

OBJETIVO: EL MUNDO RURAL

Aplicando la Modelación Cultural Propagandística



Universidad de Sevilla. Facultad de Comunicación

Trabajo Final de Grado.

Grado en Publicidad y Relaciones Públicas.

Realizado por: Bruno Pastor Díaz.

Dirigido por: Manuel Garrido Lora.

Mayo de 2020

B. Pastor

A mis padres, por hacer de mí el niño más rico, desde que nací.

ÍNDICE

| | |
|--|-----------|
| Resumen | 4 |
| Abstract | 4 |
| Palabras clave | 5 |
| Keywords | 5 |
| 1. Introducción a la problemática | 5 |
| 1.1. Síntesis | 5 |
| 1.2. Bocetando el modelo ideal | 6 |
| 2. Planteamiento | 7 |
| 2.1. Cuadro de valores. | 8 |
| 2.2. Elementos narrativos. | 8 |
| 2.3. Personajes: | 9 |
| 2.3.1. Evolución de los personajes. | 10 |
| 2.4. Elementos superficiales | 14 |
| 3. Estructura general | 15 |
| 3. 1. EPISODIO PILOTO - OUTLINE | 15 |
| 3.1.1. ACTO I | 15 |
| 3.1.2. ACTO II | 16 |
| 3.1.3. ACTO III | 16 |
| 4. Planificación | 17 |
| 4.1. Scrip breakdown | 17 |
| 4.2. Equipos y recursos | 17 |
| 4.2.1. Equipo técnico | 18 |
| 4.2.2. Material técnico | 18 |
| 4.2.3. Casting | 19 |
| 4.2.4. Localizaciones | 20 |
| 4.2.5. Vestuario y atrezzo | 20 |
| 4.3. Presupuestos | 20 |
| 4.3.1. Escenario A | 21 |
| 4.3.2. Escenario B | 21 |
| 5. Conclusión | 21 |
| 6. Referencias bibliográficas | 22 |

Resumen

El objetivo final de este proyecto es desarrollar un producto audiovisual. Concretamente el piloto de una miniserie para distribuir por internet. Este producto de comunicación va a tomar como base la teoría relativa a la Modelación Cultural Propagandística (Pineda, 2009). Este concepto hace referencia a un tipo de propaganda encubierta que tiene como objetivo crear una sensibilidad o una predisposición determinada hacia ciertos temas. Se trata de una táctica de comunicación propia de las estrategias a largo plazo.

En nuestro caso, el objetivo del producto que vamos a desarrollar es la fijación de la población rural, es decir, contribuir a redefinir el paradigma social, cultural y económico del mundo rural en el siglo XXI. Si bien no se trata de desarrollar una teoría económica propia hay ciertos elementos extraídos de la investigación que van a ser clave para esbozar al menos algunos pilares de este nuevo paradigma en el que el mundo rural deja de ser un sitio del que huir, y comienza a entenderse como un lugar de oportunidades y un estilo de vida propio.

A lo largo de este documento haremos un recorrido por las diferentes fases que hemos ido superando en el desarrollo de este producto. Los resultados obtenidos son, en primer lugar el guion literario de este capítulo piloto, que contempla y contiene todas las cuestiones previas relativas a la trama y los personajes (ANEXO I). En segundo lugar hemos desarrollado una hoja de cálculo que recoge bases de datos como las del *script-breakdown* y los equipos técnicos. Y a partir de esto una plantilla que describe el plan óptimo de rodaje, así como los diferentes escenarios posible en función del presupuesto (ANEXO II).

Se trata de un proyecto muy ambicioso que reúne elementos propios de la investigación, el análisis y también otros como la redacción creativa.

Abstract

The final objective of this project is to develop an audiovisual product. Specifically, a miniseries pilot to distribute online.

This communication product will be based on the theory regarding Propagandistic Cultural Modeling (Pineda, 2009). This concept refers to a type of covert propaganda that aims to create a certain sensitivity or mindset about certain topics. It is a communication tactic typical of long-term strategies.

In our case, the objective of the product that we are going to develop is the fixation of the rural population. In other words, the aim is to contribute to redefine the social, cultural and economic paradigm of the rural world in the 21st century. Although it is not a matter of developing an economic theory itself, there are certain elements extracted from our research that are going to be key to outline at least some pillars of this new paradigm in which the rural world ceases to be a place from which to flee, and begins to be understood as a place of opportunities and a lifestyle of its own.

Throughout this document we will take a tour through the different development phases of this product.

The results obtained are, in the first place, the literary script of this mini-series pilot, which contemplates and contains all the previous items related to the plot and the characters (APPENDIX I).

Secondly, we have developed a spreadsheet that includes databases such as the script-breakdown databases and technical equipment. And also a template that describes the optimal shooting plan, as well as the different possible scenarios depending on the budget (APPENDIX II).

It is a very ambitious project that brings together elements of research, analysis and others such as creative writing.

Palabras clave

Modelación Cultural Propagandística, preproducción, *script-breakdown*, ciclo de Dan Harmon, fijación de la población rural, *outline*, *script writing*, *production design*.

Keywords

Propagandistic Cultural Modeling, pre-production, script-breakdown, Dan Harmon story circle, rural population fixation, outline, script writing, production design.

1. Introducción a la problemática

En primer lugar, y para poder atacar de manera más eficaz y también eficiente el problema, debemos estudiar y entender algunas de sus claves.

La problemática que asola en la actualidad el mundo rural no puede entenderse sin el papel que juega el mundo urbano, las ciudades.

Las ciudades son históricamente la consecuencia de una sociedad sedentaria y agrícola, capaz de controlar las cosechas y almacenar el excedente de los recursos producidos en el entorno rural. Esto ocurrió hace unos 5.000 o 6.000 años, permitiendo el incremento de la densidad de los asentamientos e incrementando el flujo de recursos.

Además, la ciudad se comporta como un catalizador de la economía, ya que permite la especialización de los individuos que las habitan en diferentes tareas, todo esto manera más eficiente y organizada que en el ámbito rural:

La ciudad posee un metabolismo en un sentido bastante apropiado del término, ya que es posible cuantificar las entradas y salidas de energía y materia (...) la ciudad se comporta a menudo como un organismo vivo, en crecimiento y expansión, extrayendo energía de su entorno y cambiando a medida que envejece o se renueva (Ricard Solé, 2012: pg177).

De modo que el empleo de la energía y demás recursos en las ciudades va a determinar su éxito o fracaso. Nuestras ciudades modernas requieren flujos enormes de energía para crecer y mantenerse. En términos energéticos, queda claro que las ciudades se comportan como sumideros de recursos y energía, y el mundo rural a su vez como fuente de los mismos.

1.1. Síntesis

Teniendo clara la relación entre los dos polos que representan el mundo rural y las ciudades, vamos a plantear una serie de causas y consecuencias atribuibles a esta problemática, con el fin de establecer las diferentes naturalezas, cultural y económica, de la misma.

Esta tabla es el resultado de una investigación a través de internet, para la cual se ha extraído información de noticias de los principales periódicos así como de documentos de investigación de diferentes universidades españolas. También es el resultado de contrastar la información facilitada por la empresa Alma Natura, dedicada a la fijación de la población rural y con sede en Arroyomolinos de León.

| | |
|---------------|--|
| CAUSAS | Búsqueda de oportunidades laborales y académicas. Sobre todo mujeres jóvenes. |
| | Destrucción de los recursos naturales en el medio rural. |
| | Calidad de vida, servicios e infraestructura deteriorada. |
| | Privatización de los bienes comunales (bosques, prados... etc) |
| CONSECUENCIAS | Lo que se deja de producir hay que importarlo. Incremento en coste y combustibles fósiles. |
| | Masificación en las ciudades, imposibilidad de gestionar. |
| | Destrucción de la economía local->falta de actividad económica->despoblación. |
| | Deterioro de los recursos naturales (hídricos, paisajísticos...) |
| SOLUCIONES | Producción sostenible de recursos. |
| | Nuevas fórmulas de oportunidades de trabajo y formación de la era digital. |
| | Modo de vida alternativo a la aglomeración de las ciudades, mejor calidad de vida. |
| | Mejorar la infraestructura y los servicios públicos. Para la gente mayor también. |

*Tabla 1 - Problemática del Mundo Rural
Elaboración propia*

Como se puede observar algunas de las cuestiones son de tipo político-económico, como puede ser la mejora de las infraestructuras públicas, pero la mayoría de los ítems tiene una componente cultural importante. Es en estos ítems en los que nos vamos a centrar desde el enfoque de la modelación cultural propagandística.

1.2. Bocetando el modelo ideal

A partir de esta información tenemos algo con lo que imaginar un modelo que aborde algunas de las causas del problema y ofrezca soluciones para corregir el mismo. Pero en lugar de imaginar una utopía, puede ser más útil tratar de materializar el modelo a través de unas pocas restricciones o condiciones.

Vamos a enumerar algunas de estas condiciones para nuestro modelo ideal:

- El medio rural tiene que cubrir una serie de ofertas laborales y académicas diversas, desde la producción de recursos básicos hasta opciones de teletrabajo.

En este sentido, si se reorganizan los recursos productivos, algo que por otro lado es inevitable, y cambia el modelo de consumo, se fortalece la economía local. Si a esto se le añaden las nuevas formas de trabajar y formarse a distancia y en el ámbito digital, se podría alcanzar un nivel de especialización y eficiencia comparable al que antes solo ocurría en las ciudades. De esta manera gracias a las tecnologías esta especialización puede descentralizarse. Un fenómeno actual que

ejemplifica esto son los denominados **nómadas digitales**: profesionales que tan solo necesitan de conexión a internet para trabajar y que por tanto no tienen por qué permanecer en un lugar.

- Debe preservar y restaurar los recursos naturales.
- Debe de tener un modelo de gestión que no ponga en pocas manos la totalidad de los recursos de producción y explotación.
- Debe fomentar la producción y el consumo local.

Como podemos observar todos estos puntos están en consonancia los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Otra observación pertinente debido a los recientes acontecimientos, es que la pandemia del Covid-19 está terminando de poner los clavos en el ataúd de un modelo de producción y consumo que se encontraba precipitándose al vacío a cámara lenta, mientras todos éramos testigos, presentes de cuerpo pero a virtud de las corrientes de nuestro tiempo.

La pandemia, como lo han hecho otros eventos devastadores similares a lo largo de la historia, ha actuado como catalizador de esta muerte anunciada. Y esta caída brusca e inesperada del telón ha dejado al desnudo la naturaleza parasitaria de algunos, pero también ha supuesto para otros una ruptura con la banalidad del mal que veníamos practicando con nuestra pasividad.

En este nuevo mundo que dejará la pandemia el futuro es incierto, es un futuro abierto, y en el fondo solo tenemos dos opciones. Construir el mundo que soñamos desde la esperanza, o hacerlo desde el miedo. Y esta elección determinará de manera irreversible el futuro de nuestra especie.

- El mundo rural debe ofrecer oportunidades, y la promesa de una vida mejor.

Esto último puede parecer obvio, pero por mucho que el nuevo modelo de mundo rural solucione sobre el papel los problemas del modelo anterior, si no se materializa en la forma de una promesa lo anterior es en vano, como la paradoja del árbol al que se lleva la tormenta pero nadie lo oye.

2. Planteamiento

Vamos a construir desde abajo hacia arriba, intentando no dejarnos nada por el camino. Para construir nuestra historia vamos a tener en consideración dos cuestiones fundamentales.

En primer lugar vamos a tener en mente los diferentes estratos de profundidad que componen una narrativa, desde el nivel fundamental en el que planteamos los valores que se van a poner de relieve, hasta aquellos elementos más superficiales y puede que anecdóticos para el ojo poco entrenado, pasando por la sintaxis narrativa (Greimas, 1973; Pineda, 2018).

En segundo lugar, y de manera más determinante a la hora de hacer que la narrativa progrese, vamos a tener en cuenta el manual de *Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (Robert McKee, 2009). Un concepto destacable a tener en cuenta es que los valores que vamos a poner de relieve van a ir fluctuando entre sus polaridades negativa y positiva, de manera que finalmente el diferencial quedará en el polo deseado de manera irreversible a partir de ese punto.

En tercer lugar vamos a recurrir a los archiconocidos círculos de Dan Harmon, o ciclo del héroe (Harmon, 2018), para plantear cómo evolucionan los personajes principales y del mismo modo los valores que encarnan.

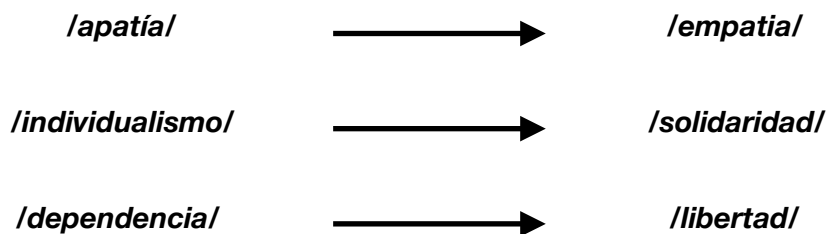
Por último, y puesto que ni soy guionista de profesión ni he escrito con anterioridad para el formato de televisión, tuve la suerte de encontrar un artículo de carácter técnico en internet que no

solo propone ejercicios prácticos para analizar guiones de televisión, sino que también sirve de guía, y en este caso supuso un punto de inflexión en el desarrollo de este trabajo, ayudándome a plantear las preguntas adecuadas.

El artículo en cuestión se titula *How to write a TV piloto script: The Ultimate 8-step master plan*, publicado en la página web *Script Reader Pro*. No está firmado, pero sin duda quien lo escribió debe tener experiencia como guionista de televisión.

2.1. Cuadro de valores.

Toda narrativa se construye sobre una estructura semántica fundamental, una serie de valores opuestos que ocupan los polos y que finalmente prevalecen los unos sobre los otros. Vamos a establecer los nuestros en un cuadro de valores:



Conflicto de valores:

/futuro/ VS /pasado/

/humanidad/ VS /capital/

/amor/ VS /indiferencia/

/ciencia/ VS /ignorancia/

2.2. Elementos narrativos.

Vamos a comenzar por establecer los pilares fundamentales de la estructura, según el método que hemos decidido seguir (McKee, 2009). Vamos a establecer una premisa, es decir, debemos responder a la pregunta: *¿Qué pasaría si... ?*

Premisa: Una joven de ciudad tiene que ir a un pueblo por trabajo.

Por otro lado vamos a definir la idea controladora, esto es, determinar qué valores salen vencedores en el desenlace y qué elementos permiten este desenlace.

Idea controladora: Nuestra protagonista evoluciona. Se vuelve más **empática solidaria y libre** gracias a su experiencia en el pueblo. Comprende el nuevo modelo de vida rural.

También es importante definir de antemano el género, ya que cada género tiene sus propios códigos y sus propias reglas. Esto puede parecer obvio pero resulta clave para no perder la consistencia, así lo indica el artículo mencionado con anterioridad *How to write a TV piloto script: The Ultimate 8-step master plan*.

Género: *Thriller* político - comedia.

El thriller es el género que se ha impuesto el género principal de las últimas décadas, aunque por suerte esto está cambiando. Hacer un *thriller* político puede ofrecer ventajas a la hora de tocar temas como los que nos han traído hasta aquí, pero hacerlo en un tono relajado y en ocasiones cómico puede ayudarnos a no hacer tan evidente el mensaje.

Por último, hay una restricción que es insorteable: la acción tiene que tener lugar en un contexto rural español.

Localización: Un pueblo español.

2.3. Personajes:

A la hora de diseñar los personajes hay una cuestión que debemos tener en cuenta, y es que estos deben responder a arquetipos, pero no a estereotipos (McKee, 2009). De modo que dentro de cada personaje tiene que haber espacio para que los diferentes valores ocupen un rango dinámico amplio.

Julia (Protagonista): Se trata de una joven madrileña, ambiciosa, publicista, con ganas de comerse el mundo. Está terminado un máster muy caro en publicidad en una escuela muy cara, y tiene que hacer de manera obligatoria unas prácticas para recibir el título. Acepta su primer trabajo sin plantearse realmente las consecuencias o la carga moral del mismo (como lo haría cualquier publicista), tan solo pensando en el éxito de su misión.

Ha vivido toda su vida en la ciudad. Viene de una familia de clase media. Su padre es abogado o pequeño empresario, en definitiva siempre han puesto el listón alto para su única hija, y ella nunca ha sentido estar a la altura de sus expectativas. Por eso en parte se esfuerza tanto y busca con tanto empeño el reconocimiento.

Se trata de un personaje hermético, inteligente, y un tanto reservado.

Romero (Ex-alcalde): Se trata del alcalde de toda la vida. Pero está preocupado porque perdió las últimas elecciones, y se siente traicionado y resentido con el pueblo, al que considera ingrato.

Descendiente de terratenientes, tiene un esquema mental de otra época, rancio y agresivo, sin escrúpulos y con la mente cerrada. No entiende el nuevo mundo, ni el nuevo paradigma social y cultural. Contrata a Julia para que lo lleve a la victoria en las nuevas elecciones municipales.

Alba (Nueva alcaldesa): Representa todo lo opuesto al alcalde. Es un mujer en sus cuarenta y tantos. Fuerte, independiente, dinámica (hace yoga, surf, artes marciales...) y sobre todo está comprometida social y medioambientalmente. No es original del pueblo, y a menudo se siente sola, y quiere dejarlo todo e irse, ya que además su pareja vive en la ciudad.

Jorge: Se trata de un chaval del pueblo, sin mucha formación, pero muy inquieto y creativo. Le encanta todo lo relacionado con la ciencia ficción. En el pueblo se dedica a cuidar de la propiedad y los animales de la familia, ya que su padre no vive y su madre está enferma.

Él es un joven tierno, amable y jovial, pero a su vez frágil, ya que vive una situación que no desea y que lo erosiona por dentro. Le habría gustado ser astronauta o científico. Pero en lugar de eso, tiene que quedarse en el pueblo cuidando de su madre y los animales.

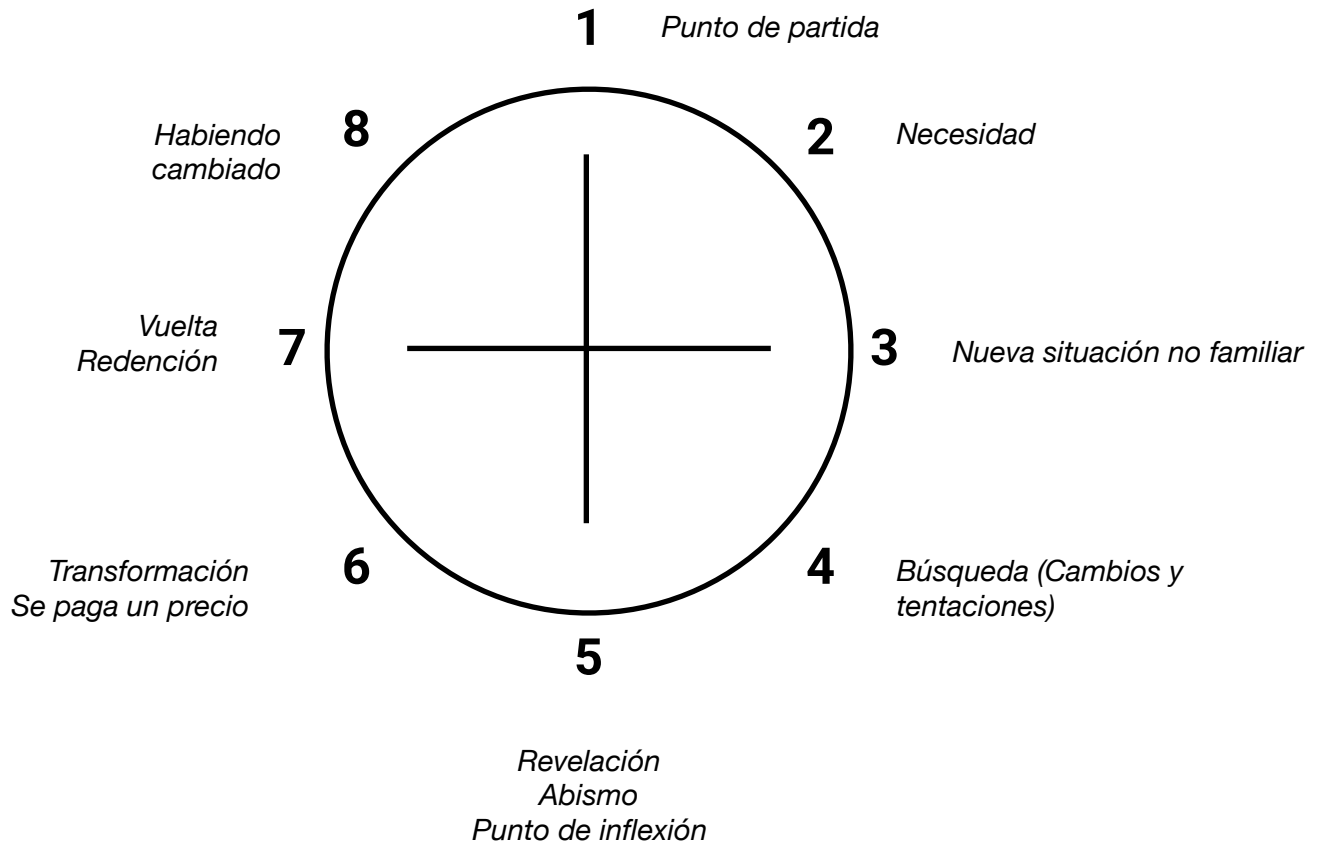
2.3.1. Evolución de los personajes.

¿Qué es lo que quiere cada personaje?

¿Qué le cuesta?

¿Qué consecuencias tiene en el entorno?

- **Julia (protagonista):**



1. Está a punto de obtener su título de master.
2. Quiere llevar a cabo con éxito su primer trabajo profesional y bien pagado.
3. Llega al pueblo, que para ella es un nuevo y extraño contexto. Además la propia naturaleza de su misión y el personaje del alcalde, poco a poco empiezan a perturbarla.
4. A pesar de todo ella persiste su intento de cumplir con su cometido profesional.
5. La situación se hace inestable y la disonancia cognitiva alcanza un punto de no retorno cuando el ex-alcalde revela su verdadera naturaleza, su falta de escrúpulos y su visión retrógrada. Esto le impide continuar con su misión.

Ella desarrolla cierto afecto por Jorge, y el Alcalde intenta corromper a Jorge para que haga desaparecer a la alcaldesa.

6. Crisis. Se plantea el conflicto moral.
7. Quiere volver a la ciudad y olvidarse de todo.

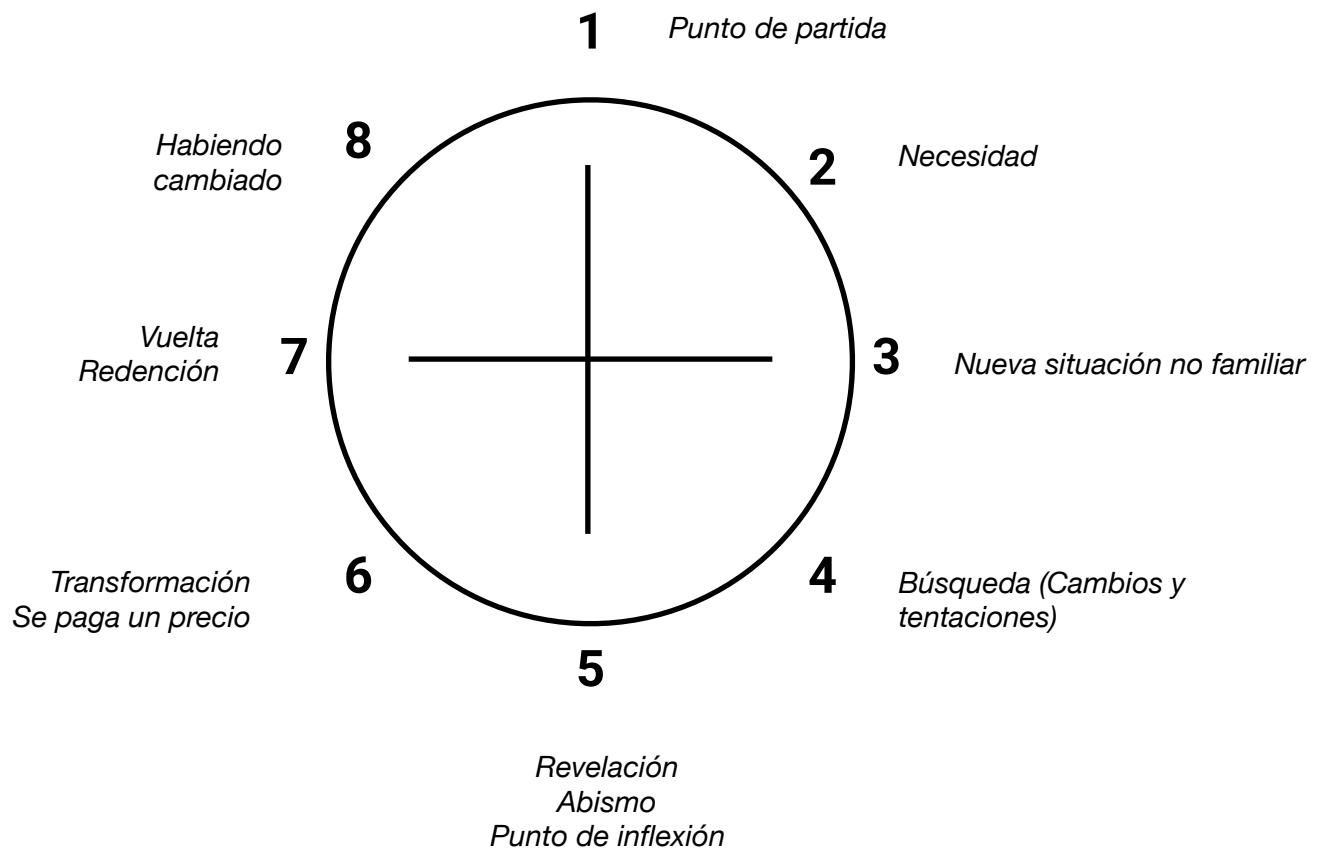
8. No puede.

• **Romero (Ex-alcalde):**



1. Está derrotado y desconcertado ante un mundo que ya no comprende.
2. Quiere ganar a toda costa las próximas elecciones.
3. Tiene que poner a trabajar a la recién llegada publicista, y debe ganarse su lealtad.
4. Por un lado su visión machista le hace desconfiar de la capacidad de la chica para conseguir su objetivo (esperaba a un chico). Por otro no tiene elección.
5. Su fe en la protagonista termina por tambalearse (ya por implicación, lealtad o eficacia) y decide tomar sus propias medidas más drásticas. Pone las cartas sobre la mesa.
6. Su plan fracasa, pero quiere arrastrar a todos los que pueda en su caída.

- **Alba (Alcaldesa):**



1. Vive centrada en su proyecto para modernizar el pueblo.
2. Es una tarea agotadora, y además tiene que trabajar y llevar su relación a distancia.
3. Llega al pueblo la protagonista. Lo cual no pasa desapercibido para ella.
4. Tiene ocasión de interactuar con la protagonista y acercarnos a su punto de vista y la realidad del pueblo.
5. Descubre que el alcalde se ha pasado de la raya y decide que es más de lo que está dispuesta a aguantar, por lo que se va.
6. Toca fondo. En su vuelta a la ciudad se da cuenta de que tiene que continuar con su misión.
7. Se encuentra con la protagonista, que evoluciona y cambia de bando.
8. Vuelven al pueblo, pero esta vez como aliadas, no como adversarias. Y dispuestas a continuar.

¿Cuál es el conflicto inherente en este planteamiento?

- Julia representa el estereotipo de cosmopolita madrileña y tiene que salir de su zona de confort para sobrevivir en la Andalucía rural.
- La propia naturaleza de su trabajo y el ex-alcalde Romero terminan generando una disonancia cognitiva.

El protagonista debe ser quien más tenga que perder

- Si no cumple su contrato de prácticas no le dan el título. Es un título muy caro y sus padres no son ricos, no se puede permitir tirarlo por la borda.
- Romero es amigo del director de la escuela donde cursa el máster.
- Ella sueña con ser una especie de *Don Drapper* y se tiene que dar cuenta de que la realidad es otra, además de las contradicciones propias de este sueño.
- Tiene un novio con el que la relación a distancia no funciona. Además conoce a Jorge.

2.4. Elementos superficiales

Los elementos superficiales, o estructuras discursivas (Greimas, 1973) son aquellos objetos, personajes, relaciones, etc., que representan los niveles anteriores, es decir, el nivel de estructuras narrativas y este a su vez el nivel más profundo o axiológico (Pineda, 2018).

Es decir, no solo están alineados con los estratos anteriores, sino que son el resultado de los mismos. Estos elementos y su contexto van a ser fácilmente identificables, diferenciales y asociables a los referentes simbólicos de la audiencia.

En este sentido nuestro objetivo de fondo es vender el pueblo, el mundo rural, como un lugar donde abundan las oportunidades, la tecnología permite hacer lo mismo que en las ciudades, y donde la calidad de vida es superior. Es decir, un lugar para vivir, no solo visitar. No obstante, no debemos caer tampoco en mostrar algo que no existe. Habría que mantener un equilibrio entre lo que podría ser si las cosas se hacen bien y la dura realidad. En definitiva mostrar que otro modelo, el nuestro, sería posible.

Algunas posibilidades a tener en cuenta podrían ser:

- La alcaldesa trabaja desde su casa, gracias a su ordenador y su conexión a internet. Pero tiene más calidad de vida que en la ciudad porque puede hacer ejercicio y disfrutar de la naturaleza. P.Ej: Es científica, y no necesita estar en el laboratorio para coordinar la investigación.
- Hay servicios básicos en el pueblo, un médico, un tren, una escuela.
- El pueblo es autosuficiente en términos alimentarios. Tiene su propio circuito de producción y consumo. Quizás a través de una app.

- Existe una política para que los jóvenes puedan acceder a tierras.
- Jorge podría descubrir que, aunque tenga que seguir cuidando a su madre y los animales, puede acceder a distancia a estudios de calidad en el campo que le interesa.

3. Estructura general

A pesar de haber planteado la trama de manera más o menos completa y cerrada en este apartado, nos vamos a centrar exclusivamente en el desarrollo del episodio piloto de la miniserie, que podría estar compuesta de dos a tres capítulos de similar duración.

Antes de lanzarnos a escribir vamos a establecer un plan en base a lo que hemos trabajado en los apartados anteriores. Vamos a esbozar lo que en *“How to write a TV piloto script: The Ultimate 8-step master plan”* denominan el *outline*, que consiste en resumir en una frase o pequeño párrafo cada parte de la historia, aproximadamente lo que sería cada escena.

Para ello voy a escribir cada una en un trozo de papel, y voy a pegarlas en la pared de mi estudio, quitando y poniendo hasta que consiga una estructura adecuada, dividida en actos y con las correspondientes tramas secundarias. También voy a tomar como referencia el trabajo previo que he hecho, haciendo el *outline* del piloto de un par de series para practicar.

El guion final desarrollado a partir de esta estructura se encuentra en el ANEXO I.

3. 1. EPISODIO PILOTO - *OUTLINE*

3.1.1. ACTO I

1. Julia se levanta con la llamada del director de la escuela donde cursa el máster. Le dice que debe ponerse en marcha de inmediato para su destino de prácticas, que será en Sevilla. También le dice que los detalles se los enviará en un correo electrónico. Y se excusa por lo precipitado de la oferta de prácticas intentando compensar con las virtudes de las mismas.
2. Julia coge el tren. Llegando a Sevilla le llega el correo de su director. En la ficha hay poca información, y en el lugar de destino pone Arroyomolinos de León (o el nombre del pueblo ficticio). Intenta contactar con el director de su escuela pero sin éxito.
3. Una vez en la estación no sabe qué hacer ni a quién llamar, así que se sienta con su maleta en los escalones de la estación y se dispone a buscar la localización en la aplicación de mapas de su móvil. En ese momento un chaval se le acerca. Hay un malentendido, por el aspecto de él, y basándose en sus prejuicios sobre Andalucía y su habla. Sin embargo, ese chaval es Jorge, que es el encargado de llevarla a la localización de destino.
4. El trayecto al pueblo en coche es algo largo y tedioso. Julia solo abre la boca para hacer patente su conocimiento de los tópicos y estereotipos andaluces, a lo que Jorge educadamente no responde sino que en lugar de eso sube el volumen de la radio. Los paisajes cada vez son más espectaculares.
5. Finalmente llegan al pueblo y Julia sale del coche. Jorge le indica la taberna donde debe entrar y se va.

6. Julia entra en la taberna, una especie de peña taurina, donde conoce al ex-alcalde Romero que la invita a comer y beber mientras le explica su misión.
7. La lleva a ver lo que va a ser su base de operaciones. Un lugar bastante rural y destartalado pero con buena conexión a internet. Hay bastante polvo y ella es alérgica.
8. Una vez en su alojamiento su madre la llama para preguntarle si ha llegado bien y cómo va la cosa. Ella se altera porque sus expectativas se han visto truncadas y le agobia la nueva situación.
9. No puede pegar ojo la primera noche.

3.1.2. ACTO II

10. Su primer día se levanta algo motivada a pesar de todo. Limpia el local, prepara sus cosas y se dispone a llamar al ex-alcalde para empezar a trabajar. Pero no consigue contactar con él.
11. Va a buscarlo al bar, y allí le dicen que es día de montería y que estará cazando, por lo que a pesar de su motivación, su primer día es un día libre.
12. Decide salir a correr. Corriendo por el campo se encuentra con Alba, sin saber que se trata de la alcaldesa. Mientras hablan escuchan disparos a lo lejos. La protagonista se asusta porque no está nada familiarizada con eso. La alcaldesa ni se inmuta pero hace un comentario al respecto. Le parece una actividad de otra época.
13. Julia llega al taller, para ducharse y demás. Pero el alcalde, vestido aún de montería la espera allí, cotilleando su equipo sin mucho interés. El alcalde le cuenta su visión para el pueblo, le habla de la alcaldesa y le apremia a ponerse a trabajar de inmediato, demostrando así que se trata de un personaje algo despótico. Además le muestra una foto de la alcaldesa, con lo que reconoce a la señora del bosque.
14. Ella prepara su equipo y se pone a trabajar. Resulta que el taller también es un espacio de *co-working* donde van a trabajar y estudiar programadores. El sitio está siendo restaurado. Ella sigue trabajando mientras pasan las horas. Una de las personas que aparecen con un portátil algo antiguo es Jorge.
15. Eventualmente solo quedan ella y Jorge en el taller. Tras un divertido juego de miradas e indiferencia se toman una pausa para cenar en el exterior del taller. Cenar un *take-away* del bar de Pepe. Hablan de todo un poco, Julia lo interroga acerca de sí mismo y acerca de la idiosincrasia propia del pueblo porque está bastante atascada en su trabajo. Jorge le cuenta que los sábados no se trabaja en el pueblo y que suele haber buen ambiente al mediodía.

3.1.3. ACTO III

16. Se levanta para volver a salir a correr.
17. Corriendo por el bosque se vuelve a encontrarse a la alcaldesa Alba. Pero ahora ella sabe que se trata de la alcaldesa. El enemigo a batir. Alba se da cuenta de la extraña nueva actitud distante de Julia. Ella también se ha percatado de cuál es el rol que debe jugar Julia, y le deja caer que haga lo que tenga que hacer, que ella seguirá trabajando por el pueblo.

18. Es festivo, así que Julia se arregla y sale al pueblo a tomar el vermú en una terraza. Allí se encuentra con Jorge, con quien conversa.
19. Jorge y ella se toman el vermú y se conocen. Hablan de todo un poco. Se emborrachan: *Romantic cliff hanger*.
20. Terminan yendo a casa de Romero sabiendo que este no está, y descubren algo perturbador.

4. Planificación

Los principales objetivos de esta pre-producción son: por un lado, que la misma sea eficiente y permita optimizar al máximo los pocos recursos disponibles. Por otro lado, es necesario esbozar diferentes escenarios en función al presupuesto, puesto que no contamos con un presupuesto cerrado.

En este sentido y con el asesoramiento de Francisco Rodríguez, ingeniero en activo y coordinador de Amalgama Desarrollo, hemos llevado a cabo un plan, utilizando como principal herramienta la hoja de cálculo Excel.

La hoja de cálculo está disponible en el ANEXO II.

4.1. Scrip breakdown

En primer lugar hemos hecho una base de datos recopilando y organizando todos los elementos que se requieren para el desarrollo de cada escena del guion, este proceso se conoce habitualmente como *script breakdown*.

Para llevar a cabo esta técnica de desmenuzar el guion, nos hemos basado en la explicación práctica de Andrew Spieler, asistente de dirección. Básicamente la técnica consiste en dividir el guion en segmentos, generalmente octavos de página, e ir identificando y recopilando los diferentes ítems o elementos que requiere esa escena siempre según la categoría a la que pertenece ese ítem. Por ejemplo en la categoría *CAST*, es decir el reparto, figurarán los actores que aparezcan en esa escena.

En el guion, cada escena lleva como etiqueta la información relativa a la localización, si esta es interior o exterior, y el momento del día. Puesto que estos son los factores que más limitan y condicionan la producción, la hoja de cálculo nos va a permitir optimizar el rodaje en función de estas variables. Además, nos va a permitir hacerlo en función de otras variables. De este modo por ejemplo cada actor puede disponer de su propia plantilla del plan en función de sus escenas, vestuario, etc.

4.2. Equipos y recursos

Al margen de lo necesario para preparar cada escena, en términos de atrezzo, vestuario y demás, hay un equipo técnico que va a ser necesario durante todo el proceso. Por un lado el equipo humano, con los conocimientos técnicos para llevar a cabo el rodaje con éxito, y por otro lado el material técnico como la cámara, los focos, etc.

4.2.1. Equipo técnico

Las distintas funciones las podemos definir de la siguiente manera según la guía de *Studio Binder* "Making it" y mi propia experiencia:

| EQUIPO HUMANO | FUNCIÓN |
|------------------------------|--|
| PROD. EJECUTIVO | Gestionar los recursos económicos, la financiación y la distribución. |
| PRODUCTOR | Gestionar la distribución de los recursos, económicos y materiales para conseguir la eficiencia óptima |
| DIRECTOR | Coordinar todo el proceso tanto técnico como creativo. |
| ASISTENTE DE DIRECCIÓN (A.D) | Complementar la dirección y hacer de enlace con actores y técnicos. |
| DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA (P.D) | Encargado de tomar los planos con criterio y utilidad. Si necesario, operar la cámara. |
| A.C (ASISTENTE DE CÁMARA) | Operar la cámara. |
| ILUMINISTA | Diseñar y montar los sets de iluminación para cada escena. |
| ASISTENTE DE PRODUCCIÓN | Soldado raso para la producción. |
| DIRECCIÓN DE ARTE | Gestionar el atrezzo, vestuario, maquillaje... |
| TÉCNICO DE SONIDO | Captar el sonido (los diálogos) de manera óptima y post-producirlos. |

*Tabla 2 - Equipo Humano
Elaboración propia*

El coste de cada miembro del equipo se mide por días de rodaje. Esta información también se encuentra en el ANEXO II.

4.2.2. Material técnico

Cada escena tiene sus particularidades y su propia complejidad, y por tanto requiere de un equipo específico. Sin embargo, puesto que el objetivo es mantener los costes bajos y ser lo más eficientes dentro de lo posible, vamos a centrarnos en una serie de ítems básicos. Además, no contamos con escenas de acción ni efectos especiales, por lo que en principio no necesitaríamos ningún equipo especial.

Para obtener los precios me he puesto en contacto con las siguientes empresas dedicadas al alquiler de equipo audiovisual: *Sur5D* y *Camaleón Rental*.

| EQUIPO | TIPO | COSTE/DIA |
|-------------------------|----------------------------------|-------------|
| CÁMARA PRINCIPAL | Sony A7SII: DSLR (Cámara Reflex) | 75 €(+IVA) |
| | Sony PXW-FS7 (Cámara de Video) | 130 €(+IVA) |
| ESTABILIZADOR | DJI Ronin S (Para Reflex) | 60€ (+IVA) |
| | DJI Ronin (Para cámara de video) | 130 €(+IVA) |
| LENTES | Sigma (Cualquier tipo) | 25€(+IVA) |
| | Samyang XEEN | 40€(+IVA) |
| FOCOS | LED Dracast One 1000 | 35€(+IVA) |
| | LED Frensel Lupolux 1000 | 42€(+IVA) |
| MICRÓFONO | Rode NTG2 | 12€(+IVA) |
| | RodeLink Inalámbrico | 25€(+IVA) |
| GRABADORA | Zoom H6 | 25€(+IVA) |

*Tabla 3 - Precios de alquiler de equipos
Elaboración propia, precios 2020*

4.2.3. Casting

Para este capítulo piloto tenemos esencialmente cinco personajes que requieren actuación: Julia, Jorge, Romero, Alba y Pepe.

Para cada uno debemos hacer casting, la descripción física para cada uno sería:

- Julia: Joven 20 - 25 años, competencia oral castellano de Madrid.
- Jorge: Joven 20 - 25, habla andaluza fluida.
- Romero: Hombre de 50 años o más, corpulento, voz algo cascada, aspecto algo rudo.
- Alba: Mujer de entre 40 - 60 años, complexión atlética.
- Pepe: Hombre de más de 30 años, habla andaluza.

No hemos de olvidar los figurantes, que estén dispuestos a participar de manera desinteresada y sean dirigidos por el A.D y la dirección de arte, para darle vida y mayor credibilidad al mundo que estamos creando.

4.2.4. Localizaciones

Para las localizaciones en principio no vamos a destinar presupuesto puesto que el ayuntamiento y las empresas de Arroyomolinos de León están dispuestos a ceder los espacios y ayudar así a reducir costes. Las localizaciones al igual que el resto de ítems se recogen en el ANEXO II.

La localización que podría plantear algún problema puede ser el trayecto en tren, puesto que habría que consultar el tipo de permiso necesario.

Para el interior del coche, y con el objetivo de reducir costes vamos a descartar usar equipamiento especializado, por lo que tendremos que recurrir al ingenio.

4.2.5. Vestuario y atrezzo

El hecho de que el mundo que estamos describiendo se asemeje al contexto actual facilita las cosas en cuanto al vestuario y al atrezzo, puesto que en muchos casos los ítems serán accesibles y a un coste mucho más bajo que si estuviésemos tratando de recrear un mundo ficticio o una época pasada.

En este caso, el vestuario lo contemplaremos a la hora de elaborar el presupuesto pero lo realizaremos *ad hoc* según las directrices de la dirección de arte.

4.3. Presupuestos

Para elaborar los presupuestos hemos comenzado por desarrollar un organigrama en el que figuran ordenadas todas las escenas y todas sus respectivas necesidades en términos de localización, personal, material, etc. Esta hoja está disponible en el ANEXO II.

Hemos estimado que para el rodaje de este episodio de 15-20 minutos serán necesarios un total de 5 días de rodaje y al menos 4 semanas de post producción. Por supuesto, toda la producción se hará en formato digital.

Para realizar el presupuesto general hemos empezado por hacer pruebas y simulaciones sobre cada partida y cada departamento en particular. Al ser la primera vez que nos enfrentamos al reto de desarrollar un presupuesto para una producción audiovisual teníamos muchas lagunas, no sabíamos como tasar muchos ítems, especialmente en lo relativo al atrezzo o el vestuario. Por suerte para ayudarnos a concretar podemos contactar brevemente con la veterana jefa de producción Teresa Segura.

Siendo esta una producción como se suele decir de guerrilla, y con gran incertidumbre acerca de su capacidad de financiación. Hemos decidido plantear dos escenarios posibles:

4.3.1. Escenario A

En el escenario A todo el personal implicado trabaja de manera voluntaria, el pueblo colabora en el rodaje y cede las localizaciones, y el equipo técnico gira en torno al uso de cámaras DSLR es decir cámaras réflex que ofrecen una calidad elevada, y son más baratas y ligeras que las de video. Se intenta reducir costes todo lo posible. Se cuenta con los vehículos de los particulares para el transporte, eso sí, se cubre el combustible y la manutención.

Con todo, y teniendo en cuenta el descuento del alquiler del equipo técnico, del 50% por 5 días, este episodio costaría 3450€, sin contar el 10% de margen que se suele añadir para contingencias, que harían 3800€.

Esta hoja está disponible en el ANEXO II.

4.3.2. Escenario B

En el escenario B, se trata de incentivar la labor del equipo humano con unas tarifas que, sin ser realistas ni profesionales, estarían más que justificadas por el trabajo realizado. Este escenario también contempla el uso de un equipo técnico ligeramente más profesional. Por ejemplo, alquilar una cámara de video en lugar de una DSLR, eso sí, la más barata.

Este escenario supone una mejora con respecto al anterior, aún así en muchos aspectos sigue siendo un escenario bastante guerrillero. Quizás se podría recortar en personal técnico, concentrando tareas y responsabilidades en menos personas. Con todo, y teniendo en cuenta el descuento sobre el material técnico citado anteriormente, el precio ascendería a 8100€, casi el doble, a lo que idealmente deberíamos añadir el 10% para contingencias.

Esta hoja también está disponible en el ANEXO II.

5. Conclusión

Este proyecto comenzó hace mucho, antes incluso que nuestra experiencia en Arroyomolinos de León. Cuando participaba en verano en concursos de cortometrajes como el de Nerva, siempre intentando hacer las cosas un poco mejor el verano siguiente.

Es la historia de una primera vez, no solo en cuanto al formato, sino también en cuanto a la manera de llevarlo a cabo y organizarlo, desde este enfoque híbrido entre lo académico y lo profesional.

Cada hora leyendo sobre cómo se escribe en televisión ha sido un aprendizaje, tanto como cada hora frente a la página en blanco tratando de hacer cuadrar las diferentes tramas e intentar que fuesen dinámicas e interesantes.

Ha sido un ejercicio también de sobriedad y disciplina, ya que había que tener en mente en todo momento el objetivo final y el tono avainillado tan diferente de lo que normalmente estoy acostumbrado a ver en la pantalla. Y digo disciplina también, porque el que lo ha intentado lo sabe, escribir no es tarea baladí, hay que meter horas en la caja negra, tener tolerancia a la frustración y desapegarse de lo que uno escribe para poder confrontarlo de la mejor manera.

Esto es fundamental para seguir dándole forma. De hecho, si el proyecto sigue adelante, el guion del ANEXO I seguirá evolucionando, perdiendo partes y ganando otras. Si llega a rodarse, volverá a cambiar. Y cuando en la fase de montaje veamos el material, volveremos a reescribir esta historia.

A lo largo del proyecto hemos llevado a cabo tareas de carácter multidisciplinar, desde el ámbito de la investigación cultural y económica, hasta aspectos más financieros pasando por ejercicios de creatividad y las técnicas para desarrollarla en la dirección de nuestros objetivos.

Las circunstancias dirán, si es esta la oportunidad que estoy esperando para empezar a trabajar en un proyecto real, o si por el contrario se trata de una lección que aprender para el futuro y nada más, pero sea cual sea el devenir de este trabajo, por lo menos tengo un plan.

6. Referencias bibliográficas

Brand, J. y Falsey, J. (1990) - *Northern Exposure*. Estados Unidos: Universal Studios.

Greimas, A. J. (1973) - *En torno al sentido*.

Matthew Weiner (2007) - *Mad Men*. Estados Unidos: Lionsgate Television.

Mckee, R (2009) - *Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*.

Pineda, A. (2009) - *Branded content antes del branded content: La modelación cultural propagandística como forma de propaganda encubierta*. (pp. 117-134)

Pineda, A (2018) - *Análisis del Mensaje Publicitario*.

ReedsyBlog, Harmon, D (2018) . *Story Circle*. Recuperado en febrero de 2020 de <https://blog.reedsy.com/dan-harmon-story-circle/>

Rocket Jump FilmSchool, Andrew Spieler (2016). *Strip breakdown 101*. Recuperado en abril de 2020 de https://www.youtube.com/watch?v=IMep2s_T89c&t=1s

Solé, R. (2012) - *Vidas sintéticas*.

Script Reader Pro: "*How to write a TV piloto script: The Ultimate 8-step master plan*". Recuperado en abril de 2020 de www.scriptreaderpro.com

Studio Binder (2019). *Making It, Budget Bombshell (Film Budgeting & Script Breakdowns)*. Recuperado en marzo de 2020 de <https://www.youtube.com/watch?v=69ZNTBB8IXQ&t=>

ANEXO I - GUION EPISODIO PILOTO

ACTO I

1 .

INT. DÍA. HABITACIÓN DE JULIA

Julia recibe una llamada por teléfono. Es el director de la escuela donde cursa el máster. Le llama para comunicarle que le ha encontrado un lugar donde hacer las prácticas obligatorias con las que podrá finalmente obtener el título.

JULIA
¿Sí?

VOZ OFF TELÉFONO
(...)

JULIA
Sí, soy yo.

VOZ OFF TELÉFONO
(...)

JULIA
Sí, es que me quedé sin prácticas en la última convocatoria...

VOZ OFF TELÉFONO
(...)

JULIA
Vale, sí. Lo entiendo. Tengo que graduarme... sí... ¿Cómo? ¿Pero eso dónde está? ¿Eso cómo va a ser? (...) ¿Todo pagado? Vale. Me lo envía al correo, vale.

VOZ OFF TELÉFONO
(...)

JULIA
¿Hoy? Pero si es viernes... (un tanto indignada) claro que tengo planes, es viernes... claro que acepto convenio... (con resignación) de acuerdo... hasta luego gracias.

2 .

INT. DÍA. HABITACIÓN DE JULIA

Julia se viste y se prepara para ponerse en marcha de inmediato.

Tras un instante de vacilación Julia se gira a cámara lenta para observar el reloj y el desastre que tiene montado en la habitación. Pasamos a una secuencia (musical) *time-lapse* (diferentes saltos) de Julia recogiendo sus cosas y haciendo la maleta para ponerse en marcha. Encabalgamos con la siguiente parte.

3 .

EXT. DÍA. ESTACIÓN DE TREN

Una vez fuera de su apartamento JULIA habla por teléfono con su madre:

JULIA

Sí mamá, salgo hoy para la sierra. No, Gredos no. En Andalucía. No podré estar el domingo para el cumple de Dani. No mamá no sé cuando volveré, supongo que después de las elecciones. Pues no lo sé mamá todavía estoy aquí. No te hablo de ninguna manera mamá... no... mamá te tengo que dejar. Un beso. Sí, ya te llamo yo.

3 .1

INT. TREN. DÍA.

JULIA viaja al pueblo en tren. Está sentada tranquilamente. Abre el ordenador para ver en el correo la información de las prácticas, pero se encuentra que esta es bastante breve y da poca información.

Información: "*Campaña electoral...*, año ... " "*Convenio ...*" "*Localización ...*"

Busca la localización pero lo único que encuentra es el nombre de un pueblo (...)

**Posibilidad de empezar por esta escena y hacer *flashback* a la conversación con el director.

3 .2

EXT. TREN PAISAJE. DÍA

Vemos el tren pasar por paisajes cada vez más rurales y bellos.

Llega a la estación. Lo primero que hace es intentar ponerse en contacto con el director de la escuela pero no lo consigue. Así que tras mirar a

su alrededor decide sentarse en las escaleras y abrir la aplicación de mapas en el móvil para orientarse.

En ese momento un chaval se le acerca. Hay un malentendido, por el aspecto de él, y basándose en sus prejuicios sobre Andalucía y su habla. No obstante ese chaval es Jorge, que es el encargado de llevarla a la localización de destino.

JORGE

(En andaluz) ¡Buenas tardes!

JULIA

(Con un poco de cara de asco) Ey... -Saluda con la cabeza.

JORGE

Yo soy Jorge - Sonríe.

JULIA

Muy bien ¿y?

JORGE

He venido a buscarte - Jorge señala con la mirada el pedazo de chatarra en el que ha venido.

JULIA

Pero qué dices personaje...

Jorge hace el amago de responder pero Julia prosigue.

JORGE

Para llevarte...

JULIA

Así ligáis lo andaluces ¿no? Vaya tela

JORGE

He venido a llevarte al pueblo (Nombre del pueblo)

Julia permanece sentada y mira de arriba a abajo a Jorge y su coche. Mira a su alrededor y comprueba que no hay mucha alternativa. Así que se levanta de mala gana y se dirige al coche.

JULIA

Masculla - Como esto sea un secuestro ya verás... el cacharro ese explota seguro...

Jorge permanece en el sitio un poco incrédulo y se gira según ella se dirige al coche.

4 .1 (omitir)

EXT. CAMINO AL COCHE. DÍA

Se montan en el coche y se ponen en marcha.

4 .2

INT. COCHE. DÍA

Se ponen en marcha, el trayecto en coche es largo y cada vez más tedioso. Julia solo abre la boca para hacer patente su conocimiento de los tópicos y estereotipos andaluces, a lo que Jorge educadamente no responde, si no que sube el volumen de la radio.

JULIA

Me dijeron que los andaluces eran graciosos pero la verdad es que esto no me está haciendo ni puta gracia... y además que no me entero de nada de lo que decís...

Jorge la mira de reojo y sube el volumen de la radio para dejar de escucharla.

4 .3

EXT. COCHE EN EL PAISAJE. DÍA

Los paisajes cada vez son más espectaculares.

5 .

EXT. MITAD DEL PUEBLO. DÍA

Amablemente Jorge le indica que se baje del coche y le señala la taberna donde debe entrar.

JORGE

Aquí es, en esa taberna, ahí debe estar Romero - sale para sacar las maletas - venga, hasta luego.

Julia, aún a la defensiva no se despide, sino que mira la entrada de la taberna.

6 .

INT. TABERNA. DÍA

Julia entra en la taberna, una especie de peña taurina, donde se encuentra al ex-alcalde Romero que la invita a comer y beber.

ROMERO

¡Pepe! ¡Sácate dos copitas de vino dulce! ¡No, mejor de esa manzanilla que tú tienes! - Se dirige a Julia - Bienvenida, tú eres Julia ¿no? ¿qué?; ¿te gusta mi pueblo?

JULIA

Sí, encantada, soy yo la de la Escuela Europea de Marketing y Comunicación.

Les sirven un par de catavinos con manzanilla.

ROMERO

Aquí tienes muchacha. Producto local cien por cien. De mi viña vamos.

ROMERO

¡Por la victoria!

Julia levanta el catavinos aprobando el motivo del brindis.

ROMERO

Sácate unas aceitunas para el Alcalde hombre - A Pepe.

PEPE

Ex-alcalde... - le pica mientras saca las aceitunas.

ROMERO

Hace una pausa y mira hacia abajo claramente dolido - Treinta años... señorita, treinta años llevo cuidando y dirigiendo este pueblo, y mi padre antes que yo. Y así me lo agradecen...

JULIA

Bueno no se preocupe para eso estoy aquí - Intenta consolarle a pesar del claro cinismo del ex-alcalde Romero.

ROMERO

¡Pepe, sácate unos serranitos que se me va a quedar en los huesos! ¡Directora de campaña! ¿Eh? Suena bien, ¿a que sí?

Julia mira Romero un poco perpleja, pero a Romero no le importa, se está terminando la copa.

En cuanto a ella le sirven el serranito, el Alcalde se pone en marcha y salen de la taberna, por lo que Julia tiene que comérselo mientras andan.

7 .

EXT. CALLE PUEBLO. DÍA

El ex-alcalde Romero la lleva a su base de operaciones pero por el camino le cuenta su visión y le explica su misión. Llegan a la base de operaciones.

ROMERO

Come muchacha, que no se diga que no se come bien en mi pueblo.

Julia le da un bocado al serranito.

ROMERO

Pero ten cuidado no te vayas a engollipar.

Julia asiente mientras intenta masticar como puede.

ROMERO

Supongo que ya lo sabrás, pero el Director de tu escuela es un viejo amigo mío. Tengo cientos de anécdotas de las tajadas que nos cogíamos en el bar de Pepe... - con aire nostálgico - ...tengo grandes expectativas contigo... se viene la reconquista, te lo digo.

Julia asiente con los ojos muy abiertos, algo incrédula.

Llegan al taller.

ROMERO

Ya hemos llegado, esta será nuestra base de operaciones, nuestro baluarte, aquí es donde empieza nuestra gloriosa lucha.

8 .

INT. TALLER. DÍA

El taller que va a ser su base de operaciones es un sitio bastante rural y destartalado, además de polvoriento, pero hay conexión a internet. Ella no obstante es alérgica al polvo.

ROMERO

Bueno pero yo creo que con una buena limpieza y una mano de pintura... tendremos una base de operaciones cojonuda... - sonrío.

JULIA pasa el dedo por una mesa polvorienta mientras toma consciencia del sitio.

JULIA

Bueno... ¿y dónde voy a quedarme?

ROMERO

Ah sí, justo arriba.

Ambos miran hacia el techo.

ROMERO

Bueno me tengo que ir. El agua es perfectamente potable, directa de la sierra. Si necesitas cualquier cosa ya tienes mi número. - Se dirige a la salida - Buenas noches.

ROMERO cierra la puerta mientras JULIA hace el gesto de despedirse.

9 .

EXT. TALLER. NOCHE

Habla con su madre por teléfono. Su madre la llama para preguntarle si ha llegado bien y cómo va la cosa. Ella se altera porque siente que el director la ha engañado y quiere desaparecer de allí. Su madre le recuerda que debe hacer ese sacrificio para terminar el máster.

Ya es de noche. Julia está sentada en el exterior observando el horizonte, algo abatida. Su teléfono suena. Es su madre:

JULIA
¿Mamá?

(...)

JULIA
Sí, sí, llegué sin problemas.

(...)

JULIA
No sé mamá, será el cansancio. Sí... que sí mamá que he comido bien... que no, que no es eso, es que no sé qué coño hago aquí en mitad de ningún sitio.

(...)

JULIA
Sí, me voy ya a la cama... que sí mamá ya sé que lo que se empieza se acaba, no seas pesada... que sí, un beso para ti también, venga, *ciao*.

10 .

INT. ALOJAMIENTO. NOCHE

Julia no puede pegar ojo entre el nerviosismo y la alergia.

ACTO II

11 .

INT. TALLER. MAÑANA

Julia se levanta algo agotada, entre pañuelos de sonarse los mocos y con la nariz enrojecida. Baja al taller, que sigue igual de polvoriento que el día anterior. A pesar de todo desde la ventana el paisaje es esperanzador. Se pone a limpiar un poco y prepara su equipo.

Mira la hora y (corte) va al bar a por un café.

12.

INT. BAR. MAÑANA

Pepe, el mesero, prepara los cafés de la mañana y ve entrar a Julia. Le ofrece un desayuno. Ella lo rechaza y le pregunta por Romero, con quien no consigue contactar. Se coge un berrinche porque es la segunda vez que la dejan en contestador. Así que el bueno de Pepe le sirve el desayuno y le explica que todo corre a cuenta de la casa, en parte para consolarla, en parte porque es verdad.

También le explica que es día de montería y que seguramente el alcalde esté de caza. Es sábado al fin y al cabo.

JULIA

Hola...

PEPE

Buenos días, ¿qué te pongo?

JULIA

Nada, pero ¿me podrías decir dónde está Don Romero? No me coge el móvil - en tono mosqueado.

PEPE

Ese va a estar de montería niña. Seguro vamos.

Julia tiene que sacar un pañuelito para sonarse, aún afectada por la alergia.

PEPE

Te voy a poner un cafelito y una entera de ajo y aceite, ya verás como se te desatascan las narices.

JULIA

De verdad no hace falta... ¿Cómo que de montería?

PEPE

Todo corre a cuenta del jefe niña, desayuna que es la comida más importante del día.

Julia se resigna.

13.

INT. TALLER. MAÑANA

Julia, ante la perspectiva de que no tiene que trabajar se pone las zapatillas de deporte para explorar y salir a correr.

14.

EXT. BOSQUE. MAÑANA

Corriendo por el campo se encuentra a la alcaldesa, Alba, sin saber que se trata de la alcaldesa. Mientras hablan escuchan disparos a lo lejos.

La protagonista se asusta porque no está nada familiarizada con eso. La alcaldesa ni se inmuta pero hace un comentario al respecto, le parece una actividad de otra época.

Julia entra en el claro y se detiene a observar el paisaje. En estas se escucha un disparo, por lo que Julia se asusta.

ALBA

No te preocupes, debe de ser la montería.

Alba entra en la escena.

JULIA

¿Pero estamos a salvo? - Realmente preocupada.

ALBA

No te preocupes, están en el otro lado del valle. Mira que ni siquiera es temporada de caza, pero se creen que todo esto es suyo y pueden hacer lo que les dé la gana... - Niega con la cabeza, resignada.

Julia la mira aún un poco asustada.

ALBA

No eres de por aquí, ¿no?

Julia niega con la cabeza.

ALBA

Bueno será mejor que siga que me voy a enfriar, que vaya bien. Si necesitas lo que sea, no dudes en pasarte por el ayuntamiento - se pone en marcha.

15.

INT. TALLER. MAÑANA

15. 1

Julia llega al taller, para ducharse y demás. Pero Romero, vestido aún de montería la espera allí, cotilleando su equipo sin mucho interés.

Don Romero le cuenta su visión para el pueblo, le habla de la alcaldesa y le apremia a ponerse a trabajar de inmediato, demostrando así que se trata de un personaje algo despótico.

Además le muestra una foto de la alcaldesa, con lo que Julia reconoce a la señora del bosque.

ROMERO

Madre mía, qué de cacharros... en mis tiempos las cosas eran más sencillas...
- mira a Julia.

ROMERO

Pero para eso has venido tú, para devolver las cosas a su natural cauce, estos cacharros - señala el ordenador - son nuestra arma secreta, y tú nuestro as en la manga... pero hay que ponerse en marcha, las elecciones están a la vuelta de la esquina, y quien no siembra no recoge...

JULIA

Me pongo de inmediato...

ROMERO

Mira muchacha - le entrega una foto - este es el enemigo, debes averiguar todo lo que puedas de ella, la hora a la que se levanta, el tinte de pelo que usa... debemos conocer a nuestro enemigo, sus puntos débiles, para poder derrotarlo.

JULIA

Comprendo.

Romero se dirige a la puerta, se gira y hace el saludo militar.

ROMERO

Cuento contigo muchacha.

Julia se queda mirando la foto, procesando la información.

15. 2

Julia, tras ducharse y cambiarse, prepara su equipo y se pone a trabajar.

La interrumpen un grupo de programadores, resulta que el taller también es un espacio de co-working para programadores. El sitio está siendo restaurado. Una de las personas que aparecen a estudiar con un portátil algo antiguo es Jorge.

JULIA

¿Pero esto qué es?

Los chavales y chavalas la ignoran.

JULIA

Oye que este es mi... despacho... taller... bueno lo que sea, que estoy trabajando ¿vale?

Entra Jorge.

JORGE

Ey Julia, qué tal, veo que ya te has adaptado ¡Guau qué ordenador más guapo!

JULIA

¿Qué significa esto? - Señala a los chavales que están sentándose y abriendo sus ordenadores.

JORGE

Oh, hoy vamos a aprender a implementar dos nuevas librerías en Python... - sonríe - ahí es en realidad cuando te das cuenta de lo mucho que mola Python...

Julia suspira, le da la espalda, vuelve a su silla, se pone los cascos y se resigna.

Pasa algo de tiempo. Julia trabaja. Posible time-lapse de Julia en diferentes posturas trabajando durante varias horas.

15.3

Eventualmente solo quedan ella y Jorge en el taller. Tras un divertido juego de miradas e indiferencia se toman una pausa para cenar en el exterior del taller.

16 .

EXT. TALLER. NOCHE

Cenan un *take-away* del bar de Pepe. Hablan de todo un poco, Julia lo interroga acerca de sí mismo y acerca de la idiosincrasia propia del pueblo porque está bastante atascada en su trabajo. Jorge le cuenta que los sábados no se trabaja en el pueblo y que suele haber buen ambiente al mediodía.

JORGE

Que, ¿te gustan estas croquetas?

Julia termina de tragar el trozo que estaba masticando.

JULIA

Pues la verdad es que sí eh, me rentan mazo estas croquetas. Estas llevan setas ¿no?

JORGE

Sí, la verdad que no es temporada, pero Pepe es un artista, tiene su propio método de conserva.

JULIA

¿Y cuándo es la temporada?

Jorge la mira con una sonrisa.

JORGE

Pues en otoño, cuando llueve. Todos los castaños de la sierra cambian de color y el suelo se cubre por completo de hojas rojas.

JULIA

Suena bonito - Algo conmovida por la nueva faceta de Jorge.

JORGE

Además esa es la época de los Gnomos y los Goblins

JULIA

¿Pero de qué hablas? - Risueña.

JORGE

Los Gnomos y los Goblins... - Totalmente en serio

Julia lo mira apunto de romper a reír. Jorge se ruboriza un tanto.

JORGE

Bueno es igual.

Ambos guardan silencio.

JULIA

Podría acostumbrarme a comer siempre en casa Pepe - Rompe el hielo.

JORGE

Pues mañana deberías probar las tapas de mediodía, que es domingo y siempre hay ambiente.

ACTO III

17 .

INT. HABITACIÓN. MAÑANA

Julia se levanta con la alarma, para salir a correr.

18.

EXT. TALLER. MAÑANA

Sale del taller y se ata los cordones.

19.

EXT. BOSQUE. MAÑANA

Corriendo por el bosque vuelve a encontrarse a la alcaldesa, Alba. Pero ahora Julia sabe que se trata de la alcaldesa, el enemigo a batir.

Alba se da cuenta de la extraña nueva actitud distante de Julia. Ella también se ha percatado de cuál es el rol que debe jugar Julia, y le deja

caer que haga lo que tenga que hacer, que ella seguirá trabajando por el pueblo.

ALBA

Parece que hoy no se caza.

JULIA

Sí... eso parece... hace una mañana estupenda, la verdad...

ALBA

Una buena mañana para tomarse algo por el pueblo, supongo que hoy tendrás el día libre...

Julia no sabe descifrar bien lo que le quiere decir Alba con eso.

JULIA

Usted va a...

ALBA

Tú

JULIA

Perdón. ¿Vas a tomarte algo en...?

ALBA

No, yo hoy vuelvo a Sevilla a pasar el fin de semana, mi mujer vive en la ciudad.

JULIA

Ah... qué bien... tiene que ser difícil la distancia y así...

ALBA

Escucha, Julia, tengo una ligera idea de lo que has venido a hacer en el pueblo, queda poco para las elecciones, y yo no me chupo el dedo. Quiero que sepas que no eres mi enemigo, haz lo que tengas que hacer, pero quiero que sepas que yo seguiré trabajando para este pueblo mientras las urnas no digan lo contrario.

Julia baja la mirada algo ruborizada.

JULIA

Entiendo.

(Salto de tiempo).

20.

EXT. TERRAZA. DÍA

20 . 1

Es día festivo así que Julia se arregla y sale al pueblo a tomar el vermú en la terraza, donde se encuentra con Jorge.

Se respira un ambiente relajado y festivo, hace sol y la gente está en las terrazas, se escucha música.

20 . 2

Jorge y Julia se toman el vermú y se conocen. Hablan un poco de todo. Se emborrachan un poco. Hablan de Romero, y Jorge le cuenta que ha ido a la ciudad durante el finde.

Encabalgan diálogo con lo anterior.

JORGE

Pero resulta que si tienes un bit cuántico, pues ya tienes un cubit, tienes probabilidad de que sea cero o de que sea uno. Los ordenadores cuánticos son el futuro te lo digo..

Julia se ríe sin comprender bien pero divertida.

JULIA

Hay que ver qué friki eres eh... pero no he entendido nada...

JORGE

¿Otra vez con lo del acento andaluz? - Algo molesto

JULIA

No... no...

JORGE

Hombre es que ya está bien ¿no? Siempre con lo mismo...

JULIA

Que no que no es eso, es lo que has dicho lo que no había entendido

Jorge se relaja.

JORGE

Bueno...

JULIA

Por cierto ¿sabes algo de Romero? Creo que ya tengo un boceto del plan de campaña...

JORGE

Romero se fue a su casa de la playa, como casi todos los fines - le da un trago al vermú.

Julia hace lo propio y se acaba el suyo. Ambos van ya algo ebrios.

JULIA
Bueno ¿qué? ¿pedimos otra no?

JORGE
Venga - Le hace el gesto al camarero.

Julia, claramente cocida.

JULIA
Eres un chaval mono, ¿lo sabías? No en plan modelo ni actor de cine, pero sin duda algo..

Jorge se ríe por la espontaneidad del comentario y se ruboriza un tanto. Llega el vermú.

JORGE
Bueno, pues ¡por los modelos y los actores de cine!

Ambos beben.

JULIA
¿Sabes de qué tengo un montón de curiosidad?

JORGE
No, ¿de qué?

21 .

21. 1

EXT. CASA DE ROMERO. DÍA

Entre la ebriedad y la curiosidad terminan colándose en la casa de Romero. Se acercan a la tapia.

JORGE
Vamos yo te sujeto un pie y tú saltas

JULIA
¿Y tú?

JORGE
Tú me das la mano desde arriba, venga - Se pone en posición para darle un pie.

JULIA
Venga vale va, va - respira hondo para prepararse a saltar.

Consiguen saltar pero se empiezan a escuchar ladridos cada vez más cerca.

21. 2

INT. CASA DE ROMERO. DÍA

Entran aceleradamente en el interior y cierran la puerta.

JULIA

Tú, ¿pero cómo no me has dicho que había perros?

JORGE

Joe illa no me acordaba, se me ha ido la olla

Julia intenta recuperar el aliento.

JORGE

Menos mal que se ha dejado la puerta de atrás abierta...

JULIA

¿Es eso lo que creo que es?

Jorge la mira y luego mira en la misma dirección que ella.

ANEXO II - PRESUPUESTOS E.P. ESC A

FECHA

El piloto de una serie sobre el paradigma del mundo rural.
 Duración: 20 minutos. Formato digital.
 Previsión de 5 días de rodaje y 4 semanas de post-producción.

| | CANT | UNID. | CUOTA | COSTE | TOTAL |
|--------------------------------------|------|---------|-----------|--------|-----------------------|
| A. Guion e historia | | | | | |
| Guion | | 1 EACH | 0,00 | 0,00 | |
| Copias | | 6 COPY | 0,00 | 0,00 | |
| Envíos | | 1 ESTIM | 0,00 | 0,00 | |
| Storyboarding | | 1 ESTIM | 0,00 | 0,00 | |
| Derechos | | 0 FLAT | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| B. TALENT | | | | | |
| Line Producer/UPM | | 1 FLAT | 0,00 | 0,00 | |
| Director | | 1 EACH | 0,00 | 0,00 | |
| ACTORES | | | | | |
| (Julia) | | 5 DAY | 0,00 | 0,00 | |
| (Romero) | | 5 DAY | 0,00 | 0,00 | |
| (Jorge) | | 5 DAY | 0,00 | 0,00 | |
| (Alba) | | 5 DAY | 0,00 | 0,00 | |
| (Pepe) | | 5 DAY | 0,00 | 0,00 | |
| Figuración | | 5 DAY | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| C. PERSONAL DE PRODUCCIÓN | | | | | |
| Director de fotografía | | 5 DAY | 0,00 | 0,00 | |
| Asistente de cámara | | 0 DAY | 0,00 | 0,00 | |
| Persona de Audio | | 5 DAY | 0,00 | 0,00 | |
| Production Manager | | 5 DAY | 0,00 | 0,00 | |
| Assistant Director | | 5 DAY | 0,00 | 0,00 | |
| Art Director/Utilillaje | | 5 DAY | 0,00 | 0,00 | |
| Set Dresser | | 5 DAY | 0,00 | 0,00 | |
| Grip | 0 | 0 DAY | 0,00 | 0,00 | |
| Gaffer | | 0 DAY | 0,00 | 0,00 | |
| Maquillaje | | 5 DAY | 0,00 | 0,00 | |
| Claqueta/Continuidad | | 5 DAY | 0,00 | 0,00 | |
| Asistentes de producción | 0 | 0 DAY | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| D. GASTOS DE LOCALIZACIÓN | | | | | |
| Comidas | 12 | 5 DAY | 12,00 | 720,00 | |
| Alojamiento | 1 | 5 DAY | 100,00 | 500,00 | |
| Cuota de Localizaciones | | 0 ESTIM | 0,00 | 0,00 | |
| Transporte | | 1 ESTIM | 0,00 | 0,00 | |
| Furgoneta de producción | | 0 ESTIM | 0,00 | 0,00 | |
| Kilometraje/Combustible | 5 | 250 KMS | 0,25 | 312,50 | |
| Electricidad/Permisos | | 1 ESTIM | 0,00 | 0,00 | |
| Dinero en Efectivo | | 1 ESTIM | 50,00 | 50,00 | 1582,50 |
| E. EQUIPAMIENTO DE PRODUCCIÓN | | | | | |
| Pack de Cámara(Sony PXW-FS7) | | 0 DAY | 130,00 | 0,00 | |
| Pack Cámara (Sony A7SII) | | 5 DAY | 75,00 | 375,00 | |
| Soporte de Cámara | | 5 DAY | 15,00 | 75,00 | |
| Suministros de Cámara | | 5 DAY | 0,00 | 0,00 | |
| Equipo de sonido | | 5 DAY | 62,00 | 310,00 | |
| Grip Package | | 5 DAY | 0,00 | 0,00 | |
| Equipo de Iluminación | | 0 DAY | 0,00 | 0,00 | |
| Misc. Lighting | | 5 DAY | 70,00 | 350,00 | |
| Generador | | 0 DAY | 0,00 | 0,00 | |
| Estabilizador y Operador | | 0 DAY | 130,00 | 0,00 | |
| Dolly | | 0 DAY | 0,00 | 0,00 | |
| Crane/Jib | | 5 DAY | 60,00 | 300,00 | 1410,00 |
| Attrezzo/Utilillaje | | 1 ESTIM | 300,00 | 300,00 | Descuento 50% (sur5d) |
| Vestuario | | 1 ESTIM | 150,00 | 150,00 | 705,00 |
| Prescindibles | | 1 ESTIM | 100,00 | 100,00 | |
| Vehículos de grabación | | 1 ESTIM | 0,00 | 0,00 | |
| Construcción de sets | | 1 ESTIM | 0,00 | 0,00 | |
| Efectos especiales | | 1 ESTIM | 0,00 | 0,00 | |
| Suministros de maquillaje | | 1 ESTIM | 30,00 | 30,00 | 1990,00 |
| | | | Con desc. | | <u>985,00</u> |
| H. SONIDO Y MÚSICA | | | | | |
| Diseñador de Sonido | | 1 FLAT | 0,00 | 0,00 | |
| Compositor | | 1 FLAT | 100,00 | 100,00 | |
| Estudio de grabación | | 0 HOUR | 0,00 | 0,00 | |
| Alquiler de equipo | | 1 WEEK | 0,00 | 0,00 | |
| Mezcla de música | | 0 HOUR | 0,00 | 0,00 | |
| Mezcla de sonido | | 1 FLAT | 200,00 | 200,00 | |
| Audio Stock | | 1 ROLL | 26,00 | 26,00 | |
| Músicos/Instrumentos | | 0 HOUR | 0,00 | 0,00 | |
| Sincronización | | 14 HOUR | 0,00 | 0,00 | |
| Copia para compositor | | 0 FLAT | 0,00 | 0,00 | 326,00 |
| I. GRÁFICOS Y TÍTULOS | | | | | |
| Diseñador Gráfico | | 1 FLAT | 0,00 | 0,00 | |
| Artistas y suministros | | 0 ESTIM | 0,00 | 0,00 | |
| Titles | | 1 ESTIM | 0,00 | 0,00 | |
| Efectos visuales | | 0 FLAT | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| J. EDICIÓN Y ACABADO | | | | | |
| Montajista | | 4 WEEK | 0,00 | 0,00 | |
| Asistente de montaje | | 0 WEEK | 0,00 | 0,00 | |
| Distribución On-Line | | 1 FLAT | 0,00 | 0,00 | |
| Mesa de montaje | | 4 WEEK | 100,00 | 400,00 | |
| Almacenaje del Master | | 1 TAPE | 100,00 | 100,00 | |
| Subtitular | | 1 ESTIM | 50,00 | 50,00 | 550,00 |
| K. OFICINA | | | | | |
| Espacio de oficina | | 1 ESTIM | 0,00 | 0,00 | |
| Seguro de producción | | 1 FLAT | 0,00 | 0,00 | |
| Cuota de contable | | 1 FLAT | 0,00 | 0,00 | |
| Comunicaciones | | 1 ESTIM | 0,00 | 0,00 | |
| Envíos | | 1 ESTIM | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| TOTAL | | | | | 4448,50 |
| <u>TTOAL con Desc.</u> | | | | | <u>3443,50</u> |
| L. LEGAL FEES | | | | | |
| | | 0,00 | | 0,00 | |
| N. INSURANCE | | | | | |
| | | 0,00 | | 0,00 | |
| M. CONTINGENCIAS | | | | | |
| | | 0,10 | | 444,85 | |
| SUB-TOTAL | | | | | 444,85 |
| GRAN TOTAL | | | | | 4893,35 |

ANEXO II - PRESUPUESTOS E.P ESC B

FECHA

El piloto de una serie sobre el paradigma del mundo rural.
Duración: 20 minutos. Formato digital.
Previsión de 5 días de rodaje y 4 semanas de post-producción.

| | CANT | UNID. | CUOTA | COSTE | TOTAL |
|--------------------------------------|------|---------|-----------|--------|-----------------------|
| A. Guion e historia | | | | | |
| Guion | | 1 EACH | 50,00 | 50,00 | |
| Copias | | 6 COPY | 0,20 | 1,20 | |
| Envíos | | 1 ESTIM | 0,00 | 0,00 | |
| Storyboarding | | 1 ESTIM | 0,00 | 0,00 | |
| Derechos | | 0 FLAT | 0,00 | 0,00 | 51,20 |
| B. TALENT | | | | | |
| Line Producer/UPM | | 1 FLAT | 150,00 | 150,00 | |
| Director | | 1 EACH | 200,00 | 200,00 | |
| ACTORS | | | | | |
| (Julia) | | 5 DAY | 100,00 | 500,00 | |
| (Romero) | | 2 DAY | 50,00 | 100,00 | |
| (Jorge) | | 5 DAY | 50,00 | 250,00 | |
| (Alba) | | 1 DAY | 50,00 | 50,00 | |
| (Pepe) | | 1 DAY | 50,00 | 50,00 | |
| Figuración | | 5 DAY | 0,00 | 0,00 | 1300,00 |
| C. PERSONAL DE PRODUCCIÓN | | | | | |
| Director de fotografía | | 5 DAY | 150,00 | 750,00 | |
| Asistente de cámara | | 0 DAY | 0,00 | 0,00 | |
| Persona de Audio | | 5 DAY | 50,00 | 250,00 | |
| Production Manager | | 5 DAY | 50,00 | 250,00 | |
| Assistant Director | | 5 DAY | 50,00 | 250,00 | |
| Art Director/Utilillaje | | 5 DAY | 100,00 | 500,00 | |
| Set Dresser | | 5 DAY | 30,00 | 150,00 | |
| Grip | 0 | 0 DAY | 0,00 | 0,00 | |
| Gaffer | | 0 DAY | 0,00 | 0,00 | |
| Maquillaje | | 5 DAY | 30,00 | 150,00 | |
| Claqueta/Continuidad | | 0 DAY | 0,00 | 0,00 | |
| Asistentes de producción | 0 | 0 DAY | 0,00 | 0,00 | 2300,00 |
| D. GASTOS DE LOCALIZACIÓN | | | | | |
| Comidas | 12 | 5 DAY | 12,00 | 720,00 | |
| Alojamiento | 1 | 5 DAY | 0,00 | 0,00 | |
| Cuota de Localizaciones | | 0 ESTIM | 0,00 | 0,00 | |
| Transporte | | 0 ESTIM | 0,00 | 0,00 | |
| Furgoneta de producción | | 1 ESTIM | 0,00 | 0,00 | |
| Kilometraje/Combustible | 5 | 250 KMS | 0,25 | 312,50 | |
| Electricidad/Permisos | | 1 ESTIM | 0,00 | 0,00 | |
| Dinero en Efectivo | | 1 ESTIM | 100,00 | 100,00 | 1132,50 |
| E. EQUIPAMIENTO DE PRODUCCIÓN | | | | | |
| Pack de Cámara(Sony PXW-FS7) | | 5 DAY | 130,00 | 650,00 | |
| Pack Cámara (Sony A7SII) | | 0 DAY | 75,00 | 0,00 | |
| Soporte de Cámara | | 5 DAY | 40,00 | 200,00 | |
| Suministros de Cámara | | 5 DAY | 0,00 | 0,00 | |
| Equipo de sonido | | 5 DAY | 62,00 | 310,00 | |
| Grip Package | | 5 DAY | 0,00 | 0,00 | |
| Equipo de Iluminación | | 0 DAY | 0,00 | 0,00 | |
| Misc. Lighting | | 5 DAY | 100,00 | 500,00 | |
| Generador | | 0 DAY | 0,00 | 0,00 | |
| Estabilizador y Operador | | 5 DAY | 130,00 | 650,00 | 2310,00 |
| Dolly | | 0 DAY | 0,00 | 0,00 | Descuento 50% (sur5d) |
| Crane/Jib | | 0 DAY | 60,00 | 0,00 | 1155,00 |
| Attrezzos/Utilillaje | | 1 ESTIM | 300,00 | 300,00 | |
| Vestuario | | 1 ESTIM | 200,00 | 200,00 | |
| Prescindibles | | 1 ESTIM | 150,00 | 150,00 | |
| Vehículos de grabación | | 1 ESTIM | 0,00 | 0,00 | |
| Construcción de sets | | 1 ESTIM | 0,00 | 0,00 | |
| Efectos especiales | | 1 ESTIM | 0,00 | 0,00 | |
| Suministros de maquillaje | | 1 ESTIM | 50,00 | 50,00 | 3010,00 |
| | | | Con desc. | | <u>1855,00</u> |
| H. SONIDO Y MÚSICA | | | | | |
| Diseñador de Sonido | | 1 FLAT | 0,00 | 0,00 | |
| Compositor | | 1 FLAT | 200,00 | 200,00 | |
| Estudio de grabación | | 0 HOUR | 0,00 | 0,00 | |
| Alquiler de equipo | | 1 WEEK | 0,00 | 0,00 | |
| Mezcla de música | | 0 HOUR | 0,00 | 0,00 | |
| Mezcla de sonido | | 1 FLAT | 300,00 | 300,00 | |
| Audio Stock | | 1 ROLL | 26,00 | 26,00 | |
| Músicos/Instrumentos | | 0 HOUR | 0,00 | 0,00 | |
| Sincronización | | 14 HOUR | 0,00 | 0,00 | |
| Copia para compositor | | 0 FLAT | 0,00 | 0,00 | 526,00 |
| I. GRÁFICOS Y TÍTULOS | | | | | |
| Diseñador Gráfico | | 1 FLAT | 0,00 | 0,00 | |
| Artistas y suministros | | 0 ESTIM | 0,00 | 0,00 | |
| Titles | | 1 ESTIM | 0,00 | 0,00 | |
| Efectos visuales | | 0 FLAT | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| J. EDICIÓN Y ACABADO | | | | | |
| Montajista | | 4 WEEK | 70,00 | 280,00 | |
| Asistente de montaje | | 1 WEEK | 100,00 | 100,00 | |
| Distribución On-Line | | 1 FLAT | 0,00 | 0,00 | |
| Mesa de montaje | | 4 WEEK | 100,00 | 400,00 | |
| Almacenaje del Master | | 1 TAPE | 100,00 | 100,00 | |
| Subtitular | | 1 ESTIM | 50,00 | 50,00 | 930,00 |
| K. OFICINA | | | | | |
| Espacio de oficina | | 1 ESTIM | 0,00 | 0,00 | |
| Seguro de producción | | 1 FLAT | 0,00 | 0,00 | |
| Cuota de contable | | 1 FLAT | 0,00 | 0,00 | |
| Comunicaciones | | 1 ESTIM | 0,00 | 0,00 | |
| Envíos | | 1 ESTIM | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| TOTAL | | | | | 9249,70 |
| <u>TTOAL con Desc.</u> | | | | | <u>8094,70</u> |
| L. LEGAL FEES | | | | | |
| | | 0,00 | | 0,00 | |
| N. INSURANCE | | | | | |
| | | 0,00 | | 0,00 | |
| M. CONTINGENCIAS | | | | | |
| | | 0,10 | | 924,97 | |
| SUB-TOTAL | | | | | 924,97 |
| GRAN TOTAL | | | | | 10174,67 |

ORGANIGRAMA EPISODIO PILOTO

| ESCENA | MOMENTO | LOCALIZACIÓN | EXT O INT | TIEMPO ATMOSFÉRICO | CAST | VESTUARIO | ATREZZO | EXTRAS | EQUIPO ESPIANIMALES | SONIDO | ACTO |
|--------|----------|--------------|-----------|----------------------|--------------|--|--|---|---------------------|--------------------|----------|
| | 1 DIA | Habitación | INTERIOR | | Julia | Ropa casual per | Smartphone | | | | Acto I |
| | 2 DIA | Habitación | INTERIOR | | Julia | Ropa casual per | Maleta, ropa para meter en la maleta | | | | Acto I |
| | 3 DIA | Estación de | EXTERIOR | | Julia | Ropa casual per | Smartphone | Gente yendo y viniendo. | | | Acto I |
| 3.1 | DIA | Tren | INTERIOR | | Julia | Ropa casual per | Portátil | | | | Acto I |
| 3.2 | DIA | Tren | EXTERIOR | | Julia, Jorge | Ropa casual per | Smartphone, coche | | | | Acto I |
| 4.1 | DIA | Camino al c | EXTERIOR | | Julia, Jorge | Ropa casual per | Coche | | | | Acto I |
| 4.2 | DIA | Coche | INTERIOR | | Julia, Jorge | Ropa casual per | Coche | | | | Acto I |
| 4.3 | DIA | Coche en el | EXTERIOR | | | Ropa casual per | Coche | | | | Acto I |
| | 5 DIA | Mital del p | EXTERIOR | | Julia, Jorge | Ropa casual per | Coche, Mal | Algún que otro pueblerino. | | | Acto I |
| | 6 DIA | Taberna | INTERIOR | | Julia, Romer | Ropa casual per | Un par de catavinos con manzanilla, aceitunas, serranito | | | | Acto I |
| | 7 DIA | Calle Puebl | EXTERIOR | | Julia, Romer | Ropa casual per | Serranito para llevar. | | | | Acto I |
| | 8 DIA | Taller | INTERIOR | | Julia, Romer | Ropa casual per | Mesa | | | | Acto I |
| | 9 NOCHE | Taller | EXTERIOR | | Julia | Ropa casual per | Smartphone | | | | Acto I |
| | 10 NOCHE | Alojamiento | INTERIOR | | Julia | Pijama. | | | | | Acto I |
| | 11 DIA | Taller | INTERIOR | | Julia | Pijama | Pañuelos de papel | | | | Acto II |
| | 12 DIA | Bar | INTERIOR | | Julia, Pepe | Julia formal, P | Café, tost | Pueblerinos desayunando. | | | Acto II |
| | 13 DIA | Taller | INTERIOR | | Julia | Ropa deportiva. | | | | | Acto II |
| | 14 DIA | Bosque | EXTERIOR | | Julia, Alba | Ropa deportiva. | | | | Disparos a lo lejo | Acto II |
| | 15 DIA | Taller | INTERIOR | | Julia, Romer | Romero Montería. | | | | | Acto II |
| 15.1 | DIA | Taller | INTERIOR | | Julia, Romer | Romero Montería | Portátil, Foto alcandesa | | | | Acto II |
| 15.2 | DIA | Taller | INTERIOR | | Julia, Jorge | Julia casual, a | Portátil c | Chavales y Chavalas | | | Acto II |
| 15.3 | DIA | Taller | INTERIOR | | Julia, Jorge | Julia casual, algo formal. Jorge casual. | | | | | Acto II |
| | 16 NOCHE | Taller | INTERIOR | | Julia, Jorge | Julia casual, a | Take-away (Croquetas) | | | | Acto II |
| | 17 DIA | Habitación | INTERIOR | | Julia | Pijama/ Ropa de | Reloj de Alarma o Móvil | | | Sonido de alarma | Acto III |
| | 18 DIA | Taller | EXTERIOR | | Julia | Ropa de deporte (zapatitos con cordones) | | | | | Acto III |
| | 19 DIA | Bosque | EXTERIOR | (Mañana Buen tiempo) | Julia, Alba | Ropa de deporte (zapatitos con cordones), Alba | Ropa deportiva | | | | Acto III |
| 20.1 | DIA | Terraza | EXTERIOR | (Hace sol) | Julia, Jorge | Ropa arreglada | Música, Fot | Personas del pueblo | | | Acto III |
| 20.2 | DIA | Terraza | EXTERIOR | (Hace sol) | Julia, Jorge | Ropa arreglada | 4 Copas de | Personas del pueblo, Camarero con Vermú | | | Acto III |
| 21.1 | DIA | Casa de Rom | EXTERIOR | | Julia, Jorge | Ropa arreglada | Tapia para saltar | | | ladridos | Acto III |
| 21.2 | DIA | Casa de Rom | INTERIOR | | Julia, Jorge | Ropa arreglada | Puerta trasera abierta | | | | Acto III |