



# TE QUIERO

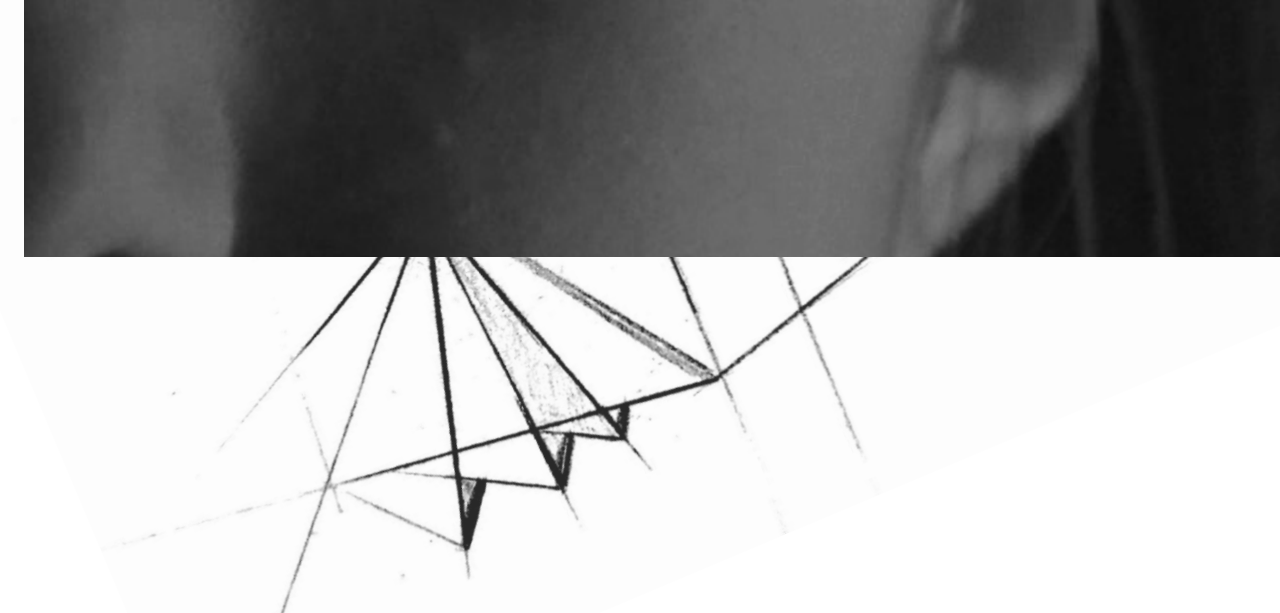
Autor

Silvia Jiménez Pumar

Dirección

Estibaliz Alonso Ruíz de Erenchun

4º Comunicación Audiovisual



# Í N D I C E

SINOPSIS Y LOGLINE (1)

1. INTRODUCCIÓN (5)

2. MEMORIA EXPLICATIVA (7)  
INTERÉS Y CONTEXTO DE LA OBRA  
OBJETIVOS (9)  
JUSTIFICACIÓN (10)

2.1 ORIGEN DE LA IDEA (13)

3. REFERENCIAS (16)  
LITERARIAS  
AUDIOVISUALES  
ESTÉTICAS  
Visuales  
Sonoras

4. DIRECCIÓN ARTÍSTICA (23)

5. LOCALIZACIONES (24)

6. PERSONAJES (28)

7. VESTUARIO (31)

8. CRONOGRAMA DE TRABAJO (34)  
DIFICULTADES  
REFLEXIÓN FINAL

BIBLIOGRAFÍA (40)

ANEXOS (41)

eman ta zabal zazu

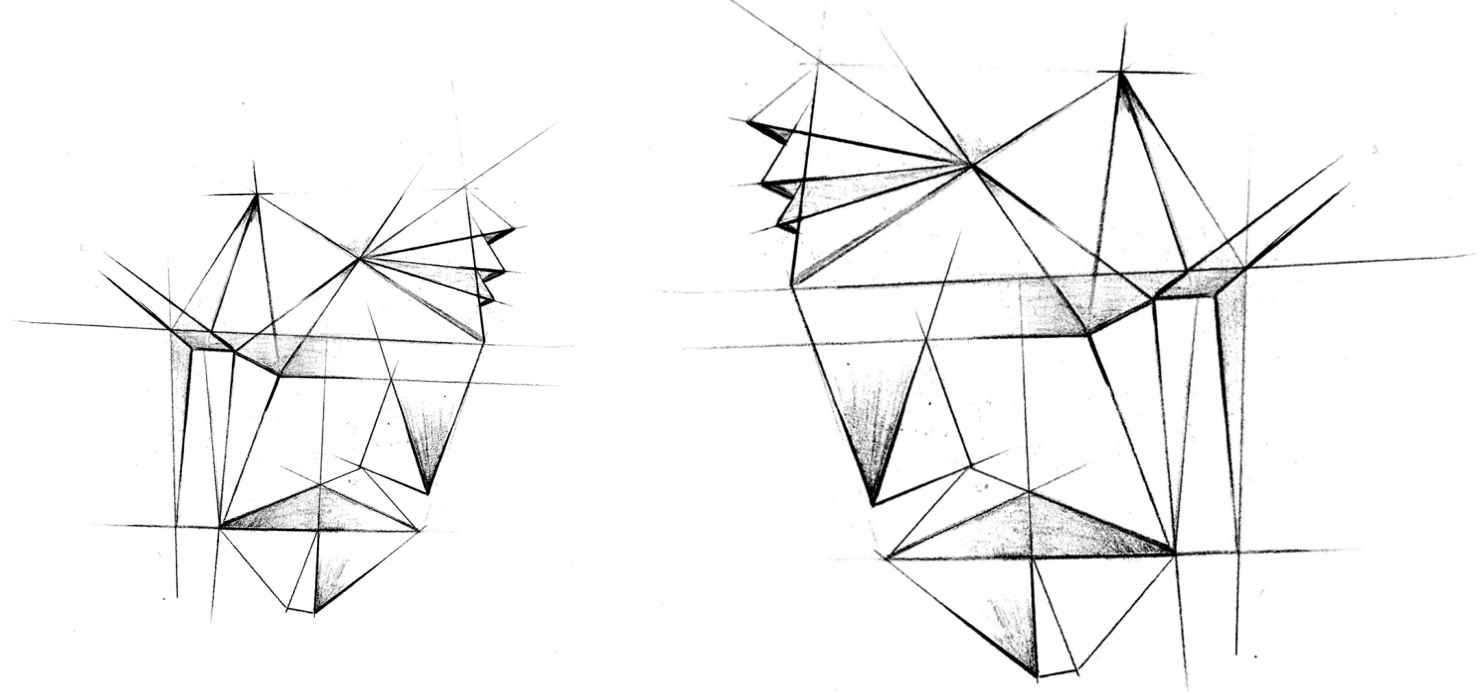


Universidad del País Vasco Euskal Herriko Unibertsitatea





*Silvia J. Pumar*



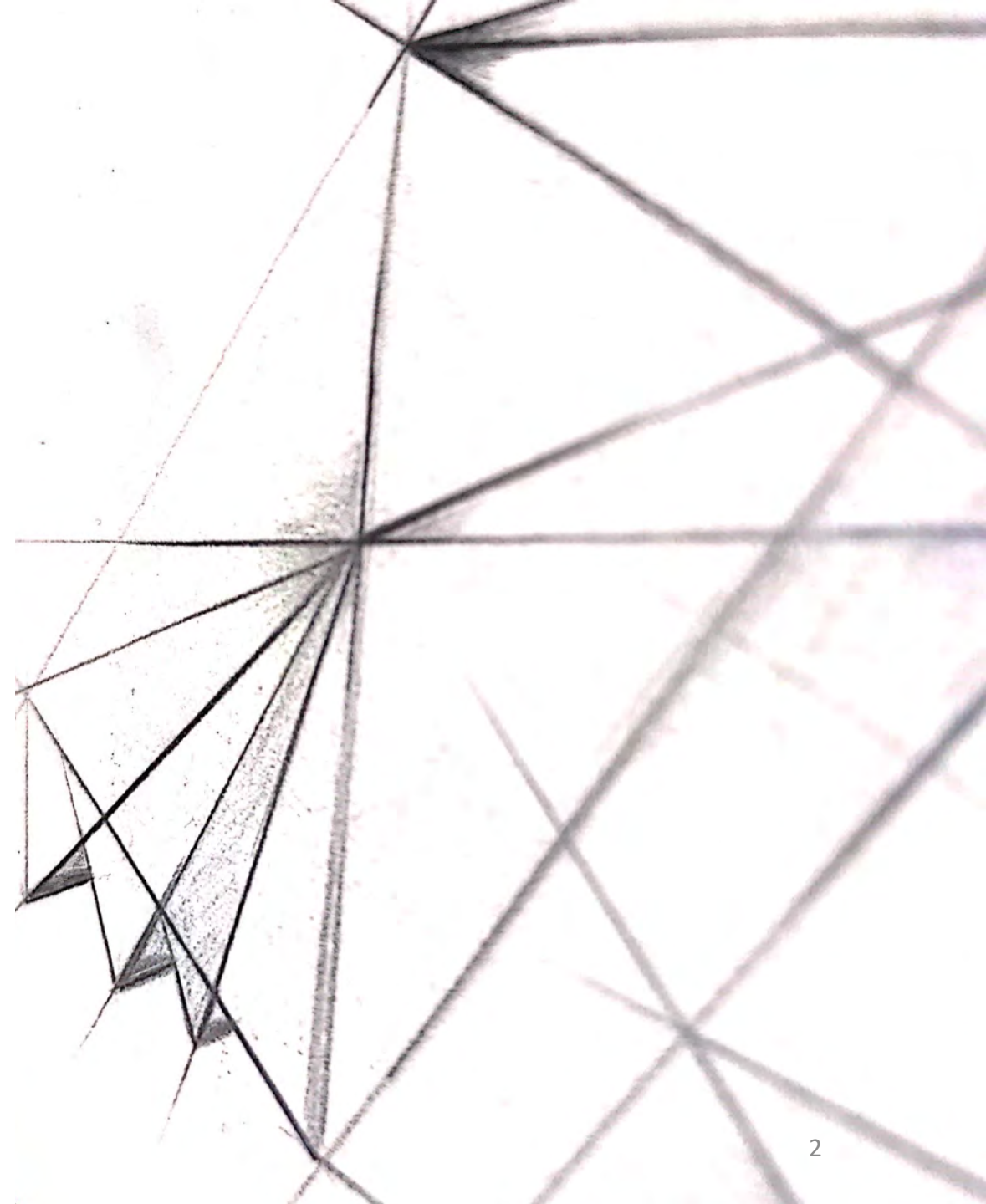
## S I N ~~0~~ P S I S

Marta, una mujer afectada por la pérdida de su única hija, decide adquirir un robot, Cora, para suplir el vacío que ha dejado su muerte. La madre ejerce sobre ella una presión desmedida al no dejarla salir, ya que Cora está controlada por un sistema de seguridad inteligente con el cual si sobrepasa los límites de la casa donde viven, se desconectará y morirá. Además, Marta la sobreprotege en exceso, a lo cual Cora reacciona cada vez peor a medida que crece, siendo su objetivo principal poder salir de la casa y relacionarse con otras personas. Lo que CORA no sabe, es que es un robot y que, por tanto, nunca podrá tener lo que tanto anhela, libertad.



## L ~~0~~ G L I N E

Una hija que anhela libertad, una madre que no supera una pérdida, una reflexión sobre la inmediatez de los avances tecnológicos y sus consecuencias.

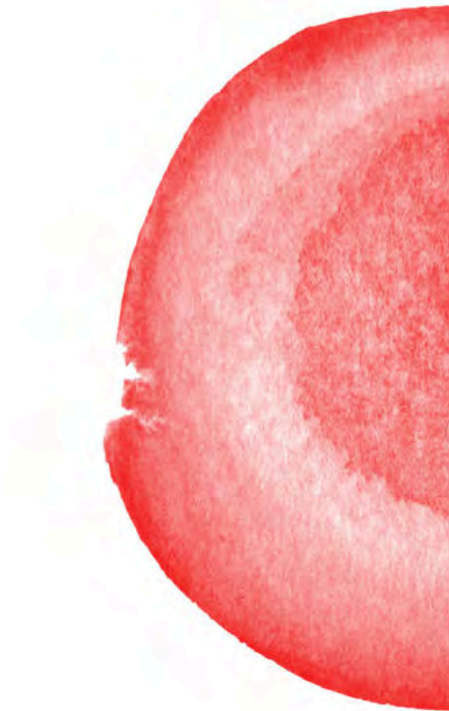




LINK DEL CORTOMETRAJE

<https://vimeo.com/288519515>

Contraseña: 12131415







# 1 INTRODUCCIÓN

Como estudiante de último curso de Comunicación Audiovisual siempre he pensado que aparte de contar historias, reside en todos los que pertenecemos a este mundo profesional, un compromiso con la sociedad y el mundo. Tenemos en nuestras manos una herramienta que puede fomentar el cambio, puede lanzar un mensaje o provocar una reflexión. También es innegable, que en cada proyecto que se realiza se plasman las inquietudes que el mismo autor tiene. Es por ello, que la temática de este cortometraje es la que es, proviene de lo más profundo de mi, de un sector que me fascina e inquieta, pero, sobre todo, me preocupa, por las consecuencias que puede llegar a tener.

El avance tecnológico y en paralelo, la decadencia humana.

He querido cerrar los cuatro años del grado con algo que realmente me hiciera ilusión hacer y que, además, hubiera estado rondando mi cabeza durante un tiempo. Si bien es verdad que no ha resultado fácil, ya que el argumento del cortometraje es una mirada al futuro, y como futuro hipotético que es, es incierto, tenía bien claro que quería tratar este tema.

En este proyecto han participado doce personas, sin las cuales no hubiera sido posible y que me han ayudado en el proceso de producción y en el rodaje. Las competencias que he desarrollado en este cortometraje son, principalmente dirección, producción, guion y montaje. Si bien es verdad que delegué ciertas materias al grupo que reuní para este proyecto, he participado en mayor o menor medida en todos los procesos de la creación del cortometraje.

Este trabajo de fin de grado pretende cerrar un ciclo y abrir otro y me siento afortunada de poder terminar de esta manera, realizando una pieza audiovisual, que es lo que realmente me gusta.





## LAS TRES LEYES DE LA ROBÓTICA <sup>1</sup>

**1** “Un robot no debe dañar a un ser humano o, por su inacción, dejar que un ser humano sufra daño”

**2** “Un robot debe obedecer las órdenes que le son dadas por un ser humano, excepto cuando estas órdenes están en oposición con la primera Ley”

**3** “Un robot debe proteger su propia existencia, hasta donde esta protección no esté en conflicto con la primera o segunda ley”

Manual de Robótica  
1 edición, año 2058

<sup>1</sup>(Yo, robot, Asimov, 1975)



## 2 MEMORIA EXPLICATIVA

### INTERÉS Y CONTEXTO DE LA OBRA

El origen de la obra viene de preguntarme hacia donde nos está conduciendo tanto avance tecnológico. Nos está tocando vivir la era de la inteligencia artificial, cuando aún no somos capaces ni de entender nuestra propia mente. Vamos más rápido de lo que nuestras mentes pueden procesar, y pese a que muchos avances nos han facilitado la vida, llegará un momento en el que no sabremos como interactuar con todo lo que se cree.

Los avances tecnológicos van más rápido de lo que nosotros, como seres humanos somos capaces de asimilar. Solo hace falta mirar a nuestro alrededor para darse cuenta de lo que hemos cambiado en diez años. Se hacen avances en robótica todos los días y aunque aún queda mucho para llegar a ver situaciones como las que se plantean en la serie británica *Black Mirror*, que le pregunten al primer robot del mundo en tener ciudadanía, Sophia, si la creación de seres inteligentes con aspecto humano no es algo que cada vez está más cerca.

Es por ello que resulta una temática actual y de futuro, llena de incertidumbres y dilemas morales que me apetecía tratar.

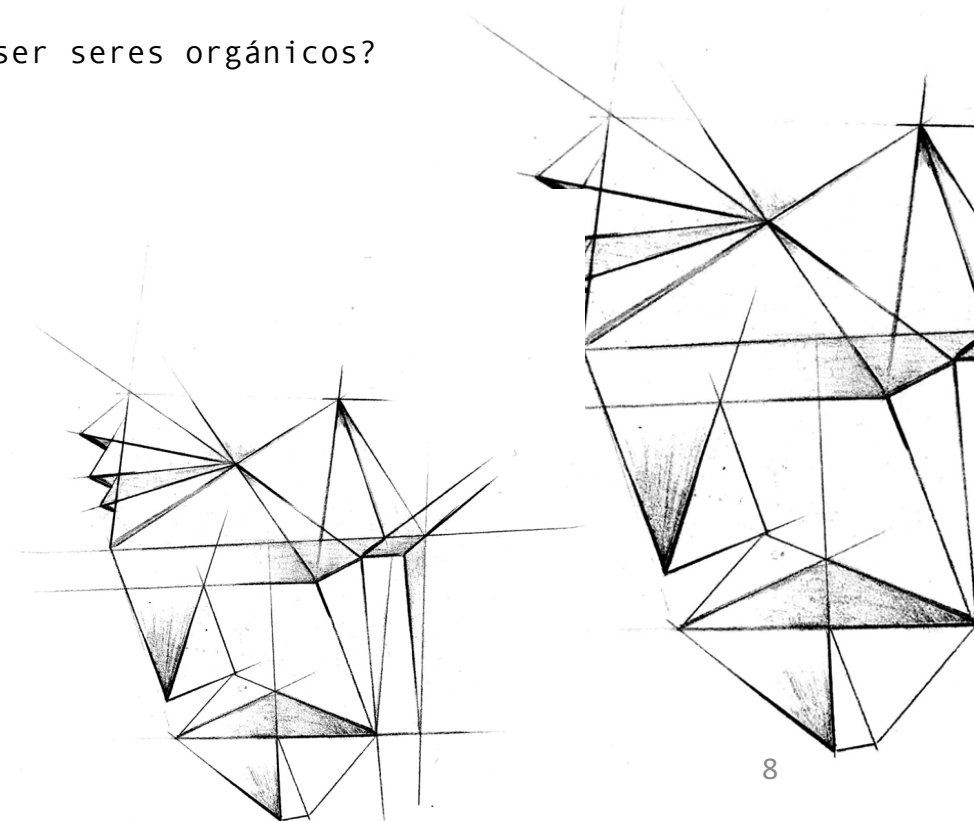
¿Qué pasaría si pudiéramos crear robots que fueran idénticos a los humanos, capaces de pensar, razonar, sentir y decidir?

Seguramente utilizaríamos esas creaciones en nuestro propio beneficio. Esta idea es la que intento plasmar en el cortometraje, unida a la incapacidad que tenemos los seres humanos de sobreponernos a un trauma, cometiendo errores que sobrepasan el límite ético. El hecho de poder sustituir a un ser querido fallecido por otro artificial y suplir así las carencias que uno mismo tiene, lo englobo yo dentro de lo que me parece que es la decadencia humana. Tan avanzados científicamente pero tan débiles emocionalmente. Este ser inteligente pero no orgánico se convertiría en una herramienta, y en consecuencia se le trataría como tal.

La posesión y el control también son temas que se tratan en el cortometraje, siempre en relación con la inteligencia artificial. Me resulta interesante reflexionar sobre el comportamiento humano en situaciones extremas, cómo somos capaces de vernos haciendo cosas que nunca imaginábamos para evitar el dolor por ejemplo, como es el caso de una de las protagonistas del cortometraje.

La hipotética situación que planteo en el cortometraje quiere echar una mirada al futuro y hacer reflexionar sobre como serían nuestras relaciones con seres no humanos, pero inteligentes, y profundizar un poco en el comportamiento humano mismo.

¿Y si tuvieran **conciencia**, serian humanos pese a no ser seres orgánicos?



## OBJETIVOS

Mi objetivo ha sido plasmar el hecho de que la creación de seres artificiales dotados de inteligencia, idénticos al ser humano, solo tendría una aplicación, satisfacer nuestras necesidades y carencias. Esto generaría un conflicto entre lo que los humanos necesitan y lo que los seres artificiales necesitan, sobre todo, si los robots están dotados de una inteligencia similar a la de los humanos. Tendrían necesidades "humanas" y carencias y deseos "humanos", generándose un conflicto ético y moral. El concepto de libertad estaría presente en ambos, y por tanto, el robot exigiría esa libertad, aunque estuviera programado para servir al humano.

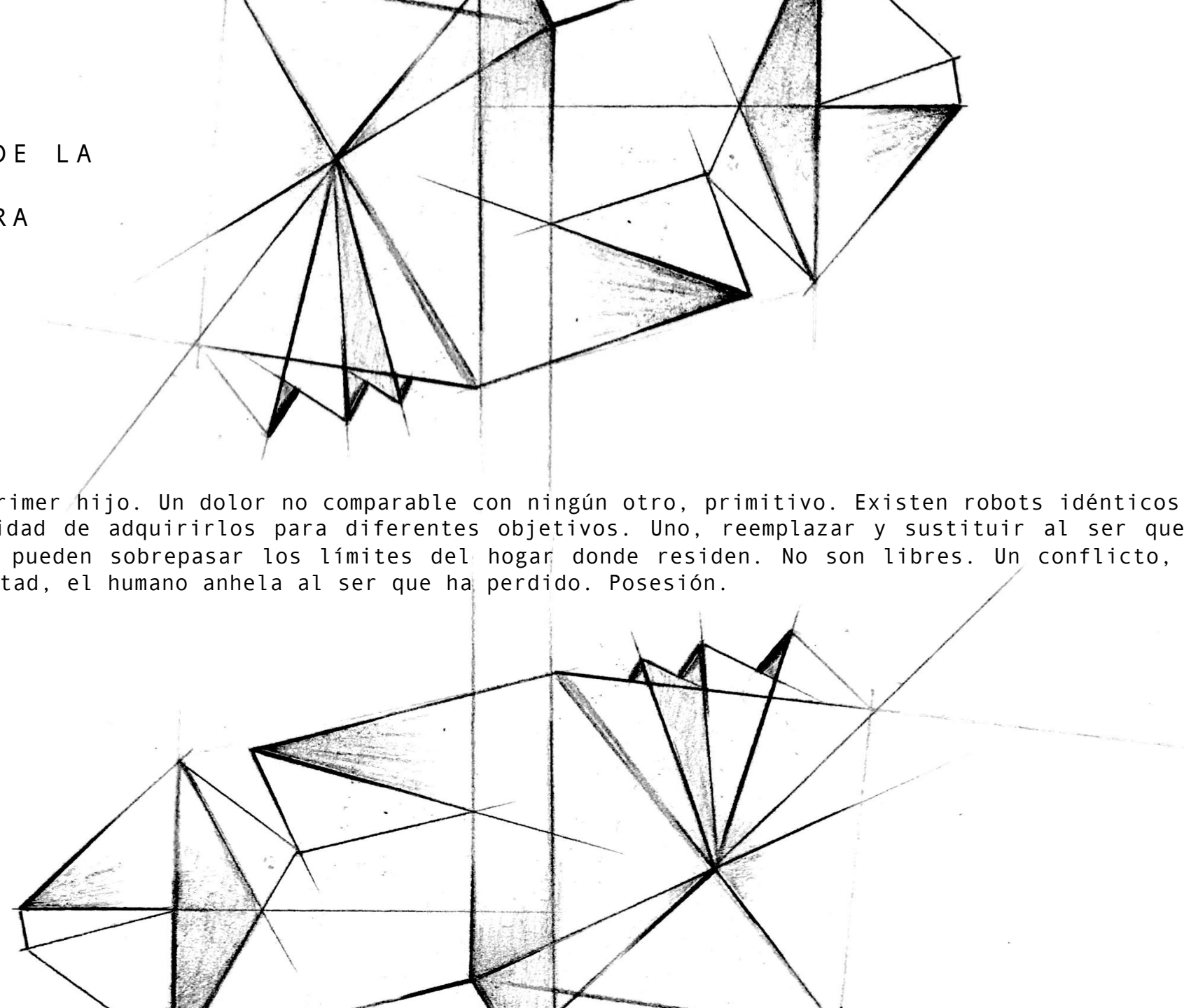
También he querido dibujar un perfil humano en decadencia, incapaz de superar las dificultades y obstinado en satisfacer sus necesidades, sea cual sea el precio. La posibilidad de sustituir a una persona por otra, idéntica, pero artificial, plantea una pregunta:

¿Eliminaría esta sustitución realmente el dolor de la pérdida? ¿o solo sería un remedio temporal?

¿Dónde quedaría el duelo?



Resumiendo, el objetivo principal de este trabajo es plantear varias reflexiones: por un lado, la posibilidad de crear un ser consciente de su existencia - el propio robot - pero sometido a las necesidades de su creador - el ser humano - que a la larga generarían tensiones y luchas entre ambos. Por otro lado, el ser artificial al poseer consciencia nos plantearía la posibilidad de que en algún momento desarrollase la necesidad de reivindicar sus deseos y, en consecuencia, su libertad. A todo esto, se le sumaría la eterna pregunta de cuán ético resulta la creación de tales seres para satisfacer necesidades y situaciones que son inherentes a la existencia del ser humano, como en este caso concreto, de un reemplazo a una pérdida y el enfrentamiento a la muerte. Es en esta última idea donde reside la reflexión hacia el propio ser humano.



LO HE CONTADO DE LA  
SIGUIENTE MANERA

Una madre que pierde a su primer hijo. Un dolor no comparable con ningún otro, primitivo. Existen robots idénticos a los humanos, poseen consciencia. Posibilidad de adquirirlos para diferentes objetivos. Uno, reemplazar y sustituir al ser querido que se ha perdido. Una limitación, no pueden sobrepasar los límites del hogar donde residen. No son libres. Un conflicto, el robot desea deseos humanos, anhela libertad, el humano anhela al ser que ha perdido. Posesión.

¿Y POR QUÉ DE ESTA MANERA?

He decidido plasmarlo de esta manera porque creo que el sufrimiento de perder a un hijo debe de ser el dolor más intenso que se puede llegar a sentir. Es una situación extrema que lleva a tomar decisiones extremas. Una situación donde el ser humano se vuelve realmente vulnerable y débil, y para lo cual la naturaleza no parece habernos dotado de herramientas para poder superar. Es un momento en el que uno es capaz de tomar decisiones sin pensar en las consecuencias. Una fuerza mayor. Algo totalmente natural y lícito, pero ley de vida, nacemos y morimos.

El ser humano necesita un periodo de duelo que, si no se respeta, acaba volviéndose contra nosotros, además de manera directamente proporcional, cuanto más se niega una pérdida, más dolorosa se vuelve con el tiempo.

Pero si existe la posibilidad de no sufrir ese duelo, de eliminar el dolor y sustituir a la persona que hemos perdido por otra idéntica, con la misma voz, la misma cara o los mismos gestos ¿cuántos de nosotros no accederíamos? Seguramente casi todos diríamos que sí.

Es por ello, que ese momento de debilidad es tan importante para la historia, porque Marta antepone su necesidad a la de Cora, que siente y piensa igual que los seres humanos. La protagonista controla cada paso que da su adquisición. Es también una historia de posesión y de control, aunque el miedo a perderla, sea la justificación interior de la madre.

Unido a este comportamiento humano se encuentra la reflexión hacia el uso que daríamos a los seres artificiales, si los creamos, seguramente será para cumplir una función. El dilema moral es evidente, si creamos inteligencia y consciencia, no podemos permitir que a esos seres se les traten como simples herramientas.



## 2.1 ORIGEN DE LA IDEA

Desde pequeña crecí con dos grandes pasiones, el cine y la música. Si algo se me quedó grabado en la memoria son las dos películas que mi padre vio no habiendo nacido yo aún, pero que no tardó en mostrarme, *La Naranja Mecánica* (1971) y *Blade Runner* (1982). Como no podía ser de otra forma, las vi siendo muy joven y han pasado a ser parte de mi colección de películas de culto.

Además, en las estanterías de mi casa podía encontrar libros como *La guerra de los mundos* (H.G. Wells), *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (Philip K. Dick), *Dune* (Frank Herbert), *Fundación y Yo, Robot* (Isaac Asimov), así como algunos otros que después de leer me dejaron asombrada. Todos estos autores hablaban de las consecuencias que los avances tecnológicos (desde su visión de la época) podían acarrear al mundo, pero también de seres humanoides que venían de otros planetas. Fueron visionarios.

Por lo cual, el origen de la idea viene muy influenciado por lo que leía y veía de joven y por una profunda curiosidad actual hacia el progreso tecnológico, así como por cuestionarme hasta donde seremos capaces de llegar. El tema de este proyecto es una unión entre mi predilección por la ciencia ficción y una influencia directa del desarrollo que en los últimos años se está dando y del que nadie puede mantenerse al margen. Es el futuro y como interactuaremos con el progreso lo que más dilemas y preguntas me suscita, hacia donde nos llevan esos avances y que cambios y consecuencias tendrán.

Otro de los temas a tratar es, qué papel tendremos nosotros en ese progreso, como seremos ante ello, como actuaremos, en que nos facilitará la vida o en que nos la complicará más, como usaremos ese desarrollo, de manera positiva o negativa... Tengo una visión dividida del ser humano, creo que no somos malos por naturaleza, pero para subsistir seríamos capaces de hacer cualquier cosa.



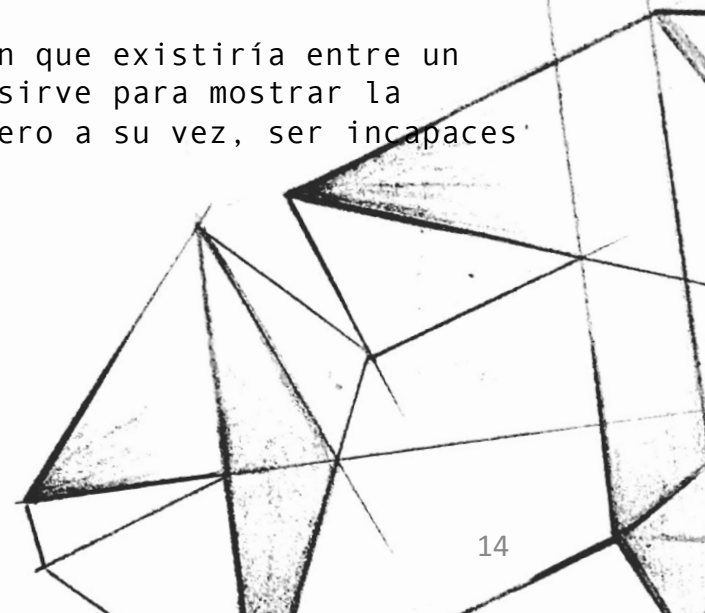
Es en este último punto donde viene la reflexión que quiero hacer en referencia al ser humano: ¿si tuviéramos la posibilidad de sustituir a una persona que ha fallecido por otra idéntica, pero artificial, con sentimientos y consciencia, y retenerla a nuestro lado para no padecer el dolor de la perdida, seríamos capaces de hacerlo? Mi respuesta es, afirmativa. Es a esto a lo que yo llamo, decadencia humana.

Seres capaces de crear inteligencia artificial para “facilitar” la vida del propio creador, para que las emociones básicas y primitivas sean reemplazadas o enmascaradas y que nuestra vida sea un mar de felicidad, donde no quepa el duelo ni el dolor.

Cómo afectan estos avances al ser humano, la creación de seres con inteligencia artificial y las aplicaciones que tendrán, los dilemas morales y éticos que suscitarán, el límite entre lo artificial y lo natural, la debilidad y decadencia humana, más centrada en satisfacer sus necesidades que en mejorar como especie, serán algunos de los temas que se tratarán en este proyecto.

Además, se trata el tema de la posesión y la sobreprotección, hasta qué punto podemos retener a alguien a nuestro lado, privándole de libertad, simplemente por ser incapaces de enfrentarnos a la realidad.

Desde un caso concreto en un hoy futuro, he querido hacer una reflexión sobre la relación que existiría entre un humano y un ser artificial dotado de inteligencia. Por otro lado, este caso concreto me sirve para mostrar la decadencia humana, que es capaz de crear seres tan avanzados para su propio beneficio, pero a su vez, ser incapaces de tomar el control de sus vidas.







### 3

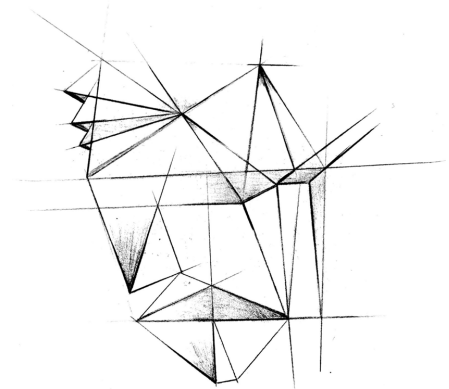
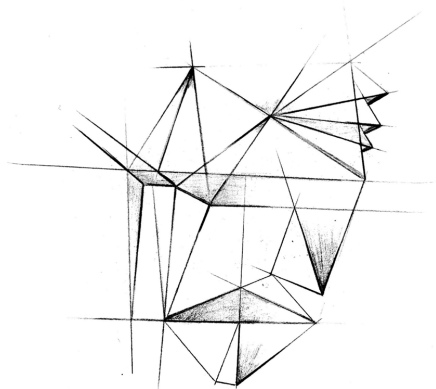
## REFERENCIAS LITERARIAS

### ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?

(Philipp K. Dick, 1968)

Referencia temática. En esta obra de ciencia ficción se tratan el impreciso límite entre lo artificial y lo natural, la decadencia del ser humano y de la sociedad, que bien puede ser una de las protagonistas del cortometraje, Marta.

Se plantea la idea que de existir androides con inteligencia artificial se utilizarían como herramientas para los seres humanos, y nunca serían considerados ciudadanos normales. Como para Marta es una herramienta, que controla y no deja libre.



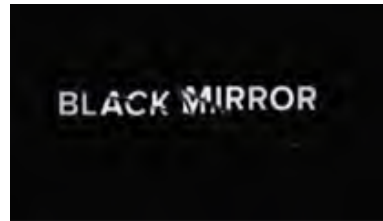
### Yo, Robot (Isaac Asimov, 1950)

Referencia temática directa. *Yo, robot* es una colección de relatos en los que plantean paradojas y ejercicios intelectuales que tienen como objetivo indagar la situación del hombre actual en el universo tecnológico.

En el cortometraje se indaga sobre estas cuestiones también.

He querido usar las tres leyes de la robótica que formula Asimov ya que de una forma u otra representan el uso que el ser humano hace de los seres artificiales, siempre subordinados a los deseos de los creadores y de los dueños, o de quienes los adquieren. Son un ejemplo claro de que pese a ser casi humanos, existen y viven por y para el hombre, como el caso de Cora.

## AUDIOVISUALES



La primera referencia audiovisual que me gustaría mencionar y que ha influenciado mucho en mi para este proyecto es *Black Mirror*. Se trata de una serie británica cuyos capítulos no tienen continuidad entre sí, pero exploran un futuro próximo donde las innovaciones tecnológicas del ser humano chocan con el mismo ser humano.

Cabe mencionar algunos ~~os~~ capítulos en especial:

### Ahora mismo vuelvo T2 Ep.1

Referencia temática directa. Tras perder a su novio contacta con una empresa que conecta a los vivos con los muertos, a través de réplicas exactas de las personas fallecidas. Se trata el tema de la pérdida, así como de la sustitución y la no superación de un trauma. No tiene grandes despliegues técnicos. La historia es la máxima protagonista.

### Blanca Navidad Ep. Especial navidad

Más cerca de las referencias estéticas que temáticas. Decoración minimalista, moderna, futurista. Me dio ideas para crear los aparatos tecnológicos que he necesitado para el cortometraje. Estética futurista, que evoque progreso.



### Arkangel T4 Ep.2

Referencia temática directa. Obsesión de una madre por controlar a su hija. Relación madre - hija insana, al igual que en mi cortometraje.



## EX - MACHINA (Alex Garland, 2014)



Esta película es una referencia directa para mi proyecto, es una de las películas en las que más me he inspirado y basado para el cortometraje. Su temática directamente relacionada con mi guion. Es una historia que reivindica el derecho del androide a la libertad, a no ser tratado como un objeto de estudio, y la capacidad de este a desarrollar conciencia. En mi guion, se plantea algo parecido: hasta qué punto tenemos derecho a crear seres artificiales para suplir necesidades humanas como la pérdida de un ser querido.

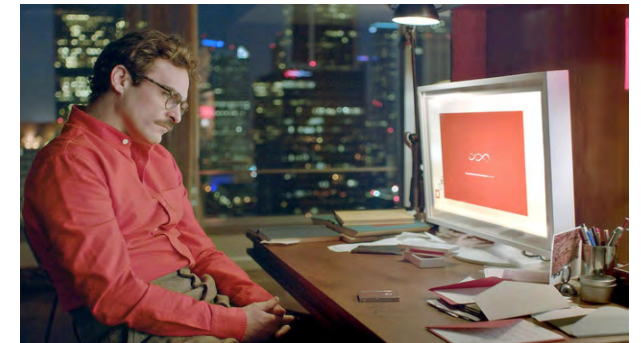
Referencia temática. Se plantea la imposibilidad de relacionarse con otros humanos, la soledad y las consecuencias que las nuevas tecnologías pueden acarrear en un futuro cercano. Reflexión sobre ser humano (buscar mejor expresión).

## ZOE (Drake Doremus, 2018)



Referencia temática directa donde se analizan las relaciones humanas y donde los seres artificiales aspiran a ser las almas gemelas de las personas de carne y hueso. Se plantea que los robots pueden sentir igual que los humanos, pero estos son incapaces de dar por válidos esos sentimientos ya que provienen de un ser artificial.

## HER (Spike Jonze, 2013)



## INTELIGENCIA ARTIFICIAL (Steven Spielberg, 2001)

Referencia temática. La eterna pregunta, ¿qué pasa si un robot puede sentir y tener los mismos deseos que un ser humano de carne y hueso? Si anhela la libertad, si siente igual que nosotros, pero está fabricado simplemente para estar a nuestro servicio y por tanto carece de libertad.

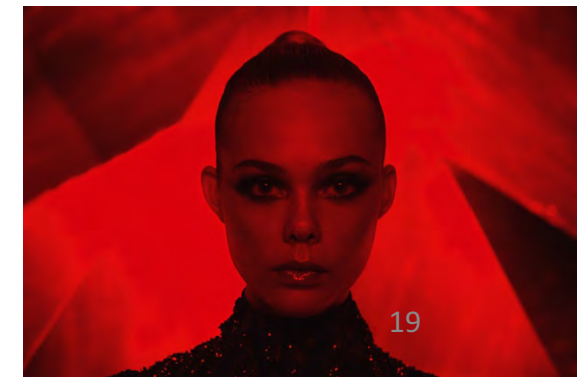
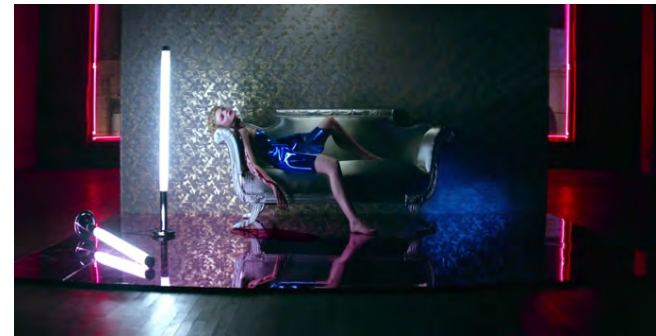


## BLADE RUNNER, 2049 (Denis Villeneuve, 2017) BLADE RUNNER (Ridley Scott, 1987)

Referencia temática. Primera película y versión moderna de un clásico de la literatura de ciencia ficción (¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?, Philipp K. Dick, 1968) donde se plantea el dilema del derecho a la libertad de los seres artificiales.

## THE NEON DEMON (Nicholas Winding Refn, 2016)

Una referencia exclusivamente visual por el magnífico tratamiento de la iluminación. Mucho contraste y colores intensos, que he intentado utilizar en ciertas partes del cortometraje



## EL SACRIFICIO DE UN CIERVO SAGRADO (Yorgos Lanthimos, 2017)



Referencia estética, temática y técnicamente interesante para mi proyecto. Por un lado, la situación angustiante que se vive en torno a la familia protagonista es una referencia para crear el ambiente de mis protagonistas, madre e hija. Por otro lado, el planteamiento de ciertas situaciones poco creíbles o más bien surrealistas, dan al film una extrañeza con la que a mí también me gustaría jugar. Para ello, normalizaré ciertas acciones, que para el espectador resultarán extrañas, pero que los personajes harán con total normalidad, esto en busca del componente surrealista. Por ejemplo, que Marta dé de comer a Cora cuando ésta ya tiene edad suficiente para comer por sí sola.

## CANINO (Yorgos Lanthimos, 2009)



Referencia en cuanto a la interacción y relación entre los personajes. Padres que aíslan a sus hijos y les educan de la manera que ellos creen conveniente para mantenerlos fuera del mundo real; situaciones surrealistas normalizadas.

## STOKER (Park Chan-wook, 2013)

Referencia que tiene que ver con la relación que las dos protagonistas tienen, madre e hija; una relación obsesiva, no natural, llena de mentiras y misterios, al igual que las protagonistas de mi cortometraje.



## ESTÉTICAS —VISUALES

La llegada (Denis Villeneuve, 2016)  
Ex - Machina (Alex Garland, 2015)  
Black Mirror (Charlie Brooker, 2014)

Todas estas referencias tienen una cosa en común, el tratamiento que se le da a los espacios. Son espacios amplios, asépticos y muy simétricos. Poca presencia de decoración. Poco ostentosa y tiende a colores neutros, blancos y grises, que evocan a un futuro donde los avances tecnológicos son parte esencial de la vida. Al visualizar cualquiera de ellas, nos traslada a un tiempo futuro.



**El sacrificio de un  
ciervo sagrado**  
(Yorgos Lanthimos, 2017)

El caso particular de la película del sacrificio es que plantea una situación surrealista en espacios a simple vista normales, con decoraciones lógicas para una familia con hijos. Esto es así para que se produzca un choque entre los hechos extraños que acontecen a lo largo de la película con la vida aparentemente normal de una familia. El uso de los espacios es muy importante, pasillos simétricos, planos cenitales, dejando a los personajes en una esquina del encuadre para provocar sensación de inmensidad y soledad. El uso del zoom in y de los travellings es constante, recursos que he querido usar en mi proyecto.





DARK (Baran Bo Odar, 2017)

La Llegada (Denis Villeneuve, 2016)

Blade Runner, 2049 (Denis Villeneuve, 2018)

El sacrificio de un ciervo sagrado (Yorgos Lanthimos, 2017)

Estas cuatro referencias sonoras son importantes para mi proyecto ya que sus sonidos y bandas sonoras acompañan y engrandecen el argumento, favoreciendo la creación de un ambiente angustioso, melancólico y denso. Los efectos de sonido son graves y a veces estridentes, pero a la vez muy ambientales. Pese a que en algunas escenas de estas películas, la iluminación es muy clara, me gustaba la idea de contrastar sonidos oscuros con planos muy abiertos y luminosos, para jugar con esa contradicción.

## 4 DIRECCIÓN ARTÍSTICA

La dirección artística estuvo a cargo de Ager Mendieta y Ana González.

Pese a que mi intención era conseguir una decoración sencilla y la casa poseía estas cualidades, el despacho y la habitación de Cora necesitaban una serie de elementos que hubo que traer del exterior.

En el despacho hubo que modificar el orden de los muebles, así como poner una mesa de escritorio.

En la habitación de Cora se colocaron luces en el cabecero, y elementos decorativos afines a la edad de la protagonista (13 años).

Ciertos elementos antiguos presentes en la casa, y que hicieron que me decantara por esta casa en concreto, facilitaron la tarea de la dirección de arte. Estos elementos desvían la atención, no nos posicionan en un futuro tecnológico si no que aparentan normalidad.

El predominio de color en la casa ha sido de tendencia a cálidos: naranja, color crema, rojo, madera. Por otro lado, la casa también tiraba a neutros, blanco, detalle que aportaba mucha luminosidad. Algunas zonas eran mas frías, como la cocina y el baño, pero se complementaba con detalles en madera, que compensaba esa frialdad.





# 5

## LOCALIZACIONES

### INTERIOR

#### PISO C/ SAN FRANCISCO (BILBAO)

Uno de los personajes principales, Marta, no permite a su hija (el androide) salir de casa, por lo cual el aislamiento es total, supliendo esa carencia con las gafas de realidad virtual (VR) que trasladan a la niña en un momento de la historia al exterior, aunque realmente nunca llega a salir. La mayor parte del tiempo ambos personajes interactúan en una casa. Ésta, se encuentra en la calle San Francisco de Bilbao y fue alquilada mediante la aplicación Airbnb.

Los espacios en la casa eran diáfanos y la casa tenía mucha luminosidad, dos condiciones imprescindibles para la elección de la localización. Si una persona quiere tener control total sobre otra, lo normal es que elija un hogar con pocas paredes, donde casi todo queda a la vista. Por otro lado, las paredes blancas y la luminosidad hacen aparentar que en esa casa no pasa nada raro; luminosidad que aporta transparencia frente a oscuridad, que evoca a misterio.

La decoración poco recargada, así como el orden de ciertas zonas (sobre todo las zonas utilizadas por la madre, cocina y despacho) son detalles para nutrir la personalidad obsesiva y enferma de la madre.

El cortometraje se desarrolla en dos únicas localizaciones, una exterior y otra interior.

### EXTERIOR

#### PARQUE ETXEBARRIA (BILBAO)

El exterior en el que brevemente se desarrolla el corto es un parque, el Parque Etxebarria de Bilbao. Necesitaba un espacio verde, que fuera totalmente natural y alejado de la civilización, o que por lo menos pudiera evocar eso. Cuando Cora cree que está en el exterior, se siente libre, corre y palpa todo lo que ve a su alrededor porque anhela salir de casa. Es por ello que un parque me pareció la mejor de las opciones. Además, para mostrar que, pese a ser artificial siente necesidades humanas, me parecía una buena relación, de androide en contacto con naturaleza, ser artificial con espacio natural; jugando con ese límite poco preciso entre una cosa y otra.

# INTERIOR



SALÓN



BAÑO

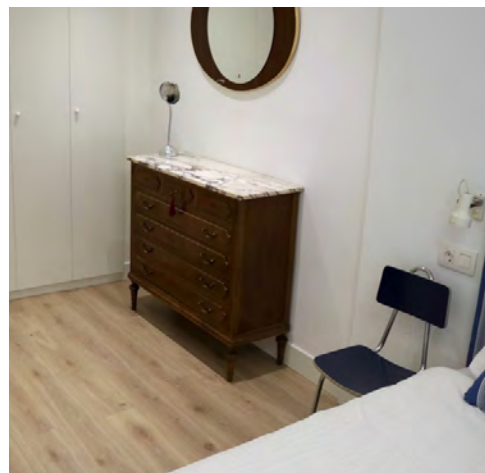


COCINA

HABITACIÓN CORA



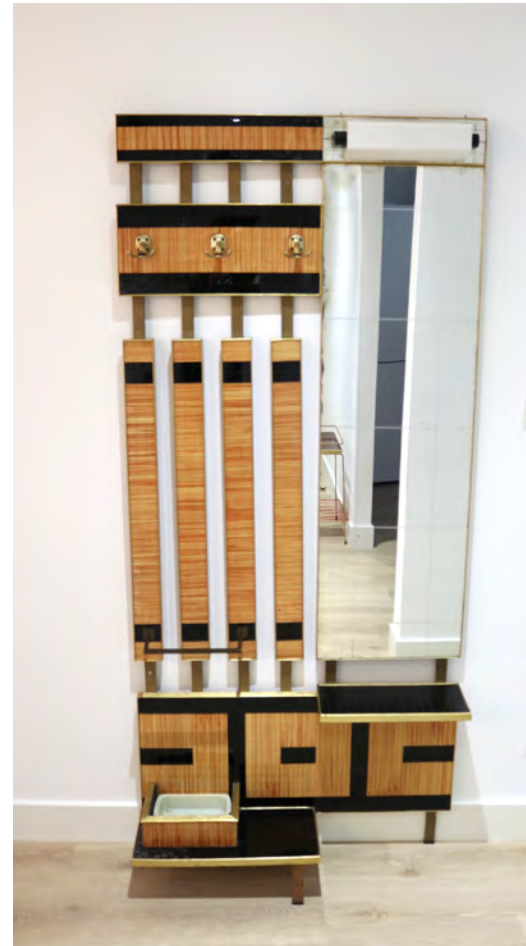
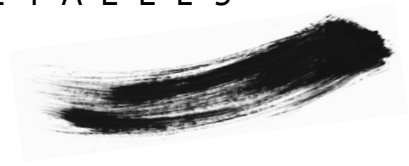
DETALLE  
HABITACIÓN  
CORA



DESPACHO



DETA L L E S



EXTERIOR



## 6 PERSONAJES

### MARTA

Principal. El personaje de Marta pierde un bebe por un despiste cuando era más joven, 15 años atrás. Tras esta perdida, no logra sobreponerse y decide adquirir un robot idéntico al ser humano para suplir la ausencia de su primera hija. Debido a esto, su marido la abandona, ya que no está a favor de esa decisión. A raíz de la muerte, Marta se vuelve controladora y obsesiva hasta el punto de sobre proteger a Cora, la niña robot, quien anhela a su vez ser libre. El proceso de Marta es de declive, al final del cortometraje, lejos de mejorar, vuelve a adquirir otro robot lo cual hace que su trauma sea más perceptible. Ella está estancada y no se sobrepone nunca.



## C O R A

Principal. Es la primera niña robot que adquiere Marta tras la muerte de su hija biológica. Tiene capacidad cognitiva, sentimientos y deseos. La historia se centra en el momento en que Cora empieza a sentir el deseo de libertad y se revela contra su “madre”. Ella no es consciente de que no es como su madre, no sabe que no es humana, no sabe que es un robot. Además, vive encerrada en casa ya que está unida a un sistema de seguridad por el cual, si sobrepasa los límites de la casa, se desconecta y deja de funcionar. Cora si sufre un proceso, de obediencia ciega a revelarse en busca de su libertad.





## NIÑA 1

Secundario. Es la segunda niña robot que adquiere Marta tras la desconexión e inhabilitación de Cora. La única escena en la que aparece, se muestra quieta, robótica y totalmente a merced de Marta, que se dispone a darle de comer. Es el personaje que confirma y aumenta el trauma de Marta.



## MARIDO

Secundario. Pese a que solo aparece en las primeras escenas del flashback, se intuye que Marta ya no se encuentra con su marido, éste la abandona cuando decide adquirir un robot para sustituir a la hija que ambos pierden.



## 2 SANITARIOS

Extras. Son los sanitarios que acuden a la casa cuando se da el aviso de que ha habido un accidente y ha fallecido una niña. Aparecen solo en el flashback.



## 7 VESTUARIO

### MADRE - MARTA

El personaje de la madre pasa por varios cambios de ropa. La primera escena se desarrolla en el pasado, el personaje de Marta es más joven que hoy en día y en la escena, ella estaba a punto de salir a una fiesta, por lo que el vestuario es de estilo noche.

Vestido de noche, traje de fiesta formal pero no de gala. Mujer sobria, controladora. No estampados. Colores neutros. Vestido de colores neutros, detalles rojos en pendiente, pintalabios, etc. Elegancia, sobriedad.



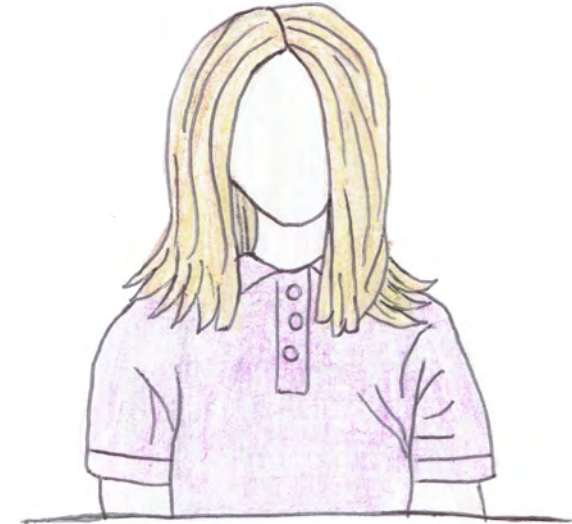
Para las escenas de casa, normalidad y sencillez. Un detalle a tener en cuenta es que ciertos pantalones tuvieran algo de campana, como se si hubiera quedado atrapada en otro tiempo, pero muy leve.

Ropa diaria, pero con formalidad, cómoda, pulcra, manteniendo el lado elegante. Verdes, azules, rosas, blancos suaves o pastel. Tiene que destacar en el clima de neutralidad de la casa: metal y madera.

En la ÚLTIMA ESCENA, Marta, lleva un vestuario de estar en casa, pero más sobrio, tirando a violetas. La sobriedad de este cambio de ropa viene marcada por el trauma que siente la madre al perder de nuevo a otra “hija”, pese a que ésta sea un robot. Es un círculo que se repite, un bucle de no superación, por lo que cada vez que se repita ese ciclo, Marta estará cada vez más lejos de superarlo y, en consecuencia, su sobriedad se verá intensificada.

## HIJA - CORA

El personaje se encuentra en la fase preadolescente, pero está infantilizada. Es la madre quien la viste. Ropa básica o de estar por casa. Vaqueros, peto, jerséis, sudaderas. Básica, con conjuntos cuidados. Colores claros. Rosas.



## NIÑA 1

Es la segunda niña que Marta compra como sustituta de la hija que perdió años atrás. Aparece en la última escena, cuando Marta se vuelve aún más sobria. Como ha perdido también al robot anterior, su desesperación y trauma es mayor, por lo que su control sobre la nueva niña va a ser mayor. Se puede observar este cambio en que ambas llevan prácticamente la misma ropa, mismo color.



## 8 TRATAMIENTO

### VISUAL

Como he mencionado en las referencias, mi intención ha sido crear un espacio aséptico, muy luminoso y blanco para generar una contradicción entre el control que la madre ejerce sobre la hija (y que lo lógico sería plasmarlo con espacios oscuros) y la casa donde viven.

Hay varios planos generales y grabados en picado, donde los personajes se encuentran a lo lejos, con intención de perderlos en el espacio.

He querido hacer uso de algún plano secuencia, varios zoom in y travellings ya que estéticamente me gustan.

El tratamiento del color ha estado bastante marcado. En líneas generales, blancos bastante acentuados. Azules eléctricos para cuando la niña se encuentra en su habitación ojeando las postales, y rojos para el final, ya que aportan tensión. Tanto los azules y como los rojos se han saturado bastante en montaje, pero los colores están conseguidos con iluminación en el rodaje.

### SONORO

En cuanto al tratamiento sonoro, tarea que veo tremendamente difícil, he optado por sonidos oscuros y graves para transmitir que algo realmente no va bien en esa casa ni en la relación entre los personajes. Estos sonidos refuerzan ciertas escenas de tensión.

También hago uso de una canción de música clásica, Ave María de Schubert, por gusto personal y adquirida en la página con derechos *Epidemic Sound*.

Todos los sonidos están sacados de esa misma página con pleno derecho a usarlos.

Mi intención siempre ha sido que un compañero realizara la banda sonora, pero por falta de tiempo, no ha sido posible. Retomaré esta tarea en las próximas semanas.



# CRONOGRAMA Y DESARROLLO DEL TRABAJO

	2017			2018												2019							
	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8
Idea del guion	█	█	█																				
Primera reunión directora de TFG		█																					
Primera reunión dramaturgo	█																						
Primer guion secuenciado		█																					
Primera versión del guion		█	█																				
Reescritura del guion			█	█	█	█																	
Segunda versión del guion							█																
Guion final								█	█														
Registro del guion en el Registro Propiedad Intelectual										█													
Configuración equipo técnico									█	█													
Diseño del plan de producción previsto									█	█													
Diseño del presupuesto estimado								█	█	█													
Casting									█	█													
Guion técnico y Storyboard									█	█													
Plan de rodaje									█	█													
Cerrar equipo técnico y artístico										█													
Rodaje del cortometraje											█												
Inicio del montaje de la imagen												█	█										
Postproducción de color y sonido													█	█									
Postproducción y efectos especiales																							
Copia definitiva																							
Dossier final del cortometraje																							
Solicitud de defensa y subida a ADDI																							
Defensa del TFG																							
Festivales																							

█ Preproducción     
 █ Rodaje     
 █ Postproducción     
 █ Distribución

Como se puede apreciar en el cronograma, el proceso de decisión de la idea, como plasmarla y la escritura del guion ha sido lo que más tiempo me ha llevado. Comencé en octubre y hasta mayo, no tuve el guion definitivo. Un primer borrador del guion se lo encargué a un dramaturgo, Erik Leal, pero por incompatibilidad de ideas acabé reescribiendo el guion. La versión final es la número nueve.

La preproducción ha sido por tanto lo que mas tiempo me ha llevado. Junto con el desarrollo de la idea y el guion, la configuración del equipo técnico, el casting y la búsqueda de localizaciones se hicieron en esta etapa.

El siguiente paso, ya en mayo, se basó en conseguir el material de rodaje, seguir buscando localizaciones, casa para interiores y parque para exteriores, reunir todo el atrezzo que una vez conseguida la casa íbamos a necesitar, idear un vestuario y una decoración acordes, hacer un plan de rodaje, un guion técnico y organizarlo todo para los días de rodaje, que fueron el 23 y 24 de Julio. En este proceso tuve ayuda de varios de mis compañeros.

Para el ~~rodaje~~ rodaje tuve que solicitar algo más de ayuda a varios compañeros de curso, con los cuales había trabajado anteriormente y reuní a otras personas, creando finalmente un grupo de doce personas. Por tanto, este TFG pese a ser individual requería ayuda externa. En el anexo adjunto equipo técnico completo.

Durante la filmación cada cual tenía su puesto, siendo Iñigo Linares el director de fotografía y yo la directora.

Las áreas a las que mas me he dedicado son, dirección, producción, escritura del guion y montaje. La dirección de arte, vestuario, cámara en rodaje y parte de la producción ha estado en manos de otros compañeros, pese a que mi labor también era supervisar estas partes.

El material para el rodaje se consiguió a través de dos formas, equipos de sonido e iluminación por Mailegu a través de la Universidad de Ciencias Sociales de Leioa y la cámara, una Sony FS7, así como iluminación complementaria y soportes, a través de la productora Media Attack.

Una días después de haber terminado el rodaje, sobre el mes de agosto, se inició el proceso de postproducción, el montaje del corto, la edición de sonido, etalonaje y los efectos. Pese que la idea original era que un compañero me ayudara en la edición de imagen, por falta de tiempo, lo he editado yo. En la postproducción de sonido me ha ayudado Itsaso Molinuevo ya que ella fue la que también se encargó de grabar sonido en el rodaje.

El proceso de rodaje fue documentado.









## D I F I C U L T A D E S

Una de las tareas mas arduas para mí, y no solo en este proyecto, es la de coordinar a todas las personas del equipo, tanto antes, como durante y en el mismo rodaje. Entre muchos de nosotros existe además amistad, por lo que dejar a un lado esa parte e intentar ser “profesionales” cuesta bastante.

Por otro lado, el proceso de preproducción y producción requiere de mucha organización, y es muy difícil que el día del rodaje no haya alguna carencia.

En el proceso de montaje me he encontrado con varias dificultades. Yo había escrito el guion con varios efectos que había que realizar en edición, para ello contaba con una persona que no ha podido estar en el proceso de montaje, por lo cual la calidad se ha visto perjudicada, así como ciertos planos, porque pese a no tener conocimientos he tenido que hacerlo por mi cuenta.

El sonido también ha tenido ciertos fallos que han sido muy difíciles de solventar, y de hecho, se pueden apreciar en el cortometraje.

También he echado en falta un día mas de rodaje, pero la disponibilidad y el precio de la localización interior, así como la cámara que me dejó la productora no estaba disponible.

Por último, como muchas veces en este tipo de proyectos, se echa en falta el componente económico, muchas herramientas de trabajo son difíciles de adquirir y por tanto la calidad siempre se ve afectada.



## REFLEXIÓN FINAL

En líneas generales todo salió más o menos como se esperaba. El resultado final, no es exactamente lo que en mi mente me había imaginado, pero eso rara vez ocurre. Hubo que hacer cambios de última hora en el rodaje por dificultades de iluminación, se han sacrificado planos en montaje y no todo lo que se grabó ha servido. Por lo cual, mi valoración final es que ha quedado correcto, pero lejos de ser perfecto, que es a lo que siempre uno tiene que aspirar.

Soy consciente de que el resultado no está pulido, y es mi intención continuar con el proyecto en las próximas semanas, ya que han quedado ciertas cosas por perfilar.

Aun así, considero que tanto yo como mis compañeros hemos puesto en práctica muchas de las cosas que hemos aprendido en estos cuatro años, y nos queda aun mas claro, que este mundo es un continuo aprendizaje.




## AGRADECIMIENTOS

Quisiera dejar plasmado en este documento el agradecimiento que siento por todas las personas que han hecho de este proyecto algo suyo y que me han ayudado en todo lo que han podido. También a todas las que lo intentaron pero por razones varias no pudieron. La intención es lo que cuenta.

Agradecer también a la productora Media Attack por confiar en mí y dejarme el material.

Y por último, a mi directora de TFG que me ha ayudado y dirigido, pese a que el tiempo no corría en mi favor.

Gracias.

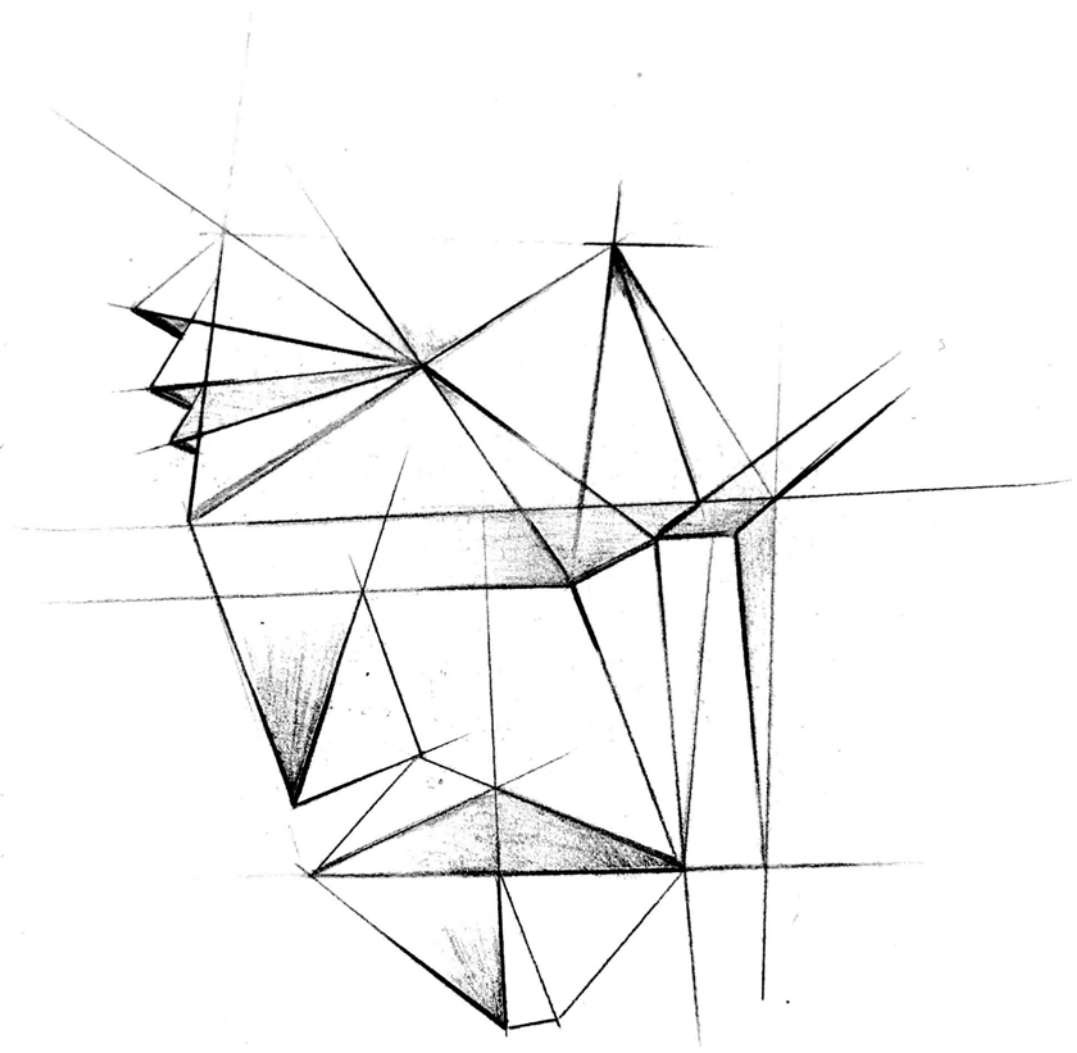
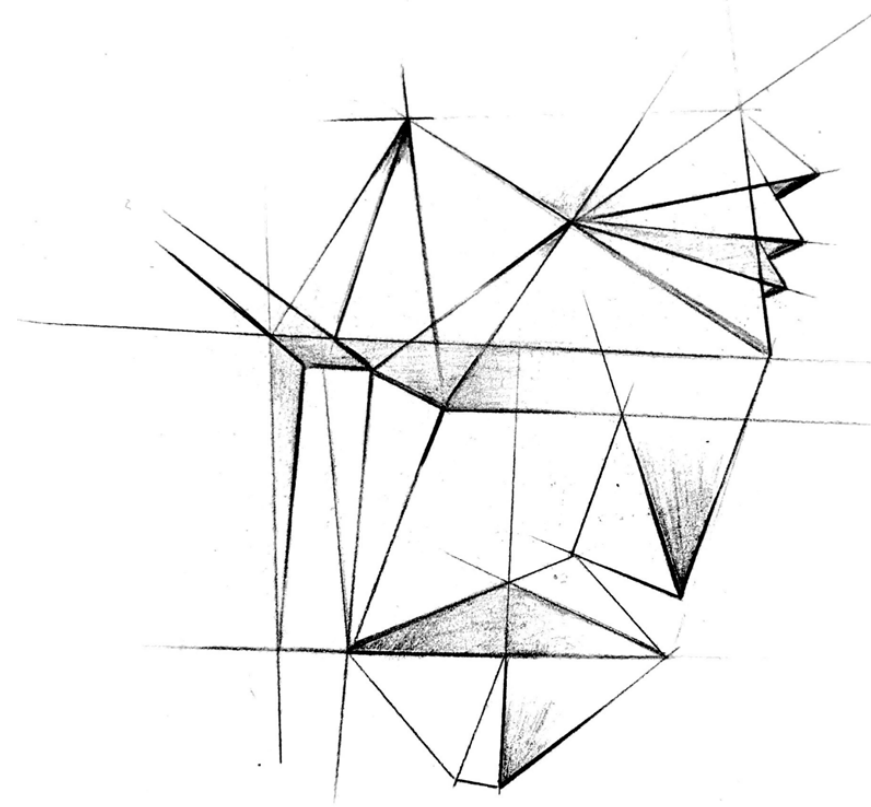


## B I B L I O G R A F Í A

Asimov, Isaac. *Yo, Robot*. Barcelona: Edhasa, 1975.

Dick, Phillip K. *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* s.f. <[www.philosophia.cl](http://www.philosophia.cl)>.

ANEXOS



G  
U  
I  
O  
N

L  
I  
T  
E  
R  
A  
R  
I  
O

Te Quiero

Silvia J. Pumar y Erik Leal

**1. INT. BAÑO - NOCHE**

En negro, sonido gotas de agua.

MARTA (36), pelo castaño, vestida de noche esta de frente a la ducha. Está despeinada y tiene mala cara, el maquillaje de los ojos corre por su cara.

MARTA

Te quiero, cielo...

Un HOMBRE (40) la agarra para sacarle del baño mientras entran dos SANITARIOS y se acercan a la bañera.

**CORTE A NEGRO**

**ROTULO: 10 AÑOS DESPUÉS**

**2. INT. COCINA - DÍA**

MARTA prepara el desayuno. Corta las tostadas en cachos muy pequeños, sistemático. En el centro una mesa minúscula. Todo esta perfectamente ordenado y aséptico. De fondo suena una radio con música clásica.

MARTA

¡El desayuno!

CORA (13) aparece en la cocina corriendo con el pelo mojado.

CORA

¡Que' hambre!

MARTA se gira y se acerca a la mesa, deja el plato con la tostada en la mesa.

MARTA

¿No te has secado el pelo todavía?

CORA

Todo controlado mamá'.

CORA se acerca a la mesa y se sienta. MARTA se acerca mas a CORA y comienza a darle de comer.

MARTA

¿De do'nde sale ese hambre?

(pausa)

Mastica bien.

(CONTINÚA)

CORA  
Estoy en edad de crecer.

MARTA  
Demasiado rápido estas creciendo me  
parece a mi.

MARTA sigue dando de comer a CORA.

CORA  
(Simpática)  
¡Es que ya soy mayor!

MARTA  
No, de momento eres mi niña...

MARTA coge el vaso de zumo y le da de beber a CORA.

### 3. INT. SALO´N DE CASA - DÍA

MARTA junto a una pizarra y CORA sentada en la mesa con  
cuadernos a su alrededor.

MARTA  
A ver donde lo dejamos...

CORA  
Íbamos por la C.

MARTA  
Si, es verdad... Bien, CAPACIDAD.

CORA  
Conjunto de cualidades de una  
persona para hacer una acción.

MARTA  
Bien, CAPITÁN.

CORA  
Persona que manda a un grupo de  
personas.

MARTA  
CARÁCTER.

CORA  
(distráida)  
Conjunto de características que  
definen una persona... ¿Puedo salir  
a tomar el aire?



MARTA

Cora, hace mucho frío...

CORA va hacia la ventana, mira a través de ella. MARTA se acerca por detrás.

MARTA

¿Porque no usas esto? Hoy no hace buen día. Luego seguiremos con las clases.

CORA se da la vuelta. MARTA le da unas gafas de Realidad Virtual a CORA, que se las pone y se pone a correr por todo el salón. MARTA se va.

#### 4. INT. DESPACHO - DÍA

MARTA se sienta delante de un ordenador que actualiza y chequea. Al lado un dispositivo con varias luces verdes. Mira de reojo a un marco que tiene al lado del ordenador. La foto no se ve.

#### TRANSICIÓN AL PASADO

#### 5. INT. SALÓN DE CASA - PASADO - DÍA

MARTA está sentada en el sofá leyendo un libro. De fondo se oye a una niña y a un HOMBRE. MARTA gira la cabeza y observa con cariño el marco que tiene al lado en la mesita (es el mismo marco). En la foto sale MARTA con un HOMBRE y un bebe en brazos. Ambos sonríen.

#### TRANSICIÓN AL PRESENTE

#### 6. INT. DESPACHO - ATARDECER

Suena un golpe fuerte a lo lejos. MARTA sale corriendo del despacho.

#### 7. INT. SALÓN DE CASA - ATARDECER

CORA está sentada en el suelo quitándose las gafas. MARTA sobre reacciona ante esta situación, revisando cada palmo de CORA.

MARTA

¿Qué ha pasado?

CORA  
No sé, me he mareado.

MARTA  
¿Estás bien?

CORA  
Si.

MARTA  
¿Segura?

CORA  
Que si, ¡Estoy bien!

CORA aparta a MARTA molesta. MARTA recoge las gafas del suelo y las tira a la basura.

CORA  
¿Pero por qué haces eso?

MARTA  
Son peligrosas.

CORA  
Me he mareado. Las gafas no me han hecho nada.

MARTA  
No nos podemos arriesgar.

CORA  
(molesta)  
¿Arriesgar a que?

Tras unos segundos MARTA se acerca a CORA para abrazarla. CORA se deja abrazar con desdén.

CORA  
Estoy harta de estar en casa.

MARTA acaricia el pelo a CORA pero esta se aparta, se levanta y se va del salón.

#### 7.1 INT. HABITACIÓN CORA - ATARDECER

CORA entra en su habitación, cierra la puerta tras de sí. Se agacha y saca de debajo de la cama una caja. La deja en la cama. Se tumba encima y abre la caja, de ella saca muchas postales de lugares del mundo. Las mira con pasión. Al rato MARTA le llama desde la cocina para ir a cenar.

**8. INT. COCINA - NOCHE**

MARTA esta cocinando en la cocina cuando llama a CORA para cenar. CORA aparece cabizbaja.

MARTA  
(exaltada)  
Mira, he hecho espaguetis con  
tomate, como te gustan.

CORA  
(con desgana)  
Tienen buena pinta.

MARTA  
(exaltada)  
Y he pedido otras gafas mas  
seguras.

CORA  
Esas estaban bien.

MARTA se acerca a CORA, gira en torno a la mesa.

MARTA  
Venga abre la boca.

MARTA acerca el tenedor a CORA y le da de comer. CORA abre la boca y comienza a masticar.

**9. INT. HABITACION CORA - NOCHE**

MARTA acuesta a CORA, la arropa. De la mesita coge un dispositivo con un pequeño botón en él.

MARTA  
Si pasa algo o notas algo...

CORA  
Botón, si, me lo se.

MARTA  
No está de mas recordar las cosas  
importantes.

MARTA se levanta y se acerca a la puerta.

CORA  
Mamá ¿Tu crees que mañana podre'  
salir un poco a la calle?

MARTA

Man~ana sera` otro di'a, Cora.  
Buenas noches. Te quiero.

MARTA apaga la luz y cierra la puerta. CORA se da la vuelta en la cama y se queda con los ojos abiertos.

#### 10. INT. COCINA DE CASA - DÍA

MARTA prepara el desayuno, corta las tostadas en dados perfectos. De fondo suena la radio.

*"El limite entre lo artificial y lo natural es muy impreciso, hoy en día ya no estamos capacitados para poder percibir esas pequeñas diferencias entre lo hum..."*

MARTA

(en voz alta)

¡Desayuno!

*"...a medida que se vuelven mas capaces de (imitar) las funciones cognitivas que los humanos asociamos (a la mente humana)..."*

MARTA

¿CORA? Venga, ¡que se hace tarde!

CORA aparece en la cocina somnolienta. Recoge el plato con el desayuno de la mesa y se gira en dirección al salón.

MARTA

¿A donde vas?

CORA no se gira y sigue avanzando hacia el salón. MARTA sale detrás de ella.

CORA

(seca)

Hoy quiero comer yo sola.

MARTA

(sonriendo amargamente)

¡Que tonterías dices!

CORA se sienta frente a la ventana en el suelo. Marta se agacha e intenta coger el plato del desayuno para darle de comer, pero CORA se lo impide. CORA comienza a meterse los cachos de tostadas uno detrás de otro en la boca, desafiando a MARTA.

MARTA

¿Pero que crees que haces?

Se abalanza sobre CORA y le quita el plato.

Ambas se miran, mientras CORA mastica con la boca totalmente llena. MARTA se gira y se va.

*"...si no nos habituamos a ello, si no es lo que esperábamos, al fin y al cabo, sigue siendo un producto, y como todos, si no estamos satisfechos con él, siempre podemos devolverlo..."*

**11. INT. SALÓN DE CASA - DÍA**

Continúan las clases pero a CORA se le escapan miradas al exterior a través de la ventana.

MARTA

¿Cora?

CORA

(saliendo del ensimismamiento)

¿Que?

MARTA

Ven. Que tengo una cosa para ti...

MARTA saca unas gafas de VR diferentes del cajón del mueble del salón. Coge a CORA y la dirige al sofá. La sienta y le pone un cinto (cuerda) a través de la cintura atada al sofá. CORA esta ausente.

MARTA

No quiero que te vuelvas a marear.

CORA

Ya...

MARTA

Con esto puedes viajar a donde quieras...

CORA

(Irónica)

¿Viajar?

(por lo bajo)

¿Que es viajar?

MARTA

¿Que?

CORA

¿Que es viajar?

MARTA

Viajar es cuando alguien va de una habitación a otra... Por ejemplo, "yo voy a viajar al baño porque tengo que peinarme".

CORA

Mmmm...

MARTA le da un beso en la cabeza y va a su despacho a trabajar. CORA mira de reojo. Cuando esta´ sola, se quita las gafas, el cinto y se levanta despacio acercándose hasta la puerta de la calle. Intenta abrir la puerta.

La luz del ordenador del despacho de MARTA comienza a parpadear en rojo.

En el momento en el que la mano de CORA toca el pomo de la puerta MARTA aparece.

MARTA

¿Se puede saber que´ haces?

CORA

(Improvisando)

Creí que llamaban.

MARTA mira a través de las mirilla.

MARTA

No hay nadie.

MARTA hace una pausa, después saca un pendrive. De mientras MARTA le conduce hacia el sofá de nuevo.

MARTA

Acabo de descargar un plug-in de playas para tus gafas, va a ser como estar allí, ya lo vera´s.

CORA

¿Voy a poder sentir el agua?

MARTA

Las mejores playas del mundo.

CORA

¿Voy a poder tocar la arena?

CONTINÚA:

9.

MARTA

No mucha gente puede decir eso.

MARTA y CORA sentadas en el sofá.

CORA

No me estas escuchando...

MARTA

Además, puedes probar a surfear,  
este programa tiene esa opción...

CORA

¿Y si me ahogo?

Marta sale de su ensimismamiento, mira a CORA y tras una  
pausa sigue configurando las gafas.

CORA

(enfadada, contenida)

De'jame salir.

MARTA

Vale, ya casi está...

CORA se levanta del sofá enfadada y se va a su habitación.  
MARTA mira a CORA irse.

## 12 - INT. HABITACION DE CORA - DÍA

CORA entra en su habitación con enfado dando un portazo. Se  
mueve por toda la habitación de una lado a otro sin poder  
parar. Grita, lanza cosas. Intenta abrir la ventana pero no  
puede. Continúa tirando cosas por todas partes. Se hace daño  
y comienza a sangrar de la mano, la sangre es diferente a la  
normal. MARTA entra en la habitación. Al verla sangrar corre  
hacia ella. CORA se queda paralizada.

CORA

(curiosa)

¿Que' me pasa?

CORA gira la cabeza y mira a MARTA (un poco robotica). MARTA  
le tapa la mano con rapidez y la lleva al baño. CORA anda  
algo estática.

**13 - INT. BAN~O DE CASA - DI´A**

MARTA le cura la herida de la mano a CORA con suavidad. Ninguna de las dos dice nada. CORA mira de vez en cuando a MARTA.

**MARTA**

Dentro de unos días es tu cumpleaños.

**14 - EXT. PARQUE - DI´A**

CORA lleva los ojos cerrados con un pañuelo. Cuando los abre, MARTA la recibe con una tarta de cumpleaños (plano subjetivo).

**MARTA**

Felicidades mi amor.

CORA esta´ feliz, es un parque enorme. Respira e inspira, el sol cae en el horizonte. Decide subirse a un árbol. Una de las ramas se resquebraja.

**SONIDO DE RAMA ROTA**

**CORTE A**

**15- INT. SALO´N DE CASA - DÍA**

MARTA y CORA esta´n sentadas en el sofa´ con las gafas de realidad virtual puestas. CORA se levanta sobresaltada, se quita las gafas, las lanza al suelo con violencia y se las quita a su madre con enfado.

**CORA**

¡Me has mentido!

**MARTA**

No es eso Cora.

**CORA**

¿Que me estas haciendo? ¿Por que?

**MARTA**

Cora, cálmate.

**CORA**

¡¡Voy a salir!!



MARTA  
CORA, ¡para!

CORA se dirige hacia la puerta determinación, la abre. Se dispone a salir.

MARTA se acerca e intenta sujetarla pero finalmente se zafa y sigue andando con determinación.

**16- INT. DESPACHO - DÍA**

Las luces verdes del ordenador (o dispositivo) se ponen en rojo y parpadean, suena un pitido discontinuo.

**CAMBIO RÁPIDO A**

**17- EXT. ENTRADA CASA - DÍA**

CORA en el limite de la puerta se para antes de salir. Sigue sonando el pitido del ordenador discontinuo. En la casa las luces se vuelven rojas. CORA da un paso fuera de la casa. Al instante los ojos de CORA se quedan en blanco.

**18 - INT. SALÓN - DÍA**

El cuerpo de CORA comienza a caer. MARTA llega a la puerta.

**18.1 - EXT. HALL - DÍA**

El cuerpo de CORA cae lentamente. Cuando el cuerpo toca el suelo, empieza a temblar y comienza a salir un liquido rojo de su boca. Sigue sonando el pitido intermitente y el ordenador y dispositivo parpadean, el marco de la foto al lado del pc muestra a MARTA con CORA. MARTA sale e intenta arrastrar el cuerpo de CORA al interior de la casa de manera brusca. MARTA no puede con el cuerpo. El pitido se vuelve continuo. MARTA desiste y deja caer el cuerpo de CORA al suelo de manera brusca.

MARTA  
Te quiero.

**FUNDIDO A NEGRO**

**CAMBIO A PRIMERISIMO PLANO**

**19- INT. DESPACHO - DÍA**

Una NIÑA abre los ojos, son claros. Es otra niña.

**CORTE A**

**20- INT. COCINA - DÍA**

NIÑA (10) sentada en la mesa y MARTA prepara el desayuno, corta las tostada en cachos idénticos. NIÑA mira a cámara, en su iris se ve un reflejo.

**FIN**

Equipo técnico | 'Te quiero' cortometraje 2018

E  
Q  
U  
I  
P  
O  
  
T  
É  
C  
N  
I  
C  
O

FUNCIÓN	NOMBRE	CONTACTO	CORREO
<b>Dirección</b>	Silvia Jiménez Pumar		
<b>Producción</b>	Ager Mendieta		
	Silvia Jiménez Pumar		
Jefa de producción	Nacha Abaitua		
Ayudante de producción	Elena Díaz		
<b>Dirección fotografía</b>	Iñigo Linares		
Ayudante de cámara	Silvia Jiménez Pumar		
<b>Sonido</b>	Itsaso Molinuevo		
Ayudante de sonido	Igor Angulo		
Jefe eléctrico	Igor Angulo		
<b>Musica y BSO</b>	Epidemic Sound / Julian Martín?		
<b>Dirección artística</b>	Ager Mendieta		
	Ana González		

<b>Vestuario</b>	Ager Mendieta		
	Ana González		
<b>Maquillaje y Peluquería</b>	Olartia Manzanos		
<b>Foto fija</b>	Idoia Aragón		
<b>Guion</b>	Silvia Jiménez / Erik Leal		
<b>Script</b>	Itziar Lavado		
<b>Montaje</b>	Silvia Jiménez Pumar		
<b>Efectos Fx</b>	Silvia Jiménez Pumar		
<b>Etalonaje</b>	Silvia Jiménez Pumar		
<b>Posproducción de sonido</b>	Itsaso Molinuevo / Silvia Jiménez		
<b>Grafismo en Dossier</b>	Silvia Jiménez Pumar		
<b>Material rodaje Universidad Leioa</b>	Media Attack / Diego Urruchi Mailegu		
<b>Catering</b>	Iker Aira Antón		

G  
U  
I  
O  
N

T  
É  
C  
N  
I  
C  
O

**GUION TÉCNICO**  
Cortometraje “Te Quiero”

Nº de Escenas  
20

Dirección  
Silvia Jiménez Pumar

Julio 2018

	IMAGEN							SONIDO
NÚMERO DE SECUENCIA	TIEMPO	DESCRIPCIÓN	TIPO DE PLANO	ÁNGULO Picado Contrapicado Normal Inclinado	CÁMARA Fija PAN Travelling Zoom	ÓPTICA	EFFECTOS FX	EFFECTOS SONIDO
1. INT. BAÑO - NOCHE		“Te quiero, cariño” Se ve cómo el marido se lleva a Marta, aparecen por la puerta dos sanitarios.	1.1. P.G.	normal	fija	11-16mm		
		Sanitarios se acercan a la bañera.	1.2. P.M.	Contrapicado	fija	28 mm		
2. INT. COCINA – DÍA		Marta está preparando el desayuno.	2.1. P.M	normal	fija	11-16mm		
		Se ven las tostadas, cortando. simétrico.	2.2. P.C.	cenital	fija	50 mm		
		Radio música clásica.	2.3. P.P.	normal	fija	50 mm		
		Marta llama a Cora mientras se gira hacia la mesa de la cocina, CORA entra en la cocina, se sienta.	2.4. P.G.	normal	fija	11-16mm		
		Marta se acerca hacia CORA y le da de comer.	2.5. P.M.	normal	fija	28 mm		
		Marta coge el vaso de zumo y le da a CORA.	2.6. P.P.	normal	fijo	50 mm		
3. INT. SALÓN – DÍA		Marta está dando clases a Cora	3.1 P.G.	Movimiento lateral dcha a izda	Movimiento travelling	11-16 mm		

		Cora se distrae, se levanta hacia la ventana.	3.2 P.A.	normal	fijo	28 mm		
		Marta va detrás de CORA.	3.3 P.G.	normal	fijo	28 mm		
		Cora en ventana, llega Marta por detrás, fuera de la ventana.	3.4 P.M.	Normal	transfoque	11-16 mm		
		Cora jugando con las gafas de un lado a otro de las ventanas.	3.4.1 P.M.	Viene del plano anterior	Movimiento travelling lateral izq.	11-16 mm		
4. DESPACHO – DÍA		Marta se sienta delante del ordenador, vemos pantalla.	4.1 P.M.	normal	fijo	28 mm		
		FLASHBACK						
5. INT. SALÓN – DÍA (Flashback)		Marta está sentada en el sofá leyendo, oímos una niña y hombre jugar, MARTA gira la cabeza para mirar marco.	5.1 P.P.a P.G.	normal	Zoom out	28 mm	Flashback estamos en el pasado.	De fondo niña riendo y padre jugando
		Marco de la foto, foto de pareja con bebe, felices.	5.2 P.D.	normal	fijo	50 mm	Volvemos al presente.	
6. INT. DESPACHO – ATARDECER		Marta se levanta al oír ruido y sale asustada.	6.1 P.G.	normal	fijo	11-16 mm		Golpe de alguien al caer

7. INT. SALÓN – ATARDECER		Cora tirada en el suelo, quitándose las gafas. Plano-contra aplano de 7.1 y 7.2.	7.1 P.M.	Normal	fijo	11-16mm	intimista	
		Marta se acerca a Cora preocupada.	7.2 P.M.	normal	fijo	28 mm		
		Cora aparta a Marta molesta. Marta tira las gafas a la basura.	7.3 G.P.G.	normal	Fijo	11-16 mm		
7.1. INT. HABITACIÓN CORA - NOCHE		Cora entra en la habitación y cierra la puerta hace una pausa y Se acerca a la cama.	7.1.1 P.G.	normal	fijo	28 mm		
		Cora saca una caja de debajo de la cama, la deja encima de la cama y se tumba.	7.1.2 P.C.	normal	fijo	28 mm		
		Cora mira las postales encima de la cama.	7.1.3 P.M. cenital giro		giro	11-16 mm		
		Marta llama a Cora para cenar y Cora se levanta de la cama y esconde la caja y sale.	7.1.4 P.G.	normal	fijo	28 mm		
8. INT. COCINA – NOCHE		Marta cocinando y Cora entra en la cocina cabizbaja, se sienta en la mesa.	8.1 P.C.	normal	seguimiento	50 mm		
		Marta presenta el plato, un poco sobreactuada. Cora la contesta.	8.2 P.A.	contrapicado	fijo	11-16 mm	Importancia en Marta	
		Marta acerca el tenedor a Cora y le da de comer.	8.3 P.M.	picado	Escorzo picado	11-16 mm	Importancia en Cora	
9. INT. HABIT. CORA - NOCHE		Marta acuesta a Cora. Marta le da un dispositivo a CORA con botón.	9.1 P.G.	normal	Travelling lateral derecha.	Luz cálida		



		Marta se levanta y se va hacia la puerta. Apaga la luz y sale.	9.2 P.G.	normal	fijo	Pasamos de luz cálida a luz fría	
		Cora se la da la vuelta y se queda despierta.	9.3 P.P.P.	normal	Fijo	Luz fría azul, nocturna.	Ojos resplandecientes. Iluminación azul.
10. INT. COCINA – DÍA		Locutor habla en la radio.	10.1 P. P	normal	fijo		
		Marta corta las tostadas simétricamente, llama a Cora. Mismo plano que 2.2.	10.2 P.C	Cenital	Fijo	50mm	
		Marta se acerca a la mesa mientras que Cora entra en cocina. Coge plato y se gira en dirección al salón.	10.3 P. G	Normal	Fijo	Gran angular	
		Cora se gira y comenta que quiere comer sola. Marta responde.	10.4 P. P	Normal	Seguimiento transfoco		
		Cora ya fuera de la cocina y sentada en la ventana. MARTA intenta coger el plato, pero CORA se aparta.	10.5 P. G	Normal	fijo		
		Plano de la pelea por el plato y el desafío de Cora.	10.6 P. P	Normal	Varios contraplanos		
		Pelea por el plato y el desafío de Cora, ella se mete tostadas en la boca.	10.7 P. P	Normal	Varios contraplanos		
		Marta sale del salón.	10.8 P. G igual que 10.5	Normal	Zoom out		

		Locutor habla en la radio como en 10.1 con diferente conversación.	10.9 P.C	Normal	Zoom in			
11. INT. SALÓN – DÍA		Marta está dando clases a Cora, pero ella está distraída. Marta saca las VR del cajón y lleva a Cora al sofá.	11.1 P.G	Normal	Travelling hacia la izq			
		Sienta a Cora en el sofá.	11.2 P.G	Normal	Travelling de avance a fijo 11.3			
		Conversación entre las dos. Al final Marta le da un beso y se va. Cora observa con cuidado cuando se va MARTA, CORA se levanta y va hacia la puerta.	11.3 P.M	Normal	Termina el travelling o en fijo			
		Cora se acerca a la puerta de la entrada, intenta abrir puerta pero Aparece Marta cabreada.	11.4 P.G	Normal	Fijo			
		Marta mirando por la mirilla.	11.5 P.D.M	Normal	Macro			
		Marta saca un pendrive de su bolsillo igual que 11.4	11.6 P.G	Normal	Fijo			
		Marta empuja a CORA hacia el salón de nuevo mientras comienza a hablar. Las dos se vuelven a sentar en el sofá.	11.7 P.M	Normal	Seguimiento a madre e hija			
		Conversación entre ellas.	11.8 P.M	Normal	Fijo			
		Cora se enfada, se levanta y se va dejando a Marta sola. Plano de ambas separadas una en cada esquina sobre fondo blanco.	11.9 P.M	Normal	Zoom In			

12. INT. HABIT. CORA – DÍA		Cora entra en la habitación enfadada y rompe cosas.	12.1 P.M	Normal	Seguimiento brusco. movimiento			
		Cora se hace daño y sangra de la mano. Marta entra en la habitación.	12.2 P.M	Normal	Fijo			
13. INT. BAÑO – DÍA		Marta cura la herida de Cora suavemente, vemos manos.	13.1 P.M	Cenital	Fijo			
		Se miran entre ellas a través del espejo. Marta le dice cumpleaños.	13.2 P.P	Normal	Fijo			
14. EXT. PARQUE – DÍA		Cora lleva los ojos tapados con un pañuelo. Se lo quita, y ve a su madre con una tarta.	14.1 P.M	Subjetivo		50mm		
		Cora explora el parque.	14.2 P. A	Normal	Seguimiento	11-16mm		
		Ella todavía en el parque, algún detalle.	14.3 P.M	Normal	Fijo			
		Cora se sube al árbol y se cae, pero no lo vemos.	14.4 P. G o C	Normal	Fijo			Rama rompiendo
15. INT. SALÓN – DÍA		Marta y Cora están en el sofá con las gafas puestas. Cora se levanta sobresaltada, y tira las gafas de ambas. Discuten.	15.1 P. A	Normal simétrico	Zoom in	Gran Angular		
		Cora va hacia la puerta de salida, abre. Marta va detrás.	15.2 P.C	Normal	Seguimiento Cora			
		Cora se para en el marco de la puerta con esta abierta ya.	15.3 P.Tiburón	Normal	Fijo		Plano grabado	

							desde el exterior	
							Luz roja	
16. INT. DESPACHO – DÍA		Luces verdes del ordenador se ponen en rojo.	16.1 P. D	Normal	Fijo		Silvia acuérdate de grabar dos planos.	Pitido discontinuo.
17. EXT. ENTRADA – DÍA		Cora pone un pie fuera de la puerta	17.1 P. D	Normal	Fijo			
		A Cora se le ponen los ojos en blanco.	17.2 P.P. P	Normal	Fijo, cámara lenta			
		Alternamos plano con 16.1 (luces)	17.3	Normal	Fijo			
18. INT. SALON – DÍA		El cuerpo de Cora empieza a caer mientras Marta corre hacia ella.	18.1 P. G	Normal	Fijo	Gran Angular		
18.1 INT. PASILLO - DIA		Cora va cayendo al suelo poco a poco.	18.1.1 P. A	Contrapicado	Cámara lenta			
		El cuerpo de Cora comienza a temblar, de su boca sale un líquido rojo. Marta fuera de plano la arrastra.	18.1.2 P. M	Cenital	Fijo		Se apaga la luz roja con Cora en plano.	
		Ordenador donde se ve el marco de la foto de Cora y Marta.	18.1.3 P. D	Normal	Fijo			Pitido continuo
		Marta arrastra el cuerpo de Cora pero pesa mucho y lo deja caer. Se incorpora y le dice que le quiere, Marta se va.	18.1.4 P.C	Normal	Fijo			Pitido continuo

19. EXT. ENTRADA – DÍA		Sobre fondo blanco niña abriendo ojos.	19.1 P.P. P	Normal	Fijo		Respland or en el iris.	
20. INT. COCINA – DÍA		Entramos con la cámara en cocina, cogemos a la niña de espaldas, giramos en la mesa, nos ponemos en contra plano, páramos la cámara. Hacemos zoom in y la niña mira a cámara. Corte a negro, fin.	20.1 P. A	Normal	Seguimiento en avance			

# ESCALA 1 (BIB) NOCHE

VENTANA

1-1. P.G.  
OPTICA 41-16mm

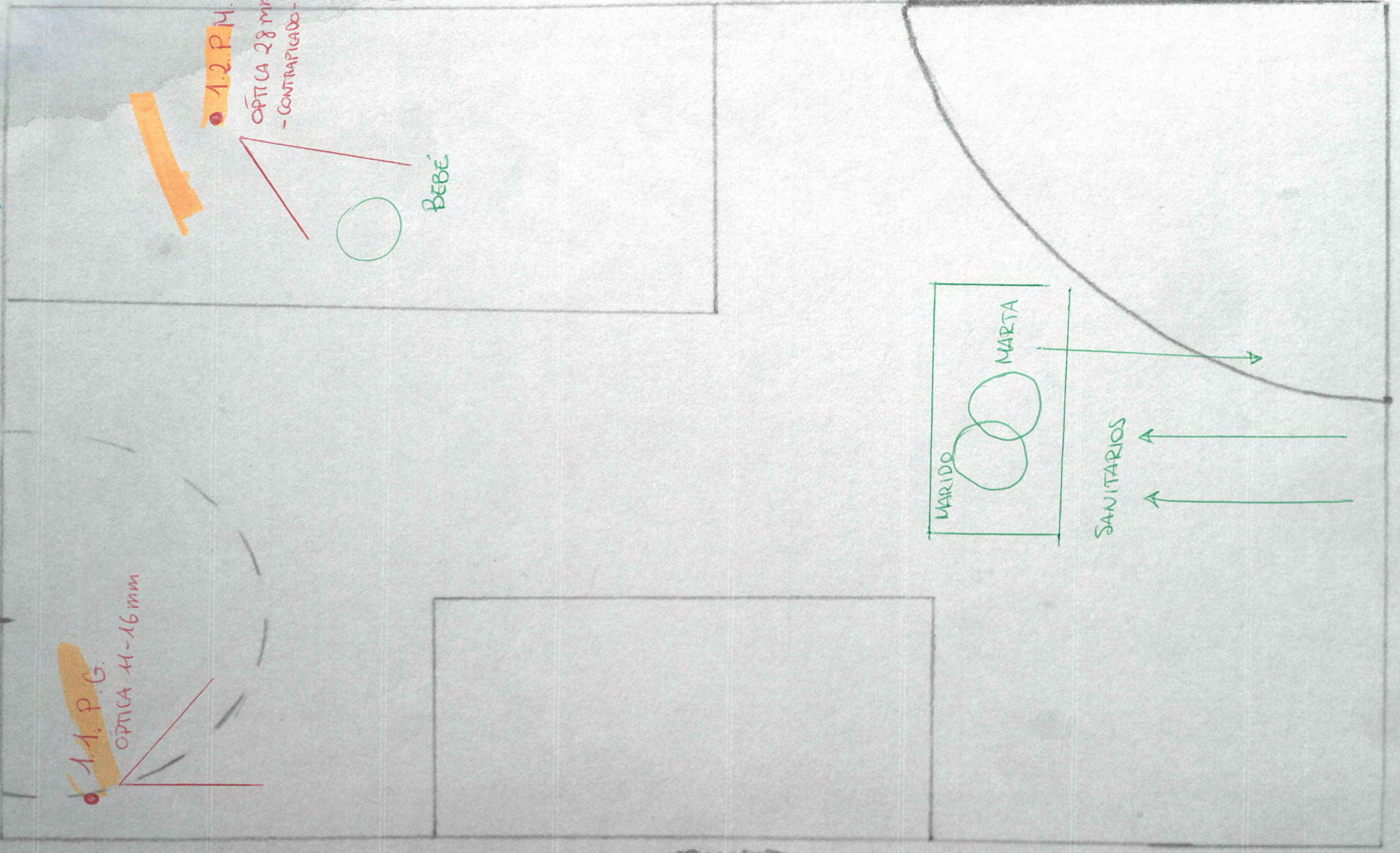
1-2. P.H.  
OPTICA 28mm  
- CONTRAFICADO -

BEBÉ

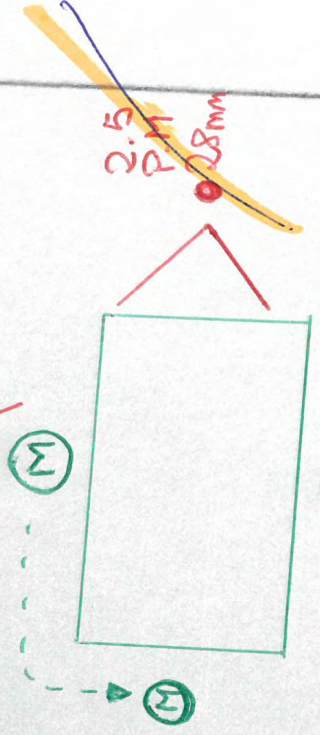
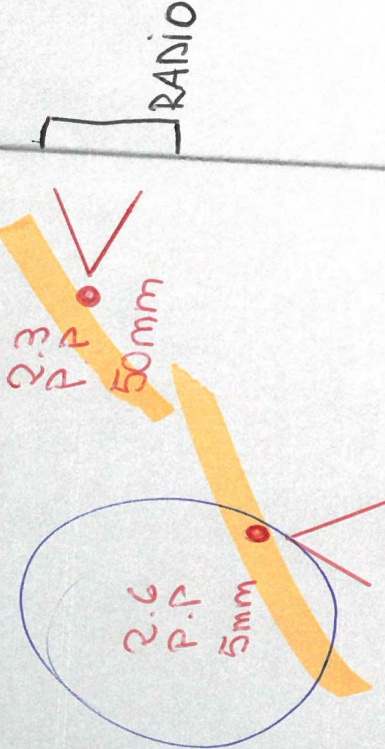
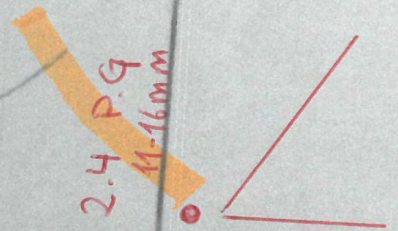
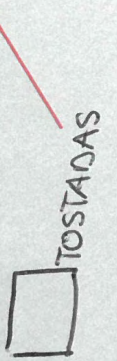
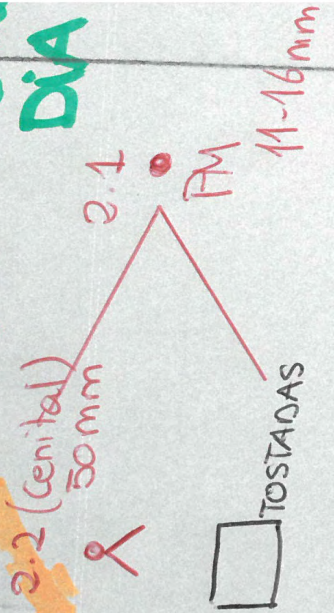
MARIDO  
MARTA

SANITARIOS

LAVABO



# ESCENA 2 Cocina DIA



RADIO

(M)

(M)

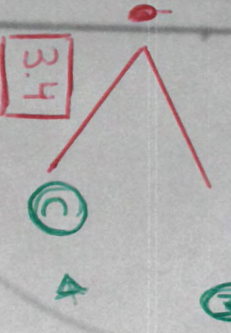
(C)

(M)

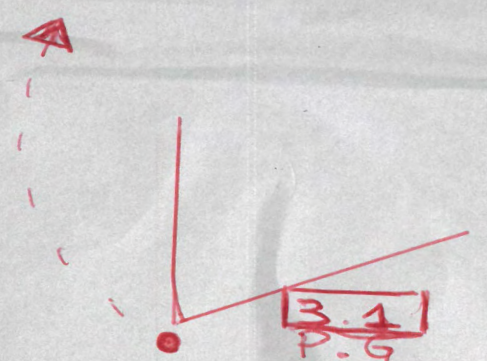
Cocina

ESCENA 3  
SALÓN  
DÍA

3.4  
P.M  
11-16mm  
Trasfoco

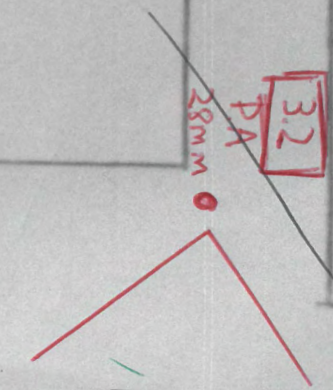


3.4  
P.G  
11-16mm

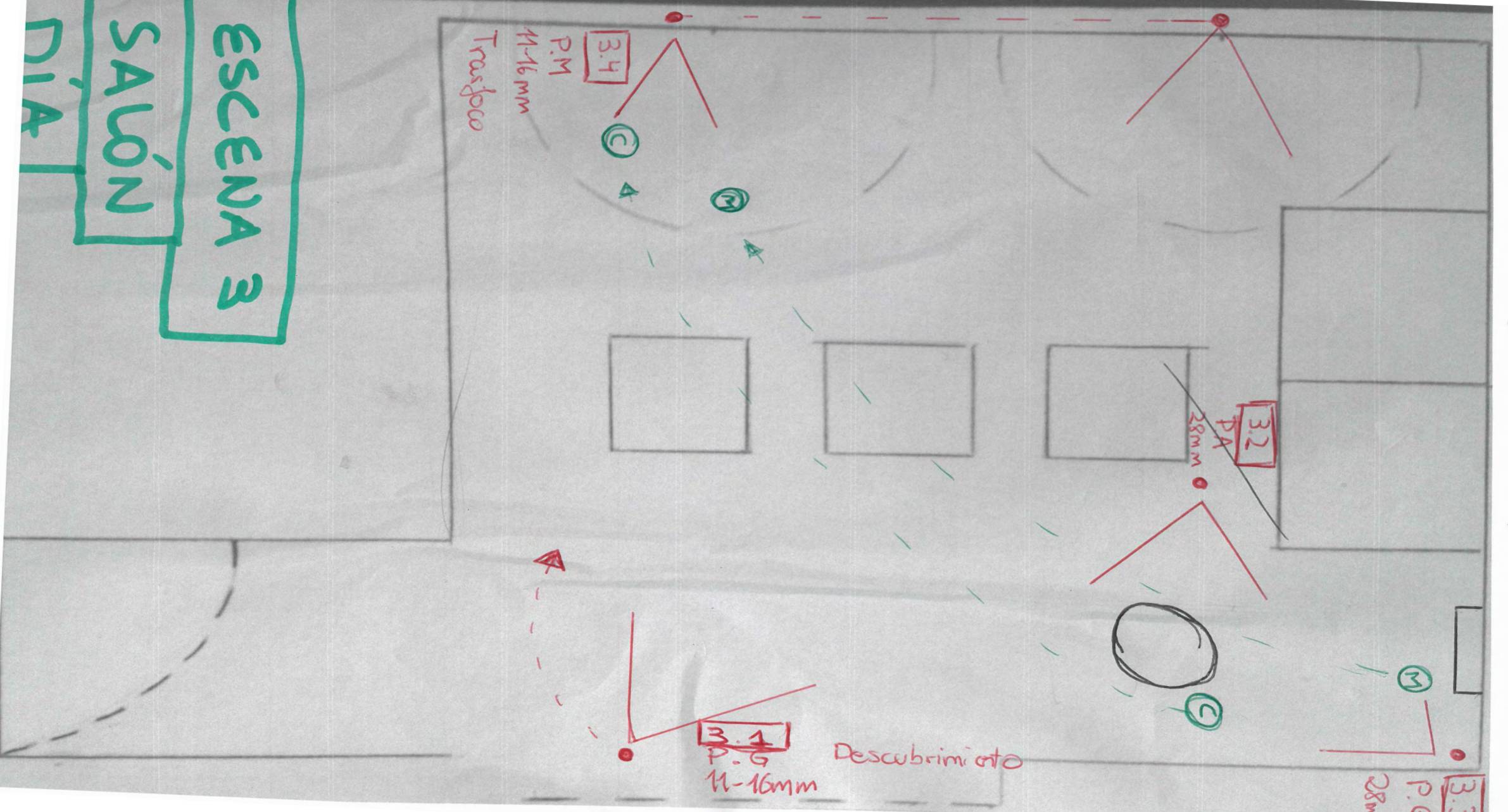
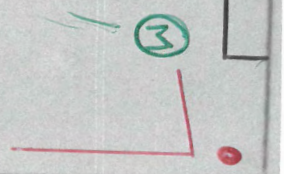


Descubrimiento

3.2  
P.A  
28mm



3.3  
P.G  
28mm

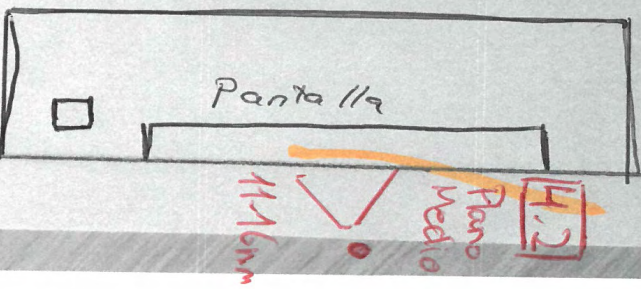
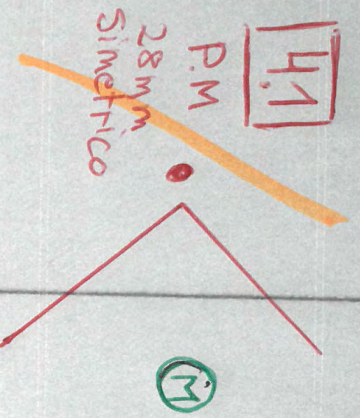
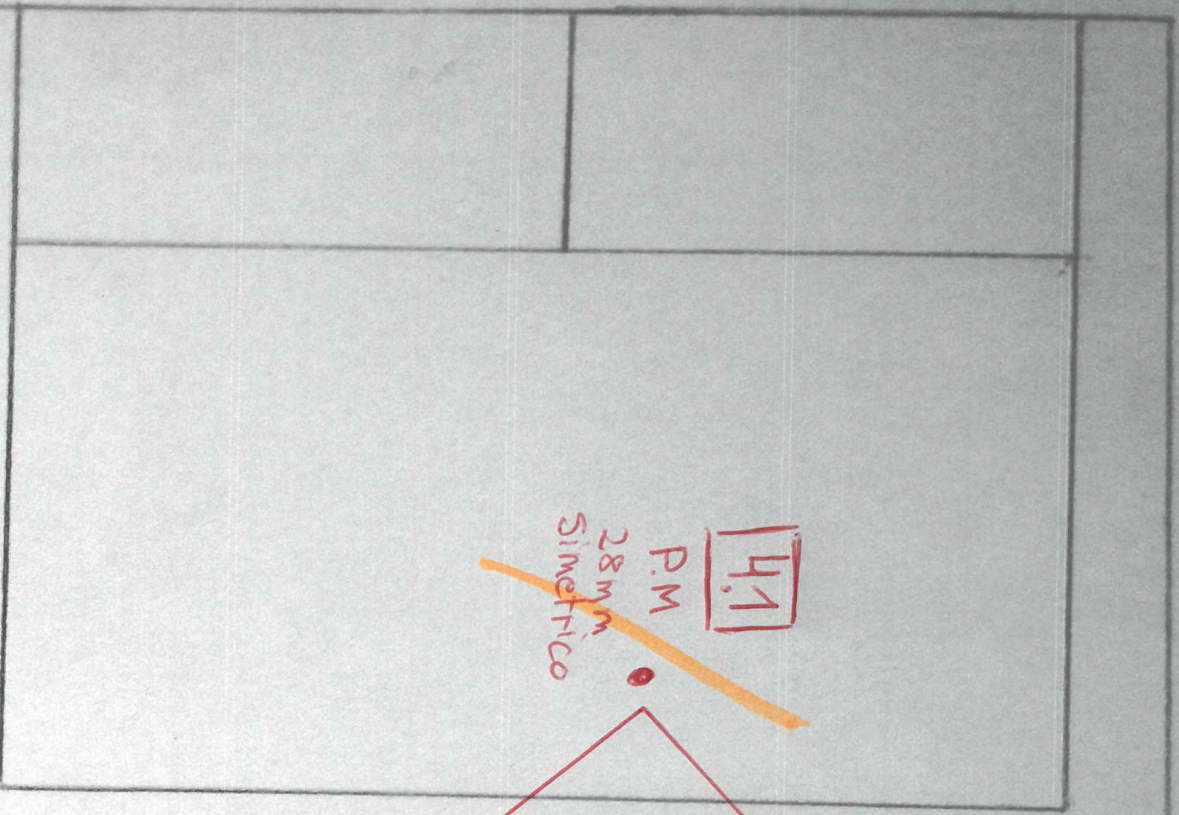




ESCENA 4  
DESPACHO  
DIA

ARRABIO

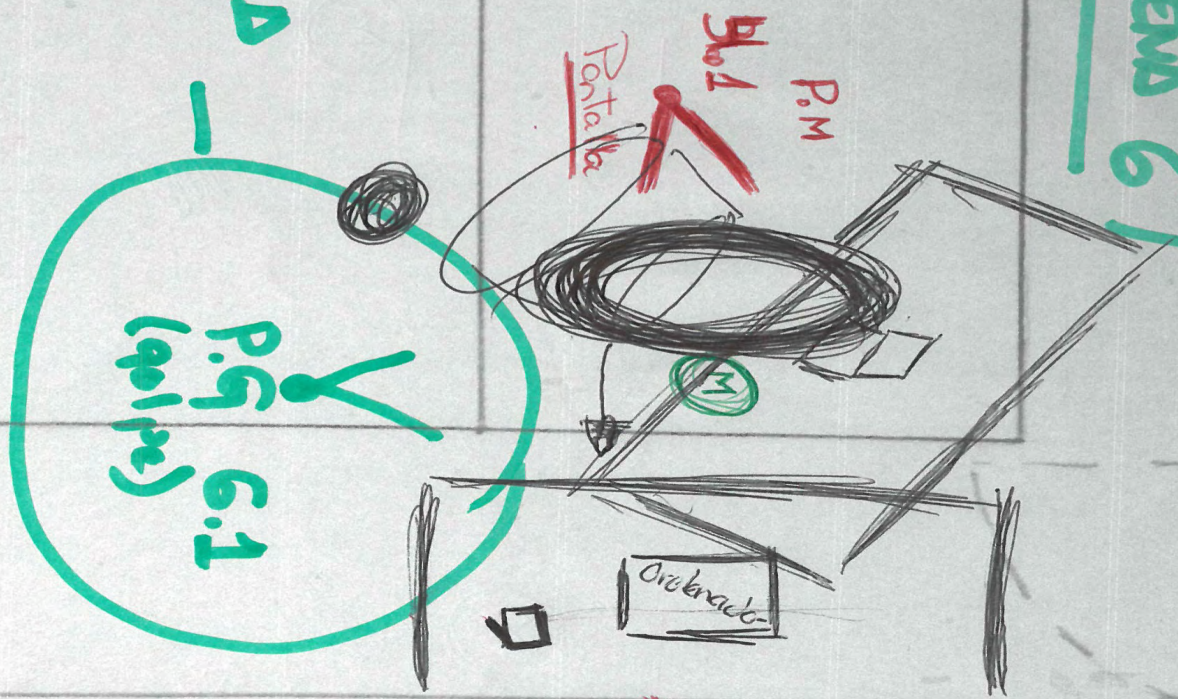
ARRABIO 2



H.2

Pantalla medio

ESCENA 4  
ESCENA 6



ESCENA  
6

FLASHBACK

DIÁ

DESPACHO

ESCENA 5

Salon

FLASHBACK

Parado,  
ambiente estéril...

5.1  
P.P.P  
P.P.G  
+ zona

5.2  
P.D



12

5.1

P.P.  
200 out  
P.G

Marce

5.2

P.D  
50mm

Pasado.  
Cambio Estetico

ESCENA 5

SALON

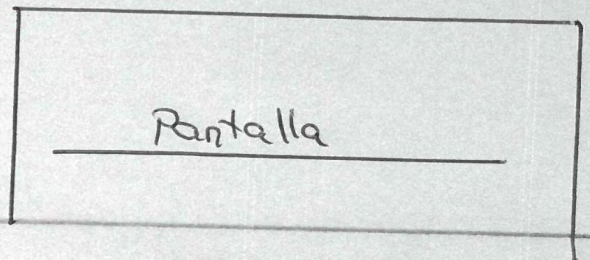
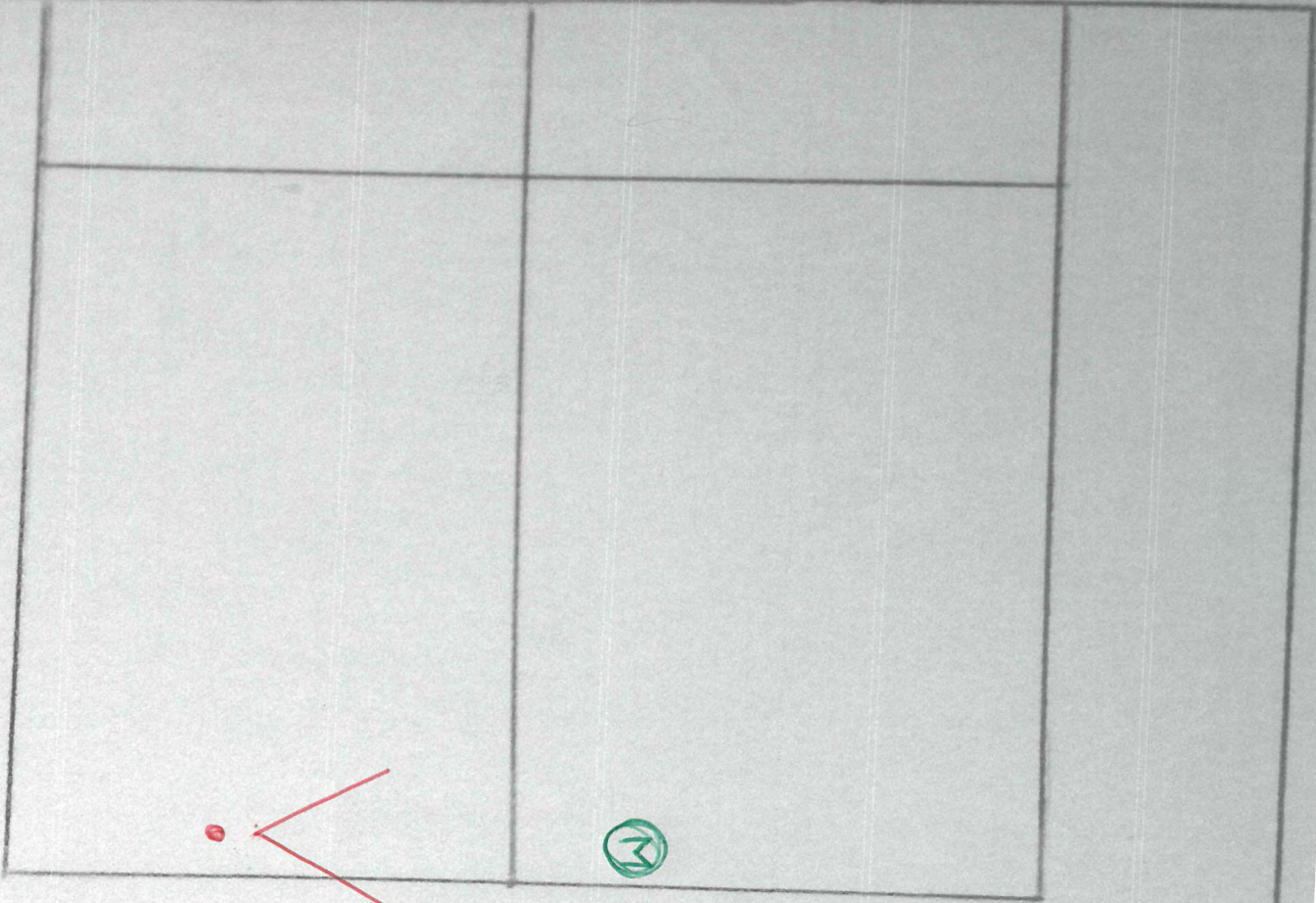
DIA

FLASHBACK

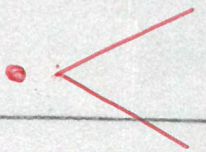
ESCENA 6  
DESPACHO  
DIA  
FASHBACH

ARUARI

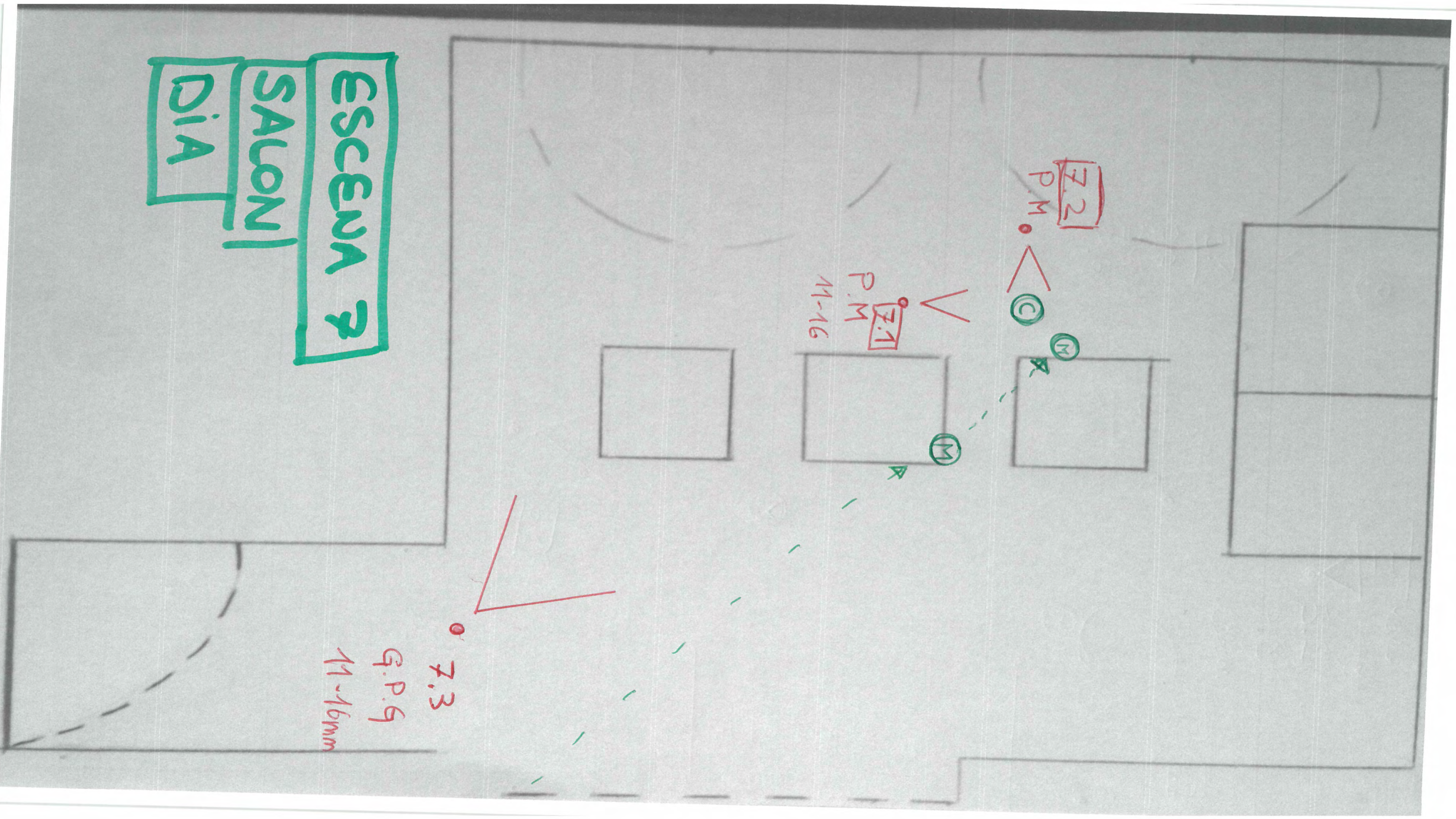
HABITACION 1



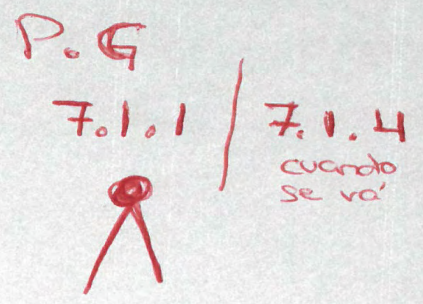
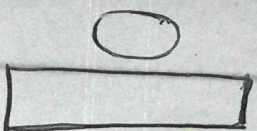
6.1  
P.9  
11-16mm



ESCENA 7  
SALON  
DIA



ARRABIO  
HABITACION



P.M. (Central giro)  
7.1.3



7.1.2  
P.C



NOCHE

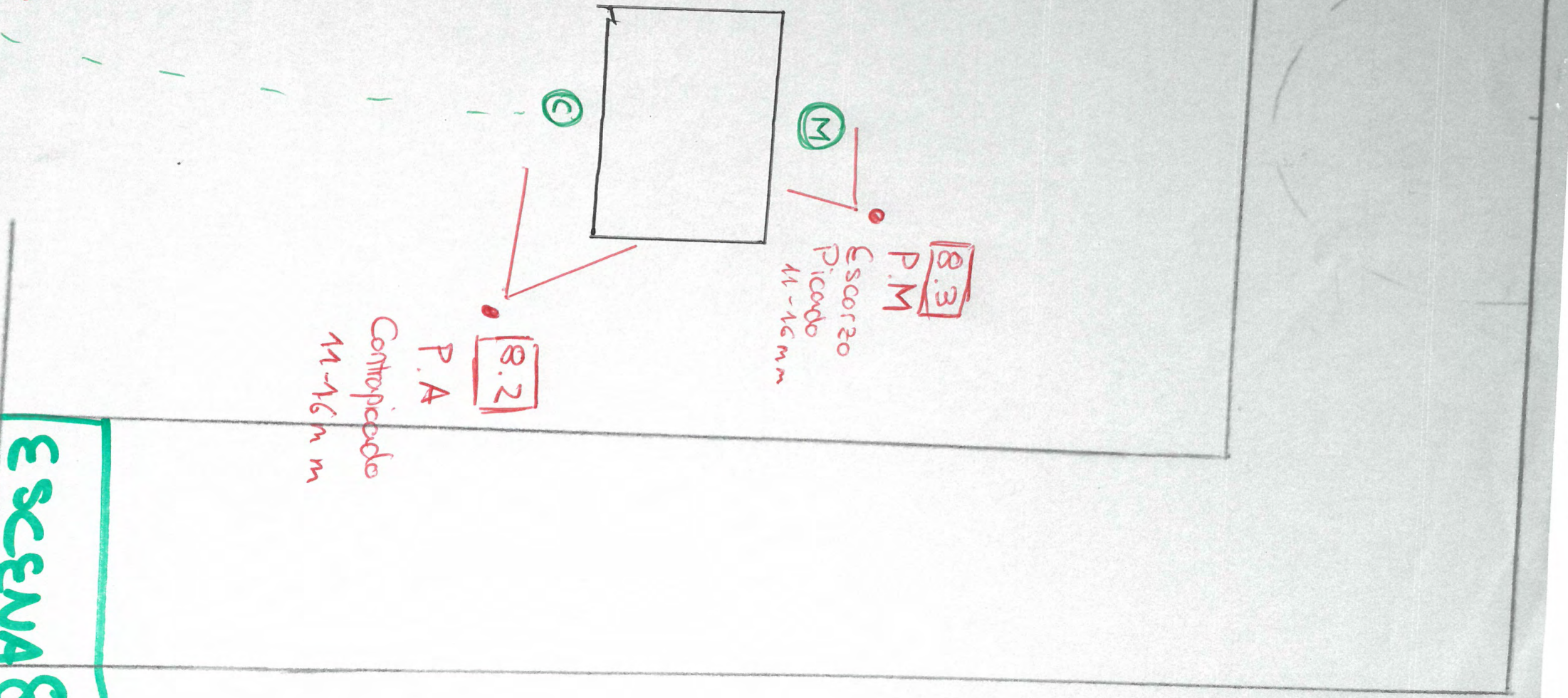
HABITACION CORA

ESCEND 7.1

**ESCENA 8**  
**COCINA**  
**NOCHE**

SALA

8.1] P.C 50mm  
Seguimiento  
G



8.3  
P.M  
Escorzo  
Picado  
11-16mm

8.2  
P.A  
Contrapicado  
11-16mm

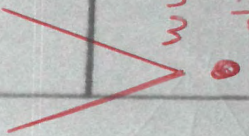


Luz nocturna cambio

[9.3]

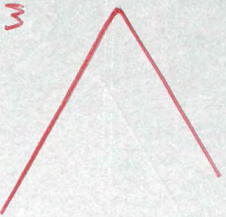
P.P.P

50mm



[9.2]

P.G  
M-16mm



[9.1]

P.G  
M-16



Interructor

ESCENA 9  
HABITACION  
NOCHE

ARCHIVO

LIBRERIA

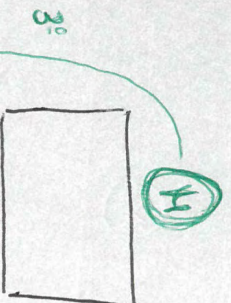
10.3 P.G ✓  
grow angles.

P.C 50mm  
10.2 Antel ✓

⊙ Tostales

P.P 10.1  
10.9  
P.C 20mm in  
RADIO

2<sup>a</sup>  
llamada



Nota de signo por detrás

2<sup>a</sup>  
⊙ se usó con,  
quiere cosas  
SBA.

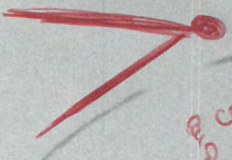
1<sup>a</sup>  
⊙

ESCUEN 10 DÍA 60MM

P.6

10.3

gran  
sistema  
de sonido



P.C  
10.2  
Somm  
central



Tostadores



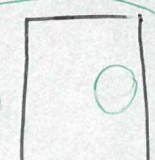
RADIO

P.B  
10.1

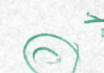


10.9  
P.C zoom in

2<sup>a</sup>  
Hamburgue



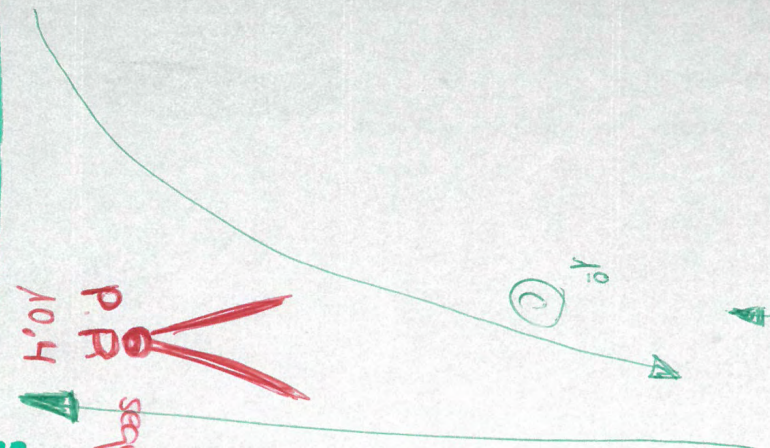
3<sup>a</sup>



1<sup>o</sup>



2<sup>o</sup>



P.P  
10.4

seguimiento  
traspoco



10.1

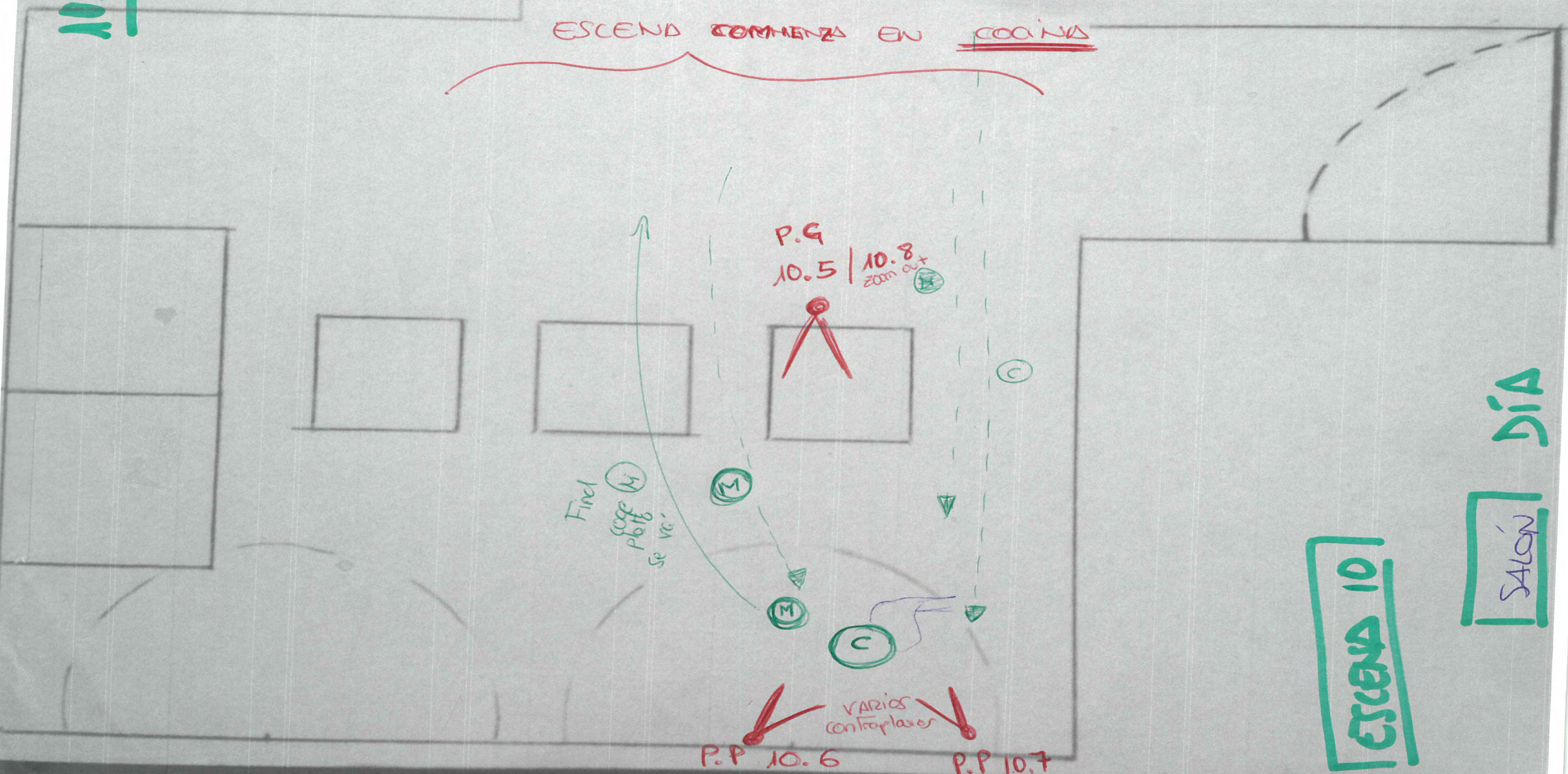
ESCENA 10

DIA

COCINA

11.2

ESCENA COMIENZA EN COCHINA



ESCENA 10

SALÓN

DÍA

P.P. 10.6

P.P. 10.7

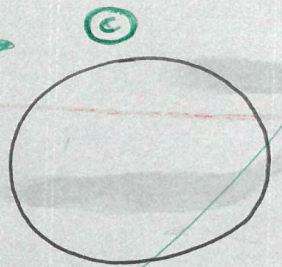
P.G. 10.5 | 10.8  
zoom out

Finel  
scope  
plot  
se va.

VARIOS  
contraplaves

# ESCENA II / SALÓN

(M) Seca qfps VR



11.1 P.G travelling

P.G 11.4  
~~11.6~~

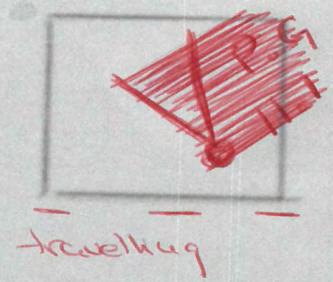
P.D macro 11.5

(C) (M) P.M P. Sospinerto 11.7

(C) (M) P.M 11.9 zoom in

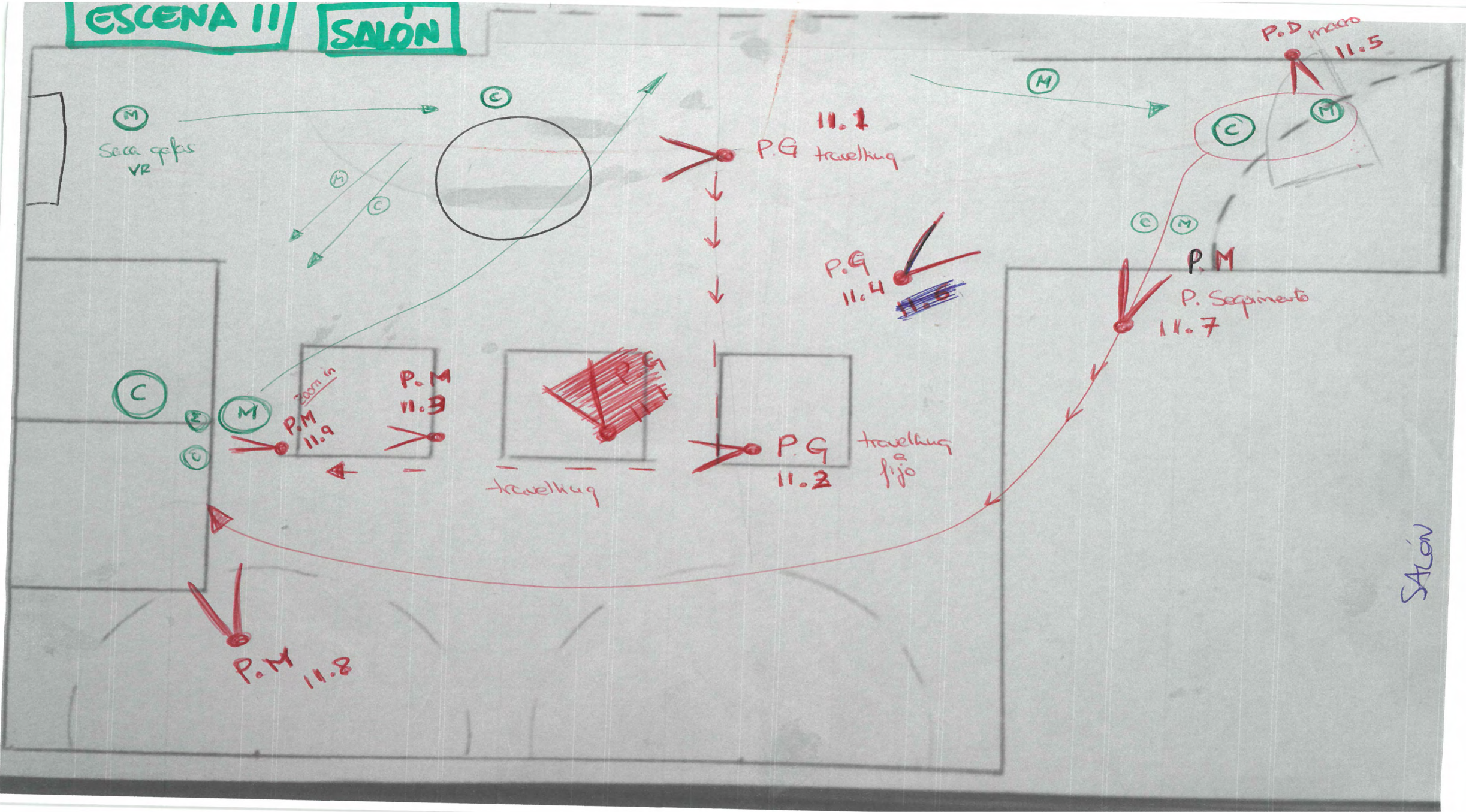
P.M 11.3

P.G 11.2 travelling a fijo



P.M 11.8

SALÓN

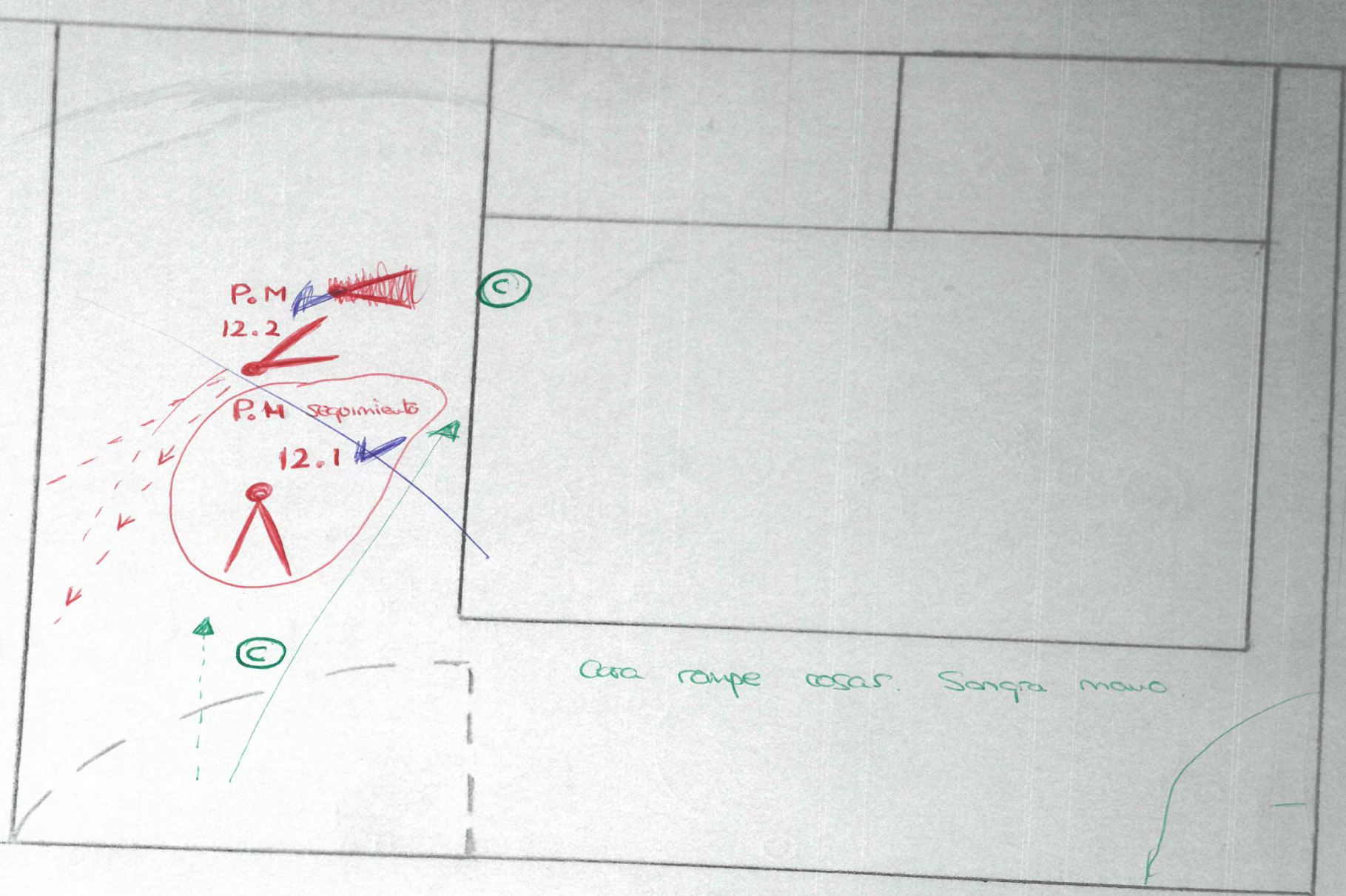


DIA

ESQUENA 12

ARTIFICIO

HABITACION, COCA



CAVABO

P.M. centro  
13.1

Espelo  
P.A.  
13.2

(C)

(M)

VENTANA

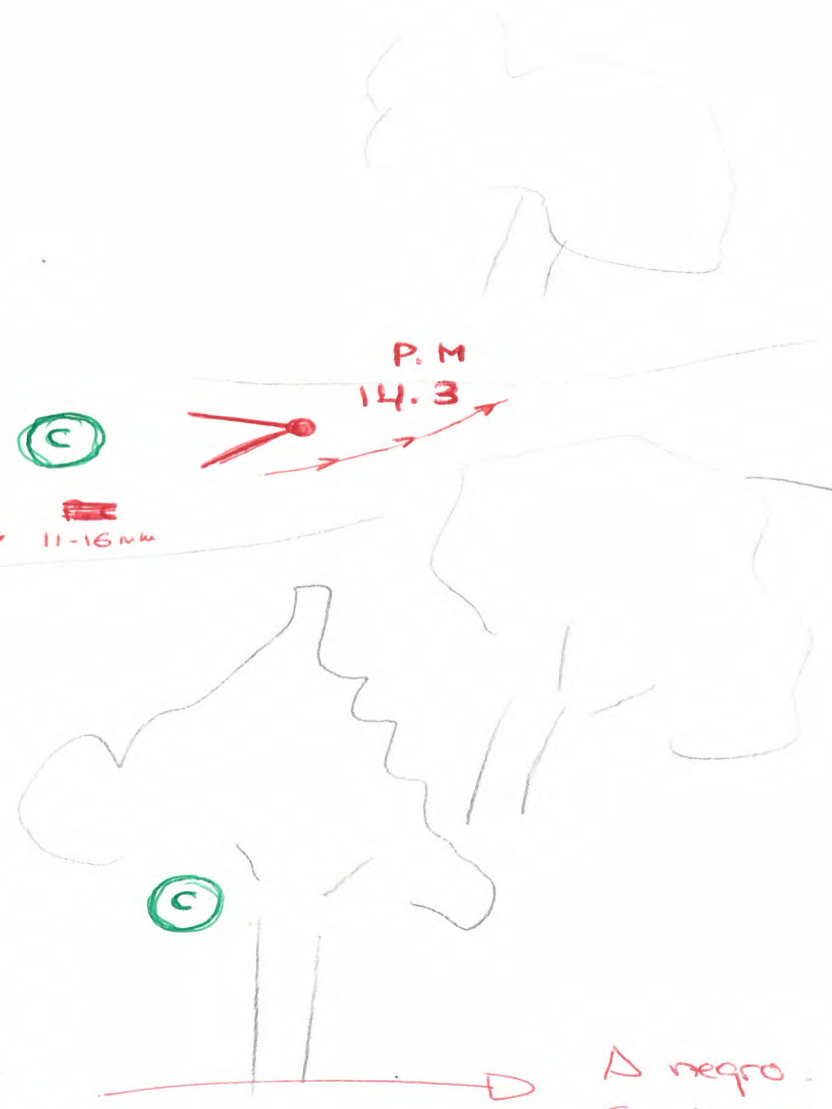
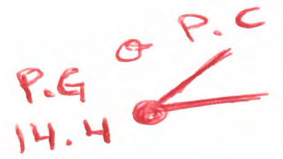
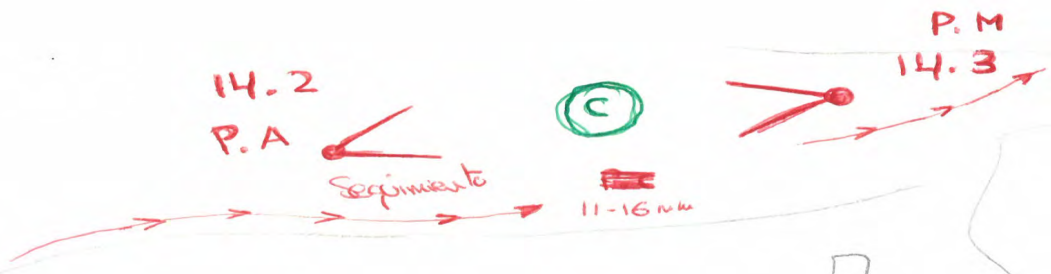
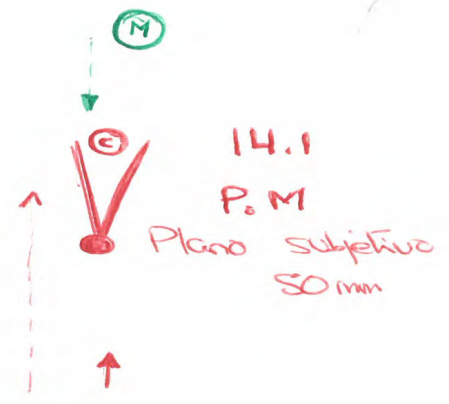
Escuela

Baño

Día

# EXT. ESCENA 14

SOUZO RAMA



A negro.  
Sendo rama  
rota.

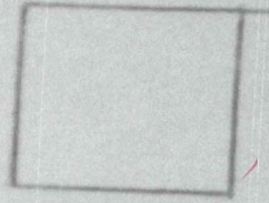
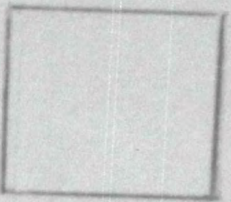


P.C 15.2  
Sequencia

(C)

(M)

15.1  
P.Δ (q,Δ)  
Sequencia  
200 m



(N) ↑



LUZ ROJA

ESCENA 15.1

ESCENA 15

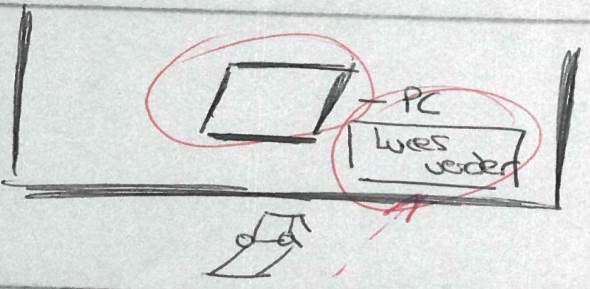
SAIOM

DIA

(S) ↑

15.3  
P.Δ

Plano Tiburón

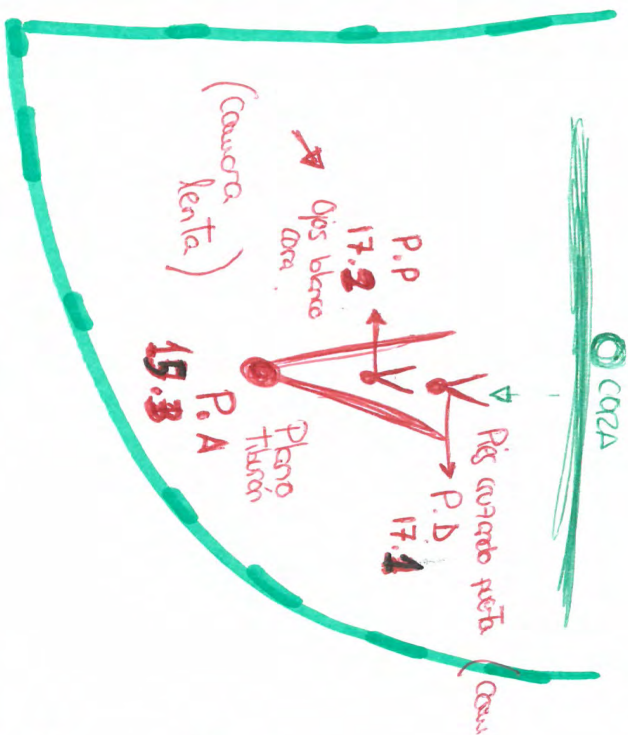


16.1 P.D (pantalla)

ESCENA 16

DÍA HABITACIÓN CORA

CAZA



18.1



Tremble



P.H Genital

18.1.2

Foto muestra de  
 los pies a Cora,  
 Cora sale del  
 plano.  
 Se apaga luz  
 roja con CORA  
 ovis en plano.

camara lenta

18.1.1

contrapi.cado

P.A

ESCENA 17

PORTAL

DES PACHO 1

HABITACION 1

ESCENA  
18.1

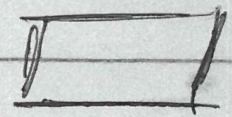
18.1.3

18.1.3

P.O.D



Plano detalle  
moco foto  
CORD + MAPA

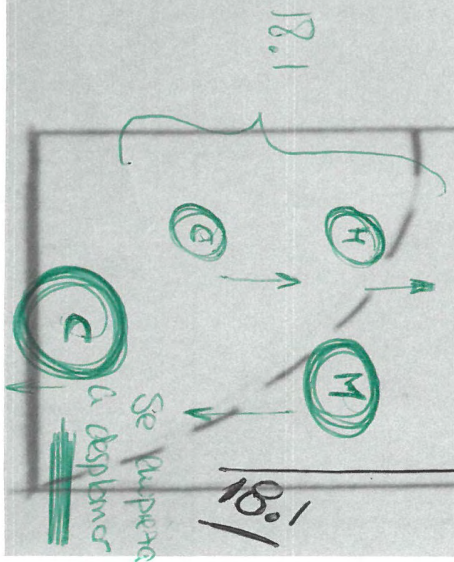


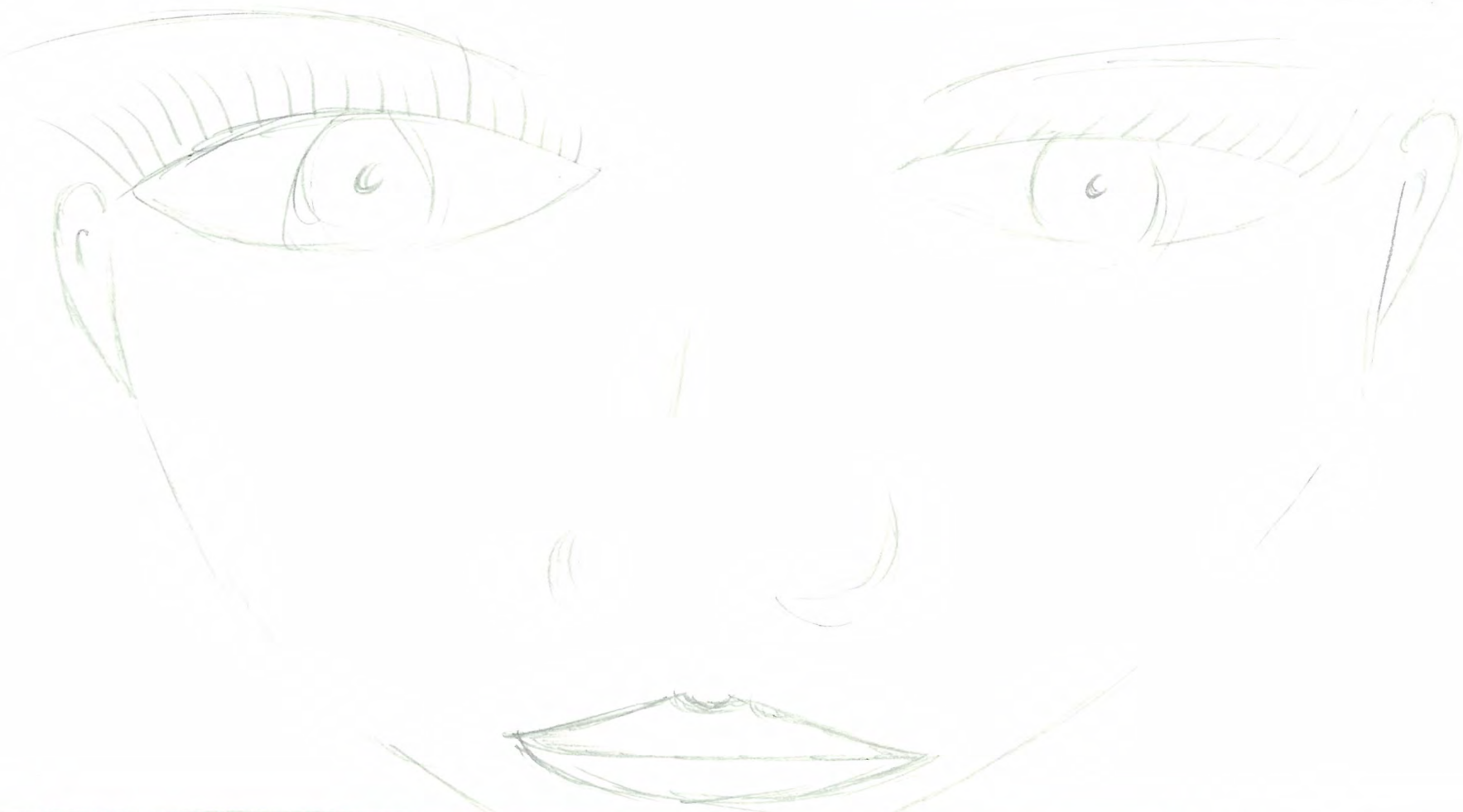
# Luz Roja

Escena 18.1  
Escena 18

18.1 P.C

q.p.g  
q.p.g  
18.1



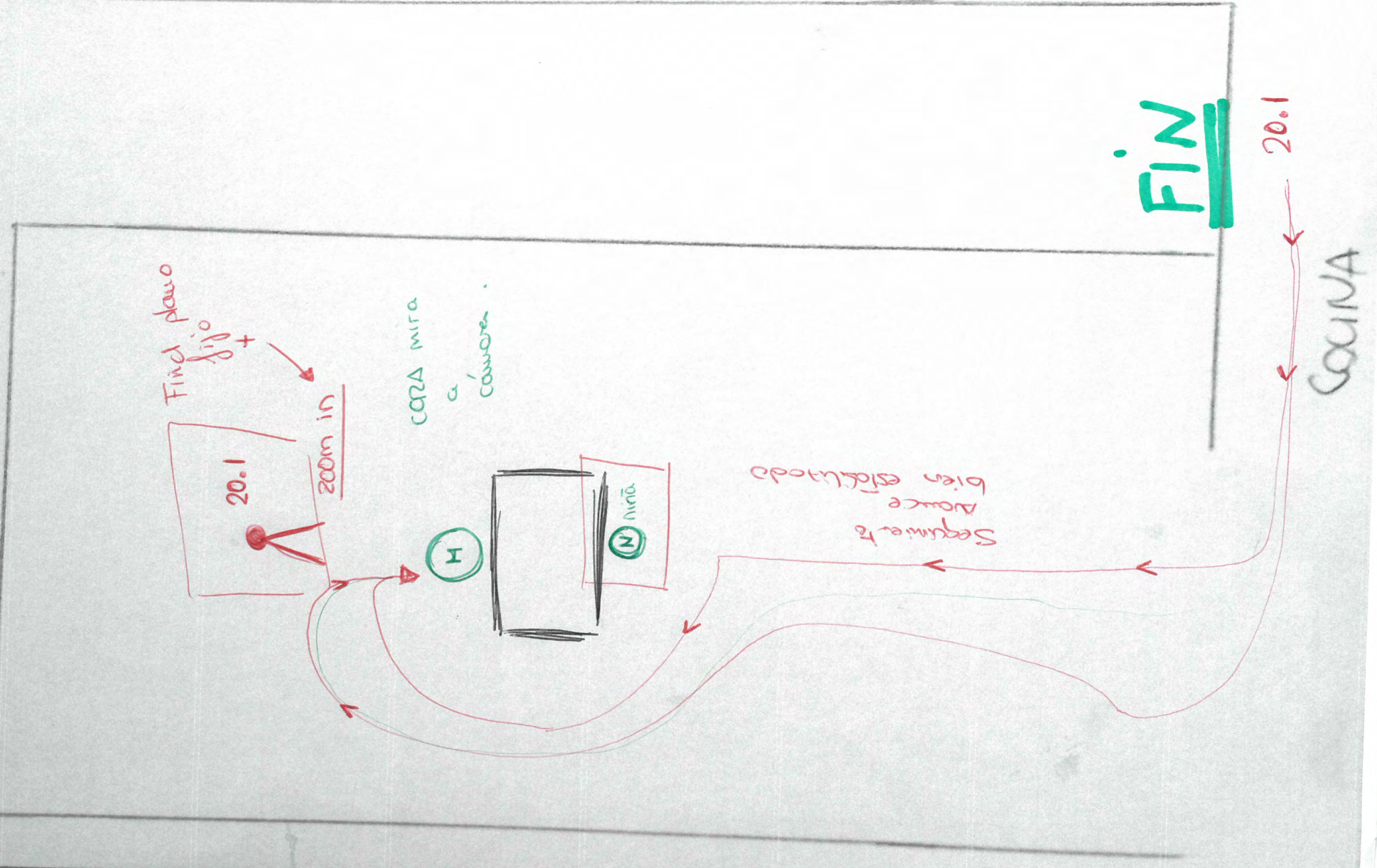


Cerrados / Abrir  
ojos

Fondo BLANCO

ESCENA 19 | P.P.P | 19.1 | (Acelho)

# ESCENA 20



P  
L  
A  
N  
  
D  
E  
  
R  
O  
D  
A  
J  
E

**PLAN DE RODAJE**  
Cortometraje “Te Quiero”

Julio 2018



**Nombre del proyecto**

Te Quiero

**Duración del Rodaje**

2 días

**Días de rodaje**

23 y 24 de Julio de 2018

**Dirección**

Silvia Jiménez Pumar

**Producción**

Ager Mendieta

Nacha Abaitua

Silvia Jiménez Pumar

DÍA DE RODAJE	HORA	INT./EXT	DÍA/NOCHE	Nº ESCENA	Nº PLANOS	LOCALIZACIÓN	TIEMPO RODAJE	TIEMPO PREPARACIÓN	PERSONAJES				
									MARTA	CORA	NIÑA	SANIT.	MARIDO
<b>DÍA</b>													
<b>LUNES 23</b>													
	09:00h	INT	DÍA	2	6	COCINA	30 mint	30mint	x	x			
	10:00h	INT.	DÍA	19 - 20	2	COCINA / PARED BLANCA	60 mint	15mint			x		
	11h	INT.	DÍA	3	4	SALÓN	40mint	20mint	x	x			
	11:40h	INT.	DÍA	6	1	DESPACHO	10mint	---	x				
<b>DESCANSO</b>	15mint												
	12:30h	INT.	DÍA	7	3	SALÓN	30mint	15mint	x	x			
	13:00h	INT.	ATARDECER	7.1	4	HABITACIÓN CORA	30mint	10mint.		x			
	13:30h	INT.	DÍA	10	4	COCINA	20mint	10mint	x	x			
	13:45h	INT.	DÍA	11	8	SALÓN	60mint	10mint	x	x			
	15:00h	INT.	DÍA	12	2	HABITACIÓN CORA	30mint.	15mint		x			
<b>COMIDA</b>	15:30h												<b>COMIDA</b>
	16:30h	INT.	DÍA	13	2	<b>BAÑO</b>	15mint	10mint	x	x			
	16:45h	INT.	DÍA	15	3	SALÓN	30mint	10mint	x	x			
	17:15h	INT.	DÍA	17	3	SALIDA HALL	40mint	10mint	x	x			
	18:00h	INT.	DÍA - ATARDECER	18	1	SALÓN	10mint	---	x	x			
	18:15h	EXT.	ATARDECER	18.1	4	HALL	60mint	15mint		x			



Ficha técnica - Dirección de arte | 'Te quiero' cortometraje 2018

Secuencia	Localización INTERIORES	Qué	Nº	Descripción
1 Lamento en el baño, madre llorando		Set de maquillaje	1	Maquillaje de ojos (sobre todo)
		Maletín para sanitarios	1/2	
		Vestido de noche Uniformes sanitarios		
		Bañera	1	
		- 2 tostadas, zumo, mermelada - Vaso zumo, plato, tenedor, cuchillo de mantequilla, taza, cucharilla	2	
2 Conversación madre e hija		Radio	1	Música clásica: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=mEZgYtODt0c">https://www.youtube.com/watch?v=mEZgYtODt0c</a> Franz Schubert- OP 90 899
3 Clases		Mesa	1	
		5 cuadernos	Varios	
		Pizarra	1	
		Tizas	?	
		Gafas VR	1	Distinguibles
		Material escolar: un estuche, gomas de borrar, lápices, bolígrafos, papeles, carpeta infantil		

4	Chequeo ordenador	Despacho	Ordenador	1	Con luces verdes (Luz parpadeante verde: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=uwk-XskXCi4">https://www.youtube.com/watch?v=uwk-XskXCi4</a> )
5	Momento flashback	Salón antiguo	Marco	1	
			Foto	2	
6	Ruido en el salón	Despacho	Ordenador		
7	Coral se marea	Salón actual	- Bote con lápices y bolígrafos - Folios		Material de papelería
			Gafas VR	1	
8	Compensación de Marta para Coral	Cocina	Papelera	1	La papelera puede estar en la cocina; es decir, no la vemos, sino que la oímos arrojando las gafas a esta
			Espaguetis con tomate	2	
			- Plato - Tenedor - Cuchillo - Cuchara - Servilleta - Vaso de agua		La madre puede cortar los espaguetis con cuchillo para evitar que Cora se atragante
			Gafas VR	1	Distintas
9	Momento recordatorio mando	Habitación Cora	Dispositivo/mando	1	
			Mesa de noche	1	
			3 peluches		Una habitación infantil/ preadolescente con pocos juguetes

10	Radio sonando	Cocina	- 2 tostadas, zumo, mermelada - Vaso zumo, plato, tenedor, cuchillo de mantequilla, taza, cucharilla Radio	varios	(vajilla)
11	Marta ata a Coral	Salón	Gafas VR nuevas Cinturón	1 1	
			5 cuadernos		
			Material escolar: lápices, bolis, etc.		
	Playas en USB	Despacho	Ordenador USB	1 1	
			- Bote con lápices y bolígrafos - Folios		Material de papelería
12	Romper cosas	Habitación Cora	Líquido rojo -3 peluches -Almohada -Colcha		Objetos que lanza al enfadarse Objetos que lanza al enfadarse Objetos que lanza al enfadarse
13	Herida	Baño	Gasas Alcohol desinfectante/ betadine		
15	Engaño de parque	Salón	Gafas VR		
16	Alarma	Despacho	Ordenador		Luces rojas <a href="https://www.youtube">https://www.youtube</a>

					<a href="https://www.youtube.com/watch?v=62d17RtgVUJ8">.com/watch?v=62d17RtgVUJ8</a> Pitido: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=cyKQ2-5bT9o">https://www.youtube.com/watch?v=cyKQ2-5bT9o</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=CxTzOppVaHU">https://www.youtube.com/watch?v=CxTzOppVaHU</a>
18 Alarma	Despacho	Ordenador	ERROR		
20 Se cierra el círculo con otra niña	Cocina	Desayuno			

Secuencia	Localización EXTERIORES	Qué	Nº	Descripción
14	Parque	Tarta de cumple		
17	Entrada de la casa	Líquido rojo		
19	Entrada de la casa			

**PRESUPUESTO CORTOMETRAJE “Te Quiero”**

<b>NOMBRE</b>	<b>CAMPO</b>	<b>GASTO</b>
Iker Aira	catering	55,02 €
<b>Total</b>		<b>55,02 €</b>
Ager Mendieta	catering	4,00 €
	maquillaje	3,06 €
<b>Total</b>		<b>7,06 €</b>
Itsaso Molinuevo	sonido	16,35 €
	aparato electrónico atrezzo	12,95 €
<b>Total</b>		<b>29,30 €</b>
Silvia Jiménez	Alquiler vivienda	130 €
<b>Total</b>		<b>130 €</b>
<b>TOTAL → 221,38 €</b>		

T  
A  
B  
L  
A  
  
D  
E  
  
G  
A  
S  
T  
O  
S