



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

Proyecto de dirección artística del guion literario *Plunge*

Laura Torres Grijalba

Trabajo de Fin de Grado
Comunicación Audiovisual
Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación

Tutora: Estibaliz Alonso Ruiz de Erenchun

En Leioa, a 27 de Mayo de 2018



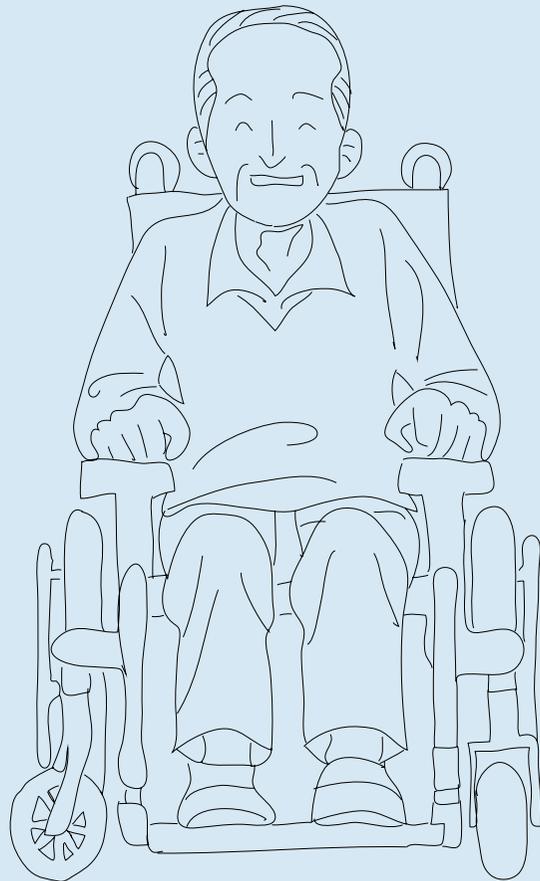
PLUNGE

CASERÍO
JAVI Y NEKANE



PAÍS VASCO





Proyecto de dirección artística *Plunge*

- 1.INTRODUCCIÓN DEL PROYECTO [1]**
 - 1.1 Presentación del trabajo [3]
 - 1.2 Contexto del proyecto de dirección artística [4]
 - 1.3 Motivación y objetivos que persigo [5]
- 2.MEMORIA DE PROYECTO [6]**
 - 2.1 Origen de la idea [8]
 - 2.2 Contexto: valoración del guion, contexto del cortometraje, análisis del género y temática [8]
 - 2.3 Interés de la obra: dirección artística y cortometraje [11]
- 3.REFERENCIAS [12]**
 - 3.1 Referencias artísticas y pictóricas [14]
 - 3.2 Referencias temáticas [18]
 - 3.3 Referencias fotográficas y de color [21]
 - 3.4 Referencias estéticas [24]
- 4.CRONOGRAMA DEL PROYECTO [26]**
 - 4.1 Cronograma de trabajo del proyecto de dirección artística [28]
- 5.ANTEPROYECTO DE DIRECCIÓN ARTÍSTICA [29]**
 - 5.1 Primera lectura del guion: Sinopsis temática y argumental [31]
 - 5.2 Segunda lectura del guion y previsualización [32]
 - 5.3 Previsualización de localizaciones y espacios [44]
 - 5.4 Propuesta de *concept* o metáfora visual [50]
 - 5.5 Elementos narrativos y artísticos para la realización [54]
 - 5.6 Tercera lectura de guion: desgloses y búsqueda de localizaciones [55]
 - A Desgloses generales [56]
 - B Desgloses específicos [56]
 - C Búsqueda de las localizaciones: imágenes de referencia [58]
 - 5.7 Guion técnico y bocetos ilustrativos [66]
 - 5.8 Paleta de color: espacio, decorado, *atrezzo*, vestuario [76]
 - 5.9 Diseño de vestuario y personajes [89]
 - 5.10 *Atrezzo* [102]
- 6.RODAJE [102]**
 - 6.1 Descripción del trabajo en el rodaje [103]
 - 6.2 Material visual y fotográfico [104]
- 7.RESULTADO DEL PROYECTO EN IMÁGENES [107]**
 - 7.1 Fotogramas clave [109]
 - 7.2 Comparación y referencias [113]
- 8.CONCLUSIONES [118]**
- 9.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS [121]**
- 10.ANEXOS [124]**
 - 10.1 Desgloses generales y específicos [126]
 - 10.2 Guion técnico [141]
 - 10.3 Muestrario de color [148]
 - 10.4 Cortometraje *Plunge* [149]

1.1 PRESENTACIÓN DEL TRABAJO

Plunge, el presente Trabajo de Fin de Grado, se ha convertido en el anteproyecto de dirección artística a partir de la elaboración del guión literario *Plunge* (guión original de Alba Lozano, 2018). En concordancia con las fases del proceso de preproducción cinematográfica del cortometraje, se ha seguido las directrices convencionales de un anteproyecto de dirección artística y también las diferentes necesidades de su posterior realización audiovisual. Sin embargo, antes de contextualizar todo el proceso artístico, cabe destacar la existencia de nuevas fases, tal vez no regladas o escritas sobre papel, pero no menos importantes que la elaboración de un *Scrapbook*, que la directora de arte de *Plunge* ha tomado como base para su proyecto creativo.

La observación, la imaginación y la figuración. Una directora de arte tiene que soñar en imágenes, en colores y en texturas, y verse ella misma inmersa en un caos audiovisual. De ahí que, estos imaginarios desordenados que tiene en la cabeza le sirven para su posterior plasmación en papel. Por eso la observación es muy importante en este tipo de proyectos, ya que, si no observas cómo viven, cómo se visten, o cómo se comunican los personajes, ¿cómo vas a saber ambientar el proyecto a partir de un guión en papel?. Por eso la observación deja sitio a la reflexión y su posterior plasmación o elaboración del proyecto.

Pero dejando a un lado esta pequeña consideración sobre la labor de los sentidos en la dirección artística, cabe señalar que la elaboración de un anteproyecto de dirección artística está fundamentada en una serie de convenciones artísticas y culturales. Por eso, la realización del presente trabajo sigue las fases propias de un proyecto de dirección artística, como son: primera lectura de guión y escritura de la sinopsis, segunda lectura del guión y su previsualización, elaboración de un *Scrapbook*, compilación de fotografías de las localizaciones, dibujos, recortables o telas que sirven para que la directora artística se haga una primera idea y estructure el proyecto.

A lo que se ha mencionado con anterioridad, se añade la búsqueda de una propuesta de concept, una tercera lectura de guión con la elaboración de desgloses y códigos de color, tanto para las localizaciones como para el vestuario, la búsqueda de localizaciones y utilización de imágenes de referencia, la elaboración de una serie de bocetos ilustrativos, creación del diseño de vestuario y búsqueda del *atrezzo* pertinente, su posterior transporte y organización en los sets de rodaje y la colocación del *atrezzo* en la composición del plano.

Peter Ettedgui expone en uno de sus mejores libros, *Diseño de producción & dirección artística*, los objetivos que persigue la directora artística. “Su reto es interpretar visualmente el mundo reflejado en el guión, seleccionando las localizaciones clave, creando una paleta de motivos y texturas que expresen de forma eficaz la atmósfera más adecuada”.¹

Por ello todos los procesos creativos expuestos con anterioridad suelen ir acompañados de un *dossier* explicativo y artístico que recoge de forma visual todos los elementos, siguiendo una estética coherente acorde con el guión original. Una estética heterofundada en decisiones y colores. En este caso, ese *dossier*, es la presente memoria académica que expone todos los conocimientos artísticos utilizados para la realización del presente trabajo de dirección artística.

En *Plunge*, el trabajo de directora artística no comienza y acaba con la elaboración del anteproyecto, sino que empieza con el diseño de los primeros bocetos y acaba en el rodaje con la supervisión y colocación del *atrezzo* en los sets.

Paralelamente, hay que remitirse al contexto en el que se va a desarrollar el proyecto de dirección artística, el porqué de la elección de este trabajo dentro del sector cinematográfico.

¹ ETTEDGUI, Peter (2001). *Diseño de producción & dirección artística*. Barcelona:Océano, p. 9

1. INTRODUCCIÓN DEL PROYECTO

1.2 CONTEXTO DEL PROYECTO DE DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Como relata Léon Barsacq, historiador del diseño cinematográfico, en el libro de Petter Eteggui, el 1908 es un año clave en el diseño cinematográfico, ya que a partir de este momento la cámara comenzó a desplazarse en lugar de permanecer fija.² A partir de entonces, se empezaron a construir escenarios tridimensionales para crear en el público una ilusión óptica de profundidad. Los nuevos espacios y decorados, adquirieron relevancia a medida que fueron apareciendo nuevas técnicas como la sofisticación de la maquinaria cinematográfica o la llegada del color en cine. A partir de la II Guerra Mundial, los franceses y estadounidenses dejaron de grabar en estudios y comenzaron a grabar en localizaciones reales. La dirección artística adquirió una nueva dimensión, por eso podemos considerar que a partir de este momento, la dirección artística nació. Y este descubrimiento ha hecho que hoy en día se haya convertido en una disciplina artística necesaria en todos los filmes.

Esta disciplina cinematográfica adquiere el nombre de dirección artística cuando a Wilfred Buckland se le consideró como el primer hombre creativo en el mundo del cine. A partir de entonces la industria cinematográfica comenzó a desarrollar nuevos roles profesionales, donde los directores artísticos como William Cameron Menzies con la película *Lo que el viento se llevo* (David O. Selznick, 1939)³, adquirieron mayor protagonismo. Por eso, este rol de profesional cinematográfico ha ido evolucionando hasta hoy en día, y este concepto de directora artística se ha supeditado a muchos ámbitos, como a la televisión o a la publicidad.

Sin embargo, cabe destacar que el XXI es un siglo de especialización, un momento en el que te obligan a especializarte en algo, aspecto con el que no estoy demasiado de acuerdo. Pero en el caso de una directora de arte la propia disciplina exige “saber un poco de todo”, ya que su trabajo impregna muchas disciplinas artísticas, desde la arquitectura, la pintura, la música o mismamente la psicología. Es éste aspecto por el cual me decidí a elegir el actual proyecto.

Por otro lado, el presente trabajo me permite plasmar la emociones de unos personajes en imágenes a través de la utilización de decorados, objetos, texturas o colores. Todo esto junto con el juego de luz, la creación de una escenografía, el diseño de vestuario, las posibilidades artísticas que da el *atrezzo* y sobre todo la libertad que tienes, es lo que me hizo elegir el Trabajo de Fin de Grado sobre dirección artística.

Opté por un guion nunca antes utilizado, en este caso el guion literario *Plunge* de la directora Alba Lozano porque me pareció, no solo una labor con mayor peso creativo, sino que desde un primer momento me lo tomé como un reto personal. Por eso me pareció una buena idea elegir un guion original antes que elegir un film ya hecho y ambientarlo en otra época. Un reto, que no solo consiste en la creación de una estética y una escenografía acorde con el guion de Alba Lozano, sino que además añade al diseño del anteproyecto todo el trabajo de dirección artística del posterior rodaje cinematográfico. Si bien en un primer momento dude, a medida que iba viendo referencias, buscando imágenes evocadoras y sobre todo reflexionando sobre la historia, me gustó la idea de crear una escenografía propia.

2 ETTEDGUI, Peter (2001). *Diseño de producción & dirección artística*. Barcelona:Océano,p. 8

3 RIZZO, Michael(2007). *Manual de dirección artística cinematográfica*. Barcelona:ediciones Omega,p.6 y 7

1. INTRODUCCIÓN DEL PROYECTO

1.3 MOTIVACIÓN Y OBJETIVOS QUE PERSIGO

Actualmente, y desde un punto de vista profesional, la directora artística es un agente muy importante en un proyecto audiovisual. Ella, junto con la directora de fotografía, son las encargadas de poner en escena lo que la directora y la guionista han creado. La directora artística se encarga de buscar las localizaciones, diseñar el vestuario, idear el decorado, buscar el *atrezzo*, etc. Todo esto hará que cada proyecto audiovisual esté dotado de una atmósfera concreta y particular, propia de un único cortometraje. De ahí que, la puesta final estará basada en un conjunto de acciones previas y organizadas de tal forma que sugieran al espectador lo que la directora quiera que el proyecto signifique.

Por eso, la motivación es una cualidad recalable en las directoras artísticas, ya que desde un comienzo se darán una serie de objetivos que se deben cumplir, como puede ser la necesidad de que el entorno, en todas sus formas, transmita lo que la historia necesita.

El principal motivo por el que he realizado el presente trabajo artístico es por mi gusto por las imágenes, los colores y la observación. Siempre he tenido la necesidad de observar. La observación en parques, playas o incluso desde el coche. Esta necesidad de observar ha hecho que cada vez que veo algo me imagine una historia propia y particular, con unos personajes ficticios y una época específica. Me imagino su decorado, sus vestidos y sobre todo me adentro en el contexto geográfico e histórico del que forma parte la historia imaginada. Por eso, decidí realizar mi Trabajo de Fin de Grado sobre algo relacionado con la observación y el arte. Ya que para mí, el arte engloba muchos de los elementos que me interesan, desde cuadros, diálogos, fotografías, bailes o incluso manchas de color insignificantes para muchos, pero importantes para otros, como lo son para mí.

Una motivación añadida fue la elección del guion *Plunge*, ya el optar por dicho guion y la posterior ayuda de la guionista y directora del mismo, hizo que el proyecto se convirtiese en un proyecto múltiple, dotado de sensibilidad, sentimiento, personajes, colores transmisores de emociones y sobre todo mucha ilusión por hacer algo propio, poder dotar a un cortometraje de una atmósfera elegida por mí, con una significación propia.

Pienso que una directora artística tiene que perseguir unos objetivos diferenciadores, que conviertan las imágenes en verdaderas imágenes. Tiene que crear una identidad visual dotada de significación. Una estética global que transmita y adentre al espectador en la historia. Una forma global, que es unitaria pero que esta bajo muchas formas específicas. La colectividad dentro de la individualidad.

Por eso, el principal objetivo que he perseguido en este trabajo ha sido la creación de un proyecto de dirección artística a partir de la psicología de los personajes. La introspección en su mundo interior me ha ayudado a buscar las localizaciones interiores y exteriores y los colores transmisores de aquello que quiero que la historia transmita. En consecuencia, mi objetivo ha sido crear una estética visual y personal dotada de cohesión y utilizarla como medio para plasmar lo que el guion original muestra.

2.1 ORIGEN DE LA IDEA

En un primer lugar mi intención era realizar un anteproyecto de dirección artística sobre un guion literario ya escrito e incluso llevado a la pantalla. Los guiones que elegí eran muy buenos, pero ninguno conseguía satisfacer del todo los objetivos que tenía en mente. Por eso, decidí cambiar de idea y comencé con una nueva idea desde cero. Una idea que en ese momento no sabía si iba a ser acertada o no, pero que me sumergí. Así que deje de lado la lectura de guiones literarios y retome el rumbo en otra dirección.

Leí muchos guiones durante algunos días, busqué en internet y mandé un mensaje a la Asociación de Guionistas Vascos para ver si tenían alguna plataforma con guiones literarios, de ahí que uno de los guiones que tenía como opción era la readaptación de la dirección artística de la película *La Isla Mínima* (Alberto Rodríguez, 2014). Quería utilizar una de mis películas favoritas y ambientarla en el año 2018, en La Rioja. Pero fue una idea que me duró muy poco.

La posibilidad de trabajar con el guion *Plunge* surgió de una forma tonta tras hablar con Alba Lozano de lo poco que me motivaba ambientar algo ya visto, y así, me propuso la idea de ser la directora artística de su cortometraje. Pude sumergirme en una nueva experiencia audiovisual, que no solo me ha servido para plasmar los conocimientos adquiridos durante estos cuatro años, sino que también me ha permitido plasmar algo nuevo, diferente de lo que había hecho hasta ahora, alejado de los documentales, de las investigaciones de cine y los vídeos convencionales. Y así comenzó todo. Comenzó el viaje introspectivo hacia el universo de la historia.

2.2 CONTEXTO DEL CORTOMETRAJE. Valoración del guion y contexto

Para entender los fundamentos de este trabajo se debe comenzar con el análisis del guion literario *Plunge*. Es un guion aparentemente sencillo desde el punto de vista narrativo, con un enfoque intimista pero con gran carga visual. Es un guion perfectamente estructurado y cuidado. Cada elemento descrito y cada palabra del diálogo está perfectamente articulada dentro del conjunto.

Desde el punto de vista de la dirección artística, el guion es interesante por las posibilidades que ofrecen sus diálogos para elegir las localizaciones y los lugares en base al mundo simbólico de los personajes.

Hay que señalar que se trata de un guion alejado de la artificialidad, es un guion realista, personal y que intenta contar una historia de manera natural. Su principal objetivo es mostrar una de las realidades de la vejez de los protagonistas: la enfermedad del Parkinson y la muerte digna.

Elegí *Plunge* por la limpieza de sus formas y por el realismo que se percibía en él sobre el papel. Por su pureza y sobre todo por la necesidad de mostrar que con bajo presupuesto y con un *atrezzo* y un decorado natural, también se pueden conseguir grandes resultados. Claro ejemplo de esto, es la película *Stockholm* (Rodrigo Sorogoyen, 2013). Una película que bajo la capa visual de la simpleza narrativa, se encuentra un film elegante, sutil y apoyado por la dirección artística y el predominio del color blanco. Un proyecto donde se puede ver que con poco dinero y pocos recursos se llega al espectador.

Plunge plantea una historia universal que ha sido muchas veces contada, donde su punto diferencial reside en los pequeños detalles. Es un guion que combina escenas metafóricas con escenas puramente cotidianas, donde la psicología de los personajes y su *background* marcan las directrices de la dirección artística.

Como expone, Léon Barsacq, “*A la hora de llevar a cabo la dirección artística, los diseñadores suelen colocar el atrezzo, el decorado, las fuentes de iluminación, las texturas..., acorde a la psicología de los personajes, todo tiene que tener relación entre sí*”.⁴

Y esto es lo que ocurre en *Plunge*, la psicología de los personajes va a determinar los decorados, la paleta cromática y el vestuario. Por eso, se ha convertido en un proyecto guiado por las emociones. *Plunge* es un cortometraje que ha intentado que los pequeños detalles como por ejemplo el *atrezzo*, enriquezcan la narración.

⁴ ETTEDGUI, Peter (2001). *Diseño de producción & dirección artística*. Barcelona: Océano, p.8

2. MEMORIA

Plunge cuenta la historia de una pareja de ancianos que busca una muerte digna para finalizar el último ciclo de su vida. Javi sufre Párkinson y Nekane ve como sus hijos ya han rehecho su vida al margen de ellos. Esto va a provocar que ambos personajes busquen la paz interior tras la vida rutinaria en la que están inmersos.

Cabe contextualizar que la puesta en escena y el decorado va a condicionar la ambientación que se va a dar al proyecto a partir del guion literario. Pero para entender todo esto y que el espectador sea capaz de comprenderlo, hay que remitirse a conocer el clima político, económico, social y cultural en el que se encuentra Euskadi. La arquitectura, la pintura o la propia mentalidad de la población va a influir en la creación del proyecto, en medio de un clima de modernidad y avance en el que está sumergido el País Vasco.

Esta modernidad imperante en estos años va a estar contrarrestada por una crisis económica, de la que poco a poco se va recuperando y sobre todo por el aumento de vida de la población. Este aumento de la esperanza de vida da lugar a la existencia de una población cada vez más envejecida, y consecuentemente, un aumento de padecer enfermedades. Que España es un país envejecido es más que evidente. El País Vasco, se encuentra en 5º lugar entre las comunidades con mayor esperanza de vida (83,43 años de media).⁵

Por eso este anteproyecto va a ambientarse en la época actual, el siglo XXI. Va a desarrollarse en el año 2018, una época impregnada por la modernidad pero en la que muchas personas permanecen en pequeños núcleos rurales y aún tiene mucho peso la idea de lo tradicional y de lo costumbrista. *Plunge* va a estar ambientada en un pequeño caserío en el interior del pueblo vasco. Como base, una familia tradicional y creyente donde la nueva época moderna y tecnológica ha hecho que sus hijos vivan una vida paralela con total independencia de ellos. Como un gran parte de la población, el protagonista Javi, padece una enfermedad, el Párkinson.

Todo esto remite a la vida rural de una pareja de ancianos, alejados del Bilbao moderno y globalizado y sumergidos en un ambiente tranquilo, natural y sobre todo tradicional, en un contexto arquitectónico propio del norte y constituido como la arquitectura tradicional desde finales de la edad media en el País Vasco.

Todo lo mencionado con anterioridad da forma y constituye la atmósfera necesaria para la creación y la búsqueda de unas localizaciones acordes con el guion literario. Por eso, las localizaciones se encuentran en el ámbito geográfico próximo a Bilbao, en el corazón de Euskadi, y son sobre todo escenarios naturales y rurales, alejados del tráfico, del ruido y de la contaminación. Caseríos con fuerte arraigo vasco, inmersos en la naturaleza de vegetación y agua, y sobre todo edificios culturalmente personales propios de una pareja de ancianos del siglo XXI.

Para ello, el espectador tendrá que ser conocedor de la situación en la que se desarrolla el proyecto, y sobre todo entender cómo las circunstancias que lo rodean, influyen en la psicología de los personajes. Deben conocer su contexto, el año, sus circunstancias sociales, sus convenciones psicológicas y sobre todo el contexto en el que se desarrolla el proyecto.

Así que, sin que el guion literario ofrezca información sobre el año, el trabajo de dirección artística ubica el proyecto en plena actualidad, en un contexto, como ya hemos mencionado con anterioridad, de modernidad, de envejecimiento y sobre todo un contexto de cambio en todos los sentidos, desde un cambio social hasta un cambio generacional.

Plunge es una historia convencional, con personajes también convencionales. Así pues, los escenarios serán escenarios tradicionales, lugares rutinarios donde un matrimonio de ancianos, ve su vida pasar y busca desesperadamente la muerte. Sin embargo, una historia clásica puede ser contada de una forma diferente.

5 INE (datos actualizados 2017). Esperanza de vida, disponible en: http://www.ine.es/ss/Satellite?l=es_ES&c=INESeccion_C&cid=1259926380048&p=1254735110672&pagename=ProductosYServicios/PYSLayout .(Consultado el 05/04/2018).

2. MEMORIA

Plunge va a utilizar el carácter metafórico, la creación de una escenografía, elementos simbólicos como el agua, y sobre todo la búsqueda de un escenario frío, como puede ser un porche, para contar la historia acercándose al objetivo final de los personajes: la necesidad de morir a través de una muerte digna. De ahí que, se ha decidido ubicar dicho proyecto en una sociedad actual, una sociedad marcada por los problemas sociales y por la irrupción de la tecnología en los individuos.

Para poder contextualizarlo mejor, se señalan algunos de los temas principales en los que se basa el guion literario y que ayudan a la directora artística a crear una estética coherente.

La vejez, la enfermedad y la muerte digna, son los principales focos de debate en su contextualización. *Plunge*, pone en cuestión el concepto de eutanasia o lo que convencionalmente llamaríamos muerte digna. Ante el sufrimiento de padecer una enfermedad, el protagonista de la historia elige que quiere quitarse la vida ahogándose en la piscina. En los últimos años, este tema ha traído consigo gran controversia en la sociedad española.

Esta situación, según los indicadores demográficos básicos que publica el INE, es entendida como un aumento consciente y evolutivo, de la esperanza de vida en España, ya que se ha convertido en el segundo país con mayor esperanza de vida de la OCDE, con una media de 83 años.

La vejez, entendida como la última etapa de la vida, es un tema al que se recurre en *Plunge* y va asociada a la tradición, donde el cuidado de uno a otro es concebido como un hecho obligatorio. La pareja de ancianos viven su rutina diaria donde Nekane está al servicio de Javi. Esto va a provocar que Javi desee la muerte. La muerte digna.

Otro punto a tener en cuenta, es el carácter de los personajes y su vida pasada. Para entender la psicología de Javi y muchas de sus acciones y de sus palabras, hay que conocer su *background* y ayudarse de él para constituir su propia naturaleza. A Javi, por sus ideales tradicionales y conservadores, el padecer Parkinson le ha llevado a desear la muerte. Nekane como personalidad opuesta a la de Javi, a pesar de ser religiosa es un poco más moderna que él, aunque su vida entera esta destinada a su marido. Ambos llegarán a un entendimiento en el camino que recorren juntos hacia la muerte.

El último punto de vista a destacar, es el cambio generacional que hay hoy en día. La sociedad actual no tiene nada que ver con la sociedad de principios del mismo siglo. Hoy en día como ocurre con Javi, Nekane y sus hijos, el cambio generacional y sobre todo la implantación de la tecnología como medio para conseguir satisfacer las necesidades personales hace que la escala de valores sea muy diferente.

Análisis del género y temática

Una vez expuesto el contexto en el que se desarrolla el cortometraje *Plunge*, se van a exponer brevemente algunos ejemplos de género y temática, a partir de los cuales se ha intentado buscar un valor artístico diferente en este anteproyecto.

Hablar sobre la vejez, sobre la enfermedad y sobre la muerte es algo muy personal e íntimo, y en este proyecto se intenta desnudar emocionalmente a los personajes. Por eso, la soledad, el egoísmo, la autoaceptación de sí mismo, el amor, la vejez y la muerte son los temas claves a indagar. También se introduce el tema del suicidio asistido, la eutanasia, aspecto que ha suscitado y sigue suscitando una gran debate. La sutileza con la que se trata en el cortometraje, también lo convierte en un elemento de interés.

2. MEMORIA

Se trata el miedo y el sufrimiento de los protagonistas y podríamos decir que la vejez es el tema imperante. La sociedad avanza y el cambio generacional se hace más que evidente. De ahí la influencia en la temática de *Plunge*.

Como bien se ha explicado, este tema se ha ido sucediendo a lo largo de los años en películas como *Amour* (Michael Haneke, 2012), *Arrugas* (Ignacio Ferreras, 2011), y en el documental *No Todo es Vigilia* (Hermes Paralluelo, 2014). Sin embargo, el tema de la vejez y de la búsqueda de la muerte se ha tratado de una forma más convencional y conservadora. En *Plunge*, la forma en la que se acercan a la muerte mientras conversan en el porche de su casa, y sobre todo la forma en la que van a hacer creer al espectador que les ha llegado la hora de la muerte digna, lo convierte en diferente la concepción del tema.

Por último se divaga en la soledad de los protagonistas y en la influencia que tiene en las acciones actuales su pasado. Una historia en tono dramático con una estética y un peso visual caracterizada por su dramatismo y por la influencia del pasado junto en el contexto en el que se desarrolla el cortometraje

2.3 INTERÉS DE LA OBRA. Dirección artística y cortometraje

Finalmente, cabe señalar el interés que la dirección artística y el propio cortometraje provoca en el espectador. La dirección artística va a intentar suscitar interés por sí sola, y aún más al convertirse en un elemento integrador dentro del cortometraje.

Dicho interés de la obra, no solo está vinculado con la forma estética, sino que el foco principal se corresponde con la forma en la que se ha realizado el proyecto. Busca una forma distinta de mostrar el paso del tiempo a través de la espera en un poche.

Por eso, cabe exponer que la dirección artística de *Plunge* ha intentado constituirse en torno a los siguientes conceptos :

>La psicología de los personajes y su pasado va a influir en la toma de decisiones artísticas. Influencia en los colores, en las texturas, en el *atrezzo* y en la puesta en escena y en el encuadre.

>La influencia de los contrastes es la base del proyecto. Entre interiores y exteriores, entre luz cálida y luz fría, colores saturados y desaturados, luz y oscuridad, etc.

>La influencia del agua en todo el proyecto. Si bien en ningún momento aparece como elemento en primer plano, sino que va a ser utilizado con sutileza e impregnado en la propia atmósfera y naturaleza del proyecto.

3. REFERENCIAS

3.1 REFERENCIAS ARTÍSTICAS Y PICTÓRICAS

La sociedad en la que está ambientada el proyecto de dirección artística es una sociedad desigual y sobre todo una sociedad envejecida y egoísta. La sociedad del siglo XXI. Esta nueva era, se ha convertido en un espacio interesado e interesante para los espectadores, donde la soledad y el inconformismo impera sobre el resto.

De tal forma, *Plunge* va a mostrar una etapa de la vida de una pareja de ancianos, la vejez. Este cortometraje está basado en la corriente artística del realismo cinematográfico. Un realismo basado en la intención de representar de las cosas “*tal y como son*”. Esta corriente se concibe como la necesidad de mostrar y de filmar los temas sociales imperantes y contemporáneos de la historia. Se pretende captar con total naturalidad las acciones propias de los personajes, desde una perspectiva realista y basada en las relaciones familiares, en los problemas, en las condiciones de vida y sobre todo basadas en la propia rutina de los protagonistas. Lo que intenta el realismo, es mostrar la realidad lo más fielmente posible, buscando una mayor verosimilitud.

Para llegar a entender mejor el realismo cinematográfico y su uso en el presente proyecto, aludimos a una cita de Noël Burch que dice : “(...) en el cine la «*ilusión de realidad*» *enmascara la existencia de un sistema racionalmente selectivo de intercambio simbólico*”.⁶

⁶ BURCH, Noël (1987). *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra, p. 247

Esto hace que la realidad no sea captada como un simple momento, sino que la realidad se convierta en el resultado final de un conjunto de factores que hacen que lo que el espectador vea sea lo “*real*”.

Teniendo en cuenta lo anteriormente descrito, *Plunge* se concibe como una representación naturalista.

También dicho realismo se traslada al ámbito rural y personal de la pareja de ancianos en un caserío vasco, tomando la forma del costumbrismo. Un costumbrismo que muestra la vida diaria de Javi y Nekane poniendo el acento en las acciones cotidianas de los personajes.

A continuación, se presentan un conjunto de referencias artísticas que han influido en la creación del universo estético de *Plunge*. Dentro de ellas, obras pictóricas, fotográficas y cinematográficas, que hacen que la obra audiovisual esté influenciada por el cine europeo, por el cine español, y más concretamente por el cine vasco de los últimos años.

REFERENCIAS

REFERENCIAS PICTÓRICAS



> EDWARD HOPPER . *El pintor de la soledad y del realismo pictórico*

3.1 REFERENCIAS ARTÍSTICAS Y PICTÓRICAS

Paul CÉZANNE y su naturaleza muerta. La idea que Cézanne muestra en sus cuadros es la idea de naturaleza muerta. Esta va a ser utilizada en *Plunge* y va a permanecer a lo largo de la trama, no como mero elemento simbólico, sino que a través de objetos, de colores y sobre todo de flores y atmósferas, se va a crear esta sensación de contraste entre naturaleza muerta y naturaleza viva. Sin embargo, de Cézanne no se utiliza el estilo impresionista como tal, sino que de él se va a utilizar la idea, esa idea de naturaleza muerta con predominio de tonos verdes y amarillos.

Naturaleza muerta con flores (1888-1890). Flores. Colores verdosos y amarillos.



Cesto de manzanas (1895). Naturaleza muerta.



Cézanne tiene una gran obra pictórica basada en el concepto de naturaleza muerta. Estos son algunos de los ejemplos. Sin embargo, el legado de dicho autor transpasa las fronteras del *concept* y llega hasta las del color, un color diluido, transmisor de sensaciones como la nostalgia, la inapetencia, la soledad, el desencanto o la naturaleza muerta propiamente dicha.

El Jarrón Azul (1889-1890). Motivo floral.



Junto con los ejemplos de Cézanne expuestos con anterioridad, cabe destacar que los referentes pictóricos no solo hacen referencia a cuadros de autores conocidos, sino que este tipo de referencias también engloban los cuadros anónimos que representan costumbres vascas. Van a servir de referencia todos los cuadros que sin ser famosos, representan la tradición de dos personas mayores.



Jean Francois MILLET. Es un claro representante del realismo cinematográfico explicado en las páginas anteriores. En sus obras, se puede observar el carácter rural de sus composiciones.

Las espigadoras (1957). Obra costumbrista donde quiere reflejar el naturalismo y el lado humano de la sociedad rural de la época. Esto también ocurre en *Plunge*, donde se quiere mostrar las condiciones y la rutina en la que están sumergidos los dos protagonistas. Este encerramiento se ve reflejado en su propia casa y en su propio pensamiento.

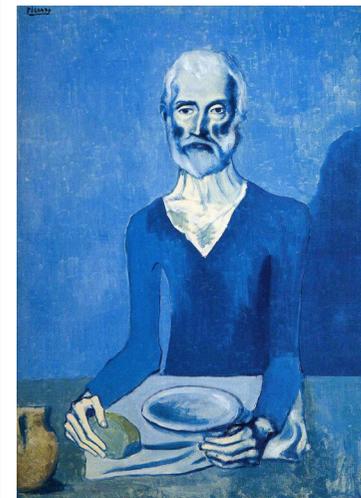


El costumbrismo de **Antonio María Leucona.** Autor costumbrista vasco que tomando como referencia la plasmación de las costumbres de los personajes, podemos señalar sus obras artísticas como obras de influencia. Los cuadros costumbristas se encargan de relatar los hábitos de la sociedad y esto se supedita a *Plunge*, donde se filmarán las acciones diarias llevadas a cabo por una pareja de ancianos en su propio caserío.

La bendición de la mesa en un caserío de Vizcaya (1831-1907). La temática conservadora y religiosa y las fuertes raíces pictóricas de sus obras, hace que se utilice el costumbrismo como corriente artística.



Pablo PICASSO: el período azul. El período azul de Picasso se caracteriza por ser una etapa basada en la desesperación y en la soledad. En sus pinturas mostraba los sentimientos tras la muerte de su amigo, de ahí que él quería representar en sus cuadros el dolor y la pena que el mismo sentía. Eran cuadros fríos y alejados del espectador, en consecuencia la utilización del color azul. El proyecto de dirección artística utiliza el cuadro de **El Asceta** (1903). Este cuadro muestra la figura de un hombre que se supedita al personaje de Javi. El hombre transmite una sensación de soledad y de pobreza. Ambas obras, están llenas de melancolía.



3. REFERENCIAS

Por otro lado, los retratos del fotógrafo alemán Karsten Thormaehlen⁷, también sirven de inspiración dentro de *Plunge*, proyecto de dirección artística. Sus retratos intimistas y sobre todo evocadores de una realidad presente y concebible, hacen que las miradas de los retratados cobren importancia.

Estas fotografías aluden a sentimientos contrapuestos, entre esperanza y vejez, entre delicadeza y simbolismo, entre expresividad e indiferencia. De ahí que, este autor, sea considerado el fotógrafo de la vejez. Sin embargo, lo que más a influido dentro del presente proyecto artístico es la psicología de sus miradas. El carácter de los personajes va a influenciar la manera en la que se crea la obra cinematográfica, y por consiguiente, su dirección artística.

En sus retratos, prima la expresividad y la cantidad de detalles facial, que nos hacen adentrarnos en su mundo interior. Un mundo basado en su condición humana y en su propio carácter.

Junto con las fotografías, *Plunge* tendrá como referencias todas las películas tanto clásicas como contemporáneas que evoquen a los sentimientos de soledad, de vejez, de silencio y sobre todo de enfermedad y muerte. Todos estos se convertirán en temas recurrentes, con especial importancia del cine vasco en dicho cortometraje. Su temática, su fotografía y su estética.

⁷ Karsten Thormaehlen. *Thormaehlen Photography*, disponible en: <http://www.karsten-thormaehlen.com/index.html>. [Consultado el 13/04/2018].



>Proyecto, "Feliz a los 100" KARSTEN THORMAEHLEN
Fotografías de retratos.

Entre ellas se encuentra *Loreak* (Jon Garaño y Jose María Goenaga, 2014), *Amama* (Asier Altuna, 2015), *Amour* (Michael Haneke, 2012), *Arrugas* (Ignacio Ferreras, 2011), *Handia* (Aitor Arregi y Jon Garaño, 2017), *Mar Adentro* (Alejandro Amenábar, 2004) o *Morir* (Fernando Franco, 2017).

Son películas con estéticas parecidas, temas recurrentes y colores identificables con el cortometraje *Plunge*.

REFERENCIAS

REFERENCIAS TEMÁTICAS



3.2 REFERENCIAS TEMÁTICAS

Amour (2012), de Michael Haneke se ha convertido en el principal referente de *Plunge*. El amor verdadero, una pareja de ancianos, la dependencia el uno del otro y sobre todo la existencia de algunos momentos de especial dureza para el espectador, enlazan a ambos filmes. Narra el amor entre los dos protagonistas a pesar de los obstáculos, y todo ello desde la necesidad que tienen ambos en permanecer juntos hasta el final. En este caso, igual que en el cortometraje *Plunge*, *Amour* es una película ligada al sufrimiento, a la enfermedad, a la soledad, a la vejez y sobre todo en última instancia a la muerte. Esto ocurre también en la historia de Javi y Nekane. La psicología de los personajes y la propia humanidad de las obras de Haneke, lo convierten en el referente temático más cercano.



Arrugas (2011), de Ignacio Ferreras también es un film referente en cuanto a la temática. A través de una obra de animación se puede ver como una pareja de amigos se ayudan a sobrevivir. Se verán inversos en la rutina diaria. La vejez y el dolor es común en ambas obras audiovisuales, ya que se narra una etapa de la vida en la que Javi y Nekane están a punto de sumergirse.



El Hijo de la Novia (2001), de Juan José Campanella. Muestra los sentimientos de cotidianidad y fugacidad de la vida. Estos son

los sentimientos ocultos de los personajes. El tema de la vejez, vincula a ambas obras.



La Fiesta de Despedida (2014), de Tal Granit y Sharon Maymonse. Dejando a un lado el lado más cómico de la película, este film es un claro referente. Ambos muestran la necesidad de alcanzar la muerte. En el caso de *La Fiesta de Despedida*, un grupo de amigos ayudaran a uno de ellos a acabar con su vida de una forma digna (eutanasia). En el caso de Javi, Nekane lo ayudará a acabar con su vida de una forma más simbólica. Tirándolo a la piscina con el fin de cumplir el deseo de Javi ante su enfermedad. El dilema emocional y constructivo en ambas películas es importante en ambas películas.



Cuentos de Tokio (1953), de Yasujiro Ozu. Naturalidad. Sentimiento. Vejez. Un matrimonio de ancianos ve como sus hijos ya no tienen tiempo para ellos y deciden buscar una solución: llevarlos a un balneario. En el caso de Javi y Nekane, su hijo Julien quiere llevarlos a una residencia de ancianos, y sus otros dos hijos no vienen a la comida familiar. Se muestra esa similitud entre los hijos y sobre todo el poco tiempo que tienen para pasar con sus padres. La soledad, el descontento y la austeridad, son características que se muestran en ambas obras. Una obra silenciosa.



Cuidadores. Documental (2011), de Oskar Tejedor. La delicadeza y la naturalidad con la que se muestra el deterioro físico y mental de las personas mayores hace que este documental se convierta en una obra maestra y sentimental. Se vincula con *Plunge* en lo referido al tema de la vejez y empatiza de una forma directa con el deterioro de los ancianos a causa del sufrimiento de distintas enfermedades como el Parkinson, Alzheimer o Cáncer.



No Todo es Vigilia. Documental (2014), de Hermes Paralluelo. Este documental al igual que el cortometraje *Plunge*, muestra un retrato intimista de una pareja de ancianos que viven en una casa de pueblo. Realiza un retrato de la relación entre ambos del mismo modo que muestra la fragilidad y la incertidumbre de la vejez. Todo esto se transpasa al cortometraje *Plunge*, donde una pareja de ancianos Javi y Nekane deben decidir su propio devenir de la vida. Crudeza y desesperación de las acciones cotidianas.



Lejos de Ella (2016), de Sarah Polley. La desestabilización, la pérdida de capacidades, y el sufrimiento por enfermedad, hace que este film poético y delicado se asemeje con *Plunge*. Mayormente en los momentos en los que se combinan acciones metafóricas y momentos duros. Película emocionalmente inestable.



Siempre Alice (2014), de Richard Glatzer y Wash Westmoreland. Como ocurre en *Plunge*, la historia esta basada en un hecho real. Abordan el tema desde una perspectiva seria y respetuosa. En ambas obras reflejan el mundo de la persona que padece la enfermedad y sobre todo del entorno.

Nos muestran las reacciones y las situaciones vividas por el protagonista y por su familia ante las adversidades desconocidas. Unas similitudes, que se reflejan a lo largo de los dos filmes y que dejan patente el sufrimiento y la carga de todas las familias.



Elsa y Fred (2014), de Michael Radford. Se convierte también en un referente cinematográfico en el proyecto realizado.

En Elsa y Fred y en *Plunge*, los dos personajes son personalidades completamente opuestas, que luchar por seguir y continuar no solo su vida juntos, sino que además componen una esperanzadora historia entre dos personajes de edad avanzada.

La vejez en sus distintas modalidades, queda mostradas en ambas películas.



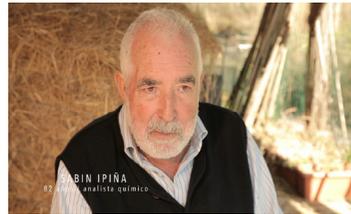
Nebraska (2013), de Alexander Payne, también es un film referente en cuanto a la temática. Se concibe como una mirada intimista y sobre todo se convierte en un choque emocional entre dos generaciones: padres e hijos. Ambas películas están formadas por una serie de circunstancias (pasadas y presentes), que muestran pequeñas cosas pero que a su vez dotan al film de un simbolismo.



La Vida Empieza Hoy (2010), de Laura Maña. Comedia optimista, donde se hace frente a los problemas derivados de la edad. *Plunge* también hace frente a otro tipo de situaciones de carácter más dramático.



¿A Dónde Vamos? Documental (2017), de Marian Gerrikabeitia. Proyecto reflexivo, que permite que el espectador concierne una idea de cómo son las personas mayores cuando llegan a cierta edad. Muestra a través de testimonios en primera persona los sentimientos de un grupo de personas. La vejez y la naturalidad de las palabras y acciones va a ser el punto en común entre ambas obras.



AMAMA (2015), de Asier Altuna. *Amama* es una de las referencias temáticas más cercanas a *Plunge*. Realiza una introspección en el carácter y en la psicología de los personajes. Estos aspectos marcarán la dirección artística y ayudarán a entender el entorno y la atmósfera que rodea al cortometraje *Plunge*.

La tradición, el arraigo a la cultura vasca, la singularidad, la sencillez, el simbolismo y sobre todo el cambio generacional, entre abuelos, padres, hijos y nietos, hace que se convierta en una obra cinematográfica, con especial peso en el proyecto. Las miradas, los silencios, y el mundo interior de los personajes, hace que se combine lo tradicional con lo renovador.



Tapas (2005), de José Corbacho y Juan Cruz. En *Plunge*, la religión y sobre todo el conservadurismo de la pareja de ancianos, Javi y Nekane, va a estar presente a lo largo de la obra. Van a mostrar la cruda realidad en la que

todos sus personajes están sumergidos, narrando una realidad cercana a todos nosotros. Se muestra una visión naturalista y poética, donde el aspecto religioso cobra especial relevancia.



El Autor (2017), de Manuel Martín Cuenca. De este film podemos sustraer una serie de aspectos que se introducen en el cortometraje *Plunge*: la fuerza que cobra el sujeto protagonista, y el carácter religioso de una de sus escenas.



Mar Adentro (2004), de Alejandro Amenábar. La muerte es el principal punto de inclusión en las dos películas. Tanto en *Mar Adentro* como en *Plunge*, el protagonista quiere y tiene la necesidad de alcanzar la muerte. Se produce una búsqueda constante de ayuda en la persona que más quieren. La ineficiencia, el lastre, la soledad y sobre todo la constante necesidad de morir, vinculan a dichas obras audiovisuales.



Morir (2017), de Fernando Franco. La enfermedad y el miedo del protagonista marcarán la relación entre las parejas. La psicología de los personajes, así como su pasado, nos ayudará a entender las acciones y los comportamientos, el ¿Por qué?. La culpabilidad y el miedo afectará en las dos parejas, provocando una inestabilidad emocional. El elemento simbólico del agua, también queda patente en ambas películas. Morir o sumergirse.



La Petite Chambre (2010), de Stéphanie Chuat y Véronique Reymond. La vejez y la dependencia de las personas mayores, queda plasmada en esta película.



Son muchas otras obras cinematográficas las que se pueden citar como referentes de *Plunge*. Las distintas maneras de hacer cine, con un mismo tema: la vejez y la espera hacia la muerte hace que cada obra tenga un valor simbólico propio y adquiera especial expresividad en su totalidad.

Desde los inicios, desde que la luz se convirtiese en fotografía, hay alguna película donde se muestra realmente la vetustez de las personas mayores.

Del cine clásico al moderno. No importa, el cómo, ni el por qué, ni tan siquiera el quién, lo realmente importa es la capacidad de emoción. Transmitir aquello que los protagonistas sienten en su vida, donde están más cerca de la muerte y de ese devenir pasajero lleno de adversidades.

REFERENCIAS

REFERENCIAS FOTOGRÁFICAS Y DE COLOR



3.3 REFERENCIAS FOTOGRÁFICAS Y DE COLOR

El color, como parte de la fotografía se convierte en un elemento imprescindible a la hora de componer la imagen. El carácter frío del interior se vera contrarrestado con el color cálido de la luz. De ahí que, en primera instancia podemos señalar algunos referentes cinematográficos que dotan a *Plunge*, de una estética cuidada, simbólica y recurrente.

Loreak (2014), de Jon Garaño y Jose María Goenaga. El cine vasco de esta película se adhiere y se convierte en un referente en el cortometraje *Plunge*. En los interiores, ecosistemas simple y representativos de los personajes que viven en ella, utilizando un tono seco, apagado, triste y colores desaturados y desnatados, valores propios de la soledad de los personajes. Todo esto, es transmitido a través de la fotografía. *Loreak* y *Plunge* juegan con la luz para expresar los estados de ánimo de los personajes. Utilizan composiciones cuidadas y planos fijos, proporcionando mayor observación y sugiriendo el mundo interior de los personajes.



La Fiesta de Despedida (2014), de Tal Granit y Sharon Maymonse. Referente de color. Utilización de colores desnatados, entre los que destacan el blanco, verde, marrón y gris, color representativo de la vejez. Estos colores también se supeditan al cortometraje *Plunge*, con especial relevancia de los tonos verdes y grises. Interiorismo y afectuosidad.



Amour (2012), de Michael Haneke. *Amour* también se convierte en un referente cinematográfico donde el encuadre y la distancia focal adquieren relevancia en ambas obras. A través de un estilo directo, *Amour* es un referente de color ya que ambos filmes utilizan un estilo sombrío, natural y sobre todo utilizan una reducida fuente de luz, con gran importancia de la luz natural que se introduce por la ventana. Se combina luz dura con luz suave.



AMAMA (2015), de Asier Altuna. *Amama* no solo se convierte en una referencia temática, sino que también es un descubrimiento a nivel fotográfico. El legado del color y la luz ha incidido en el presente trabajo de dirección artística. El fuerte contraste en ambos casos, entre un exterior lleno de naturaleza y colorido, a un interior más oscuro, tenebroso y cerrado, dota al film de un mayor naturalismo. Esto proporciona un fuerte contraste entre colores más vivos y claros en el exterior y colores más fríos y oscuros en el interior. El juego de color y la influencia de la tradición vasca (caserío, árboles, color azul del agua, etc) interesa a la dirección artística.



No Todo es Vigilia. Documental (2014), de Hermes Paralluelo. *No Todo es Vigilia* al igual que *Loreak*, se convierte en uno de los principales referentes fotográficos a la hora de idear la dirección artística. Dicho documental, utiliza una composición de plano y un encuadre, cercano al de *Pluge*. La delicadeza y la ex

presión de vejez y soledad, es representada en ambos filmes mediante el color y la luz. La oscuridad del habitáculo contrasta con la delicadeza del vestuario y de los rostros de los personajes iluminados por una fuente de luz.



Lejos de Ella (2016), de Sarah Polley. Casa de campo, rústica, utilización de madera en la cocina. Elementos que nos ayudan a tener una concepción de *Plunge*.

La psicología oscura, cerrada y vinculada con una paleta de color basada en el marrón y en los tonos terrosos, la convierten en un referente de color. Esto hace que el interior de ambos filmes sea oscuro y deprimente, acorde con la psicología del protagonista y de la situación en la que se encuentran inmersos.



Saraband (2003), de Ingmar Bergman. Especial atención al vestuario de los protagonistas: granate y gris.



El Gran Hotel Budapest (2014), de Wes Anderson. Este film, se convierte en una referencia de color, por un aspecto fundamental: el color amarillo anaranjado. En el mundo fotográfico de *Plunge* no va a primar los colores pastel utilizados por Wes Anderson, pero si que de esta

película se ha sustraído la idea de introducir en el proyecto artístico el color amarillo como elemento de ruptura de lo convencional y de la monotonía. Color representante del hogar.



Handia (2017), de Jon Garaño y Aitor Arregui. El color azulado y verde de la naturaleza, representan el mundo rural vasco y su encerramiento.

La memoria y sobre todo las raíces o la vida pasada de nuestros protagonistas queda retratada en las dos obras. En *Plunge*, algunos objetos colocados minuciosamente y sutilmente nos ayudan a comprender su pasado y su comportamiento.



Morir (2017), de Fernando Franco. El color azul y la presencia del agua como motivo simbólico ha sido tomada como referencia en *Plunge*. El agua va a cobrar especial relevancia, ya que va a ser el elemento que va a cerrar el film, elemento que en toda la historia lleva al espectador hacia la muerte.



Tres Colores: Azul (1993), Krzysztof Kieslowski. Forma parte de una trilogía de especial delicadeza. Es un poema visual y fílmico del que se ha cogido algún elemento para componer mejor el cortometraje *Plunge*, como es, el color azul.



Titanic (1997), de James Cameron. Referente en la escena en la que ambos personajes se abrazan sabiendo que algo malo les va a pasar. Plano medio cenital.



Jackie (2016), de Pablo Larraín. La semejanza en la captación de la realidad se supedita a la escena en *Plunge* donde Nekane mantiene una conversación telefónica con sus hijos. Importancia del atuendo de ella, la iluminación y el clima íntimo que se consigue dar a la escena.



Blade Runner 2049 (2017), Denis Villeneuve. En el primer plano de Rachel por la iluminación y el color. *Plunge* coge de este film los aspectos mencionados con anterioridad y los expone en

la escena en la que Nekane mantiene una conversación con sus hijos.



The Hundred Foot Journey (2014), de Lasse Hallström. Referencia fotográfica, posición de los personajes en *Plunge* (escena sala-cocina). Javi sentado esperando ser servido y Nekane de pies, siempre sirviendo, siempre en movimiento para satisfacerlo.



Verano 1993 (2017), de Carla Simón. En la escena de la comida familiar, el encuentro entre Javi y Hugo coge de referencia *Verano 1993*, por la luminosidad de estar en un espacio semiabierto, la proximidad de los personajes y la posición de éstos.



"Carnage" (2011) de Roman Polanski. La posición de los personajes, Javi presidiendo la mesa y los demás en la derecha de plano también es observable en *Carnage*. Refiriéndose al color, el amarillo mostaza en elementos como las flores también se utiliza en *Plunge*. El entorno en tonos marrones.



Un Monstruo Viene a Verme (2016), de Juan Antonio Bayona. Fotográficamente se puede tomar como referencia el entorno y la atmósfera del film. Un lugar poco cuidado (jardín y porche del caserío).



Big Fish (2003), de Tim Burton. Referencia fotográfica vinculada con la composición de plano y con la forma en la que utiliza los espacios y las atmósferas. Cuando Javi y Nekane hablan en el porche el fondo está iluminado por pequeños farolillos al igual que en *Big Fish*. La simetría en este plano es también un elemento que se quiere mantener en *Plunge*, Javi a la derecha y Nekane a la izquierda. El color amarillo siempre está presente.



La Teoría del Todo (2014), de James Marsh. A través de un plano más abierto, *Plunge* utiliza los farolillos con fuente de iluminación en segundo plano. Supeditación del ambiente de La

Teoría del Todo, a la escena nocturna en el porche de *Plunge*.



Blancanieves (2012), de Pablo Berger. Utilización de la atmósfera y de la fuente de iluminación (farolillos) de *Blancanieves* en *Plunge*. Plano más cerrado.



El Renacido (2016), de Alejandro González Iñárritu. Es un referente de color por su tonalidad azules y su gama cromática cercana a los colores fríos. En *Plunge* se va a intentar conseguir crear una atmósfera fría cuando la psicología de los personajes exija dicha frialdad y soledad en los escenarios.



Todos los ejemplos expuestos como referencias fotográficas y de color sirven para que la directora artística coja ideas de estos filmes. Que sean referencias, no significa que toda la película tiene que servir como modelo para *Plunge*, sino que de cada una va a analizar algunos de los aspectos interesantes, como pueden ser las tonalidades de color, el predominio de un color sobre otro o la luz.

REFERENCIAS

REFERENCIAS ESTÉTICAS



3.4 REFERENCIAS ESTÉTICAS

La estética de las obras cinematográficas suele estar ligada a la dirección artística y al modo de composición de la imagen. Por dicha afirmación, las referencias estéticas cobran inquietud y relevancia dentro del anteproyecto de *Plunge*. Se ha intentado buscar una estética del sufrimiento y de dolor, una estética dotada de personalidad y sobre todo de realidad. Una estética naturalista e intimista, donde cada elemento, cada color, cada personaje, se va a convertir en un hilo reflexivo y unificador dentro de la historia.

La historia y sobre todo la mirada de la directora en *Plunge*, va a hacer que esta historia nos sugiera algo y nos evoque a algo. ¿Al agua tal vez?. El caudal del agua nos llevará y nos transportará por todas las etapas de sufrimiento de Javi. Un sufrimiento acompañado.

Mar Adentro (2004), de Alejandro Amenábar. Se convierte en uno de los principales referentes estéticos, no solo por el ritmo interno de los acontecimientos, sino que también se destaca de este film la perfecta utilización de ambientes y espacios, aspecto supeditado a *Plunge*. Las miradas y la estética basada en el personaje principal, al igual que Javi en *Plunge*, lo convierten en el eje principal de atención para el espectador.

Los colores ya anuncian el camino que toma la historia. Desde tonos claros en el exterior hasta la introspección al interior utilizando colores oscuros, hace que se presagie el final.

Esta estética de encerramiento va a estar marcada por el vestuario, los colores del mismo y la contraposición entre liberación y aislamiento. Un realismo perfectamente articulado y manejado que va a hacer que dicho film, no caiga en el cliché del sentimentalismo puro. En *Plunge* a través del entorno que mejor les conoce a Javi y Nekane, su casa, se mostrará un historia personal.



The Landing. Cortometraje (2013), de Josh Tanner. Un pieza estética .



AMAMA (2015), de Asier Altuna. *Amama*, como ya se ha presentado anteriormente, ha supuesto una referencia en muchos de los niveles artísticos. El caserío, la naturaleza, las flores, la religión, las relaciones entre padres e hijos y sobre todo el valor simbólico del entorno propiamente dicho, crea una atmósfera fría y acogedora, llena de amor y odio, una atmósfera dramática y simbólica de la que el espectador es partícipe.

La propuesta estética de *Amama* se erige como naturalista. El director quiere mostrar la historia narrativa a través de los sentimientos de los personajes.



Loreak (2014), de Jon Garaño y Jose María Goenaga. *Loreak* y *Plunge* muestran esa insatisfacción y soledad. Una soledad, que se ve reflejada en las flores y en la mirada.

En *Plunge*, las flores representan la misma vida de Javi. Flores vivas y coloridas que se ven afectadas por el tiempo y por las situaciones, avanzando hacia la inexperiencia. Esto mismo le ocurre a Javi. La marchitación se convierte en el final de la vida. De la vida a la muerte pasando por un largo camino de aprendizaje, introspección y peregrinaje de situaciones que nos hacen entender a los protagonistas y su mundo interior.



Acogida. Cortometraje (2017), de Gaizka Arresti. La claridad y la limpieza de sus imágenes, combinadas con el blanco de fondo, crea una atmósfera de hogar. Este aspecto está acompañado con la utilización de colores terrosos en el interior.

Utilización de encuadres y planos similares.



La Ventana Indiscreta (1984), de Alfred Hitchcock. De este film, podemos coger su estética externa. Utiliza un punto de vista externo, para ver a los personajes, de ahí que se puedan apreciar los diálogos a través de ventanas. En *Plunge* una escena se asemeja a este tipo de cine. Nekane es vista desde el exterior a través de los cristales. Una estética propia del encerramiento del cortometraje.

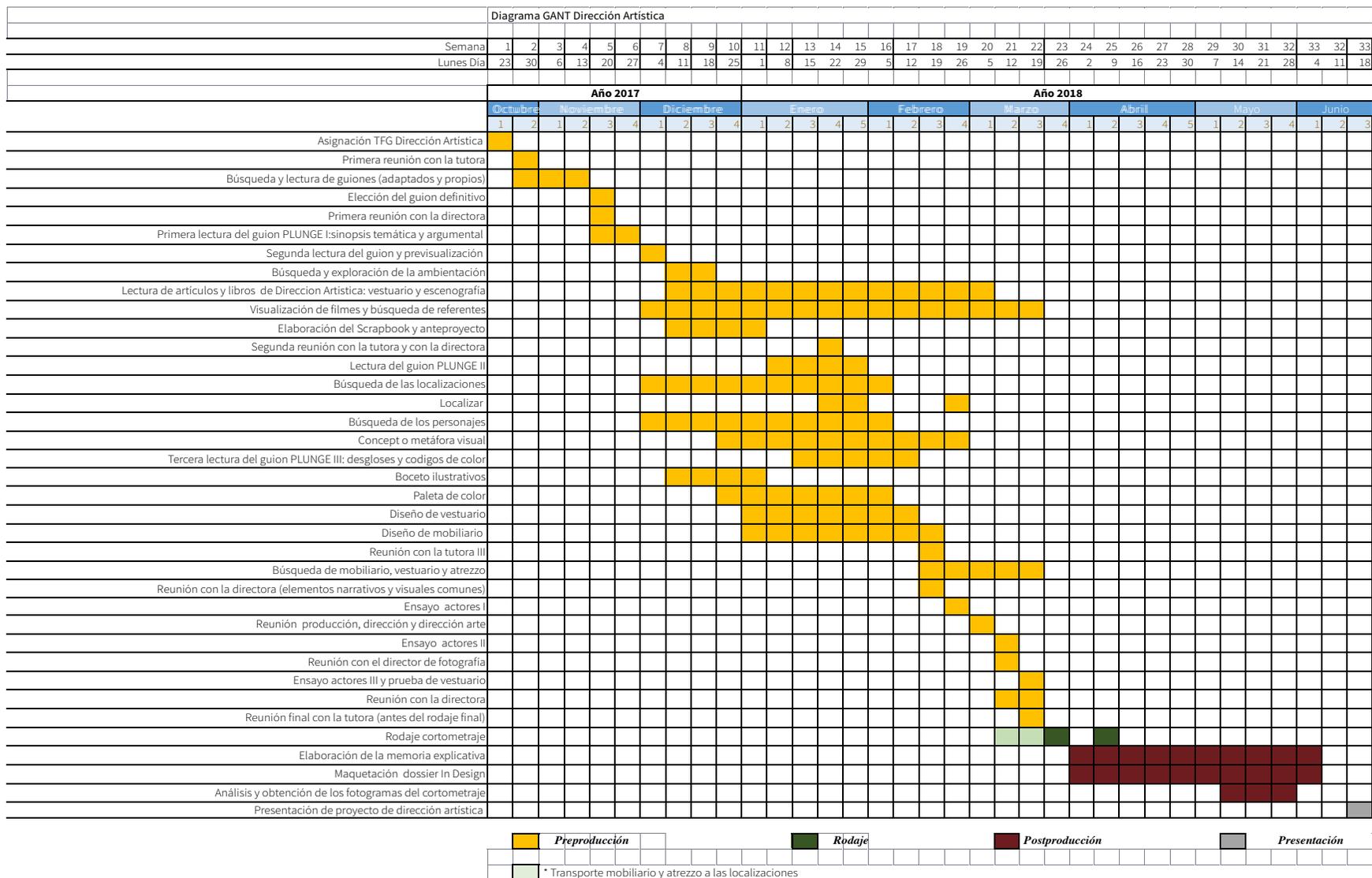


Pikadero (2015), de Ben Sharrock. Este film se convierte en una referencia estética por sus cuidados encuadres y por la filmación de los espacios. Hay una escena en la que los dos protagonistas están sentados en la parada de metro que podemos utilizarla a la hora de componer el plano en *Plunge*. Javi y Nekane están sentados en el porche de su casa e invadidos por el entorno rural. El punto de fuga coloca a ambas parejas en el centro del encuadre



4. CRONOGRAMA

4.1 CRONOGRAMA DE TRABAJO



5.1 PRIMERA LECTURA DEL GUION

La primera lectura del guion es el punto de partida para llevar a cabo el desarrollo del anteproyecto de dirección artística. Con esta primera lectura, la directora plantea el contexto en el que se va a desarrollar el proyecto.

Se va a analizar las posibilidades, el cómo, con cuánto, etc, se puede desarrollar el proyecto, es decir, desde un punto realista se van a establecer los criterios artísticos y sobre todo productivos para llevar a cabo el proyecto. La viabilidad y el presupuesto destinado al departamento de dirección de arte también van a ser puntos motivo de análisis en esta fase.

Sinopsis temática

Primavera del 2018. País Vasco. La espera se está haciendo lenta para Javier (85) y para Nekane (78), una pareja de ancianos que pasan su última noche en el porche de su caserío reflexionando sobre la vida, sus tres hijos y observando el movimiento del agua de la piscina mientras escuchan el ruido de la lluvia. Javier está enfermo de Párkinson y su mujer Nekane vive por y para él. Entre caídas de Javier, bailes, decepciones, reniegos y la visita de su hijo Julen y sus nietos Nerea y Hugo, Javier se da cuenta que con su enfermedad, solo es un estorbo.

Al amanecer, Javier decide que ha llegado el momento de quitarse la vida junto a su esposa. Ambos se sumergen en la piscina. Salen.

Sinopsis argumental

2018, interior del País Vasco. Un caserío situado en pleno corazón de la naturaleza vasca. Flores. Árboles. Hojas. Vegetación. Agua. Javier (85) y Nekane (78) están sentados en un sillón en el porche de su casa tapados con una manta y observando fijamente la piscina.

Javier está desnudo en la bañera mientras Nekane le enjabona y le cura la herida de la cara. Se ha caído de la silla de ruedas. Javier está mirando a la ventana y ve como una hoja se cae. Nekane le abraza. Por la noche, los dos están metidos en la cama. Javier duerme y Nekane se agarra a él. Ambos se abrazan.

Noche. En el porche, Javier está nervioso, inquieto, le tiembla el cuerpo debido al Párkinson. La lluvia va apagando las velas y Nekane intenta tranquilizar a su marido.

Javier se ha dormido y Nekane no le ha despertado. Nekane está cocinando en la cocina cuando Javier le pide ayuda para bajar las escaleras con la silla de ruedas. Javier está asqueado, pone impedimentos a todo. No se come el plato de puré. Discuten. Nekane pone el *casette* y suena una canción. Bailan.

Noche. Ambos reflexionan en el porche sobre la vida y sobre sus tres hijos: Julen, Aintzane y Aitor.

Noche. Cocina. Silencio. Nekane, ve que llega el momento de la despedida. Coge el teléfono y llama a sus tres hijos para que vengan a comer el domingo. Aintzane no puede. Aitor no puede. Julen acepta.

Es domingo. Su hijo Julen (50), llega a comer con sus hijos, Nerea (18) y Hugo(7). Comienzan la comida con un aire de conversación entre el abuelo y el nieto. Sin embargo la presencia de la tecnología (ipad y móvil). Javier, Julen, Nekane y Nerea discuten.

Mira el reloj. Coge a Javier, lo envuelve en una manta blanca, lo ata con un cuerda, se ata a sí misma y se tiran a la piscina. Se sumergen. Javier y Nekane salen del agua.

5.
ANTEPROYECTO DE
DIRECCIÓN ARTÍSTICA

5.2 SEGUNDA LECTURA DEL GUION Y PREVISUALIZACIÓN

Esta segunda lectura sirve para previsualizar, no solo los posibles escenarios y localizaciones, sino que también se realiza un marcaje de guion. Este marcaje tiene como finalidad la estructuración de todos los elementos, decorados, vestuarios, actores, etc, para su posterior plasmación en los desgloses. Para ello, se utiliza distintos colores para resaltar y estructurar todas las categorías.

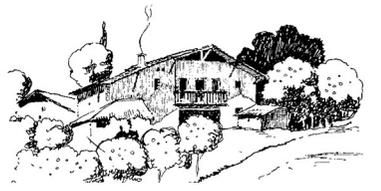
Esta previsualización va a estar acompañada, de la búsqueda de imágenes referentes, posibles decorados, composiciones de *atrezzo*, etc.

Para ello, se hace una previsualización de aquello que la directora de arte se imagina en su cabeza. Transferta las letras en imágenes visuales y utiliza referentes de películas, recortes, fotografías, texturas, etc. Comienza la búsqueda del imaginario *Plunge*.

Scrapbook genérico

Junto con esto, la directora de arte crea un *scrapbook*. Plasma sobre cartulinas texturas, colores, telas, recortes, fotografías y objetos, creando una primera idea a partir del guion literario. Un collage creativo donde juega con los materiales, las formas, el *atrezzo*, el decorado y las localizaciones.





Una piscina regular, desgastada, en medio de la naturaleza

simbolo de clasicismo (parece con los años).

EXT. PORCHE. NOCHE

Piscina azul, cuidada pero antigua, con bordes desgastados blancos, llena, encendida.

NEKANE (78) está en el porche de su casa sentada en un gran sillón de mimbre. A su lado está JAVI (85), encogido en el sillón y tapado con una manta más gorda que la de NEKANE. Una silla de ruedas negra está al lado de Javi. Hay unas velas colgadas.

Nekane tiene la mirada fija en la piscina. Javi la mira inquieto, se frota las manos, tiemblan debido al Parkinson.

JAVI
¿Cuánto queda?

Fx (Sonido)

= Javi. Vestuario gris = VE JE 2.

Silencio.

NEKANE
(sin quitar la mirada de la piscina)
Aún es pronto.

Nekane sonrie levemente.

EXT. PORCHE. DIA

Partolones negros + Bolsas + Gamba Blanca Chaqueta

Ella esta en el exterior, con sel. colores vivos = Felicidad SATURADOS

NEKANE llega a casa cargada de bolsas andando sonriente. Es un día soleado. Viste un jersey abierto de color (x fuerte) y tiene gafas de sol. Jardín ordenado con varias macetas de flores. Llega a la puerta exhausta, la abre con dificultad. Grita. Se caen las bolsas y su contenido.

NEKANE (SE) (Fx. Zerodas).
¿Qué ha pasado? ¿Estás bien? Abre los ojos, ¡mirame!

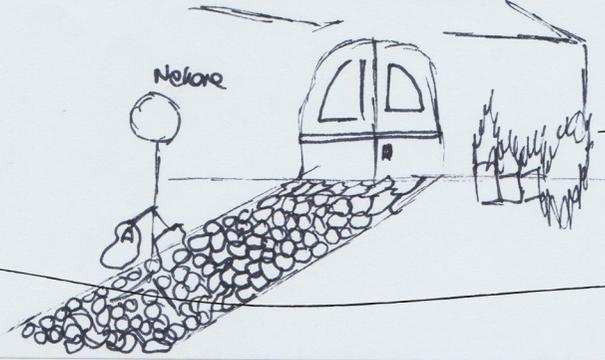
Nekane ORDENADA (psicología).

Silencio. Caen gotas de líquido de las bolsas.

Todo el rato va esto presente el contenido del agua y de la caída = caos

NEKANE (SE)
Respóndeme. ¿Cómo te has caído de la silla?

JAVI (SE) → A Javi no se le ve.
No me he caído.





2.
 a Fx Agua. Momento poetico (metofra con la piscina. Este momento a un momento de deli cada absoluta.
 INT. BAÑO. DIA Fx agua continua, grifo ... HOJAS = VESER. 3

Javi está sentado desnudo en la bañera blanca con la mirada perdida. Nekane, de rodillas junto a él con un algodón en la mano. Nekane le cura la herida de la cara con el ceño fruncido. Javi no se queja, ni hace muecas de dolor. Nekane le da un beso en la mejilla cuando termina. Él la rechaza. Nekane coge la alcachofa y enciende el grifo. Javi se queja al notar el agua en su piel.

JAVI
 Joder, está congelada.

NEKANE
 (extrañada apartandola de él)
 Que raro acabo de cambiar la bombona.

Nekane apaga el grifo y le enjabona con una esponja despacio. La espalda de Javi está encorbada. Nekane le coge del brazo y le echa jabón en él mientras Javi mira hacia la ventana. Caen una hoja, seguida de unas gotas de agua. La hoja se resvala y desaparece.

JAVI
 Las hojas no se caen.
 Cuando creen que no aportan más al árbol se tiran. *

Nekane lo mira extrañada. Javi mira a Nekane, la toma la mano. *

JAVI
 No quiero estar más aquí. Ayúdame. *

Nekane se queda atónita. Le abraza y se moja la ropa. *

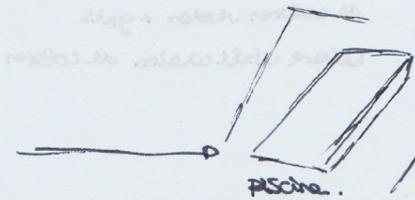
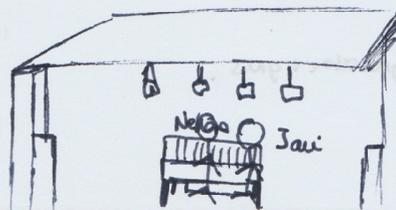
NEKANE
 Por Dios bendito. *

EXT. PORCHE. NOCHE a Velas. b Cuando salen al porche salen er ropa comiedo. *

Javi mira a Nekane inquieto, ésta lo tranquila con la mirada. Le toma la mano temblorosa. *

NEKANE
 Ya queda menos. *

Una vela se apaga con una gota de lluvia. *



Se parte de la idea de que la mujer es ordenada.



Dijama clasico de porcelan y chaqueta y Nelson canisón.

3.
5
INT. HABITACIÓN. NOCHE FX (meteorología = lluvia).
Habitación grande blanca, sin ruidos del exterior más que la lluvia en la ventana. Foto de la virgen en la mesilla de Nekane y varios libros en el de Javi.

Nekane abraza a Javier por la espalda en una cama demasiado grande. Nekane reza. Javi tiene agarrada la mano de Nekane. Ellos están en el centro. Ella está despierta, él dormido. Ella se cambia de posición cuando termina de rezar y le da la espalda. Religión. Es religiosa supersticiosa.

Javi abre los ojos, se da la vuelta y la abraza.



6
INT. SALA-COCINA. DIA
Nekane cocina vestida de calle, maquillada y con el pelo recogido. Baila y tararea. Javi grita desde arriba de la escalera.

cometas.
chaqueta grande.

JAVI (SE)
¡Nekane!

NEKANE
¡Voy!

Sube las escaleras y ayuda a Javi a bajar. Le sienta en la silla de ruedas. Javi tiene el ceño fruncido y mira a Nekane con mala cara.

NEKANE
Buenos días cariño.

Nekane sigue cocinando y deja a Javi en la entrada de la cocina tapado con una manta.

JAVI
Buenas tardes dirás. No me has despertado.

NEKANE
Tenías que descansar y he ido a nadar con Emilio y Lourdes.

Javi mira alrededor extrañado. Hay flores en el jarrón. La mesa está puesta con cubertería elegante. Velas en la mesa.

NEKANE (SE)
Me han dicho que han estado en León hace una semana y que nos invitan a su casa.

Dijama botones.

Elemento significativo a lo largo de la historia.

linas blancas

VS naturaleza meste.

V-Dijama desordenado

Javi utilización de colores verdes + gris
Nekane utilización de colores granates + gris.

(CONTINÚA)



amarillo



CONTINÚA:

ADVERTIDOS 4.

Javi responde con mala cara y se mueve con la silla de ruedas hacia la sala.

JAVI

Bah.

Javi coge el mando y se dispone a ver la tele. Nekane se acerca a Javi, le quita el mando y le lleva al comedor empujando la silla.

Fix acciones.

NEKANE

(con actitud alegre)

Hoy toca doble ración de pastillas.

JAVI

(en bajo)

Prefiero el mataratas.

Nekane tiene expresión seria. Se va. Vuelve con un plato de puré.

JAVI

Eso es mucho para mí.

Nekane resopla.

JAVI

(enfadado)

Siempre me echas mucho y no sabe a nada. No tiene ni un gramo de sal.

Nekane le pone un babero para evitar que se manche.

NEKANE

(resignada)

Come lo que quieras cariño.

Fix (diversos tonos y énfasis por parte de los personajes).

JAVI

(más enfadado)

Pero es que ya sabes que odio el puré y encima me echas una barbaridad.

Romantic

Nekane le retira el plato. Javi se calla. Nekane pone un caset y suena una canción (X) -> VMS (¿¿¿¿¿).

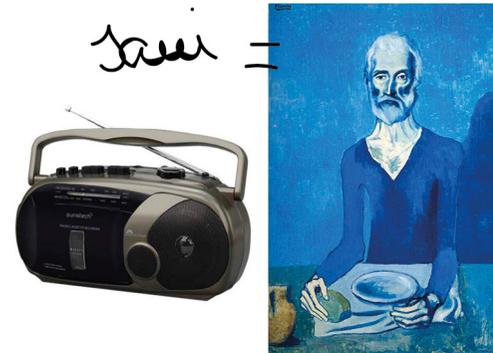
Nekane se sienta y comienza a comer el puré. Javi escucha la canción atentamente. Nekane asiente.

romantic
utimista.

Nekane se incorpora. Llega hasta el caset y sube el volumen. Al lado hay varias fotos de boda. Se acerca a Javi, le quita la manta, le levanta y comienza a bailar con él.

* Hay qe tener en cuenta los derechos de la canción.

(CONTINÚA)





CONTINÚA:

ADMITIDA 5.

Nekane sonriente y Javi abrazándola. Nekane guía a Javi bailando.

JAVI
Julen de pequeño odiaba esta canción

Nekane rie.

NEKANE
Igual que tú, la guerra que me habeis dado.

Nekane se detiene. Se queda pensativa.

EXT. PORCHE. NOCHE

Igual qe en la escena de porche antes, ya de siempre seguian la misma rutina. Las olas cada vez esta mas desgastada

Nekane mira a Javi

NEKANE
Se las arreglarán bien sin nosotros, ¿verdad?

Javi asiente, medio sonriendo. Javi coge de su manta y tapa a Nekane. Nekane sonrie.

JAVI
Igual que antes.

NEKANE
Sí. Qué rápido se fueron. Tenían tantos planes.

JAVI
Bah. Siempre estresados y de aquí para allá, no sabian parar ni un segundo. Así no se puede tener una vida normal como Dios manda.

Nekane mira al frente.

NEKANE
(en bajo) Fx susunado.
Me tenia que haber casado más tarde. Como Aintzane.





1

2

3

6.

Esquina entre la verbera y la mesa. Plano del exterior para que se vea
INT. COCINA. NOCHE + a Nereia atrisepada.

Nekane está a oscuras en la cocina con el teléfono en la mano. Tiene una luz de mesa encendida. Respira y marca un teléfono.

Bate
+ canisa
+ zapatillas casa

NEKANE
Aintzane cariño. No, nada que estoy un poco mala, escucha, que te parece venir este domingo a casa todos juntos, si el 3.

Nekane cambia de expresión, decepcionada.

NEKANE
Iba a hacerte paella. Bueno hija pues nada, pasadlo bien en el cumpleaños. Un beso.

Nekane marca rápidamente otro teléfono.

NEKANE
Aitor, si ya se que son las 11. Este domingo quería hacer una comida, Aitzane me ha dicho que seguro que viene. Si aqui todos juntos. Ah, ya el dia libre de Maria, y ¿dónde vais? a Asturias, que bonit./. Oh, vale vale pues nada que descansas, ya me contar./.

Nereia
Aintzane se sienta abatida. Mira el teléfono. Duda. Marca un telefono lentamente.

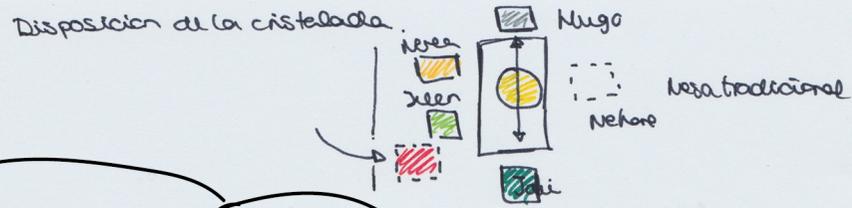
NEKANE
Hola Julen, ¿que tal cielo? Pues verás este domingo vamos a hacer una comida familiar.

Nekane se pone seria.

NEKANE
No, ellos no van a estar así que puedes estar tranquilo. Sí, ya sé que no es navidad pero me apetece tener una comida con mi hijo y ver a mis nietos. ¿Papá? Quiere verlos también. Sí, vale, háblalo con Nerea. Un beso cariño.

Nekane sonríe satisfecha.





INT ACRISTALADA. IA + 7 9

Javi está solo, sentado al final de la mesa de madera. La mesa está puesta con cubtería elegante. Iluave ligeramente. las gotas caen contra la cristaleria. Julen ha llegado.

NEKANE (VO)

¡Hombre! Qué guapos estais, poned ahí los abrigos.

NEREA (VO)

Hola amama.

NEKANE (VO)

Dame dos besos guapa. Qué delgada estás. Y tu pequeñín, ¿no me das un beso?

JULEN (VO)

Mamá no le presiones. Así le vas a asustar.

Toca con la mano temblorosa su vaso vacio, los demás tienen copa. En el centro hay paella, y una botella de vino. Él tiene un puré en un plato diferente. Lo mira asqueado. Mira a través de la ventana al campo. Suspira.

NEKANE (VO)

Venga vamos a ver al aitite

Nekane entra en la sala acompañada de HUGO (7). Niño rubio de ojos marrones. Mira al abuelo y se acerca a él. Javi cambia de expresión y sonrie.

JAVI

Hola Hugo, ¿sabes quien soy yo?

Hugo no le mira

HUGO

Aitite Javi

Nekane sonrie. Javi sonrie. Agarra del brazo a Hugo.

JAVI

¿Quieres saber una cosa?

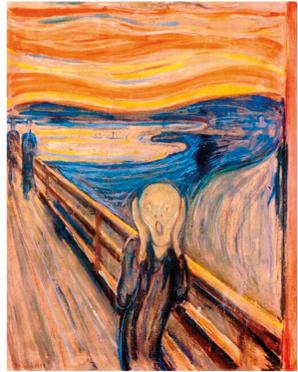
Hugo asiente.

JAVI

Tu nombre lo elegí yo, lo leí en un libro y me gustó tanto que te lo puse yo.

(CONTINÚA)





CONTINÚA:

FAMILIAR 8.

Hugo se rie.

HUGO
Mentira. ¿A que es mentira Nerea?

NEREA (18) entra desganada en la acristalada acompañada de su padre. JULEN (50) la empuja, ella se resiste disimuladamente. Resopla.

NEREA
Y yo que sé. Toma el ipad y cállate que eres muy pesado.

Hugo coge el ipad y se sienta. Javi se queda en silencio observándolos. Todos se sientan. Nerea se sale por la puerta. Nerea está con el teléfono haciéndose fotos y riendo. Hugo viendo un video en el Ipad. Julen y Javi en silencio.

JULEN
¿Qué tal papá?

Silencio. Julen se sirve vino y bebe.

JULEN
Os han reformado bien la casa, me gusta, entra mucha luz.

JAVI
(tosiendo mientras habla)
Hasta el culo de medicación y aun así me caigo. Vaya mierda. Ni he dormido casi.

Julen en silencio bebe vino.

JULEN
No he entrado ni por la puerta y ya te estás quejando.

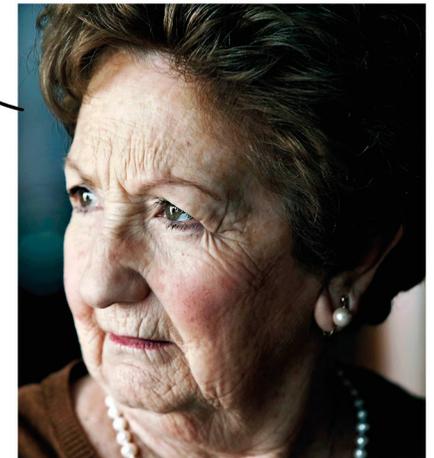
JAVI
¿Pero que tiene esto de bueno? Todo el día aquí metido.

JULEN
Si no sales es porque no quieres.

Nerea se percata de la discusión, levanta la vista del móvil y lo graba.

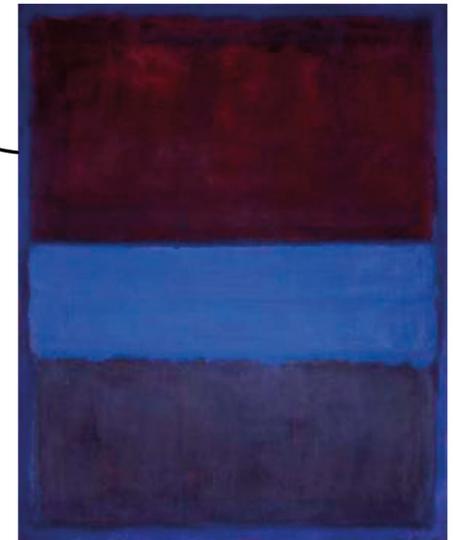
JAVI
¿Cómo voy a ir yo en silla a la calle? por Dios Julen no digas chorradas.

(CONTINÚA)



Se muestra el mundo tecnológico y la diferencia generacional entre las dos generaciones.

GRIS = Hugo
Verde oscuro = Javi
Verde claro = JULEN



CONTINÚA:

ACTO 9.

Nerea escribe algo en el teléfono.

Nekane entra en la terraza con una jarra de agua y le sirve a Javi.

NEKANE
(a Julen)

Bueno cariño, la próxima vez me gustaría verte más acompañado.

Nerea se ríe. Julen se pone rojo.

JULEN

Cállate ama. Me las arreglo bien solo.

NEKANE

Todavía me acuerdo de la primera novia que tenías, Carla, que maja era.

JULEN

Siempre cuentas lo mismo.

JAVI

Tengo hambre.

Nekane le da una pastilla a Javi. Bebe del vaso de agua atragantándose. Le tiemblan las manos. *partinson*.

NEKANE

Primero vamos al baño. Nerea cielo ¿puedes servir tu?

Nerea asiente y se levanta. Coge el plato de Hugo.

NEKANE

Julen ayúdame.

JULEN

Nerea ayuda a la abuela.

NEREA

(quejándose)

¡Pero que estoy sirviendo!

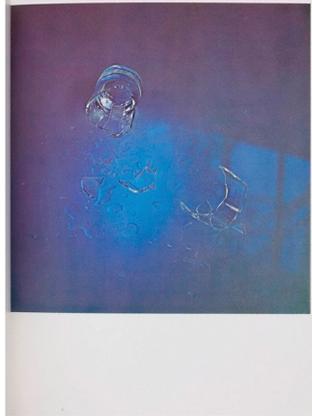
JULEN

Luego lo haces.

Hugo se acerca a Julen.

(CONTINÚA)





CONTINÚA:

10.

Tensión.

HUGO
Se ha acabado la batería. ¡Papa!
¡Que se ha acabado la batería!

NEREA
(a Hugo)
Cállate.

NEKANE
Pero ¿qué problema tienes con
ayudar a tu padre?

JULEN
Eso no lo tengo que hacer yo. Ni tu
tampoco deberías. Estaría mejor
donde le pudieran cuidar. Mirale.
Mírate. Tú en un tiempo también.

Javi se levanta de la silla.

Fx
(discusión
+
personajes
(tonos).

Todos le miran en silencio. Pierde el equilibrio y se le cae el vaso de agua.

Nerea grita.

EXT. PORCHE. NOCHE 10
Nekane mira su reloj, empieza a hacerse de día. Las plantas del jardín están secas. NATURALEZA MUERTA.

NEKANE
Ya es la hora.

Javi asiente. Nekane se levanta de la silla. Coge a Javi lo envuelve bien en la manta. Lo sienta en su silla. Lo ata con una cuerda de modo que no puede moverse. Se acerca a la piscina con Javi.

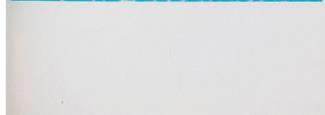
Toca el agua y se la pasa a Javi por la cara. Javi sonríe.

Nekane sonríe. Se ata a si misma. Javi se levanta se la silla con ayuda de Nekane.

AGUA FX. Simbología: concept.

Movimiento. Javi sonríe con los ojos cerrados. Nekane abre los ojos. Mira a Javi. Mira hacia arriba. Coge de la mano a Javi y lo eleva



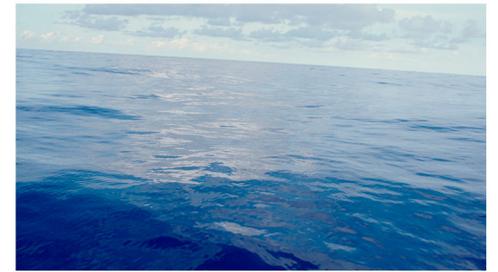


EXT. PISCINA. DIA

Nekan y Javi salen de la mano del agua.

Anotaciones

- Utilización del motivo floral de manera sutil = naturaleza viva y maternalera muerta.
- Nekre = Religiosa (foto en su habitación, calendario en la cocina).
- Iluminación es muy importante, al bajar los planos iluminador en la misma escena. Punto amarillo encendido de iluminación (heger)
- En el exterior, ambos utilización de ropa cómoda. Prendas de color gris que simbolizan la vejez.
- Utilización de las montañas blancas como elemento significativo de los ure y los sepora = permanecen en toda la historia.
- Influencia de la psicología de los personajes. Javi en el presente amargado, en el pasado más feliz. Hay que trabajar con objetos y con detalles para hacer entender al espectador el mundo de los protagonistas.
- Bailando: esta agusto y se cae. Esto hace que se entienda, rememore a su vida anterior.
- Utilización de la metáfora de la muerte en pequeños detalles.
 - = PISCINA
 - = BAÑERA
- Contrastes.



5. ANTEPROYECTO DE DIRECCIÓN ARTÍSTICA

5.3 PREVISUALIZACIÓN DE LOCALIZACIONES Y ESPACIOS

Una vez realizada la segunda lectura del guion, el universo pictórico queda cada vez mas cerca del proyecto. Para ello la directora de arte crea un *book* fotográfico con imágenes semejantes a las localizaciones ideadas y descritas a partir del guion literario *Plunge*.

Todas las localizaciones que se muestran a continuación, son localizaciones encontradas tras una minuciosa búsqueda. Son espacios localizados dentro del territorio del País Vasco, con el fin de acercarse lo más posible a la búsqueda exacta de la futura localización. De ahí que, estas fotografías muestren el espíritu rural, tradicional y arraigado a unas costumbres.

Pero todas las imágenes fotográficas que se muestran a continuación, van a ir acompañada de unos pequeños esbozos creados en un primer momento. Estos bocetos sirven como punto de partida para la búsqueda de localizaciones o ideación de los escenarios naturales. Dichos dibujos, no contienen el atrezzo pertinente, ya que este aspecto se mostrará en el apartado de listado de *atrezzo* y *bocetos ilustrativos*, sino que sirven como primera idea.

De tal forma, a continuación se muestran una serie de bocetos representativos de las distintas localizaciones propuestas a partir del guion literario *Plunge*. Estos primeros borradores han servido en la búsqueda de las distintas opciones.



PORCHE

ESPACIO EXTERIOR



CASERÍO

EL EXTERIOR Y LA FACHADA



BAÑO

ESPACIO INTERIOR



HABITACIÓN

ESPACIO INTERIOR



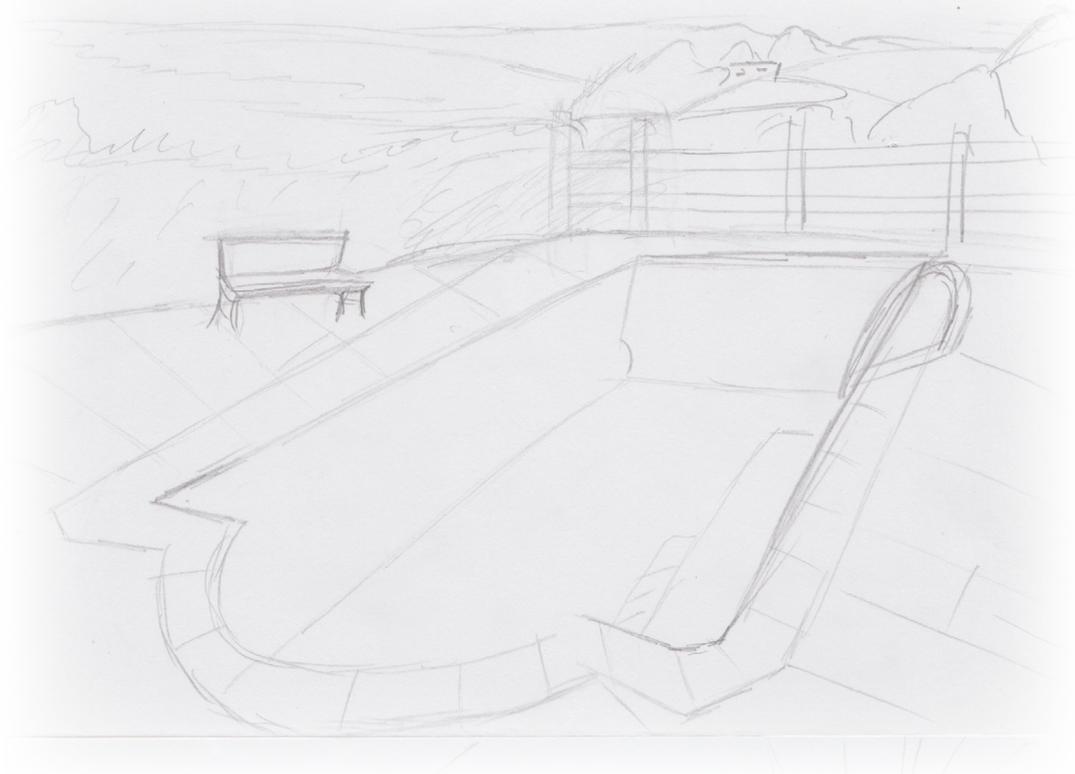
SALÓN - COMEDOR

ESPACIO INTERIOR



PISCINA

ESPACIO EXTERIOR



I PORCHE CASERÍO JAVI Y NEKANE



II CASERÍO JAVI Y NEKANE



III BAÑO CASERÍO JAVI Y NEKANE



IV HABITACIÓN CASERÍO JAVI Y NEKANE



V SALÓN-COMEDOR CASERÍO
JAVI Y NEKANE



VI COCINA JAVI Y NEKANE



VII ACRISTALADA
CASERÍO JAVI Y NEKANE



VIII PISCINA CASERÍO JAVI Y NEKANE



5.4 PROPUESTA DE CONCEPT O METÁFORA VISUAL

“La documentación aporta información adicional al director de arte en el momento de definir el concepto visual del film”. Como bien expone Michael Rizzo en su libro *Manual de dirección artística cinematográfica*, mencionado con anterioridad, “el concept es una imagen que define la idea central de la película, por eso la fase de la búsqueda de documentación visual, es una fase esencial para la definición del concepto.”⁸

El *concept* de *Plunge*, se va a convertir en un motivo híbrido entre la abstracción, la imaginación y la realidad, donde va a entrar en juego dos motivos claves para entender el proyecto. Por un lado, la verticalidad y por el otro el agua, la caída, la claridad. Para ello se va a jugar con la realidad, ya que en numerosas acciones se va a ver como físicamente se va a derramar agua- el agua del vaso, el agua que cae del grifo, etc-, o en otras ocasiones simplemente se va a ver un movimiento donde las acciones u objetos del *atrezzo*, realizan un mismo recorrido, de la parte superior a la inferior. De ahí que entre en juego, la verticalidad.

La metáfora visual es visible en algunas escenas y en otras no se ve pero se oye. Por eso para justificar la utilización de dicho motivo visual, hay que remitirse en primera instancia a la verticalidad o caída.

>**Verticalidad/Caída.** Todas las acciones van a tener un principio, un inicio y un fin. En ocasiones la búsqueda de la muerte, en otras la caída de hojas al suelo o la caída de la compra. Todas las acciones y movimientos de los personajes van a hacer que las acciones cobren fuerza y que la caída se convierta en un elemento significativo en la historia.

>**Agua.** El agua cobra significado dentro de *Plunge*. Este concepto va a estar presente en todas las escenas del cortometraje. Unas veces en forma física otras veces en forma sonora: la lluvia constante, las caídas de vasos de agua, el agua en los jarrones, la piscina, la bañera, el grifo, etc. Todo está impregnado por agua, mostrándolo de una forma sutil, natural y reflexiva. Tal vez, por eso la vejez se extrapole a la infinitud del agua.

A este concepto de agua como elemento existencial y místico se le añade el valor simbólico del agua en los individuos. La pareja de ancianos protagonistas, Javi y Nekane comenzaron su vida en agua, en el vientre de sus padres, ya que las $\frac{2}{3}$ partes del cuerpo es agua. Este ciclo de la vida que ha formado a cada personaje va a estar relacionado con el final de su vida, sumergidos en agua.

En definitiva, *Plunge* se convierte en un cortometraje donde el *concept* combina la verticalidad de las acciones y objetos, con el agua. Todo ello uniéndose en una caída hacia el vacío, hacia una misma dirección: el fondo. El fin.

⁸ RIZZO, Michael (2007). *Manual de dirección artística cinematográfica*. Barcelona: ediciones Omega, p. 53

Para poder justificar la utilización de los conceptos expuestos con anterioridad hay que remitirse a una serie de referencias que han servido para constituir el *concept* de *Plunge*.

I. ESTILO PLÁSTICO Y VISUAL

David Hockney

Autor modernista con gusto por el color azul. El fondo de sus retratos muestran ese universo azulado con el que mantiene una estrecha vinculación.

Sin embargo, por lo que realmente se lo conoce es por ser “*el pintor de las piscinas*”. En muchas de sus pinturas, muestra ese mundo azulado del agua de la piscina.

Edvard Munch

Los cuadros de Munch son cuadros transmisores de emociones. *El Grito* (Edvard Munch, 1893) no es un elemento plástico que se identifique con el *concept* en cuanto a sus colores o al concepto de agua, sino que se identifica por la sensación que transmiten sus formas al espectador. La caída y la disolución del personaje. Esta imagen muestra al espectador una caída hacia la parte inferior, hacia la muerte. Por eso este cuadro está asociado a los valores de angustia, de muerte y de enfermedad. Es un autor que juega con el simbolismo.



REFERENCIAS PLÁSTICAS
Y VISUALES

Edward Ruscha

Este autor utiliza en sus composiciones el impacto del color azul.

Nine Swimming Pools and a Broken Glass, 1968 (Modern Art Museum, Edimburgo) constituye el principal referente visual para la configuración *del concept*.

Ruscha es un autor contemporáneo, entre la pintura y la fotografía. De ahí que estas imágenes, cuyo motivo remite al agua y a la piscina, sean utilizadas como entes significativos en el actual proyecto y en la concepción de la base artística. Por eso, este universo basado en la fluidez del agua y en la soledad del momento y del color, hace que Edward Ruscha se convierta en un referente conceptual.

Mark Rothko

Inmensidad azul. Utilización de la verticalidad y la horizontalidad. Contraste de colores y búsqueda de un fin. Psicología del color.



II. ESTILO FOTOGRÁFICO

En este apartado se hace referencia a todos los objetos, espacios y elementos visuales que al verlos hacen referencia a la verticalidad y al agua. Hay infinidad de sujetos que evocan el *concept*, sin embargo en la metáfora de *Plunge*, la naturaleza es una clara evocadora y transmisora del movimiento y del concepto que se quiere transmitir.

De tal forma, el entorno que rodea al espectador es un referente visual que adquiere gran peso, y sobre todo ayuda a obtener una concepción de algo que ya que el grifo de agua, el río, las cascadas, la lluvia, el movimiento a la hora de servir agua, etc.

III. ESTILO CINEMATOGRAFICO

En última instancia, como referencias cinematográficas a las que remite el *concept* de *Plunge*, verticalidad-agua, cabe señalar algunos filmes audiovisuales que conforman la idea del cortometraje. El agua está presente en sus composiciones y sobre todo el tratamiento y las sensaciones que esta simbología provoca en el espectador.

Entre las películas destacan: *Drift* (Helena Wittman, Zinebi 2017) y *La Forma del Agua* (Guillermo del Toro, 2017).

>*DRIFT*(Helena Wittman, Zinebi 2017).

El motivo del agua está siempre presente. Es un viaje sonoro y visual que te remite a un mismo concepto: el agua azul. Una inmensidad que no conoces, y en la cual, los personajes se quieren sumergir

>*LA FORMA DEL AGUA* (Guillermo del Toro, 2017)

El universo interior y subyacente debajo del agua, hacen que dicha película se convierta en un referente conceptual y simbólico de *Plunge*.



>*DRIFT*(Helena Wittman, Zinebi 2017).



>*LA FORMA DEL AGUA* (Guillermo del Toro, 2017)

5.5 ELEMENTOS NARRATIVOS Y ARTÍSTICOS

Se presentan algunos de los elementos narrativos más importantes dentro del cortometraje *Plunge*.

I. Mantas blancas : las mantas son uno de los elementos más importante dentro del cortometraje. De ahí que se utilicen como elemento significativo que les une y les separa y que permanece en toda la historia. Una vez van a estar juntos bajo la misma manta, otra vez solo va a estar sujeta a Javi. La manta de la escena final es de color blanco, pero el grosor es mayor.

II. Agua: el agua se va a definir como el *concept* de la historia. La claridad, la transparencia, la inmensidad, la profundidad, el fondo y la caída, se van a convertir en conceptos asociados a *Plunge*. A este significado hay que añadir es que el agua es símbolo de pureza y de tranquilidad, de ahí que en la escena final del film se vea cumplido el deseo de Javi, la búsqueda de su tranquilidad y su sumergimiento en la piscina-agua.

III. Vejez y el color gris : va a ser un color asociado con el vestuario de Javi y Nekane en la escena final. Este color representa la vejez .

IV. Color amarillo: el color amarillo va a aparecer a través de luces, destellos de cámara y desenfocados . Este color ha sido elegido como el color del hogar, el color del calor, y en las civilizaciones místicas es el color de la luz, del final y de esa pequeña esperanza.

V. Personalidad de los personajes: la personalidad de los personajes y sus estados de ánimo van a tener una influencia directa con el decorado, el vestuario y la paleta de color.

VI. Background de los personajes: para entender estos cambios de personalidad hay que trabajar los objetos y los detalles.

VII. Piscina-Bañera: la piscina así como la bañera son escenas simbólicas dentro del film. De ahí el carácter metafórico entre ambos espacios.

VIII. Cuerda: objeto de represión y de liberación. En *Plunge* tiene un carácter simbólico-visual. Sobre todo con el pasado de Javi y su profesión de marine.

IX. Motivo Floral: empieza ya en el exterior con el floreado de la fachada y se introduce en el interior. Las flores cuando no sirven se tiran, y cuando no están bien, se mueren. Combinación de la naturaleza viva con la naturaleza muerta.

X. Elementos de Atrezzo: libros y objetos religiosos. En el caso de Nekane, la pequeña figurita de la virgen y las numerosas plantas y hierbas presentes en las estancias hace que ese carácter místico, tradicional, creyente y romántico sea entendido por el espectador. Y en el caso de Javi, los libros y los detalles de marine.

XI. La muerte: Utilización de la metáfora de la muerte. Flores lacias, caídas de Javi, luz oscura, contraste de colores.

5.6 TERCERA LECTURA DEL GUION: desgloses y búsqueda de localizaciones

El tercer paso a realizar dentro del desarrollo del anteproyecto artística son los desgloses *Plunge*: desgloses generales y desgloses específicos. Estos documentos adjuntos en las siguientes páginas, sirven para el rodaje cinematográfico y sobre todo para la organización y la estructuración del *atrezzo* y el vestuario.

Por consiguiente, los desgloses van a estar estructurados en dos bloques: los desgloses generales, divididos por localizaciones, en interiores y exteriores, con predominio de las primeras; y los desgloses específicos, los cuales hacen referencia a la estructuración, no solo por localizaciones, sino que otras categorías artísticas como son: los desgloses de vestuario, los desgloses de maquillaje y peluquería, los desgloses de decorado, los desgloses de mobiliario y *atrezzo* y los desgloses de iluminación y sonido.

Junto con esto, también se tiene en cuenta la utilización de espacios naturales, o por el contrario la creación de decorados artificiales para el rodaje del cortometraje. En *Plunge*, todos los escenarios van a ser escenarios naturales.

SETS EXTERIORES**1.EXTERIOR CASERIO JAVI Y NEKANE**

- >Porche (escenario natural)
- >Jardín/Camino (escenario natural)
- >Piscina (escenario natural)

SETS INTERIORES**2.INTERIOR CASERÍO JAVI Y NEKANE**

- >Baño (escenario natural)
- >Habitación (escenario natural)
- >Cocina-Comedor-salón (escenario natural)
- >Cocina (escenario natural)
- >Acrystalada (escenario natural)

5.
**ANTEPROYECTO DE
 DIRECCIÓN ARTÍSTICA**

**A.
 DESGLOSES GENERALES
 (Ver anexo I)**

TÍTULO PELÍCULA: PLUNGE									
LOCALIZACIÓN		ESCENARIO				SUBESCENARIO			
CASERIO KAMIRLINE Barrio Mendiando, 2A, 48111 Lauquíniz, Vizcaya		CASERIO				PORCHE			
Nº SECC.	Nº PÁGS.	PÁGS. GUION	EXT.	INT.	AMANECEER	DÍA	TARDE	NOCHE	
1	1	1/11	X					X	
SINOPSIS Y DIALOGO NEKANE (78) y su marido JAVI (85), están en el porche de su casa sentados en un sillón de mimbre, tapados con una manta. Ambos tienen la Mirada fija en la piscina. JAVI ¿Cuánto queda? Silencio. NEKANE Aún es pronto Nekane sonríe levemente.									
ACTORES:									
PROTAGONISTAS					SECUNDARIOS				
NEKANE ---- María Cruz Silvestre Sancha									
JAVI ---- Manuel Diaz Arbizu									
FIGURACIÓN									
Nº HOMBRES		Nº MUJERES		Nº NIÑOS		Nº NIÑAS			
0		0		0		0			
NECESIDADES:									
ATREZZO					SONIDO				
2 Sillones de mimbre con cojines, 6 velas, una silla de ruedas, una taza, 2 mantas blancas, una mesa de mimbre, 2 macetas colgantes, 4 farolillos de jardín. Cortinas.					Agua de piscina, mimbre del sillón, viento, llama de las velas, Parkinson.				
DECORADOS Y MOBILIARIO					MAQUILLAJE Y PELLUQUERÍA				
Exterior (porche, columnas, de madera, piscina) Silla y sillón de mimbre, una mesa de mimbre y una silla de ruedas, maceta.					Casual. Nekane el pelo suelto y Javi con el pelo corto y desenfadado.				
VEHÍCULOS					SEMOVENTES				
-					-				
VESTUARIO					ARMAS				
Nekane: Pantalón de chandal y camiseta de algodón blanca. Deportivas, crucifijo, y chaqueta de estar por casa (cómoda, con botones y en tonos grises). Reloj en la muñeca. Javi: Pantalón de chandal y camiseta de algodón por debajo, deportivas y polar o chaqueta de estar por casa (cómoda, casual, gris).					-				
OBSERVACIONES									
Importancia de la iluminación de las velas y de la piscina (Caserio Kamirune)									

Desglose general. Porche

DESGLOSE ESPECÍFICO DE MOBILIARIO PLUNGE			
Nº ELEMENTO	MOBILIARIO	Nº ESCENA DE INTERVENCIÓN	OBSERVACIÓN
1	2 Sillones	1,4,7,10	Tipo mimbre
2	Mesa	1,4,7,10	Tipo mimbre
3	Silla de ruedas	1,4,6,7,10,12	Tipo industrial (negra)
4	Macetas	1,2	Material (greda o madera)
5	Verja entrada	2	Tipo hierro negro
6	Puerta de entrada	2	Tipo gran portón de madera
7	Bañera	3	Tipo industrial (blanca)
8	Grifo	3	Tipo rústico
9	Alcachofa	3	Tipo rústico
10	Ventana abuhardillada	3	Baño de la casa
11	Cama	5	De medida 1,50
12	Mesillas de noche	5	De madera blanca
13	Lámparas de noche	5	Tipo rústico (madera y tulipa lisa)
14	Cortinas	5	Blancas de dormitorio
15	Escaleras	6	De madera
16	Fogones	6,8	Tipo industrial
17	Fregadero	6,8	Tipo industrial
18	Encimera	6,8	De mármol unicolor
19	Mesa	6,8	De madera
20	Sillas	6,8	De madera
21	Baldas auxiliares	6	De madera blanca
22	Jarrón	6	De flores
23	Plantas	4,6,7,10	Lirios blancos
24	Sofás	6	De tela
25	Banco	6	De madera
26	Lámpara de pie	6	Tipo clásica
27	Lámpara de mesa	8	Tipo clásica
28	Mesa grande	9	De madera blanca
29	Armario	9	De madera blanco
30	Sillas	9	8 sillas de madera
31	Cristalera (techo y ventanas)	9	De cristal transparente y resistente

Desgloses por categorías: desglose específico de mobiliario.

**B.
 DESGLOSES ESPECÍFICOS
 (Ver anexo I)**

5. ANTEPROYECTO DE DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Significado narrativo

I. REFORMA CASERÍO

Según el guion literario, el hecho que remarca Julen, de reforma del caserío, es importante para remarcar que Javi y Nekane son personas con una situación económica favorable. Siempre les han dado todo a sus hijos y quizá haya sido un motivo por el cual no son valorados por ellos. Una vez que sus hijos han hecho sus vidas, no necesitan el sustento económico que sus padres les aportan y por ello les han abandonado, ya no son útiles. Javi y Nekane siguen teniendo mucho dinero después de que sus hijos se hayan ido de casa. Deciden invertirlo en una gran reforma interna.

II. PORCHE

Es un lugar donde ambos comparten sus últimos momentos juntos. El porche es un lugar de tránsito entre la casa y la piscina. La casa representa la vida, es el lugar donde ambos han compartido la mayor parte de su tiempo. En la casa han crecido juntos, han formado una familia y ahora tienen que afrontarla solos. Para Nekane, no es concebible que se quiten la vida dentro de la casa, como lo ha intentado Javi.

El porche es un lugar cómodo, un lugar de reflexión. Está decorado para que sea lo más acogedor posible. Las velas representan lo mismo que el fuego de la casa, lo mismo que la lámpara encendida en la mesilla cuando Nekane habla por la noche. Todas son un hilo conductor. Todas son luz. El orden es descendente.

- Chimenea: es la llama más viva de las 3, la que más luz aporta. Esa llama representa la esperanza de Nekane por que Javi siga queriendo vivir.

- Luz de mesilla: Es la única artificial. Nekane está haciendo algo que ella considera prohibido. Lo hace a escondidas, por la noche, sin que Javi sepa nada.

- Velas. Las velas son naturales a diferencia de la luz de la mesilla. Las velas son 4. Las 4 personas más importantes para Nekane: Ainzane, Julen, Aitor y Javi. Según el guión en una vela se apaga. Esa vela es Javi.

Desde el porche Nekane y Javi pueden ver el cielo y cómo se va haciendo de día. También tienen la piscina en frente, observándoles.

Una foto de la virgen, símbolo religioso.

III. LA PISCINA

El agua tiene una dualidad de significados. Cuando está fría significa mal augurio, incomodidad, carencia de vida, incompreensión, falta de comunicación, ruptura familiar, ira, represión y discusión. El agua de la piscina está caliente, y por lo tanto significa todo lo contrario. Por cantidad, es el lugar donde más agua hay en todo el cortometraje, es donde se acumula todo el agua de la lluvia que ha sido constante durante la semana.

Nekane le pasa la mano por la cara a Javi con el agua de la piscina y éste sonríe porque la encuentra placentera. El agua caliente remite a sensaciones agradables. En el agua caliente Nekane renace. Deja morir una parte de ella y a Javi. Nekane no consigue su objetivo principal, que era hacer ver a Javi que vivir merece la pena. Por el contrario, Nekane no solo no ve que vivir merece la pena, sino que además se da cuenta de que Javi nunca va a cambiar de padecer. Sin el apoyo que esperaba de su familia, Nekane se encuentra carente de motivación para seguir luchando por Javi y ella. ¿Por qué la piscina y no la bañera? Nekane no quiere que nada malo ocurra en el interior de su casa.

IV. COCINA-COMEDOR

Es donde Nekane pasa la mayor parte del tiempo. Es una ama de casa cuya preocupación principal es que Javi esté bien alimentado y que tome la medicación a la hora.

La cocina de la casa es fría, impersonal, blanca, con unos pocos elementos que les queda de la cocina anterior a la reforma.

El comedor es simple con cuadros en la pared, que caracterizarán a Javi, ya que es un hombre triste cuyo mundo interior tiene más relevancia que la realidad.

El comedor es luminoso y tiene una pared con papel de flores desaturadas. Estas flores, al igual que las del jarrón están vivas, En este momento Nekane siente que aún están vivos, que aún pueden aportar a la naturaleza. No como las hojas de las que habla Javi: *"Cuando dejan de aportar al árbol, se tiran"*.

V. HABITACIÓN

El dormitorio es simple, al igual que la cocina. No tiene muchos elementos personales, sólo los característicos de los personajes. Nekane es religiosa y por eso es necesario remarcar la foto de la virgen y Javi es marine y un intelectual, por ello los libros sobre el mar tienen tanta importancia. La escena de la habitación es totalmente necesaria para demostrar cómo se comportan los protagonistas en la intimidad. Nekane reza, al igual que todas las noches, pero esta vez Javi la abraza. Ese cambio en la rutina se puede comprobar con la sonrisa de Nekane al ser abrazada.

VI. TERRAZA ACRISTALADA

En la escena de la terraza acristalada chispea levemente. La lluvia está constante en toda la historia, remitiendo al agua fría y a su significado negativo. El hecho de que sea un espacio abierto en lugar de un espacio cerrado hace que los personajes estén más apesados por la lluvia que si estuvieran en un interior.

La disposición de los personajes no es casual. Javi preside la mesa, a su lado está su hijo Julen, obligado a sentarse a su izquierda porque los demás asientos han sido ocupados. Nerea y Hugo se sientan alejados del conflicto y cada uno se abstrae en sus aparatos electrónicos olvidándose de la comunicación en persona. De hecho, Nerea observa la escena como una espectadora y convierte la discusión en un entretenimiento para sus amigos y seguidores en las redes sociales.

La planta en la mesa delata la necesidad de Nekane por hacer sentir vivo a Javi.

5.
ANTEPROYECTO DE
DIRECCIÓN ARTÍSTICA

C. BÚSQUEDA DE LOCALIZACIONES

Se prioriza la utilización de escenarios naturales frente a decorados artificiales. Se analizan las opciones y se consolida un criterio de selección. Para ello, se va a tener en cuenta 2 factores prioritarios. Por un lado, la búsqueda de localizaciones naturales antes de la construcción de sets artificiales. Y en segundo lugar, el factor económico entra en juego. Al ser un proyecto que se va a realizar con bajo presupuesto, la búsqueda de convenios o acuerdos con los propietarios de estos espacios es importante.

La segunda fase de la búsqueda de las localizaciones es la de localizar. Este trabajo requiere la visita, exploración de las localizaciones y la realización de fotografías. En el caso de *Plunge*, la búsqueda quedó reducida a la comunidad autónoma vasca.



>CASERÍO BARAKALDO. Interior



>CASERÍO KAMIRUNE. Exterior



>POLIDEPORTIVO ZORROZA

5.
ANTEPROYECTO DE
DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Imágenes de referencia.



>CASERÍO KAMIRUNE. EXTERIOR PORCHE

I)Plano general porche, II) Plano general porche, III) Naturaleza muerta



>CASERÍO KAMIRUNE. EXTERIOR PISCINA

I)Plano lateral piscina, II) Plano general frontal, III) Plano frontal piscina, IV) Plano lateral piscina, V) Bordillo piedra , VI) Agua.

5.
ANTEPROYECTO DE
DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Imágenes de referencia.



>CASERÍO KAMIRUNE. EXTERIOR FACHADA, JARDÍN Y ENTRADA

I)Plano general caserío, II) Plano general frontal, III) Plano lateral fachada , IV) Entrada caserío, V) Entrada caserío , VI) Puerta madera, VII) Camino, VIII) Jardín caserío IX) Plano general del entorno y del camino.

5.
ANTEPROYECTO DE
DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Imágenes de referencia.



>CASERÍO BARAKALDO. INTERIOR BAÑO.

I) Bañera blanca, II) Grifo rústico, III) Ventana abuhardilla y adornos del baño



>CASERÍO BARAKALDO. INTERIOR HABITACIÓN.

I) Plano general de la habitación, II) Plano lado derecho, III) Ventana abuhardillada

5.
ANTEPROYECTO DE
DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Imágenes de referencia.



>CASERÍO BARAKALDO. INTERIOR ESCALERAS-COCINA

I)Plano general escaleras, II) Escaleras de madera, III) Plano contrapicado, IV) Plano general cocina, V) Mesa cocina, VI) Ventana de rejas

5.
ANTEPROYECTO DE
DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Imágenes de referencia.



>CASERÍO BARAKALDO. INTERIOR SALÓN

I)Plano general frontal, II) Plano general frontal, III) Chimenea, IV) Plano general lateral, V) Plano lateral , VI) Plano cerrado salón, VII) Estanterías, chimenea y entrada a la acristalada, VIII) Plano cerrado IX) Banco madera.

5.

ANTEPROYECTO DE DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Imágenes de referencia.

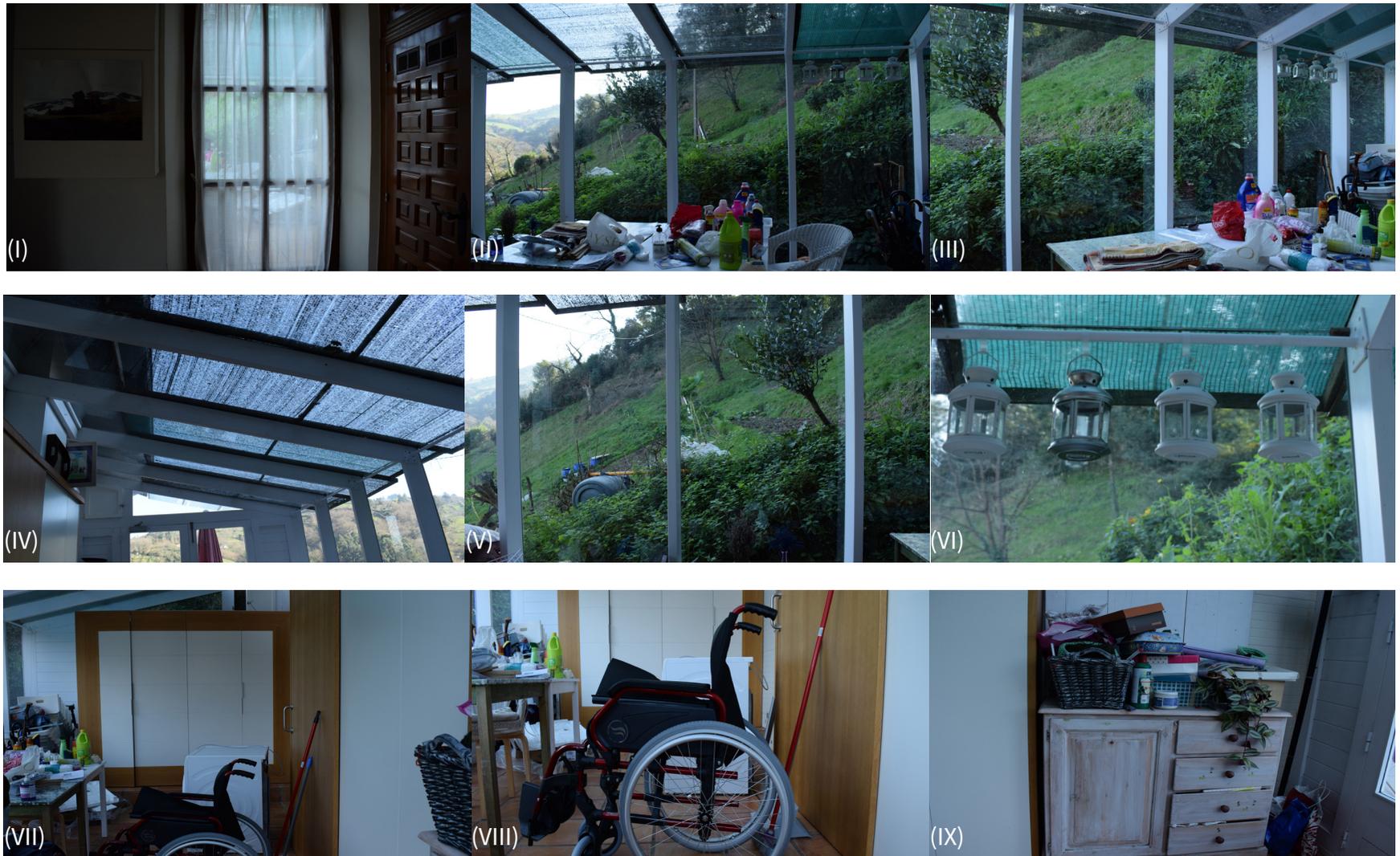


>CASERÍO BARAKALDO. INTERIOR COMEDOR

I)Plano general comedor, II) Entrada interior caserío, III) Puerta entrada, IV) Plano general comedor, V) Plano lateral comedor, mesa comedor, VI) Ventana con tiestos

5.
ANTEPROYECTO DE
DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Imágenes de referencia.



>CASERÍO BARAKALDO. INTERIOR ACRISTALADA

I)Entrada acristalada, II) Plano general frontal, III) Plano lateral , IV) Techo acristalada, V) Paredes cristal y vegetación exterior , VI) Farolillos, VII) Plano lateral del armario blanco, VIII) Silla de ruedas, IX) Mueble de madera y tiesto con flores.

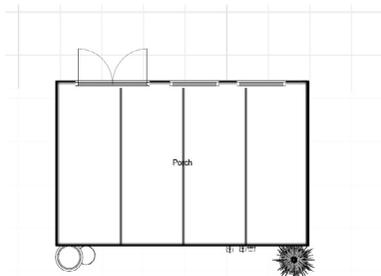
5.
ANTEPROYECTO DE
DIRECCIÓN ARTÍSTICA

5.7 GUIÓN TÉCNICO Y BOCETOS ILUSTRATIVOS

A través de los planos realizados a ordenador , se va a mostrar una aproximación de las localizaciones definitivas, tanto exteriores como interiores. También se muestra la posible distribución del mobiliario, del *atrezzo* y los cambios de color en las paredes respecto al escenario real (antes de realizar ningún cambio a la localización). Queda reflejada la disposición del mobiliario dentro de los escenarios creados, escenarios naturales.

A continuación se muestra los bocetos ilustrativos de las 8 localizaciones, tanto exteriores como interiores. 8 escenarios naturales que van a servir para conseguir la imagen global de *Plunge*, una estética cohesionada.

Los planos han sido creados a modo de aproximación y a partir del guion técnico de *Plunge*. Se ha intentado conceptualizar los sets, utilizando los mismo tiros de cámara que el guion técnico recoge (*Ver Anexo II*).



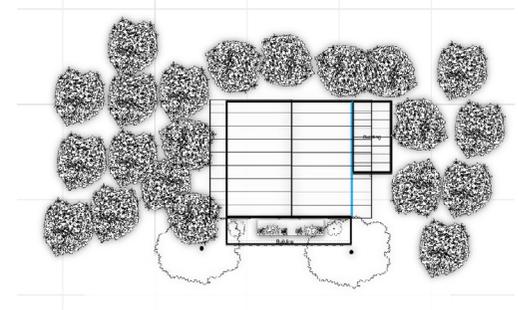
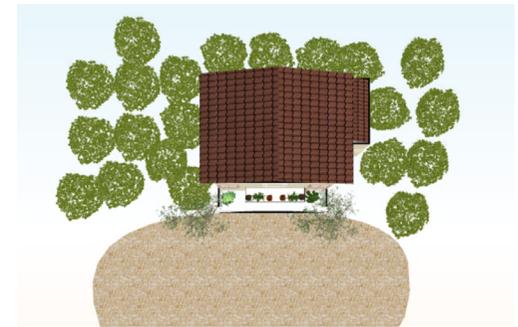
PORCHE

BOCETOS ILUSTRATIVOS



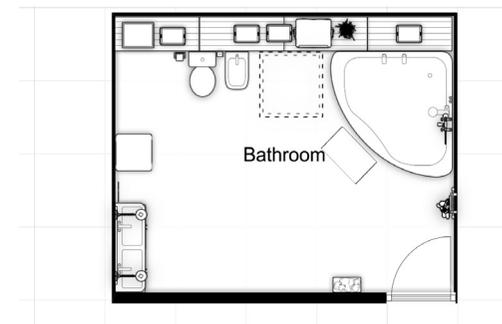
CASERÍO EXTERIOR

BOCETOS ILUSTRATIVOS



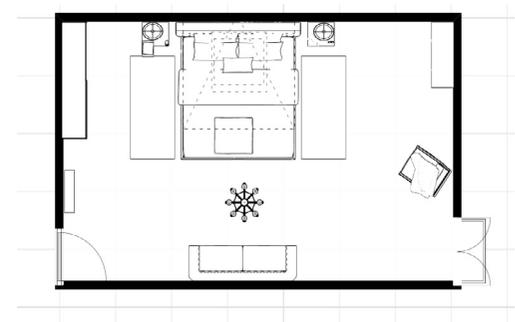
BAÑO

BOCETOS ILUSTRATIVOS



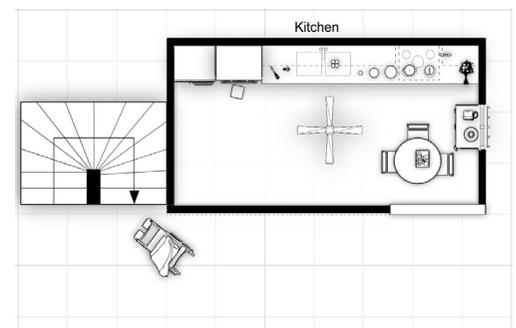
HABITACIÓN

BOCETOS ILUSTRATIVOS



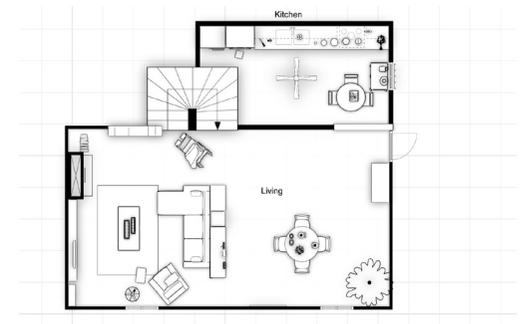
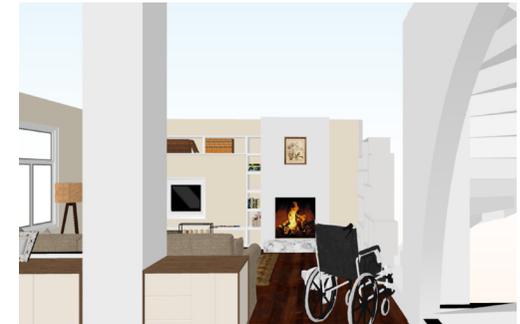
COCINA I.

BOCETOS ILUSTRATIVOS



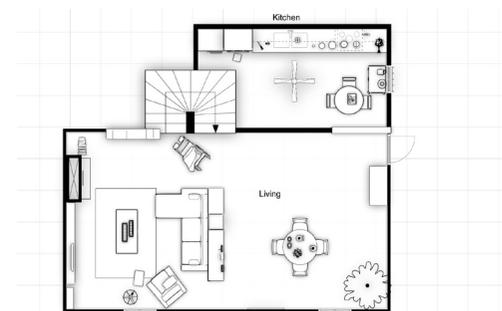
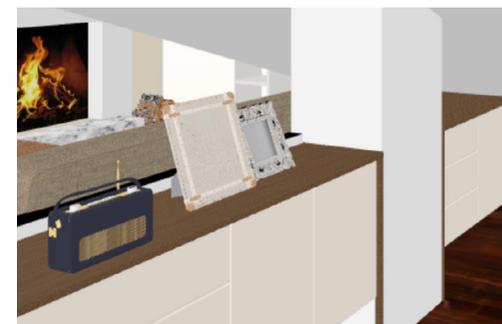
SALÓN

BOCETOS ILUSTRATIVOS



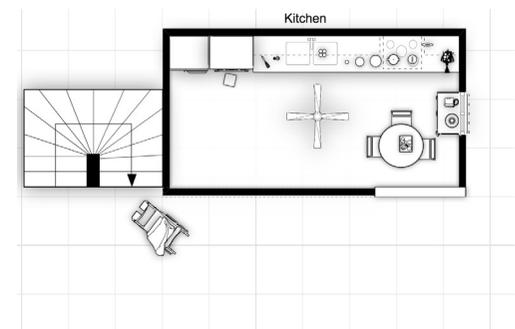
COMEDOR

BOCETOS ILUSTRATIVOS



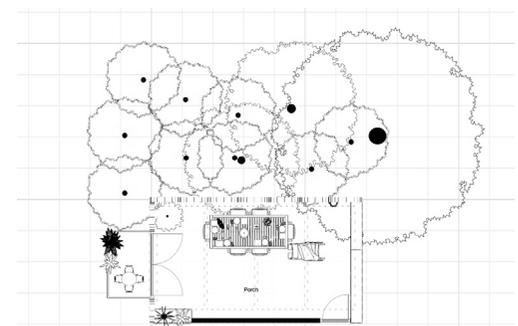
COCINA II.

BOCETOS ILUSTRATIVOS



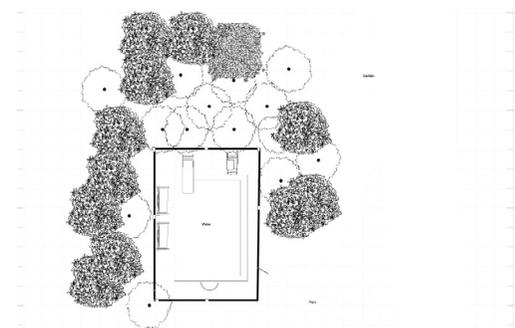
ACRISTALADA

BOCETOS ILUSTRATIVOS



PISCINA

BOCETOS ILUSTRATIVOS



5.8 PALETA DE COLOR: espacio, decorado, atrezzo y vestuario.

“Los contrastes de colores psicológicos son reacciones emocionales a ciertos colores. La gran distancia emocional existe entre dos tonos de colores y se define en conceptos como calor-frío”¹¹, con esta frase expuesta en el libro *Color. Apariencia óptica, medio de expresión artística y fenómeno físico*, de Frans Gerritsen, se puede explicar la influencia de dicho concepto en *Plunge*.

Por eso *Plunge* se ha ideado entorno a la idea de contrastes y a la propia psicología. De ahí que remitiéndose al mismo libro de Frans Gerritsen expuesto con anterioridad en el que dice que *“los colores pueden afectarnos en el plano emocional. Los colores calientes y fríos : amarillos, naranjas y rojos, son colores calientes en oposición a los azules, verdes y púrpuras que son colores fríos. De ahí que, hay colores distinguidos, colores prácticos, colores artísticos relacionados con el carácter y el porte personal”¹²*, podemos crear nuestra propia simbología de los colores. Esto va a ser lo que se va a mostrar en las páginas siguientes.

La primera aproximación a la paleta se consiguió a través de la utilización física de una carta de colores de pintura (*Anexo III*).

Por eso, el contraste entre los exteriores y los interiores, de la luz y libertad, símbolo de apertura y desasosiego, a un interior más oscuro, triste y pálido, símbolo de la vejez y de la enfermedad,.

La combinación entre ellos y la presencia del color marrón y del color blanco, halo de esperanza entre tanta oscuridad, prima en la experiencia visual. De ahí que el interior sea un espacio de contrastes entre colores fríos, y colores cálidos. Para ello, la paleta de color del cortometraje *Plunge*, está ideada entorno al color amarillo anaranjado, al color verde, símbolo de enfermedad, al color azul, representante del agua, al color gris, portador de la sabiduría y de la vejez, y el color marrón (marrones terrosos, beigues, color café, etc).

¹¹ GERRITSEN, Frans (1976). *Color. Apariencia óptica, medio de expresión artística y fenómeno físico*. Barcelona: Blume, p.167

¹² GERRITSEN, Frans (1976). *Color. Apariencia óptica, medio de expresión artística y fenómeno físico*. Barcelona: Blume, p.169

5.
ANTEPROYECTO DE
DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Valores del color:
RGB 240 179 35
HEX/HTML F0B323
CMYK 0 0 0 0



Valores del color:
RGB 231 211 173
HEX/HTML E7D3AD
CMYK 0 0 0 0

Valores del color:
RGB 247 244 162
HEX/HTML F7F4A2
CMYK 0 0 0 0



Valores del color:
RGB 96 61 32
HEX/HTML 603D20
CMYK 0 0 0 0

Valores del color:
RGB 220 223 220
HEX/HTML DCE0DC
CMYK 8 5 7 16



Valores del color:
RGB 71 106 48
HEX/HTML 476A30
CMYK 0 0 0 0

Valores del color:
RGB 115 112 111
HEX/HTML 73706F
CMYK 0 0 0 0



Valores del color:
RGB 44 76 50
HEX/HTML 2C4C32
CMYK 0 0 0 0

Valores del color:
RGB 185 217 235
HEX/HTML B9D9EB
CMYK 0 0 0 0



Valores del color:
RGB 106 40 44
HEX/HTML 6A282C
CMYK 0 0 0 0

5.
ANTEPROYECTO DE
DIRECCIÓN ARTÍSTICA

COMPOSICIÓN DEL
COLOR DEL ESPACIO

Exteriores

El espacio exterior, es un espacio abierto, optimista. Un espacio compuesto por naturaleza, un lugar lleno de esperanza y de auxilio frente al interior. Es el espacio donde empieza y acaba el ciclo, donde Javi y Nekane quieren acabar con su vida, pero deciden volverla a empezar. Se van a combinar los colores verdes, azules, marrones, y sobre todos la vivacidad del color violeta de las flores. La naturaleza conformara el alivio del dolor y la supervivencia. El exterior es una apertura al mundo.

Interiores

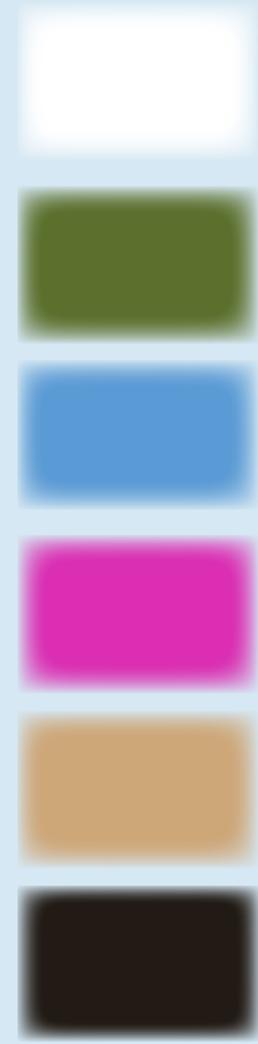
En cambio, los interiores van a conformar un espacio oscuro, triste, pálido. Se utilizan colores desaturados y pálidos, contrarrestados con el color marrón oscuro de la madera de roble y de los muebles.

La paleta cromática está formada por colores cálidos poco saturados con fuertes contrastes. Contrastes entre el calor del hogar y la frialdad o la tristeza del personaje. Así pues, en este interior van a predominar los colores terrosos: marrones, verdes y beige. Todo ellos, acompañados por el color amarillo, representante del hogar y de la esperanza.



5.
ANTEPROYECTO DE
DIRECCIÓN ARTÍSTICA

PALETA GENERAL DE EXTERIORES



5.
**ANTEPROYECTO DE
 DIRECCIÓN ARTÍSTICA**

PALETA DE EXTERIORES
 Piscina y porche del caserío



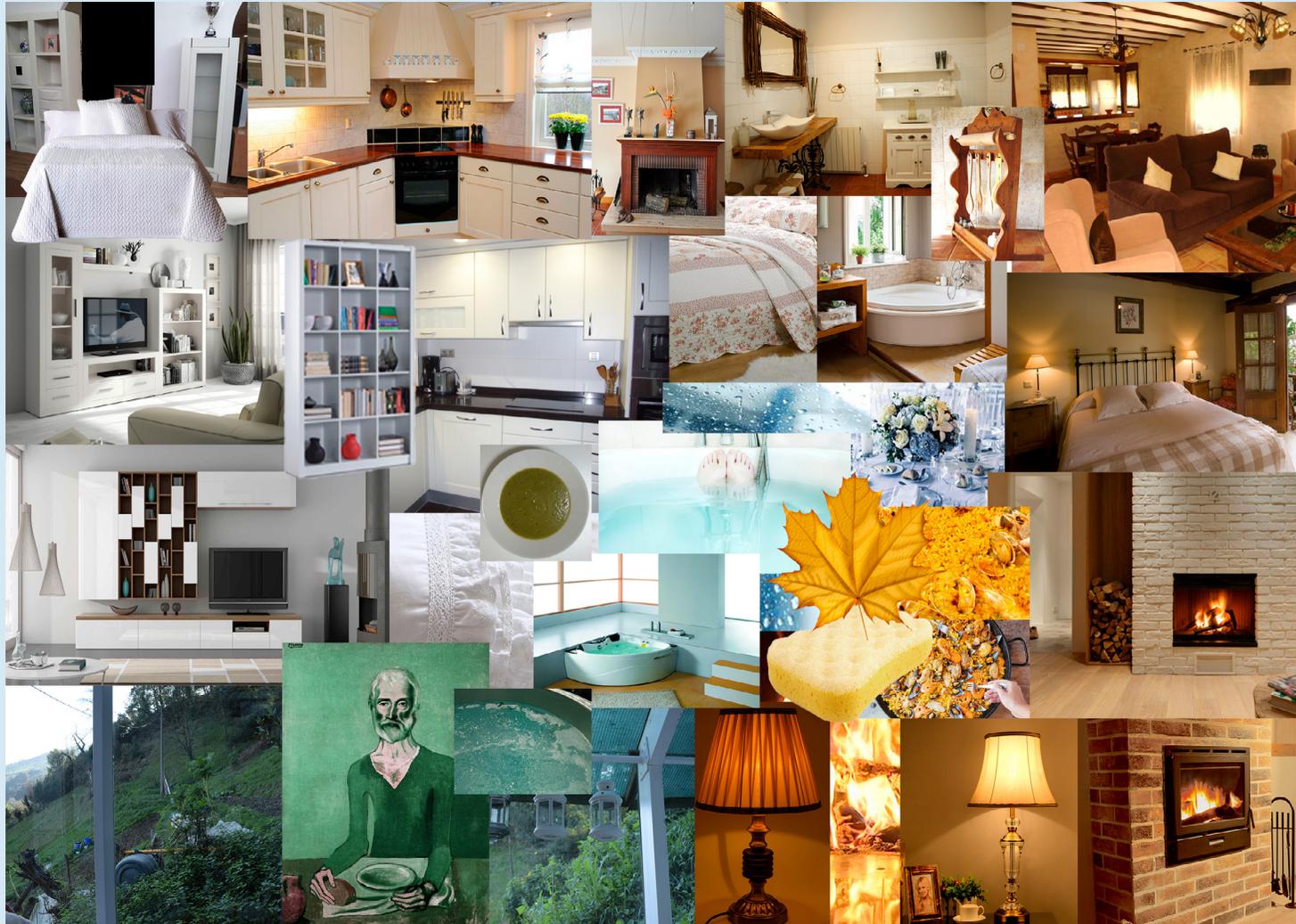
5.
ANTEPROYECTO DE
DIRECCIÓN ARTÍSTICA

PALETA GENERAL DE EXTERIORES
Caserío



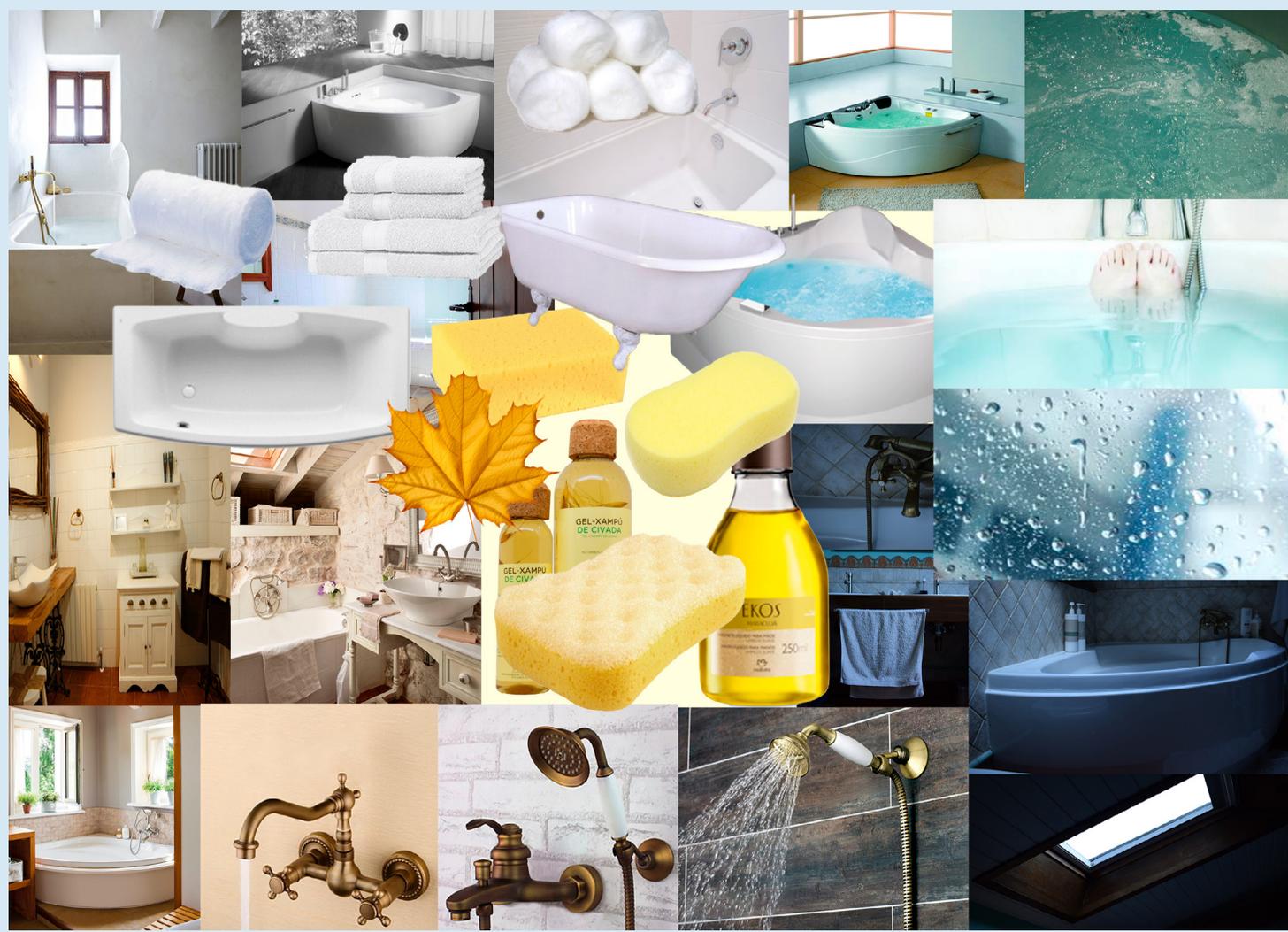
5.
ANTEPROYECTO DE
DIRECCIÓN ARTÍSTICA

PALETA GENERAL DE INTERIORES



5.
ANTEPROYECTO DE
DIRECCIÓN ARTÍSTICA

PALETA DE INTERIORES
Baño



5.
ANTEPROYECTO DE
DIRECCIÓN ARTÍSTICA

PALETA DE INTERIORES
Habitación



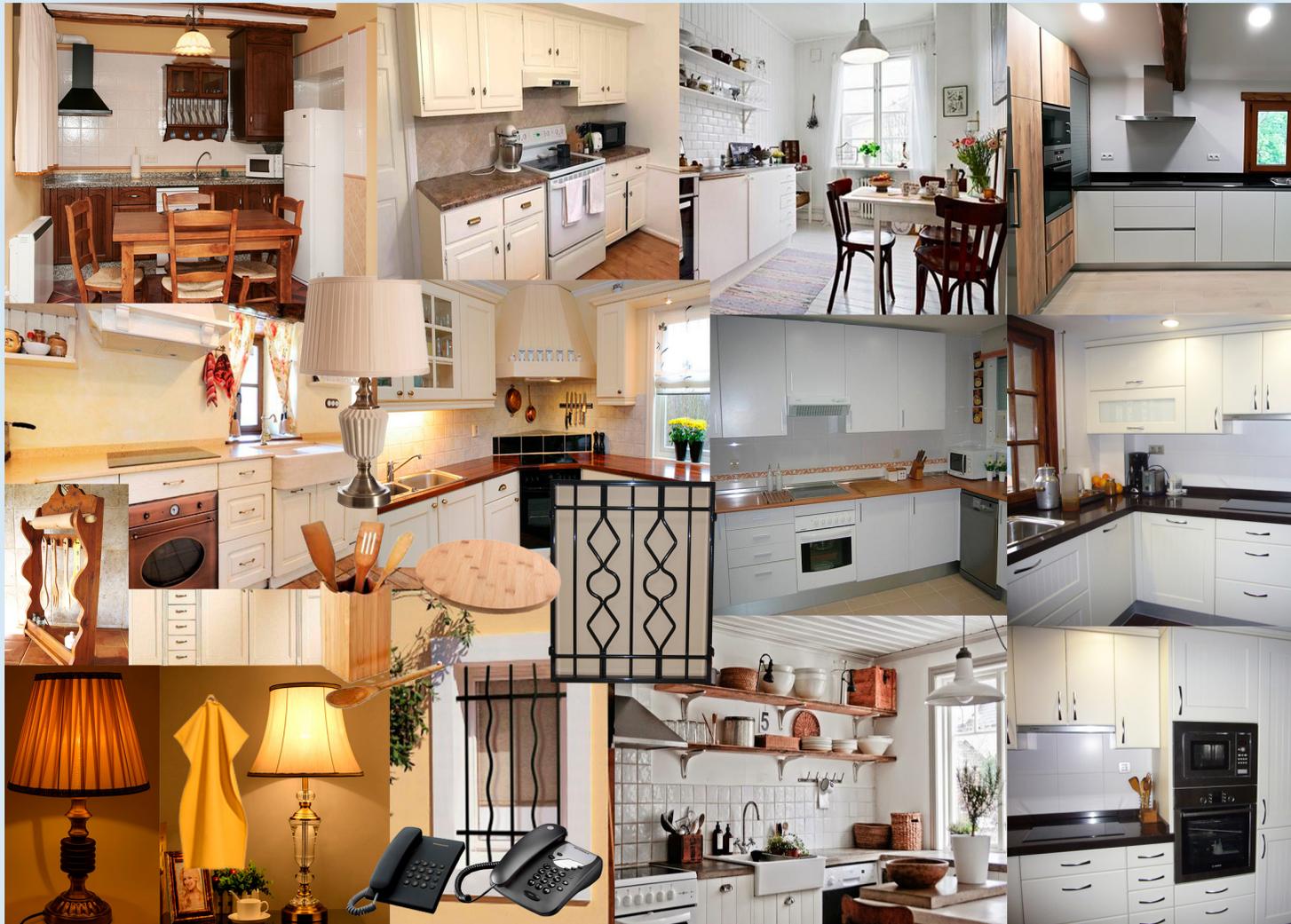
5.
ANTEPROYECTO DE
DIRECCIÓN ARTÍSTICA

PALETA DE INTERIORES
Salón-comedor



5.
ANTEPROYECTO DE
DIRECCIÓN ARTÍSTICA

PALETA DE INTERIORES
Cocina



5.
ANTEPROYECTO DE
DIRECCIÓN ARTÍSTICA

PALETA DE INTERIORES
Acristalada



5.9 DISEÑO DE VESTUARIO Y PERSONAJES

Esta fase del proceso artístico es muy importante para el conjunto del cortometraje, ya que el carácter de los protagonistas tiene una influencia directa en el diseño del vestuario. En muchas ocasiones constituye el medio para mostrar o explicar al espectador las emociones, el contexto o el status social de los protagonistas. Por eso, antes de mostrar los trajes de cada personaje en cada escena hay que señalar algunos aspectos psicológicos para llegar a la ideación y la posterior búsqueda del vestuario.

En base al guion, la directora artística junto la directora y el equipo de producción tienen que buscar 5 personajes correspondientes a los 5 protagonistas de la historia: Javi, Nekane, Julen, Nerea y Hugo. Por eso el carácter de los protagonistas influyen en el diseño del vestuario de dichos personajes y en la utilización de las distintas texturas.

Posteriormente, la directora artística tiene que tomar las medidas y el tallaje a los personajes para que así la búsqueda del vestuario sea más fácil.

Cabe señalar también que el vestuario ha sido ideado en referencia al guion técnico y a la composición del plano. Por eso, cada escenario exige un color u otro, ya que dos colores de una misma gama no pueden colocarse en el mismo encuadre.

“La figura requiere separarse de su entorno, no confundirse con él. Debe darse entonces elementos de contraste, cómo el contraste tonal, el cromático o el ornamental”¹³

En el caso de *Plunge*, se va a jugar con los contrastes tonales de oscuro sobre claro, como en el caso de la acristalada o en el plano final de la piscina. En este apartado, también hay que tener en cuenta los contrastes cromáticos, sobre todo la presencia de tonos saturados sobre fondos neutros y viceversa. Por eso, el proceso de localizar es uno de los más importantes.

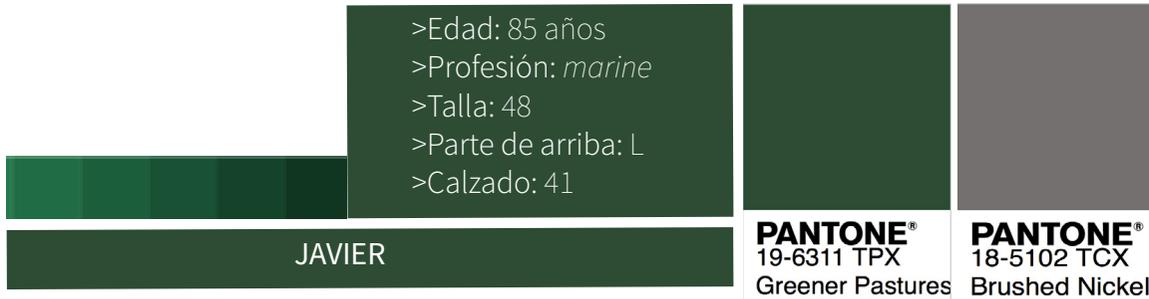
La última fase de este proceso está vinculada con la prueba de vestuario. En este momento, los personajes se prueban los trajes y se arregla los últimos detalles antes del rodaje.

A continuación se muestran los distintos trajes numerados de los cinco personajes y su *background*.

¹³ FELDMAN, Simón (1985). *El director de cine: técnicas y herramientas*. Barcelona: Gedisa, p.52.

5.

ANTEPROYECTO DE DIRECCIÓN ARTÍSTICA



Javi es un hombre menudo debido a la edad, con el pelo blanco, encorvado, cascarrabias, amargado.

El diseño de vestuario va a estar creado a partir del verde oscuro. Un color asociado a la naturaleza, a la vida rural y a la enfermedad. Es un color oscuro que transmite tristeza y soledad. Es un color cercano al negro, y de ahí, la simbología del mismo. El color verde representa la negatividad, la insatisfacción y el resentimiento.

Javi va a sufrir una evolución a lo largo del cortometraje. En un primer momento va a estar ahogado por la vestimenta, utilizando un jersey de cuello redondo y después se va a ir liberando poco a poco.

El color gris, se va a convertir en el color común entre Javi y Nekane, representante de la vejez y del inicio de la muerte, de la sabiduría y de la experiencia y de lo negativo. Remitiéndose al libro de Eva Heller, *Psicología del color*, "el color gris es el color del aburrimiento. Un color sin fuerza que se asociada a la lluvia, a la niebla, a las nubes y a las sombras"¹⁴

¹⁴ HELLER, Eva (2004). *Psicología del color. Como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: editorial Gustavo Gili, p.269 y 270



VESTUARIO PERSONAJE JAVI



TRAJE Nº1



TRAJE Nº2



TRAJE Nº3



TRAJE Nº 3

>Psicología

Javi se comporta como un niño, incapaz de moverse por sí mismo y en constante dependencia física con Nekane. Eso hace que se amargue y su única preocupación del día sea quejarse y ser negativo. Es religioso, conservador y tradicional.

Es una persona seria, callada y dedica mayor parte de su tiempo recopilando información novedosas lo cual le serán útiles en un futuro. Javi es práctico e intuitivo a la vez. Se trata de un hombre serio y poco comunicativo, muy celoso de su intimidad, ya que suele ser bastante desconfiado con los demás. Es una persona humilde que respeta la vida de los demás sin juzgar ni entrometerse, como no le gusta que le hagan a él, y pocas veces entra en conflicto con nadie.

En el plano laboral, Javier es un hombre inteligente, organizado y muy disciplinado. Se compromete al máximo con su trabajo y da siempre lo mejor de sí. Es honrado y responsable, nunca dejará ninguna tarea sin terminar ni se saltará las normas. Necesita sentirse realizado en su profesión para ser feliz, ya que es un ámbito al cual le da mucha importancia. Es por ello que, cuando se jubila, enloquece y le da rabia que él no sea lo más importante o lo que sustenta la casa. Es miedoso y por ello reacciona de la manera que lo hace con Nekane, tiene miedo de ser marginado y necesita hacerse notar constatemente, sea de la manera que sea.

Javi es Escorpio y por ello puede convertirse en genio siempre y cuando controle su lado negativo porque si toma el camino equivocado puede ser muy destructivo hacia el mismo y hacia otras personas. puede llegar a ser demasiado crítico y resentido con los demás. su carácter puede causar enormes beneficios o grandes riesgos para los demás.

>Background

INFANCIA: Nació en Bilbao, en una familia humilde pero que aparentaban ser burgueses. Era el hijo mediano de 4 hermanas y por lo tanto el más mimado. Siempre tenía más privilegios que ellas por el hecho de ser varón.

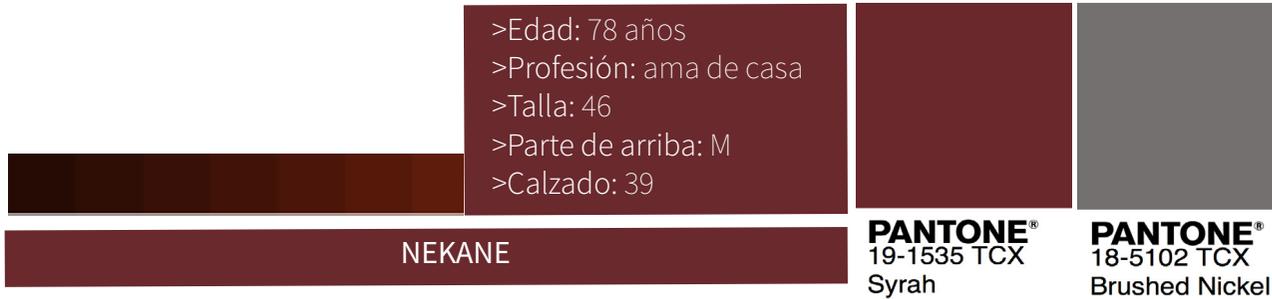
ADOLESCENCIA: Pérdida de su madre a los 15. Murió de cáncer. Se siente solo, es una época de rebeldía y desfase. Bebe mucho, fuma mucho, encuentra en la fiesta una escapatoria a lo que ocurre en casa. Perdido, encuentra a Nekane, la joven que cree que puede sustituir a su madre. En ella ve esa protección y preocupación que lo cautivan. Ejerce de marino por lo que tiene que pasar muchos meses viajando y fuera de casa. Antes de irse a un largo viaje le promete a Nekane que a la vuelta se casarán. Sabe que ella le esperará.

PRIMEROS AÑOS DE MATRIMONIO Y LOS HIJOS: Se casan y Javi sigue viajando, un mes en tierra, otros cuantos en mar. Así pasan los años y el matrimonio con Nekane le aporta la estabilidad que necesita. Javi adora leer en los viajes, es un hombre inquieto. Viaje tras viaje va teniendo hijos y le encantan. Deja de ser infiel. Cambia su forma de pensar, se vuelve más dependiente de Nekane y siente celos de sus hijos porque le roban la atención que él merece de ella. Según van creciendo se va llevando peor con ellos, no los soporta y desea que se vayan de casa.

VEJEZ: Desde su jubilación Javi se siente inútil. Se le diagnostica Parkinson. No puede soportar no poder hacer lo que quiera. La incapacidad física le supera. Javi siempre fue un hombre digno, en perfecta forma física y ahora no le queda otro remedio que estar en casa, no quiere que nadie le vea en la situación en la que se encuentra. Además de su conocimiento gracias a los libros, necesita ser superior, necesita despreciar a alguien, quejarse todo el día. Javi tiene un mundo interno, se preocupa única y exclusivamente de sí mismo y magnifica sus problemas. Es lo único en lo que piensa.

5.

ANTEPROYECTO DE DIRECCIÓN ARTÍSTICA



Nekane es una mujer delgada, con el pelo blanco, jovial, guapa, con postura erguida, con presencia, sonriente.

Al igual que Javi, la vestimenta de Nekane también va a tener una serie de particularidades. En un primer momento tiene una camisa blanca y un pañuelo de flores, con colores vivos y saturados. En su interior Nekane va a ir más recogida más tapada, con el pelo recogido, sin pendientes y con un jersey de cuello alto granate y de lana.

De ahí que su vestimenta va a sufrir un cambio de color y sobre todo también un cambio de estilo, de ropa más abierta y liberada, a ropa más cerrada, que transmite ese encerramiento. En todos sus trajes, va a predominar el color granate. Un color mezcla de rojo, representante de la vida y del negro, representante de la muerte. Es un color que transmite una problemática simbólica, por estar en medio de dos colores cromáticos. El granate es símbolo de las pasiones, las buenas y las malas, de la vida y de la represión.

Al igual que en los trajes de Javi, el momento en el que Javi y Nekane están en el porche y se dirigen a la piscina, van a llevar un color conjunto, el gris.



VESTUARIO PERSONAJE NEKANE



TRAJE Nº4



TRAJE Nº5



TRAJE Nº6



TRAJE Nº 7

>Psicología

Nekane es reservada, tradicional, machista, protectora, positiva, sufridora, es Cáncer. Religiosa y practicante. Es sensible a los más profundos sentimientos del alma. Nekane está asociada a la empatía y a todo lo relacionado con la maternidad. El mundo de los sueños siempre está presente, y ningún otro signo es capaz de acceder a él con tanta facilidad como lo hace el imaginativo y sensible nativo de Cáncer. Cáncer es introvertido por naturaleza, y prefiere la tranquilidad de la contemplación, en la cual se encuentra con los más sutiles y delicados aspectos de la vida. Nekane dará mucha importancia a núcleos pequeños como la familia.

Tiene una magnífica intuición y es receptiva a los estados de ánimo de los demás. Necesita el contacto emocional y esto le puede llevar a intentar manipular a los demás de forma inconsciente. Debido a su naturaleza emocional, corre el riesgo de rechazar cualquier uso de razón, dejándose llevar sólo por sus sentimientos.

Nekane es muy conservadora. Para ella el pasado es tan importante como el presente, porque las experiencias del ayer se repiten hoy. A menudo hace referencia a experiencias y relaciones de la infancia.

Nekane también tiene mal genio y bajo esa apariencia afable y simpática, está lejos de ser tan flexible como parece. Decidida, enérgica, busca, de una forma u otra, el poder. Esto puede traducirse por un lado combativo, audaz y temerario. Es cierto que Nekane es fina, astuta, perspicaz y persuasiva. Sabe aprovechar rápidamente las oportunidades que se le presentan. Lejos de ser indiferente a la vida material, tiene el sentido de los negocios y nunca perderá de vista sus intereses.

>Background

INFANCIA: Era la mayor de 6 hermanos de una familia humilde en Bilbao. Siempre estuvo en casa mientras todos hacían sus vidas e iban a la escuela, ella no pudo. Aprendió todo en su hogar, adquirió unos valores muy tradicionales de sus padres y su abuela. No tuvo el apoyo de su madre ya que estaba muy débil, era ciega y diabética, pero sí lo tuvo de su amama, hasta que murió, y comenzó a sentirse sola.

ADOLESCENCIA: Tuvo una adolescencia típica de la época pero diferente a la de su entorno más cercano. No tenía amigas de su edad. Ella con 22 y su hermana con 18 años iban a la pista de baile que estaba a 30 minutos de casa, en Bilbao. Allí bailó con muchos hombres pero nunca llegó a besar a ninguno, su hermana sí. En la pista de baile conoció a Javi, un hombre muy seguro de sí mismo, marino y guapo. Javi buscaba una mujer tradicional que no le fuera a engañar como ya lo habían hecho otras. Nekane se enamoró de Javi.

PRIMEROS AÑOS DE MATRIMONIO Y LOS HIJOS: Nekane estaba pletórica en los primeros años con Javi. Lo adoraba. Tenía con ella lo que siempre había querido, el cuidado. Nekane sentía que no era nadie sin él. Sospechó de alguna infidelidad pero se creó una mentira interna en la cual tenían un matrimonio completo y estaba felizmente casada. Tuvieron 3 hijos en el siguiente orden: Aintzane (1961), Aitor (1963) y Julen (1973).

VEJEZ: Cuando los hijos se fueron de casa, Nekane ya había perdido mucha fuerza y ahora se enfrentaba a que también tenía otra persona a la que cuidar que le requería más esfuerzo que sus hijos, su marido. Con la edad se había vuelto más caprichoso e inmaduro, era como un niño más. Las frustraciones que tenía Javi las pagaba Nekane. Ya no la hacía sentir especial ni única, todo lo contrario la hacía sentir inferior para que él pudiera ser algo. Nekane está muy enamorada de Javier y ella sabe que tiene que cuidarlo, es su cometido.

VESTUARIO PERSONAJE NEKANE



TRAJE Nº8



TRAJE Nº9



TRAJE Nº10

5.

ANTEPROYECTO DE DIRECCIÓN ARTÍSTICA



>Edad: 45 años
>Profesión: Profesor de inglés en la EOI de Barakaldo.
>Talla: 42
>Parte de arriba: M
>Calzado: 42

JULEN

PANTONE®
16-0220 TCX
Mistletoe

Julen es el hijo de Javi y Nekane. Es un hombre delgado, de mediana estatura, con presencia, es menudo como sus padres, moreno.

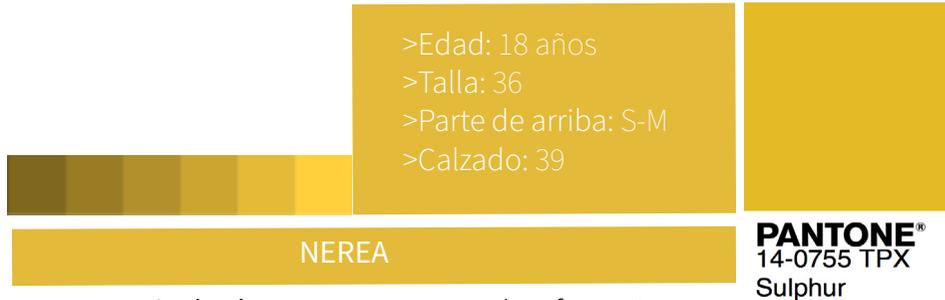
>**Psicología:** Persuasivo e ingenioso, inteligente y maduro, sin embargo, pierde los nervios, es rencoroso pero siempre va con la verdad por delante. Es reservado en cuanto a sus asuntos, prefiere guardarse para sí mismo sus problemas y sus cosas. Posee don de gentes. Fuera de casa es una persona totalmente diferente que dentro, mientras que fuera es amable, dentro es muy apático.

El vestuario de Julen está creado a partir de la gama cromática del verde. Va a estar conformado entorno a un jersey de color verde claro, un color más claro que el de su padre Javi y más cercano al blanco y a la luz. Un pantalón de color negro y unos zapatos de cordones. Este traje es un claro representante del cambio generacional entre padres e hijos, de la modernidad.



5.

ANTEPROYECTO DE DIRECCIÓN ARTÍSTICA



>**Psicología:** Nerea es un nombre femenino que proviene del griego y quiere decir, “*que manda en el mar*”. Es muy perseverante y nunca para de insistir cuando se trata de conseguir lo que quiere. Se expresa como pensadora independiente. Sabe cómo debe aprovechar las oportunidades que se le presentan para triunfar. Así mismo le agrada sentir seguridad en todo lo que hace y es buena para poner orden, así como para llevar a cabo planes de manera metódica.

Nerea es fiestera y encuentra en la noche lo que no tiene en su día a día. Es adicta a las redes y tiene la necesidad de gustar. Sabe que es rechazada por su padre y se revela, le gusta fastidiarle y sacarle de quicio. Vive de lunes a viernes con su madre y algún finde semana va con su padre, siempre intenta escabullirse durmiendo en casa de alguna amiga, no lo soporta.

La hija de Julen es una mujer delgada, peculiar, con peinado atrevido, dilataciones y guapa. Por eso el vestuario se ha ideado en torno al color amarillo moztaza, representante de rebeldía, de la incomprensión y de la tecnología. Un color rupturista en medio de un ambiente tradicional.



5.

ANTEPROYECTO DE DIRECCIÓN ARTÍSTICA

>Edad: 7 años
>Talla: 7 años
>Parte de arriba: 7 años
>Calzado: 33

HUGO

PANTONE®
12-4306 TPG
Barely Blue

>**Psicología:** Hugo es un niño que vive al margen de la situación de su familia. Es un niño inocente, inquieto, nervioso, inseguro y obediente. Hugo siempre hace caso a su hermana, ya que es la persona que él siente que la protege, aunque recurre a su padre, Julen, cuando quiere algo.

Siempre le gusta ir a casa de sus abuelos, aunque la tecnología y la nueva era en la que vive, hace que no les preste mucha atención. Es un niño insatisfecho y enfadado, que vive en una realidad paralela.

Hugo es un niño rubio de ojos marrones. Va a vestirse con un chándal de color gris claro, y unas zapatillas de deporte.

El color gris ha sido elegido por la relación familiar y sobre todo por el vínculo entre los abuelos y el nieto. De ahí que, utilice el mismo color de la vejez pero en unos tonos más claros. Simboliza la neutralidad y la inocencia. Es un color entre el blanco y el negro, sin embargo el tono cromático elegido para Hugo está más cerca de la luz del color blanco.



VESTUARIO PERSONAJE
JULEN, NEREA Y HUGO



TRAJE Nº11



TRAJE Nº12



TRAJE Nº13

5.10 ATREZZO

La utillería es una sección muy importante dentro de la actividad profesional de la dirección artística. “*Su principal función es obtener, por el medio que sea, todo aquello que, por sus características, se convierta en algo especial*”¹⁵. Pero como bien se expone en el libro *La escenografía en el cine. El arte de la apariencia*, de Félix Murcia, “*la búsqueda y la composición del atrezzo, esta relacionada con la decoración y la ambientación, y se ocupa de todo lo relacionado con muebles, objetos, utensilios necesarios para dar vida a los escenarios en los que transcurre la acción*”¹⁶.

Cada set está conformado por el mobiliario y por el atrezzo. Para ello, en la parte del anteproyecto dedicada a los *desgloses específicos* se muestra los distintos tipos de decorado, de mobiliario y la utillería necesaria para la creación de nuevos escenarios.

Sin embargo, cabe destacar, que la el *atrezzo* es un elemento más, cuya función es trabajar en consonancia con el mobiliario, la estructura de las localizaciones y la psicología de los personajes.

15.MURCIA, Félix (2002). *La escenografía en el cine. El arte de la apariencia*. Madrid: Fundación autor, Sociedad general de autores y editores, p.217

16.MURCIA, Félix (2002).*La escenografía en el cine. El arte de la apariencia*. Madrid: Fundación autor, Sociedad general de autores y editores, p.215

6.1 DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO EN EL RODAJE

El presente anteproyecto de dirección artística se complementa con el rodaje del cortometraje *Plunge*. Esta fase constituye el escenario práctico de todo el trabajo realizado con anterioridad, ya que quedará plasmado el anteproyecto de dirección artística. En todo el proceso de reproducción y ambientación, las fases que conforman dicho proyecto, se convertirán en una representación real en cada set de rodaje y sobre todo servirán de modelo para conseguir la estética, la escenografía, y como medio de expresión de los sentimientos de los personajes.

El transporte del *atrezzo* y utillería, la distribución por sets de rodaje, la colocación del mismo o la preparación del vestuario de los personajes constituyen alguna de las fases de la directora artística en el rodaje.

Como directora artística la colocación del *atrezzo* fue un trabajo más práctico que teórico, ya que había elementos que al final no se vieron o se tuvieron que cambiar de ubicación. Todo iba dependiendo del encuadre y de la complementación entre el director de fotografía y la directora.

A todo lo expuesto con anterioridad hay que añadir algunos aspectos para entender la función de la directora artística en el rodaje.

El mobiliario, y algún cambio estructural de las localizaciones se dejó colocado unos días antes, debido a la disponibilidad de las tres localizaciones. De ahí que, el día de comienzo de rodaje, solo se tendría que colocar el *atrezzo*, vestir a los personajes y reemplazar la utillería, en este caso objetos como vasos (se rompen cada vez que Javi los tira) o la copa de vino (en todas las tomas, tienen que tener el mismo vino y de la misma forma). Hay que tener mucho cuidado con la continuidad estética.

Por eso el rodaje supuso la mejor forma de ver realmente lo que se había ideado.

Sin embargo, la dirección artística no se limita solo a la escenografía, sino que la luz, el color y el vestuario son también aspectos a destacar. La creación de una luz amarilla anaranjada como representación del hogar supuso un reto a la hora de intentar conseguir dicho motivo cromático. La colocación estratégica de elementos como el jabón amarillo, el trapo de cocina también amarillo o el fuego de la chimenea sirvieron para intentar conseguir el color.

En cuanto al vestuario se cambiaron algunas prendas, pero en ningún momento el color de las mismas. Sin embargo, las condiciones meteorológicas hicieron que el segundo traje de Nekane se viese sustituido por ropa más abrigada.

A continuación, se va a plasmar en las páginas siguientes material visual de forma fotográfica donde quedará plasmado el trabajo realizado en el presente anteproyecto de dirección artística, los momentos que no se muestran en el cortometraje, pero que son las tomas incorrectas e inacabadas, aunque igualmente muestran dicha estética explicada.

SETS DE RODAJE

Acrystalada
Interior



SETS DE RODAJE

Piscina
Exterior



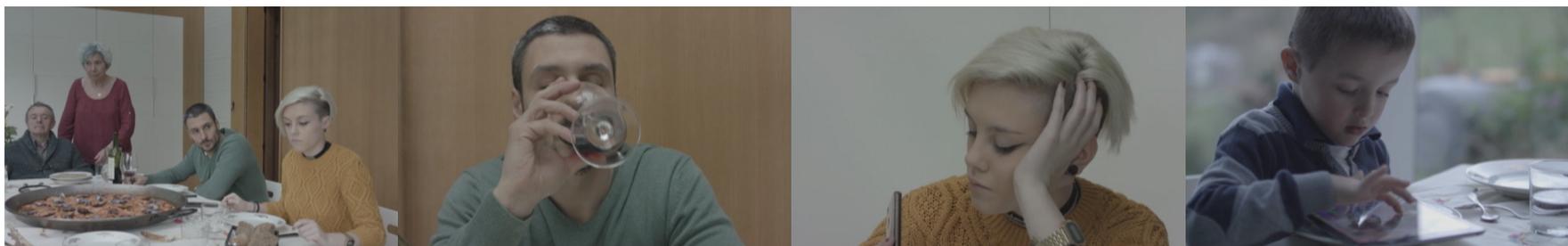
SETS DE RODAJE

Caserío
Exterior

6.
RODAJE

6.2 MATERIAL VISUAL Y FOTOGRÁFICO

Fotogramas grabados



7.

RESULTADO DEL PROYECTO EN IMÁGENES

7.1 FOTOGRAMAS CLAVE

A continuación se van a mostrar diferentes fotogramas clave del cortometraje *Plunge*. Se va a mostrar el resultado final del presente proyecto de dirección artística. Paralelamente se van a mostrar las localizaciones elegidas, el vestuario de los personajes, el *atrezzo* utilizado, y sobre todo la escenografía creada a través de todas las fases que una directora artística debe seguir.









7.

RESULTADO DEL
PROYECTO EN IMÁGENES

7.2 COMPARACIÓN CON LAS REFERENCIAS

La estética, el color, la composición del encuadre, el *raccord* de miradas, la temática, la ambientación o la fotografía son los criterios utilizados para realizar la comparación de fotogramas.

>Plunge (2018)-ALBA LOZANO



>Plunge (2018)-ALBA LOZANO



>Loreak (2014)-JON GARAÑO Y
JOSE MARÍA GOENAGA



>Pikadero (2015)-BEN SHARROCK



>Amama (2015)-ASIER ALTUNA



>Amama (2015)-ASIER ALTUNA



7.
RESULTADO DEL
PROYECTO EN IMÁGENES

>Amour (2012)-MICHAEL HANEKE



>Plunge (2018)-ALBA LOZANO



7.
RESULTADO DEL
PROYECTO EN IMÁGENES

*>Handia (2017)-JON GARAÑO Y
AITOR ARREGI*



>Plunge (2018)-ALBA LOZANO



>Amour (2012)-MICHAEL HANEKE



>Plunge (2018)-ALBA LOZANO



>Amour (2012)-MICHAEL HANEKE



>Plunge (2018)-ALBA LOZANO



7.

RESULTADO DEL
PROYECTO EN IMÁGENES

>Amama (2015)-ASIER ALTUNA



>Plunge (2018)-ALBA LOZANO



>Big fish (2003)-TIM BURTON



>Plunge (2018)-ALBA LOZANO



>Un monstruo viene a verme (2016)
JOSE ANTONIO BAYONA



>Plunge (2018)-ALBA LOZANO



7.

RESULTADO DEL
PROYECTO EN IMÁGENES

>Loreak (2014)-JON GARAÑO Y
JOSE MARÍA GOENAGA



>Verano 1993 (2017)-CARLA SIMÓN



>Plunge (2018)-ALBA LOZANO



8. CONCLUSIONES

El actual Trabajo de Fin de Grado me ha ayudado tanto de forma teórica como de forma práctica. No solo me ha permitido plasmar en el presente proyecto de dirección artística los conocimientos que he adquirido durante cuatro años en el grado de Comunicación Audiovisual, sino que también me ha permitido adquirir nuevas competencias artísticas, desarrollar las destrezas comunicativas y visuales, pero sobre todo me ha ayudado a acercarme un poco más a lo que sería el trabajo práctico. Se ha convertido en un ejercicio cercano a la realidad, ya que he tenido que buscar localizaciones, localizar, fotografiar, idear una metáfora visual, crear una estética visual, diseñar y buscar el vestuario, conseguir el *atrezzo*, etc.

Todo ello, me ha permitido adquirir nuevas aptitudes artísticas, tanto de pintura, como de arquitectura y sobre en el campo cinematográfico. Nuevos cineastas, nuevos filmes, y sobre todo nuevas formas culturales y artísticas.

He desarrollado o he intentado desarrollar una propuesta artística propia basada en una estética coherente. Esto me ha dado la oportunidad de moverme entre nuevos espacios, nuevas técnicas, nuevas visiones, y sobre todo acercarme un poco más a la profesión de directora artística. Me ha permitido conocer nuevas formas, nuevas historias, nuevas profesiones y sobre todo me ha ayudado a formarme y a explorar nuevos mundos o nuevos temas, que hasta ahora no me había interesado en ellos.

Se ha convertido en una manera de continuar con el aprendizaje, pero quizás de otra forma. Una forma más personal y propia, ya que he realizado este trabajo, porque yo misma lo he elegido. Por eso, me ha permitido crear algo propio basado en el entorno del estamos rodeados constantemente, escenarios, decorados, colores.

Todo esto, lo he creado durante meses influenciada por numerosos factores circunstanciales, como el tiempo, ya que la organización y la optimización del trabajo es el elemento clave. Hay que saber organizarse, cumplir los objetivos propuestos, y sobre todo dotar a el proyecto de coherencia. La exploración del tiempo, del espacio y sobre todo la articulación del proyecto entorno a una idea, me ha ayudado para la realización del actual proyecto.

Por todo esto y por la culminación de cuatro años de aprendizaje, el Trabajo de Fin de Grado basado en la creación de un proyecto de dirección artística recoge los conocimientos y las destrezas adquiridas durante este ciclo universitario y sobre todo espero que me sirva en un futuro como fuente de exploración.

Una nueva etapa artística comienza. La realidad.

BURCH, Noël (1985). *Praxis del Cine*. Madrid: editorial Fundamentos.

BURCH, Noël (1991). *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra.

ETTEDGUI, Peter (2001). *Diseño de producción & Dirección artística*. Barcelona: Oceano.

FELDMAN, Simón (1985). *El director de cine: técnicas y herramientas*. Barcelona: Gedisa.

GERRITSEN, Frans (1976). *Color. Apariencia óptica, medio de expresión artística y fenómeno físico*. Barcelona: Blume.

HELLER, Eva (2004). *Psicología del color. Como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona, editorial Gustavo Gili.

MURCIA, Félix (2002). *La escenografía en el cine. El arte de la apariencia*. Madrid: Fundación autor, Sociedad general de autores y editores.

NADOOLMAN LANDIS, Deborah (2014). *Diseño de vestuario*. Barcelona: Blume, El Arte del Cine.

RIZZO, Michael (2007). *Manual de dirección artística y cinematográfica*. Barcelona: Ediciones Omega.

SAWAHATA, Lesa (2006). *Color y armonía: guía para la combinación creativa de colores*. Madrid: H. Blume.

INE (datos actualizados 2017). *Esperanza de vida*, http://www.ine.es/ss/Satellite?L=es_ES&c=INESeccion_C&cid=1259926380048&p=1254735110672&pagename=ProductosYServicios/PYSLayout .05/04/2018.

Karsten Thormaehlen. Thormaehlen Photography, <http://www.karstenthormaehlen.com/index.html>. 13/04/2018

PANTONE. https://store.pantone.com/es/es/pagina_web. 23/04/2018

10.
ANEXO I
1.DESGLOSES GENERALES

TÍTULO PELÍCULA: PLUNGE									
LOCALIZACIÓN		ESCENARIO				SUBESCENARIO			
CASERIO KAMIRUNE Barrio Mendiondo, 2A, 48111 Lauquíniz, Vizcaya		CASERÍO				JARDÍN/CAMINO			
Nº SECC.	Nº PÁGS.	PÁGS. GUIÓN	EXT.	INT.	AMANECEER	DÍA	TARDE	NOCHE	
2	1	1/11	X	X		X			
<p>SINOPSIS Y DIALOGO</p> <p>Día soleado. NEKANE (78) llega a casa cargada con bolsas de hacer la compra. Abre la puerta y grita. Ve que JAVI (85) se ha caído de la silla de ruedas. El contenido de las bolsas se derrama por el suelo.</p> <p style="text-align: center;">NEKANE (SE) ¿Qué ha pasado? ¿Estas bien? Abre los ojos, ¡mírame!</p> <p>Silencio. Caen gotas de líquido de las bolsas.</p> <p style="text-align: center;">NEKANE Respóndeme. ¿Cómo te has caído de la silla?</p> <p style="text-align: center;">JAVI (SE) No me he caído.</p>									
ACTORES:									
PROTAGONISTAS					SECUNDARIOS				
NEKANE-----María Cruz Silvestre Sancha									
FIGURACIÓN									
Nº HOMBRES		Nº MUJERES		Nº NIÑOS		Nº NIÑAS			
0		0		0		0			
NECESIDADES:									
ATREZZO					SONIDO				
Macetas con flores, bolsa de la compra, pan, cartón de leche, yogures, bote de garbanzos, queso fresco, bolsa de lentejas. Llavero con llaves.					Pasos, bolsas, puerta, las cosas de caen de las bolsas (contenido), Ambiente.Llaves				
DECORADOS Y MOBILIARIO					MAQUILLAJE Y PELLUQUERÍA				
Exterior (camino de piedras, fachada flora, puerta) Macetas con flores, verja entrada y puerta de madera de la entrada.					Nekane moderna. Pelo corto blanco y suelto. Maquillaje en tonos marrones y labios pintados. Natural.				
VEHÍCULOS					SEMOVIENTES				
-					-				
VESTUARIO					ARMAS				
Nekane: Gafas de sol, pantalones negros, camisa de vestir blanca, pañuelo de flores atado al cuello, bolso pequeño negro, cricifijo en el cuello y jersey abierto de ganchillo beis. Zapatos negros abiertos. Rely en la muñeca.									
OBSERVACIONES									
Cuando Nekane entra en casa, no se le ve a Javi caído en el suelo, solo se escucha su voz en Off.									

Desglose general. Jardín-camino

TÍTULO PELÍCULA: PLUNGE									
LOCALIZACIÓN		ESCENARIO				SUBESCENARIO			
CASERIO BARAKALDO Casa Mesperuza n/1, 48903 Barakaldo, Vizcaya		CASERÍO				BAÑO			
Nº SECC.	Nº PÁGS.	PÁGS. GUIÓN	EXT.	INT.	AMANECEER	DÍA	TARDE	NOCHE	
2	1	2/11		X		X			
<p>SINOPSIS Y DIALOGO</p> <p>JAVI (85), están sentado en la bañera blanca con la mirada perdida. NEKANE (78) esta arrodillada curándole la herida de la cara. Nekane le da un beso en la mejilla y el la rechaza. Nekane baña a Javi con jabón y una esponja y el se queja. El agua esta fría. Mientras Nekane le enjabona, Javi mira a la ventana del techo. Caen una hoja seguida de gotas de agua.</p> <p style="text-align: center;">JAVI Joder, está congelada.</p> <p style="text-align: center;">NEKANE (extrañada apartandola de él) Que raro acabo de cambiar la bombona.</p> <p>Nekane apaga el grifo y le enjabona con una esponja despacio.La espalda de Javi esta encorbada. Nekane le coge del brazo y le echa jabón en él mientras Javi mira hacia la ventana. Caen una hoja, seguida de unas gotas de agua. La hoja resbala y desaparece.</p> <p style="text-align: center;">JAVI Las hojas no se caen. Cuando creen que no aportan más al árbol se tiran.</p> <p>Nekane lo mira extrañada. Javi mira a Nekane, la toma la mano.</p> <p style="text-align: center;">JAVI No quiero estar más aquí. Ayúdame.</p> <p>Nekane se queda atónita. Le abraza y se moja la ropa.</p> <p style="text-align: center;">NEKANE Por Dios bandito.</p>									
ACTORES:									
PROTAGONISTAS					SECUNDARIOS				
NEKANE-----María Cruz Silvestre Sancha									
JAVI-----Manuel Diaz Arbizu									
FIGURACIÓN									
Nº HOMBRES		Nº MUJERES		Nº NIÑOS		Nº NIÑAS			
0		0		0		0			
NECESIDADES:									
ATREZZO					SONIDO				
Alborno, esponja, botes de jabón, alfombrilla de baño, espejo, cestos de mimbre, escobillero, jabonera, vaso con cepillos					Cura la herida, beso, agua del grifo y bañera y en piel, grifo, enjabonar, agua, y gotas de agua en ventana.				

Desglose general. Baño

10.
ANEXO I
1.DESGLOSES GENERALES

dentales, caja con la dentadura postiza, hojas, gasa/algodón.	
DECORADOS Y MOBILIARIO	MAQUILLAJE Y PELUQUERIA
Baño (bañera, ventana, albornoz, alcachofa, esponja, jabón, lavabo). Bañera, grifo, alcachofa, ventana abuhardillada	Aspecto desastrado, pelo no ciudad, de estar en casa. Herida en la cara de Javi (maquillaje)
VEHÍCULOS	SEMOVIENTES
	-
VESTUARIO	ARMAS
	-
<u>Nekane</u> : camisa blanca (igual que en la escena nº2), zapatillas de casa, pantalones negros y crucifijo en el cuello. Reloj en la muñeca. <u>Javi</u> : desnudo	
OBSERVACIONES	
Javi tiene que llevar un bañador que no se le vea para meterse a la bañera. Una persona física tiene que tirar la hoja por la ventana. Importancia de la iluminación. El tiro de cámara en el baño tiene que ser parecido al de la piscina, imagen parecida, para que se produzca la metáfora.	

Desglose general. Baño

TÍTULO PELÍCULA: PLUNGE									
LOCALIZACIÓN		ESCENARIO					SUBESCENARIO		
CASERIO KAMIRUNE Barrio Mendiondo, 2A, 48111 Lauquíniz, Vizcaya		CASERIO					PORCHE		
Nº SECC.	Nº PÁGS.	PÁGS. GUION	EXT.	INT.	AMANECER	DÍA	TARDE	NOCHE	
1	1	2/11		X				X	
SINOPSIS Y DIALOGO									
JAVI (85) mira a NEKANE (78) inquieto. Nekane le tranquiliza. Una vela se apaga con una gota de lluvia.									
NEKANE Ya queda menos. Una vela se apaga con una gota de lluvia.									
ACTORES:									
PROTAGONISTAS					SECUNDARIOS				
NEKANE---- Maria Cruz Silvestre Sancha									
JAVI----Manuel Diaz Arbizu									
FIGURACIÓN									
Nº HOMBRES		Nº MUJERES		Nº NIÑOS		Nº NIÑAS			
0		0		0		0			
NECESIDADES:									
ATREZZO					SONIDO				
Sillones y mesa de mimbre, 6 velas, silla de ruedas, taza, dos mantas, mesa, 4 farolillos, macetas colgantes. Cortinas.					Parkinson, vela apagada por gota de agua.				
DECORADOS Y MOBILIARIO					MAQUILLAJE Y PELUQUERIA				
Exterior (Porche, columnas madera, sillas, mesa, velas, piscina, taza, plantas, mantas) Silla y sillón de mimbre, mesa de mibre, silla de ruedas.					Nekane tiene un peinado casual: cuidado y suelto, no es elegante, pero mantiene un aire moderno . Y Javi un corte clásico: pelo corto desenfadado				
VEHÍCULOS					SEMOVIENTES				
					-				
VESTUARIO					ARMAS				
					-				
<u>Nekane</u> : Pantalón de chandal y camiseta de algodón blanca, deportivas, crucifijo, y chaquetilla de estar por casa (cómoda, con botones y en tonos grises). Reloj en la muñeca. <u>Javi</u> : Pantalón de chandal y camiseta de algodón por debajo, deportivas y polar o chaqueta de estar por casa (cómoda, casual, gris)									
OBSERVACIONES									
Importancia de la iluminación (Caserio Kamirune)									

Desglose general. Porche

TÍTULO PELÍCULA: PLUNGE																																																											
LOCALIZACIÓN		ESCENARIO				SUBESCENARIO																																																					
CASERIO BARAKALDO Casa Mespenza n/1, 48903 Barakaldo, Vizcaya		CASERÍO				HABITACIÓN																																																					
Nº SECC.	Nº PÁGS.	PÁGS. GUIÓN	EXT.	INT.	AMANECECER	DÍA	TARDE	NOCHE																																																			
3	1	3/11		X				X																																																			
<p>SINOPSIS Y DIÁLOGO</p> <p>JAVI (85) y NEKANE (78) están metidos en la cama. Nekane abraza a Javi por la espalda. Nekane reza. Javi tiene agarrada la mano de Nekane. Ella esta despierta, el dormido. Ella se cambia de posición cuando termina de rezar y le da la espalda. Javi abre los ojos, se da la vuelta y le abraza.</p> <p>ACTORES:</p> <table border="1"> <tr> <th>PROTAGONISTAS</th> <th>SECUNDARIOS</th> </tr> <tr> <td>NEKANE-----María Cruz Silvestre Sancha</td> <td></td> </tr> <tr> <td>JAVI -----Manuel Díaz Arbizu</td> <td></td> </tr> </table> <p>FIGURACIÓN</p> <table border="1"> <tr> <th>Nº HOMBRES</th> <th>Nº MUJERES</th> <th>Nº NIÑOS</th> <th>Nº NIÑAS</th> </tr> <tr> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> </table> <p>NECESIDADES:</p> <table border="1"> <tr> <th>ATREZZO</th> <th>SONIDO</th> </tr> <tr> <td>Colcha, 2 libros, cuaderno de crucigramas, foto de la Virgen, gafas de ver (los dos), vaso de agua, manta, silla, ropa, alfombra, sábanas, almohada, dos lámparas de mesa con mantel de puntilla, despertador. Reloj de Nekane encima de la Mesilla.</td> <td>Lluvia en la ventana, mantas al dar abrazo en la cama.</td> </tr> <tr> <th>DECORADOS Y MOBILIARIO</th> <th>MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA</th> </tr> <tr> <td>Interior habitación (cama deshecha, mesillas, lámparas de mesa, libros, fotos). Cama, mesillas de noche, lámpara de noche y cortinas.</td> <td>Nekane y Javi, tienen el pelo descuidado y despeinado. Pelo de estar en la cama.</td> </tr> <tr> <th>VEHICULOS</th> <th>SEMOVIENTES</th> </tr> <tr> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <th>VESTUARIO</th> <th>ARMAS</th> </tr> <tr> <td>Nekane: Camisón de colores claros (beigues, blancos, rosas palo, azules claritos) y crucifijo en el cuello. Javi: Pijama de chaqueta y pantalón largo. Botones. Color oscuro.</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td colspan="10">OBSERVACIONES</td> </tr> <tr> <td colspan="10">Importancia del encuadre. Derechos de autor de los libros.</td> </tr> </table>										PROTAGONISTAS	SECUNDARIOS	NEKANE-----María Cruz Silvestre Sancha		JAVI -----Manuel Díaz Arbizu		Nº HOMBRES	Nº MUJERES	Nº NIÑOS	Nº NIÑAS	0	0	0	0	ATREZZO	SONIDO	Colcha, 2 libros, cuaderno de crucigramas, foto de la Virgen, gafas de ver (los dos), vaso de agua, manta, silla, ropa, alfombra, sábanas, almohada, dos lámparas de mesa con mantel de puntilla, despertador. Reloj de Nekane encima de la Mesilla.	Lluvia en la ventana, mantas al dar abrazo en la cama.	DECORADOS Y MOBILIARIO	MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA	Interior habitación (cama deshecha, mesillas, lámparas de mesa, libros, fotos). Cama, mesillas de noche, lámpara de noche y cortinas.	Nekane y Javi, tienen el pelo descuidado y despeinado. Pelo de estar en la cama.	VEHICULOS	SEMOVIENTES	-	-	VESTUARIO	ARMAS	Nekane: Camisón de colores claros (beigues, blancos, rosas palo, azules claritos) y crucifijo en el cuello. Javi: Pijama de chaqueta y pantalón largo. Botones. Color oscuro.	-	OBSERVACIONES										Importancia del encuadre. Derechos de autor de los libros.									
PROTAGONISTAS	SECUNDARIOS																																																										
NEKANE-----María Cruz Silvestre Sancha																																																											
JAVI -----Manuel Díaz Arbizu																																																											
Nº HOMBRES	Nº MUJERES	Nº NIÑOS	Nº NIÑAS																																																								
0	0	0	0																																																								
ATREZZO	SONIDO																																																										
Colcha, 2 libros, cuaderno de crucigramas, foto de la Virgen, gafas de ver (los dos), vaso de agua, manta, silla, ropa, alfombra, sábanas, almohada, dos lámparas de mesa con mantel de puntilla, despertador. Reloj de Nekane encima de la Mesilla.	Lluvia en la ventana, mantas al dar abrazo en la cama.																																																										
DECORADOS Y MOBILIARIO	MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA																																																										
Interior habitación (cama deshecha, mesillas, lámparas de mesa, libros, fotos). Cama, mesillas de noche, lámpara de noche y cortinas.	Nekane y Javi, tienen el pelo descuidado y despeinado. Pelo de estar en la cama.																																																										
VEHICULOS	SEMOVIENTES																																																										
-	-																																																										
VESTUARIO	ARMAS																																																										
Nekane: Camisón de colores claros (beigues, blancos, rosas palo, azules claritos) y crucifijo en el cuello. Javi: Pijama de chaqueta y pantalón largo. Botones. Color oscuro.	-																																																										
OBSERVACIONES																																																											
Importancia del encuadre. Derechos de autor de los libros.																																																											

Desglose general. Habitación

TÍTULO PELÍCULA: PLUNGE									
LOCALIZACIÓN		ESCENARIO				SUBESCENARIO			
CASERIO BARAKALDO Casa Mespenza n/1, 48903 Barakaldo, Vizcaya		CASERÍO				COCINA/COMEDOR/SALÓN			
Nº SECC.	Nº PÁGS.	PÁGS. GUIÓN	EXT.	INT.	AMANECECER	DÍA	TARDE	NOCHE	
4	3	3-4-5/11		X		X	X		
<p>SINOPSIS Y DIÁLOGO</p> <p>NEKANE (78) está feliz, bailando y tarareando una canción mientras cocina. JAVI (85), le llama para que Nekane le ayude a bajar las escaleras. Javi esta en la silla de ruedas tapado con una manta en la entrada de la cocina. Le reprocha a Nekane que no le haya despertado. Nekane habia ido a nadar con dos amigos. La mesa del comedor esta puesta elegante, con flores. Javi va al salón y coge el mando de la televisión. Nekane se lo quita y lo lleva a la mesa para comer. Javi reniega por la comida, puré. Nekane le retira el plato y pone una canción en el cassette. Es la canción de su boda. Ambos bailan.</p> <p>JAVI (SE) ¡Nekane!</p> <p>Nekane mira hacia arriba.</p> <p>NEKANE ¡Voy!</p> <p>Sube las escaleras y ayuda a Javi a bajar. Le sienta en la silla de ruedas. Javi tiene el ceño fruncido y mira a Nekane con mala cara.</p> <p>NEKANE Buenos días cariño.</p> <p>Nekane sigue cocinando y deja a Javi en la entrada de la cocina tapado con una manta.</p> <p>JAVI Buenas tardes dirás. No me has despertado.</p> <p>NEKANE Tenias que descansar y he ido a nadir con Emilio y Lourdes</p> <p>Javi mira alrededor extrañado. Hay flores en el jarrón. La mesa esta puesta con cuberteria elegante. Velas en la mesa.</p> <p>NEKANE (SE) Me han dicho que han estado en León hace una semana y que nos invitan a su casa.</p> <p>Javi responde con mala cara y se mueve con la silla de ruedas hacia la sala.</p> <p>JAVI Bah.</p> <p>Javi coge el mando y se dispone a ver la tele. Nekane se acerca a Javi, le quita el mando y le lleva al comedor empujando la silla.</p> <p>NEKANE (con actitud alegre) Venga a comer que te toca doble ración de pastillas.</p> <p>JAVI (en bajo) Prefiero el matarratas.</p>									

Desglose general. Cocina-comedor-salón

10.
ANEXO I
1.DESGLOSES GENERALES

Nekane tiene una expresión seria. Se va. Vuelve con un plato de puré.

JAVI
Eso es mucho para mí.

Nekane resopla.

JAVI
(enfadado)
Siempre me echas mucho y no sabe a nada. No tiene ni un gramo de sal.

Nekane le pone un babero para evitar que se manche.

NEKANE
(resignada)
Come lo que quieras cariño.

JAVI
(más enfadado)
Pero es que ya sabes que odio el puré y encima me echas una barbaridad.

Nekane le retira el plato. Javi se calla. Nekane pone un caset y suena una canción (X).
Nekane se sienta y comienza a comer el puré. Javi escucha la canción atentamente. Nekane asiente.
Nekane se incorpora. Llega hasta el caset y sube el volume. Al lado hay varias fotos de boda. Se acerca a Javi, le quita la manta, le levanta y comienza a bailar con él.
Nekane sonriente y Javi abrazandola. Nekane guía a Javi bailando.

JAVI
Julen de pequeño odiaba esta canción.

Nekane rie.

NEKANE
Igual que tú, la guerra que me habeis dado.

Nekane se detiene. Se queda pensativa.

ACTORES:			
PROTAGONISTAS		SECUNDARIOS	
NEKANE— María Cruz Silvestre Sancha			
JAVI— Manuel Diaz Arbizu			
FIGURACIÓN			
Nº HOMBRES	Nº MUJERES	Nº NIÑOS	Nº NIÑAS
0	0	0	0
NECESIDADES:			
ATREZZO		SONIDO	
Frutero, cajas de pastillas, trapo, botella de aceite, babero, utensilios de madera, ramillete de ajos, utensilios de cocina, cazuela, batidora, jarrón, flores, velas, cubertería elegante, mantel, hogaza de pan, jarra de agua, casette, fotos de la boda, mando, televisor, cuadros, figuras de porcelana, gorra marine, bote de arena, barco de porcelana, medidor de humedad y temperature, sofa orejero, marcos con fotos de los nietos, alfombra, lámpara de pie, lechera, periódico. Cesto de leña y mimbre. Lechera. Cubresofas. Mantana blanca		Baile y canción que tararea, escaleras, cocina, silla de ruedas, coger objetos (mando), pasos, televisión, plato de puré, pañuelo, casette y canción (X), comer, sentarse. Baile. Volumen de la canción sube. Risa.	

Desglose general. Cocina-comedor-salón

DECORADOS Y MOBILIARIO	MAQUILLAJE Y PELLUQUERÍA
Cocina (cazuela, mesa, silla, teléfono, platos, lámpara de mesa); Escaleras; Interior comedor (entrada, sillas, mesa, puerta, cuadros, flores, cubertería, silla de ruedas, caset, pañuelo, fotos, figuras); y Interior salón (sofá, puertas, televisión cuadrado, taburete, chimenea. Fogones, fregadero, escaleras, encimera, mesa sillas, baldas auxiliares, mueble librero, jarrón, plantas.	Nekane esta moderna y formal, con el pelo recogido y maquillada en tonos marrones. Preparada. Javi por el contrario esta desastrado, despeinado, con una barba poco cuidada.
VEHÍCULOS	SEMOVIENTES
-	-
VESTUARIO	ARMAS
<u>Nekane:</u> jersey granate de cuello alto, de lana; zapatos de calle de cordones, pantalones negros, Crucifijo en el cuello. Reloj en la muñeca. <u>Javi:</u> Pijama de pantalón y chaqueta. Zapatillas de casa.	-
OBSERVACIONES	
Derechos de autor de la canción. Movimientos de cámara. Importancia de los seguimientos y de los tiros de cámara. Espacio reducido. La manta blanca es distinta a las mantas de la escena Porche.	

Desglose general. Cocina-comedor-salón

10.
ANEXO I
1.DESGLOSES GENERALES

TÍTULO PELÍCULA: PLUNGE									
LOCALIZACIÓN		ESCENARIO				SUBESCENARIO			
CASERIO KAMIRUNE Barrio Mendiando, 2A,48111 Lauquíniz, Vizcaya		CASERÍO				PORCHE			
Nº SECC.	Nº PÁGS.	PÁGS. GUIÓN	EXT.	INT.	AMANECER	DÍA	TARDE	NOCHE	
1	1	5/11	X					X	
<p>SINOPSIS Y DIALOGO</p> <p>JAVI (85) y NEKANE (78) se tapan con la manta. El matrimonio conversa sobre sus hijos y sobre la vida.</p> <p>Nekane mira a Javi.</p> <p style="text-align: center;">NEKANE Se las arreglaran bien sin nosotros, ¿verdad?</p> <p>Javi asiente, medio sonriendo. Javi coge su manta y tapa a Nekane. Nekane sonríe.</p> <p style="text-align: center;">JAVI Igual que antes.</p> <p style="text-align: center;">NEKANE Sí. Qué rápido se fueron de casa. Tenian tantos planes.</p> <p style="text-align: center;">JAVI Bah. Siempre estresados y de aquí para allá, no sabian parar ni un Segundo. Así no se puede tener una vida normal como Dios manda.</p> <p>Nekane mira al frente.</p> <p style="text-align: center;">NEKANE (en bajo) Me tenia que haber casado más tarde. Como Aintzane</p>									
ACTORES:									
PROTAGONISTAS					SECUNDARIOS				
NEKANE-----Maria Cruz Silvestre Sancha									
JAVI-----Manuel Diaz Arbizu									
FIGURACIÓN									
Nº HOMBRES		Nº MUJERES		Nº NIÑOS		Nº NIÑAS			
0		0		0		0			
NECESIDADES:									
ATREZZO					SONIDO				

Desglose general. Porche

Sillones y mesa de mimbre,silla de ruedas, taza,6 velas, 2 mantas ,macetas colgantes. Cortinas,4 Farolillos.	Manta
DECORADOS Y MOBILIARIO	MAQUILLAJE Y PELLUQUERIA
Exterior (Porche, columnas madera, sillas, mesa, velas, piscina, taza, silla de ruedas,plantas y mantas) Silla y sillón de mimbre, mesa de mimbre, silla de ruedas y plantas	Casual. Nekane el pelo suelto y Javi con el pelo corto y desenfadado
VEHICULOS	SEMOVIENTES
	-
VESTUARIO	ARMAS
	-
<u>Nekane:</u> Pantalón de chandal y camiseta de algodón blanca, deportivas, crucifijo, y chaquetilla de estar por casa (comoda, con botones y en tonos grises). Reloj en la muñeca <u>Javi:</u> Pantalón de chandal y camiseta de algodón por debajo, deportivas y polar o chaqueta de estar por casa (cómoda, casual, gris).	
OBSERVACIONES	
Importancia de la iluminación. Las velas están casi consumidas.	

Desglose general. Porche

10.
ANEXO I
1.DESGLOSES GENERALES

TÍTULO PELÍCULA: PLUNGE									
LOCALIZACIÓN		ESCENARIO				SUBESCENARIO			
CASERÍO BARAKALDO Casa Mesperuza n/1, 48903 Barakaldo, Vizcaya		CASERIO BARAKALDO				COCINA			
Nº SECC.	Nº PÁGS.	PÁGS. GUIÓN	EXT.	INT.	AMANECER	DÍA	TARDE	NOCHE	
8	1	6/11							X
<p>SINOPSIS Y DIALOGO</p> <p>Nekane llama a sus hijos para que les hagan una visita. Todos sus hijos tienen otros planes, excepto Julen. Julen acepta ir a visitarles y Nekane se muestra satisfecha.</p> <p style="text-align: center;">NEKANE</p> <p>Aintzane cariño. No, nada que estoy un poco mala, escucha, que te parece venir este domingo a casa todos juntos, si el 3.</p> <p>Nekane cambia de expresión, decepcionada.</p> <p style="text-align: center;">NEKANE</p> <p>Iba a hacerte paella. Bueno hija pues nada, pasado bien en el cumpleaños. Un beso.</p> <p>Nekane marca rápidamente otro teléfono.</p> <p style="text-align: center;">NEKANE</p> <p>Aitor, si ya se que son las 11. Este domingo quería hacer una comida, Aitzane me ha dicho que seguro que viene. Si aquí todos juntos. Ah, ya el día libre de María, y ¿dónde vais? a Asturias, que bonita. Oh, vale vale pues nada que descansas, ya me contar.</p> <p>Nekane se sienta abatida. Mira el teléfono. Duda. Marca un teléfono lentamente.</p> <p style="text-align: center;">NEKANE</p> <p>Hola Julen, ¿que tal cielo? Pues verás este domingo vamos a hacer una comida familiar.</p> <p>Nekane se pone seria.</p> <p style="text-align: center;">NEKANE</p> <p>No, ellos no van a estar así que puedes estar tranquilo. Sí, ya sé que no es Navidad pero me apetece tener una comida con mi hijo y ver a mis nietos ¿Papá? Quiere verlos también. Sí, vale, háblalo con Nerea. Un beso cariño.</p> <p>Nekane sonríe satisfecha.</p>									
ACTORES:									
PROTAGONISTAS					SECUNDARIOS				
Nekane—María Cruz Silvestre Sancha									
FIGURACIÓN									
Nº HOMBRES		Nº MUJERES		Nº NIÑOS		Nº NIÑAS			
0		0		0		0			
NECESIDADES:									
ATREZZO					SONIDO				
Cajas de pastillas, Delantal, Teléfono, Lámpara de mesa. Flores secas.Mesa.					Teléfono, marcar rápido, lento y normal. DIALOGO				
DECORADOS Y MOBILIARIO					MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA				
Cocina (cazuela, mesa, silla, teléfono, platos, lámpara de mesa). Fogones, Fregadero, Encimera, Mesa, Sillas, Lámpara de mesa.					Peinado un poco descuidado, recogido. Naturalidad.				
VEHÍCULOS					SEMOVIENTES				

Desglose general. Cocina

VESTUARIO	ARMAS
Nekane: Camisón colores claros (beises, blancos, rosas, azules claros), Zapatillas de casa. Bata de color claro, blanca, colores desnatados, beigues. Larga por debajo de la rodilla. Reloj en la muñeca. Crucifijo en el cuello. Gafas de ver.	
OBSERVACIONES	

Desglose general. Cocina

TÍTULO PELÍCULA: PLUNGE								
LOCALIZACIÓN		ESCENARIO				SUBESCENARIO		
CASERIO BARAKALDO Casa Mesperuza n/1, 48903 Barakaldo, Vizcaya		CASERIO BARAKALDO				ACRISTALADA		
Nº SECC.	Nº PÁGS.	PÁGS. GUIÓN 7-8 -9-10/11	EXT.	INT.	AMANECE	DÍA	TARDE	NOCHE
9	4			X		X		
<p>SINOPSIS Y DIALOGO</p> <p>Julen llega a casa de sus padres acompañado por sus dos hijos, Nerea y Hugo. Nekane les recibe con alegría, Javi sin embargo se muestra distante. Los dos nietos de Javi y Nerea se muestran fríos con ellos, lo propio pasa con Julen, quien al poco tiempo de verle discute con su padre. Nekane trata de calmar la situación y busca una conversación con su hijo. Javi necesita ayuda, pero Julen deja que Nekane se encargue sola, evitando colaborar con su madre. Para Julen, Javi es una carga. Jaavi se levanta y se le cae el vaso de agua al suelo.</p> <p>Javi está solo, sentado al final de la mesa de madera. La mesa está puesta con cubertería elegante. Lluve ligeramente. Las gotas caen contra la cristalera. Julen ha llegado.</p> <p style="text-align: center;">NEKANE (VO) ¡Hombre! Qué guapos estais, poned ahí los abrigos.</p> <p style="text-align: center;">NEREA (VO) Hola amama.</p> <p style="text-align: center;">NEKANE (VO) Dame dos besos guapa. Qué delgada estás. Y tu pequeñín, ¿no me das un beso?</p> <p style="text-align: center;">JULEN (VO) Mamá no le presiones. Es tímido y se asusta.</p> <p>Toca con la mano temblorosa su vaso vacío, los demás tienen copa. En el centro hay paella, y una botella de vino. Él tiene un puré en un plato diferente. Lo mira asqueado. Mira a través de la ventana al campo. Suspira.</p> <p style="text-align: center;">NEKANE (VO) Venga vamos a ver al aítte</p> <p>Nekane entra en la sala acompañada de HUGO (7). Niño rubio de ojos marrones. Mira al abuelo y se acerca a él. Javi cambia de expresión y sonríe.</p> <p style="text-align: center;">JAVI Hola Hugo, ¿sabes quien soy yo?</p> <p>Hugo no le mira</p> <p style="text-align: center;">HUGO Aítte Javi</p> <p>Nekane sonríe. Javi sonríe. Agarra del brazo a Hugo.</p> <p style="text-align: center;">JAVI ¿Quieres saber una cosa?</p> <p>Hugo asiente.</p> <p style="text-align: center;">JAVI Tu nombre lo elegí yo, lo leí en un libro y me gustó tanto que te lo puse yo.</p> <p>Hugo se ríe.</p> <p style="text-align: center;">HUGO Mentira. ¿A que es mentira Nerea?</p>								

Desglose general. Acristalada

NEREA (18) entra desganada en la acristalada acompañada de su padre. JULEN (50) la empuja, ella se resiste disimuladamente. Resopla.	NEREA Y yo que sé. Toma el Ipad y cállate que eres muy pesado.
Hugo coge el Ipad y se sienta. Javi se queda en silencio observándole. Todos se sientan. Nekane que sale por la puerta. Nerea está con el teléfono haciéndose fotos y riéndose, Hugo viendo un video en el Ipad. Julen y Javi en silencio.	JULEN ¿Qué tal papá?
Silencio. Julen se sirve vino y bebe.	JULEN Os han reformado bien la casa, me gusta, entra mucha luz.
	JAVI (tosiendo mientras habla) Hasta el culo de medicación y aun así me caigo. Vaya mierda. Ni he dormido casi.
Julen en silencio bebe vino.	JULEN No he entrado ni por la puerta y ya te estás quejando.
	JAVI ¿Pero que tiene esto de bueno? Todo el día aquí metido.
	JULEN Si no sales es porque no quieres.
Nerea se percató de la discusión, levanta la vista del móvil y lo graba.	JAVI ¿Cómo voy a ir yo en silla a la calle? por Dios Julen no digas chorradas.
Nerea escribe algo en el teléfono. Nekane entra en la terraza con una jarra de agua y le sirve a Javi.	NEKANE (a Julen) Bueno cariño, la próxima vez me gustaría verte más acompañado.
Nerea se ríe. Julen se pone rojo.	JULEN Cállate anda. Me las arreglo bien solo.
	NEKANE Todavía me acuerdo de la primera novia que tenías, Carla, que maja era.
	JULEN Siempre cuentas lo mismo....
	JAVI Tengo hambre.
Nekane le da una pastilla a Javi. Bebe del vaso de agua atragantándose. Le tiemblan las manos.	NEKANE Primero vamos al baño. Nerea cielo

Desglose general. Acristalada

¿puedes servir tu mientras voy con aítite al baño?			
Nerea asiente y se levanta. Coge el plato de Hugo.			
NEKANE Julen ayúdame.			
JULEN Nerea ayuda a la abuela.			
NEREA (quejándose) ¡Pero que estoy sirviendo!			
JULEN Luego lo haces.			
Hugo se acerca a Julen.			
HUGO Se ha acabado la batería. ¡Papa! ¡Que se ha acabado la batería!			
NEREA (a Hugo) Cállate.			
NEKANE Pero ¿cómo no eres capaz de ayudar a tu padre?			
JULEN Eso no lo tengo que hacer yo. Ni tu tampoco deberías. Estaría mejor donde le pudieran cuidar. Mirale. Mirate. Tú en un tiempo también.			
Javi se levanta de la silla. Todos le miran en silencio. Pierde el equilibrio y se le cae el vaso de agua. Nerea grita.			
ACTORES:			
PROTAGONISTAS		SECUNDARIOS	
Nekane----- María Cruz Silvestre Sancha		Julen	
Javier-----Manuel Díaz Arbizu		Hugo	
		Nerea	
FIGURACIÓN			
Nº HOMBRES 0	Nº MUJERES 0	Nº NIÑOS 0	Nº NIÑAS 0
NECESIDADES:			
ATREZZO		SONIDO	
Silla de ruedas, Copas, Botella de Vino, Plato hondo, Paellera con paella, Hogaza de pan, Jarra de agua, vasos, cubertería elegante. Farolillos, Pañuelo de Tela, Ipad, Teléfono, Pastillero con pastillas, Manta blanca, Armario auxiliar ,Macetas, y Jarrón de flores.		Lluvia ligera contra cristalera, pasos. Risa, resoplar, ruido al sentarse, fotos, video del Ipad. Servir vino y beber, tos, escritura en el teléfono, jarra de agua y servir. Beber y atragantarse, coger un plato, levantarse. Acercarse, se cae el vaso de agua. Grito. DIALOGO y DIALOGO con (V.O)	
DECORADOS Y MOBILIARIO		MAQUILLAJE Y PELLUQUERÍA	

Desglose general. Acristalada

Mesa grande, Armario, Sillas, Cristalera (techo y ventanas). Interior cristalera (mesa de madera, sillas, farolillos, plantas, armarios, puertas, cubiertos, botellas, ventanas, teléfonos, Ipad, comida, silla de ruedas).	<u>Nekane</u> : Peinado cuidado y suelto, no es elegante, pero mantiene un aire moderno. Maquillaje en tonos marrones, pasteles. Labios pintados. Naturalidad. <u>Javi</u> : Peinado de pelo corto desenfadado, con barba bien recortada. Maquillaje Naturalidad, ojeras. <u>Julen</u> : Peinado cuidado, sin pasarse de elegante, barba bien recortada, sin barba. Maquillaje con coloretos (sensación de sonrojado) <u>Nerea</u> : Peinado extravagante. Rubio y corto. Maquillaje adolescente. Colores negros. <u>Hugo</u> : Peinado de pelo corto rubio y ojos marrones.
VEHICULOS	SEMOVENTES
VESTUARIO	ARMAS
<u>Nekane</u> : Pantalón negro, Zapatos de calle Delantal, Jersey en tonos granates, siguiendo la paleta de color. Mas abierto, chaquetilla (liberación), Cruzifijo en el cuello. <u>Javi</u> : Zapatos negros de cordones, Jersey de pico en colores verde botella, Pantalones vaqueros. <u>Nerea</u> : Pantalones vaqueros, Botas negras, Jersey amarillo (color de la juventud de la tecnología), Pendientes de aros. <u>Julen</u> : Pantalones negros, Zapatos de cordones, camisa y jersey verde por encima. <u>Hugo</u> : Pantalón de chándal gris, Deportivas, Sudadera con capucha.	
OBSERVACIONES	
El vaso de agua cae al suelo. Importancia de las referencias fotográficas.	

Desglose general. Acristalada

10.
ANEXO I
1.DESGLOSES GENERALES

TÍTULO PELÍCULA: PLUNGE									
LOCALIZACIÓN		ESCENARIO					SUBESCENARIO		
CASERIO KAMIRUNE Barrio Mendiondo, 2A, 48111 Lauquíniz, Vizcaya		CASERIO KAMIRUNE					PORCHE		
Nº SECC.	Nº PÁGS.	PÁGS. GUIÓN	EXT.	INT.	AMANECER	DÍA	TARDE	NOCHE	
10	1/4	10/11	X					X	
SINOPSIS Y DIÁLOGO <p>Nekane prepara la estancia para tirarse a la piscina con Javi. Han tomado una decisión, y ambos están seguros.</p> <p>Nekane mira su reloj, empieza a hacerse de día. Las plantas del jardín están secas.</p> <p style="text-align: center;">NEKANE Ya es la hora.</p> <p>Javi asiente. Nekane se levanta de la silla. Coge a Javi lo envuelve bien en la manta. Lo sienta en su silla. Lo ata con una cuerda de modo que no puede moverse. Se acerca a la piscina con Javi. Toca el agua y se la pasa a Javi por la cara. Javi sonríe.</p> <p style="text-align: center;">JAVI Esta calentita.</p> <p>Nekane sonríe. Se ata a sí misma. Javi se levanta se la silla con ayuda de Nekane.</p>									
ACTORES:									
PROTAGONISTAS					SECUNDARIOS				
Nekane ---- María Cruz Silvestre Sancha									
Javier ---- Manuel Díaz Arbizu									
FIGURACIÓN									
Nº HOMBRES		Nº MUJERES		Nº NIÑOS		Nº NIÑAS			
0		0		0		0			
NECESIDADES:									
ATREZZO					SONIDO				
Sillones, 6 Velas, Silla de ruedas, Taza, Mantas, Mesa, Macetas colgantes, 4 Farolillos, Plantas, Reloj, Cuerda.					Agua en movimiento cuando se miran. Agua.				
DECORADOS Y MOBILIARIO					MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA				
Silla y sillón, Mesa, Silla de ruedas, Plantas. Exterior (Porche, columnas madera, sillas, mesa, velas, piscina, taza, silla de ruedas, plantas, cuerda, reloj y mantas).					<u>Nekane:</u> Pelo un poco descuidado, recogido. Maquillaje natural. <u>Javi:</u> Pelo un poco descuidado (barba y pelo mas largos), Maquillaje de naturalidad, ojeras.				
VEHÍCULOS					SEMOVIENTES				
VESTUARIO					ARMAS				
<u>Nekane:</u> Pantalón de chandal y camiseta de algodón blanca, deportivas, crucifijo, y chaquetilla de estar por casa (cómoda, con botones y en tonos grises). Reloj en la muñeca <u>Javi:</u> Pantalón de chandal y camiseta de algodón por debajo, deportivas y polar o chaqueta de estar por casa (cómoda, casual, gris).					<u>Nekane:</u> Pantalón de chandal y camiseta de algodón blanca, deportivas, crucifijo, y chaquetilla de estar por casa (cómoda, con botones y en tonos grises). Reloj en la muñeca <u>Javi:</u> Pantalón de chandal y camiseta de algodón por debajo, deportivas y polar o chaqueta de estar por casa (cómoda, casual, gris).				
OBSERVACIONES									

Desglose general. Porche

TÍTULO PELÍCULA: PLUNGE									
LOCALIZACIÓN		ESCENARIO					SUBESCENARIO		
POLIDEPORTIVO ZORROZA Clara Campoamor Kalea 1, 48013 Bilbo, Bizkaia		POLIDEPORTIVO ZORROZA					AGUA		
Nº SECC.	Nº PÁGS.	PÁGS. GUIÓN	EXT.	INT.	AMANECER	DÍA	TARDE	NOCHE	
11	1/4	10 /11	X			X			
SINOPSIS Y DIÁLOGO <p>Movimiento. Javi sonríe con los ojos cerrados. Nekane abre los ojos. Mira a Javi. Mira hacia arriba. Coge de la mano a Javi y lo eleva</p>									
ACTORES:									
PROTAGONISTAS					SECUNDARIOS				
Nekane ---- María Cruz Silvestre Sancha									
Javier ---- Manuel Díaz Arbizu									
FIGURACIÓN									
Nº HOMBRES		Nº MUJERES		Nº NIÑOS		Nº NIÑAS			
0		0		0		0			
NECESIDADES:									
ATREZZO					SONIDO				
2 mantas					Agua en movimiento cuando se miran. Agua.				
DECORADOS Y MOBILIARIO					MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA				
Piscina.					<u>Nekane:</u> Pelo lacio y mojado . Maquillaje natural. <u>Javi:</u> Pelo Mojado. Maquillaje de naturalidad, ojeras.				
VEHÍCULOS					SEMOVIENTES				
VESTUARIO					ARMAS				
<u>Nekane:</u> Pantalón de chandal y camiseta de algodón blanca, deportivas, crucifijo, y chaquetilla de estar por casa (cómoda, con botones y en tonos grises). Reloj en la muñeca <u>Javi:</u> Pantalón de chandal y camiseta de algodón por debajo, deportivas y polar o chaqueta de estar por casa (cómoda, casual, gris).					<u>Nekane:</u> Pantalón de chandal y camiseta de algodón blanca, deportivas, crucifijo, y chaquetilla de estar por casa (cómoda, con botones y en tonos grises). Reloj en la muñeca <u>Javi:</u> Pantalón de chandal y camiseta de algodón por debajo, deportivas y polar o chaqueta de estar por casa (cómoda, casual, gris).				
OBSERVACIONES									

Desglose general. Polideportivo, agua

10.
ANEXO I
1.DESGLOSES GENERALES

TÍTULO PELÍCULA: PLUNGE									
LOCALIZACIÓN		ESCENARIO					SUBESCENARIO		
CASERIO KAMIRUNE Barrio Mendiando, 2A,48111 Lauquíniz, Vizcaya		CASERIO KAMIRUNE					PISCINA		
Nº SECC.	Nº PÁGS.	PÁGS. GUIÓN 11 /11	EXT.	INT.	AMANECER	DÍA	TARDE	NOCHE	
12	1/4		X		X				
SINOPSIS Y DIALOGO Nekane y Javi salen de la mano del agua.									
ACTORES:									
PROTAGONISTAS					SECUNDARIOS				
Nekane—María Cruz Silvestre Sancha									
Javier—Manuel Díaz Arbizu									
FIGURACIÓN									
Nº HOMBRES		Nº MUJERES		Nº NIÑOS		Nº NIÑAS			
0		0		0		0			
NECESIDADES:									
ATREZZO					SONIDO				
Mantas, Cuerda.					Agua, respiración fuerte, sumergirse.				
DECORADOS Y MOBILIARIO					MAQUILLAJE Y PELLUQUERÍA				
Silla de ruedas, Exterior piscina (agua, silla de ruedas, mantas, cuerda)					<u>Nekane</u> : Pelo lacio y mojado. Maquillaje natural. <u>Javi</u> : Pelo Mojado. Maquillaje de naturalidad, ojeas.				
VEHÍCULOS					SEMOVIENTES				
VESTUARIO					ARMAS				
<u>Nekane</u> : Pantalón de chandal y camiseta de algodón blanca, deportivas, crucifijo, y chaquetilla de estar por casa (cómoda, con botones y en tonos grises). Reloj en la muñeca <u>Javi</u> : Pantalón de chandal y camiseta de algodón por debajo, deportivas y polar o chaqueta de estar por casa (cómoda, casual, gris).									
OBSERVACIONES									

Desglose general. Piscina

10.
ANEXO I
2.DESGLOSES ESPECÍFICOS

DESGLOSE ESPECÍFICO DE DECORADOS PLUNGE				
Nº	TIPO	LOCALIZACIÓN	ESCENAS	OBSERVACIONES
1	Exterior (Porche, columnas madera, sillas, mesa, velas, piscina, taza, silla de ruedas, plantas, cuerda, reloj *mantas)	Caserío Kamirune	1,4,7,10	*Manta (elemento significativo)
2	Exterior (camino de piedras, fachada floral, puerta)	Caserío Kamirune	2	
3	Baño (bañera, ventana, albornoz, alcachofa, esponja, jabón, lavabo)	Caserío Nekane y Javier	3	
3	Interior habitación (cama deshecha, mesillas, lámparas de mesa, libros, fotos)	Caserío Nekane y Javier	5	Cama grande (personajes en el interior)
4	Cocina (cazuela, mesa, silla, teléfono, platos, lámpara de mesa)	Caserío Nekane y Javier	6,8	
5	Escaleras	Caserío Nekane y Javier	6	
6	Interior comedor (entrada, sillas, mesa, puerta, cuadros, flores, cubertería, silla de ruedas, caset, pañuelo, fotos, figuras)	Caserío Nekane y Javier	6	
7	Interior salón (sofá, puertas, televisión, taburete, chimenea).	Caserío Nekane y Javier	6	
8	Interior cristalera (mesa de madera, sillas, farolillos, plantas, armarios, puertas, cubiertos, botellas, ventanas, teléfonos, lpad, comida, silla de ruedas)	Caserío Nekane y Javier	9	
9	Interior Piscina	Piscina	11	Agua
10	Exterior piscina (agua, silla de ruedas, mantas, cuerda)	Caserío Kamirune	12	Agua

Desglose Específico. Decorados

DESGLOSE ESPECÍFICO DE ATREZZO PLUNGE				
NºELEMENTO	DECORADO	ATREZZO	NºESCENA	OBSERVACIONES
1	Exterior porche	2 Sillones	1,4,7,10	De mimbre con cojines blancos.
2	Exterior porche	2 cojines blancos	1,4,7,10	Blancos.
3	Exterior porche	6 Velas	1,4,7,10	Blancas. Distintos tamaños. Comienzan siendo nuevas y acaban consumiéndose.
4	Exterior porche	Silla de ruedas	1,4,6,7,9,10,12	Negra y roja
5	Exterior porche	Taza	1,4,7,10	Taza con té
6	Exterior porche	Mantas	1,4,7,10,12	2 mantas blancas
7	Exterior porche	Mesa	1,4,7,10	De mimbre.
8	Exterior porche	Macetas colgantes	1,4,7,10	Naturaleza muerta
9	Exterior porche	Ramas	1,4,7,10	Secas
10	Exterior porche	Cortinas	1,4,7,10	Blancas. Ventanas del porche.
11	Exterior camino	Bolsas de la compra	2	Blanca, sin marca
12	Exterior camino/Interior entrada	Macetas con flores.	2	Grandes, de madera o greda.
13	Exterior camino/Interior entrada	Planta	2	Girasol u otro planta mística. Colgado de la puerta.
14	Exterior camino/Interior entrada	Bolsa de lentejas	2	Contenido en el interior de la bolsa
15	Exterior camino/Interior entrada	Cartón de leche	2	Contenido en el interior de la bolsa
16	Exterior camino/Interior entrada	Pan	2	Contenido en el interior de la bolsa
17	Exterior camino/Interior entrada	Yogures	2	Contenido en el interior de la bolsa
18	Exterior camino/Interior entrada	Bote de garbanzos.	2	Contenido en el interior de la bolsa
19	Exterior camino/Interior entrada	Llavero con llaves.	2	Llavero clásico.
20	Interior Baño	Albornoz	3	2 albornoces blancos *depende del tiro de cámara, se ve o no.
21	Interior Baño	Esponja	3	Suave. Amarilla clara.
22	Interior Baño	Gasa/Algodón	3	Blanco, suave. Curar la herida
23	Interior Baño	Bote de jabón	3	Amarillo
24	Interior Baño	Alfombrilla de baño	3	Naranja. Moderna
25	Interior Baño	Espejo	3	Colgado encima del lavabo
26	Interior Baño	2 Toallas de mano	3	Clásicas. Colores cremas/blancos. Claritas.

Desglose Específico. Atrezzo

10.
ANEXO I
2.DESGLOSES ESPECÍFICOS

27	Interior Baño	Cestos	3	De mimbre, marrones. Con accesorios dentro
28	Interior Baño	Escobillero	3	Clásico.
29	Interior Baño	Jabonera	3	Encima de la encimera del lavabo
30	Interior Baño	Vaso, con cepillos dentales	3	Cristal. Dos cepillos de dientes, uno granate y el otro verde.
31	Interior Baño	Dentadura postiza	3	Dentro de la caja
32	Exterior Baño	Hojas	3	Verdosas. Caen en la ventana del baño.
33	Interior Habitación	Colcha	5	Floral y clásica
34	Interior Habitación	2 Libros	5	En la mesilla de Javi: "Diario de un Marine"+ otro dado la vuelta.
35	Interior Habitación	Cuaderno de crucigramas	5	En la mesilla de Javi.
36	Interior Habitación	Foto de la Virgen	5	En la mesilla de Nekane
37	Interior Habitación	Gafas de ver	5	En la mesilla de Javi y de Nekane
38	Interior Habitación	Vaso de agua	5	En la mesilla de Javi
39	Interior Habitación	Manta	5,6	1 manta blanca
40	Interior Habitación	Puntilla Mesillas	5	Puntilla debajo de las lámparas de noche
41	Interior Habitación	Silla	5	En la esquina
42	Interior Habitación	Ropa	5	Encima de la silla
43	Interior Habitación	Zapatillas de casa	5	Sobresalen debajo de la cama. Cuadros y lisas
44	Interior Habitación	Alfombra	5	Tamaño pequeño. A cada lado de la cama.
45	Interior Habitación	Sábanas	5	Colores claros
46	Interior Habitación	Almohada	5	Una almohada
47	Interior Habitación	Lámparas de mesa	5	Rusticas, clásicas, una en cada mesilla
48	Interior Habitación	Despertador	5	Despertador de mesilla digital (con radio). Clásico.
49	Interior cocina	Frutero	6	Clásico. Encima de la mesa con fruta fresca
50	Interior cocina	Cajas de pastillas	6,8	Encima de la repisa de la ventana.
51	Interior cocina	Trapo	6	En la silla. Luego se lo coloca a Javi a modo de babero.
52	Interior cocina	Botella de aceite	6	Encima de la encimera
53	Interior cocina	Accesorios /Utensilios de madera	6	Colgados en la pared. Juego de utensilios en una estructura de madera.
54	Interior cocina	Ajos	6	Colgados
55	Interior cocina	Utensilios de cocina	6	Encima de la encimera
56	Interior cocina	Cazuela	6	En el fuego. Puré dentro
57	Interior cocina	Batidora	6	Encima de la encimera.
58	Interior cocina	Manopla Horno	6	Colgada
59	Interior comedor	Jarrón	6	Cristal, alto. En medio de la mesa del comedor.

Desglose Específico. Atrezzo

60	Interior comedor	Flores	6,8	Lirios blancos. (8) Flores secas.
61	Interior comedor	Velas alargadas+ apoya velas	6	Encima de la mesa. Al lado del jarrón.
62	Interior comedor	Cubertería (platos, vasos, cubiertos y servilletas)	6,9	Motivo Floral. Clásicos y blancos. Un juego para cada personaje.
63	Interior comedor	Mantel	6,9	Conjunto con la cubertería y servilletas. Liso
64	Interior comedor	Plato hondo	6	De puré para Javi
65	Interior comedor	Hogaza de pan+cesto	6	Encima de la mesa
66	Interior comedor	Casette	6	Caset clásico.
67	Interior comedor	Fotos boda Javi y Nekane	6	Encima de un mueble auxiliar, al lado del caset.
68	Interior comedor	Mando	6	Encima del sofá
69	Interior salón	Televisión	6	En el mueble principal. Televisor cuadrado/antiguo..
70	Interior comedor/Salón	2 Cuadros	6	Paisajísticos. Cultura Vasca. Religión. Regalo.Flores.
71	Interior salón	Adornos (porcelana, madera, papel, etc).	6	Clásicos, significativos para Javi y Nekane. Gorra de Marine de Javi.
72	Interior salón	Bote de arena. Barco.	6	De porcelana. Madera.
73	Interior salón	Marcos con fotos	6	Fotos de sus nietos, hijos, y fotos clásicas. Marcos clásicos y diversos.
74	Interior salón	Cesto de mimbre +leña	6	Marrón
75	Interior salón	Periódico.	6	Ordenadas: muebles, periódico
76	Interior salón	Lechera	6	Adorno clásico en la entrada del salón.
77	Interior salón	Sofá orejero + cubresofas	6	Al lado de la ventana. Tela para recubrir el sofá.
78	Interior salón	Alfombra	6	De tipo persa. Clásica.
79	Interior salón	Lámpara de pie	6	Clásica.
80	Interior salón	Plantas	6	De hogar
81	Interior cocina	Teléfono	8	Teléfono clásico, con cable . Al lado de la ventana
82	Interior cocina	Lámpara de mesa	8	Encima de la mesa. Luz calidad, amarilla.
83	Interior cocina	Delantal	8	Nekane lo lleva puesto.

Desglose Específico. Atrezzo

84	Interior acristalada	Mesa	9	Grande, de madera blanca.
85	Interior acristalada	Sillas	9	8 Sillas de madera alrededor de la mesa.
86	Interior acristalada	Vaso	9	Vacio. Encima de la mesa/Lleno, se le cae.
87	Interior acristalada	Copas	9	4 copas encima de la mesa.
88	Interior acristalada	Botella de Vino	9	Vino Rioja. Encima de la mesa.
89	Interior acristalada	Plato hondo	9	Con puré. Para Javi.
90	Interior acristalada	Paellera	9	Paella
91	Interior acristalada	Hogaza de pan	9	Encima de la mesa
92	Interior acristalada	Jarra de agua	9	De cristal.
93	Interior acristalada	Farolillos	1,4,7,9,10	Colgado de una de las barras del techo.
94	Interior acristalada	Pañuelo de Tela	9	Javi lo tiene al lado de sus cubiertos
95	Interior acristalada	Ipad+funda	9	Apple. Hugo.
96	Interior acristalada	Teléfono	9	Móvil. Última tecnología. Nerea.
97	Interior acristalada	Pastillero con pastillas	9	Encima de la mesa, al lado del plato de puré de Javi.
98	Interior acristalada	Armario auxiliar	9	De madera blanco. Desgastado.
99	Interior acristalada	Macetas	9	Pequeñas con planta. Encima del armario
100	Exterior porche	Plantas	10	Secas
101	Exterior porche	Reloj	10	En su mano izquierda
102	Exterior porche/Piscina	Cuerda	10,12	Robusta, gruesa. Marrón.
103	Exterior porche/piscina	2 mantas	10,11,12	Blancas. Grandes. Lana.

Desglose Especifico. Atrezzo

DESGLOSE GENERAL DE MAQUILLAJE PLUNGE				
PERSONAJE	CARACTERIZACIÓN	PEINADO	ESCENA	MAQUILLAJE
1.NEKANE	Casual	Cuidado y suelto, no es elegante, pero mantiene un aire moderno.	1,4,7,9	Maquillaje en las secuencias nº2, 6 y 9. Maquillaje en tonos marrones, pasteles. Labios pintados. Naturalidad.
	Moderna	Cuidado y suelto, pelo corto y blanco.	2,	
	Desastrado	Un poco descuidado, recogido.	3,5,8,10	
	Moderna y Formal	Moderna, con el pelo recogido	6	
2.JAVI	Pelo mojado	Lacio y mojado	11,12	Naturalidad, ojeras. Secuencia nº3: herida en la cara (maquillaje)
	Clásico	Pelo corto desenfadado, con barba bien recortada	1,4,7,9	
	Desastrado	Un poco descuidado (barba y pelo mas largos)	2,3,5,6,10	
	Pelo mojado	Mojado	11,12	
3.JULEN	Casual	Cuidado, sin pasarse de elegante, barba bien recortada, sin barba.	9	Colorettes (sensación de sonrojes)
4.HUGO	Casual	Pelo corto rubio y ojos marrones.	9	
5.NEREA	Casual	Pelo rubio. Pelo corto. Peinado alternativo.	9	Maquillada como una adolescente. Colores negros.

Desglose Especifico. Maquillaje

10.
ANEXO I
2.DESGLOSES ESPECÍFICOS

DESGLOSE ESPECÍFICO DE VESTUARIO <i>PLUNGE</i>				
PERSONAJE	Nº TRAJE	LOCALIZACIÓN	ESCENA	OBSERVACIONES
Javier	1	Porche	1,4,7,10,11,12	Colores apagados: grises.
	-	Interior Baño	3	Desnudo
	2	Interior Habitación	5	Color oscuro. Pijama clásico.
	2	Interior cocina/comedor/salón	6	Color oscuro. Pijama clásico.
	3	Interior Acristalada	9	Paleta de color del vestuario del personaje: colores terrosos.
Nekane	4	Porche	1,4,7,10,11,12	Colores apagados: grises.
	5	Exterior camino/Entrada	2	Colores claros y saturados. Felicidad.
	6	Interior Baño	3	Camisa blanca.
	7	Interior Habitación	5	Delicadeza
	8	Interior cocina/comedor/salón	6	Paleta de color del vestuario del personaje: granate.
	9	Interior cocina	8	Camisión escena habitación y bata
10	Interior Acristalada	9	Paleta de color del vestuario del personaje: granate.	
Julen	11	Interior Acristalada	9	Clasicismo. Color verde. Diferente al de Javi.
Nerea	12	Interior Acristalada	9	Colores claros. Amarillo. Locura
Hugo	13	Interior Acristalada	9	Colores de la herencia generacional. Gris

Desglose Específico. Vestuario

DESGLOSE ESPECÍFICO DE ILUMINACIÓN <i>PLUNGE</i>				
LOCALIZACIÓN	DECORADO	INT/EXT	D/N	MEDIOS TÉCNICOS
1.Caserio Kamirune	Caserio Kamirune/Porche	EXT	N	Focos Fresnel reflectores/Luz velas
2.Caserio Kamirune	Caserio Kamirune/Camino-Entrada	EXT/INT	D	Focos y reflectores
3.Caserio Barakaldo	Piso Nekane y Javier/Baño	INT	D	Focos cuarzo
4. Caserio Barakaldo	Piso Nekane y Javier/Habitación	INT	N	Focos cuarzo
5. Caserio Barakaldo	Piso Nekane y Javier/Salón-Comedor	INT	D	Focos cuarzo
6.Caserio Barakaldo	Piso Nekane y Javier/Cocina	INT	N	Focos cuarzo
7.Caserio Barakaldo	Piso Nekane y Javier/Acristalada	INT	D	Focos cuarzo
8.Caserio Kamirune	Piscina	EXT	D	Focos fresnel y reflectores/Luz farolillos.

Desglose Específico. Iluminación

DESGLOSE ESPECÍFICO DE SONIDO <i>PLUNGE</i>			
ESCENA	SET	LOCALIZACIÓN	¡SONIDOS ESPECIALES!
1	Porche	Caserio Kamirune	Agua de piscina, mimbres del sillón, viento, llama de las velas, Parkinson. DIALOGO
2	Camino / Jardín	Caserio Kamirune	Pasos, bolsas, puerta, las cosas de caen de las bolsas (contenido), Ambiente. DIALOGO
3	Baño	Caserio Barakaldo	Cura la herida, beso, agua del grifo y bañera y en piel, grifo, enjabonar, agua, y gotos de agua en ventana. DIALOGO
4	Porche	Caserio Kamirune	Parkinson, vela apagada por gota de agua. DIALOGO
5	Habitación	Caserio Barakaldo	Lluvia en la ventana, mantas al dar abrazo en la cama.
6	Cocina Comedor Salón	Caserio Barakaldo	Baile y canción que tararea, escaleras, cocina, silla de ruedas, coger objetos (mando), pasos, televisión, plato de puré, pañuelo, caset y canción (X), comer, sentarse. Baile. Volumen de la canción sube. Risa. DIALOGO
7	Porche	Caserio Kamirune	Manta DIALOGO
8	Cocina	Caserio Barakaldo	Teléfono, marcar rápido, lento y normal. DIALOGO
9	Acristalada	Caserio Barakaldo	Lluvia ligera contra cristalera, pasos. Risa, resoplar, ruido al sentarse, fotos, video del Ipad. Servir vino y beber, tos, escritura en el teléfono, jarra de agua y servir. Beber y atragantarse, coger un plato, levantarse. Acercarse, se cae el vaso de agua. Grito. DIALOGO y DIALOGO con (V.O)
10	Porche	Caserio Kamirune	Reloj, levantarse y envolver en manta, atar, agua, caricia por la cara con agua, atarse. DIALOGO
11	Agua	Por determinar	Agua en movimiento cuando se miran. Agua.
12	Jardín Piscina	Caserio Kamirune	Agua, respiración fuerte, sumergirse.

Desglose Específico. Sonido

DESGLOSE ESPECÍFICO DE LOCALIZACIONES <i>PLUNGE</i>			
LOCALIZACIÓN	ESCENA	SET	CONTACTO
Caserio Kamirune	1	Porche	DIRECCIÓN: Barrio Mendiondo, 2A, 48111 Lauquíniz, Vizcaya Telf:652775966
	2	Camino Jardín	
	4	Porche	
	7	Porche	
	10	Porche	
	12	Jardín Piscina	

LOCALIZACIÓN	ESCENA	SET	CONTACTO
Caserio Barakaldo	3	Baño	DIRECCIÓN: Casa mesperuza n/1 48903, Barakaldo. Telf: 608382331
	5	Habitación	
	6	Cocina Comedor Salón	
	8	Cocina	
	9	Acristalada	

LOCALIZACIÓN	ESCENA	SET	CONTACTO
Polideportivo Zorroza	11	Agua	DIRECCIÓN: Clara Campoamor Kalea, 1, 48013 Bilbo, Bizkaia Telf: 608382331

Desglose Específico. Localizaciones

GUIÓN TÉCNICO - 'Plunge'

Nº Escena	Plano	Ext/Int	D/N	Set	Personajes					Escala	Angulo	Mov.	Acción	Diálogo
					Nekane	Javi	Julien	Nera	Hugo					
1	1.1	EXT	NOCHE	PORCHE					PG	Frontal	Travin	Travelling hacia la piscina encendida vacía.		
	1.2	EXT	NOCHE	PORCHE	X	X			P.A	Frontal		Nekane y Javi sentados en el Porche en silencio. (la silla de ruedas tiene que entrar en plano) Velas colgadas		
	1.3	EXT	NOCHE	PORCHE					P.D	Frontal				
4	1.4	EXT	NOCHE	PORCHE	X	X			P.A	FRONTAL		Javi pregunta a Nekane, ésta no le mira.	JAVI: ¿Cuánto queda? NEKANE: Aun es pronto	
	4.1	EXT	NOCHE	PORCHE	X	X			P.M	Frontal		Nekane coge la mano de Javi	NEKANE: Ya queda menos.	
7	4.2	EXT	NOCHE	PORCHE					P.D	Frontal		Vela se apaga		
	7.1	EXT	NOCHE	PORCHE	X				P.M,C	FRONTAL		Nekane mira a Javi	NEKANE: Se las arreglarán bien sin nosotros, ¿verdad?	

Guion técnico I

7.2	EXT	NOCHE	PORCHE	X	X				P.M	Frontal		Javi tapa con la manta a Nekane	JAVI: Igual que antes
7.3	EXT	NOCHE	PORCHE	X					P.M,C	Frontal		Nekane responde	NEKANE: Sí. Qué rápido se fueron. Tenían tantos planes.
7.4	EXT	NOCHE	PORCHE	X	X				P.M	Frontal		Javi habla, Nekane mira a la piscina	JAVI: Bah. Siempre estresados y de aquí para allá, no sabían parar ni un segundo. Así no se puede tener una vida normal como Dios manda.
7.5	EXT	NOCHE	PORCHE	X					P.M,C	Frontal		Nekane escucha y habla para sí misma.	NEKANE: Me tenía que haber casado más tarde. Como Aintzane.
10	10.1	EXT	AMANE CER	PORCHE	X				P.M	Frontal		Nekane mira su reloj	NEKANE: Ya es la hora
	10.2	EXT	AMANE CER	PORCHE					P.D	FRONTAL		Plantas jardín secas	
	10.3	EXT	AMANE CER	PORCHE	x				P.M,C	frontal		Nekane levanta a Javi de la silla y le coloca en la de ruedas	
	10.4	EXT	AMANE CER	PORCHE	x				PG	Trasero		Nekane llevando a Javi por el camino hacia la piscina	
10.B	10.5	EXT	AMANE CER	PISCINA	X				P.A	Lateral		Toca el agua y se la pasa a Javi por la cara. Javi sonríe. Nekane sonríe. Se ata a sí misma. Javi se levanta se la silla con ayuda	

Guion técnico II

10.
ANEXO II
GUIÓN TÉCNICO

12	10.6	EXT	AMANE CER	PISCINA	X	X	P.M.C	FRONTAL	Ambos se miran
	12.1	EXT	AMANE CER	PISCINA	X		P.G	FRONTAL	Silla vacía
	12.2	EXT	AMANE CER	PISCINA	X		P.P	FRONTAL	Nekane sale del agua
	2	2.1 (= 1.4)	EXT	DÍA	PORCHE	X		P.A	Lateral
	2.2	EXT	DÍA	PORCHE	X		PG	Trasero	Nekane se dirige a casa
	2.3	EXT	DÍA	PORCHE	X		P.M	Frontal	Pasa por delante de la piscina
	2.4	EXT	DÍA	PORCHE	X		PM	lateral	Abre la puerta de su casa.
	2.5	EXT	DÍA	PORCHE	X		P.D	Frontal	NEKANE (SE) ¿Qué ha pasado? ¿Estás bien? Abre los ojos, ¡mirame! NEKANE (SE) Respondeme. ¿Cómo te has caído de la silla? JAVI (SE) No me he caído.

Guión técnico III

3	3.1	INT	DÍA	BAÑO	X	X	P.M	Frontal	Nekane curando a Javi.
	3.2	INT	DÍA	BAÑO	X	X	P.M.C	lateral	Nekane termina de curar a Javi y beso
	3.3	INT	DÍA	BAÑO	X	X	P.M	Frontal	JAVI: Joder, está congelada. NEKANE: Que raro acabo de cambiar la bombona.
	3.4	INT	DÍA	BAÑO	X	X	P.D	Trasero	Enjabona la espalda
	3.5	INT	DÍA	BAÑO	X	X	P.M	frontal	Nekane le enjabona el brazo, Javi mira hacia arriba.
	3.6	INT	DÍA	BAÑO	X	X	P.D	nadir	Una hoja cae en la ventana
	3.7	INT	DÍA	BAÑO	X	X	P.M	Frontal	Javi habla Nekane lo mira extrañada. Javi mira a Nekane, la toma la mano.
	3.8	INT	Día	BAÑO	X	X	P.M.C	Dorsal	Nekane abraza a Javi JAVI: No quiero estar más aquí. Ayúdame.

Guión técnico IV

																					tiene ni un gramo de sal.
6.12	INT	DIA	sala	sala	X X			PM	frontal												Nekane le pone un babero para evitar que se manche. Nekane le retira el plato. Javi se calla.
6.13	INT	DIA	sala	sala	X X			PM	frontal												Javi: Pero es que ya sabes que odio el puré y encima me echas una barbaridad.
6.14	INT	DIA	sala	sala	X			PD	frontal												Nekane pone un casety suena una canción.
6.15	INT	DIA	sala	sala	X X			P.M	frontal												Nekane se sienta y comienza a comer el puré. Javi escucha la canción atentamente. Nekane asiente. Nekane se incorpora.
6.16	INT	DIA	sala	sala	X			PD	frontal	Trasfoco a fotos boda											Nekane se incorpora. sube el volumen. Al lado hay varias fotos de boda.
6.17	INT	DIA	sala	sala	X X			PM	frontal												Se acerca a Javi, le quita la manta, le levanta y comienza a bailar con el.
6.18	INT	DIA	sala	sala	X X			PD	frontal												Pies bailando
6.19	INT	DIA	sala	sala	X X			PM.C	frontal												Nekane se detiene. Se queda pensativa.
8	8.1	INT	NOCHE	COCINA	X			PM	frontal												Nekane está a oscuras en la cocina con el teléfono en la mano Nekane: ¡Mira, mira, mira! No, nada que estoy un poco mala, escucha, que te parece venir este domingo a casa todos juntos, si el 3.

Guión técnico VII

8.2	INT	NOCHE	COCINA	COCINA	X			PM	LATERAL												Nekane cambia de expresión, decepcionada. Nekane marca rápidamente otro teléfono. Nekane: ¡Ay, si ya se que son las 11. Este domingo quería hacer una comida. Aitzane me ha dicho que seguro que viene. Si aquí todos juntos. Ah, ya el día libre de Maria, y ¿dónde vais? a Asturias, que bonito. Oh, vale vale pues nada que descanses, ya me contar./.
8.3	INT	NOCHE	COCINA	COCINA	X			PM	FRONTAL												Aitzane se sienta abatida. Mira el teléfono. Nekane: Hola Julen, ¿que tal cielo? Pues verás este domingo vamos a hacer una comida familiar. Nekane: No, ellos no van a estar así que puedes estar tranquilo. Si, ya sé que no es navidad pero me apetece tener una comida con mi hijo y ver a mis nietos. ¿Papá? Quiere verlos también. Si,
8.4	INT	NOCHE	COCINA	COCINA	X			P.M.C	FRONTAL												Nekane se pone seria. Nekane sonrre satisfecha.

Guión técnico VIII

10.
ANEXO II
GUIÓN TÉCNICO

9	9.1	INT	DIA	TERRAZA	X					PM	Frontal	TRAV OUT	Javi está solo, sentado al final de la mesa de madera Toca con la mano temblorosa su vaso vacío Mira por la ventaba	NEKANE (VO) ¡Hombre! Qué guapos estáis, poned ahí los abrigos. Nerea (VO) ¡Hola amama. NEKANE (VO) Dame dos besos guapa. Qué delgada estás. Y tu pequeñín, ¿no me das un beso? JULEN (VO) Mamá no le presiones. Así le vas a asustar.	vale, háblalo con Nerea. Un beso cariño.
	9.2	INT	DIA	TERRAZA						PD	Centital		puré en un plato		
	9.3	INT	DIA	TERRAZA	X	X				PM	Frontal		Lo mira asqueado. Mira a través de la ventana al campo. Nekane entra en la sala acompañada de HUGO	NEKANE (VO): Venga vamos a ver al ailitte JAVI: Hola Hugo, ¿sabes quien soy yo? Hugo: Aitite Javi	

Guión técnico IX

9.4		INT	DIA	TERRAZA	X					P.M.C	Frontal		Nekane sonrre	Javi: ¿Quieres saber una cosa? JAVI: Tu nombre lo elegí yo, lo leí en un libro ...
9.5		INT	DIA	TERRAZA	X		X			PM	Frontal		Hugo mira a Javi extrañado	JAVI: ... y me gustó tanto que te lo puse yo.
9.6		INT	DIA	TERRAZA	X	X	X			PM	Frontal		Hugo se da la vuelta y se dirige a Nerea <i>(se salta el eje)</i> Julen empuja a Nerea	Hugo: Mentira. ¿A que es mentira Nerea?
9.7		INT	DIA	TERRAZA	X	X	X		PA =(9.1)	PA =(9.1)	Frontal		Nerea se sienta, Hugo desaparece del plano Javi ve como se sienta Hugo Hugo jugando con el ipad Julen se sienta en la silla	NEREA: Y yo que sé. Toma el ipad y cállate que eres muy pesado.
9.8		INT	DIA	TERRAZA	X					PM	frontal		Julen se sienta en la silla	
9.9		INT	DIA	TERRAZA			X			PM	FRONTAL		Julen se sirve vino y bebe	JULEN: ¿Qué tal papá?
9.10						X				PM			Julen en silencio bebe vino.	JULEN: Os han reformado bien la casa, me gusta, entra mucha luz. JAVI: Hasta el culo de medicación y aun así me calgo. Vaya mierda. Ni he dormido casi. JULEN: No he entrado ni por la puerta y ya te estás quejando.

Guión técnico X

10.
ANEXO II
GUIÓN TÉCNICO

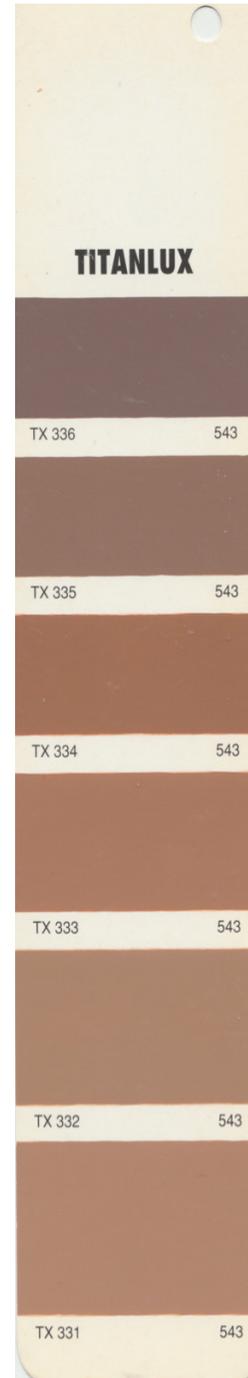
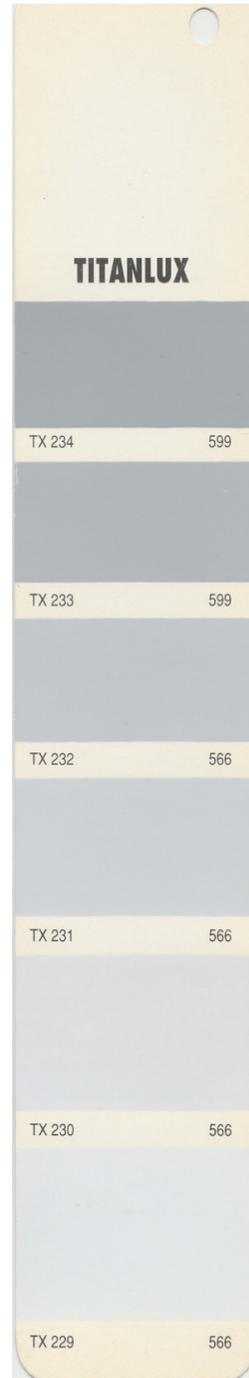
9.11	INT	DIA	TERRAZA				X			Frontal	Nerea levanta la vista del móvil y lo graba.	JAVI: (SE)¿Pero que tiene esto de bueno? Todo el día aquí metido.
9.12	INT	DIA	TERRAZA	X	X				PM	frontal	Nekane entra en la terraza con una jarra de agua y le sirve a Javi.	JULEN: Si no sales es porque no quieres.
9.13	INT	DIA	TERRAZA	X	X	X			P.M (9.1)		Nerea se rie.	JAVI: ¿Cómo voy a ir yo en silla a la calle? por Dios. Julen no digas chorradas Nekane: Bueno cariño, la próxima vez me gustaría verte más acompañado.
9.14	INT	DIA	TERRAZA				x		P.M.C	Frontal	Julen se pone rojo..	JULEN: Cállate ama. Me las arreglo bien solo
9.15	INT	DIA	TERRAZA	X	X				P.M	frontal		NEKANE: Todavía me acuerdo de la primera novia que tenias, Carla, que maja era.
9.16	INT	DIA	TERRAZA				X		P.M.C			Julen: Siempre cuentas lo mismo.
9.17	INT	DIA	TERRAZA	X	X					frontal	Nekane le da una pastilla a Javi. Bebe del vaso de agua atragantándose. Le tiemblan las manos.	JAVI: Tengo hambre.
9.18	INT	DIA	TERRAZA				X		P.M (9.11)	frontal	Nerea asiente y Coge el plato de Hugo. SE LEVANTA.	Primerο vamos al baño. Nerea cielo ¿puedes servir tu?
9.19	INT	DIA	TERRAZA				x		pm	Frontal		
9.20	INT	DIA	TERRAZA	X	X	X			PM (9.1)	Frontal		Nekane: Julen ayúdame.

Guión técnico XI

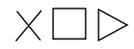
9.21	INT	DIA	TERRAZA				X		PM	frontal		JULEN: Nerea ayuda a la abuela.
9.22	INT	DIA	TERRAZA	X	X				PMC	Frontal	Nerea da un golpe con el plato en la mesa.	NEREA: ¡Pero que estoy sirviéndol JULEN: Luego lo haces. Hugo: Se ha acabado la batería. ¡Papai! ¿Que se ha acabado la batería! Hugo (SE): ¿Que se ha acabado la batería! NEREA: Cállate. NEKANE Pero ¿qué problema tienes con ayudar a tu padre? JULEN: Eso no lo tengo que hacer yo. Ni tu tampoco deberías. JULEN (SE): Estaría mejor donde le pudieran cuidar Mirale. Mirate.
9.23	INT	DIA	TERRAZA				x		PMC	Frontal		
9.24	INT	DIA	TERRAZA	x	x				PM			
9.25	INT	DIA	TERRAZA	X	X				PMC			
9.26	INT	DIA	TERRAZA	X	X				PM			
9.24	INT	DIA	TERRAZA	X	X				PMC		Javi se levanta de la silla. Todos le miran en silencio. Pierde el equilibrio y se le cae el vaso de agua. Nerea grita.	JULEN: Tú en un tiempo también.
11.1	INT	DIA	AGUA	X	X						Manos unidas y manos separándose	
11.2	INT	DIA	AGUA	X	X						Javi sonriendo	
11.3	INT	DIA	AGUA	X	X						Nekane mira a Javi, Nekane mira hacia arriba	
11.4	INT	DIA	AGUA	X	X						Recursos	

Guión técnico XII

10.
ANEXO III
MUESTRARIO DE COLOR



CORTOMETRAJE



Cortometraje Plunge de Alba Lozano/2018

Proyecto de dirección artística del guion literario
Plunge

Laura Torres Grijalba



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea