



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

GIZARTE
ETA KOMUNIKAZIO ZIENTZIEN
FAKULTATEA
FACULTAD
DE CIENCIAS SOCIALES
Y DE LA COMUNICACIÓN

HERIDAS INVISIBLES

UN CORTOMETRAJE DE JON IRIZAR

TUTORA

TRABAJO DE FIN DE GRADO

ITXASO DEL CASTILLO

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL



ÍNDICE

FICHA TÉCNICA	3
FICHA ARTÍSTICA	4
LOGLINE Y SINOPSIS	5
NACIMIENTO DE LA IDEA	6
MEMORIA DEL PROYECTO	7
LAS 3 FASES DE LA PRODUCCIÓN	
PREPRODUCCIÓN	9
RODAJE	10
POSTPRODUCCIÓN	11
REFERENCIAS AUDIOVISUALES	13
PLAN DE TRABAJO	18
LOCALIZACIÓN	19
BIBLIOGRAFÍA	21
ANEXOS	22

FICHA TÉCNICA

TÍTULO ▶ **HERIDAS INVISIBLES**

GÉNERO ▶ **DRAMA/ACCIÓN (FICCIÓN)**

DIRECTOR ▶ **JON IRIZAR**

DURACIÓN ▶ **04:00 MINUTOS**

IDIOMA ▶ **CASTELLANO**

FORMATO ▶ **2K 2048x858 - 25FPS; 2:39:1**



**ENLACE AL
CORTOMETRAJE**

FICHA ARTÍSTICA

REPARTO

SOLDADO ▶ Guillermo Fernández

HIJO ▶ Aratz Barrera

VOZ SOLDADO ▶ Ibon Calleja

VOZ GENERAL ▶ Iñigo Juarros

DIRECTOR ▶ Jon Irizar

AYTE. DIRECCIÓN ▶ Miren Tellechea

GUION ▶ Jon Irizar

PRODUCCIÓN ▶ Jon Irizar

AYTE. PRODUCCIÓN ▶ Ibon Calleja

DIRECCIÓN DE ACTORES ▶ Ane Beaskoetxea

DIRECCIÓN DE ARTE ▶ Ane Beaskoetxea

SCRIPT ▶ Ibon Calleja

MAQUILLAJE ▶ Nuria Díaz

PRODUCCIÓN EN SET ▶ Leire Correyero

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA ▶ Asier Oribe

OPERADOR DE CÁMARA ▶ Asier Oribe

FOQUISTA ▶ Haizea Berrocal

SONIDISTA ▶ Martín Ugalde

SFX ▶ Ander Vilariño

MÚSICA ▶ Ander Vilariño

MONTAJE ▶ Jon Irizar

ETALONAJE ▶ Jon Irizar

VFX ▶ Jon Irizar

LOGLINE Y SINOPSIS

Un soldado está de vuelta a su base en Afganistán cuando sufre una emboscada. En su huida acaba refugiándose detrás de un árbol. Tras reunir la valentía suficiente para continuar, sale y se encuentra inesperadamente con su hijo que le apunta con una pistola de juguete.



Un soldado, de camino a su base en Afganistán, sufre una emboscada. Envuelto en un repentino ataque, intenta huir de las balas y morteros enemigos. Angustiado y aterrorizado se refugia detrás de un árbol. Cierra sus ojos y agarra sus chapas intentando recobrar el valor. Finalmente decide enfrentarse al fuego enemigo y se encuentra con su hijo disparándole con una pistola de juguete. El militar se queda paralizado, se da cuenta de dónde está realmente: en un parque con su familia. Su hijo se lanza a abrazarle. El hombre asume que no puede continuar así y decide arrancarse las chapas arrojándolas al suelo. Es hora de volver a vivir.

NACIMIENTO DE LA IDEA

Al comenzar a plantear este proyecto tenía varias ideas que al final acabé descartando. Desde el primer momento tenía claro una cosa: quería construir una historia alrededor de una persona que corre solo por un bosque. Poco a poco fui desarrollando un guion sobre esa imagen que tenía en la cabeza, tenía que pensar de qué estaba huyendo el hombre. Al principio me pareció buena idea que el hombre fuese perseguido por sombras negras que al final resultaba ser su familia, enfermeros y policías que le buscaban por escaparse de un hospital psiquiátrico. Sin embargo, no tardé en desechar esa idea pues no contaba con los medios suficientes para llevar a cabo todo lo que tenía en mente.

Continué intentando madurar esa idea de alguien que es perseguido por algo ya que me gustaba mucho. Un día, mientras desayunaba, vi el trailer de una película bélica. Eso me dio la inspiración suficiente como para darle una personalidad a ese hombre que corría: sería un soldado que está solo siendo perseguido por el enemigo.

Desde un principio la idea me motivó por dos razones básicas. La primera es que soy un gran aficionado de las películas bélicas y, concretamente, de las dos grandes guerras. La segunda razón era la posibilidad de recrear explosiones y situaciones de acción mediante VFX, es decir, efectos visuales. En un principio no tenía ni la más remota idea de si podría llegar a conseguirlo. Es cierto que me apasiona todo el mundo de la postproducción y que más o menos tengo experiencia en ese campo, pero se me planteaba un reto bastante complicado, pues nunca había llegado a ese nivel de producción de efectos visuales. Esta razón, sobre todo, fue la que hizo que me lanzara de cabeza a por ello, pues casi todo lo que he aprendido ha sido de manera autodidacta y esto no iba a ser menos.

MEMORIA DEL PROYECTO

Durante la documentación de varias guerras ocurridas a final del siglo pasado y comienzos del actual, me paré concretamente en una, la guerra de Afganistán que fue del 2001 al 2014. En esa guerra entró España adscrito a la OTAN. Para la población del país fue una guerra muy polémica, ya que todos e incluidos los soldados pensaban que iban para una misión de paz, y más tarde descubrieron que no era así. Habían ido a una guerra a luchar. Además se supo que uno de los intereses generales de esa contienda era el petróleo.

Busqué algunos documentales y reportajes como el de la agencia VICE News. En ese reportaje me sorprendió la cantidad de soldados, en este caso españoles, que vuelven heridos. Muchas veces estas heridas no son físicas, sino mentales, son heridas invisibles, y de ahí el título de mi cortometraje. Esto de lo que hablo está considerado oficialmente como 'Trastorno de Estrés Postraumático (TEPT). Esto sucede cuando el afectado vive una experiencia traumática, como muchas veces puede ser la guerra.

La mayoría de gente no conoce estas situaciones, y si lo hacen, apenas le dan importancia porque no creen que pueda ser tan grave. En mi caso, conocía este trastorno, pero al averiguar los testimonios de personas que lo sufren, me di cuenta de lo que realmente esto significa. Y no solo sufren la marginación de gran parte de la población, sino que su propio ejército y su propio país les da la espalda olvidándose de ellos, como si nunca hubieran formado parte del cuerpo.

MEMORIA DEL PROYECTO

Por tanto, y ante este contexto, pensé que mi cortometraje podría ser una forma de darle visibilidad a este problema, además que podía encajar a la perfección con el inicio de historia que yo quería. Seguí informandome sobre casos de TEPT y me lancé al desarrollo total de la idea. En este caso estamos en la historia de un soldado ya retirado que tiene una reacción disociativa en la que él siente y actúa como si se repitieran sucesos traumáticos de la guerra.

Con esta breve historia pretendo mostrar que para muchos las guerras siguen vivas incluso años después de que terminen. Además, esto no solo afecta al soldado en cuestión, sino que también perjudica a toda la gente de su alrededor, especialmente a su familia.

LAS 3 FASES DE LA PRODUCCIÓN

PREPRODUCCIÓN

Una vez me documenté y escribí el guion del cortometraje, me lancé a buscar a los actores. En ese momento encontré a Guillermo Fernández y Aratz Barreras, quienes encajaban en el perfil de personaje que yo tenía en mente. Además de los actores, busqué rodearme de un buen equipo. Para poder llevar a cabo todo el proyecto, conseguí la ayuda de nueve grandes compañeros y amigos. En total, juntando a todos los componentes formamos un equipo de doce personas.

Asignamos funciones y buscamos una buena coordinación en todo momento. Junto con la ayudante de dirección y el ayudante de producción intenté tener una preproducción limpia y profesional. Preparamos todo de manera que el rodaje fuera siempre en hora y sin confusiones. Para ello desarrollamos documentos como el plan de rodaje (ANEXO 1), las órdenes de citación (ANEXO 3), órdenes de transporte... Una vez íbamos teniendo todo ya organizado, se lo íbamos comunicando al grupo con el mayor tiempo posible, para luego no sufrir imprevistos.

Durante varios días me fui al lugar en el que se iba a rodar todo (ANEXO 5). Allí fui recreando la historia que quería contar paso a paso. Una vez ya tenía todo listo y pensado, acudí tanto con el operador de cámara, como con el actor principal y la directora de actores. En el primer caso, con el operador de cámara, realicé 3 ensayos en los que cada vez íbamos entendiendonos mejor... Donde cada vez él comprendía más aquello que yo pretendía plasmar. Hicimos pruebas e incluso algún que otro cambio, dejando así todo claro para el día del rodaje.

Otras tres veces fui con el actor y la directora de acting. En todo momento busqué separar el apartado técnico del artístico, ya que se iban a explicar cosas diferentes. De este modo evitaba posibles confusiones que pudieran surgir. Junto con la directora de actores mostramos todas las emociones y acciones que quería que el actor interpretase en cada momento. Los 3 conseguimos desde el principio trabajar de una manera precisa y entendiendonos en todo momento.

LAS 3 FASES DE LA PRODUCCIÓN

RODAJE

El cortometraje se preparó de forma que se rodase en un solo día, y así fue. El 22 de junio nos reunimos sobre las 7 de la mañana en el ‘Parque Akarlanda’ en función de las órdenes de citación. Para las 9 de la mañana estábamos todos listos tal y como indicaba el plan de rodaje. Por tanto, la grabación comenzó a la hora prevista.

Desde el principio cada uno se ajustó al rol asignado y se centró en realizar bien su trabajo. Esto propició que fuéramos cogiendo un muy buen ritmo de trabajo. Debido al buen ambiente y a las ganas de trabajar de todos, para la hora de comer ya estábamos con dos horas de adelanto según el plan de rodaje. Una vez terminada la hora de descanso extra que añadimos a la comida, volvimos al trabajo.

En ese momento llegaron los planos del cortometraje donde más tarde, en postproducción, se añadirían las explosiones (ANEXO 6), por lo que las hicimos más lentas y con más cuidado. Para el día del rodaje estaban pensados ya los efectos especiales a ejecutar. Es importante diferenciar este término del otro término ‘efectos visuales’, ya que muchas veces se suelen confundir. Los efectos especiales son los que se hacen físicamente en el propio rodaje, mientras que los visuales están hechos en su totalidad por ordenador. Nosotros hicimos los dos tipos de efectos.

Por suerte tuvimos tiempo de grabar las tomas necesarias para conseguir un buen resultado.

Finalmente terminamos el rodaje tal y como estaba establecido en el plan preparado (ANEXO 1), e incluso antes de lo previsto. Todo el equipo acabamos satisfechos porque creímos que habíamos hecho un buen trabajo bien coordinados. En mi caso como director estaba bastante nervioso porque era la primera vez que tenía tanta gente ayudándome. En cambio, puedo decir con total seguridad que es el rodaje en el que más he disfrutado y más he aprendido.

LAS 3 FASES DE LA PRODUCCIÓN

POSTPRODUCCIÓN

Esta es posiblemente una de las fases donde más tiempo y esfuerzo he invertido de todo el cortometraje. También es cierto, que la postproducción era una de mis mayores motivaciones a la hora de realizar el proyecto, por lo que toda esa inversión ha servido para aprender, además de haberlo disfrutado. Este apartado se podría subdividir en varias secciones:

Montaje: Este es lo primero una vez terminas el rodaje. Gracias al parte de script (anexo 4) seleccioné de una manera más rápida los clips útiles. Las primeras semanas fui montando los planos, haciendo cambios a cada poco tiempo.

VFX: En este momento es donde quería que mi cortometraje marcara la diferencia. Quería intentar recrear una batalla en mitad de una guerra. Todo esto suponía un reto para mí, porque todo lo que sé sobre los VFX o efectos visuales lo he aprendido de manera autodidacta. En el caso de Heridas Invisibles aposté por algo que no sabía al cien por cien si lo podía llegar a hacer, pero estaba decidido. Realmente es lo que me apasiona y a lo que me gustaría dedicarme, por lo que este proyecto lo vi como una oportunidad para dar un paso más en mi conocimiento por los efectos visuales.

Todos los efectos que se pueden ver durante el cortometraje combinan tanto efectos especiales como visuales, aunque principalmente son los segundos, hechos por ordenador. Algunos como el disparo en el tronco están hechos de manera casera, y por ello, creativa. En este caso utilizamos un croma posicionándolo detrás del árbol en cuestión. más tarde lo integré en el video en el que sucedía la acción. Todos los efectos están realizados en el programa Adobe After Effects. Excepto el disparo en el tronco, el resto de efectos están creados por ordenador componiendo mediante varios elementos las explosiones que se pueden ver en el cortometraje.

Estos efectos tienen una apariencia profesional, de lo que estoy realmente satisfecho y me ha servido para aprender todavía más en este mundillo tan misterioso y mágico.

LAS 3 FASES DE LA PRODUCCIÓN

POSTPRODUCCIÓN

Etalonaje: El color en esta pieza puede estar dividido en dos momentos: La parte bélica y la parte nostálgica. En la primera los colores son mucho más apagados, más fríos y desaturados; tratando así de plasmar incomodidad y desconfianza. Es un tratamiento que muestra peligro, no es una zona donde puedas estar tranquilo y seguro (ANEXO 8). En el otro lado, la parte nostálgica, utilizo colores más cálidos y más saturados. Con esto busco que sea un lugar seguro, donde tienes a la gente importante y puedes confiar en ellos. Donde olvidar las penas y coger fuerzas para liberarte (ANEXO 9).

SFX: Desde el principio quería un tratamiento crudo del sonido. Un sonido que busca la inmersión, como si estuvieras allí. Durante la parte bélica he evitado la música decorativa sobre la acción del soldado. Quería que el espectador escuchara algo que puede ocurrir perfectamente en una guerra. Además hay elementos como la respiración o el aturdimiento de la bomba que te hace sentir dentro. Te hace sentir que eres un soldado más que acompaña al protagonista. A su vez, he intentado que haya un notable contraste entre los dos momentos del cortometraje dejando clara la diferencia de una situación y de otra. De una forma muy sutil las chapas del militar se agitan y suenan a lo largo de toda la pieza simbolizando con ellas el ejército en la mente del soldado.

Al final las acaba tirando desprendiéndose así de ese peso que le perseguía en todo momento.

Música: La canción va aumentando el ritmo con el avance de la acción. Cuando aparece la reacción en el rostro del soldado, entran unos timbales que simbolizan su corazón y el estruendo de la guerra, acompañados de un redoble de tambores que recuerdan al ejército. Más tarde cuando el hijo le abraza entran los violines mostrando pena y arrepentimiento. Finalmente estos pasan a una fase más rítmica que representa la tranquilidad por la liberación de las cadenas.

REFERENCIAS AUDIOVISUALES

DEBER CUMPLIDO - JASON HALL (2017)



En el caso de Deber cumplido, el apartado de referencia vuelve a ser la psicología de los personajes principales. Los soldados vuelven de la guerra de Irak y ven que para ellos todo ha cambiado. El problema viene cuando se empiezan a dar cuenta que los que realmente han cambiado han sido ellos. Los traumas sufridos en la guerra como explosiones de bombas, pérdida de compañeros y combates con fuego real han dejado a los soldados con trastorno de estrés postraumático.

Al principio no lo ven, o ellos no lo quieren asimilar. Cuando se dan cuenta del problema que sufren comienzan a buscar soluciones, aunque para uno de ellos es demasiado tarde. Sin buscar ayuda ni llegar a contar sus preocupaciones, se suicida de un disparo en la cabeza. El protagonista tiene rifirrafes con su mujer y casi pierde a su familia. El tercero de los soldados no consigue evadir las pesadillas y los recuerdos que le tormetan, y decide meterse en el oscuro mundo de la droga.

REFERENCIAS AUDIOVISUALES

SALVAR AL SOLDADO RYAN - STEVEN SPIELBERG (1998)



En este caso, la famosa película de Spielberg Salvar al soldado Ryan es uno de mis mayores referentes a nivel visual, aunque también lo es por su tratamiento del sonido. Es conocida como una de las mejores películas bélicas, sino es la mejor, de los últimos tiempos. Por tanto me he fijado este referente a modo de reto para lograr una obra visualmente potente en la que se muestra la crudeza de la guerra desde la visión del propio soldado. En cuanto al sonido, he elegido esta película debido a que al contrario de como estamos acostumbrados, durante la secuencia del desembarco de Normandía, no hay música alguna. Es algo que yo también buscaba a la hora de escribir mi guion. Quería mostrar la guerra en todo su esplendor, sin adornos. Aunque pueda no parecerlo, los sonidos que se escuchan en la guerra juegan un papel muy importante en el estado de ánimo y la psicología del soldado que está luchando. Por tanto, consideraba importante escuchar bien que sufren realmente y a qué cosas estén expuestos.

REFERENCIAS AUDIOVISUALES

EL ÚNICO SUPERVIVIENTE - PETER BERG (2013)



La película del director Peter Berg ha sido mi referente a nivel temático y visual. Por un lado la temática ya que la película se basa en unos pocos soldados que son emboscados por el enemigo al que tienen que hacer frente. Por otro lado a nivel visual debido a que la historia transcurre en el bosque de una montaña de Afganistán. Se puede ver el tratamiento que le dan al lugar, como es el bosque, y sobre todo cómo actúan los personajes en una situación tan arriesgada como aquella.

REFERENCIAS AUDIOVISUALES

EL FRANCOOTIRADOR - CLINT EASTWOOD (2014)



La mayor influencia de esta película es su temática debido al trastorno del estrés postraumático que sufre el personaje. Al principio a Chris Kyle se le ve como una persona segura de sí misma a la que no le importa ir a la guerra, pero que a su vez se preocupa por la felicidad de su familia. Conforme pasa el filme y el soldado pasa más tiempo en la guerra, su personalidad cambia. Apenas sale de casa, casi no duerme y tiene pensamientos constantes de la guerra y lo que ha tenido que vivir. Su cabeza ya no está en Estados Unidos, sino en Irak.

Otro de los apartados que me han interesado en esta película es el tratamiento del sonido. Te hace sentir dentro, además de que en ocasiones le da una función narrativa.

REFERENCIAS AUDIOVISUALES

CÓLERA - ARITZ MORENO (2013)



Puedo afirmar sin duda que Cólera de Aritz Moreno ha sido mi mayor referente narrativo. Los temas de un cortometraje y otro difieren completamente, pero no en la parte narrativa. Desde el principio quise hacer una historia breve e intensa, y que en el final diera un completo giro de guion inesperado para el espectador.

PLAN DE TRABAJO

Año	2019																											
Mes	MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO							
Semana	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
GUIÓN	[Barra negra]																											
Desarrollo de Idea	[Barra azul]																											
Documentación					[Barra azul]																							
Escritura de guion					[Barra azul]																							
PRE-PRODUCCIÓN	[Barra negra]																											
Casting									[Barra naranja]																			
Localización													[Barra naranja]															
Material													[Barra naranja]															
Ensayos													[Barra naranja]															
RODAJE	[Barra negra]																											
Día de rodaje																					[Barra verde]							
POST-PRODUCCIÓN	[Barra negra]																											
Montaje																	[Barra roja]											
VFX																					[Barra roja]							
Etalonaje																					[Barra roja]							
SFX																					[Barra roja]							
Créditos																					[Barra roja]							
Montaje final																					[Barra roja]							

LOCALIZACIÓN

La localización escogida para el cortometraje es el ‘Parque Metropolitano de Akarlanda’. Está ubicado en la provincia de Bizkaia, próximo a la UPV/EHU y a Erandio. El motivo por el cual ha sido elegido es el hecho de ser un bosque que no es excesivamente frondoso. Es decir, no encontramos ni demasiados árboles ni demasiado color verde. Tiene más bien una tonalidad marrón lo cual ayuda a recrear una historia en un país como Afganistán.

Primeramente para lograr esta localización, me documenté acerca de la geografía del país afgano y sobre la guerra que hubo recientemente allí. A lo largo de Afganistán no podemos encontrar muchas zonas de vegetación arbórea, es decir, bosques. Aunque es cierto que algunas sí podemos encontrar, y esto se enlaza con el resto de la documentación. En Afganistán ha habido principalmente tres guerras en los últimos 40 años.

En nuestro caso nos centraremos en la segunda, la que se originó a principios de siglo. Como podéis ver en el cortometraje, el soldado que aparece pertenece al ejército español. Durante la guerra de Afganistán, España desplegó tropas adscritas a la OTAN. Estos soldados ocuparon dos provincias del país, concretamente las provincias de Badghis y Herat. Entre estas dos provincias encontramos el ‘Paso de Sabzak’, un puerto de montaña que divide estas dos zonas. En ese mismo puerto podemos encontrar una de las pocas zonas de todo Afganistán que cuentan con paisaje verde y árboles o bosque. Además de todo esto, en ese mismo punto se libró ‘el combate de Sabzak’ entre soldados españoles y talibanes en el cual un soldado español resultó herido y abatieron 13 insurgentes.

LOCALIZACIÓN

Por tanto, elegí un lugar como el ‘Parque Metropolitano de Akarlanda’ debido a que en él podía intentar recrear un lugar como el ‘Paso de Sabzak’. Con una buena documentación logré dar con esta historia y este punto concreto. Pero no solo fue un trabajo mio. Una vez vistas varias posibles localizaciones, contacté con Koldo Bernaola, componente de la ‘Bilbao Bizkaia Film Commission’. Esta es una comisión creada por la diputación de Bizkaia para ayudar a todas las producciones audiovisuales que apuestan por Bilbao o Bizkaia como escenario de un proyecto. Le conté todo acerca de mi proyecto y él me aconsejó también Akarlanda.

Después de pensarlo, opté por esa localización. Asimismo, esta lugar solo me aportaba facilidades a la hora de la producción., ya que es un lugar cercano a Bilbao y a la UPV/EHU; y contenía todos los elementos deseados para el cortometraje: tanto la zona de bosque como la zona de mesas o recreativa.

Fotografías de referencia de la localización previas al rodaje en el anexo.

BIBLIOGRAFÍA

- **Combate de Sabzak. (2019). Obtenido de Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Combate_de_Sabzak**
- **Garcia, P. (12 de Febrero de 2018). El síndrome de Irak. Obtenido de VICE News: <https://www.vice.com/es/article/gyw4x4/irak-estres-postraumatico-ejercito-espanol-vice-news>**
- **Garcia, P. (30 de Enero de 2018). Las terribles secuelas de la guerra de Irak en un soldado español. Obtenido de VICE News: <https://www.vice.com/es/article/gyw4x4/irak-estres-postraumatico-ejercito-espanol-vice-news>**
- **VICE NEWS (Dirección). (2018). El síndrome de Irak en el ejército español [Película].**
- **Operaciones militares españolas en Afganistán. (2019). Obtenido de Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Operaciones_militares_espa%C3%B1olas_en_Afganist%C3%A1n#Costo_de_la_misi%C3%B3n_y_bajas**
- **RTVE (Dirección). (2018). El síndrome del soldado [Película].**
- **Trastorno de estrés postraumático. (s.f.). Obtenido de MedlinePlus: <https://medlineplus.gov/spanish/post-traumaticstressdisorder.html>**
- **Trastorno por estrés postraumático. (2016). Obtenido de National Institute of Mental Health: <https://www.nimh.nih.gov/health/publications/espanol/trastorno-por-estres-postraumatico/index.shtml>**
- **Trastorno por estrés postraumático. (2019). Obtenido de Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Trastorno_por_estr%C3%A9s_postraum%C3%A1tico#S%C3%ADntomas_y_diagn%C3%B3stico**

ANEXOS

PLAN DE RODAJE (ANEXO 1)

DIA DE RODAJE _ SÁBADO, 22 DE JUNIO DE 2019

HORA	Pl.	Ext/Int	D/N	Localiz.	Escala	Ángulo	Movimiento	Soldado	Hijo	Acción y observaciones
9:00H	2.2	EXT	D	BOSQUE	PP	A. NORMAL	PLANO FIJO	X		El soldado paralizado se sorprende por lo sucedido y se queda quieto sin saber qué hacer mirando a su hijo con miedo y frustración.
9:30H	2.3	EXT	D	BOSQUE	PP-PM	A. NORMAL (POCO CP)	PLANO FIJO	X	X	El soldado continua quieto. El hijo le da un abrazo con fuerza. El soldado se lleva la mano al cuello, se arranca la cadena con las chapas y las tira al suelo.
10.30H	2.4	EXT	D	BOSQUE	PD	A. TATAMI	PLANO FIJO	X	X	Las chapas en el suelo mientras el soldado y su hijo están abrazados.
11.00H	2.1	EXT	D	BOSQUE	PP-PG	A. NORMAL	TRAV. SEG.	X	X	El soldado gatea hasta llegar al árbol y se pone a cubierto. Cierra los ojos y agarra las chapas con fuerza. Una vez preparado se asoma y ve a su hijo. Este le está apuntando con una pistola. La baja y se queda asustado sin saber qué hacer.
12.00H	1.9	EXT	D	BOSQUE	PM	A. TATAMI	TRAV. SEG.	X		El soldado gatea.
12.30H	1.1	EXT	D	BOSQUE	PM-PG	A. NORMAL	TRAV. SEG.	X		El soldado camina, escucha un ruido de unos helechos, se para y gira la cabeza.
13.15H	1.2	EXT	D	BOSQUE	PG	A. NORMAL	TRAV. IN	X		El soldado saca el arma y se pone en alerta. Mientras mira a los helechos empieza a bajar.
14.00H	1.3+	EXT	D	BOSQUE	PM	A. NORMAL	TRAV. SEG.	X		El soldado baja y se esconde detrás de un árbol. Se coloca bien el casco y se concentra. Mira hacia los lados. Escucha gritos y un disparo que golpea en el árbol contiguo. El soldado se gira al lado contrario y comienza a correr agachado huyendo.
15.00H - 15:30H DESCANSO COMIDA										
15.30H	1.4	EXT	D	BOSQUE	PG-PM	A. NORMAL	PANEO	X		El soldado corre agachado mientras mira hacia la dirección del enemigo. Pasa por detrás de un árbol que aprovecha para cubrirse.

PLAN DE RODAJE

16.15H	1.5	EXT	D	BOSQUE	PC	A. NORMAL	TRAV. SEG.	X		El soldado continúa corriendo cuando se tropieza y se le cae el arma al suelo. Intenta recuperarla, pero la acaba abandonando. Acto seguido se levanta y sigue corriendo.
17.15H	1.6	EXT	D	BOSQUE	PM/PC	A. NORMAL	TRAV. SEG.	X		El soldado corre hasta llegar a un tronco donde poder cubrirse. Se tira y se queda boca arriba detrás del árbol.
18.00H	1.7	EXT	D	BOSQUE	PA-PC	A. TATAMI	TRAV. IN	X		El soldado tumbado boca arriba, gira la cabeza buscando al enemigo. Cae un mortero y se cubre. Se levanta y sale corriendo.
19.00H	1.8	EXT	D	BOSQUE	PM	A. NORMAL (LIGERO PICADO)	TRAV. SEG.	X		El soldado se levanta del árbol y sale corriendo colina arriba. Durante la huida, explota un nuevo mortero que saca volando por los aires al soldado. Cae al suelo y desorientado comienza a gatear.
20.00H	EX	EXT	D	BOSQUE	PG	A Normal	TRAV. IN			Generales del bosque.
20.30H	1.3 EX	EXT	D	BOSQUE	PG	A Normal	PLANO FIJO			Disparo en el tronco. VFX Petardo en árbol con croma al fondo Seleccionar fotograma de plano 1.3
21.00H - FIN DE RODAJE										

JEFE DE PRODUCCIÓN JON IRIZAR AYTE. DE DIRECCIÓN MIREN TELLECHEA

CONTRATOS (DERECHOS DE IMAGEN) (Anexo 2)

CITACIÓN DEL RODAJE (ANEXO 3)

HOJA 3 DEL PARTE DEL SCRIPT (ANEXO 4)

PARTE DE SCRIPT					
TARJETA: 001			HOJA: 3		
DECORADO: BOSQUE			DIA de RODAJE: 1		
			FECHA: 22.06.2019		
INT	EXT	DIA	NOCHE	ATARD/AMANEC	SONIDO
MUDA					
DESCRIPCIÓN del PLANO: El soldado gatea hasta llegar al árbol y se pone a cubierto.					
DIÁLOGO desde:					
hasta:					
PLANO	TOMA	DURACION	CLIP CÁMARA	CLIP SONIDO	OBSERVACIONES
2.1	1	41"	12	085	Mala
2.1	2	42"	13	087	Mala. Acting buena, niño regular
2.1	3	44"	14	088	Buena. acting regular
2.1	4	39"	15	089	Mala
2.1	5	38"	16	090	Buena, cámara mala
2.1	6	43"	17	091	Regular
2.1	7	34"	18	P:000 C:092	Mala
2.1	8	37"	19	P:001 C:093	Buena. Regular porque solo sale una chapa y se ha salido el cargador de la pistola.
2.1	9	38"	20	P:002 C:094	Buena. Entran ladridos de perro.
2.1	10	-----	21	P:003 C:095	MUERTA MALA
2.1	11	36"	22	P:004 C:095	Buena. Pasa una persona por detrás.
2.1	12	36"	23	P:005 C:096	De las regulares la mejor.
NOTAS de SONIDO				NOTAS de MONTAJE	
086: Clip muerto de sonido. A partir de la toma 7 hay cambio de zoom para añadir corbatero. Se incorpora la zoom nueva para la pértiga desde el folder 080131. Las tomas 10 y 11 comparten clip de audio del micrófono corbatero.				Grabado en 35 mm.	

FOTOGRAFÍAS DE REFERENCIA DE LA LOCALIZACIÓN (ANEXO 5)



POSTPRODUCCIÓN (ANEXO 6)



FOTOGRAMA CRUDO



FOTOGRAMA ETALONADO



FOTOGRAMA ETALONADO Y VFX

POSTPRODUCCIÓN (ANEXO 7)



FOTOGRAMA CRUDO



FOTOGRAMA VFX



FOTOGRAMA VFX Y ETALONADO

POSTPRODUCCIÓN (ANEXO 8)



FOTOGRAMA CRUDO



FOTOGRAMA ETALONADO

POSTPRODUCCIÓN (ANEXO 9)



FOTOGRAMA CRUDO



FOTOGRAMA ETALONADO

MATERIAL UTILIZADO (ANEXO 10)

- **Cámara Sony Alpha 7 III**
- **Objetivo 35mm F1.4 DG Art**
- **Estabilizador Gimbal Zhiyun**
- **Trípode Manfrotto**
- **Un micrófono rycote**
- **Una pértiga**
- **Una grabadora Zoom**
- **Dos cables XLR**
- **Dos cables mini jack-XLR**
- **Dos micrófonos corbateros**
- **Un foco LED**