

# Índice

1. Currículo de la productora.....	pág. 2
2. Ficha técnica del cortometraje.....	pág. 2
3. Memoria explicativa.....	pág. 2
4. Personajes.....	pág. 7
5. Trama.....	pág. 8
6. Desgloses y fichas de localización y personajes.....	pág. 8
7. Estética y puesta en escena.....	pág. 31
8. Financiación y presupuesto.....	pág. 33
9. Plan de rodaje.....	pág. 33
10. Plan de distribución.....	pág. 33
11. ANEXO I – GUIÓN LITERARIO.....	Pág. 35

## 1. CURRICULUM DE LA PRODUCTORA

Nuestra productora es DUANÓ PRODUCCIONES, un grupo formado por tres alumnos de cuarto año del Grado de Comunicación Audiovisual de la Universidad de Sevilla.

Entre nuestros anteriores proyectos destaca la realización de los cortometrajes *A partir de ahora* (2016), *¿Te acuerdas?* (2016), *Vengo* (2017) y el videoclip *Kremastiké* (2017).

Contacto: [duanoproducciones@gmail.com](mailto:duanoproducciones@gmail.com) - 617527910

Integrantes: Alejandro Caracuel González, Ana Cruces Casanueva y María Isabel Martín Rodrigo.

## 2. FICHA TÉCNICA DEL CORTOMETRAJE

Título Original: Bruma

Año: 2017

Duración: 10 minutos

Productora: Duanó Producciones

Género: Thriller

Banda sonora: Alejandro Caracuel González (Shepherd)

Sinopsis: En la vida de Bruma nunca sucede nada extraño hasta que un día es víctima de acoso sexual en plena calle. A partir de este trauma, comienza a sufrir pesadillas y alucinaciones que le impiden dormir que desembocarán en un problema mental que no podrá controlar y terminará por llevarla a cometer un crimen.

## 3. MEMORIA EXPLICATIVA

Nuestro trabajo de fin de grado consiste en la producción, realización y postproducción desde 0 de un cortometraje de suspense basado en el trastorno y posteriores consecuencias que desarrolla una joven tras ser acosada sexualmente en plena calle.

En primer lugar, hemos decidido realizar un cortometraje por encima de un trabajo de investigación escrito por el hecho de que, al estudiar Comunicación Audiovisual, podremos poner en práctica lo aprendido durante estos cuatro años de carrera, tendremos mucho material disponible para la realización del trabajo y podremos usar al 100% nuestra capacidad creativa y de organización. Aprenderemos de primera mano cómo funciona el mundo audiovisual en el que pretendemos adentrarnos al elegir este grado y nos enfrentaremos a la

resolución de problemas comunes en esta profesión. Además, una vez presentado el trabajo y evaluado, podremos moverlo por múltiples festivales de cortometrajes y seguir creciendo como productores y comunicadores.

En segundo lugar, acordamos que el género del cortometraje sería un thriller puesto que es un género que nos llama mucho la atención a los miembros del grupo y no es demasiado común a la hora de plasmarlo en este tipo de formato audiovisual. El cine de suspense juega con la imaginación del espectador, se adentra en el misterio de la mente y experimenta con sus miedos. Uno de los recursos indispensables para que un cortometraje sea de calidad es una buena actuación por parte de los actores, sin embargo, los elementos protagonistas en este tipo de historias son un guion capaz de hacer pensar al espectador, una fotografía acorde con la historia para transmitir emociones y una banda sonora adecuada para recalcar estas emociones. Para tratar de acercarnos todo lo posible a la creación de una obra de calidad, contamos con múltiples referentes audiovisuales que desarrollaremos más adelante y que nos han inspirado tanto para desarrollar la historia como para la estética.

Por último y hablando de la historia concreta que vamos a representar en nuestro cortometraje, trataremos de dar a conocer cómo es la sensación de creer que alguien te persigue. Queremos que el espectador conozca y sienta el estrés y miedo de ser continuamente observado, el cómo afecta esto a las relaciones sociales y laborales, cómo afecta a la personalidad y al comportamiento de uno mismo y, sobre todo, el cómo a veces la realidad es capaz de superar con creces a la ficción. Además, queremos abordar un tema tan grave y presente como es el del acoso sexual en la sociedad actual y de qué manera puede llegar a afectarle a una chica en un caso específico.

En cuanto al género, nuestro cortometraje se encuentra dentro de la categoría de thriller psicológico o suspense. Este género explora los procesos mentales generando otras realidades a través de los personajes que a menudo sufren de algún problema de este tipo, recurriendo a asesinos o psicópatas como protagonistas.

Los personajes se mueven por sus fobias, sentimientos, impulsos y deseos más profundos, que les hacen actuar de manera extraña, vagando confusos entre las realidades que ellos crean y la verdadera realidad, con una percepción diferente de esta, lo cual también genera confusión en el espectador que no sabe lo que verdaderamente es real y lo que es imaginario. Las películas de este tipo buscan generar un sentimiento en el espectador, ya sea confusión, como hemos mencionado anteriormente, miedo, inquietud o ansiedad.



Existen numerosas películas que podemos enmarcar dentro de este género, como es el caso de *Coherence* (2013, James Ward Byrkit), *Origen* (2010, Christopher Nolan), *Mulholland Drive* (2001, David Lynch), *American Psycho* (2000, Mary Harron), *Memento* (2000, Christopher Nolan), cuyo director recurre con frecuencia a este género en muchas de sus películas, *El Cubo* (1997, Vincenzo Natali), *El silencio de los corderos* (1991, Jonathan Demme), o clásicos como *Terciopelo Azul* (1986, David Lynch), *El quimérico inquilino* (1976, Roman Polanski), *Psicosis* (1960, Alfred Hitchcock), y por supuesto *Vértigo* (1958, Alfred Hitchcock). No podemos dejar atrás *Twin Peaks* (1990, David Lynch) una serie de culto sin lugar a dudas. Juega con la mente de los personajes a la vez que con la de los espectadores, mostrando escenas muy surrealistas y a un protagonista Dale Cooper (Kyle MacLachlan) que sigue sus instintos y corazonadas para resolver el asesinato de Laura Palmer. Muestra tanto lugares como personajes extraños, algunos de los cuales sufren algún trastorno de tipo psicológico.

Todos estos ejemplos son referentes que hemos tomado a la hora de crear y colocar los puntos de giro dentro del guion para que el rumbo de la historia tenga el sentido deseado, consiguiendo crear ese clima de tensión que buscamos para que enganche y no se haga una historia pesada.

Un ejemplo más específico que nos llama mucho la atención y en el que nos hemos basado en gran parte a la hora de crear nuestra historia es la película *El cisne negro* (2011, Darren Aronofsky). En esta, Natalie Portman interpreta a Nina, una chica que vive por y para el ballet. Sufre una constante presión, debido a las exigencias de su director y de sí misma con el objetivo de que la obra salga perfecta. Sueña con el día de la función en la que consigue el papel del Cisne negro, aunque cree que su compañera quiere arrebatárselo. Además tiene una madre excesivamente controladora que le añade aún más presión. Todos estos factores hacen que sufra un gran estrés y llegue a sufrir alucinaciones y delirios, entre otras cosas, no sabiendo distinguir lo que es real y lo que no.

Nina, al igual que nuestra protagonista Bruma, se siente confundida, comienza a pensar que esas alucinaciones son parte de la realidad, que realmente quieren acabar con ella, quitarle su papel, sin darse cuenta de que la que verdaderamente se pone trabas es ella misma, que ha creado otra realidad en su cabeza como consecuencia de esa exigencia que acaba agotándola hasta el extremo.

Comienza como algo casi imperceptible, que aumenta con los días. Finalmente Nina acaba enfrentándose consigo misma.

Tomamos *El cisne negro* como uno de nuestros referentes principales por la forma en que se desarrolla la historia, mostrando poco a poco como los delirios de la protagonista generan una lucha entre dos partes de ella misma, el uso de los espejos y sus reflejos que son una forma de mostrar ese conflicto entre ambas partes y la realidad (el personaje no ve su reflejo tal cual, éste aparece modificado, algo que suele hacerse en muchas películas de este estilo), sus alucinaciones que llegan a parecer tan reales que confunden tanto a la protagonista como al espectador, y el comportamiento obsesivo. Igual nos ocurre con *Shutter Island* (2010, *Martin Scorsese*).

Basándonos en cuestiones estéticas, nos hemos inspirado en un tipo de fotografía muy concreto, el de la serie *HANNIBAL* (2013, *Bryan Fuller*). Esta serie, presenta al famoso personaje que había sido interpretado por Anthony Hopkins, Hannibal Lecter, aunque esta vez el papel lo asume Mads Mikkelsen. Muestra cómo éste decide ayudar a Will Graham (Hugh Dancy), un analista de crímenes, en la investigación de varios asesinatos. Will tiene una capacidad innata para ponerse en el lugar de los psicópatas, sin embargo necesita la ayuda del doctor Lecter para estos últimos asesinatos que le resultan demasiado complicados.

Todo esto se nos muestra a través de una fotografía donde predomina el tono oscuro y lúgubre, con mucho negro, jugando con la luz para resaltar zonas importantes. Se usan también los colores amarronados, saturando el resto, jugando con tonos celestes y verdosos. Se usa también el paralelismo en los espacios, siendo la mayoría muy cerrados para dar la sensación de que los personajes no pueden escapar, produciendo agobio en los espectadores. Los personajes a menudo aparecen muy centrados en el plano, volviendo otra vez al paralelismo y a la simetría.

Por otra parte, vemos en la película *Funny Games* (1997, *Michael Haneke*) un aspecto nos atrae y puede funcionar en el cortometraje. En esta película, una familia va a pasar las vacaciones a su casa de verano, cuando dos chicos deciden ir a la casa para forzarlos y comenzar un juego macabro con todos ellos. Lo que nos llama la atención es cómo se han planificado las escenas en las que alguno de los chicos decide realizar uno de sus extraños juegos con algún miembro de la familia, puesto que mientras esto sucede, se nos muestra en escena otra cosa diferente como por ejemplo el otro chico buscando comida, mientras los gritos provenientes del salón se escuchan de fondo, y no es hasta que esto acaba cuando vuelve a escena el salón con la familia. Hacen sentir inquietud sin llegar a mostrarnos visualmente lo macabro de la situación.

El objetivo principal que consideramos más importante para la realización de este trabajo es plasmar con la mayor realidad posible, aunque siempre dentro de los parámetros que exigen la ficción y la interpretación, los efectos que puede llegar a producir el acoso sexual sobre un ser humano, concretamente sobre alguien en una edad comprendida entre 20 y 30 años, etapa de la vida en la que se construye la base del que va a ser el futuro en todos los aspectos de una persona (trabajo, amor, familia, círculo social, etcétera).

Por otro lado, otro de los objetivos a alcanzar con este trabajo es el de emular y recrear con la máxima fidelidad posible el ambiente y la atmósfera inquietante que queremos transmitir, a través de las técnicas y recursos audiovisuales que estén a nuestro alcance.

Como comentamos en anteriores apartados, las películas y series de este género tratan de provocar un determinado efecto en el espectador, generalmente ansiedad o inquietud, a través de la expresión en pantalla no solo gracias a la interpretación de los actores sino también a las técnicas audiovisuales de cámara, iluminación, sonido, efectos especiales y montaje.



## 4. PERSONAJES

*Bruma* cuenta con 3 personajes; dos secundarios y uno principal.

### Personaje principal

#### BRUMA

Chica de 23 años. Bruma es una chica independiente y autosuficiente con innumerables manías en cuanto a orden y organización de su entorno y su vida. Todos los días sigue la misma rutina después de levantarse hasta que un trauma causado por un incidente consigue instalarse en su subconsciente y acabar con su forma de ser original.

### Personajes secundarios

#### MUJER

Este personaje no tiene nombre puesto que no interviene de manera crucial en la historia. Es una mujer de edad adulta a la que la protagonista se encontrará en la calle y que trataré de ayudarla tras verla en su estado de crisis. El ataque de la protagonista a este personaje será la consecuencia última de su propio trauma.

#### HOMBRE DESCONOCIDO

Hombre adulto. Este personaje tampoco tiene un nombre ni está definido puesto que no representa a un sujeto concreto, representa a un acto deplorable como es el acoso sexual. No se mostrará su cara en el cortometraje. Es el detonante de la enfermedad mental de Bruma.

## 5. TRAMA

Bruma, una joven de 23 años excesivamente ordenada y perfeccionista es atacada en plena calle y a raíz de esto comienza a experimentar una sensación de persecución constante. Se siente observada en todo momento y comienza a convertirse en un ser desordenado, paranoico y desesperado. Deja de dormir por miedo a que la atrapen y no sabe cómo enfrentarse a aquello que la persigue, al igual que no supo cómo actuar frente a su atacante. Finalmente se rinde bajo la necesidad acabar con la situación y decide dormir. Es entonces cuando cobra forma su parte trastornada.

## 6. DESGLOSES

### PERSONAJES

Nombre	Edad	Vestuario	Nº secuencias	Notas
Bruma	23	Cotidiano	TODAS	Protagonista
Hombre	43	Sudadera roja	11, 20	Secundario
Mujer	50	Cotidiano	19, 21, 23	Secundario



## Ficha de actores

### **BRUMA**



#### Datos Generales

Nombre: Alycia Sánchez Doña	Fecha de nacimiento: 22 – 01 – 1992
Edad: 25	Email: la_dona@live.com
Residencia: Sevilla	Teléfono: 656713385
Ocupación actual: dependienta	Proyecto anterior: figuración en <i>Jaulas</i> (Nicolás Pacheco)

#### Rasgos Físicos

Estatura: 1,67	Color de ojos: marrones
Calzado: 39	Color de pelo: castaño
Medidas parte de arriba: S	Medidas parte de abajo: 36/38

## MUJER



### Datos Generales

Nombre: Auxiliadora Marciano	Fecha de nacimiento: 05 – 07 – 1964
Edad: 53	Email: <a href="mailto:auximaral@gmail.com">auximaral@gmail.com</a>
Residencia: Sevilla	Teléfono: 620519600
Ocupación actual: Psicóloga	Proyecto anterior: figuración en <i>Segunda Oportunidad</i> (Álvaro de Armiñán)

### Rasgos Físicos

Estatura: 1,60	Color de ojos: verde
Calzado: 39	Color de pelo: castaño
Medidas parte de arriba: M	Medidas parte de abajo: M



## HOMBRE



### Datos Generales

Nombre: José María Onrubia	Fecha de nacimiento: 24 – 02 – 1993
Edad: 24	Email: <a href="mailto:jmonrubia.actor@gmail.com">jmonrubia.actor@gmail.com</a>
Residencia: Sevilla	Teléfono: 667531699
Ocupación actual: Actor	Proyectos: figuración en <i>Grupo 7</i> (Alberto Rodríguez)

### Rasgos Físicos

Estatura: 1,83	Color de ojos: marrones
Calzado: 42	Color de pelo: castaño
Medidas parte de arriba: M	Medidas parte de abajo: 38/40



## LOCALIZACIONES

Localización		Nº	Personajes	Día o noche	Interior o exterior	Notas
Casa 1	Ducha	1 3.2 7.2 9.2 14.2 18.2 21 23	Bruma y Mujer	Día	Interior	Escenario natural
	Salón					
	Cocina					
Calle 1		20	Bruma y Hombre	Día	Exterior	Escenario natural
Calle 2		19	Bruma y mujer	Día	Exterior	Escenario natural
Bosque		11	Bruma y Hombre	Día	Exterior	Escenario natural
Casa 2	Habitación	3.1 7.1 9.1 12 14.1 16 18.1	Bruma	Día y Noche	Interior	Escenario natural
	Entrada	5	Bruma	Día	Interior	Escenario natural

## FICHA DE LOCALIZACIONES CORTOMETRAJE “BRUMA”

### FICHA DE LOCALIZACIÓN Nº 1 (*CASA DE BRUMA Parte 2 y CASA DE MUJER / CASA 1*)

- Página guion: 1, 2, 3, 4, 7, 8 y 9
- Secuencia: 1, 3.2, 7.2, 9.2, 14.2, 21 y 23
- Decorado: Entrada, habitación, ducha y cocina.
- Dirección: Calle Dinastía Músicos Palatín, 9, 3 D, 41008, Sevilla.

#### ACCESIBILIDAD

- Transporte equipo técnico: Sí.
- Transporte equipo humano: Sí.
- Vías de acceso (Transporte): Coche (por Carretera Carmona) o autobús línea 15.

#### NECESIDADES

- Espacio para vestuario y maquillaje: Sí.
- Espacio para material técnico: Sí.
- Espacio para catering: Sí.
- Servicios: Sí.
- Aparcamiento: Sí.

#### NECESIDADES TÉCNICAS

##### General:

- Dimensiones: 90 metros cuadrados
- Altura techo: 3 metros

**Iluminación:**

- Tomas de corriente: si
- Ventanas: si (6)
- Iluminación disponible: natural y propia
- Ubicación enchufes: accesibles
- Necesidad iluminación extra: si (softbox)

**Acústica:**

- Ruido ambiental interior: no
- Ruido ambiental exterior: no
- Calidad suelo/tabique/techo: buena

**SEGURIDAD**

- Medidas de seguridad: si (salidas de emergencia y extintores).
- Centro de salud más cercano: Ambulatorio a 5 min y Hospital Virgen Macarena a 15 min.

**MATERIALES (ATREZZO)**

Muebles, sillones, televisor y lámparas. Modificar el lugar de varios objetos pequeños de decoración.



## FICHA DE LOCALIZACIÓN N° 2 (*CALLE 1*)

- Página guion: 5, 6 y 7
- Secuencia: 20
- Decorado: innecesario
- Dirección: Calle Sol, 41003, Sevilla.

### ACCESIBILIDAD

- Transporte equipo técnico: Si.
- Transporte equipo humano: Sí.
- Vías de acceso (Transporte): Línea de autobús 01 y 10.

### NECESIDADES

- Espacio para vestuario y maquillaje: Si.
- Espacio para material técnico: Si.
- Espacio para catering: No.
- Servicios: Si.
- Aparcamiento: No.

### NECESIDADES TÉCNICAS

#### General:

- Dimensiones: 10 metros de largo

#### Iluminación:

- Tomas de corriente: no
- Ventanas: no
- Iluminación disponible: natural

- Ubicación enganches: no
- Necesidad iluminación extra: no

**Acústica:**

- Ruido ambiental interior: no
- Ruido ambiental exterior: si
- Calidad suelo/tabique/techo: buena

**SEGURIDAD**

**-Medidas de seguridad:**

**-Centro de salud más cercano:** Centro de Salud San Luis, Calle Inocentes, s/n, 41003 Sevilla a 6 minutos a pie.

**MATERIALES (ATREZZO)**

No

### FICHA DE LOCALIZACIÓN Nº 3 (*CALLE 2*)

- Página guion: 5, 6 y 7
- Secuencia: 19
- Decorado: innecesario
- Dirección: Calle Zafiro, 41009, Sevilla.

#### ACCESIBILIDAD

- Transporte equipo técnico: Si.
- Transporte equipo humano: Sí.
- Vías de acceso (Transporte): Coche o líneas de autobús 14, 06 y 10.

#### NECESIDADES

- Espacio para vestuario y maquillaje: Si.
- Espacio para material técnico: Si.
- Espacio para catering: Si.
- Servicios: Si.
- Aparcamiento: Si.

#### NECESIDADES TÉCNICAS

##### General:

- Dimensiones: 8 metros de longitud

##### Iluminación:

- Tomas de corriente: no
- Ventanas: no
- Iluminación disponible: natural



- Ubicación enganches: no
- Necesidad iluminación extra: no

**Acústica:**

- Ruido ambiental interior: no
- Ruido ambiental exterior: si
- Calidad suelo/tabique/techo: buena

**SEGURIDAD**

**-Medidas de seguridad:**

**-Centro de salud más cercano:** Ambulatorio a 5 min y Hospital Virgen Macarena a 15 min.

**MATERIALES (ATREZZO)**

Bolsa de basura

## FICHA DE LOCALIZACIÓN N° 4 (*BOSQUE*)

- Página guion: 3
- Secuencia: 11
- Decorado:
- Dirección: SE-667, Aznalcázar, 41849, Sevilla – Km 9

### ACCESIBILIDAD

- Transporte equipo técnico: Si.
- Transporte equipo humano: Sí.
- Vías de acceso (Transporte): Coche.

### NECESIDADES

- Espacio para vestuario y maquillaje: Si.
- Espacio para material técnico: Si.
- Espacio para catering: Si.
- Servicios: Si.
- Aparcamiento: Si.

### NECESIDADES TÉCNICAS

#### General:

- Dimensiones: 40 hectáreas

#### Iluminación:

- Tomas de corriente: no
- Ventanas: no
- Iluminación disponible: natural

- Ubicación enganches: no
- Necesidad iluminación extra: no

**Acústica:**

- Ruido ambiental interior: no
- Ruido ambiental exterior: si
- Calidad suelo/tabique/techo: algo inestable (tierra)

**SEGURIDAD**

-Medidas de seguridad:

-Centro de salud más cercano: Centro de Salud Aznalcázar.

**MATERIALES (ATREZZO)**

No



FICHA DE LOCALIZACIÓN Nº 5 (*CASA DE BRUMA parte 1 / CASA 2*)

- Página guion: 2, 3, 4 y 5
- Secuencia: 3.1, 5, 7.1, 9.1, 12, 14.1, 16, 18
- Decorado: Salón y Habitación
- Dirección: Calle Zafiro 1, 5º Izquierda, 41009, Sevilla.

**ACCESIBILIDAD**

- Transporte equipo técnico: Si.
- Transporte equipo humano: Sí.
- Vías de acceso (Transporte): Coche o autobús línea 14.

**NECESIDADES**

- Espacio para vestuario y maquillaje: Si.
- Espacio para material técnico: Si.
- Espacio para catering: Si.
- Servicios: Si.
- Aparcamiento: Si.

**NECESIDADES TÉCNICAS**

**General:**

- Dimensiones: 90 metros cuadrados
- Altura techo: 3 metros

**Iluminación:**

- Tomas de corriente: si
- Ventanas: si (6)

- Iluminación disponible: natural y propia
- Ubicación enganches: accesibles
- Necesidad iluminación extra: si (softbox)

**Acústica:**

- Ruido ambiental interior: no
- Ruido ambiental exterior: no
- Calidad suelo/tabique/techo: buena

**SEGURIDAD**

- Medidas de seguridad: si (salidas de emergencia y extintores).
- Centro de salud más cercano: Ambulatorio a 5 min y Hospital Virgen Macarena a 15 min.

**MATERIALES (ATREZZO)**

Muebles, decoración propia del salón y habitación.

## MATERIAL TÉCNICO

Nº		Marca/Tipo	Secuencias
1	Cámara	Canon EOS 6D	TODAS
1	Trípode	1 Hamma	TODAS
2	Objetivo	1 50 mm f/ 1.4 1 85 mm f/1.8	TODAS
3	Batería	Powerextra	TODAS
2	Tarjeta de memoria	2 de 32 Gb	TODAS
1	Estable	Neewer	TODAS
1	Slide	Tarion TR-SD80	TODAS
1	Grabadora	Zoom H4N	TODAS
1	Micrófono	De cañón	TODAS
1	Pértiga		TODAS



1	Cascos		TODAS
---	--------	--	-------

### ESCENOGRAFÍA (ATREZZO)

N°	Atrezzo	Características	Localización	Secuencia
1	Cama	Matrimonio	Habitación de casa 1	3, 7, 9, 12, 14, 16, 18
1	Conjunto de Sábanas	Blancas	Habitación de casa 1	3, 7, 9, 12, 14, 16, 18
1	Par de Zapatillas de casa		Habitación de casa 1	3, 7
1	Ducha		Baño casa 1	3, 7, 9
1	Taza	Azul	Cocina casa 1	3, 7, 14
1	Cartón de leche		Cocina casa 1	3, 7, 14
1	Bolsa de plástico		Entrada casa 1	5
1	Llaves		Entrada casa 1	5
1	Bolsa de basura		Calle	19
1	Contenedor		Calle	19
1	Teléfono	Azul	Casa 2	21
1	Espejo		Casa 2	21
1	Bata de casa	Roja	Casa 2	21
1	Sofá		Casa 2	1, 21, 23

## ILUMINACIÓN

Secuencia	Localización	Iluminación específica
3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 18	Casa 1	Natural ventana 2 Softbox
19	Calle	Natural
20	Calle 2	Natural
11	Bosque	Natural
1, 21, 23	Casa 2	Natural ventana 2 Softbox

## DESGLOSE VESTUARIO

Personajes/localización		Prendas	Talla	Características	Sec.
BRUMA	Casa 1 Calle 1	Camiseta blanca manga corta			5, 20
		Vaqueros cintura alta			
		Vans			
		Vestido			7
		Sandalias			
		Camiseta vieja			12
		Sudadera ancha		En este momento Bruma es descuidada consigo misma	14
		Vaqueros			



		Deportes			
	Bosque	Blusa flores Vaqueros Vans			11
	Casa 1, Casa 2	Camiseta sucia Pantalones cortos		Escena final, es la ropa con la que se duerme el día anterior	16, 18, 19, 21, 23
	Casa 1, Casa 2	3 Pijamas diferentes		En este momento Bruma es la de siempre, ordenada y pulcra. Esos tres pijamas corresponden con los días en los que ella aún conserva su personalidad	3, 7, 9

HOMBRE	Calle 1	Sudadera roja			20
	Bosque	Vaqueros Zapatillas blancas			11

MUJER	Calle 2, Casa 1	Camiseta de manga corta  Leggings  Deportes			19, 21, 23
-------	--------------------	--	--	--	------------

### SONIDO

Secuencia	N° Plano	Localización	Sonidos específicos
1	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13, 14,15	CASA 2	VOZ EN OFF
3	1,2,3,4,5,6	CASA 1	AMBIENTE (HABITACIÓN)
3	7,8,9,10	CASA 1	AMBIENTE (DUCHA)
3	11,12,13,14,15,16	CASA 1	AMBIENTE (COCINA)
3	17,18,19,20	CASA 1	AMBIENTE (HALL)
3	2,3,4,6	CASA 1	-MUELLES CAMA -SÁBANAS
3	12	CASA 1	PUERTA ARMARIO
3	13	CASA 1	PUERTA NEVERA

3	14	CASA 1	ABIENDO BRICK DE LECHE
3	18	CASA 1	ABRIENDO PUERTA
3	20	CASA 1	CERRANDO PUERTA
5	1,2	CASA 1	-ABRIENDO PUERTA -PORTAZO
5	1,2,3	CASA 1	AMBIENTE (HALL)
7	1,2	CASA 1	-MUELLES CAMA -SÁBANAS
7	1,2,3,4	CASA 1	AMBIENTE (HABITACIÓN)
7	5,6	CASA 1	AMBIENTE (DUCHA)
7	7,8	CASA 1	AMBIENTE (COCINA)
7	9	CASA 1	AMBIENTE (HALL)
7	6	CASA 1	-DUCHA EXTERIOR -MAMPARA ABRIENDOSE
7	8	CASA 1	-APOYANDO TAZA
7	9	CASA 1	-ABRIENDO LA PUERTA -CERRANDO LA PUERTA
7	1,2,3,4,5,6	CASA 1	AMBIENTE (HABITACIÓN)
7	7	CASA 1	AMBIENTE (DUCHA)
9	1,3	CASA 1	-MUELLES CAMA -SÁBANAS
9	7	CASA 1	DUCHA EXTERIOR
11	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13, 14,15,16	BOSQUE	AMBIENTE (BOSQUE)
11	2,4,6,8,10,	BOSQUE	PASOS BRUMA CORRIENDO
11	11	BOSQUE	BRUMA CAYENDO AL SUELO
11	12,13,14,15	BOSQUE	-BRUMA QUEJÁNDOSE -BRUMA LLORANDO
11	16	BOSQUE	BRUMA GRITA



12	1,2,3	CASA 1	AMBIENTE (HABITACIÓN)
12	2	CASA 1	-MUELLES CAMA -SÁBANAS
12	3	CASA 1	PORTAZO
14	1,2,3,4,5	CASA 1	AMBIENTE (HABITACIÓN)
14	7,8,9,10,11,12,13	CASA 1	AMBIENTE (COCINA)
14	1	CASA 1	BALANCEO
14	5	CASA 1	MUELLES CAMA
14	10	CASA 1	LECHE CAYENDO EN LA TAZA
14	11	CASA 1	BRICK CAE AL SUELO
16	1,2,3,4,5	CASA 1	AMBIENTE (HABITACIÓN)
16	3,5	CASA 1	ABRIENDO PUERTA
16	4,5	CASA 1	-MUELLES CAMA -SÁBANAS
16	3,5	CASA 1	DIÁLOGO
18	1,2,3,4,5	CASA 1	AMBIENTE (HABITACIÓN)
18	2,5	CASA 1	PASOS
19	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13	CALLE 1	AMBIENTE (CALLE)
19	3	CALLE 1	CONTENEDOR
19	13	CALLE 1	PUERTA ABRIÉNDOSE
19	4,5,6,7,8	CALLE 1	DIÁLOGO
20	1,2,3,4,5,6,7	CALLE 2	AMBIENTE (CALLE)
20	2,3,5,7	CALLE 2	DIÁLOGO
21	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	CASA 2	AMBIENTE (SALÓN)
21	1,2,7,9	CASA 2	DIÁLOGO
23	1	CASA 2	AMBIENTE (SALÓN)

## 7. ESTÉTICA Y PUESTA EN ESCENA

La estética general del cortometraje es de aspecto oscuro, con una iluminación que de la sensación de naturalidad pero a la vez, de agobio, con espacios cerrados y sobre todo colores fríos reforzando así esa idea de miedo y trauma que sufre la protagonista. A esto unimos la aparición de una gran cantidad de planos detalle de elementos clave a lo largo de la historia, además de planos cortos como primeros planos para expresar con más profundidad los sentimientos y sensaciones con las que el personaje tiene que lidiar día a día. Esto además es realmente importante en el cortometraje, puesto que nos ayuda a entender mejor a Bruma y a la transformación que va sufriendo poco a poco.



Tomamos como referencia a películas o series dentro del género del thriller psicológico, como *Hannibal* (2013-2015, Bryan Fuller), *Twin Peaks* (1990 – actualidad, David Lynch), *El Cubo* (1997, Vincenzo Natali), *El maquinista* (2004, Brad Anderson) o *El silencio de los corderos* (1991, Jonathan Demme).

El cortometraje se desarrolla casi en su totalidad en el hogar de Bruma. Una casa pequeña situada en Sevilla, donde prima el orden. Este tiene un estilo minimalista y moderno, con ciertos toques vintage al igual que ella y con una gama cromática que no sale del blanco, gris y negro. Sin embargo, encontramos ciertos toques de color en objetos concretos a lo largo de toda la historia que están cargados de simbolismo. Ejemplos de ello son la sudadera roja





## 8. FINANCIACIÓN Y PRESUPUESTO

La financiación de este proyecto se basa en la **capitalización del trabajo** del equipo que compone Duanó Producciones, puesto que contamos con todo el material técnico necesario en nuestra productora. En cuanto a las localizaciones, no será necesario ningún tipo de alquiler para las zonas al aire libre ni para las localizaciones en interior.

Cualquier necesidad que surja durante el rodaje o posteriormente, será cubierta con el fondo de la productora que asciende a una cantidad de **150€**.

El fondo de 150€ con el que contamos servirá para hacer frente a los gastos de **transporte** (gasolina o autobús, dependiendo de la disponibilidad del vehículo) del equipo y actores además del **catering** de los tres días de rodaje.

## 9. PLAN DE RODAJE

El rodaje tendrá una duración de 5 días como máximo en el mes de Agosto. Las fechas principales son: **18, 19, 20, 21 y 22 de Agosto**. Como fecha de reserva, contamos con los días 7, 8 y de Agosto por si surge algún imprevisto.

## 10. PLAN DE DISTRIBUCIÓN

En primer lugar y para comprender mejor nuestro plan de financiación, definiremos brevemente nuestro target. Nuestro proyecto va dirigido a un público bastante general, sin embargo no es apto para menores de 12 años por mostrar contenido violento y el detonante, que es el de un ataque con finalidades sexuales.

### Acciones de promoción

Con el objetivo de publicitar nuestro cortometraje, realizaremos una serie de acciones de promoción que se constituyen al mismo tiempo como vía complementaria de distribución y financiación, ya que permite que nuestro proyecto audiovisual esté presente en diferentes campos y se acerque a un público numeroso. A continuación se detallan las acciones que articulan nuestro plan de promoción:



- **Búsqueda de patrocinadores:** como por ejemplo, el préstamo de vestuario a cambio de publicidad para la marca de ropa.
- **Preestrenos:** consiste en organizar en diferentes locales la presentación del cortometraje antes de una futura difusión online en caso de que fuera posible. Invitaríamos a los actores y actrices al acto.
- **Difusión del teaser:** acercar al público online un poco más al proyecto audiovisual.
- **Estudio del calendario de Festivales Audiovisuales:** es importante acudir a ellos puesto que todo galardón otorga notoriedad y prestigio a nuestro producto. Al mismo tiempo, es una lanzadera publicitaria y de puesta en contacto con posibles patrocinadores para posibles proyectos de la productora. Las vías de distribución serían festivales como: Gines en Corto, Pilas en Corto, Cortos por Caracoles, Festival de cortos de Almuñécar, Festival Ópera Prima de Granada y Alhaurin en Corto entre otros.

## 11. GUIÓN LITERARIO

### STORYLINE

En la vida de Bruma nunca sucede nada extraño hasta que un día es víctima de un acoso en plena calle. A partir de este momento comienza a sufrir pesadillas y alucinaciones que le impiden dormir y que desembocarán en un problema mental que no podrá controlar y terminará por llevarla a cometer un crimen.

### SEC 1

INT. CASA / SALÓN - ATARDECIENDO

Nos encontramos en la entrada de un SALÓN. Recorremos el interior con la mirada, únicamente iluminado con la luz del atardecer que entra por la VENTANA. En el sofá, tendida, está BRUMA (23) durmiendo tranquilamente.

MONÓLOGO INTERNO: BRUMA

(Este monólogo se reproduce mientras recorremos la habitación. Termina cuando nos fijamos en BRUMA dormida en el sofá)

En la casa de los sueños todo es lo que parece. Es el único lugar en el que aquello que anhelas está permitido y nunca sentirás dolor. Algunos optimistas dicen que cuando cerramos los ojos, nos transformamos en azar, sin capacidad de elección del guión o del escenario, pura suerte. Otras más oscuras piensan que, lo que

ocurre en la casa de los sueños donde todo está permitido, son meros simulacros de deseos.

BRUMA abre lentamente los ojos y mira a cámara.

## SEC 2

### ESC 1

INT. PISO DE BRUMA / DORMITORIO - DÍA

BRUMA, como cada mañana, se despierta y sigue las mismas pautas. Pierde el tiempo en la CAMA (de color BLANCO). Se levanta y se pone las ZAPATILLAS DE ANDAR POR CASA, perfectamente colocadas frente a la cama. Se dirige a la DUCHA. Después a la cocina a prepararse el desayuno. Agarra una taza AZUL. Se da cuenta de que no le queda LECHE, mira el RELOJ, mira la TAZA AZUL VACÍA y decide ir a por más.

### ESC 2

INT. PISO DE BRUMA / ENTRADA - DÍA

BRUMA abre corriendo la puerta de CASA, la cierra de un portazo tras de sí. Se le caen las llaves de las manos, temblorosas. Deja la BOLSA DE LA COMPRA en el suelo mientras, lentamente, desciende apoyada en la puerta hasta quedar arrodillada en el suelo. Entierra la cabeza entre sus brazos y comienza a llorar, silenciosa.



### SEC 3

INT. PISO DE BRUMA / DORMITORIO - DÍA

Amanece y BRUMA se despierta. Pierde el tiempo en la CAMA y, al levantarse y mirar sus ZAPATILLAS DE ANDAR POR CASA, se fija en que están ligeramente descolocadas de su sitio habitual. Las mira fijamente durante un rato, se las pone y va a la ducha. Después se dirige a la cocina a prepararse el desayuno en su TAZA AZUL. Una vez terminado el desayuno, sale de casa.

### SEC 4

INT. CASA DE BRUMA / DORMITORIO - DÍA

Amanece y BRUMA se despierta. Esta vez no pierde el tiempo en la cama, revolcándose como otras veces. Se queda mirando al techo, AUSENTE. Tiene miedo de salir de la cama, se siente observada. Se incorpora e intenta ponerse las ZAPATILLAS pero no las encuentra. Se gira, mira hacia la VENTANA, entreabierta y ve lo que parece ser una SOMBRA que se mueve deprisa. Lo ignora, se levanta y se dirige a la ducha, como cada día.

### SEC 5

ESC 1

EXT. BOSQUE / DÍA (NUBLADO)

BRUMA se encuentra en un bosque. Se mira las manos, se gira, preguntándose dónde está. De repente nota una presencia detrás suya y comienza a correr, HUYENDO. Un borrón ROJO la persigue, no se aprecia su forma pero se mueve deprisa. Las RAMAS y ZARZAS



le arañan la piel, se enredan en su ropa y en sus pies. CAE. BRUMA LLORA, grita, intenta librarse de las RAMAS que la retienen y de la SUCIEDAD que la cubre. La MANCHA ROJA la atrapa. Ya no es un borrón, es un DESCONOCIDO (al que no podemos ver) que la agarra por el cuello. BRUMA respira rápidamente, con las lágrimas saltadas y los ojos muy abiertos.

## ESC 2

INT. PISO DE BRUMA / DORMITORIO - NOCHE

BRUMA se despierta empapada en sudor, GRITANDO. Ha sido una pesadilla. Se incorpora en la cama, se gira hacia la ventana ABIERTA y la cierra con un golpe seco.

## SEC 6

INT. PISO DE BRUMA / DORMITORIO, PASILLO, COCINA - DÍA

Amanece pero BRUMA ya está despierta, mirando al techo. Se tapa con las sábanas, asustada. Le da miedo cerrar los ojos. La VENTANA de su cuarto está CERRADA, toda su habitación es un caos. Se levanta a duras penas, casi sin fuerza. Apoya sus pies descalzos en el suelo y sale de la habitación, como un fantasma. Pasa por delante de la puerta del baño, sin entrar en él. Llega a la cocina para hacerse el desayuno, agarra la TAZA AZUL, la apoya con un golpe en la encimera y, al disponerse a llenarla de leche, siente una presencia detrás suya, se gira bruscamente y se le escurre el ENVASE que cae a su lado en el suelo, esparciéndose por todos sitios. BRUMA grita de rabia, se mueve el pelo en un gesto desesperado y tira la taza al fregadero. Sale de la cocina.

SEC 7

INT. PISO DE BRUMA / DORMITORIO - NOCHE

BRUMA está parada frente a la puerta de su cuarto, apoya su mano en el pomo y la abre. Se queda fijamente mirando la CAMA, cierra los ojos.

BRUMA  
(Con los ojos  
cerrados)

Es muy fácil...

Entra en el cuarto, que sigue hecho un desastre. Se tumba en la cama, se tapa y se acurruca.

BRUMA  
(Susurrando)

Es muy fácil...

SEC 8 - FINAL

ESC 1

INT. PISO DE BRUMA / DORMITORIO - NOCHE

BRUMA despierta en mitad de la noche. Se incorpora en la cama, asustada. Recorre la habitación con la mirada lentamente. Se agarra los brazos, se revuelve el pelo con gesto exasperante. Sale de la cama y se dirige a la cocina. Se queda inmóvil en el marco de la puerta, presiente algo. Se gira lentamente, asustada y mira hacia la puerta abierta de su cuarto, al otro lado del pasillo. Comienza a invadirle un miedo irracional y rápidamente se dirige a la puerta principal. Sale de casa sobresaltada y con lo puesto, sin cerrar tras de sí.

ESC 2

EXT. CALLE / MADRUGADA

Ya en la calle, BRUMA comienza a andar cada vez más deprisa, volviéndose a cada instante; siente que la persiguen. Está desorientada, no es consciente de hacia dónde corre. A medida que avanza por la calle, recuerdos acuden a su mente. Son recuerdos acerca de ella y un HOMBRE DESCONOCIDO.

HOMBRE DESCONOCIDO

(Apesta a alcohol, avanza en su dirección, tambaleándose hasta chocar con ella)

Perdona, no te he visto.

BRUMA

(Se quita un auricular al darse cuenta de que le ha hablado, enseguida nota el olor a alcohol y comienza a inquietarse)

¿Cómo dice?

HOMBRE DESCONOCIDO

(Se acerca poco a poco)

Que me perdone señorita, que no la he visto.

Tras recordar esta conversación, BRUMA se detiene en seco, asustada. Alza la mirada y ve a una MUJER que está sacando la basura. Está AMANECIENDO. La MUJER se detiene y la mira, sobresaltada. BRUMA presenta un aspecto horrible, demacrado y asustado. Está llorando y respira con dificultad.

MUJER

(Se acerca a  
BRUMA)

¿Estás bien? ¿Te pasa algo? ¿Puedo ayudarte en algo?

BRUMA

(Nerviosa, se  
toca el pelo, no  
puede estar  
quieta, habla  
sollozando)

Ayúdeme, alguien me está persiguiendo, lleva mucho tiempo persiguiéndome, necesito ayuda por favor... Está borracho, por favor.

MUJER

(Sobresaltada)

¿Qué? ¿Quién? (mira alrededor pero no ve a nadie) Ven conmigo. Sube a casa conmigo que llamamos a la policía. Tranquilízate.

La MUJER sujeta a BRUMA por los hombros intentando tranquilizarla. En ese momento BRUMA vuelve a recordar.



BRUMA

(Comienza a  
ponerse nerviosa  
cuando nota que  
el HOMBRE  
DESCONOCIDO se  
le acerca  
demasiado. Le  
tiembla la voz)

No pasa nada, no se preocupe.

DESCONOCIDO

(Se le acerca  
hasta que apoya  
su cabeza en la  
oreja de BRUMA,  
se ríe)

Qué bien hueles...

BRUMA intenta contener el llanto mientras la MUJER la guía hasta la puerta de su casa. BRUMA entra primero y la MUJER se gira una vez más para comprobar si hay alguien persiguiendo a la chica. No ve a nadie en la calle y entra en casa.

ESC 3

INT. CASA / SALÓN - AMANECIENDO.

La MUJER insta a BRUMA a sentarse en el sofá. Esta sigue nerviosa y se sienta rodeándose las rodillas con los brazos. La MUJER sale de la habitación. BRUMA recorre el salón con la mirada y se fija en una pesada figura que decora una de las mesas. Recuerdos aterradores sobre el encuentro con el HOMBRE DESCONOCIDO acuden a su mente. La MUJER vuelve, interrumpiendo sus pensamientos.

MUJER  
(Señalándole una  
mesa)

Mira, que no te lo he dicho, ahí tienes el teléfono. Llama a quien necesites. ¿A dónde iba yo? ¡Ah, ya! Voy a traerte algo para que te pongas por encima que tienes que estar helada.

La MUJER vuelve a irse y BRUMA se levanta del sofá y se dirige a la mesa sobre la que está el teléfono. Lo coge y lo mira un instante antes de fijar la mirada en el espejo que tiene delante. Se mira a sí misma, sorprendida del aspecto que tiene. La MUJER vuelve y le pone una BATA DE CASA ROJA por encima de los hombros.

MUJER  
(Apoyando una de  
sus manos en el  
hombro de BRUMA)

¿Ya has llamado? ¿Te encuentras mejor?

La MUJER mira a los ojos a BRUMA, sonriendo, esperando una contestación. BRUMA se gira para mirarla como si no la hubiera escuchado y, acto seguido, vuelve a fijar la mirada en el espejo. Su reflejo le devuelve la mirada vestido de ROJO. De nuevo, los horribles recuerdos del HOMBRE DESCONOCIDO tocándola acuden a su mente. En ese momento la expresión de BRUMA cambia, se vuelve fría, desfigurada. Se observa a sí misma en el espejo como el hombre que la acosó, como la sombra que la perseguía. Se gira lentamente hacia la MUJER, con los ojos muy abiertos y un atisbo de sonrisa.

BRUMA  
(Mirando a la  
mujer a los  
ojos)

Te atrapé.

MUJER  
(Extrañada)

¿Cómo?

BRUMA se acerca a la mujer lentamente. Vemos el teléfono descolgado y alguien al otro lado de la línea, hablando. De fondo se oyen ruidos provenientes de la MUJER a la que BRUMA está atacando.

ESC 4

INT. CASA / SALÓN - DÍA

Ya ha amanecido. BRUMA observa el cuerpo inerte de la MUJER y se dirige al sofá. Se tiende sobre él y se queda dormida.

**Trabajo realizado por: Alejandro Caracuel González, Ana Cruces Casanueva y María Isabel Martín Rodrigo.**



