer, vestida de forma excéntrica, pasea con una correa a un chico que va a cuatro patas y que lleva el mismo mono grisáceo.

Adam, incapaz de controlar sus nervios, acelera el paso por el camino de piedra hasta la entrada del edificio con el objetivo de alejarse de aquél sitio de pesadilla.

ESC. 4 INT. EDIFICIO - NOCHE

Cuando entra, queda brevemente fascinado por la lujosidad del lugar. Al contrario que en el exterior, dentro no encuentra a nadie. Con una mezcla de curiosidad y ansias por calmar su nerviosismo, Adam deambula por el interior del edificio.

Unos sonidos extraños provenientes de un pasillo rompen la momentánea tranquilidad de Adam que se acerca para descubrir su procedencia. Al pasar por las diferentes puertas del pasillo, Adam escucha el sonido de diferentes personas teniendo conversaciones y actos sexuales.

PERSONA 1

(sonidos eróticos)

Oh, sí, sigue así...

PERSONA 2

(golpes fuertes)

Sé que te gusta que te azoten. ¡Pídemelo!

Algunas puertas están incluso entreabiertas y Adam puede comprobar cómo varias personas mantienen relaciones sexuales en una misma habitación. Una extraña sensación en la pierna hace que Adam se detenga.

ADAM

¿Qué narices es e-?

Adam se interrumpe a sí mismo gritando al comprobar que una serpiente se ha arrimado a su pierna.

ADAM

(gritando desesperado)
¡Quítate! ¡Quítate!

Un hombre sale de una de las habitaciones y se acerca a recoger la serpiente.

DEREK

No deberías escaparte a la mínima que no te presto atención.

Derek se fija en Adam, que se encuentra claramente asustado.

DEREK

Vaya, me disculpo si mi mascota ha podido asustarte.

ADAM

¿Asustarme? ¡Pues claro que me he asustado!
(señalando a la serpiente de forma molesta)
¿Quién narices tiene una serpiente como mascota?

DEREK

(riéndose ligeramente)

Te sorprenderías, he llegado a ver algún tigre en estas fiestas.

(examinando a Adam con la mirada)

Veo que eres nuevo, ¿verdad?

Adam traga saliva. Si quería salir con vida de allí tenía que pasar desapercibido.

ADAM

(nervioso)

Emm... Bueno, lo cierto es que sí.

DEREK

(acariciándose el mentón)

Ya veo, ya veo... Supongo que entonces estarás bastante perdido.

(hace un gesto con el brazo hacia la puerta por la que ha salido)

Adam, intentando no destacar demasiado, decide entrar en la habitación.

ESC. 5 INT. HABITACIÓN DEREK - NOCHE

Una vez dentro, Adam barre con la mirada toda la habitación observando el lujo que se desprende en cada detalle. Mientras tanto, Derek sigue analizando a Adam de pies a cabeza.

DEREK

Se nota que eres nuevo aquí...

ADAM

(visiblemente nervioso)

¿Por qué lo dices?

DEREK

(señalando con el dedo la vestimenta)

Porque necesitas ropa nueva, un poco menos... ¿aburrida quizás?

Derek toca una campanita y al instante entra un hombre vestido con el uniforme gris. Derek se dirige a él sin ni siquiera mirarle.

DEREK

Tráele ropa adecuada para el evento... y que sea de su talla.

El hombre sale de la habitación sin pronunciar palabra.

ADAM

Gracias.

Derek le mira entre sorprendido y extrañado ante su agradecimiento.

DEREK

Seguro que te va a encantar la experiencia y querrás repetir todas las noches, pero prefiero no adelantar nada.

Vuelve a entrar el hombre de uniforme gris con ropa adecuada y se la entrega a Adam, que en esta ocasión decide guardar silencio. Adam, antes de coger la ropa, se fija en los ojos del hombre que están casi exentos de vida.

DEREK

Vistete tranquilo, necesitarás ropa adecuada para la situación.

Adam procede a cambiarse de ropa mientras Derek le da la espalda para respetar su intimidad.

DEREK

¿Cuáles son tus gustos, chico?

Adam sigue cambiándose.

ADAM

¿Respecto a qué?

DEREK

Respecto a todo. *Mujeres, hombres, comida, juegos...* Lo que prefieras. Aquí todo es posible, chico.

(se da la vuelta)

Adam apenas ha acabado de vestirse.

ADAM

Pues, verá, me pilla un poco de imprevisto pero supongo que si tuviese que elegir... Osea, que en caso de tener que decantarme por una opción pues...

Llaman a la puerta de la habitación, cosa que atrae la atención de Adam y Derek.

DEREK

¡Adelante!

NEBULO 1

(con la mirada gacha)

Señor, su habitación usual ya está preparada.

Adam, pensando que no se dirigen a él mira fijamente a Derek.

DEREK

(frunciendo el ceño)

Vaya, al parecer no eres tan nuevo como creía.

Adam traga saliva al darse cuenta que se ha podido meter en un buen lío.

DEREK

Bueno, no te interrumpo más, ve y disfruta de tu noche. Espero que nos volvamos a ver.

Adam se despide apresurado y acompaña al nébulo por los pasillos en dirección a una habitación.

ESC. 4 INT. HABITACIÓN - NOCHE

Llegan a una habitación y el nébulo le abre la puerta impasible para dar paso a Adam. Adam mira fijamente a los ojos del hombre buscando un atisbo de sentimiento pero, de nuevo, el nébulo se encuentra impasible y con la mirada perdida.

Adam procede a adentrarse en la habitación mientras la puerta se cierra tras su espalda. El cuarto es grande y tiene los lujos propios del resto del edificio. Una cama de matrimonio precede el lugar y a ambos lados se encuentran dos personas con miradas perdidas; son nébulos. La iluminación tenue de la habitación no le permite vislumbrar bien sus caras.

Desde la distancia, Adam intenta mantener una conversación con ellos.

ADAM

Ho-Hola...

(espera unos segundos pero nadie responde)

Me habían dicho que esta era mi habitación "usual" pero veo
que ya está ocupada, disculpen, ya me voy...

Se detiene al ver que ambos van vestidos con el mismo mono gris que el resto de nébulos. Es entonces cuando, con lástima, se acerca a ellos. Primero aprecia la cara de un hombre joven, Oak (18 años, rubio y atlético), tiene la misma expresión que el resto pese a que en él aprecia algo diferente en su mirada, un atisbo de luz. Después procede a analizar a la otra persona que se encuentra entre las sombras, es una mujer morena y alta.

ADAM

Oh... Sois lo que aquí llaman nébulos...

(compasivo)

¿Hacéis esto por dinero?

Desde cuando se realizan estas fiestas, pensaba que por las
noches no se podía...

(se detiene al ver a la mujer)

Espera, no-no puede ser

Al llegar a la mujer Adam abre los ojos sorprendidos y se le llenan de lágrimas. Cae al suelo ante sus pies y la abraza con fuerza y rabia. La mujer es Laura (52 años, alta y morena), la madre de Adam que supuestamente había muerto a causa de la niebla.

ADAM

¡Mamá!

(llorando)

Oh Dios eres tú, no me lo puedo creer

¿Estás... bien?

Tanto Oak como su madre permanecen inexpresivos y sin realizar ningún movimiento. Entre sollozos Adam suplica la reacción de su madre.

ADAM

Mamá, han pasado muchos años, contéstame por favor. Yo...

Necesito respuestas.

(rompe a llorar)

Laura sigue impasible ante los llantos de su hijo.

ADAM

¡Mamá por favor, haz algo!

(grita Adam)

Al oír eso, algo parece activarse en el interior de Laura, la cual procede a acercarse a la cama.

ADAM

(con una leve sonrisa entre sus lágrimas al ver que su madre, por fin, reacciona)

Mamá... Menos mal, pensaba que....

(calla abruptamente al ver que Laura empieza a desabrocharse la ropa)

Mientras Laura realiza la acción de forma mecánica, Adam queda en shock.

ADAM

Pero... ¡¿Qué estás haciendo?!

(visiblemente molesto vuelve a gritarle)

Laura no se detiene y sigue quitándose la ropa.

ADAM

Joder, ¡te estoy diciendo que pares!

(grita desesperado)

Laura se detiene automáticamente. Adam se acerca a ella desesperado y la sacude para buscar algún tipo de reacción. Sus ojos están sin vida.

ADAM

Tus ojos... También están vacíos...

(abrazándola)

Mamá, qué te han hecho... ¿Qué te han hecho?!

(entre llantos y gritos)

El joven nébulo (Oak) reacciona y se acerca rápidamente a ellos. Adam, en un primer momento se asusta e intenta alejarse. Oak es más rápido y se abalanza sobre él para taparle la boca y acallar sus gritos. Es entonces cuando se presenta.

OAK

¡¿Se puede saber qué haces?!

(indignado)

Si sigues montando este espectáculo nos van a descubrir a todos.

Analizándolo minuciosamente.

OAK

No eres el contacto de siempre y Ulyses no dijo nada en nuestra anterior reunión acerca de que no podía acudir. Él siempre llega a la misma hora y cumple con lo prometido, así

que tienes 10 segundos para explicarme quién eres y cómo has conseguido entrar aquí.

ADAM

Emm... Yo no... No sé de qué me estás hablando.

Oak, amenazador, le agarra del cuello y lo estampa contra la pared.

OAK

No soy conocido por mi paciencia, así que más te vale ir haciendo memoria.

(mirando amenazadoramente y apretando un poco más)

¿Cómo has entrado?

ADAM

(entrecortado por la asfixia)

Co-Con el ca-ca... -(tose)- Carnet

Oak le mire escéptico y, aún manteniéndolo atrapado por el cuello, comprueba que el carnet propio de los VIPs se encuentra en su bolsillo. Reduce la presión de su mano y le pide explicaciones.

OAK

Este carnet no es tuyo, ¿dónde lo has encontrado?

ADAM

Te lo diré todo de verdad, desperté... desperté en un bosque cercano, no entendía nada y pensaba que estaba solo pero al final había un cadáver pero vino la niebla y... ¡Ah sí! también

encontré allí el carnet pero tuve que correr porque me pilló la niebla que es mortal pero al final no lo es porque...

OAK

¡Para, para!

Ves por partes tío.

ADAM

No recuerdo nada anterior al bosque. Solo sé que desperté allí. Había un hombre con un fuerte golpe en la cabeza...

OAK

Dime cómo era

ADAM

Pues... No lo sé... Era mayor, de unos 50 años, con pelo canoso y manos gruesas. Cuando fui a ayudarle vi que estaba muerto. De sus bolsillos cayó un papel y esta tarjeta.

OAK

Mierda... Joder Ulyses, cuántas veces te dijimos que no te apuntaras la puta frase...

ADAM

Entonces vino la niebla e intenté huir de ella, pensaba que era mortal... Peró no me sucedió nada. Empecé a caminar por el bosque y encontré esta mansión, no sé porqué pero entré y... (solloza) No entiendo nada, yo solo quiero llevarme a mi madre y volver a casa...

OAK

Siento decirte que "eso" ya no es tu madre.

ADAM

(un tanto molesto)

¿Por qué dices eso?

OAK

Porque es la verdad, tío. Realmente no tienes ni idea de nada,
¿verdad?

Adam, un poco molesto y confuso.

ADAM

Mira... Si no me quieres ayudar... Yo me voy con mi madre. Me niego a quedarme en esta casa de locos un minuto más.

OAK

Espera, no vas a poder salir vivo de aquí con tu madre. Esta nébulo (señalando a Laura) pertenece a los propietarios de esta casa. Si te la llevas, la estarás robando.

ADAM

No me importa

OAK

Bien, muy valiente, pero... ¿Has pensado cómo salir sin que te maten? Aquí la justicia no es como en tu mundo, las cosas se pagan con sangre.

ADAM

Si he conseguido entrar podré encontrar alguna forma de salir...

OAK

Buena frase, pero esto no es una película. En el terreno de los VIPs un paso en falso conlleva la muerte. O cosas peores.

ADAM

Pero por qué hacéis esto, no lo entiendo.

OAK

No nos metas en el mismo saco. Toda esta locura está organizada por un grupo de privilegiados que se autodenominan VIPs. La propia niebla es una simple excusa para poder oprimir y someter al resto de población, y así utilizar la noche para organizar sus encuentros.

(hace una pausa para tomar aire)

Y si digo que ésta ya no es tu madre es porque la han transformado en un cuerpo sin alma, sin sentimientos ni deseos.

ADAM

¿Cómo es eso posible?

OAK

Nosotros tampoco lo entendimos en un principio, parecía cosa de brujería. Fue gracias a contactos internos como Ulyses que descubrimos su método. Mediante la lobotomización han conseguido que los individuos a los que someten se convierten en sirvientes sin sentimientos. Con el paso de los años han conseguido perfeccionarlos.

ADAM

¿Perfeccionarlos?

OAK

Sí. Tu madre, por ejemplo, es un nébulo de primera generación. Únicamente tiene la capacidad de reaccionar a las órdenes y actuar para una función concreta. Como has podido comprobar, es una esclava sexual, pero no es capaz de reproducir sonidos ni de hablar. En cambio, estoy seguro que de camino aquí te habrás topado con otros nébulos con el mismo mono gris que sí son capaces de realizar frases sencillas.

ADAM

¿Qué clase de locura es esto?
(respira intentando asimilar toda la información con la cabeza baja)

Y, ¿cómo han conseguido que todos creamos en sus mentiras?
Incluso la sociedad lleva años adaptándose a la supuesta niebla mortífera y... ¿Y resulta que todo es una farsa?

OAK

En realidad no es tan complicado. Crear la niebla ficticia no conllevaba gran dificultad, sumado a las desapariciones constantes de personas durante las noches. Lo realmente increíble fue su control mediante los medios de comunicación.

Ha sido a través de ellos que se han implantado estas creencias y han conseguido cambiar la sociedad poco a poco.

ADAM

Entonces... las personas desaparecidas...

OAK

Exacto. Los nébulos no se pueden reproducir ni crear de la nada. Utilizaron la excusa de la niebla para raptar y experimentar con esas personas.

Adam cae al suelo y mira cabizbajo intentando asimilar todo aquello.

OAK

Sé que es mucha información, a nosotros al principio también nos costó aceptarlo.

Tras unos segundos de silencio. Adam realiza una pregunta.

ADAM

Hablas constantemente de "vosotros", ¿a qué te refieres con eso?

Oak mira pensativo a Adam.

OAK

No puedo responderte a esto ahora, y mucho menos aquí, donde las paredes tienen ojos y oídos...
(le da un último vistazo)

Si realmente has tenido la mala suerte de acabar aquí por casualidades del destino y todo esto no ha sido una farsa, sigueme.

ADAM

¿Seguirte a dónde?

OAK

Eso lo descubrirás tú mismo.

Adam mira fijamente a su madre y a Oak indeciso.

FIN

SEGUNDA VERSIÓN DEL GUIÓN GUIÓN LITERARIO

ESC. 1 EXT. BOSQUE - NOCHE

Adam (27 años, alto, delgado, moreno) se despierta de golpe en medio del bosque. Se levanta un poco mareado. Analiza todo su entorno y descubre que a su lado yace un cuerpo. Se asusta.

ADAM

¡Joder!

Retrocede unos cuantos pasos con cara de miedo y con las manos temblando. Desde la distancia le grita al cuerpo.

ADAM

(indeciso)

¡Oye, tu! ¿Estás bien!?

Tras un par de intentos por llamar su atención decide acercarse dubitativo. Sacude el cuerpo y le golpea levemente la cara. Adam se interrumpe al comprobar que el cuerpo tiene un fuerte golpe en el cráneo. Suelta el cuerpo asustado al darse cuenta que ya está muerto. Adam se tira al suelo y se arrastra hacia atrás.

ADAM

(maldice nervioso)

A causa de sus sacudidas anteriores cae un trozo de papel de los bolsillos del cadáver. Adam se fija en ese detalle y con suposición lo recoge. Desenvuelve la nota de papel que envolvía una tarjeta. En la nota hay escrita una frase que Adam lee para sus adentros: "En la noche del cerdo el carnicero se lame los dedos".

Revisa la tarjeta y comprueba que se trata de un simple trozo de plástico azul con un extraño código de barras.

ESC. 2 INT. CASA- NOCHE (elipsis de lugar)

Una mujer entra en su casa en la que le está esperando su marido. Juntos se saludan e inician las labores para hacer la cena. De fondo se escucha el noticiario.

PRESENTADORA

(de fondo)

Buenas noches habitantes de Kukurbo. Como habrán podido comprobar en las últimas semanas ha aumentado la densidad de la niebla que recorre la isla. Nuestros expertos intuyen que se debe al incremento de los gases tóxicos junto con la elevada humedad de la estación. Debido a esto se les ruega que avancen la hora de su encierro nocturno para prevenir posibles incidencias o accidentes....

(sonido de sirena)

ESC. 3 EXT. BOSQUE - NOCHE (elipsis de localización)

(sonido de sirena a la lejanía)

Adam se asusta por el sonido de la sirena y por fin vuelve en sí.

ADAM

¡Mierda!

Trata de levantarse rápidamente y se gira para descubrir cómo una manta de niebla se acerca a él por el bosque y empieza a correr en su contra. Va esquivando diferentes obstáculos.

ADAM

(solloza)

No... No... No...

Cuando la niebla empieza a pisarle los talones intenta quitarse la camiseta mientras corre. A causa de ello, Adam tropieza y cae al suelo. Utiliza la camiseta para intentar taparse la boca y la nariz mientras la niebla la envuelve.

ADAM

(Adam intenta respirar entre llantos)

No quiero morir, no he hecho nada para...

Adam empieza a toser fuertemente cuando aspira la niebla. Entre llantos y tosidos, suelta la camiseta y simplemente se da por vencido. Tras unos segundos, al ver que nada ocurre, Adam empieza a incorporarse perplejo.

ADAM

(realiza una profunda inhalación para comprobar que puede respirar con normalidad)

Debería... Debería estar muerto.

Examina su cuerpo aún extrañado. Aún perdido en sus pensamientos, Adam divaga por el bosque sin acabar de entender la situación y sin un rumbo fijo.

ESC. 2 EXT. ENTRADA EDIFICIO - NOCHE

Repentinamente ve unas luces en la distancia y escucha un leve zumbido (risas, música, etc). Aquello saca a Adam de su trance de pensamiento y decide acercarse acelerando el paso. Encuentra entonces una gran mansión con un HOMBRE DE SEGURIDAD en la entrada. Oye como una pareja se dirige a él escondido tras unos matorrales.

VIP H

Si seguimos llegando tan tarde a las fiestas van a dejar de invitarnos cariño, seremos el hazmerreír de todos.

VIP M

Prefiero ser impuntual y venir arreglada.

VIP H

¿Y no puedes venir arreglada y a tiempo?

VIP M

Pides demasiado, anda, saca la tarjeta.

La pareja se acerca a la entrada donde se encuentra el guardia de seguridad y le muestran unas tarjetas exactamente iguales a la que guardaba el cadáver. Adam rebusca en sus bolsillos y comprueba que aún la tiene. Vuelve a poner la atención en la pareja.

SEGURIDAD

Identificación, por favor.

VIP H

(mostrando la tarjeta)

Aquí tiene.

El guardia de seguridad escanea ambas tarjetas.

SEGURIDAD

En la noche del cerdo...

El hombre duda y mira a la mujer con cara de apuro.

VIP M

Joder... Mucho meter prisa y luego no eres capaz ni de recordar
lo básico para entrar.

La mujer se acerca al oído del guardia y le susurra unas
palabras. Acto seguido el guardia les deja pasar.

Justo antes de que cierren las puertas, Adam empieza a andar
motivado por un impulso de curiosidad y se acerca a la entrada
de la mansión.

HOMBRE DE SEGURIDAD

Parece que es usted el último cliente de la noche.

(revisa su reloj de muñeca)

Bastante justo pero aún está a tiempo.

¿Tarjeta de identificación?

Adam extrae la tarjeta de su bolsillo y se la entrega al hombre
que la escanea.

HOMBRE DE SEGURIDAD

En la noche del cerdo...

Adam, piensa preocupado y recuerda la frase escrita en el papel que se encontró junto a la tarjeta de identificación. Se acerca al oído del hombre y susurra un tanto dubitativo.

ADAM

(susurrando)

¿... El carnicero se lame los dedos?

El guardia de seguridad le echa un vistazo y lo mira extrañado. A pesar de ello le deja pasar.

HOMBRE DE SEGURIDAD

Adelante por favor.

Adam asiente en signo de agradecimiento y se adentra en la mansión. Se cierran las puertas a su entrada.

ESC. 4 EXT. ENTRADA EDIFICIO - NOCHE

Al entrar Adam se ve envuelto en un ambiente festivo. Un camino de piedra conduce hasta la entrada del edificio. Mientras Adam lo recorre nervioso, va mirando alrededor.

Grupos de personas con vestimentas extravagantes realizan diferentes actividades al aire libre; algunas más cotidianas (consumiendo alcohol y charlando) pero otras mucho más misteriosas y extrañas. Se fija en un grupo en concreto.

PRIVILEGIADO 1

Apuesto 5 de los grandes a que le das en el ojo.

PRIVILEGIADO 2

Veo tu apuesta y la aumento a 7.

La conversación llama la atención de Adam. Ve cómo una persona con un uniforme gris sostiene una manzana sobre su cabeza. A unos metros de distancia, las dos personas que estaban hablando animan a una tercera que intenta concentrarse mientras empuña un cuchillo.

PRIVILEGIADO 2

No me hagas perder esta apuesta o me aseguraré que no te inviten a la siguiente fiesta.

PRIVILEGIADO 3

(riéndose)

¡Callaos de una vez!

El joven con el cuchillo respira hondo para concentrarse y lo lanza. Éste impacta en el hombro del hombre con el mono grisáceo.

PRIVILEGIADO 1

(partiéndose de risa junto con su compañero)
¡Vas más borracho de lo que esperaba!

PRIVILEGIADO 3

No no, esta no vale, me habéis distraído. Hagamos otra ronda.

Se acerca a arrancar el cuchillo del hombro ensangrentado y se dispone a volverlo a intentar. El hombre del mono grisáceo permanece impasible ante la situación.

Adam, a pesar de no decir nada, queda anonadado ante lo que acaba de contemplar. Delante suyo una mujer, vestida de forma

excéntrica, pasea con una correa a un chico que va a cuatro patas y que lleva el mismo mono grisáceo.

Adam, incapaz de controlar sus nervios, acelera el paso por el camino de piedra hasta la entrada del edificio con el objetivo de alejarse de aquél sitio de pesadilla.

ESC. 5 INT. EDIFICIO - NOCHE

Cuando entra, queda brevemente fascinado por la lujosidad del lugar. En el interior se encuentra a mucha gente realizando actos similares a los anteriores. Con una mezcla de curiosidad y ansias por calmar su nerviosismo, Adam deambula por el interior del edificio.

Unos sonidos extraños provenientes de un pasillo rompen la momentánea tranquilidad de Adam que se acerca para descubrir su procedencia. Al pasar por las diferentes puertas del pasillo, Adam escucha el sonido de diferentes personas teniendo conversaciones y actos sexuales.

PERSONA 1

(sonidos eróticos)

Oh, sí, sigue así...

PERSONA 2

(golpes fuertes)

Sé que te gusta que te azoten. ¡Pídemelo!

Algunas puertas están incluso entreabiertas y Adam puede comprobar cómo varias personas mantienen relaciones sexuales en una misma habitación, aunque nosotros solo podemos ver la luz

roja de la habitación impactando en su cara. Una extraña sensación en la pierna hace que Adam se detenga.

ADAM

¿Qué narices es e-?

Adam se interrumpe a sí mismo gritando al comprobar que una serpiente se ha arrimado a su pierna.

ADAM

(gritando desesperado)

¡Quítate! ¡Quítate!

Un hombre sale de una de las habitaciones y se acerca a recoger la serpiente.

DEREK

(a la serpiente)

No deberías escaparte a la mínima que no te presto atención.

Derek se fija en Adam, que se encuentra claramente asustado.

DEREK

Vaya, me disculpo si mi mascota ha podido asustarte.

ADAM

¿Asustarme? ¡Pues claro que me he asustado!

(señalando a la serpiente de forma molesta)

¿Quién narices tiene una serpiente como mascota?

DEREK

(riéndose ligeramente)

Te sorprenderías, he llegado a ver algún tigre en estas fiestas.

(examinando a Adam con la mirada)

Veo que eres nuevo, ¿verdad?

Adam traga saliva.

ADAM

(nervioso)

Emm... Bueno, lo cierto es que sí.

DEREK

(acariciándose el mentón)

Ya veo, ya veo... Supongo que entonces estarás bastante perdido.

(hace un gesto con el brazo hacia la puerta por la que ha salido)

Adam, intentando no destacar demasiado, decide entrar en la habitación.

ESC. 6 INT. HABITACIÓN DEREK - NOCHE

Una vez dentro, Adam barre con la mirada toda la habitación observando el lujo que se desprende en cada detalle. Mientras tanto, Derek sigue analizando a Adam de pies a cabeza.

DEREK

Ciertamente se nota que eres nuevo aquí...

ADAM

(visiblemente nervioso)

¿Por qué lo dices?

DEREK

(señalando con el dedo la vestimenta)

Porque necesitas ropa nueva, un poco menos... ¿aburrida quizás?

Derek toca una campanita y al instante entra un hombre vestido con el uniforme gris. Derek se dirige a él sin ni siquiera mirarle.

DEREK

Tráele ropa adecuada para el evento. Y que sea de su talla.

El hombre sale de la habitación sin pronunciar palabra.

ADAM

Gracias.

Derek le mira entre sorprendido y extrañado ante su agradecimiento.

DEREK

Seguro que te va a encantar la experiencia y querrás repetir todas las noches, pero prefiero no adelantar nada, pero no conozco a nadie que se haya arrepentido de haber venido.

Vuelve a entrar el hombre de uniforme gris con ropa adecuada y se la entrega a Adam, que en esta ocasión decide guardar silencio. Adam, antes de coger la ropa, se fija en los ojos del hombre de gris que están casi exentos de vida.

DEREK

Vístete tranquilo. Espero que la ropa sea de tu gusto.

Adam procede a cambiarse de ropa mientras Derek le da la espalda para respetar su intimidad.

DEREK

¿Cuáles son tus gustos, chico?

Adam sigue cambiándose.

ADAM

¿Respecto a qué?

DEREK

Respecto a todo. *Mujeres, hombres, comida, juegos...* Lo que prefieras. Aquí todo es posible.

(se da la vuelta)

Adam apenas ha acabado de vestirse.

ADAM

Pues, verá, me pilla un poco de imprevisto pero supongo que si tuviese que elegir... Osea, que en caso de tener que decantarme por una opción pues...

Llaman a la puerta de la habitación, cosa que atrae la atención de Adam y Derek.

DEREK

¡Adelante!

NÉBULO 1

(con la mirada gacha)

Señor, su habitación usual ya está preparada.

Adam, pensando que no se dirigen a él mira fijamente a Derek.

DEREK

(frunciendo el ceño)

Vaya, al parecer no eres tan nuevo como creía.

Adam traga saliva.

DEREK

Bueno, no te interrumpo más, ve y disfruta de tu noche. Espero que nos volvamos a ver.

Adam se despide apresurado y acompaña al nébulo por los pasillos en dirección a una habitación.

ESC. 7 INT. HABITACIÓN - NOCHE

Llegan a una habitación y el nébulo le abre la puerta impasible para dar paso a Adam. Adam mira fijamente a los ojos del hombre buscando un atisbo de sentimiento pero, de nuevo, el nébulo se encuentra impasible y con la mirada perdida.

Adam procede a adentrarse en la habitación mientras la puerta se cierra tras su espalda. El cuarto es grande y tiene los lujos propios del resto del edificio. Una cama de matrimonio precede el lugar y a ambos lados se encuentran dos personas con miradas perdidas; son nébulos. La iluminación tenue de la habitación no le permite vislumbrar bien sus caras.

Desde la distancia, Adam intenta mantener una conversación con ellos.

ADAM

Ho-Hola...

(espera unos segundos pero nadie responde)

Me habían dicho que esta era mi habitación "usual" pero veo que ya está ocupada, disculpen, ya me voy...

Se detiene al ver que ambos van vestidos con el mismo mono gris que el resto de nébulos. Es entonces cuando, con lástima, se acerca a ellos. Primero aprecia la cara de un hombre joven, Oak (18 años, rubio y atlético) y después la de una mujer morena y alta.

ADAM

Oh... Sois lo que aquí llaman nébulos...

(compasivo)

¿Hacéis esto por dinero?

¿Desde cuándo se realizan estas fiestas? Pensaba que por las noches no se podía...

(se detiene al ver a la mujer)

Espera, no-no puede ser..-

Al llegar a la mujer Adam abre los ojos sorprendidos y se le llenan de lágrimas. Cae al suelo ante sus pies y la abraza con fuerza y rabia. La mujer es Laura (52 años, alta y morena), la madre de Adam que supuestamente había muerto a causa de la niebla.

ADAM

¡Mamá!

(llorando)

Oh Dios eres tú, no me lo puedo creer
Pensábamos... Pensábamos que estabas muerta. Que la niebla te había matado.

Tanto Oak como su madre permanecen inexpresivos y sin realizar ningún movimiento. Entre sollozos Adam suplica la reacción de su madre.

ADAM

Mamá, han pasado muchos años, contéstame por favor. Yo...

Necesito respuestas.

(rompe a llorar)

Laura sigue impasible ante los llantos de su hijo.

ADAM

¡Mamá por favor, haz algo!

(grita Adam)

Al oír eso, algo parece activarse en el interior de Laura, la cual procede a acercarse a la cama.

ADAM

(con una leve sonrisa entre sus lágrimas al ver que su madre, por fin, reacciona)

Mamá... Menos mal, pensaba que....

(calla abruptamente al ver que Laura empieza a desabrocharse la ropa)

Mientras Laura realiza la acción de forma mecánica, Adam queda en shock.

ADAM

Pero... ¡¿Qué estás haciendo?!

(visiblemente molesto vuelve a gritarle)

Laura no se detiene y sigue quitándose la ropa.

ADAM

Joder, ¡te estoy diciendo que pares!

(grita desesperado)

Laura se detiene automáticamente. Adam se acerca a ella desesperado y la sacude para buscar algún tipo de reacción. Sus ojos están sin vida.

ADAM

Tus ojos... También están vacíos...

(abrazándola)

Mamá, qué te han hecho... ¿Qué te han hecho?!

(entre llantos y gritos la abraza)

El joven nébulo (Oak) reacciona y se acerca rápidamente a ellos. Adam, en un primer momento se asusta e intenta alejarse. Oak es más rápido y se abalanza sobre él para taparle la boca y acallar sus gritos. Es entonces cuando se presenta.

OAK

¡¿Se puede saber qué haces?!

(indignado)

Si sigues montando este espectáculo nos van a descubrir a todos.

Analizándolo minuciosamente.

OAK

No eres el contacto de siempre y Ulyses no me ha comunicado nada. Él siempre llega a la misma hora, así que tienes 10

segundos para explicarme quién eres y cómo has conseguido entrar aquí.

ADAM

Emm... Yo no... No sé de qué me estás hablando.

Oak, amenazador, le agarra del cuello y lo estampa contra la pared.

OAK

No soy conocido por mi paciencia, así que más te vale ir haciendo memoria.

(mirando amenazadoramente y apretando un poco más)

¿Cómo has entrado?

ADAM

(entrecortado por la asfixia)

Co-Con el ca-ca... -(tose)- Carnet

Oak le mire escéptico y, aún manteniéndolo atrapado por el cuello, comprueba que el carnet propio de los VIPs se encuentra en su bolsillo. Reduce la presión de su mano y le pide explicaciones.

OAK

Este carnet no es tuyo, ¿dónde lo has encontrado

ADAM

(muy nervioso)

Te lo diré todo de verdad. Desperté... desperté en un bosque cercano, no entendía nada y pensaba que estaba solo pero al

final había un cadáver pero vino la niebla y... ¡Ah sí! también encontré allí el carnet pero tuve que correr porque me pilló la niebla que es mortal pero al final no lo es porque...

OAK

¡Para, para!
Ves por partes.

ADAM

No recuerdo nada anterior al bosque. Solo sé que desperté allí. Había un hombre con un fuerte golpe en la cabeza...

OAK

Dime cómo era.

ADAM

Pues... No lo sé... Era mayor, de unos 50 años y con pelo canoso. Cuando fui a ayudarle vi que estaba muerto. De sus bolsillos cayó un papel y esta tarjeta.

OAK

Mierda... Joder Ulyses, cuántas veces te dijimos que no te apuntaras la puta frase...

ADAM

Entonces vino la niebla e intenté huir de ella, pensaba que era mortal... Peró no me pasó nada. Empecé a caminar por el bosque y encontré esta mansión, no sé porqué pero entré y... (solloza) No entiendo nada, yo solo quiero llevarme a mi madre y volver a casa...

OAK

(señalando a Laura)

Siento decirte que "eso" ya no es tu madre.

ADAM

(un tanto molesto)

¿Por qué dices "eso"?

OAK

Porque es la verdad. Realmente no tienes ni idea de nada,
¿verdad?

Adam responde un poco molesto y confuso.

ADAM

Mira... Si no me quieres ayudar... Yo me voy con mi madre. Me niego a quedarme en esta casa de locos un minuto más.

OAK

Espera, no vas a poder salir vivo de aquí con tu madre. Ésta nébulo (señalando a Laura) pertenece a los propietarios de esta casa. Si te la llevas, la estarás robando.

ADAM

No me importa.

OAK

Bien, muy valiente, pero... ¿Has pensado cómo salir sin que te maten? Aquí la justicia no es como en tu mundo, las cosas se pagan con sangre.

ADAM

Si he conseguido entrar podré encontrar alguna forma de salir...

OAK

Buena frase, pero esto no es una película. En el terreno de los Privilegiados un paso en falso conlleva la muerte. O cosas peores.

ADAM

Pero por qué hacéis esto, no lo entiendo.

OAK

No nos metas en el mismo saco. Toda esta locura está organizada por un grupo de personas que se denominan Privilegiados. La propia niebla es una simple excusa para poder oprimir y someter al resto de población, y así utilizar la noche para organizar sus encuentros.

(hace una pausa para tomar aire)

Y si digo que ésta ya no es tu madre es porque la han transformado en un cuerpo sin alma, sin sentimientos ni deseos.

ADAM

¿Cómo es eso posible?

OAK

Nosotros tampoco lo entendimos en un principio, parecía cosa de brujería. Fue gracias a contactos internos como Ulyses que descubrimos su método. Mediante la lobotomización han conseguido que los individuos a los que someten se convierten en sirvientes sin sentimientos. Con el paso de los años los han perfeccionado.

ADAM

¿Perfeccionarlos?

OAK

Sí. Tu madre, por ejemplo, es un nébulo de primera generación. Únicamente tiene la capacidad de reaccionar a órdenes y actuar para una función concreta. Como has podido comprobar, es una esclava sexual, pero no es capaz de reproducir sonidos ni de hablar. En cambio, estoy seguro que de camino aquí te habrás topado con otros nébulos con el mismo mono gris que sí son capaces de realizar frases sencillas.

ADAM

¿Qué clase de locura es esto?

(respira intentando asimilar toda la información con la cabeza baja)

Y, ¿cómo han conseguido que todos creamos en sus mentiras? Incluso la sociedad lleva años adaptándose a la supuesta niebla mortífera y... ¿Y resulta que todo es una farsa?

OAK

En realidad no es tan complicado. Crear la niebla ficticia no conllevaba gran dificultad, sumado a las desapariciones constantes de personas durante las noches. Lo realmente increíble fue su control a través de los medios de comunicación. Ha sido gracias a ellos que se han implantado estas creencias y han conseguido cambiar la sociedad poco a poco.

ADAM

Entonces... las personas desaparecidas...

OAK

Exacto. Los nébulos no se pueden reproducir ni crear de la nada. Utilizaron la excusa de la niebla para raptar y experimentar con esas personas.

Adam cae al suelo y mira cabizbajo intentando asimilar todo aquello.

OAK

Sé que es mucha información, a nosotros al principio también nos costó aceptarlo.

Tras unos segundos de silencio. Adam realiza una pregunta.

ADAM

Hablas constantemente de "vosotros", ¿a qué te refieres con eso?

Oak mira pensativo a Adam.

OAK

No puedo responderte a esto ahora, y mucho menos aquí, donde las paredes tienen ojos y oídos...
(le da un último vistazo)

Si realmente has tenido la mala suerte de acabar aquí por casualidades del destino y todo esto no ha sido una farsa, sígueme.

ADAM

¿Seguirte a dónde?

OAK

Eso lo descubrirás tú mismo.

Adam mira fijamente a su madre y a Oak indeciso.

ESC. 8 EXT. PASILLOS ZONA INDUSTRIAL - NOCHE

Oak y Adam recorren diferentes callejuelas con premura. Es una zona industrial abandonada y se ve como Adam camina perdido siguiendo a Oak y lo observa todo.

ESC. 9 EXT. PUERTA GUARIDA RESISTENCIA - NOCHE

De repente Oak se para en un lugar recóndito. Adam, confuso, mira a los lados observando al detalle buscando el motivo de la parada. Oak examina todo el entorno buscando algo de forma silenciosa y se dirige a Adam.

OAK

Adam, cuando entremos allí deja que yo hable primero... Y sobretodo, no hagas nada hasta que yo te lo diga.

ADAM

(asustado y titubeando)

De acuerdo, pero...

OAK

Shhh... Calla, vamos a entrar.

Repentinamente Oak alarga el brazo y abre una puerta que había pasado desapercibida hasta el momento.

ESC. 10 INT. BASE DE LA RESISTENCIA - NOCHE

Oak y Adam se adentran en el interior y la puerta se cierra a sus espaldas. Empiezan a bajar unas escaleras levemente iluminadas. Se introducen en una pequeña sala con varias personas

realizando distintas tareas. De repente, Adam nota un objeto punzante en el cuello y se queda paralizado.

KEIRA

(susurra de forma amenazadora)

¿Quién se supone que es este?

Oak se gira ante las palabras de Keira y con expresión tranquila le responde.

OAK

Keira, deja que os explique quién es antes de actuar así.

KEIRA

(visiblemente enfadada)

Sabes que NO se puede introducir a nadie si no hay consenso entre "Los Siete". Ya puedes dar una buena excusa para que no lo mate.

Un hombre mayor al resto con una presencia imponente se acerca a la chica y le toca el brazo de forma tranquila.

CIRO

Keira, baja el cuchillo por favor.

La chica obedece sin quejarse pero muestra con su expresión facial el descontento ante la orden.

CIRO

Gracias. Oak, ¿puedes explicarnos por qué has introducido a un desconocido en la resistencia, poniendo en peligro al resto de tus compañeros?

OAK

Antes de todo, me gustaría que supierais que Ulyses ha muerto esta noche.

Toda la sala se queda en silencio y se acercan a Oak para atender a lo que el chico dice. Algunas personas muestran rasgos de sorpresa y otras de duelo.

CIRO

¿Cómo puede ser eso? Ulyses era uno de nuestros compañeros más veteranos. ¿Qué le ha pasado?

OAK

No sabemos exactamente cómo ha muerto, parece que fue algo violento. Pero en todo caso fue Adam quien encontró el cadáver así que él podrá explicarlo mejor.

Todas las personas que están en la sala fijan la mirada en Adam y este da un paso atrás ante la presión.

ADAM

(nervioso)

Pues desperté en el bosque desorientado justo antes del toque de queda y a mi lado yacía el cuerpo de un hombre. Solamente pude apreciar que tenía un fuerte golpe en la cabeza y me fui corriendo al aparecer la niebla.

CIRO

(escéptico)

Bien, muchacho. ¿Y cómo conseguiste introducirte en la mansión?

ADAM

Usé el carnet que le encontré en el bolsillo. Estaba envuelto en un papel con el código de entrada.

KEIRA

Tsé... Hay que ser idiota para apuntarse el código de entrada en un papel.

CIRO

Es curioso. Dices que no recuerdas cómo llegaste allí ni qué te pasó. Estabas desorientado, asustado... Y a pesar de eso se te ocurrió registrar un cadáver para recoger el carnet...

ADAM

Bueno, yo no -

(Ciro le corta haciendo un ademán con la mano)

CIRO

No sólo eso. Además decides entrar a una fiesta que cuenta con un fuerte sistema de vigilancia y llena de gente excéntrica.

¡Y encima de noche!

(suelta una leve carcajada)

Muchas casualidades una misma noche, ¿no crees?

Los presentes empiezan a sentirse incómodos tras las acusaciones de Ciro. Algunos se levantan y miran a Adam de forma amenazante. Adam balbucea pero no consigue encontrar una respuesta.

OAK

Señor, sé que ha sido una imprudencia traerlo aquí, pero... Hay algo más. Adam se encontró con su madre, una nébula de la fiesta. Señor, lo he visto llorar desconsoladamente. Su mirada... Era la misma que todos nosotros hemos vivido al descubrir la verdad.

A Adam se le humedecen los ojos al escuchar hablar de su madre y solloza en silencio ante los ojos amenazadores del resto de personas de la sala.

CIRO

No creo que el enemigo haya escogido a cualquiera para una misión así. Puede que sea un buen actor.

KEIRA

Deberíamos matarlo. Puede que nos equivoquemos, pero más vale prevenir que curar.

Varios de los que contemplan la discusión empiezan a gritar apoyando a Keira.

ADAM

(susurra)

Sois igual que ellos...

CIRO

¿Qué has dicho muchacho?

ADAM

¡Sois igual que ellos!
(dirigiéndose a Oak)

Me prometiste que al venir aquí podría salvar a mi madre. O... al menos intentarlo. Y en cambio, ni siquiera me estáis dando la oportunidad de demostrar que no soy uno de ellos.

Todos miran a Ciro esperando su respuesta durante unos segundos interminables. Ciro suspira y parece relajar su cuerpo.

CIRO

Tienes suerte de que hayas venido aquí. Soy el único de Los Siete que conserva la empatía. Son muchos años ya...

(dirigiéndose a Keira)

Llévate a dos más y comprobad si el cuerpo de Ulyses está donde dice el muchacho.

KEIRA

(molesta)

A sus órdenes.

Keira sale con dos reclutas más.

OAK

Gracias, señor. Aceptaré las consecuencias. Sé que ha sido imprudente pero creo que era la mejor opción.

CIRO

Aún no he tomado una decisión, así que no des nada por hecho. Ve con el muchacho y enséñale el sitio. Esperaremos aquí hasta que Keira vuelva.

Oak asiente y anima a Adam a acompañarle. Juntos se retiran un poco del resto del grupo y se sientan cara a cara.

OAK

¿Te apetece algo de beber? Supongo que debes estar sediento después de todo lo que has vivido esta noche.

ADAM

No. Quiero explicaciones primero. ¿Qué es este sitio y quien son estas personas que casi me matan?

OAK

Mira Adam, no puedo contarte demasiado todavía... Ya me he jugado la vida viniendo contigo hasta aquí. Solo puedo decirte que esta es una de las bases de la resistencia. Somos las únicas personas que hemos conseguido escapar de la niebla sin que los Privilegiados se dieran cuenta.

ADAM

(confundido)

¿Y vuestras familias? ¿Por qué no volvisteis a vuestra vida cotidiana e intentasteis destapar toda esta locura?

OAK

La última persona que lo hizo está bajo tierra. Los Privilegiados se encargan de no dejar rastro y de hacer que los que destapan sus secretos parezcan locos. En menos de unas horas, el chivato acaba muerto. O lo que es peor: lobotomizado.

ADAM

(asustado)

Y... Ciro habla de Los Siete... ¿Quién es esa gente?

OAK

Adam, ya te he dicho que me la he jugado demasiado contigo... No
puedo decirte nada más o acabarán matándote...

En ese momento Oak calla al escuchar en el exterior como se acercan un gran número de personas. El ruido, similar a los desfiles militares, alerta a todas las personas de la sala que rápidamente cogen sus armas y se ponen en guardia ante la puerta. Adam temeroso se esconde tras Oak. Repentinamente hay un instante de silencio en el que la tensión es palpable.

De golpe la puerta se abre fuertemente de una patada y aparecen por ella dos hombres altos y robustos. Uno de ellos es el guardia que estaba en la fiesta de los Privilegiados. Tras ellos aparece una tercera figura, Derek. Los tres hombres van desarmados pero demuestran con sus expresiones la seguridad ante la situación.

DEREK

(irónicamente)

¡Pero bueno! ¡Que grata sorpresa descubrir que no somos los únicos que sabemos montarnos una buena fiesta.

(ríe a carcajadas)

¿Qué es lo que tenemos aquí?

(dice mientras se acerca a una chica atractiva y joven)

Ciro rápidamente aparta a Derek de al lado de la chica y le amenaza.

CIRO

No se te ocurra tocarla o...

DEREK

(riendo)

O ¿qué? ¿Acaso me vas a matar? Sabes, allí fuera tengo a un ejército entero con la orden de entrar y aniquilaros a todos si es necesario.

CIRO

No os tenemos miedo.

DEREK

Eso dices ahora, todavía no ha empezado la mejor parte. Pero, paso por paso. No me digáis que no tenéis curiosidad por saber cómo hemos llegado hasta aquí.

En la sala hay un repentino silencio y todos miran a Derek con rabia.

DEREK

Bien, os lo diré yo mismo. Hemos conseguido llegar hasta aquí gracias a nuestro GPS preferido. ¿Podéis sospechar de alguien?

En ese momento todos se giran a mirar a Adam que sigue tras Oak escondido. Adam está visiblemente confundido y Oak se gira con cara de decepción.

OAK

Keira tenía razón... Eres uno de ellos, me has mentido...

(le coge de la camisa)

ADAM

(asustado)

¡Espera! No sé de qué está hablando, lo juro...

DEREK

(sonriendo)

Exacto, esa es la guinda del pastel. Él no sabía absolutamente nada. Así que técnicamente no os ha mentido... Adam acércate aquí.

Adam deja de estar asustado y nervioso. Su cara se torna seria y se acerca a Derek.

DEREK

Este es Adam, el primer nébulo de tercera generación. A diferencia del resto él puede mostrar sentimientos, expresiones y piensa por sí mismo. Además, no es consciente de su propia condición, por lo que parece una persona normal y corriente. Pese a ello, obedece a lo que sus amos le pidan sin cuestionarlo ni un segundo.

En ese momento el pánico entra en la estancia y todos los miembros de la resistencia intentan atacar a Adam y Derek.

DEREK

(acariciando la cabeza de Adam)

Adam, has hecho un buen trabajo... Puedes ahorrarte el espectáculo.

Adam cierra los ojos y se escuchan disparos y gritos.

FIN

(...)

**(POST-CRÉDITOS) ESC. 9 INT. BASE DE LA RESISTENCIA / SALÓN
MANSIÓN VIP - AMANECER**

Se escucha un pitido y la voz distorsionada. Keira entra junto a sus dos compañeros en la base de la resistencia. Al entrar se sorprenden al ver claras marcas de violencia y masacre además de los cuerpos muertos de algunos de sus compañeros. Vemos a Keira gritando y maldiciendo.

TERCERA VERSIÓN DEL GUION

SEC. 01

ESC. 1 INT. CASA- NOCHE

ESC. 1

Una mujer entra en su casa en la que le está esperando su marido. Juntos se saludan e inician las labores para hacer la cena. De fondo se escucha el noticiario.

PRESENTADORA

Buenas noches habitantes de Kukurbo. Como habrán podido comprobar en las últimas semanas ha aumentado la densidad de la niebla que recorre la isla. Nuestros expertos intuyen que se debe al incremento de los gases tóxicos junto con la elevada humedad de la estación. Debido a esto se les ruega que avancen la hora de su encierro nocturno para prevenir posibles incidencias o accidentes....

(sonido de sirena)

ESC. 2 EXT. BOSQUE - NOCHE

ESC. 2

Adam (27 años, alto, delgado) se despierta de golpe en medio del bosque. Se levanta un poco mareado. Analiza todo su entorno y descubre que a su lado yace un cuerpo. Se asusta. Retrocede unos cuantos pasos con cara de miedo y con las manos temblando. Desde la distancia le grita al cuerpo.

ADAM

(indeciso)

¡Oye, tu! ¿Estás bien!?

Tras un par de intentos por llamar su atención decide acercarse dubitativo. Sacude el cuerpo y le golpea levemente la cara. Adam se estremece al comprobar que el cuerpo tiene un fuerte golpe en el cráneo. Suelta el cuerpo asustado al darse cuenta que ya está muerto. Adam se tira al suelo, se arrastra hacia atrás y maldice nervioso.

A causa de sus sacudidas anteriores cae un trozo de papel de los bolsillos del cadáver. Adam se da cuenta, lo recoge y desenvuelve la nota que envolvía la tarjeta. En la nota hay escrita una frase que Adam lee para sus adentros: "En la noche del cerdo el carnicero se lame los dedos". Revisa la tarjeta y comprueba que se trata de un simple trozo de plástico azul con un extraño código de barras.

ESC. 3 EXT. BOSQUE - NOCHE

ESC. 3

(sonido de sirena a la lejanía)

Adam se asusta por el sonido de la sirena y por fin vuelve en sí. Trata de levantarse rápidamente y se gira para descubrir cómo una manta de niebla se acerca a él por el bosque y empieza a correr en su contra. Va esquivando diferentes obstáculos. Cuando la niebla empieza a pisarle los talones intenta quitarse la camiseta mientras corre. A causa de ello, Adam tropieza y cae al suelo. Utiliza la camiseta para intentar taparse la boca y la nariz mientras la niebla la envuelve. Adam intenta respirar entre llantos y sollozos. Adam empieza a toser fuertemente cuando aspira la niebla. Entre llantos y tosidos, suelta la camiseta y simplemente se da por vencido. Tras unos segundos, al ver que nada ocurre, Adam empieza a incorporarse perplejo.

ADAM

(realiza una profunda inhalación para comprobar que puede respirar con normalidad)

Debería... Debería estar muerto.

Examina su cuerpo extrañado. Perdido en sus pensamientos, Adam divaga por el bosque sin acabar de entender la situación y sin un rumbo fijo.

SEC. 02

ESC. 4 EXT. ENTRADA EDIFICIO - NOCHE

ESC. 4

A la distancia escucha un leve zumbido (risas, música, etc). El ruido saca a Adam de su trance y decide acercarse acelerando el paso. Ve una gran mansión con un HOMBRE DE SEGURIDAD (30 años, alto, fornido) en la entrada. Se vuelve a colocar la camiseta y se esconde en unos matorrales. Escucha a una pareja que se dirige hacia él.

VIP H

Si seguimos llegando tan tarde a las fiestas van a dejar de invitarnos cariño, seremos el hazmerreír de todos.

VIP M

Prefiero ser impuntual y venir arreglada.

VIP H

¿Y no puedes venir arreglada y a tiempo?

VIP M

Pides demasiado, anda, saca la tarjeta.

La pareja se acerca a la entrada donde se encuentra el guardia de seguridad y le muestran unas tarjetas exactamente iguales a la que guardaba el cadáver.

Adam busca en sus bolsillos y comprueba que aún la tiene. Vuelve a poner la atención en la pareja.

SEGURIDAD
Identificación, por favor.

VIP H
(mostrando la tarjeta)
Aquí tiene.

El guardia de seguridad escanea ambas tarjetas.

SEGURIDAD
En la noche del cerdo...

El hombre duda y mira a la mujer con cara de apuro.

VIP M
Joder... Mucho meter prisa y luego no eres capaz ni de recordar
lo básico para entrar.

La mujer se acerca al oído del guardia y le susurra unas palabras. Acto seguido el guardia les deja pasar. Justo antes de que cierren las puertas, Adam, curioso, se acerca a la entrada de la mansión.

HOMBRE DE SEGURIDAD
Parece que es usted el último cliente de la noche.
(revisa su reloj de muñeca)
Bastante justo pero aún está a tiempo.
¿Tarjeta de identificación?

Adam extrae la tarjeta de su bolsillo y se la entrega al hombre que la escanea.

HOMBRE DE SEGURIDAD

En la noche del cerdo...

Adam, preocupado recuerda la frase escrita en el papel que se encontró junto a la tarjeta de identificación. Se acerca al oído del hombre y le susurra.

ADAM

(dubitativo)

¿... el carnicero se lame los dedos?

El guardia de seguridad le echa un vistazo y lo mira extrañado. A pesar de ello le deja pasar.

HOMBRE DE SEGURIDAD

Adelante por favor.

Adam asiente en signo de agradecimiento y se adentra en la mansión. Se cierran las puertas a su entrada.

ESC. 5 EXT. PUERTA DEL EDIFICIO - NOCHE

ESC. 5

Al entrar Adam se ve envuelto en un ambiente festivo. Un camino de piedra conduce hasta la entrada del edificio. Adam lo recorre nervioso mirando alrededor. Grupos de personas con vestimentas extravagantes realizan diferentes actividades al aire libre; algunas más cotidianas (consumiendo alcohol y charlando) y otras mucho más extrañas. Adam se fija en un grupo en concreto.

PRIVILEGIADO 3

Apuesto 5 de los grandes a que le das en el ojo.

PRIVILEGIADO 4

Veo tu apuesta y la aumento a 7.

La conversación llama la atención de Adam. Ve cómo una persona con un uniforme gris sostiene una manzana sobre su cabeza. A unos metros de distancia, las dos personas que estaban hablando animan a una tercera que intenta concentrarse mientras empuña un cuchillo.

PRIVILEGIADO 4

No me hagas perder esta apuesta o me aseguraré que no te inviten a la siguiente fiesta.

PRIVILEGIADO 5

(riéndose)

¡Callaos de una vez!

El joven con el cuchillo respira hondo para concentrarse y lo lanza. Éste impacta en el hombro del hombre con el mono grisáceo.

PRIVILEGIADO 3

(riéndo)

¡Vas más borracho de lo que esperaba!

PRIVILEGIADO 5

No no, esta no vale, me habéis distraído. Hagamos otra ronda.

El Privilegiado se acerca a arrancar el cuchillo del hombro ensangrentado y se dispone a volverlo a intentar. El hombre del

mono grisáceo permanece impasible. Adam queda perplejo ante lo que acaba de contemplar.

Delante suyo, una mujer vestida de forma excéntrica pasea con una correa a un chico que va a cuatro patas y que lleva el mismo mono grisáceo.

Adam, nervioso, acelera el paso por el camino de piedra hasta la entrada del edificio con el objetivo de alejarse.

ESC. 6 INT. EDIFICIO - NOCHE

ESC. 6

Adam entra en el edificio y queda fascinado por la lujosidad del lugar. Se encuentra a mucha gente realizando actos similares a los anteriores. Adam deambula por el interior del edificio motivado por su curiosidad.

Unos sonidos extraños provenientes de un pasillo rompen la tranquilidad de Adam. Se acerca para descubrir su procedencia. Al pasar por las diferentes puertas del pasillo, Adam escucha el sonido de diferentes personas teniendo conversaciones y actos sexuales.

PERSONA 1

(sonidos eróticos)

Oh, sí, sigue así...

PERSONA 2

(golpes fuertes)

Sé que te gusta que te azoten. ¡Pídemelo!

Algunas puertas están entreabiertas. Adam se acerca y ve cómo varias personas mantienen relaciones sexuales en una misma

habitación. Una extraña sensación en la pierna hace que Adam se detenga. Adam grita al ver que tiene una serpiente en la pierna.

Derek (42 años, alto, de rasgos faciales fríos) sale de una de las habitaciones y se acerca a recoger la serpiente.

DEREK

(a la serpiente)

No deberías escaparte a la mínima que no te presto atención.

Derek se fija en Adam, claramente asustado.

DEREK

Vaya, me disculpo si mi mascota ha podido asustarte.

ADAM

¿Asustarme? ¡Pues claro que me he asustado!

(señalando a la serpiente de forma molesta)

¿Quién coño tiene una serpiente como mascota?

DEREK

(riéndose ligeramente)

Te sorprenderías, incluso he llegado a ver algún tigre en
estas fiestas.

(examinando a Adam con la mirada)

Veo que eres nuevo, ¿verdad?

Adam traga saliva.

ADAM

(nervioso)

Emm... Bueno, lo cierto es que sí.

DEREK

(curioso)

Ya veo, ya veo... Supongo que entonces estarás bastante perdido.

(hace un gesto con el brazo hacia la puerta por la que ha salido)

Adam, intentando no destacar demasiado, decide entrar en la habitación.

ESC. 7 INT. HABITACIÓN DEREK - NOCHE

ESC. 7

Adam barre con la mirada toda la habitación observando el lujo que se desprende en cada detalle. Derek sigue analizando a Adam de pies a cabeza.

DEREK

Ciertamente se nota que eres nuevo aquí...

ADAM

(visiblemente nervioso)

¿Por qué lo dices?

DEREK

(señalando con el dedo la vestimenta)

Porque necesitas ropa nueva, un poco menos... ¿aburrida quizás?

Derek toca una campanita y al instante entra un hombre vestido con el uniforme gris. Derek se dirige a él sin ni siquiera mirarle.

DEREK

Tráele ropa adecuada para el evento. Y que sea de su talla.

El hombre sale de la habitación sin pronunciar palabra.

ADAM

Gracias.

Derek le mira entre sorprendido y extrañado ante su agradecimiento.

DEREK

Seguro que te va a encantar la experiencia y querrás repetir todas las noches. Prefiero no adelantar nada, pero no conozco a nadie que se haya arrepentido de haber venido.

Vuelve a entrar el hombre de uniforme gris con ropa adecuada y se la entrega a Adam. Antes de coger la ropa, se fija en los ojos del hombre de gris que están casi exentos de vida.

DEREK

Vístete tranquilo. Espero que la ropa sea de tu gusto.

Adam se cambia de ropa. Derek se da la vuelta y le observa a través de un espejo.

DEREK

(con picardía)

¿Cuáles son tus gustos, chico?

Adam sigue cambiándose.

ADAM

¿Respecto a qué?

DEREK

Respecto a todo. Mujeres, hombres, comida, juegos... Lo que prefieras. Aquí todo es posible.

(se da la vuelta)

Adam apenas ha acabado de vestirse.

ADAM

(nervioso)

Pues, verá, me pilla un poco de imprevisto pero supongo que si tuviese que elegir... Osea, que en caso de tener que decantarme por una opción pues...

Llaman a la puerta e interrumpen su conversación.

DEREK

(un tanto molesto)

¡Adelante!

NÉBULO 1

(con la mirada gacha)

Señor, su habitación usual ya está preparada.

Adam, pensando que no se dirigen a él mira fijamente a Derek.

DEREK

(frunciendo el ceño)

Vaya, al parecer no eres tan nuevo como creía.

Adam traga saliva.

DEREK

Bueno, no te interrumpo más, ve y disfruta de tu noche. Espero que nos volvamos a ver.

Adam se despide y acompaña al Nébulo por los pasillos en dirección a una habitación.

SEC. 03

ESC. 8 INT. HABITACIÓN - NOCHE

ESC. 8

El Nébulo le abre la puerta de la habitación. Adam mira fijamente a los ojos del hombre buscando un atisbo de sentimiento pero el nébulo se encuentra impasible y con la mirada perdida. Adam entra en la habitación y la puerta se cierra tras su espalda. El cuarto es grande y tiene los lujos propios del resto del edificio. Una cama de matrimonio precede el lugar y a ambos lados se encuentran dos personas con miradas perdidas; son nébulos. La iluminación tenue de la habitación no le permite ver bien sus caras.

Desde la distancia intenta mantener una conversación con ellos.

ADAM

Ho-Hola...

Espera unos segundos pero nadie responde

ADAM

Me habían dicho que esta era mi habitación "usual" pero veo que ya está ocupada, disculpen, ya me voy...

Se detiene al ver que ambos van vestidos con el mismo mono gris que el resto de nébulos. Se acerca con lástima a ellos. Primero aprecia la cara de un chico joven, Oak (18 años, rubio y atlético) y después la de una mujer morena y alta.

ADAM

Oh... Sois lo que aquí llaman nébulos...

(compasivo)

¿Hacéis esto por dinero?

¿Desde cuándo se realizan estas fiestas? Pensaba que por las noches no se podía...

(se detiene al ver a la mujer)

Espera, no-no puede ser...

Adam se fija en la mujer y se le llenan de lágrimas los ojos. Cae al suelo ante sus pies y la abraza con fuerza y rabia. La mujer es Laura (52 años, pelo largo, atractiva y delgada), la madre de Adam que supuestamente había muerto a causa de la niebla.

ADAM

¡Mamá!

(llorando)

Oh Dios eres tú, no me lo puedo creer.

Pensábamos... Pensábamos que estabas muerta. Que la niebla te había matado.

Tanto Oak como su madre permanecen inexpresivos y sin realizar ningún movimiento. Entre sollozos Adam suplica la reacción de su madre.

ADAM

Mamá, han pasado muchos años, contéstame por favor. Yo...

Necesito respuestas.

(rompe a llorar)

Laura sigue impasible ante los llantos de su hijo.

ADAM

(grita)

¡Mamá por favor, haz algo!

Al oír eso, algo parece activarse en el interior de Laura y se acerca a la cama. Adam sonríe entre lágrimas al ver que su madre por fin reacciona.

ADAM

Mamá... Menos mal, pensaba que...

Adam calla al ver que Laura empieza a desabrocharse la ropa.

ADAM

(gritando)

Pero... ¡¿Qué estás haciendo?!

Laura no se detiene y sigue quitándose la ropa.

ADAM

(desesperado)

Joder, ¡te estoy diciendo que pares!

Laura se detiene automáticamente. Adam se acerca a ella desesperado y la sacude para buscar algún tipo de reacción. Sus ojos están sin vida. Adam la abraza.

ADAM

Tus ojos... También están vacíos... Mamá, qué te han hecho... ¿Qué te han hecho?!

Oak reacciona y se acerca rápidamente a ellos. Adam, se asusta e intenta alejarse. Oak es más rápido y se abalanza sobre él para taparle la boca y acallar sus gritos.

OAK

(cabreado)

¡¿Se puede saber qué haces?!

Si sigues montando este espectáculo nos van a descubrir a todos.

Oak analiza minuciosamente a Adam.

OAK

(amenazador)

No eres el contacto de siempre y Ulyses no me ha comunicado nada. Él siempre llega a la misma hora, así que tienes 10 segundos para explicarme quién eres y cómo has conseguido entrar aquí.

ADAM

(confuso)

Yo no... No sé de qué me estás hablando.

Oak le agarra del cuello y lo estampa contra la pared.

OAK

No soy conocido por mi paciencia, así que más te vale ir
haciendo memoria.

Le mira de forma amenazadora y le estrangula levemente.

OAK

¿Cómo has entrado?

ADAM

(entre ahogado)

Co-Con el ca-ca... -(tose)- Carnet

Oak le mira escéptico y, aún manteniéndolo atrapado por el cuello, comprueba que lleva el carnet propio de los Privilegiados. Oak reduce la presión de su mano.

OAK

Este carnet no es tuyo, ¿dónde lo has encontrado?

ADAM

(muy nervioso)

Te lo diré todo de verdad. Desperté... desperté en un bosque cercano, no entendía nada y pensaba que estaba solo, pero al final había un cadáver pero vino la niebla y... ¡Ah sí! también encontré allí el carnet pero tuve que correr porque me pilló la niebla que es mortal pero al final no lo es porque...

OAK

;Para, para!
Ves por partes.

ADAM

No recuerdo nada anterior al bosque. Solo sé que desperté allí. Había un hombre con un fuerte golpe en la cabeza...

OAK

Dime cómo era.

ADAM

Pues... No lo sé... Era mayor, de unos 50 años y con pelo canoso. Cuando fui a ayudarle vi que estaba muerto. De sus bolsillos cayó un papel y esta tarjeta.

OAK

Mierda... Joder Ulyses, cuántas veces te dijimos que no te apuntaras la puta frase...

ADAM

Entonces vino la niebla e intenté huir de ella, pensaba que era mortal... Peró no me pasó nada. Empecé a caminar por el bosque y encontré esta mansión, no sé porqué pero entré y... (solloza) No entiendo nada, yo solo quiero llevarme a mi madre y volver a casa...

OAK

(señalando a Laura)

Siento decirte que "eso" ya no es tu madre.

ADAM

(molesto)

¿Por qué dices "eso"?

OAK

Porque es la verdad. Realmente no tienes ni idea de nada, ¿no?

Adam responde un poco molesto y confuso.

ADAM

Mira... Si no me quieres ayudar... Yo me voy con mi madre. Me niego a quedarme en esta casa de locos un minuto más.

OAK

Espera, no vas a poder salir vivo de aquí con tu madre. Ésta nébulo (señalando a Laura) pertenece a los propietarios de esta casa. Si te la llevas, la estarás robando.

ADAM

No me importa.

OAK

Bien, muy valiente, pero... ¿Has pensado cómo salir sin que te maten? Aquí la justicia no es como en tu mundo, las cosas se pagan con sangre.

ADAM

Si he conseguido entrar podré encontrar alguna forma de salir...

OAK

Buena frase, pero esto no es una película. En el terreno de los Privilegiados un paso en falso conlleva la muerte. O cosas peores.

ADAM

Pero por qué hacéis esto, no lo entiendo.

OAK

No nos metas en el mismo saco. Yo no tengo nada que ver con la niebla y el resto de mentiras que os ha hecho creer el Gobierno.

SY si digo que ésta ya no es tu madre es porque la han transformado en un cuerpo sin alma.

ADAM

¿Cómo es eso posible?

OAK

Gracias a la lobotomización consiguen a personas sin voluntad ni sentimientos. Con el paso de los años los han perfeccionado.

ADAM

¿Perfeccionarlos?

OAK

Sí. Tu madre, por ejemplo, es un nébulo de primera generación. Solo reacciona a órdenes y actúa para una función concreta. Como has podido comprobar, es una esclava sexual.

ADAM

Pero... si acabo de hablar con uno de ellos.

OAK

Se acabaron las preguntas.

ADAM

¿Qué clase de locura es esta?

Y, ¿cómo han conseguido que todos creamos en sus mentiras?
Incluso la sociedad lleva años adaptándose a la supuesta
niebla mortífera y... ¿Y resulta que todo es una farsa?

OAK

Ahora tenemos que centrarnos en salir de aquí. Si nos
descubren estamos jodidos. Sé que es mucha información, a
nosotros al principio también nos costó aceptarlo.

Tras unos segundos de silencio. Adam realiza una pregunta.

ADAM

¿Como que "nosotros"?

Oak mira pensativo a Adam.

OAK

Aunque te cueste creerlo no somos los únicos que conocemos los
secretos del Gobierno de Kukurbo. Si quieres esas respuestas,
sígueme.

Adam mira fijamente a su madre y a Oak indeciso.

ESC. 9 EXT. PASILLOS ZONA INDUSTRIAL - NOCHE

ESC. 9

Oak y Adam recorren diferentes callejuelas con premura. Es una zona industrial abandonada y se ve como Adam camina perdido siguiendo a Oak y lo observa todo.

ESC. 10 EXT. PUERTA GUARIDA RESISTENCIA - NOCHE

ESC. 10

Oak para en un lugar recóndito. Adam, confuso, mira a los lados observando al detalle y buscando el motivo de la parada. Oak examina el entorno buscando algo de forma silenciosa.

OAK

Adam, cuando entremos allí deja que yo hable primero... Y sobretodo, no hagas nada hasta que yo te lo diga.

ADAM

(asustado y titubeando)

De acuerdo, pero...

OAK

Shhh... Calla, vamos a entrar.

Repentinamente Oak alarga el brazo y abre una puerta que había pasado desapercibida hasta el momento.

ESC. 11 INT. BASE DE LA RESISTENCIA - NOCHE

ESC. 11

Oak y Adam se adentran en el interior y la puerta se cierra a sus espaldas. Bajan unas escaleras levemente iluminadas. Entran en una pequeña sala con varias personas realizando distintas tareas. De repente, Adam nota un objeto punzante en el cuello y se queda paralizado. Keira (22 años, cuerpo esculpido y fuerte) sostiene un cuchillo detrás de él.

KEIRA

(susurra de forma amenazadora)

¿Quién se supone que es este?

Oak se gira y con expresión tranquila le responde.

OAK

Keira, deja que os explique quién es antes de actuar así.

KEIRA

(enfadada)

Sabes que NO se puede introducir a nadie si no hay consenso entre "Los Siete". Ya puedes dar una buena excusa para que no lo mate.

Ciro (50 años, canoso, delgado, imponente) se acerca y le toca el brazo a Keira de forma tranquila.

CIRO

Keira, baja el cuchillo por favor.

La chica obedece CIRO (45 años, robusto, pacífico y sereno) sin quejarse pero muestra con su expresión facial el descontento ante la orden.

CIRO

Gracias. Oak, ¿puedes explicarnos por qué has introducido a un desconocido a nuestra base, poniendo en peligro al resto de tus compañeros?

OAK

Antes de todo, me gustaría que supierais que Ulyses ha muerto esta noche.

Toda la sala se queda en silencio y se acercan a Oak para atender a lo que el chico dice. Algunas personas muestran rasgos de sorpresa y otras de duelo.

CIRO

¿Cómo puede ser eso? Ulyses era uno de nuestros compañeros más veteranos. ¿Qué le ha pasado?

OAK

No sabemos exactamente cómo ha muerto, parece que fue algo violento. Pero en todo caso fue Adam quien encontró el cadáver así que él podrá explicarlo mejor.

Todas las personas que están en la sala fijan la mirada en Adam y este da un paso atrás ante la presión.

ADAM

(nervioso)

Pues desperté en el bosque desorientado justo antes del toque de queda y a mi lado yacía el cuerpo de un hombre. Solamente

pude apreciar que tenía un fuerte golpe en la cabeza y me fui corriendo al aparecer la niebla.

CIRO

(escéptico)

Bien, muchacho. ¿Y cómo conseguiste introducirte en la mansión?

ADAM

Usé el carnet que le encontré en el bolsillo. Estaba envuelto en un papel con el código de entrada.

KEIRA

Tsé... Hay que ser idiota para apuntarse el código de entrada en un papel.

CIRO

(escéptico)

Es curioso. Dices que no recuerdas cómo llegaste allí ni qué te pasó. Estabas desorientado, asustado... Y a pesar de eso se te ocurrió registrar un cadáver para recoger el carnet...

ADAM

Bueno, yo no -

(Ciro le corta haciendo un ademán con la mano)

CIRO

No sólo eso. Además decides entrar a una fiesta que cuenta con un fuerte sistema de vigilancia y llena de gente excéntrica.

;Y encima de noche!

Suelta una leve carcajada

Ciro

Muchas casualidades una misma noche, ¿no crees?

Los presentes empiezan a sentirse incómodos tras las acusaciones de Ciro. Algunos se levantan y miran a Adam de forma amenazante. Adam balbucea pero no consigue encontrar una respuesta.

OAK

Señor, sé que ha sido una imprudencia traerlo aquí, pero... Hay algo más. Adam se encontró con su madre, una nébula de la fiesta. Señor, lo he visto llorar desconsoladamente. Su mirada... Era la misma que todos nosotros al descubrir que nuestros seres queridos nunca murieron por la niebla.

Adam llora al escuchar hablar de su madre y solloza en silencio.

CIRO

No creo que el enemigo haya escogido a cualquiera para una misión así. Puede que sea un buen actor.

KEIRA

Deberíamos matarlo. Puede que nos equivoquemos, pero más vale prevenir que curar.

Varios de los que contemplan la discusión empiezan a gritar apoyando a Keira.

ADAM

(susurra)

Sois igual que ellos...

CIRO

¿Qué has dicho muchacho?

ADAM

¡Sois igual que ellos!

Adam se dirige a Oak.

ADAM

Yo no te pedí ayuda, solo quería escaparme de allí con madre.

Fuiste tú quien me trajo aquí prometiéndo respuestas...

Ciro suspira.

CIRO

Tienes suerte de que hayas venido aquí. Soy el único de Los Siete que conserva la empatía. Son muchos años ya...

Se dirige a Keira.

CIRO

Llévate a dos más y comprobad si el cuerpo de Ulyses está donde dice el muchacho.

KEIRA

(molesta)

A sus órdenes.

Keira sale con dos reclutas más.

OAK

Gracias, señor. Aceptaré las consecuencias. Sé que ha sido imprudente pero creo que era la mejor opción.

CIRO

Aún no he tomado una decisión, así que no des nada por hecho. Ve con el muchacho y enséñale el sitio. Esperaremos aquí hasta que Keira vuelva.

Oak asiente y anima a Adam a acompañarle. Juntos se retiran un poco del resto del grupo y se sientan cara a cara.

OAK

Siento esta entrada tan brusca...

Adam cabreado le interrumpe.

ADAM

(serio)

Quiero explicaciones, no disculpas. ¿Qué es este sitio y quién son estas personas que casi me matan?

OAK

Solo puedo decirte que esta es una de las bases de la resistencia. Somos las únicas personas que hemos conseguido escapar de la niebla sin que los Privilegiados se dieran cuenta.

ADAM

(confundido)

¿Y vuestras familias? ¿Por qué no volvisteis a vuestra vida cotidiana e intentasteis destapar toda esta locura?

OAK

La última persona que lo hizo está bajo tierra. Y su familia también. En menos de unas horas, el chivato acaba muerto, o lo que es peor: lobotomizado.

ADAM

(asustado)

Y... Ciro habla de Los Siete... ¿Quién es esa gente?

OAK

Adam, ya te he dicho que me la he jugado demasiado contigo... No puedo decirte nada más o acabarán matándote...

Oak calla al escuchar en el exterior como se acercan un gran número de personas. Un ruido similar a los desfiles militares alerta a todas las personas de la sala. Cogen sus armas y se ponen en guardia ante la puerta. Adam, temeroso, se esconde tras Oak. Hay un instante de silencio en el que la tensión es palpable.

De golpe, la puerta se abre fuertemente de una patada y aparecen por ella dos hombres altos y robustos. Uno de ellos es el guardia que estaba en la fiesta de los Privilegiados. Tras ellos aparece una tercera figura: Derek. Los tres hombres van desarmados.

DEREK

(irónicamente)

¡Pero bueno! ¡Que grata sorpresa descubrir que no somos los únicos que sabemos montarnos una buena fiesta.

(ríe a carcajadas)

¿Qué es lo que tenemos aquí?

Se acerca a una chica atractiva y joven

Ciro rápidamente aparta a Derek de al lado de la chica y le amenaza.

CIRO

No se te ocurra tocarla o...

DEREK

(riendo)

O ¿qué? ¿Acaso me vas a matar? Sabes, allí fuera tengo a un ejército entero con la orden de entrar y mataros a todos si es necesario.

OAK

Keira tenía razón... Eres uno de ellos, me has mentido...

(le coge de la camisa)

ADAM

(asustado)

¡Espera! No sé de qué está hablando, lo juro -

DEREK

(sonriendo)

Adam acércate aquí.

Adam deja de estar asustado y nervioso. Su cara se torna seria y se acerca a Derek.

DEREK

Os presento a Adam, el primer nébulo de tercera generación. A diferencia del resto él puede mostrar sentimientos, expresiones y piensa por sí mismo. Además, no es consciente de su propia condición, por lo que parece una persona normal y corriente. Pese a ello, obedece a lo que sus amos le pidan sin cuestionarlo ni un segundo.

Cunde el pánico en la estancia y todos los miembros de la resistencia intentan atacar.

DEREK

(acariciando la cabeza de Adam)

Adam, has hecho un buen trabajo... Puedes ahorrarte el espectáculo.

Adam cierra los ojos y se escuchan disparos y gritos.

FIN

(...)

**(POST-CRÉDITOS) ESC. 12 INT. BASE DE LA RESISTENCIA / SALÓN
MANZÓN PRIVILEGIADOS - AMANECER**

Se escucha un pitido y la voz distorsionada. Keira entra junto a sus dos compañeros en la base de la resistencia. Al entrar se sorprenden al ver claras marcas de violencia y masacre además de los cuerpos muertos de algunos de sus compañeros. Vemos a Keira gritando y maldiciendo. → Escena eliminada

ANEXO 2: DOCUMENTOS DE DIRECCIÓN

GUION DESGLOSEADO

A continuación un desglose de la tercera versión del guion. Los cambios posteriores no afectaron al desglose mostrado.

GUIÓN LITERARIO

SEC. 01

ESC. 1 INT. CASA- NOCHE

ESC. 1

Una **mujer** entra en su casa en la que le está esperando su **marido**. Juntos se saludan e **inician las labores** para hacer la cena. De fondo se **escucha el noticiario**.

PRESENTADORA

Buenas noches habitantes de Kukurbo. Como habrán podido comprobar en las últimas semanas ha aumentado la densidad de la niebla que recorre la isla. Nuestros expertos intuyen que se debe al incremento de los gases tóxicos junto con la elevada humedad de la estación. Debido a esto se les ruega que avancen la hora de su encierro nocturno para prevenir posibles incidencias o accidentes....

(sonido de sirena)

ESC. 2 EXT. BOSQUE - NOCHE

ESC. 2

(sonido de sirena)

Adam (27 años, alto, delgado) se despierta de golpe en medio del bosque. Se levanta un poco mareado. Analiza todo su entorno y descubre que a su lado yace un **cuerpo**. Se asusta. Retrocede unos cuantos pasos con cara de miedo y con las manos temblando. Desde la distancia le grita al cuerpo.

ADAM

(indeciso)

¡Oye, tu! ¿Estás bien!?

Tras un par de intentos por llamar su atención decide acercarse dubitativo. Sacude el cuerpo y le golpea levemente la cara. Adam se estremece al comprobar que el cuerpo tiene un fuerte golpe en el cráneo. Suelta el cuerpo asustado al darse cuenta que ya está muerto. Adam se tira al suelo, se arrastra hacia atrás y maldice nervioso.

A causa de sus sacudidas anteriores cae un trozo de papel de los bolsillos del cadáver. Adam se da cuenta, lo recoge y desenvuelve la nota que envolvía la tarjeta. En la nota hay escrita una frase que Adam lee para sus adentros: "En la noche del cerdo el carnicero se lame los dedos". Revisa la tarjeta y comprueba que se trata de un simple trozo de plástico azul con un extraño código de barras.

ESC. 3 EXT. BOSQUE - NOCHE

ESC. 3

(sonido de sirena a la lejanía)

Adam se asusta por el sonido de la sirena y por fin vuelve en sí. Trata de levantarse rápidamente y se gira para descubrir cómo una manta de niebla se acerca a él por el bosque y empieza a correr en su contra. Va esquivando diferentes obstáculos. Cuando la niebla empieza a pisarle los talones intenta quitarse la camiseta mientras corre. A causa de ello, Adam tropieza y cae al suelo. Utiliza la camiseta para intentar taparse la boca y la nariz mientras la niebla la envuelve. Adam intenta respirar entre llantos y sollozos. Adam empieza a toser fuertemente cuando aspira la niebla. Entre llantos y tosidos, suelta la camiseta y

simplemente se da por vencido. Tras unos segundos, al ver que nada ocurre, Adam empieza a incorporarse perplejo.

ADAM

(realiza una profunda inhalación para comprobar que puede respirar con normalidad)

Debería... Debería estar muerto.

Examina su cuerpo extrañado. Perdido en sus pensamientos, Adam divaga por el bosque sin acabar de entender la situación y sin un rumbo fijo.

ESC. 4 EXT. ENTRADA EDIFICIO - NOCHE

ESC. 4

A la distancia escucha un leve zumbido (risas, música, etc). El ruido saca a Adam de su trance y decide acercarse acelerando el paso. Ve una gran mansión con un HOMBRE DE SEGURIDAD (30 años, alto, fornido) en la entrada. Se vuelve a colocar la camiseta y se esconde en unos matorrales. Escucha a una pareja que se dirige hacia él.

PRIVILEGIADO H

Si seguimos llegando tan tarde a las fiestas van a dejar de invitarnos cariño, seremos el hazmerreír de todos.

PRIVILEGIADA M

Prefiero ser impuntual y venir arreglada.

PRIVILEGIADO H

¿Y no puedes venir arreglada y a tiempo?

PRIVILEGIADO M

Pides demasiado, anda, saca la tarjeta.

La pareja se acerca a la entrada donde se encuentra el guardia de seguridad y le muestran unas tarjetas exactamente iguales a la que guardaba el cadáver.

Adam busca en sus bolsillos y comprueba que aún la tiene. Vuelve a poner la atención en la pareja.

SEGURIDAD

Identificación, por favor.

PRIVILEGIADO H

(mostrando la tarjeta)

Aquí tiene.

El guardia de seguridad escanea ambas tarjetas.

SEGURIDAD

En la noche del cerdo...

El hombre duda y mira a la mujer con cara de apuro.

PRIVILEGIADA M

Joder... Mucho meter prisa y luego no eres capaz ni de recordar lo básico para entrar.

La mujer se acerca al oído del guardia y le susurra unas palabras. Acto seguido el guardia les deja pasar. Justo antes de que cierren las puertas, Adam, curioso, se acerca a la entrada de la mansión.

HOMBRE DE SEGURIDAD

Parece que es usted el último cliente de la noche.

(revisa su reloj de muñeca)

Bastante justo pero aún está a tiempo.

¿Tarjeta de identificación?

Adam extrae la tarjeta de su bolsillo y se la entrega al hombre que la escanea.

HOMBRE DE SEGURIDAD

En la noche del cerdo...

Adam, preocupado recuerda la frase escrita en el papel que se encontró junto a la tarjeta de identificación. Se acerca al oído del hombre y le susurra.

ADAM

(dubitativo)

¿... el carnicero se lame los dedos?

El guardia de seguridad le echa un vistazo y lo mira extrañado. A pesar de ello le deja pasar.

HOMBRE DE SEGURIDAD

Adelante por favor.

Adam asiente en signo de agradecimiento y se adentra en la mansión. Se cierran las puertas a su entrada.

ESC. 5 EXT. PUERTA DEL EDIFICIO - NOCHE

Al entrar Adam se ve envuelto en un ambiente festivo. Un camino de piedra conduce hasta la entrada del edificio. Adam lo recorre nervioso mirando alrededor. Grupos de personas con vestimentas extravagantes realizan diferentes actividades al aire libre; algunas más cotidianas (consumiendo alcohol y charlando) y otras mucho más extrañas. Adam se fija en un grupo en concreto.

PRIVILEGIADO 3

Apuesto 5 de los grandes a que le das en el ojo.

PRIVILEGIADO 4

Veo tu apuesta y la aumento a 7.

La conversación llama la atención de Adam. Ve cómo una persona con un uniforme gris sostiene una manzana sobre su cabeza. A unos metros de distancia, las dos personas que estaban hablando animan a una tercera que intenta concentrarse mientras empuña un cuchillo.

PRIVILEGIADO 4

No me hagas perder esta apuesta o me aseguraré que no te inviten a la siguiente fiesta.

PRIVILEGIADO 5

(riéndose)

¡Callaos de una vez!

El joven con el cuchillo respira hondo para concentrarse y lo lanza. Éste impacta en el hombro del hombre con el mono grisáceo.

PRIVILEGIADO 3

(riéndo)

¡Vas más borracho de lo que esperaba!

PRIVILEGIADO 5

No no, esta no vale, me habéis distraído. Hagamos otra ronda.

El Privilegiado se acerca a arrancar el cuchillo del hombro ensangrentado y se dispone a volverlo a intentar. El hombre del mono grisáceo permanece impasible. Adam queda perplejo ante lo que acaba de contemplar.

Delante suyo, una mujer vestida de forma excéntrica pasea con una correa a un chico que va a cuatro patas y que lleva el mismo mono grisáceo.

Adam, nervioso, acelera el paso por el camino de piedra hasta la entrada del edificio con el objetivo de alejarse.

ESC. 6 INT. EDIFICIO - NOCHE

Adam entra en el edificio y queda fascinado por la lujosidad del lugar. Se encuentra a mucha gente realizando actos similares a los anteriores. Adam deambula por el interior del edificio motivado por su curiosidad.

Unos sonidos extraños provenientes de un pasillo rompen la tranquilidad de Adam. Se acerca para descubrir su procedencia. Al pasar por las diferentes puertas del pasillo, Adam escucha el sonido de diferentes personas teniendo conversaciones y actos sexuales.

PERSONA 1

(sonidos eróticos)

Oh, sí, sigue así...

PERSONA 2

(golpes fuertes)

Sé que te gusta que te azoten. ¡Pídemelo!

Algunas puertas están entreabiertas. Adam se acerca y ve cómo varias personas mantienen relaciones sexuales en una misma habitación. Una extraña sensación en la pierna hace que Adam se detenga. Adam grita al ver que tiene una serpiente en la pierna.

Derek (42 años, alto, de rasgos faciales fríos) sale de una de las habitaciones y se acerca a recoger la serpiente.

DEREK

(a la serpiente)

No deberías escaparte a la mínima que no te presto atención.

Derek se fija en Adam, claramente asustado.

DEREK

Vaya, me disculpo si mi mascota ha podido asustarte.

ADAM

¿Asustarme? ¡Pues claro que me he asustado!

(señalando a la serpiente de forma molesta)

¿Quién coño tiene una serpiente como mascota?

DEREK

(riéndose ligeramente)

Te sorprenderías, incluso he llegado a ver algún tigre en estas fiestas.

(examinando a Adam con la mirada)

Veo que eres nuevo, ¿verdad?

Adam traga saliva.

ADAM

(nervioso)

Emm... Bueno, lo cierto es que sí.

DEREK

(curioso)

Ya veo, ya veo... Supongo que entonces estarás bastante perdido.

(hace un gesto con el brazo hacia la puerta por la que ha salido)

Adam, intentando no destacar demasiado, decide entrar en la habitación.

ESC. 7 INT. HABITACIÓN DEREK - NOCHE

Adam barre con la mirada toda la habitación observando el lujo que se desprende en cada detalle. Derek sigue analizando a Adam de pies a cabeza.

DEREK

Ciertamente se nota que eres nuevo aquí...

ADAM

(visiblemente nervioso)

¿Por qué lo dices?

DEREK

(señalando con el dedo la ropa)

Porque necesitas ropa nueva, un poco menos... ¿aburrida quizás?

Derek toca una campanita y al instante entra un hombre vestido con el uniforme gris. Derek se dirige a él sin ni siquiera mirarle.

DEREK

Tráele ropa adecuada para el evento. Y que sea de su talla.

El hombre sale de la habitación sin pronunciar palabra.

ADAM

Gracias.

Derek le mira entre sorprendido y extrañado ante su agradecimiento.

DEREK

Seguro que te va a encantar la experiencia y querrás repetir todas las noches. Prefiero no adelantar nada, pero no conozco a nadie que se haya arrepentido de haber venido.

Vuelve a entrar el hombre de uniforme gris con ropa adecuada y se la entrega a Adam. Antes de coger la ropa, se fija en los ojos del hombre de gris que están casi exentos de vida.

DEREK

Vístete tranquilo. Espero que la ropa sea de tu gusto.

Adam se cambia de ropa. Derek se da la vuelta y le observa a través de un espejo.

DEREK

(con picardía)

¿Cuáles son tus gustos, chico?

Adam sigue cambiándose.

ADAM

¿Respecto a qué?

DEREK

Respecto a todo. *Mujeres, hombres, comida, juegos...* Lo que prefieras. Aquí todo es posible.

(se da la vuelta)

Adam apenas ha acabado de vestirse.

ADAM

(nervioso)

Pues, verá, me pilla un poco de imprevisto pero supongo que si tuviese que elegir... Osea, que en caso de tener que decantarme por una opción pues...

Llaman a la puerta e interrumpen su conversación.

DEREK

(un tanto molesto)

¡Adelante!

NÉBULO 1

(con la mirada gacha)

Señor, su habitación usual ya está preparada.

Adam, pensando que no se dirigen a él mira fijamente a Derek.

DEREK

(frunciendo el ceño)

Vaya, al parecer no eres tan nuevo como creía.

Adam traga saliva.

DEREK

Bueno, no te interrumpo más, ve y disfruta de tu noche. Espero que nos volvamos a ver.

Adam se despide y acompaña al Nébulo por los pasillos en dirección a una habitación.

ESC. 8 INT. HABITACIÓN - NOCHE

El Nébulo 1 le abre la puerta de la habitación. Adam mira fijamente a los ojos del hombre buscando un atisbo de sentimiento pero el nébulo se encuentra impasible y con la mirada perdida. Adam entra en la habitación y la puerta se cierra tras su espalda. El cuarto es grande y tiene los lujos propios del resto del edificio. Una cama de matrimonio precede el lugar y a ambos lados se encuentran dos personas con miradas perdidas; son nébulos. La iluminación tenue de la habitación no le permite ver bien sus caras.

Desde la distancia intenta mantener una conversación con ellos.

ADAM

Ho-Hola...

Espera unos segundos pero nadie responde

ADAM

Me habían dicho que esta era mi habitación "usual" pero veo
que ya está ocupada, disculpen, ya me voy...

Se detiene al ver que ambos van vestidos con el mismo **mono gris**
que el resto de nébulos. Se acerca con lástima a ellos. Primero
aprecia la cara de un chico joven, **Oak** (18 años, rubio y
atlético) y después la de una mujer morena y alta.

ADAM

Oh... Sois lo que aquí llaman nébulos...

(compasivo)

¿Hacéis esto por dinero?

¿Desde cuándo se realizan estas fiestas? Pensaba que por las
noches no se podía...

(se detiene al ver a la mujer)

Espera, no-no puede ser...

Adam se fija en la mujer y se le llenan de lágrimas los ojos.
Cae al suelo ante sus pies y la abraza con fuerza y rabia. La
mujer es **Laura** (47 años, pelo largo, atractiva y delgada), la
madre de Adam que supuestamente había muerto a causa de la
niebla.

ADAM

¡Mamá!

(llorando)

Oh Dios eres tú, no me lo puedo creer.
Pensábamos... Pensábamos que estabas muerta. Que la niebla te
había matado.

Tanto Oak como su madre permanecen inexpresivos y sin realizar
ningún movimiento. Entre sollozos Adam suplica la reacción de su
madre.

ADAM

Mamá, han pasado muchos años, contéstame por favor. Yo...
Necesito respuestas.
(rompe a llorar)

Laura sigue impasible ante los llantos de su hijo.

ADAM

(grita)
¡Mamá por favor, haz algo!

Al oír eso, algo parece activarse en el interior de Laura y se
acerca a la cama. Adam sonríe entre lágrimas al ver que su madre
por fin reacciona.

ADAM

Mamá... Menos mal, pensaba que...

Adam calla al ver que Laura empieza a desabrocharse la ropa.

ADAM

(gritando)
Pero... ¡¿Qué estás haciendo?!

Laura no se detiene y sigue quitándose la ropa.

ADAM

(desesperado)

Joder, ¡te estoy diciendo que pares!

Laura se detiene automáticamente. Adam se acerca a ella desesperado y la sacude para buscar algún tipo de reacción. Sus ojos están sin vida. Adam la abraza.

ADAM

Tus ojos... También están vacíos... Mamá, qué te han hecho... ¿Qué te han hecho?!

Oak reacciona y se acerca rápidamente a ellos. Adam, se asusta e intenta alejarse. Oak es más rápido y se abalanza sobre él para taparle la boca y acallar sus gritos.

OAK

(cabreado)

¡¿Se puede saber qué haces?!

Si sigues montando este espectáculo nos van a descubrir a todos.

Oak analiza minuciosamente a Adam.

OAK

(amenazador)

No eres el contacto de siempre y Ulyses no me ha comunicado nada. Él siempre llega a la misma hora, así que tienes 10 segundos para explicarme quién eres y cómo has conseguido entrar aquí.

ADAM

(confuso)

Yo no... No sé de qué me estás hablando.

Oak le agarra del cuello y lo **estampa** contra la pared.

OAK

No soy conocido por mi paciencia, así que más te vale ir
haciendo memoria.

Le mira de forma amenazadora y le estrangula levemente.

OAK

¿Cómo has entrado?

ADAM

(entre ahogado)

Co-Con el ca-ca... - (tose) - Carnet

Oak le mira escéptico y, aún manteniéndolo atrapado por el cuello, comprueba que lleva el **carnet propio** de los Privilegiados. Oak reduce la presión de su mano.

OAK

Este carnet no es tuyo, ¿dónde lo has encontrado?

ADAM

(muy nervioso)

Te lo diré todo de verdad. Desperté... desperté en un bosque cercano, no entendía nada y pensaba que estaba solo, pero al final había un cadáver pero vino la niebla y... ¡Ah sí! también encontré allí el carnet pero tuve que correr porque me pilló la niebla que es mortal pero al final no lo es porque...

OAK

¡Para, para!

Ves por partes.

ADAM

No recuerdo nada anterior al bosque. Solo sé que desperté allí. Había un hombre con un fuerte golpe en la cabeza...

OAK

Dime cómo era.

ADAM

Pues... No lo sé... Era mayor, de unos 50 años y con pelo canoso. Cuando fui a ayudarle vi que estaba muerto. De sus bolsillos cayó un papel y esta tarjeta.

OAK

Mierda... Joder Ulyses, cuántas veces te dijimos que no te apuntaras la puta frase...

ADAM

Entonces vino la niebla e intenté huir de ella, pensaba que era mortal... Peró no me pasó nada. Empecé a caminar por el bosque y encontré esta mansión, no sé porqué pero entré y... (solloza) No entiendo nada, yo solo quiero llevarme a mi madre y volver a casa...

OAK

(señalando a Laura)

Siento decirte que "eso" ya no es tu madre.

ADAM

(molesto)

¿Por qué dices "eso"?

OAK

Porque es la verdad. Realmente no tienes ni idea de nada, ¿no?

Adam responde un poco molesto y confuso.

ADAM

Mira... Si no me quieres ayudar... Yo me voy con mi madre. Me niego a quedarme en esta casa de locos un minuto más.

OAK

Espera, no vas a poder salir vivo de aquí con tu madre. Ésta nébulo (señalando a Laura) pertenece a los propietarios de esta casa. Si te la llevas, la estarás robando.

ADAM

No me importa.

OAK

Bien, muy valiente, pero... ¿Has pensado cómo salir sin que te maten? Aquí la justicia no es como en tu mundo, las cosas se pagan con sangre.

ADAM

Si he conseguido entrar podré encontrar alguna forma de salir...

OAK

Buena frase, pero esto no es una película. En el terreno de los Privilegiados un paso en falso conlleva la muerte. O cosas peores.

ADAM

Pero por qué hacéis esto, no lo entiendo.

OAK

No nos metas en el mismo saco. Yo no tengo nada que ver con la niebla y el resto de mentiras que os ha hecho creer el Gobierno.

SY si digo que ésta ya no es tu madre es porque la han transformado en un cuerpo sin alma.

ADAM

¿Cómo es eso posible?

OAK

Gracias a la lobotomización consiguen a personas sin voluntad ni sentimientos. Con el paso de los años los han perfeccionado.

ADAM

¿Perfeccionarlos?

OAK

Sí. Tu madre, por ejemplo, es un nébulo de primera generación. Solo reacciona a órdenes y actúa para una función concreta. Como has podido comprobar, es una esclava sexual.

ADAM

Pero... si acabo de hablar con uno de ellos.

OAK

Se acabaron las preguntas.

ADAM

¿Qué clase de locura es esto?

Y, ¿cómo han conseguido que todos creamos en sus mentiras?
Incluso la sociedad lleva años adaptándose a la supuesta
niebla mortífera y... ¿Y resulta que todo es una farsa?

OAK

Ahora tenemos que centrarnos en salir de aquí. Si nos
descubren estamos jodidos. Sé que es mucha información, a
nosotros al principio también nos costó aceptarlo.

Tras unos segundos de silencio. Adam realiza una pregunta.

ADAM

¿Como que "nosotros"?

Oak mira pensativo a Adam.

OAK

Aunque te cueste creerlo no somos los únicos que conocemos los
secretos del Gobierno de Kukurbo. Si quieres esas respuestas,
sígueme.

Adam mira fijamente a su madre y a Oak indeciso.

ESC. 9 INT. PASILLOS ZONA INDUSTRIAL - NOCHE

Oak y Adam recorren diferentes callejuelas con premura. Es una zona industrial abandonada y se ve como Adam camina perdido siguiendo a Oak y lo observa todo.

ESC. 10 INT. PUERTA GUARIDA RESISTENCIA - NOCHE

Oak para en un lugar recóndito. Adam, confuso, mira a los lados observando al detalle y buscando el motivo de la parada. Oak examina el entorno buscando algo de forma silenciosa.

OAK

Adam, cuando entremos allí deja que yo hable primero... Y sobretodo, no hagas nada hasta que yo te lo diga.

ADAM

(asustado y titubeando)

De acuerdo, pero...

OAK

Shhh... Calla, vamos a entrar.

Repentinamente Oak alarga el brazo y abre una puerta que había pasado desapercibida hasta el momento.

GUIÓN TÉCNICO

GUIÓN TÉCNICO										
ORGANIZACIÓN			IMAGEN					SONIDO		
Es c.	Nº pla no	Pos cam.	Tipo plano	Movimiento cam.	Punto de Vista	Loca.	Qué se ve	Diálogo	Fx/Música	
ESCENA 1										
1			PPP, PD,P G	fixe/trav/pan o/cam en ma	picat, 3/4..					(sonido de sirena)
ESCENA 2										
2	0			NEGRO				-	(Fx)Sonido de sirena	

2	1	1	PP/P PP	Fijo	Frontal cara ADAM	Bosque UAB	Se abre el plano de golpe junto con los ojos de Adam. También, cuando abre los ojos, empieza a respirar de golpe, como si llevara un rato sin hacerlo. Está tirado al suelo, podemos ver la cara contra este. Y vemos oscuridad a su alrededor y que el suelo es de tierra.	Adam empieza a respirar de golpe.	(Fx)Sonido de sirena (Fx) Bosque noche
2	2	2	Plano secuencia PML ADAM		Frontal Cuerpo de ADAM		Se incorpora mareado y entra en plano. Vemos que analiza su entorno. Mira hacia los lados y frunce el ceño cuando mira a su izquierda.		(Fx)Sonido de sirena (Fx) Bosque noche

						<p>Se asusta y se arrastra hacia atrás en el suelo de forma nerviosa y con cara de miedo. Mientras tanto la cámara se va moviendo hacia atrás. Y se queda quieta detrás de la figura a la cual Adam dirige su mirada. Vemos que es un cuerpo, aunque desde nuestro plano sale desenfocado. Desde la distancia le grita al cuerpo.</p>	<p>ADAM (indeciso) ¡Oye, tu! ¿Estás bien!?</p>	<p>(Fx) Sonido de sirena (Fx) Bosque noche (Fx) Hojas y tierra mientras se arrastra</p>
								<p>(Fx) Sonido de sirena (Fx) Bosque noche (Fx) Pasos</p>

						<p>Tras un par de intentos por llamar su atención decide acercarse dubitativo.</p> <p>Se levanta y se acerca dubitativo. Con las yemas de los dedos lo sacude un poco pero no responde. El hombre está en posición fetal de espaldas a Adam, así que lo gira para dejarlo boca arriba. Adam se estremece al comprobar que el cuerpo tiene marcas de estrangulación. Adam no se ha dado cuenta que algo ha caído del bolsillo.</p> <p>Suelta el cuerpo asustado al darse cuenta que ya está muerto. Se tira hacia atrás y maldice nervioso.</p>	<p>(Fx)Sonido de sirena</p> <p>(Fx) Bosque noche</p> <p>(Fx) Pasos</p>
--	--	--	--	--	--	--	--

Adam se da cuenta de que ha caído alguna cosa al suelo. Es una nota que envuelve una tarjeta.

2	3	3	PD mano s / target a	Fijo	Escorzo picado de las manos toqueteando		En la nota hay escrita una frase: "En la noche del cerdo el carnicero se lame los dedos". Revisa la tarjeta y comprueba que se trata de un simple trozo de plástico azul con un extraño código de barras		(Fx)Sonido de sirena (Fx) Bosque noche (Fx) Pasos
ESCENA 3									
				Trav/Pano	Lateral ADAM				

3	4	4	PMC/ PP → PD Pies				Adam se asusta por el sonido de la sirena y por fin vuelve en sí. Mira un momento hacia donde está la cámara (es decir mira al camino a lo lejos) y después mira rápidamente al suelo. (solo gira la cabeza) Se ven sus pies con la niebla a punto de rozandolos. Después de maldecir sale corriendo.		(Fx)Sonido de sirena PRIMER PLANO (Fx) Bosque noche (Fx) Pasos corriendo
3	5	5	PD Pierna s?	Cámara en mano	Lateral ADAM	Bosque UAB	Corriendo		(Fx)Sonido de sirena PRIMER PLANO (Fx) Bosque noche (Fx) Pasos corriendo

3	6	6	PMC	Cámara en mano	Lateral ADAM		Corriendo y mira un momento hacia atrás		(Fx)Sonido de sirena PRIMER PLANO (Fx) Bosque noche (Fx) Pasos corriendo
3	7	7	PG	Cámara en mano			Niebla		(Fx)Sonido de sirena PRIMER PLANO (Fx) Bosque noche (Fx) Pasos corriendo
3	8	5	PD Pierna s?	Cámara en mano	Lateral ADAM		Corriendo		(Fx)Sonido de sirena PRIMER PLANO (Fx) Bosque noche (Fx) Pasos corriendo

3	9	6	PMC	Cámara en mano	Lateral ADAM		Se quita la camiseta. En el proceso se tropieza y cae. saliendo del campo de golpe.		(Fx)Sonido de sirena PRIMER PLANO (Fx) Bosque noche (Fx) Pasos corriendo
---	---	---	-----	----------------	---------------------	--	---	--	--

3	10	8	Plano secue ncia: PC → PP/P PP	Travelling y zoom después con cámara en mano	Lateral/Frontal A DAM		<p>Vemos a ADAM impactar contra el suelo. Se incorpora (se medio sienta) y mira a su alrededor. En campo entra un poco de niebla y él se pone la camiseta encima de la boca y la nariz.</p> <p>Se tira un poco hacia atrás nervioso, ayudándose con el brazo libre. Esta sollozando.</p> <p>(Inicio Zoom)</p> <p>La cámara se acerca a él junto con la niebla y recoge las piernas y se las agarra con el brazo suelto. El humo le va rodeando mientras solloza y empieza a toser. Se da por vencido y suelta la camiseta y vemos como llora con los ojos cerrados mientras espera.</p>	<p>(Fx)Sonido de sirena PRIMER PLANO</p> <p>(Fx) Bosque noche</p> <p>(Fx) Pasos corriendo</p>
---	----	---	---	--	-------------------------------------	--	--	--

						<p>La cámara se queda quieta, enmarcando únicamente su cara. Tras unos segundos de silencio y con la niebla a su alrededor, para de llorar y vemos como su semblante cambia a uno confuso. Abre los ojos (MIRA A CAM?)</p> <p>Se incorpora perplejo.</p>	
						<p>ADAM</p> <p>(realiza una profunda inhalación para comprobar que puede respirar con normalidad)</p> <p>Debería... Debería estar muerto.</p>	

ESCENA 4

4	11	-	PA/P C/PS	Fijo/Camera en mano	^¾ / Lateral ADAM	Carretera a B-211 Bruguer a intersección	Vemos a Adam saliendo del bosque (Carretera B2-11) y empieza a seguir la autovía/carretera.		
4	12	-	PM	Fijo(?)	Frontal ADAM	B-211	Plano de él andando por la carretera		
4	13	-	PM	Fijo(?)	Frontal ADAM	B-211	Plano de él andando por la carretera pero con otro fondo		

4	14	1	PM → PC[1]	Panorámica	Frontal → Espaldas ADAM		<p>Llega así a la urbanización. A la distancia escucha un leve zumbido (risas, música, etc). El ruido saca a Adam de su trance y decide acercarse acelerando el paso.</p> <p>Ve que el camino se abre a su izquierda y ve una gran urbanización con un HOMBRE DE SEGURIDAD (30 años, alto, fornido) en la entrada.</p> <p>Se coloca la camiseta rápido y se acerca un poco. Escucha a una pareja que se dirige hacia él.</p>		
---	----	---	---------------	------------	-----------------------------------	--	---	--	--

4	15	2	PMC VIPs	Travelling	Lateral PAREJA	Entrada urbaniz ación	<p>VIP H Si seguimos llegando tan tarde a las fiestas van a dejar de invitarnos cariño, seremos el hazmerreir de todos.</p> <p>VIP M Prefiero ser impuntual y venir arreglada.</p> <p>VIP H ¿Y no puedes venir arreglada y a tiempo?</p> <p>VIP M (le da un golpe) anda, saca la tarjeta.</p>	
---	----	---	-------------	------------	--------------------------	-----------------------------	---	--

La pareja se acerca a la
entrada donde se encuentra
el guardia de seguridad.

4	16	3	PD Tarjet a	Fijo	$\frac{3}{4}$ / escorzo VIP		Le muestran unas tarjetas exactamente iguales a la que guardaba el cadáver.		
4	17	1	PMC/ PP Adam	Fijo	$\frac{3}{4}$ ADAM		Adam busca en sus bolsillos y comprobar que aún la tiene. Vuelve a poner la atención en la pareja.		

4	18	2	PMC VIPs Pla seq.	Cámara en mano	Lateral PAREJA			<p>SEGURIDAD Identificación, por favor.</p> <p>VIP H (mostrando la tarjeta) Aquí tiene.</p> <p>El guardia de seguridad escanea ambas tarjetas.</p> <p>SEGURIDAD En la noche del cerdo...</p> <p>El hombre duda y mira a la mujer con cara de apuro.</p> <p>VIP M Joder... Mucho meter prisa y luego no eres capaz ni de recordar lo básico para entrar.</p>	
---	----	---	----------------------------	-------------------	--------------------------	--	--	---	--

						<p>Justo antes de que cierren las puertas, Adam, curioso, se acerca a la entrada de la mansión.</p>	<p>La mujer se acerca al oído del guardia y le susurra unas palabras.</p> <p>Acto seguido el guardia les deja pasar.</p>	
						<p>HOMBRE DE SEGURIDAD</p> <p>Parece que es usted el último cliente de la noche.</p> <p>(revisa su reloj de muñeca)</p> <p>Bastante justo pero aún está a tiempo.</p> <p>¿Tarjeta de identificación?</p>	<p>HOMBRE DE SEGURIDAD</p> <p>En la noche del cerdo...</p>	

Adam extrae la tarjeta de su bolsillo y se la entrega al hombre que la escanea.

Adam, preocupado recuerda la frase escrita en el papel que se encontró junto a la tarjeta de identificación. Se acerca al oído del hombre y le susurra.

ADAM
(dubitativo)
¿... el carnicero se lame los dedos?

HOMBRE DE SEGURIDAD
Adelante por favor.
Esta noche el evento tendrá lugar en la casa del señor Derek.

				→	Panoràmica	Adam asiente en signo de agradecimiento y se adentra	El guardia de seguridad le echa un vistazo y lo mira extrañado. A pesar de ello le deja pasar.		

			PMC → PG				en la calle siguiendo a la pareja hacia la ubicación.		
ESCENA 5									
					Espaldas				

5	19	1	PM/P MC Adam	Cámara en mano Traveling	ADAM	Entrada edificio	<p>Al entrar Adam se ve envuelto en un ambiente festivo. Sigue los pasos de la pareja que le precedía en la entrada.</p> <p>Se encuentra una casa peculiar llena de gente y con estridente música.</p> <p>Se ve como la pareja se marcha por un lado del jardín.</p> <p>Finalmente, decide adentrarse en la casa nervioso mirando alrededor.</p> <p>Grupos de personas con vestimentas extravagantes realizan diferentes actividades en el jardín delantero; algunas más cotidianas (consumiendo</p>		
---	----	---	--------------------	--------------------------------	-------------	---------------------	--	--	--

						<p>alcohol y charlando) y otras mucho más extrañas.</p> <p>Adam se muestra patidifuso cuando para atención a un grupo.</p>	<p>PRIVILEGIADO 3</p> <p>Apuesto 5 de los grandes a que le das en el ojo.</p>	
						<p>La conversación llama la atención de Adam.</p>	<p>PRIVILEGIADO 4</p> <p>Veo tu apuesta y la aumento a 7.</p>	

5	20	2	PM/P A Grupo	Cámara en mano	Lateral GRUPO		Ve cómo una persona con un uniforme gris sostiene una manzana sobre su cabeza. A unos metros de distancia, las dos personas que estaban hablando animan a una tercera que intenta concentrarse		
5	21	2.5	PD Cuchil lo	Fijo/Cámara en mano	$\frac{3}{4}$ / Lateral MANO		La tercera persona empuña un cuchillo.		

[2] 15	22	2	PM/P A Grupo	Cámara en mano	Lateral GRUPO			<p>PRIVILEGIADO 4</p> <p>No me hagas perder esta apuesta o me aseguraré que no te inviten a la siguiente fiesta.</p> <p>PRIVILEGIADO 5 (riéndose)</p> <p>¡Callaos de una vez!</p>	
								<p>El joven con el cuchillo respira hondo para concentrarse y lo lanza.</p>	

5	23	3	PM/P A Nébul o	Cámara en mano	Lateral NÉBULO		<p>Éste impacta en el hombro del hombre con el mono grisáceo.</p> <p>El Privilegiado se acerca a arrancar el cuchillo del hombro ensangrentado y entra su mano en plano. Le quita el cuchillo sin cuidado y su mano vuelve a salir de campo</p>	<p>PRIVILEGIADO 3 (riendo)</p> <p>¡Vas más borracho de lo que esperaba!</p> <p>PRIVILEGIADO 5</p> <p>No no, esta no vale, me habéis distraído.</p> <p>Hagamos otra ronda.</p>	
---	----	---	-------------------------	-------------------	-----------------------	--	---	---	--

5	24	2	PM/P A Grupo	Cámara en mano	Lateral GRUPO		se dispone a volverlo a intentar.		
5	24. 1	3.5	PMC hombr o ensan grenta do	Fijo	$\frac{3}{4}$ Nébulo		El hombre del mono grisáceo permanece impasible.		
5	25	4	PP/P PP Adam	Cámara en mano Traveling	$\frac{3}{4}$ ADAM		Adam queda perplejo ante lo que acaba de contemplar. Se va hacia un lado del jardín		

5	26	5	PM/P A	Fijo	Lateral SEÑORA+ADA M		Se choca con alguien. Delante suyo, una mujer vestida de forma excéntrica pasea con una correa a un chico que va a cuatro patas y que lleva el mismo mono grisáceo. Vemos que ella se fija en él molesta/extrañada Adam sale de plano nervioso, siguiendo con su huída.		
5	27	6	PMC	Fijo	Espaldas/Frontal ADAM		Vemos como se aleja caminando medio hacia atrás para ver si los demás le siguen, efectivamente, mirando		
5	28	7	PA/P MC	Fijo	Frontal SEÑORA		La señora lo mira impasible.		
ESCENA 6									

6	32	1	PM/P MC	Fijo	Frontal ADAM	Piscina	Adam baja a un sitio con piscina, ve el entorno, nosotros no.		
6	33	2	PG	Fijo	$\frac{3}{4}$ piscina		Se ve toda la piscina llena de gente		
6	34	1	PM/P MC	Fijo	Frontal ADAM		Adam se muestra estupefacto por la fiesta.		
6	35	*	PM/P A	Fijo	Lateral GRUPO		Grupo riendo		
6	36	-	PM	Fijo	Picado PAREJA		Pareja besándose apasionadamente en la piscina		

6	37	.	PM	Fijo	Lateral PAREJA		Pareja hablando		
6	38	1	PM/P MC	Fijo	Frontal ADAM		Adam se ve realmente agobiado,		
6	39	*	PM/P A	Fijo	Lateral GRUPO		El grupo le mira extrañado		
6	40	-	PM	Fijo	Picado PAREJA		La pareja también nota su presencia		
6	41	1	PM/P MC	Fijo	Frontal ADAM		Adam, muy nervioso, huye por donde ha llegado.		
6	42					Entrada Jardín	Una vez arriba, de forma despistada se choca con una joven mujer y ambos se sobresaltan. Adam preocupado se disculpa.	[3]	

6	43	3	PM	Fijo	Lateral ADAM y KEIRA	Entrada Jardín	<p>La mujer lo mira con cara de asco y desagrado.</p>	<p>ADAM Disculpeme, no pretendía...</p> <p>KEIRA ¿En que momento han dejado entrar a un idiota como tu en esta fiesta? ¡¿Que no miras por donde caminas?!</p>	
6	44	4	PMC/ PP	Fijo	¾ ADAM			<p>ADAM Disculpeme, de verdad que no era mi intención...</p>	
6	45	5	PMC/ PP	Fijo	¾ KEIRA			<p>KEIRA Pero, ¿qué clase de ropa llevas puesta? ¿Hace cuánto que no te duchas? ¡Apestas! Voy a llamar a seguridad...</p>	

6	46	4	PMC/ PP	Fijo	¾ ADAM			ADAM (al borde del llanto y con cara de preocupación) No por favor, yo solo estaba caminando y...	
---	----	---	------------	------	---------------	--	--	--	--

6	47	3	PM	Fijo	Lateral ADAM y KEIRA		Derek (42 años, alto, de rasgos faciales fríos) sale de la casa y se acerca al grupo.		
							<p>DEREK</p> <p>Pero bueno, si que os sabéis divertir, ¿eh?</p> <p>Porqué mejor nos calmamos un rato, al fin y al cabo es mi fiesta.</p> <p>KEIRA</p> <p>(un tanto asustada)</p> <p>Disculpe, señor, pero este paleto ha...</p> <p>DEREK</p> <p>Yo jamás he invitado a ningún paleto a mi casa. Sería una pena que por un comentario así de impertinente no pudieras gozar de tus</p>		

"ventajas" de
Privilegiada, Keira.

KEIRA
Tiene razón, señor,
disculpe.
(mira de reojo a Adam
molesta)

Keira se va.

DEREK
(examinando a Adam con
la mirada)
Veo que eres nuevo,
¿verdad?

Adam traga saliva.

DEREK
Vamos, sígueme.

Salen de plano

6	48	6	PMC → PC	Tráveling	Altura de los ojos → Contrapicado ¾ ADAM y DEREK		Adam entra en la casa y ve a una pareja liándose en el sofá. Sigue a Derek por la escalera hacia su habitación privada.		
---	----	---	-------------	-----------	---	--	---	--	--

ESCENA 7

7	49	1	Pla sence r			Habitaci ón Derek	Adam barre con la mirada toda la habitación observando el lujo que se desprende en cada detalle. Derek, que va iba delante suyo, se sienta en el sofá y analiza a Adam de pies a cabeza.		
7	50	2	PM - obert	Fijo	Frontal DEREK		DEREK Ciertamente se nota que eres nuevo aquí...		

7	51	3	PM - Tanca t	Fijo	Frontal ADAM			ADAM (visiblemente nervioso) ¿Por qué lo dices?	
---	----	---	--------------------	------	---------------------	--	--	--	--

7	52	2	PM - Obert Quan entra Nébul o pase m a PP o PM tancat (fer enfasi s en la cara de empa nat) Quan surti un pla sence	Fijo	Frontal DEREK			<p>DEREK (señalando con el dedo la vestimenta) Porque necesitas ropa nueva, un poco menos... ¿aburrida quizás?</p> <p>Derek toca una campanita y al instante entra un hombre vestido con el uniforme gris. Derek se dirige a él sin ni siquiera mirarle.</p> <p>El hombre sale de la habitación sin pronunciar palabra.</p> <p>DEREK Tráele ropa adecuada para el evento. Y que sea de su talla.</p>	
---	----	---	---	------	----------------------	--	--	--	--

				r de tota la sala					
7	53	4	PP	Fijo	Frontal ADAM		ADAM Gracias.		

7	54	5	PM Tanca t	Fijo	Frontal DEREK		Derek le mira entre sorprendido y extrañado ante su agradecimiento.	<p>DEREK</p> <p>Seguro que te va a encantar la experiencia y querrás repetir todas las noches. Prefiero no adelantar nada, pero no conozco a nadie que se haya arrepentido de haber venido.</p>	
---	----	---	------------------	------	----------------------	--	---	---	--

7	55	6	PC Sala	Fijo	Lateral ADAM y DEREK		Vuelve a entrar el hombre de uniforme gris con ropa adecuada. Se la entrega a Adam.		
7	56	7	PP Cara <i>Nébul</i> <i>o</i>	Fijo	Frontal NÉBULO 1		Antes de coger la ropa, se fija en los ojos del hombre de gris que están casi exentos de vida.		
7	57	2	PM - Obert	Fijo	Frontal DEREK		DEREK Vístete tranquilo. Espero que la ropa sea de tu gusto.		
7	58	8	PM → PP/P PP	Tráveling	Frontal ADAM	Probador habitación	Adam entra en el probador y se cambia de ropa. Adam sigue cambiándose.	DEREK (con picardía) ¿Cuáles son tus gustos, chico?	

								ADAM	
--	--	--	--	--	--	--	--	------	--

							¿Respecto a qué?	
							DEREK Respecto a todo. Mujeres, hombres, comida, juegos... Lo que prefieras. Aquí todo es posible.	
						Adam apenas ha acabado de vestirse.	ADAM (nervioso) Pues, verá, me pilla un poco de imprevisto pero supongo que si tuviese que elegir... Osea, que en caso de tener que decantarme por una opción pues...	

Llaman a la puerta e
interrumpen su
conversación. Se relaja de
golpe.

Adam sale de plano

DEREK
(un tanto molesto)
¡Adelante!

7	59	9	PC Sala	Fijo	Lateral DEREK	Habitaci ón DEREK	Pensando que no se dirigen a él mira fijamente a Derek.	NÉBULO 1 (con la mirada gacha) Señor, su habitación usual ya está preparada.	
7	60	5	PM Tanca t	Fijo	Frontal DEREK	Habitaci ón DEREK		DEREK (frunciendo el ceño) Vaya, al parecer no eres tan nuevo como creía.	
7	61	10	PP Adam	Fijo	Frontal ADAM	Habitaci ón DEREK	Adam traga saliva.		

7	62	7	PP Cara <i>Nébul</i> o	Fijo	Frontal NÉBULO 2	Habitaci ón DEREK	<p>DEREK</p> <p>Bueno, no te interrumpo más, ve y disfruta de tu noche. Espero que nos volvamos a ver.</p> <p>Adam se despide y acompaña al Nébulo hacia fuera.</p>	
7	63	2	PM - Obert	Fijo	Frontal DEREK	Habitaci ón DEREK	<p>Vemos como Derek se queda en el campo y su cara pensativa.</p>	
ESCENA 8								

8	64	1	PMC	Fijo	Frontal ADAM	Habitaci ón Oak	El Nébulo abre la puerta a Adam. Él mira hacia algo que no vemos. Se gira para mirar la reacción del Nébulo, que se muestra impasible.		
8	65	2	PS Habita ción	Fijo	Frontal Habitación		Una cama de matrimonio precede el lugar y a ambos lados se encuentran dos personas con miradas perdidas; son nébulos. La iluminación tenue de la habitación no le permite ver bien sus caras.		

8	66	1	PMC	Tráveling de seguimiento	Frontal ADAM		<p>Desde la distancia intenta mantener una conversación con ellos.</p> <p>Espera unos segundos pero nadie responde. Camina unos pasos hacia delante.</p> <p>Se detiene al ver que ambos van vestidos con el mismo mono gris que el resto de nébulos. Se acerca con lástima a ellos. Primero aprecia la cara de un chico</p>	<p>ADAM Ho-Hola...</p> <p>ADAM Me habían dicho que esta era mi habitación "usual" pero veo que ya está ocupada, disculpen, ya me voy...</p>	
---	----	---	-----	--------------------------	---------------------	--	---	---	--

joven, Oak (18 años, rubio y atlético)y después la de una mujer morena y alta.
Se acerca al chico joven primero. Este entra a plano.

ADAM

Oh... Sois lo que aquí llaman nébulos...
(compasivo)
¿Hacéis esto por dinero?
¿Desde cuándo se realizan estas fiestas? Pensaba que por las noches no se podía...
(se detiene al ver a la mujer)
Espera, no-no puede ser...

		3	PM	Fijo	¾ LAURA		Vemos a la nébula de pie mirándolo sin expresión.		
		1	PMC	Fijo	Frontal ADAM		Adam se fija en la mujer y se le llenan de lágrimas los ojos. Sale de plano	ADAM ¡ Mamá !	
		4	PM	Fijo	¾ ADAM (escorzo madre)		Se acerca a ella y cae de rodilla y la abraza con fuerza y rabia.	(llorando) Oh Dios eres tú, no me lo puedo creer. Pensábamos... Pensábamos que estabas muerta. Que la niebla te había matado.	

		5	PP	Fijo	$\frac{3}{4}$ OAK		Tanto Oak como su madre permanecen inexpresivos y sin realizar ningún movimiento.	ADAM Mamá, han pasado muchos años, contéstame por favor.	
		3	PP	Fijo	$\frac{3}{4}$ LAURA		Entre sollozos Adam suplica la reacción de su madre	Yo... Necesito respuestas. (rompe a llorar)	
		4	PM	Fijo	$\frac{3}{4}$ ADAM (escorzo madre)			ADAM (grita) ¡Mamá por favor, haz algo!	
		3	PP	Fijo	$\frac{3}{4}$ LAURA		Al oír eso, algo parece activarse en el interior de Laura y se acerca a la cama.		

		4	PM	Fijo	¾ ADAM (escorzo madre)		Adam sonríe entre lágrimas al ver que su madre por fin reacciona.	ADAM Mamá... Menos mal, pensaba que...	
		6	PM	Fijo	Frontal LAURA		De golpe, la expresión de ADAM cambia.	ADAM (gritando) Pero... ¡¿Qué estás haciendo?!	
		4	PM	Fijo	¾ ADAM (escorzo madre)			ADAM (desesperado) Joder, ¡te estoy diciendo que pares!	

		6	PM	Fijo	Frontal LAURA		<p>Laura se detiene automáticamente. Adam se acerca a ella desesperado y la sacude para buscar algún tipo de reacción. Sus ojos están sin vida. Adam la abraza.</p>		
		7					<p>ADAM</p> <p>Tus ojos... También están vacíos... Mamá, qué te han hecho... ¿Qué te han hecho?!</p>		

8	8	PM	Fijo	Lateral ADAM Y OAK			<p>OAK (cabreado) ¡¿Se puede saber qué haces?! Si sigues montando este espectáculo nos van a descubrir a todos.</p> <p>Oak analiza minuciosamente a Adam.</p> <p>OAK (amenazador) No eres el contacto de siempre y Ulyses no me ha comunicado nada. Él siempre llega a la misma hora, así que tienes 10 segundos para explicarme quién eres y cómo has conseguido entrar aquí.</p> <p>ADAM (confuso) Yo no... No sé de qué me estás hablando.</p> <p>Oak le agarra del cuello y lo estampa contra la pared.</p> <p>OAK No soy conocido por mi paciencia, así que más te vale ir haciendo memoria.</p> <p>ADAM</p>	
					398			

8		9	PS	Fijo	Lateral LAURA		Vemos a Laura sentada en la cama mirando a la nada.	"eso" ya no es tu madre.	

8				2 PLAN S DE TRAN SICIÓ .			Ambos, intentan moverse agilmente entre los asistentes de la fiesta y pasar desapercibidos para llegar a la puerta en menos de 5 minutos. Justo cuando están cruzando el umbral se escucha como la reunión acaba y ambos deciden empezar a correr por la calle para huir a tiempo. Finalmente llegan a una puerta de una alcantarilla y se adentran, huyendo de los peligrosos Privilegiados.		
---	--	--	--	---	--	--	---	--	--

ESCENA 9

9	1	1	PMC	Traveling (plano seq.)	Espaldas ADAM y OAK	Sala máquin as	Oak para en un lugar recóndito. Adam mira a los lados observando al detalle y buscando el motivo de la parada. Oak examina el entorno buscando algo de forma silenciosa. Nuestro protagonista mira hacia Oak molesto y empiezan a discutir.		
							ADAM (Molesto) ¿Desde cuándo existís? OAK Hace tiempo ADAM (Insistiendo más) ¿Y por qué nadie sabe nada? OAK		

(Molesto/enfadado por sus repetidas preguntas)
Es demasiado peligroso.

ADAM
¿No es más peligroso dejar a toda la gente sin saber esto?

OAK
(Muy impaciente)
Adam, cuando entremos allí te lo explicarán todo.

ADAM
¿Quiénes son todos?; Cuántos son todos?

OAK
Ahora lo verás.

CORTE A NEGRO

ADAM

¿Qué cojones quiere
decir eso? Necesito
respuestas

OAK

Y te las daremos,
¡¿Vale?!

ADAM

¿Y cómo sé que no eres
otro más de la fiesta?

OAK

(Perdiendo los
papeles)

¡NO PUEDES SABERLO!
¿ENTENDIDO? Tienes que
confiar en mí. (Adam
se lo queda mirando).

Basta ya de tus
malditas preguntitas.

Cuando lleguemos verás

como todo lo que te he
contado es cierto.

(pausa)

¿VIENES?

ANEXO 3: DOCUMENTOS DE DIRECCIÓN DE ARTE

En este apartado se pueden encontrar todos los documentos realizados durante la producción por el departamento de arte que han ayudado a la realización de *Nébulo*.

BOCETOS DE VESTUARIO

Uno de los maquilladores crea bocetos de algunos de los personajes y sus *looks* durante el rodaje.



Figura 1: Adam. Elaboración propia.



Figura 2: Derek. Elaboración propia.



Figura 3: Figurante. Elaboración propia.

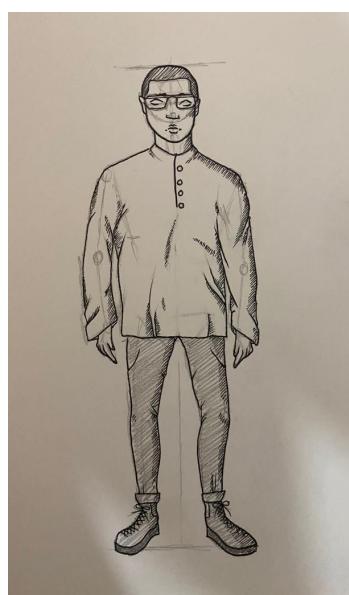


Figura 4: Nébulo. Elaboración propia.

