



Facultad de
Comunicación y Documentación

UNIVERSIDAD DE GRANADA

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

TRABAJO FIN DE GRADO

CREACIÓN DEL GUION AUDIOVISUAL DE UN CORTOMETRAJE:

AMANECE

Presentado por:

Almudena Bautista Robles

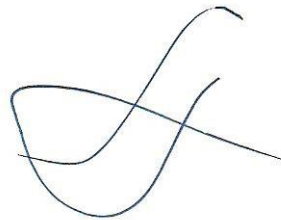
Tutor:

Francisco José Sánchez García

Curso académico 2014 / 2015

D./Dña.: FRANCISCO JOSÉ SÁNCHEZ GARCÍA, tutor del trabajo titulado **Creación del guion audiovisual de un cortometraje: Amanece** realizado por el alumno/a **Almudena Bautista Robles**, INFORMA que dicho trabajo cumple con los requisitos exigidos por el Reglamento sobre Trabajos Fin del Grado en *Comunicación Audiovisual* para su defensa.

Granada, 9 de septiembre de 2015

A handwritten signature in blue ink, consisting of several fluid, overlapping loops and curves, characteristic of a cursive or semi-cursive style.

Fdo.: FRANCISCO JOSÉ SÁNCHEZ GARCÍA

Por la presente dejo constancia de ser el/la autor/a del trabajo titulado **Creación del guion audiovisual de un cortometraje: Amanece** que presento para la materia Trabajo Fin de Grado del Grado en **Comunicación Audiovisual**, tutorizado por el/la profesor/a **Francisco José Sánchez García** durante el curso académico 2014 - 2015.

Asumo la originalidad del trabajo y declaro que no he utilizado fuentes (tablas, textos, imágenes, medios audiovisuales, datos y software) sin citar debidamente, quedando la Facultad de Comunicación y Documentación de la Universidad de Granada exenta de toda obligación al respecto.

Autorizo a la Facultad de Comunicación y Documentación a utilizar este material para ser consultado con fines docentes dado que constituyen ejercicios académicos de uso interno.

Granada, 10 de septiembre de 2015.



Fdo.: ALMUDENA BAUTISTA ROBLES

1. RESUMEN.

Este es un proyecto basado en la elaboración de un guion literario para un cortometraje: *Amanece* es el resultado. El motivo de la elección del tema es dar a conocer una idea controladora basada en el maltrato intrafamiliar pasivo que sufren los niños, incluyendo como forma de apoyo el vínculo que se puede generar entre una persona y su mascota.

Para ello se ha llevado a cabo un proceso de investigación y se han desarrollado las fases clave para la creación de un guion. Estas fases se apoyan en el asentamiento de la idea, creación de personajes, instauración del conflicto, evolución de las tramas, organización de la estructura, inclusión de los recursos narrativos y confección de los diálogos.

A continuación, se detallan las escenas del guion literario que tienen como objeto explicar el progreso de la historia. Todas las fases se han explicado y posteriormente se han aplicado al guion literario de *Amanece*. Por último, se ha completado el trabajo con el guion técnico del cortometraje.

Palabras clave: Guion literario, idea, violencia pasiva, mascota, niño, problema, espectador, *Amanece*.

ABSTRACT.

Amanece is the result of a project which was started to develop a literary script for a short-film. The main themes dealt with in this film are passive family child abuse and the bond which can be formed between a child and their pet.

Research was carried out and different stages were developed in order to write the script: an idea was chosen, the characters were created, the conflict was established and the plot was developed. The film was then structured and the narratives and dialogues were produced.

The scenes of the literary script are described below, the aim of which is to explain how the story develops. All the stages have been explained and subsequently applied to the literary script of *Amanece*. The final step was to include a technical script for the short-film.

Key words: literary script, idea, passive violence, pet, child, problem, viewer, *Amanece*.

2. ÍNDICE.

VISTO BUENO DEL TUTOR	2
DECLARACIÓN JURADA DE AUTORÍA	3
1.RESUMEN - ABSTRACT.....	4
2.ÍNDICE	5
3.INTRODUCCIÓN	7
4.OBJETIVOS.....	8
5.METODOLOGÍA/PLAN DE TRABAJO/MATERIALES Y MÉTODOS.....	9
6.DESARROLLO	11
1. FASES EN LA ELABORACION DE UN GUION.....	11
1.1. IDEA	13
1.2. <i>STORY LINE</i>	15
1.3. TRATAMIENTO	17
1.4. GUION LITERARIO Y GUION TÉCNICO.....	19
2. GUION LITERARIO	20
2.1. PERSONAJES	20
2.1.1. TIPOS DE PERSONAJE	23
2.1.1.3. POSICIÓN DEL PROTAGONISTA	25
2.1.2. FACTORES DEL PERSONAJE	26
2.1.1.1. TEMPERAMENTOS.....	27
2.1.1.2. INFLUENCIAS EN LA PERSONALIDAD.....	29
2.2. CONFLICTO	30
2.2.1. TIPOS DE CONFLICTO	31
2.3. TRAMAS.....	31
2.3.1. TRAMAS DE HISTORIAS INTERIORES.....	33
2.4. ESTRUCTURA	34
2.4.1. PRIMER ACTO	34
2.4.2. SEGUNDO ACTO	37
2.4.3. TERCER ACTO.....	38
2.5. RECURSOS NARRATIVOS	40
2.6. DIÁLOGOS	49

2.7. TÍTULO	50
2.8. LAS ESCENAS	51
2.8.1. ESCENAS ESCENCIALES.....	51
2.8.2. ESCENAS DE TRANSICIÓN.....	51
2.8.3. ANÁLISIS DE ESCENAS.....	52
7. CONCLUSIONES	57
ANEXO 1	59
ANEXO 2.....	75
BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS ELECTRÓNICOS	97
GLOSARIO.....	99

3. INTRODUCCIÓN.

Existen numerosas necesidades que se tienen que cubrir a la hora de construir una obra audiovisual, una de las principales es la elaboración de un guion literario. Este es fundamental en cualquier tipo de creación audiovisual ya que se utiliza como guía de apoyo para todo el equipo humano. Pero no solo es un utensilio, sino que es una forma de comunicación, a través de él damos a conocer nuestras ideas, plasmamos en palabras lo que queremos mostrar con imágenes. Así que, se puede considerar el guion literario como una forma más de expresión artística.

Es interesante estudiar cómo se elaboran y desarrollan los guiones literarios porque se adquieren conocimientos muy útiles, que no solo están relacionados con el guion, sino que también tienen relación, por ejemplo, con la narrativa o la psicología de los personajes. Por tanto, el guion literario reúne numerosas materias que hacen que la historia se enriquezca notablemente, dándole siempre una personalidad singular a cada guion gracias a todos los detalles y símbolos propios incluidos en su creación.

Es muy importante la elaboración de guiones literarios dado que sin ellos no existe historia que poder construir audiovisualmente. Como también es transcendental la labor del guionista, que tiene que crear y ensamblar todas las piezas del guion para que tengan un orden lógico y atractivo para el espectador.

Se ha elegido esta línea de trabajo por el interés que genera esta forma de expresión, no solo por lo descrito en los párrafos anteriores, además mostrar la propia idea controladora con palabras que después se pueden transformar en imágenes es muy atractivo. Se piensa en imágenes pero se debe traducir en palabras y este es un proceso singular que muestra mucho interés personal. Gracias a la línea de trabajo se concentrarán todos los conocimientos que se van a adquirir a través de la investigación y el estudio de guiones, estos se van a utilizar para llegar a la cúspide de los objetivos: la creación de un guion literario propio. Con la elaboración es como realmente nos damos cuenta de la dificultad y el entramado que conlleva un guion. Es la mejor forma de aprender, no solo con dicha creación, sino también con los errores, y es donde realmente nos percatamos de la dificultad que tiene su construcción, incentivando aún más su interés e importancia.

Para la elaboración del guion literario se tienen que tener ideas, centrándonos en una idea controladora que mueva toda la historia. Un guionista antes de comenzar a redactar su guion

siempre tiene en mente qué idea controladora quiere transmitir al espectador y de qué forma quiere expresarla. Es decir, es el tema del guion literario.

La idea controladora que se quiere transmitir es la de la violencia intrafamiliar pasiva, apoyándonos, para que la historia avance, en el vínculo entre persona y mascota. Las personas estamos concienciadas con la violencia intrafamiliar activa pero la violencia pasiva, indirecta, normalmente queda en un segundo plano. Este tipo de violencia se suele dar en el seno de la familia donde el niño queda expuesto al maltrato sin que nadie se percate de ello, repercutiendo en muchos casos en su desarrollo y afectando negativamente a su personalidad. Los niños son el futuro y se deben tener en cuenta todos sus problemas desde su infancia. Se quería inculcar en el espectador una información que pueda ayudar a conocer mejor el tema de la violencia intrafamiliar pasiva y oportunamente incluir los beneficios de tener mascotas en el hogar.

La memoria del trabajo fin de grado expone la forma de investigación, el estudio y los conocimientos adquiridos para llegar a la creación del guion literario de *Amanece*. En esta se exponen los objetivos que se querían llevar a cabo; la metodología seguida para su creación; el desarrollo de la memoria, aportando los conocimientos adquiridos en relación al propio guion literario; las conclusiones, mostrando una reflexión del proyecto; el Anexo 1, en el que se encuentra el guion literario; el Anexo 2 en el que se aporta el guion técnico de *Amanece*; la bibliografía, con todos los recursos utilizados para la elaboración del cortometraje y la memoria; y, por último, un glosario de siglas relacionado con el guion literario y el guion técnico.

4. OBJETIVOS.

A partir de la memoria se dan a conocer las fases por las que tiene que pasar un guion literario para su creación y éstas se aplican a la elaboración del guion literario de *Amanece*. Uno de los objetivos del proyecto es afianzar los conocimientos previos que se tenían sobre la creación de guiones y adquirir conocimientos nuevos para llevar a cabo un guion correcto.

La memoria tiene como objetivo razonar las decisiones tomadas en el guion: el porqué de la idea controladora; el motivo de la creación de este tipo de personajes; el tipo de conflicto; la determinada estructura o tramas; la causa de elegir unos recursos narrativos y no otros; o, el desarrollo de una determinada forma de los diálogos.

El tercer objetivo viene dado por el guion, a través de la memoria y de la adquisición de nuevos conocimientos, de desarrolla el objetivo principal que es crear un guion siguiendo las pautas clave.

Por último, otro de los objetivos es dar a conocer la idea controladora. Gracias a ella se informa acerca de la violencia pasiva y también se revela otra de las ideas, que es la del vínculo de un animal con un humano.

En definitiva, conseguir los conocimientos necesarios para elaborar un guion apropiado y explicar las elecciones tomadas son dos de los objetivos básicos de este proyecto.

5. METODOLOGÍA/PLAN DE TRABAJO/MATERIALES Y MÉTODOS.

La metodología ha sido uno de los procesos previos clave para la realización del trabajo. Esta ha tenido varias fases que se explican a continuación:

1. Adquirir la idea controladora. Este proceso se demoró durante semanas. Se tenían en mente tres ideas con las que se podía crear un guion. Finalmente, cuando se eligió una de las ideas se fue pensando cómo podría evolucionar esa idea hasta convertirse en un guion.
2. Recopilación del material básico necesario. Mientras que se pensaba en la idea se produjo la fase de investigación. Se ha buscado todo tipo de información que pudiese ser de ayuda para la creación del proyecto. En general, en la biblioteca de la Universidad de Granada. Se comenzó buscando manuales que fuesen de utilidad y se encontraron numerosos ejemplares relacionados con el guion literario. Después, se buscaron libros que pudiesen contener información sobre la violencia intrafamiliar pasiva, en relación a ello, no fueron muchos los ejemplares encontrados, al igual que para la búsqueda de los beneficios de tener una mascota.
3. Lectura y recopilación de la información útil. Después de adquirir todos los libros necesarios, se comenzó su lectura. Se leyeron y se redactó un resumen de las ideas más importantes de cada libro.

4. Búsqueda de información en la red. Una vez obtenida la información de todos los libros se comenzó a indagar en internet. Se encontraron algunos portales útiles sobre la violencia en niños así como los beneficios de las mascotas. También se buscaron ejemplos de guiones literarios y técnicos para tener más referencias visuales de estos.
5. Visionado de cortometrajes. Se pensó que ver cortometrajes podía ayudar a ver el resultado final. Qué es lo que realmente se muestra en pantalla en relación al guion literario. Por lo que se vieron los cortometrajes que venían explicados en los libros así como cortometrajes importantes españoles. Se visionaron cortometrajes relacionados con niños para ver qué tipo de personalidad se reflejaba en ellos. Se analizó la estructura de los cortometrajes vistos para relacionarlo con el cortometraje propio.
6. Redacción de la idea, el *story line* y el tratamiento. Estas fueron las fases previas a la elaboración del guion literario. Fue de gran ayuda elaborar el tratamiento ya que de esta forma era más fácil redactar el guion, se utilizó como una guía previa.
7. Creación del guion literario y técnico. Con los conocimientos adquiridos y las referencias de otros cortometrajes se comenzó la creación del guion literario del cortometraje. Este ha tenido que ser reescrito y corregido varias veces ya que cada vez que se volvían a consultar los libros o creía que un cambio mejoraría el guion se hacía. Después se creó el guion técnico, buscando información de cómo se elaboraban, tuvo que ser reescrito varias veces a casusa de corregir el guion literario.
8. Elaboración de la memoria del TFG. Una vez creado el guion literario y el técnico se comenzó a redactar la memoria. Se vio adecuado seguir el orden que se había tenido en la creación del guion literario. Se incluyó la información clave obtenida y se analizó en relación al guion literario propio, argumentando por qué se había creado el guion de una determinada manera. Además de los conocimientos analizados en la memoria, se han adquirido más información útil a la hora de elaborar un guion literario pero no se puede sintetizar tanta información en un proyecto de estas características.

En definitiva, seguir una metodología organizada ha logrado que se alcancen los objetivos con mayor destreza.

6. DESARROLLO.

1. FASES EN LA ELABORACIÓN DE UN GUIÓN.

Lo primero que se tiene que tener en cuenta cuando se quiere elaborar un guion son las fases claves por las que tiene que pasar el mismo. Para el guion literario de *Amanece* se han escogido unas fases concretas pensando en la elaboración del guion de forma gradual. Se piensa que si el guion se desarrolla paso por paso será mucho más eficaz y tendrá unos cimientos más estables, debido a que las dudas y fallos que se tengan en esa fase se corregirán en ese mismo instante y no se dejarán en el tintero pudiendo afectar al resto de fases. Por lo que el guion literario se ha creado siguiendo las fases progresivamente y aplicando lo desarrollado en una fase a las posteriores.

Para ello, lo primero que se ha definido son las características del guion que se pretende crear. Se trata de un guion de un cortometraje, por lo que las fases por las que tienen que pasar son distintas a las de un largometraje. Muchos autores de manuales han elaborado diferentes tipos de fases para la creación de un guion, y no todos concuerdan en el orden y las pautas. Estos son los diferentes tipos de conceptos de los que hablan los autores: Idea, argumento, *story line*, tratamiento o adaptación, sinopsis, escaleta o sinopsis técnica de producción, guion literario, guion de trabajo, guion técnico y guion gráfico. Para la creación del guion literario propio se veía excesiva la elaboración de todas las fases, ya que se trata de un metraje de corta duración y no se va a construir la obra audiovisual de momento. Esto no quiere decir que elaborar un guion para un cortometraje sea más fácil que elaborarlo para un largometraje (a veces, es más complicado llevar a cabo toda acción dramática en un cortometraje debido a un tiempo tan limitado), sino que, no son necesarias tantas etapas a la hora de poner en marcha nuestro trabajo. Se estudiaron las fases y se eligieron las más útiles para el propósito; también se adaptaron muchas otras a la necesidad del propio cortometraje, añadiendo ideas necesarias y eliminando las que no lo eran; por lo que finalmente se creó un procedimiento especial para *Amanece*. Estas fases se han definido en los próximos bloques.

Antes de comenzar con las fases del guion literario hay que tener en cuenta que nuestro guion debe ser viable. Enfocado a *Amanece* se han estudiado dos puntos importantes a tener en cuenta previamente a la elaboración del guion:

1. Producción. Debemos pensar en una idea que sea factible en cuanto a coste. El cortometraje probablemente no tendrá mucho presupuesto, y si lo tiene, el productor intentará ahorrar económicamente todo lo posible. Así que debemos tener una idea en la que los costes sean viables para realización del cortometraje. Con *Amanece* la producción es viable porque no se necesita material, atrezzo o localizaciones difíciles de encontrar. Lo más complicado de conseguir puede ser el permiso para rodar en un colegio o una clínica veterinaria pero esto en un principio no generaría un coste elevado. En relación al coche o al perro, la mayoría de personas hoy en día tienen mascota y vehículo que se podrían utilizar para el cortometraje. En cuanto a los figurantes, los niños son los que pueden llegar a ser más complicados de encontrar. Todo lo nombrado anteriormente no genera mucho coste económico, tanto las localizaciones, atrezzo o personajes son comunes hoy en día, por lo que se trata de un proyecto viable en cuanto a su producción. Respecto a las necesidades técnicas no se necesita ningún tipo de equipo técnico especial por lo que genera un coste común en relación a cualquier producción audiovisual.
2. Mercado. El cortometraje tiene que estar orientado a un público, a cuanto más público esté dirigido, más facturación obtendrá y los beneficios serán mayores. Si nuestro cortometraje está destinado a un target muy reducido puede que la facturación sea escasa y nuestro cortometraje no obtenga los beneficios necesarios para seguir adelante. Con la trama de la violencia intrafamiliar pasiva se llegaría a hombres y mujeres de todas las edades, evitando quizás el rango infantil; mientras que con la trama de la relación niño-mascota se llegaría a un público más infantil, además del público dicho anteriormente, que vería la amistad que se genera entre humanos y animales. Por tanto, en principio, estaría orientado a todos los rangos de edades, revisando si sería la trama de la violencia apta para un niño. Por tanto, la idea es viable en cuanto al aspecto producción-mercado.

Después de estudiar si la idea para el cortometraje de *Amanece* era viable, dado que sí lo es, se debe afianzar la idea.

1.1. IDEA.

La base en la que se asienta un guion es la idea o también llamada premisa¹. Es el punto de partida de toda historia. Toda narración va a girar en torno a una idea controladora que en el caso de *Amanece* es la violencia intrafamiliar pasiva. Las ideas pueden surgir de diferentes formas, puede ocurrirnos que necesitamos una idea inmediatamente y no conseguimos encontrar una buena o, por el contrario, de repente puede venirnos la inspiración y creer que tenemos la mejor idea que se puede haber tenido (y digo creer porque hay veces que esa idea ya ha sido utilizada o que después de pensarlo, la idea que creíamos buena, ya no lo es tanto).

En este caso se tenían tres ideas en mente para la elaboración del guion pero la que más inquietud despertaba era la de la violencia intrafamiliar. La idea no apareció de repente gracias a la inspiración. Era un aspecto alarmante que venía a la mente siempre que se visionaba algún tipo de obra audiovisual: en la publicidad, cortometrajes, películas, medios de información; siempre se tiene en cuenta a la pareja pero nunca a los hijos, puede que en algún momento se les nombre pero no se les da la importancia necesaria. Con esta idea se podían utilizar elementos comunes que se tienen con otras personas, como puede ser miedo, celos, nostalgia, pena, que nos pueden ayudar a hacer creíbles a nuestros personajes. En *Amanece* se utilizó el elemento común de la pena y el miedo para hacer creíble a nuestro personaje, eligiendo así el género del cortometraje. Si analizamos obras que nos interesan también nos percatamos de que nos sentimos más cómodos escribiendo géneros cinematográficos que nos agradan. En relación al tipo de conflicto que se quería expresar con la idea de la violencia pasiva se creyó el género más apto para la obra era el drama, con el que se puede alcanzar de una forma más severa al espectador, potenciando la idea controladora.

Según Doc Comparato en su libro *De la creación al guion*², existen seis tipos de campos para encontrar una idea: idea seleccionada, idea verbalizada, idea leída, idea transformada, idea propuesta e idea buscada. La idea seleccionada proviene de nuestra propia memoria o vivencias personales. La idea verbalizada sería aquella que alguien nos transmite, es decir, alguien nos la cuenta. La idea leída como bien dice su nombre, es la que leemos en un momento dado. La idea transformada nace de un medio, como puede ser una ficción o un libro, y posteriormente se transforma en lo que realmente queremos. La idea propuesta nos la plantean, nos encargan desarrollar esa idea en concreto. La idea buscada la encontramos nosotros mismos después de

¹ Definido como premisa en: John Truby (2009). *Anatomía del guion: El arte de narrar en 22 pasos*. | Philip Parker (2012). *Cómo escribir el guion perfecto*.

² Doc Comparato (2002). *De la creación al guion*. P. 61-64.h

un estudio para ver la demanda del mercado o una investigación para encontrar el hueco que se necesita cubrir.

La idea para el cortometraje *Amanece*, vino dada a través de la observación, por lo que es una idea seleccionada a partir de la necesidad de mostrar la situación de los niños. Como se ha dicho, los metrajes por lo general tratan los temas de la violencia de género y la violencia intrafamiliar activa pero no suelen mostrar la violencia intrafamiliar pasiva. Así que la motivación de querer dar otro punto de vista al problema del maltrato fue lo que incentivó la idea. Los espectadores tienen constancia de los dos primeros tipos de maltrato pero el tercer tipo se queda en el vacío. En muchas películas en las que se muestra la violencia de género o los problemas de los padres, los hijos no suelen aparecer u otras veces, cuando aparecen, no se muestran las consecuencias que sufren por estos problemas.

Una vez que tenemos clara nuestra idea o queremos afianzar nuestra confianza ella podemos investigar sobre el tema en el que se basa dicha idea, para ello se buscaron manuales relacionados con el maltrato en niños. El propósito de la investigación consiste en confirmar que tenemos entre manos una buena idea, apta para su desarrollo, y en obtener los conocimientos básicos para poder seguir adelante con la historia. Gracias a los manuales la idea se afianzó, ya que en comparación con otros tipos de violencia no existía tanta información acerca de la violencia pasiva. Este proceso ayudó a saber todo lo posible sobre la violencia pasiva antes de empezar, pero no evitó que se prolongase la investigación durante las otras etapas de elaboración, se tenía que seguir investigando en otros medios porque la información no era suficiente. Un dato importante que tenemos que tener en cuenta desde el principio es qué queremos transmitir al espectador con nuestra historia, así sabremos cómo desarrollar la idea. En *Amanece* siempre estuvo presente que la finalidad de la idea era dar a conocer al espectador el problema de la violencia pasiva.

La violencia intrafamiliar pasiva³ a niños viene dada por el abandono físico, en el que no se da respuesta a las necesidades físicas básicas de niños; el abandono emocional, que se produce por la omisión por parte de padres a cubrir las necesidades básicas emocionales; y por ser testigos de violencia doméstica, producida por aquellas situaciones en las cuales los niños están presentes en escenas de violencia en el seno de la familia. El cortometraje se centra en el último tipo de violencia intrafamiliar pasiva, con el objetivo de que el espectador tome conciencia de este tipo de violencia y de cómo puede afectar a un niño si no se actúa ante la situación. Los

³ Graciela Tonon (2002). *Maltrato infantil intrafamiliar*. P. 19-20.

traumas que puede producir son conductas agresivas y antisociales, conductas de inhibición y miedo, menor competencia social, menor rendimiento académico, problemas de ansiedad, depresión y síntomas traumáticos e incluso pueden no confiar en ellos mismos porque creen que son inservibles. Son muchos más los traumas y consecuencias que pueden llegar a tener los niños que son testigos de la violencia en la familia, a grandes rasgos los anteriores son los más frecuentes y son los que se quieren mostrar en el cortometraje.

El cortometraje necesitaba una motivación para poder hacer avanzar la trama así que se pensó en “el mejor amigo del hombre”. Se seleccionó esta idea porque muchas familias no quieren tener una mascota en casa. Algunas personas llegan a abandonar a sus mascotas por diversas causas, sin importar la vida de la que fue su compañero. Otros rechazan a los animales ya sea porque no son de su agrado o porque los ven insignificantes, cada uno tiene su opinión totalmente válida, pero se quería demostrar con la relación entre protagonista y animal alguno de los beneficios de tener una mascota. Muchos estudios han demostrado que tener un animal en casa es positivo para los humanos, en el ámbito emocional los dueños de perros son menos propensos a sufrir depresión, tienen una vida social más activa, gracias a ellos se evita el sentimiento de soledad, mejoran el estado de ánimo, nos hacen responsables, y pueden llegar a ser un reflejo de nuestra personalidad.

Estos son los factores más importantes por los que se eligió esta idea para realizar el cortometraje. Mostrar al espectador parte de la realidad que llegan a sufrir los niños que son testigos del maltrato pasivo y expresar los aspectos positivos que puede tener una mascota fortalecieron la idea y la relacionaron en un mismo objetivo. Por tanto, la idea quedó concretada de la siguiente forma:

“Como afectan a los niños las discusiones que generan los padres. La relación positiva entre niños y animales”.

1.2. STORY LINE.

El *story line* es el siguiente paso que se ha creído necesario a la hora de elaborar el guion de *Amanece*. «Definimos *story line* como la mínima expresión del conflicto y la más breve de las sinopsis»⁴. Es decir, presentamos el conflicto, lo desarrollamos y finalmente mostramos la solución. En esta fase no es necesario hablar del tiempo, ni del espacio, ni de los personajes. La razón de desarrollar el *story line* y no el argumento o sinopsis es porque un argumento o una

⁴ Doc Comparato (2002). *De la creación al guion*. P. 74.

sinopsis suelen ser de varias páginas, y para un cortometraje esto conlleva escribir una parte importante de la historia, ese papel se debe desempeñar en el tratamiento. El *story line* presenta la información sobre la temática abordada, exponiéndose el conflicto principal de la historia. Se desarrolla la idea en pocas líneas y podemos basarnos en un planteamiento, nudo y desenlace para crearlo. Es mucho más apropiado para un cortometraje como *Amanece* realizar un acercamiento que sea más breve y vaya directo al grano como es el *story line*, quedando el concepto bien definido como pasa en el argumento o la sinopsis.

Gracias al *story line* podemos encontrar el principio fundador de nuestro cortometraje:

El principio fundador nos ayuda a conferir a nuestra premisa una estructura más profunda. [...] Es la lógica interna de la historia, es lo que hace que las partes de la historia se unan orgánicamente de manera que la historia cobre más volumen y tamaño que la suma de sus partes.⁵

El *story line* ha servido para afianzar la trama principal del cortometraje, obteniendo así un paso más en la elaboración del trabajo, ayudando a dar el siguiente paso con las ideas claras. Además no solo vamos a crear la “pequeña sinopsis” sino que se va a buscar el principio fundador del cortometraje. Gracias al *story line* y al principio fundador podemos ir anticipando cuál será nuestro conflicto, la acción básica y el cambio que se produce en el protagonista, todo a grandes rasgos porque después puede que se modifiquen parámetros y sino, deberemos definirlos concretamente. Finalmente, el *story line* de *Amanece* quedó de la siguiente forma:

“Marcos es un niño desatendido a causa de los conflictos que tienen sus padres, debido a ello tiene problemas de socialización. Su único apoyo es su perro Coco con el que pasa la mayor parte del tiempo y que tiene su collar a punto de romperse. En el colegio llega el día de enseñar tu mascota en el que regalan un vale para la tienda de mascotas, Marcos debido a sus problemas no quiere participar pero decide hacerlo para conseguir un collar nuevo para Coco. El día del acontecimiento Marcos consigue hacer amigos gracias a Coco. De camino a casa con el vale, Coco es atropellado por un coche. Tras pasar la noche en el veterinario, Coco se recupera y la familia queda unida tras el trágico accidente”.

CONFLICTOS: Marcos tiene que luchar contra problema de socialización por Coco. Tiene que convivir con las discusiones de sus padres.

⁵ John Truby (2009). *Anatomía del guion: El arte de narrar en 22 pasos*. P. 40.

ACCIÓN BÁSICA: El niño tiene que vivir con los problemas familiares y superar su problema.

CAMBIO DEL PERSONAJE: El niño consigue ser más sociable, toda la familia está más unida.

1.3. TRATAMIENTO.

El tratamiento es la fase que se crea después del *story line* según la propia organización de las fases del guion. Se debe tener conciencia del personaje para poder desarrollar el tratamiento. Sabemos que Marcos será un niño con problemas familiares que repercuten en su forma de ser y que su fiel apoyo es Coco, su mascota. Esto es lo necesario para la realización del tratamiento, más adelante se definirá con exactitud la personalidad del protagonista.

Muchos autores obvian los tratamientos en su trabajo pero estos nos ayudan a tener organizada la estructura de nuestro guion, así que se ha considerado un paso relevante y de gran ayuda para la elaboración del guion. En él se crean las escenas dramáticas más importantes, giros de guion, se afianza el conflicto, se muestran las motivaciones, es decir, se incluyen todas las partes de este menos los diálogos y detalles. También se suelen presentar ante los productores y pueden servir como paso para el contrato del guionista.

Como todas las fases de la elaboración del guion, tiene un proceso de investigación y de reescritura, también sigue las reglas de estilo de la sinopsis y la idea en que se debe redactar en presente, con dinámica en acción y tener descripciones concisas. Puede crearse siguiendo la estructura de las escenas, numerando cada una de ellas y resumiendo sus aspectos más importantes; o bien, puede crearse por nudos de acción, en los que no se incluye numeración ni se divide en actos. Este es el caso de *Amanece*, se ha creado a través de los nudos de acción debido a la importancia del conflicto en la obra, a partir de la inclusión del conflicto se desarrollan los demás elementos.

El tratamiento que se muestra a continuación es el tratamiento reescrito después de varias correcciones que lo acercan más a la idea que se tenía en mente:

Marcos está tumbado en la cama de su dormitorio, mientras que escucha a sus padres discutir en una habitación cercana, golpea una pelota contra la pared. La

pelota se le escapa y Coco la coge. Marcos se levanta de la cama y acaricia a Coco. Suena el teléfono.

Marcos sale de su habitación seguido por Coco. Va al dormitorio de su hermana Carla, toca en la puerta pero no oye respuesta, cuando abre la puerta ve que su hermana chatea y fuma. La llamada se corta. La hermana regaña a Marcos. Vuelve a sonar el teléfono. Marcos sale del dormitorio de su hermana seguido de Coco a contestar el teléfono. Mira hacia la cocina donde están discutiendo sus padres. Marcos coge el teléfono. Al teléfono está la abuela de Marcos. Cuando termina la llamada regaña a Coco porque se muerde el collar.

Parece que la discusión de sus padres ha terminado y Marcos se dirige hacia la cocina para hablar con su padre sobre el collar. Los padres le dicen que no pueden atenderlo y discuten. Marcos corre a su habitación y tira su pelota. Coco recoge la pelota y se apoya en sus piernas. Marcos intenta jugar con dos muñecos pero no puede. Lloro.

En el colegio la profesora dice que habrá un evento para enseñar a nuestra mascota. Marcos no quiere participar. A la salida del colegio los niños se ríen de Marcos. Marcos corre. Llega a casa y Coco salta encima de él. Marcos saluda a su hermana que no contesta. Se pone a hacer los deberes, duda si los tiene bien y le pregunta a la hermana que no quiere ayudarlo. Los padres de Marcos llegan a casa discutiendo. Marcos tira los deberes. Cae la autorización del evento de mascotas. Marcos decide ir pese a que no quiere para conseguir un collar nuevo para Coco. Deja en la cocina la autorización en silencio para que los padres la firmen cuando la vean. Marcos juega con Coco para evadirse.

El día del evento Marcos está en el coche de sus padres nervioso, está todo en silencio. Al llegar al colegio la profesora sonrío. Mientras Marcos juega con Coco. En el evento Marcos consigue hacer amigos gracias a Coco, los niños que lo insultaron le piden disculpas. Marcos consigue el vale para comprar el collar. Los padres quedan impresionados del talento de Coco y Marcos.

Al salir del colegio los padres, Marcos y Coco están felices. Sin saber cómo, comienzan a discutir. Marcos golpea su pelota contra el suelo. La pelota se escapa. Coco de un impulso rompe el collar y corre a por la pelota. Marcos corre detrás.

Coco tiene un accidente. Los padres cogen a Coco y se van hacia la clínica veterinaria.

En el veterinario Marcos llora, Vicente y Marta apoyan a Marcos. Coco se queda hospitalizado. Marta decide irse porque Carla está sola en casa. Vicente y Marcos se quedan en la clínica. Marta y Carla vuelven a la clínica porque quieren estar con su familia. Al día siguiente Coco se recupera. Marcos recibe de sus padres un collar nuevo. Marcos coloca a Coco su collar nuevo. La familia se dirige a casa unida.

1.4. GUION LITERARIO Y GUION TÉCNICO.

Aunque son dos fases distintas, se han englobado ambas en un mismo epígrafe para explicar su cometido. En los puntos siguientes se van a desarrollar individualmente, aplicándolas al análisis del guion literario de *Amanece*⁶.

Una vez que hemos desarrollado la idea, hemos afianzado el conflicto en el *story line* y concretado los personajes en el tratamiento, pasamos al guion literario, en el que se elaborará la estructura a partir de la acción dramática, se creará el tiempo dramático y se conformará la unidad dramática final.

En esta fase ya se desarrollan las acciones, las relaciones entre personajes, las localizaciones y los diálogos. Nunca se deben incluir indicaciones de carácter técnico en el guion literario.

El guion literario debe ser sencillo, hay que tratar de hacer simple todo su entramado. Existe poco tiempo para desarrollar una idea o un entramado muy complejo. Se debe tener un estilo claro y sin adornos, todo expresado con la suficiente nitidez. Debe estar escrito en presente y en tercera persona, con frases simples y cortas, sin sintaxis recargada y compleja. Tiene que ser concreto, no debemos andarnos con rodeos para expresarnos.

Según Fernando Marín⁷, las pautas iniciales a destacar para escribir un guion son: claridad, concisión, estructura, sencillez, correspondencia, cambios, finalización, opiniones, encerronas y factibilidad. Nuestro cortometraje debe estar escrito en un lenguaje que todos entiendan; con una extensión limitada, normalmente a minuto por página; su estructura debe ser parecida a la de las narraciones tradicionales con un planteamiento, nudo y desenlace aunque esto pueda

⁶ Guion técnico y guion literario incluidos en el Anexo.

⁷ Fernando Marín (2011). *Como escribir el guion de un cortometraje*. P. 49-53.

llevarnos a que la historia será menos original (siempre podemos cambiar el orden de la estructura para conseguir originalidad); con un lenguaje directo y sin retórica; debemos pensar en imágenes y después trasladarlo a palabras, estamos escribiendo algo que después será traducido a imagen; el guion siempre tendrá correcciones, por lo tanto, tendremos que reescribirlo; así que si creemos que está acabado, nunca es así; siempre podemos pedir opiniones que nos pueden dar otro punto de vista; y, recordar siempre que debe ser factible.

Después de elaborar el guion literario el punto más importante es el guion técnico. Este contiene la información necesaria para ejecutar cada uno de los planos del metraje. El guion técnico adapta el contenido del guion literario para que se pueda realizar el rodaje de la obra. Gracias al guion técnico, el equipo humano puede ir previéndose de todo el material necesario para el rodaje.

En el guion técnico se incluye número de escena, número de plano, si es en interior o exterior, lugar, momento del día, tipo de plano, movimiento de la cámara con su punto de vista, la acción y sonido del plano.

El día de rodaje es la guía que todo el mundo debe seguir para que todo salga correctamente. En caso de duda siempre se debe acudir a ambos guiones para poder solucionar el problema.

2. GUION LITERARIO.

A la hora de desglosar el guion literario del cortometraje vamos a centrarnos en el análisis de los personajes, los conflictos, las tramas, la estructura narrativa, los recursos narrativos, los diálogos y se analizarán las escenas del guion literario. Comenzaremos por los personajes que son la base de todo guion ya que son los que mueven la acción.

2.1. PERSONAJES.

El personaje es el alma del guion, sin él no existiría la historia. Por lo tanto, antes de crear la historia se debe crear al personaje. El personaje es el encargado de interpretar el mundo en el que vive ya sea de una forma objetiva o de una forma subjetiva. En *Amanece* el personaje principal es Marcos, él ve el mundo de forma objetiva pero sus acciones hacen que la historia se vuelva personal.

Una buena forma de inspirarse para crear personajes es observar y escuchar a personas reales, así nos damos cuenta de qué es lo que diferencia a unas de las otras y conseguiremos crear un personaje con cualidades diferentes al resto de individuos. Cuando pensamos en niños siempre nos viene a la mente el niño feliz y amable que juega con otros niños, o el niño caprichoso que no para de llorar o reñir con todos los demás, pero cuando los observamos detenidamente nos percatamos de que cada uno tiene una personalidad y una forma de ser muy distinta a otros niños. En el caso de Marcos, se quería dar un punto de vista distinto al común, dada la problemática que sufre su personalidad debía ser cerrada, diferente a todos los niños que se pueden ver en el cortometraje.

El personaje debe tener una serie de valores personales como son obsesiones, manías, miedos, etcétera. Cuantos más valores queden definidos en el personaje, más complejo será y por tanto será más real. Gracias a la confección del personaje a través de los valores universales se creará un personaje único. Los valores fundamentales de los personajes de *Amanece* se van a desarrollar a continuación detenidamente para poder comprender su personalidad.

A los valores de cada personaje se le añadirá su nombre y forma de hablar. Cada personaje tiene unas características en su forma de hablar como son el acento, la rapidez, los defectos y el volumen. El nombre del personaje también juega un papel importante en su definición, este da a conocer su clase social, carácter, tipología y época.

La razón por la que se han elegido estos nombres para los personajes de *Amanece* es que son nombres actuales y característicos de personas de una clase social media, comunes en la sociedad española. El acento de los personajes no es relevante, por tanto no se ha definido. En cuanto a los defectos, Marcos cuando se pone muy nervioso suele tartamudear levemente, como ocurre en la clínica veterinaria. Normalmente, tiene un volumen de voz bajo debido a su personalidad. Vicente y Marta suelen hablar con un tono de voz elevado, ya que se han acostumbrado a alzar la voz cuando discuten. Carla tiene un tono de voz un poco elevado debido a que es como suelen hablar sus padres.

El personaje no solo habla a través del diálogo, cuando el personaje piensa habla. Esta forma de comunicarse se puede producir a través de la voz, miradas o gestos. Mientras que cuando está sintiendo tiene la capacidad de actuar. Tanto los diálogos como las acciones tienen que ser acordes a su personalidad. En el cortometraje la forma de hablar de los

personajes y sus acciones son acordes a la personalidad del personaje, esto se verá a continuación en el bloque de temperamentos y en el desglose de escenas.

Existen dos tipos de personajes: los personajes planos que tienen aspectos fijos, creados con valores base, siempre son buenos o malos, sin cambios de personalidad, sin variaciones; y los personajes redondos, que tienen mucha más personalidad, creados con valores versátiles, con lo que se crea un personaje con riqueza. Marcos, Marta, Vicente y Carla son personajes redondos que a lo largo del cortometraje tienen cambios de personalidad, sobretodo el personaje de Marcos. Sin embargo, Coco, la profesora y la veterinaria son personajes planos con aspectos fijos, su personalidad no cambia ya que son personajes definidos como buenos que ayudan en la evolución de la trama.

La personalidad se puede conocer con anterioridad o el personaje puede descubrirla a la vez que lo hace el espectador. Normalmente, se conoce a lo largo de la historia. Es por ello que el personaje no se debe definir en cuanto comienza la historia sino que se da a conocer a lo largo del metraje gracias a las acciones, diálogos, etc. Es decir, se le conoce por cómo se enfrenta a las situaciones. También existe la opción de ver las dos caras de su personalidad, mostrándose de una forma de cara al mundo y después en la intimidad manifestar realmente su forma de ser y sus vulnerabilidades. En el cortometraje a Marcos lo conocemos a través de sus acciones. Siempre que tiene un problema y sufre necesita estar solo, cuando los padres discuten se va a su dormitorio para poder mostrar su verdadero yo, en el cortometraje se ven las dos caras de su personalidad. También corre de los niños por miedo a enfrentarse a ellos. Marcos descubre su personalidad a la vez que el espectador. Finalmente, el niño se da cuenta de que cuando tiene la atención de sus padres o la de sus amigos llega a ser una persona feliz, que lo único que necesita es tener a su familia unida, que le presten atención y que su perro sea feliz junto a él.

Los rasgos principales de Marcos siempre han estado muy presentes a la hora de crear las acciones ya que debido a su personalidad ha actuado de una determinada manera distinta a la que pueden actuar la mayoría de niños.

Nuestro personaje tiene que conseguir su objetivo por ello se crea una necesidad en él, la necesidad de Marcos es conseguir un collar nuevo para Coco. Las necesidades se dividen en morales y psicológicas. En el caso de Marcos es una necesidad moral ya que no quiere que su perro tenga el collar roto. Marcos intenta cumplir su objetivo cuando se le presenta la oportunidad. El protagonista se plantea la necesidad de su objetivo a través de un

acontecimiento incitador que se produce cuando Coco se muerde el collar y cuando lee la autorización del colegio. Al principio el personaje no es consciente de su necesidad, se suele dar cuenta a través de la autorrevelación, después de un profundo dolor. Esta es la necesidad que Marcos cree que tiene, y el espectador creerá que de eso trata la historia pero, en realidad su necesidad más profunda es que sus padres dejen de discutir y tener una familia unida. Por ello no quiere que Coco tenga el collar roto, no quiere que a su perro le pase como a él, que no tenga la atención de sus seres queridos. Marcos da a Coco todo el cariño que él no recibe de sus padres.

El personaje tiene debilidades que juegan en contra de él impidiendo que logre cubrir su necesidad y llegar a su objetivo: la personalidad de Marcos, juega en su contra e impide que el niño quiera participar en el evento del colegio.

La autorrevelación del personaje normalmente coincide con el punto de giro, también puede suceder progresivamente a lo largo de la historia, esto ocurre en *Amanece* después de que Coco tenga el accidente, los padres se dan cuenta de que lo más importante es la familia y Marcos también se percató de ello. En la autorrevelación suele tener un cambio de personalidad, en este caso por parte de los padres que se vuelcan con la familia y en Marcos que intenta perder su timidez, por tanto, se muestra su verdadera forma de ser.

En los cortometrajes el tiempo es reducido, así que no se puede ser muy preciso en cuanto a la exposición de las características de los personajes. En *Amanece* solo se definen las características de los personajes a través de la acción.

Los personajes deben describirse con un lenguaje simple, en presente, con pocas palabras pero a la vez siendo agudos a la hora de aportar la información.

2.1.1. TIPOS DE PERSONAJE.

- Protagonista. Debe haber solo uno, aunque la historia sea contada por varios personajes, uno debe resaltar. Es el encargado de diseñar y conducir la historia.

Marcos es el protagonista de *Amanece*. Tiene su apoyo en su pelota y cuando se genera nerviosismo en él la necesita para calmarse. El niño solo sonríe cuando está con Coco, que es cuando se siente feliz y comprendido.

➤ **Personajes secundarios.** Tienen una impresión dominante, una caracterización que predomina en ellos por lo que no se suelen definir demasiado. En el cortometraje suele haber menos personajes secundarios debido a la falta de tiempo. Existen dos tipos de personajes secundarios: los que impulsan al protagonista hacia su objetivo y los que supone una barrera para lograr su propósito. Algunos se engloban en esa división:

- **Coadyudante, colaborador o catalizador.** Es un personaje que permanece junto al protagonista. Proporcionan información, escuchan, dan consejos, empujan a los protagonistas, etcétera. Son el apoyo del protagonista.

Coco es el perro mascota de Marcos. Es un perro feliz y sociable, fiel a su dueño y siempre lo sigue. Es muy inteligente y le encanta jugar con su pelota. Es el personaje catalizador, que escucha a Marcos y lo empuja. Marcos genera la acción para poder ayudar a Coco. Este personaje se ha creado para demostrar la importancia que pueden llegar a tener los animales en la vida, como pueden servir de apoyo a las personas y pueden ser más amigos que con cualquier humano.

La profesora es un personaje secundario que se puede clasificar como colaborador ya que ayuda a Marcos en momentos determinados de la historia, prestándole apoyo. Fue creado para explicar el porqué de la acción del colegio.

- **De contraste.** Personajes que dan diferencia en relación al personaje principal. Gracias a ellos se ve el contraste entre personalidades y formas de actuar.

Carla es un personaje secundario que pertenece a esta división, gracias a este personaje se ve la diferencia de personalidad y de forma de actuar entre Marcos y ella, cómo afecta a cada uno de los dos la violencia pasiva que sufren.

- **Personajes temáticos.** Con los que el público se identifica. Evitan malinterpretaciones.

Los **niños amigos** son personajes secundarios que apoyan a Marcos. Estos personajes ayudan a mejorar la situación del protagonista, se convierten en sus amigos y gracias a ello Marcos comienza su proceso de sociabilización.

La **veterinaria** ejerce el papel de personaje secundario necesario debido a la trama de Coco. Su rol está pensado como elemento salvador del personaje de Coco.

La **abuela** es un personaje secundario creado para que la trama avance y se muestre cómo se comunica Marcos con personas mayores que él.

- **Antagonista.** Es la oposición al protagonista, normalmente compite con el protagonista por el mismo objetivo. Cuanto más poderosa es la resistencia del antagonista más intenso es el conflicto. No siempre tiene que ser humano, ni bueno o malo, existen variaciones de antagonistas pero siempre deben complicar la situación al protagonista.

Marta y Vicente son dos personajes secundarios que no cumplen la función de antagonista pero las discusiones que generan sí se oponen a Marcos. Marta y Vicente son creados para generar conflicto en Marcos.

El objetivo de ambos personajes es que se tome conciencia de la violencia intrafamiliar pasiva. El espectador visionando el metraje puede asimilar que muchas veces se generan discusiones que no solo afectan a los participantes de estas, si no que tienen un rango de influencia en muchas personas, y normalmente afecta negativamente a quien tenemos alrededor. Como ocurre con Marcos que indirectamente está sufriendo todas las consecuencias de las discusiones de sus padres.

Por lo tanto, el antagonista de Marcos serían las discusiones de sus padres y su propio yo interior que le está afectando negativamente en la sociabilización de cualquier niño.

Los **niños que insultan** a Marcos son personajes secundarios que ejercen ligeramente el papel de antagonistas debido a que complican la situación al protagonista y se enfrentan a él. Creados para mostrar cómo enfrentaba Marcos las situaciones adversas.

Cada personaje debe tener al menos una escena con el protagonista.

2.1.2. POSICIÓN DEL PROTAGONISTA.

Pat Cooper y Ken Dancyger⁸ exponen que el protagonista puede tener tres posiciones en la historia:

1. Tercera persona. El personaje es un observador que no sufre a causa de los hechos. De esta forma se resta oportunidad dramática a los acontecimientos.
2. Segunda persona. Es un guía de la historia, puede actuar de narrador en off o dirigirse al espectador a través de la pantalla. El público se sale de la historia y reflexiona sobre ella. Es una posición distante en relación al protagonista.

⁸ Pat Cooper y Ken Dancyger (1994). *El guion de cortometraje*. P. 134-138.

3. Primera persona. El protagonista es el centro de la acción, por lo tanto, los acontecimientos le ocurren a él. Es la posición que mejor se adapta a la dramatización de la narración.

Marcos tiene una posición de primera persona, por lo que es el centro de la acción, todos los acontecimientos le ocurren a él. Se seleccionó esta posición porque gracias a ella la dramatización es mayor y se asimilan los acontecimientos de la forma que lo haría el niño, bajo su punto de vista.

2.1.3. FACTORES DEL PERSONAJE.

Un personaje se compone de tres factores:

1. Factor físico. La edad, peso, altura, presencia, color de pelo, color de la piel. La caracterización física se utiliza para jugar con ella y lograr más énfasis a lo que se quiere mostrar. Por ejemplo un visionario miope, contrastar factores para lograr mayor sensacionalismo.
2. Factor social. Clase social, religión, familia, orígenes, trabajos, nivel cultural.
3. Factor psicológico. Ambiciones, anhelos, frustraciones, sexualidad, perturbaciones, sensibilidad.

Estos factores definen la forma de ser y de comportarse del personaje, cada personaje tiene una forma única de ser. Gracias a ello se crea la identidad del personaje, no todos los aspectos deben estar definidos, serán definidos aquellos que jueguen un papel importante en la historia. Por ejemplo, quizás no es obligatorio que el personaje tenga un color de pelo concreto, por tanto ese factor no es necesario que se describa.

La edad de Marcos ronda los ocho años, en esta edad la personalidad todavía se está formando, es una edad en la que el niño necesita el apoyo de sus padres y está conociendo el mundo, dependiendo de cómo se desarrolle será en el futuro. Por eso se ha escogido esta edad. En cuanto al peso, altura, color de pelo y color de piel no es relevante para el personaje, en este personaje interesa más su personalidad. Marcos pertenece a la clase social media-baja y por ello sus padres tienen problemas sociales. Su nivel cultural es medio, el normal para una persona de su edad.

Coco es un perro adulto ya que está bien educado y es tranquilo. Los demás aspectos no es necesario que se definan puesto se trata de una mascota.

Los padres de Marcos tienen un nivel cultural medio. Si analizamos su ropa de trabajo podemos ver que ambos tienen un trabajo en el sector secundario en el que no ganan mucho dinero. Tienen que hacer frente a los problemas económicos y a los problemas que tienen con su hija Carla que se está volviendo rebelde. Son jóvenes para tener una hija de quince años por lo que fueron padres a una edad temprana.

Carla tiene las mismas características sociales que su familia. La edad de Carla es un factor clave ya que está en la adolescencia, periodo conflictivo en el que las personas se rebelan y sus sentimientos son pasionales.

2.1.1.1. TEMPERAMENTOS.

Los personajes también definen su forma de ser por su temperamento, según Antonio Sánchez-Escalonilla⁹ se pueden encontrar distintas composiciones:

- Extrovertidos. Tienen un carácter adaptado a la realidad. Se desnudan ante las personas y se muestran al mundo.
 - o Sanguíneos. Personas extrovertidas-estables. El típico héroe de película. Son equilibrados y simpáticos a primera vista. Se comunican adecuadamente, son sociables y emprendedores. No ocultan sus emociones ni las reprimen. Contagian sus estados de ánimo.
 - o Coléricos. Son extrovertidos-inestables. Son personas impulsivas y frecuentemente eufóricas, dejándose llevar por las pasiones. Se precipitan y por ello son espontáneos. No ocultan sus opiniones y sentimientos. Explotan llenos de ira, por ello son inestables y se produce rechazo hacia ellos.

Tanto Marta como Vicente son personajes coléricos, extrovertidos e inestables. Son personas impulsivas que a la mínima disputa generan una discusión llenos de ira. Por ello se dejan llevar por las pasiones. No ocultan sus opiniones ni sentimientos. Carla es la contraposición de Marcos también se podría definir como una persona colérica que se deja llevar por sus pasiones, por ejemplo, en la escena de su dormitorio cuando está fumando aún a riesgo de que la puedan sorprender sus padres. No oculta sus opiniones cuando le dice a Marcos que los padres no le van a hacer caso o que no quiere ayudarlo con los deberes porque esas cosas no le

⁹ Antonio Sánchez-Escalonilla (2001). *Estrategias de guion cinematográfico*. P. 334-338.

interesan. Sigue siendo un personaje sensible porque también le ha afectado el problema de la violencia pasiva.

- Introversos. Son íntimos en el ámbito de sus vivencias. Son más influenciados por los elementos que les impresionan. Tienen un interior psicológico más desarrollado.
 - o Flemáticos. Personas introversas-estables. Son reflexivos, silenciosos e imperturbables, dominando sus pasiones. A veces son demasiado prudentes, midiendo sus palabras y pensando lo que dicen. Saben guardar secretos. Tienen una inexpresividad desconcertante. Si se conocen profundamente pueden desvelar genialidad y ternura o estupidez y maldad.
 - o Melancólicos. Son introversos-inestables. Tímidos, sensibles, fáciles de herir. Mienten con frecuencia para ocultar sus sentimientos. Se ruborizan con facilidad y disfrazan con euforia las depresiones de ánimo. Suelen dudar, ser escrupulosos y tener remordimientos. Su inestabilidad suele provocar compasión y desamparo. Suelen revivir sus traumas.

Las personas sanguíneas y flemáticas se distancian de su sensibilidad y se sobreponen ante la euforia, la pasión, el odio y la desesperación. Las personas coléricas y melancólicas tienen más fragilidad ante las emociones y sentimientos.

El temperamento de Marcos todavía se está formando por lo que camina a dos bandos entre el temperamento flemático y el melancólico, inclinándose la mayoría de las veces por la melancolía. Debido a las discusiones de sus padres y a la poca atención que recibe, Marcos se ha convertido en una persona introversa y silenciosa. Intenta dominar sus pasiones pero cuando está solo muestra su verdadera forma de ser, una persona sensible fácil de herir. Mide siempre sus palabras y duda con frecuencia. Se ruboriza con facilidad debido a la timidez que tiene, que viene dada por la falta de seguridad. Tiene fragilidad ante las emociones.

Las dudas de Marcos se pueden ver cuando no sabe si tiene bien los deberes, se genera un conflicto con su inseguridad y decide ir a preguntar a su hermana a pesar de saber que no le va a hacer caso. Una pequeña duda se produce cuando quiere participar en el evento pero le da vergüenza y miedo, también se ve reflejada cuando llega al colegio.

2.1.1.2. INFLUENCIAS EN LA PERSONALIDAD.

Los personajes tienen una personalidad que es influida por disposiciones fundamentales de cada individuo¹⁰.

- Personaje reflexivo. Sus características son que detectan y solucionan problemas. Les gusta tomar decisiones.
- Personaje sensible. Se interesa por las personas que sufren el problema antes que por su solución, son empáticos. Remueven el pasado. Son afectivos.

Marcos se puede considerar una persona influenciada por la personalidad sensible, se interesa por Coco ya que tiene su collar roto. Esto le incita a la acción y a pesar de sus miedos y timidez decide participar en el evento del colegio para ayudar a su amigo Coco.

- Personaje perceptivo. Es hábil en los conflictos inmediatos. Instintivo. Son sensoriales.

Vicente es un personaje con una influencia de la personalidad perceptiva. Es hábil en los problemas inmediatos, es el primero que cuando Coco tiene el accidente lo coge para llevarlo al veterinario sin pensar en los problemas económicos, llama a Carla cuando están en el veterinario y se encarga del problema económico debido al recibo del veterinario.

- Personaje intuitivo. Ven los problemas en el futuro. Buscan soluciones sin dar explicaciones racionales.

Marta es influenciada por la intuición, ve los problemas en el futuro y eso le causa una sensación traumática. Cuando están revisando las facturas en la cocina sale de la habitación sin dar explicación, afectada por su personalidad intuitiva. En otra de las escenas, decide volver con Carla a la consulta veterinaria debido a su intuición.

Estas influencias de personalidad de mezclan con la extroversión y la introversión dando lugar a personajes muy complejos.

Para que el protagonista tenga que enfrentarse a sus problemas se necesita un conflicto que genere tensión en el personaje. Se trata a continuación.

¹⁰ Antonio Sánchez-Escalonilla (2001). *Estrategias de guion cinematográfico*. P. 340-342.

2.2. CONFLICTO.

El conflicto es la lucha a la que tiene que hacer frente el personaje, gracias a él, la acción transcurre hasta el desenlace, sin él no existe historia ni se genera tensión. El conflicto en *Amanece* se genera por varias causas:

- El conflicto aparente. Marcos cree que su problema viene dado porque Coco necesita un collar nuevo, para él, que su perro lo tenga es muy importante porque quiere que esté en perfectas condiciones. Por lo que el objetivo de Marcos es conseguir un collar nuevo para Coco.
- El conflicto interno. Marcos tiene que hacer frente a su yo interior, mediando con su personalidad que le impide llevar a cabo su objetivo. Su forma de ser está afectando a su vida, no tiene amigos, no confía en sí mismo y no sabe afrontar los problemas.
- El conflicto real. El conflicto que se quiere mostrar en el cortometraje es el de la violencia intrafamiliar pasiva. Es el que realmente genera tensión a causa de la situación que viven los personajes. Afecta a Marcos en su conflicto interno, en su conflicto aparente y lo más importante, en la forma de comportarse en su vida.

El espectador debe empatizar con el conflicto para generar complicidad con el personaje. Los vínculos que se generan a causa del conflicto son: simpatía o solidaridad; empatía o identificación; y antipatía o reacción. El conflicto aparente genera simpatía y solidaridad; el conflicto interno puede generar identificación o reacción; y el conflicto real puede generar reacción o información en el espectador.

En relación a la estructura, en la presentación de la historia ocurre algo y se inicia el conflicto, por tanto se expone. En el nudo se desarrolla el conflicto, se pasa a la acción, se debe hacer algo para solucionar el conflicto. La solución al conflicto llega en el desenlace, cuando se produce la acción que soluciona el conflicto, es decir, se llega al final de la historia por medio del conflicto.

Gracias al conflicto la historia genera la tensión que despierta al espectador. A veces ocurre que al intentar buscar la solución de un conflicto se generan más conflictos. Cuando Marcos quiere conseguir el collar de Coco, los padres discuten y Coco sufre un accidente.

2.2.1. TIPOS DE CONFLICTO.

Los conflictos se dividen en:

- Fuerzas humanas. El conflicto es generado por una persona o un grupo de personas. El conflicto real viene dado por los padres de Marcos, inconscientemente.
- Fuerzas no humanas. Como puede ser la naturaleza, animales, etcétera. El conflicto aparente se muestra con la rotura del collar.
- Fuerzas internas. El conflicto puede ser con uno mismo. Marcos tiene un problema de personalidad que está afectando a su vida.

También pueden producirse combinaciones de fuerzas conflictivas, generando así más intensidad. En *Amanece* se combinan en mayor o menor medida los tres tipos de conflictos.

Más adelante, cuando se hable de la estructura, se expondrá como en conflicto está desarrollado a través del planteamiento, nudo y desenlace.

Los personajes deben pasar por conflictos como se ha visto hace un instante pero estos se organizan en tramas que se explican a continuación.

2.3. LAS TRAMAS.

Las tramas, también llamadas *plot*, tienen la función de generar anticipación y expectativa.

En las obras cinematográficas normalmente se encuentra una trama principal o *plot*, en la que se desarrolla el cómo de la historia, en el caso del cortometraje sería la relacionada con la amistad entre Marcos y Coco. Complementando a la trama principal encontramos las subtramas, tramas secundarias o *subplot*, que sería la que expresa el conflicto generado a causa de la violencia indirecta que sufre el niño a diario. También existen las tramas múltiples o *multiplots* y la trama paralela o *plot paralelo*, pero no nos vamos a detener en este tipo de tramas ya que no son utilizadas en el cortometraje. Todas las tramas deben tener su correspondiente planteamiento, nudo y desenlace.

Se han creado dos tramas, a pesar de que se trata de un cortometraje porque todas las historias deberían tener una subtrama, como bien se ha dicho anteriormente. Ésta debe acompañar a la trama principal, debe dirigirla. Muchas veces la trama secundaria tiene más representación en

el metraje que la trama principal, como ocurre en *Amanece*, la trama secundaria es lo que realmente se quiere transmitir al espectador. Ambas tramas tienen un planteamiento, un nudo y un desenlace.

En el caso de la trama principal de la amistad con Coco, el planteamiento surgiría desde el principio de la historia hasta el evento del colegio, el desarrollo ocuparía desde el evento del colegio hasta el accidente de Coco y el desenlace nos llevaría desde el accidente de Coco hasta su recuperación en la clínica.

En la trama secundaria de la violencia, el planteamiento surge desde que el niño sufre la violencia hasta que el niño decide participar en el evento del colegio; el desarrollo llevaría desde que el niño decide participar en el evento hasta que hace amigos en el colegio y disfruta con sus padres; y por último, el desenlace nos llevaría desde la pelea de sus padres cuando Coco tiene el accidente hasta el final de la historia con la familia unida.

La trama principal conduce a un cambio del personaje protagonista dándonos la explicación de por qué ese cambio es posible, Marcos transforma su personalidad debido a que quiere ayudar a Coco. Debe surgir de manera natural de los personajes, adecuándose al deseo del protagonista por su objetivo y a su acción. El protagonista intenta dejar a un lado sus problemas de socialización para ayudar a Coco, que es su deseo, y en ese momento se explica a qué se debe el cambio de Marcos. La trama también debe explicar el principio fundador, desarrollar el argumento moral que queremos contar y si se quiere utilizar algún símbolo significativo para la historia deberá aparecer a lo largo de ella en las acciones de los personajes.

Todas las tramas surgen de manera natural en los personajes, según las acciones que llevan a cabo el resto de personajes. En el caso de los padres, Marcos actúa de una forma acorde a sus sentimientos, y en el caso de Coco, se explica por qué actúa Marcos de esa forma, que es para conseguir su objetivo. El símbolo aparece a lo largo de toda la trama, en este caso se trata de su pelota y el cielo. Todas las tramas deben tener una lógica natural, es decir, debe ser creíble a los ojos del espectador, por ejemplo, una pistola con balas infinitas rompe la lógica natural porque, en principio, no existen pistolas con esas características. La trama en *Amanece* resulta creíble a los ojos del espectador porque sigue la lógica natural de la vida.

Las tramas secundarias hacen avanzar a la trama principal ya sea como refuerzo o contraste de la misma, aportan volumen y dimensión al personaje y ayudan a que este pueda transformarse, profundizan en la historia. En esta trama vemos la forma de actuar de Marcos así como su verdadera personalidad. La trama secundaria aborda el verdadero significado del cortometraje,

la violencia pasiva. También se utiliza para que el espectador pueda ver como dos personajes de la historia abordan una misma situación, es el caso de Marcos y Carla. Las tramas secundarias pueden dividirse en tramas de afecto (familiar o romance), tramas de amistad y tramas de aprendizaje, como se puede comprobar son tramas relacionadas con el mundo interior del personaje. En el caso de *Amanece*, la trama es afectiva, concretamente familiar, conociendo el mundo interior cada personaje y el problema de la violencia.

Si analizamos el cortometraje veremos que hay otro *subplot*, este es corto y por ello puede pasar desapercibido. Se trata de la trama que surge entre Marcos y los niños del colegio. En un primer lugar en el planteamiento podríamos hablar de cómo los niños insultan a Marcos, después el desarrollo vendría en el evento del colegio cuando vuelven a insultar a Marcos y a mirarlo mal y por último el desenlace vendría dado cuando los niños piden perdón a Marcos.

Antonio Sánchez-Escalonilla¹¹ divide los tipos de trama principal de la siguiente forma:

1. Tramas de acción. En esta división se encuentra la búsqueda, la aventura, el rescate, las huidas, la persecución, el enigma y la venganza.
2. Tramas de historias interiores. Se verá más adelante ya que este es el tipo que se encuentra en el cortometraje.
3. Tramas sin clasificar. Amor de ultratumba, la vida como sueño, la vida dramatizada, casas encantadas, el eterno retorno, descenso a los infiernos, la invasión alienígena, la hecatombe y el juego.

2.3.1. TRAMAS DE HISTORIAS INTERIORES.

En las tramas de historias interiores se da importancia a la vida interior del protagonista:

1. Transformación. Se producen cambios de personalidad en la edad adulta. Es una historia de descubrimiento.
2. Metamorfosis. Los cambios de personalidad se reflejan en el aspecto físico del personaje.
3. Madurez. Se produce una transformación en la que se da un paso en la personalidad. En la historia se produce un descubrimiento en el que el resultado es un aprendizaje. En *Amanece*, después del día en el colegio y el accidente de Coco. Los padres se descubren que la familia es lo más importante e intentan dejar las discusiones a un lado.

¹¹ Antonio Sánchez-Escalonilla (2001). *Estrategias de guion cinematográfico: El proceso de creación de una historia*. P. 109-118.

4. Descubrimiento. Coincidiendo con la madurez y la transformación es un cambio importante en la vida de un personaje.
5. Sacrificio. Historias interiores en las que se lucha por beneficiar a otros personajes y se antepone el propio beneficio o su propia vida para lograr un rescate ajeno. En el cortometraje Marcos tiene que sacrificar su forma de ser para poder ayudar a Coco.
6. Desvalido. Los personajes se enfrentan a un reto por encima de sus posibilidades aun así alcanzan el triunfo debido a su superioridad moral.
7. Tentación. Se produce una desgracia moral de los protagonistas, ya sea como amenaza o como corrupción. Se muestra la ruptura de los valores del personaje.
8. Precio de exceso. Se produce también la desgracia moral. El protagonista quiere llegar a los límites de una inquietud que puede costarle la pérdida del control.
9. Ascenso. Los protagonistas se purifican. Paulatinamente Marcos se va purificando gracias a Coco. Consigue tener amigos y tener a la familia unida.
10. Caída. Los protagonistas sufren una destrucción progresiva.

Las tramas se conforman por la historia, ésta debe tener una estructura organizada en la que se desarrolla. Se explica a continuación.

2.4. LA ESTRUCTURA.

La estructura narrativa clásica se basa en la división en tres actos: planteamiento, desarrollo y desenlace. Todo guion es lineal en su estructura más básica, comienza por el planteamiento, continua por el desarrollo y acaba en el desenlace. A veces, para ayudarnos a desarrollar la narración pensamos el final de la historia y a partir de ahí se crea el resto. La estructura narrativa está compuesta de la siguiente forma:

2.4.1. PRIMER ACTO.

Es el correspondiente al planteamiento. Esta parte de la narración es informativa, se presenta al personaje y se comienzan a anticipar los problemas. Se contestan a las preguntas quién, alusivo los personajes; qué, referido al relato; y cuál, perteneciente a la situación. En esta primera parte de la obra también se conoce su estilo y género. No se debe comenzar el guion por un conflicto muy importante ya que, no permite ninguna progresión en la obra.

El primer acto de *Amanece* transcurre desde la escena uno en el comienzo de la historia hasta la escena catorce, en la que se produce el punto de giro, desde que el niño sufre la violencia pasiva hasta que decide participar en el evento del colegio. El planteamiento del cortometraje es más extenso de lo común. Al quererse explicar el problema de la violencia pasiva se ha tenido que desarrollar más para que el espectador pueda comprender qué le está ocurriendo al personaje y como le está afectando, contestando así al qué referido al relato y al cuál referido a la situación.

Según Linda Seger¹² lo más apropiado es comenzar con una imagen en la que se muestra toda la información posible referente a la obra. Podemos ver el lugar en el que se va a desarrollar, los personajes principales, el ambiente o la época, el tema, el ritmo y el estilo. Esta es una opción muy apropiada para un cortometraje ya que va directamente *al grano* y se da a conocer una información relevante en cuestión de segundos.

El cortometraje comienza con una imagen que representa toda la problemática que se va a dar a lo largo de la historia. Se muestra la pelota, símbolo importante presente en todas las tramas y que finalmente desencadenará el clímax. Las imágenes siguientes también muestran al espectador toda la historia: el sonido de la discusión, el niño que aparece con el ceño fruncido, el golpeo de la pelota, cómo se le escapa la pelota y la coge Coco. Estas primeras imágenes ya dan significado al resto de la obra, cómo el niño siempre que discuten sus padres golpea su pelota y cómo su perro siempre que se le escapa la pelota consigue atraparla. Con esta imagen inicial se plantea el problema que tiene el niño desde el primer momento, gracias a ello se consigue captar al espectador y generar un aire de inmediatez.

En este acto se debe delimitar la información que el público necesita saber, solo se expondrá la información necesaria para la trama. La información no relevante se queda a un lado. Cuando se exponga la información se debe ser conciso, no debemos explicarlo todo al detalle sino es necesario. Sin embargo, sí se debe crear una duda que más tarde se resolverá en el clímax.

Se ha dado la información necesaria para la comprensión del mensaje que se quería transmitir, esto es: la necesidad de una pelota como apoyo de un niño y como se evade el mismo de las discusiones; el perro fiel que nunca se separa de su dueño; la hermana problemática a causa de los problemas de sus padres; la forma que tiene el niño de hablar con los demás, contestando siempre lo más brevemente posible debido a su problema social; la manía que tiene el perro de morder su collar, problema que repercutirá en el clímax; los problemas que tienen los padres

¹² Linda Seger (1991). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*. P. 33.

económicamente y con su hija que generan las discusiones; los problemas que tienen el niño en el colegio relacionándose con su profesora y con sus compañeros; y la necesidad del niño de cambiar para ayudar a su amigo Coco.

Los cortometrajes están caracterizados por la inmediatez, por el escaso tiempo del que se dispone debemos presentar directamente el problema, gracias a ello también captaremos al espectador.

Con respecto al personaje, debemos ver como se relaciona con su mundo en este primer acto, debemos verlo en acción para después poder comprobar cómo ha cambiado su forma de ser a lo largo de la obra debido al conflicto. En este primer acto se incluye al personaje en situaciones concretas, donde un detonante o un cúmulo de ellos (*beats*¹³) harán que el personaje quede afectado, motivándolo para cumplir una misión, un problema que solucionar, un deseo que cumplir, una causa que lo obliga a la acción.

En el planteamiento han presentado todos los personajes relevantes para la trama. En primer lugar se presenta al protagonista Marcos, en una situación problemática relacionada con sus padres. Después se muestra a Coco, el apoyo de Marcos. A continuación se exhibe a los padres de Marcos y a su hermana. Quedando así definidos los personajes que van a tener un significado importante en la historia.

Debido a la información dada y a cómo se desarrolla el primer acto vemos al personaje se relacionándose con su mundo, en acción, como le afectan las discusiones de sus padres, como se muestra poco social ya que es su forma de protegerse de los demás, la relación con su familia y como quiere ayudar a Coco cueste lo que cueste. Las discusiones de sus padres, el collar de Coco y el trato con la familia y el colegio serían los *beats* del primer acto.

En el primer acto se encuentra el primer punto de giro o nudo de la trama. Es un detonante que puede ser explícito o surgir de imprevisto. Es una situación desestabilizadora que hace que emerja el conflicto, el incidente, este normalmente cambia la dirección de la historia, se desarrollan nuevos sucesos y se producen nuevas decisiones. Gracias el primer punto de giro se introduce la historia en el siguiente acto.

El primer punto de giro en *Amanece* se produce cuando Marcos tiene que hacer frente a sus problemas sociales y debe de participar en el evento de la mascota para conseguir el tan deseado collar para Coco. Es un detonante explícito en el que el personaje debe cambiar su forma de ser

¹³ Linda Seger (1991). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*. P. 45.

para conseguir lo que quiere. No es un punto de giro común, en el que un problema exterior al personaje cambia totalmente el transcurso de la historia, sino que, es un detonante interior de cambio de personaje. Sí que se desarrollan nuevos sucesos y se produce la nueva decisión de participar en el evento. Gracias a ello, como se ha descrito, se da paso al acto número dos.

2.4.2. SEGUNDO ACTO.

«En la acción que se desarrolla a lo largo del segundo acto, su protagonista superará los obstáculos que le impiden satisfacer su *necesidad dramática*. Si conoce usted la necesidad de su personaje, lo que él o ella quiere ganar, obtener, conseguir o lograr en el curso de su guion, puede interponer obstáculos entre él (o ella) y esa necesidad. La historia se convierte en la del personaje que supera todos los obstáculos (o no los supera) para satisfacer su necesidad dramática».¹⁴

Aunque el personaje consiga satisfacer sus necesidad dramática, se producirá la confrontación del personaje con sus obstáculos u oponentes con lo que intentará resolver los problemas pero estos se complicarán, son los factores que hacen avanzar a la trama. Cuando se hace un intento de normalización, el conflicto llega a su punto límite y se produce la crisis. Finalmente, la situación empeorará hasta alcanzar un punto de máxima tensión.

Con la crisis se encuentra el segundo punto de giro o nudo de la trama. También definido clímax. Es el punto de máxima tensión en la historia. En él, el personaje entra en el conflicto máximo con sus problemas y parece que no tienen solución, se acelera la acción y el tercer acto se convierte en el más intenso de los tres.

El segundo acto de *Amanece* se produce desde la escena quince cuando se dirigen en coche al colegio hasta la mitad de la escena veintiuno donde Coco sufre el accidente.

Como expone Syd Field, Marcos consigue satisfacer su necesidad dramática en este acto, al no interponerse obstáculos entre el protagonista y su necesidad le es más fácil satisfacerla. Marcos consigue hacer amigos y ser más social gracias a Coco, consigue su ansiado collar y finalmente la aprobación y atención de sus padres. En ese momento Marcos comienza a experimentar la felicidad. Por tanto, Marcos consigue superar todos los obstáculos impuestos que le impedían ser feliz.

¹⁴ Syd Field (1995). *El manual del guionista*: Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guion paso a paso. P. 46.

Al tratarse del segundo acto se debe hacer un intento de normalización en el que Marcos disfruta con sus padres y Coco dando un paseo por la calle. Parece que el conflicto se ha solucionado pero no es así, éste llega a su punto máximo. En esta parte de la situación se producen obstáculos que hacen volver al protagonista a los problemas. Como es que sus padres vuelven a discutir y Marcos vuelve al estado de tristeza que tenía anteriormente e intenta apoyarse en su pelota. La situación empeora tanto que Coco tiene un accidente y es atropellado. En ese momento se produce la máxima tensión y llegamos al segundo punto de giro o clímax, en este momento Coco es atropellado y no sabemos si sobrevivirá o morirá. Marcos entra en un conflicto máximo al perder su mayor apoyo, todo para él parece que no tiene solución. Entramos así en el tercer acto.

2.4.3. TERCER ACTO.

El desenlace es la conclusión de un ciclo. Resuelve la historia después del clímax.

Hay dos tipos de finales: el final abierto, en el que queda la resolución a juicio del espectador, aunque no suelen funcionar en un cortometraje; y el final cerrado, autoconclusivo, en el que se plantea una resolución, si embargo, esto no quiere decir que se deba dar la solución a todos los problemas planteados.

El tercer acto de *Amanece* engloba desde mediados de la escena veintiuno cuando Coco tiene el accidente hasta el final del cortometraje en la escena veinticinco cuando la familia camina unida. Primero se comienza con la solución al clímax, en esta parte Coco es llevado al veterinario e ingresado y Marcos está a la espera de que se recupere. La resolución del conflicto comienza cuando la familia se queda en la clínica veterinaria toda la noche, primero se queda el padre de Marcos y después su madre y su hermana deciden quedarse para que toda la familia pueda estar unida apoyándose.

Es un tipo de final cerrado en cuanto a la curación de Coco, el animal se recupera y Marcos se alegra. En cuanto a las discusiones y la unión de la familia, en el final del cortometraje la familia permanece unida, ya que aunque han necesitado una fuerza mayor, han estado unidos en ese momento difícil, eso no quiere decir que la familia no vuelva a discutir, esta parte del cortometraje se queda abierta a la interpretación de cada espectador, dando así una valoración propia del público.

Como podemos observar, en este tipo de estructura existe un crescendo emocional en el que el conflicto se agrava llegando al punto máximo de la crisis. Mientras que se está produciendo el crescendo la curva de suspense se eleva aumentando la incertidumbre.

En *Amanece* el crescendo se produce gradualmente, primero la tensión se limita a las discusiones de los padres y a continuación, la curva se eleva rápidamente en el accidente de Coco, llegando al punto máximo posible, en ese momento la curva de suspense se eleva notablemente. Se han elegido dos puntos de giro porque la historia se basa en los problemas que tiene el niño a causa de las discusiones de sus padres y la relación de amistad que tiene con Coco. Al tratarse de un cortometraje existe menos tiempo en el que poder incluir más puntos de giro que generen tensión en la historia.

Los puntos de giro son los detonantes que hacen que la historia cambie y tenga ritmo. Normalmente hay dos puntos de giro en la obra pero si tienen lógica y están bien estructurados pueden añadirse más. Los puntos de giro pueden ser dividirse en:

- Barreras. Son un muro de ladrillo que hace que el personaje tenga que buscar otra opción. Esto le fuerza a tomar una nueva decisión, comenzar una nueva acción o continuar en otra dirección. En *Amanece* se producen indirectamente. No nos encontramos con un problema que no se pueda solucionar y se busca otra opción. Marcos se da cuenta de que puede ayudar a Coco presentándose al evento del colegio y la acción continúa en otra dirección.
- La complicación. Algo actual va a tener repercusión en el futuro. La respuesta no será inmediata, la acción ocurrirá más tarde. En el cortometraje se produce cuando Coco se muerde el collar. Punto que será clave ya que la consecuencia de ese acto se verá en el clímax del metraje cuando se rompe el collar.
- El revés. Se provoca un cambio radical en la dirección de la historia. Si estaba siendo positivo para a negativo y a la inversa.

Por último, exponer que se ha elegido una estructura tradicional lineal porque para llegar al clímax de la historia se necesitaba pasar primero por los anteriores pasos de forma cronológica. Si no se hubiese hecho de forma cronológica y se fuese situado el clímax en otra posición, el suspense se fuese perdido totalmente. Lo mismo ocurre con el desenlace, si se fuese colocado en primera posición, por ejemplo, y después se fuesen narrado los acontecimientos anteriores en forma de *flashback* se fuese perdido el misterio del qué va a ocurrir. Clímax y desenlace están ubicados en la posición apta para suscitar más suspense.

En relación al primer y segundo acto, se han emplazado de la forma habitual para que pueda llegar a más público. La idea de crear una historia con cortes de información y cambios de estructura en el primer y segundo acto podía haber suscitado la locura del protagonista o enfatizado la situación en la que vivía, pero al tratarse de un niño en edad temprana todavía no han desarrollado algunos problemas psicológicos que pueden hacer que el niño sufra trastornos temporales graves. Por ende, la estructura lógica tradicional llegaba a más público al ser más entendible y más apropiada para la situación del protagonista.

En la estructura se deben incluir recursos narrativos que ayudan a completar el significado de la historia. Se exponen a continuación.

2.5. RECURSOS NARRATIVOS.

Los recursos narrativos se utilizan para captar la atención del espectador. Según Michel Chion¹⁵ estos se dividen en: dramatización; punto de vista; informaciones; elisión, elipsis y paralipsis; suspense/sorpresa; anticipación; implantación; *hareng-saur*; caracterización; contraste; relajación, descanso; calderón; repetición; y gag repetitivo. Nosotros vamos a añadir el efecto *mc guffin*, el flashback y flashforward y los símbolos como recursos narrativos ya que gracias a ellos también se narran hechos de la historia. Su explicación viene a continuación.

2.5.1. DRAMATIZACIÓN.

Se utiliza para emocionar al espectador, jerarquizando los acontecimientos logramos intensificar los sentimientos y situaciones, habrá escenas con mayor énfasis. Esta intensidad debe variar a lo largo de la obra para poder lograr la dramatización.

La dramatización se consigue gracias a la verosimilitud del drama con la realidad, el principio de imitación de los aspectos de la vida es el que logra esa similitud, con sentimientos como amor, odio, tiempo, envidia, muerte, tan presentes en la vida real. Es decir, enfatizamos con el personaje porque se siente vivo debido a la imitación de la realidad.

La dramatización en *Amanece* se consigue gracias a la imitación de la vida. La mayoría de la historia se produce en un ambiente cotidiano para toda persona, como es el hogar familiar y el

¹⁵ Michel Chion (1998). *Cómo se escribe un guion*. P. 163-187.

colegio. Con esta similitud se logra una mayor dramatización de la acción y los sentimientos ya que el espectador piensa que esas acciones también podría vivirlas él o una persona cercana. Se reflejan sentimientos naturales que podemos tener todas las personas, como es el amor, el odio, la envidia, la esperanza, el miedo, sensaciones que todos experimentamos y que hacen que la identificación se produzca con más fuerza y sea real.

En cuanto a la jerarquización de los acontecimientos, si bien en toda la historia se producen tensiones dramáticas, hay partes en las que los acontecimientos logran intensificar el drama. Esto ocurre en la escena uno cuando Marcos golpea la pelota, en la escena seis cuando Marcos huye de la discusión de sus padres, en la escena siete cuando Marcos llora abatido, en la escena nueve cuando Marcos huye de los niños, cuando Marcos hace amigos y tiene la atención de sus padres en el colegio y cuando Coco es atropellado. En estos momentos la tensión dramática aumenta generando emociones en el espectador.

2.5.2. PUNTO DE VISTA.

En la narración se debe adoptar un punto de vista para contar la historia. La focalización puede ser externa, cuando se va cambiando el punto de vista de la cámara, la escena se produce desde puntos de vista subjetivos y diferentes externos a la acción. La focalización cero u omnisciente, se produce cuando existe un narrador omnisciente, que lo sabe todo de los personajes, narra acontecimientos y pensamientos mediante la voz en off. La focalización interna es aquella en la que se escoge el punto de vista de uno de los personajes, con este tipo de recurso se consigue que el espectador se identifique con el personaje y ambos descubren los acontecimientos a la vez, engancha al espectador pero limite las posibilidades narrativas.

Se ha intentado que el punto de vista adoptado en el cortometraje sea siempre el de Marcos, nosotros sabemos lo que va a ocurrir cuando lo sabe el personaje, es decir, es una focalización interna. Marcos es el protagonista y se quiere conseguir que el espectador empatice con él, que las repercusiones de las acciones se vivan como lo haría un niño, con sus miedos, sus alegrías, todas las sensaciones que pueden producirse en un niño. Se ha querido mostrar siempre cómo vive Marcos la situación en la que se encuentra.

2.5.3. INFORMACIONES.

La información se debe suministrar aportando lo más importante al principio y dejando la conclusión para el final, como veíamos en bloques anteriores. Es una forma de mantener la atención, se debe desear, generando expectación e intriga en el público. Otra forma de jugar con el espectador es ocultando información aunque los personajes la conozcan. También se puede tener un cierto retraso o adelanto en la información con respecto al personaje. Todo ello explicando siempre por qué un personaje está al tanto de una información, ya sea mediante imágenes, diálogos, flashback, o cualquier otro recurso que pueda manifestar el motivo.

La información que se aporta en la primera escena del cortometraje sirve para explicar la temática del cortometraje. La conclusión efectivamente se deja para el final, mostrando que una familia unida puede con todas las adversidades y que un animal forma parte de una familia como el resto de componentes si así se quiere. El resto de información se suministra gradualmente conforme transcurre la historia, para que el espectador pueda entender la trama.

En *Amanece* no se oculta información al espectador, solo la de por qué discuten los padres. Los diálogos de las discusiones deben tener una coherencia y tratar algún tema, por ello se escucha que están discutiendo de un tema concreto, pero Marcos solo recibe la información de la discusión intermitentemente. La historia está tratada desde el punto de vista de Marcos, se ha querido obviar la información relativa al por qué de las discusiones, se escuchan palabras sueltas pero para Marcos el tema de la discusión no es relevante. Vemos lo que Marcos ve, unos padres que hacen cálculos en la cocina, pero Marcos no sabe por qué los hacen y no entiende el motivo de las discusiones, es pequeño para ello, solo sabe que sus padres discuten, que es lo que verdaderamente le importa a él.

2.5.4. ELISIÓN, ELIPSIS Y PARAELIPSIS.

La elipsis consiste en eliminar toda la información que no es relevante para la narración. Otras veces se puede utilizar para ocultar al espectador una información de vital importancia. Si es utilizada para expresar el paso del tiempo se puede recurrir a *timelapse*, utilizando calendarios, reloj, cigarrillos que se consumen, etcétera. Gracias a ellas se acelera el ritmo y se consigue animar la historia.

«La elisión puede ser, o bien visible para el espectador (que ve que se corta la acción en curso o que aparece ya empezada, pudiendo o no restituir o adivinar lo que no ha visto), o bien

invisible como tal, es decir practicada de tal manera que el espectador no ha podido ver que se le ha disimulado algo.»¹⁶

La paraelipsis consiste en ocultar al espectador un dato importante que el personaje sí conoce. Se suele utilizar cuando estamos el relato está ideado desde el punto de vista de un personaje o cuando el narrador es omnisciente.

La historia de *Amanece* discurre a lo largo de cuatro días, por tanto no se utiliza ningún tipo de *timelapse* para expresar el paso del tiempo ya que no es necesario. No se utiliza paraelipsis ya que siempre tenemos la misma información que tiene Marcos. Si se utilizan elipsis para ocultar las partes de la historia que no son relevantes. En las escenas hay cortes de tiempo, elipsis, breves para obviar algunos puntos no interesantes para la trama. Las elipsis más importantes se muestran a continuación:

- Se produce en la escena siete a la ocho, en la que pasamos al día dos mediante el fundido a negro y la conexión entre el cielo del día uno y del día dos.
- Al final de la escena ocho cuando Marcos está en clase para la conexión con la escena nueve donde Marcos ya se encuentra fuera de clase se produce una elipsis ayudada del cielo.
- En la escena nueve cuando Marcos corre para dar paso a la escena diez que Marcos sigue corriendo, obviamos todo el trayecto y unimos ambas escenas gracias al movimiento de Marcos.
- La escena dieciséis contiene una elipsis para pasar al día tres en la escena diecisiete se produce una elipsis ayudada por una transición de fundidos y la llegada de la noche.
- La secuencia de montaje de la escena diecinueve produce una elipsis temporal ya que no se puede mostrar toda la tarde que pasan los niños jugando con la mascota, se elige hacer una secuencia de montaje para ver la parte más relevante de la acción.
- En la escena veintiuno para pasar de la calle a la clínica veterinaria se produce una elipsis temporal gracias a la transición de fundido a blanco.
- Por último, en la escena veintitrés se produce una elipsis cuando Marcos mira por la ventana y es de noche para pasar a cuando llega la madre y la hermana; y otra elipsis cuando toda la familia está dormida y la veterinaria los despierta, mostrando el paso de la noche.

¹⁶ Michel Chion (1998). *Cómo se escribe un guion*. P. 172.

2.5.5. SUSPENSE/SORPRESA.

Es un recurso clave en los metrajes para mantener el interés del espectador. Se facilita al público información en dosis para poder jugar con sus emociones. Guardando partes de información. Se puede utilizar dando más información al espectador que al personaje, esto genera tensión cuando el personaje toma el camino equivocado, el público no sabe qué puede ocurrir con él.

Los tipos de suspense pueden ser del personaje, cuando el problema se complica a pesar de querer mejorar la situación, generando incertidumbre en el público por las dudas del protagonista. Y por incidentes, normalmente provocados por la naturaleza, que se superan con más facilidad y no suelen estar relacionados con la trama principal.

La sorpresa radica en un suceso que ni el espectador ni el personaje esperan, es más efectiva pero menos emocional. Puede ocurrir que pase lo contrario a lo que se pensaba, invirtiendo la expectativa. Hay veces que se suele dejar para el clímax o la resolución del problema.

El cortometraje adquiere su punto máximo de suspense y sorpresa cuando Coco sufre el accidente. La sorpresa viene dada por la acción de que Coco es atropellado, es un suceso que el personaje no se esperaba, así como el espectador tampoco. El suspense acontece después, cuando no se sabe si Coco se va a recuperar o no. Estos son los dos puntos máximos de suspense y sorpresa porque debido a la falta de tiempo no se pueden generar más momentos de tensión, para ello fuera sido necesario incluir más escenas, alargando el tiempo y haciendo un corto de demasiada duración.

2.5.6. ANTICIPACIÓN.

Es una expectativa o espera por parte del espectador que debe intentar adivinar lo que va a ocurrir, es decir, debe querer anticiparse a los hechos. Aunque quiera anticiparse no debe conseguirlo porque el espectador desconectaría de la historia y se produciría un fallo de guion. Se debe proporcionar cierta información para la anticipación pero consiguiendo dar un giro a la historia para captar la atención.

La anticipación telegráfica se produce cuando se da al espectador una mínima información, ya sea verdadera o falsa (trampa) sobre algo que pasará. Puede venir dada por gestos, actitudes, imágenes, cualquier acto que sirva para dar información al público.

En el cortometraje de *Amanece*, al tener menos duración que un largometraje no se pueden crear muchos momentos de anticipación. Uno de los momentos de anticipación se produce cuando están en el colegio y los niños que insultan a Marcos lo mira. Es una anticipación falsa o *hareng-saur*.

2.5.7. IMPLANTACIÓN.

El guionista debe ir dejando pistas a lo largo de la historia que no sean muy apreciables pero que el espectador si presta atención pueda captar, estas deben ser decisivas para la resolución final. Pueden ser un detalle, un hecho, aparecer en un diálogo, etcétera.

La implantación en *Amanece* se produce cuando se expone que el collar de Coco está rompiéndose. Esta implantación viene dada a través de imágenes, cuando vemos a Coco morderse y cuando Marcos mira el collar de Coco y decide participar en el concurso. También aparece a través del diálogo, cuando Marcos dice a Coco que no se muerda el collar, cuando Marcos intenta decir a su padre que Coco necesita un collar nuevo y cuando Marcos habla con sus padres de que por fin podrá comprar un collar nuevo a Coco.

También hay implantación con la pelota de Marcos, cuando siempre que sus padres discuten o se siente incómodo la utiliza. Por ello sabemos, en la escena que los padres se pelean por última vez que Marcos va a botar su pelota. Como se expone en la primera escena, si a Marcos se le escapa su pelota, Coco irá corriendo a atraparla.

Si se analiza el cortometraje las pistas que se van dejando a lo largo del cortometraje relevan qué va a ocurrir en la escena que Coco tiene el accidente.

2.5.8. HARENG-SAUR.

Las trampas o *hareng-saur* se utilizan para desviar la atención y la anticipación, son pistas falsas. Gracias a ellas se consigue más sorpresa.

La pista falsa en el cortometraje se produce cuando los niños que insultan a Marcos lo miran, como se ha dicho en la sección de anticipación. Es una pista falsa ya que al mirar los niños a Marcos se piensa que van a volver a insultarlo pero por el contrario los niños se disculpan y se hacen amigos de Marcos.

2.5.9. CARACTERIZACIÓN.

La caracterización del personaje debe servir para que el espectador pueda comprender por qué actúa de una determinada manera. Como se ha descrito, la personalidad del personaje se mostrará mediante las acciones de este, también se deberá caracterizar a los personajes secundarios. Las caracterizaciones se realizarán a lo largo de la historia ya que no se puede mostrar la personalidad de un personaje de una sola vez, debe existir una dosificación.

La personalidad de Marcos se puede ver a lo largo de todo el cortometraje, revelando la información progresivamente. Toda su personalidad se observa a través de sus acciones.

2.5.10. CONTRASTE.

El contraste de actitudes, acciones, caracteres, situaciones y resto de recursos, nos sirven para expresar algo de varias formas, nos ayudan a ver cómo actúa cada personaje ante una misma situación.

El contraste en la historia se produce cuando vemos la forma de ser de Carla y la forma de ser de Marcos. Cada uno afronta la situación que se vive en casa de forma distinta. Mientras que Carla la ha afrontado de forma agresiva y defensiva, Marcos se ha aislado en su mundo y apoyado en Coco, dejando a un lado la socialización. También se produce contraste entre Marcos y los niños, demostrándose así cómo son algunos niños y como es Marcos.

2.5.11. RELAJACIÓN, DESCANSO.

En la historia se deben producir descansos, estos se utilizan para rebajar la tensión del espectador, introduciendo anécdotas o detalles menores, se otorga una mayor credibilidad y el público puede asimilar la información y recapacitar. Si no se producen los descansos el espectador puede dejar de concentrarse en la historia y parar de almacenar información.

La relajación o descanso en *Amanece* se produce en la escena de la clase de Marcos, donde no se produce tensión, se asimila la información de las escenas anteriores. Cuando Marcos está haciendo deberes en su dormitorio. Y cuando Marcos está saliendo del colegio después del evento y comienza a pasear con sus padres. En estos momentos se producen descansos ya que no se tienen que asimilar información nueva, dando paso a escenas en las que si aparecen nuevas ideas.

2.5.12. CALDERÓN.

Este emplea para detener la acción sobre un detalle importante en la historia dando énfasis sobre él, recalando que tiene una importancia mayor en la historia. En el momento de su presentación no suele parecer importante. Suele utilizarse para acabar una escena importante y anunciar algo que viene a continuación, esto no quiere decir que todas las escenas lo necesiten.

El calderón de *Amanece* viene dado siempre por el cielo. Aunque a lo largo del cortometraje no suele parecer importante, es otra de las formas de evasión de Marcos y tiene una importancia clave al final del cortometraje. En el desenlace del cortometraje, cuando la familia ya está unida se produce el amanecer, este simboliza el paso a una nueva vida, donde se ha dejado atrás la oscuridad, es la luz de un nuevo día, de una nueva esperanza. Por lo que el amanecer se produce cuando la familia comienza una nueva vida alejada de las discusiones.

2.5.13. REPETICIÓN.

Se pueden repetir informaciones importantes, sentimientos y acciones anteriores para mostrar al espectador lo que ha cambiado con respecto al tiempo anterior de la historia. No solo se utilizan por el motivo anterior, además nos sirven para que permanezca una idea en el espectador y para dar sentimiento de unidad a la historia.

En el cortometraje existen repeticiones las discusiones se repiten para recordar la situación en la que se encuentra el niño, manifestando así sus sentimientos. Gracias a ello la idea dramática de la historia permanece en el espectador dando la unidad correspondiente a la historia. La repetición de Marcos jugando con Coco a atrapar la pelota en casa con las discusiones y después en el colegio haciendo amigos muestra cómo ha cambiado la situación que vivía Marcos gracias a Coco, antes estaba triste y solo con Coco y ahora está feliz y en compañía.

2.5.14. FLASHBACK Y FLASHFOWARD.

El flashback es un salto hacia atrás en el tiempo. Es una evocación de acontecimientos anteriores, un recuerdo de los personajes. Se puede utilizar para dar información del pasado del personaje o para dar información relevante sobre un suceso.

El flashfoward se utiliza para dar un salto hacia delante en el tiempo. Se cuenta por adelantado un acontecimiento futuro. La prolepsis es un recurso del flashfoward. Una pista de que algo va

a ocurrir ya puede considerarse prolepsis, por ejemplo, que alguien compre unas cerillas y luego sea el responsable de un incendio ya hacen de esa idea una prolepsis.

Normalmente, en los cortometrajes no aparecen flashback y flashforward ya que no hay tiempo para que aparezcan elementos del pasado o acciones del futuro, se centra en el presente y su estilo es la inmediatez. Por lo que, en *Amanece* no se utiliza este recurso técnico.

2.5.15. SÍMBOLOS.

Elemento importante en la historia que puede tener un peso relevante para la trama o que tiene un significado específico para los personajes o para la narración. A veces, son objetos o accesorios que los personajes utilizan por alguna razón y que incluso pueden caracterizarlo. Otras veces son elementos inmateriales con un significado especial. Los símbolos tienen valor para el espectador, tanto que si se repite constantemente se expande y permanece en la mente del público inconscientemente.

En *Amanece* el símbolo que tiene vital importancia es la pelota de Marcos, elemento que sirve de apoyo y relajación para Marcos y que siempre lleva consigo. El collar de Coco también es un símbolo importante, no solo es un objeto que utiliza el perro, es una metáfora de la situación que vive Marcos y la familia. Al principio a Coco se le está rompiendo el collar, simboliza que la familia está destrozada y Marcos no aguanta la situación; cuando a Coco se le rompe el collar, se está produciendo una discusión y Marcos después de un momento feliz, se queda hundido; por último, cuando los padres le compran el collar y Marcos se lo pone a Coco simboliza el comienzo de la nueva forma de vida de la familia, sin discusiones.

El cielo como se ha dicho en el bloque de los recursos dramáticos también tiene un significado importante para Marcos, es su forma de evasión y el renacer de la familia.

2.6. DIÁLOGOS.

El diálogo es una de las últimas fases en la creación del guion. Este ha de ser directo y claro y debe expresar lo que interesa para el desarrollo de la historia. Lo que se pueda expresar a través de acciones o imágenes no se expresará con diálogo. Siempre debe evitarse la redundancia. En *Amanece* el diálogo es conciso, se ha añadido únicamente el necesario para el desarrollo de la historia.

El silencio tanto en los diálogos como en la historia en sí juega un papel muy importante. Muchas veces se transmite más a través del silencio que del diálogo, por lo que podemos utilizarlo para expresar sentimientos.

Marcos solo habla cuando le es estrictamente necesario. Intenta ser lo más breve posible en sus conversaciones y un ejemplo de ello lo encontramos cuando habla con su abuela, el niño contesta con frases cortas o monosílabos e intenta cortar la conversación cuanto antes.

Los diálogos se pueden utilizar como soliloquios cuando se habla en solitario; monólogos, por lo general son el pensamiento del personaje; coros; y narraciones, de un narrador presente o en voz en off.

En el cortometraje no se utilizan soliloquios, monólogos o narraciones. Esto se a que los personajes no hablan consigo mismos ni existe ningún narrador en la historia porque se trata en primera persona. Los coros son utilizados en el colegio cuando lo niños hablan todos a una, característica común en un colegio.

Los diálogos aportan emoción, intuición e información. Nos pueden mostrar el estado de ánimo del personaje y la pausa entre frases nos puede intuir alguna sensación del personaje. La información se da a través de lo que dicen y de lo que no dicen, es decir, mediante el subtexto leemos entre líneas lo que no se dice directamente pero se intuye. También focalizan las partes importantes, introducen contrapuntos y muestran las relaciones entre personajes.

El protagonista de *Amanece* a través del silencio expresa su forma de ser y su timidez. La emoción también es una parte importante en los diálogos de Marcos, su punto máximo se produce cuando Coco tiene el accidente. Las pausas que se producen en los diálogos de Marcos enuncian sus dudas y miedos.

Los diálogos de cada personaje son distintos debido a sus características propias, su vocabulario es único. Marcos y los niños tienen una forma de hablar infantil, característica de su edad. Los padres se comunican con Marcos con un lenguaje más fácil de entender y con un tono amable. Cuando hablan entre ellos o con la veterinaria su lenguaje se vuelve adulto. Carla habla con un lenguaje típico de adolescente. Frases cortas y directas en las que la agresividad debido a su personalidad se hace latente. La profesora tiene un tono dulce, cuando habla con los niños lo hace con un lenguaje más comprensible, mientras que cuando habla con los padres se expresa como una adulta.

Las conversaciones reales están llenas de repeticiones, contradicciones, frases incoherentes, palabras mal pronunciadas, frases a medias, equivocaciones... Esto se debe ver reflejado en el diálogo del metraje para que parezca real. En *Amanece* se pueden apreciar frases cortas e interrupciones en los diálogos del cortometraje, estas enfatizan la emoción del momento y conducen la acción, se hace más patente para el espectador.

Vicente y Marta pasan la mayoría del tiempo discutiendo. Las discusiones no se han considerado diálogo porque al tratarse de una focalización cero, el niño sabe que están discutiendo pero no entiende de qué, por tanto se escuchan frases sueltas poco entendibles para el espectador.

Los diálogos se crean a través de frases cortas, con construcción sencilla, sin monólogos y no debe abusarse de las frases “ingeniosas”. Aunque deben ser frases cortas no se deben hacer monosílabas ya que esto hará que el plano tenga que cambiar al instante de personaje, esto resultaría mareante y engorroso.

Según Philip Parker¹⁷ las cosas que deben evitarse cuando se escribe el diálogo son las siguientes:

1. Personajes que proporcionan información voluntariamente y sin razón aparente.
2. Exponer aquello que es obvio en una situación dramática.
3. La repetición innecesaria de la información.
4. La construcción invertida. Empezar la escena con un gran diálogo y después alcanzar el clímax.
5. Utilizar los nombres de los personajes en cada frase.
6. Subrayar palabras o frases para enfatizar.
7. Las instrucciones entre paréntesis.

En el bloque de las escenas, se estudiarán con más profundidad los diálogos.

2.7. TÍTULO.

Los títulos en los metrajes deben ser cortos y sencillos. Los títulos pueden describir personajes, conflictos, ambientaciones o géneros. Siempre tienen que estar relacionados con algún aspecto importante de la trama y dar información acerca de la historia. Pueden prestarse a múltiples

¹⁷ Philip Parker (2012). *Cómo escribir el guion perfecto*. P. 264-265.

interpretaciones y muchos cobran sentido una vez vista la película, estos son considerados los buenos títulos.

El título del cortometraje es sencillo y corto, está formado por una sola palabra. Después de recapacitar el momento más significativo para Marcos es cuando por fin ve a su familia unida, mira al cielo como de costumbre y está amaneciendo. Es un aspecto importante porque es un nuevo comienzo para la familia. En ese momento *Amanece*. Si se intenta interpretar el título antes de ver el cortometraje no tiene sentido pero después de visionarlo el espectador entiende su significado.

2.8. LAS ESCENAS.

2.8.1. ESCENAS ESENCIALES.

Son las escenas fundamentales para el desarrollo de la trama. Sin ellas no se puede desarrollar la historia.

1. Escenas de exposición. Son aquellas que dan a conocer un problema, una información o un motivo.
2. Escenas de preparación. Informan de próximas complicaciones. Estas no deben ser demasiado explícitas porque si no se perderá el interés del espectador.
3. Escenas de complicación. Muestran el conflicto y preparan para el clímax.
4. Escenas de clímax. Son las escenas en las que se produce el momento dramático con el clímax.
5. Escenas de conclusión. Son las escenas de desenlace revelan la conclusión al espectador.

2.8.2. ESCENAS DE TRANSICIÓN.

Estas escenas se integran con las escenas esenciales y las acompañan.

1. Escenas de tiempo. En las que se produce el paso del tiempo que puede venir dado por una elipsis.
2. Flashback y flashforward.
3. Otras. Pueden darse por la subjetividad del personaje, imágenes fugaces de algún suceso próximo.

2.8.3. ANÁLISIS DE ESCENAS.

A continuación se van a razonar algunas de las partes más relevantes de las escenas que no se han explicado en los bloques anteriores.

- ESCENA 1. La escena uno se ha elaborado teniendo en cuenta la simbología de la pelota, gracias a esta escena ya nos percatamos de que Marcos necesita su pelota para tranquilizarse; de que Coco siempre va a coger la pelota de Marcos; y de que ambos tienen un vínculo afectivo y de unión especial. El vínculo también se verá reflejado en el resto de escenas cuando Coco siempre sigue a Marcos. Es una escena de preparación.
- ESCENA 2. La escena dos es una escena de transición gracias a ella vamos intuyendo que ocurre algo en la habitación a la que va el protagonista. Es una escena de transición.
- ESCENA 3. Esta escena es utilizada como exposición. Se da a conocer el problema de Carla y la relación que tienen ambos hermanos. Se empieza a conocer la personalidad de Carla.
- ESCENA 4. Escena de exposición. Se transmite la causa del problema cuando Marcos mira hacia la cocina y baja la cabeza. En este momento se ve porqué el protagonista no quería coger el teléfono, no le gusta hablar y tiene que subirse en la silla, le da miedo. Marcos juega con el cable del teléfono se denota nerviosismo e incomodidad del niño. En el diálogo con la abuela se expresa la forma que tiene el niño de comunicarse con los mayores, es una forma simple, con monosílabos. Se presenta también el problema del collar de Coco.
- ESCENA 5. En esta escena de exposición, se da a conocer la falta de atención que tiene Marcos cuando el padre no le hace caso. Se comunica la situación que vive el padre y la madre de Marcos, ambos todavía con el uniforme del trabajo, estresados debido a la economía.
- ESCENA 6. Se expone la reacción que tiene Marcos por las discusiones de los padres. Quiere huir y corre.

- ESCENA 7. En la intimidad de su dormitorio, el protagonista explota tirando su pelota, da a conocer la rabia que tiene el niño. De nuevo se apoya en su fiel amigo. Cuando juega con los muñecos, está imitando a sus padres. Se demuestra en esta escena la fragilidad, rabia e impotencia de Marcos ante los problemas de sus padres.
- ESCENA 8. Se trata de una escena de preparación. En ella se utilizan los diálogos de la profesora como aportadores de información necesaria para la continuación de la historia, explican al espectador. También se ve en esta escena la apatía que siente Marcos en el colegio, no le interesa atender a la profesora y menos para escuchar un acto que conlleva socializar. Cuando la profesora habla con Marcos y este toca su pelota, volvemos a ver cómo el protagonista necesita el apoyo de su valioso objeto. Marcos habla con frases cortas y monosílabas de nuevo por su timidez.
- ESCENA 9. Esta escena fue creada para mostrar cómo se comporta Marcos ante los problemas. Al principio se muestra al niño alejándose del resto a través del cielo. Los niños lo insultan y tiran su pelota, el solo coge su pelota y sale corriendo. No habla con ellos, no quiere involucrarse en una pelea, no es acorde a su personalidad.
- ESCENA 10. Escena de transición en la que volvemos a ver el vínculo de unión entre Marcos y Coco. Cuando el niño está con su mascota sonrío, con Coco no le es difícil comunicarse.
- ESCENA 11. Es una escena de preparación para dar paso a la escena trece. También se demuestra que Marcos entristece cuando Carla no contesta, el niño baja la cabeza.
- ESCENA 12. Escena creada para exponer los problemas de Marcos. Cuando Marcos está haciendo los deberes tienen dudas en relación a si los ha hecho correctamente, esto se debe a su personalidad melancólica, tiene dudas.
- ESCENA 13. Escena de exposición que vuelve a recordar los problemas de Carla. Se recuerda su característica forma de hablar y de ser. Marcos revela su falta de confianza en el diálogo. Se vuelve a reflejar la falta de atención que tiene Marcos. Carla lo ha aprendido de sus padres.

- ESCENA 14. Es una escena de preparación que da información sobre el evento. Marcos está frustrado por las discusiones y porque nadie le hace caso. Marcos decide participar en el evento aunque cuando frunce el ceño nos percatamos que debido a su forma de ser no le gustaría hacerlo pero por Coco lo hará. Aquí se produce una evolución de personaje.
- ESCENA 15. Se vuelve a exponer el problema ya que sus padres están discutiendo. Marcos decide dejar la autorización en la encimera sin mediar palabra porque sabe que no le harán caso.
- ESCENA 16. Escena de descanso, de paso del tiempo, en la que vemos a Marcos jugar con Coco. Damos paso al siguiente día.
- ESCENA 17. El silencio cobra vital importancia dando sensación de nerviosismo de Marcos y enojo de los padres. También denota el nerviosismo porque Marcos mira al cielo tratando de evadirse, toca su pelota con una mano y acaricia a Coco con la otra, como forma de apoyo.
- ESCENA 18. Escena de preparación. En ella vemos como Marcos tienen miedo de ir al evento cuando mira al patio del colegio y baja la cabeza. La profesora expone el problema de la mentira de Marcos a sus padres.
- ESCENA 19. En esta escena se da información de Marcos y la nueva relación con los niños. Al principio se muestran a los niños insultando a Marcos, es una forma de recordarlos y de ver el próximo cambio de actitud que van a tener cuando se disculpan. Marcos juega solo con su apoyo Coco. La profesora incita a Marcos para que se acerque al resto de niños, es una forma de incitación para Marcos ya que el solo no se fuese acercado. Los diálogos de la profesora se utilizan como información para el espectador acerca del evento. Marcos suele mirar a sus padres por miedo y timidez, quiere saber qué están haciendo. El protagonista consigue hacer amigos gracias a que ellos se acercan porque debido a su personalidad él no fuese motivado ningún contacto con ellos. Los niños se acercan impresionados por la habilidad de Coco, en este caso se quiere mostrar como el animal es un refuerzo positivo para el niño. Cuando Marcos corre con Coco

hacia la profesora, lo hace porque ha conseguido su objetivo. Marcos por fin consigue tener la atención de sus padres y el preciado collar.

- ESCENA 20. Escena de transición temporal en la que vemos a Marcos feliz por tener amigos.
- ESCENA 21. Escena de complicación y clímax. Muestra el conflicto y se llega al clímax. Al principio de la escena se ve cómo la familia está feliz a través de los diálogos. Marcos sonríe. Y en el momento de relajación se produce el conflicto que hace que el clímax sea más intenso. Los padres comienzan a discutir y Marcos por nerviosismo bota su pelota. La pelota se escapa y como ya sabemos, Coco correrá tras ella. Coco tiene el accidente y se produce el clímax. Los diálogos son cortos debido al momento de tensión. Marcos llora abatido y se mira los pies, no mira al cielo, mira hacia abajo, triste.
- ESCENA 22. Es una escena creada para mostrar la situación de la familia. Marcos está abatido después del momento de felicidad. Su máximo apoyo ha sufrido un accidente. Se debe apoyar en sus padres. En este momento los padres se dan cuenta de la importancia de la familia y tanto ellos como el espectador se percatan del gran vínculo que une a Marcos y a Coco. Marcos frunce el ceño cuando mira su pelota porque cree que ha sido culpa de él. Se muestran los productos de animales de la tienda veterinaria para afianzar el concepto de que más adelante los padres le comparan un collar a Coco. En esa escena la familia queda unida y se percatan de que deben apoyarse, de que es lo más importante, esto se ve reflejado cuando Carla y Marta aparecen de nuevo en la clínica y los padres deciden no discutir más.
- ESCENA 23. Escena de transición en la que se muestra a la familia unida.
- ESCENA 24. Escena conclusiva. La familia está unida y Marcos está feliz de que Coco se vaya a recuperar. Los padres se dan cuenta de su error y piden perdón a Marcos. Cuando Marcos tiene el collar de Coco y se lo pone refleja la nueva vida de la familia, ya no está roto.
- ESCENA 25. Escena final autoconclusiva. En ella la familia está única y aparece el amanecer como reflejo de un nuevo comienzo.

En este breve análisis de las escenas se han dado a conocer los detalles más importantes de cada escena. No se pueden desglosar todos los detalles y puntos de las escenas al cien por cien ya que cada persona, cada espectador, tiene su punto de vista único y puede obtener sus propias conclusiones de cada escena.

7. CONCLUSIONES.

Amanece se ha conformado como un cortometraje. Los cortometrajes siempre tienen menos presencia en los medios audiovisuales que los largometrajes pero son una forma de expresión muy interesante. Desarrollar una idea para un medio con una duración tan corta hace que todo el entramado deba estar muy sintetizado, pero a su vez, debe tener un significado tan relevante como el que tendría un metraje de larga duración. Esta es una de las causas por las que me suscitan interés los cortometrajes: lograr en tan poco tiempo dar un significado especial a una idea.

Tanto la idea de la violencia pasiva como la idea del beneficio de las mascotas se ven reflejadas a lo largo de todo el guion literario. Adquirir los conocimientos necesarios para la elaboración de un guion han ayudado a que se pueda tratar el tema con más precisión y detalle de lo que se pensaba. Todo el guion literario se ha enfocado a la reiteración de ambas ideas, a través del comportamiento del niño; de los símbolos creados (con un significado especial cada uno); y en la relación con otros personajes. Esto ha sido gracias a que han encontrado muchos recursos útiles a la hora de enfatizar una idea. La forma de destacar las ideas también se ha aplicado al guion técnico, dando prioridad a la idea controladora y elaborando los planos en relación a ella.

Con los conocimientos adquiridos he llegado a confirmar la gran importancia que tiene un guion literario a la hora de la elaboración de un metraje. También se han creado las fases de elaboración de un guion propias. Muchos de los manuales diferían en cuanto a otros en las técnicas, fases y orden que había que seguir para la realización de un guion literario. Así que la mejor opción fue crear unas fases propias que ayudaban a orientar los conocimientos al guion literario de *Amanece*.

Muchas veces, las personas piensan que crear un guion literario es sentarse frente al ordenador o frente a un folio y ponerse a escribir directamente lo que se venga a la cabeza y no es así. Para la creación de un proyecto de estas características se debe llevar a cabo el proceso que se ha desarrollado a lo largo de la memoria. Gracias a ella se quería demostrar que no es fácil crear un guion literario, conlleva un gran entramado.

Se han cumplido los objetivos propuestos y se han adquirido cantidad de conocimientos útiles ya no solo en la elaboración de cortometrajes sino para otro tipo de creaciones.

En definitiva, la experiencia de realizar un guion literario ha sido favorable. Al principio surgieron muchas dudas en relación a la idea controladora y a la forma en que se iba a elaborar

el guion literario pero estas se disiparon en cuanto se estuvo al corriente de todo el entramado de los guiones. Se estuvo estudiando la forma en la que se podía hacer avanzar la historia durante mucho tiempo y fue muy gratificante conseguir poco a poco las ideas que hacían que la historia se conformase en un conjunto lógico que daba prioridad a la idea controladora.

Ahora se tienen nuevas opiniones y conocimientos acerca de qué es un guion literario, cómo se debe elaborar y su gran importancia en los metrajes.

ANEXO 1.

GUIÓN LITERARIO DE AMANECE.

1.INT. DORMITORIO MARCOS - Día

Una pelota es golpeada contra la pared. Se escucha una discusión en la habitación contigua sobre problemas económicos.

MARCOS (9) está tumbado en la cama con el ceño fruncido. Sigue golpeando la pelota.

MARCOS golpea la pelota muy fuerte. La pelota rebota contra la pared. MARCOS sigue a la pelota con la mirada. La pelota vuela por la habitación. COCO(4) está tumbado, de un salto la coge con la boca.

MARCOS se levanta de la cama de un impulso. Acaricia a COCO. MARCOS sonríe levemente. Suena el teléfono. MARCOS quita la pelota a COCO y se la guarda en el bolsillo. La llamada deja de sonar.

Suena el teléfono. MARCOS acaricia COCO y sale de su dormitorio seguido de COCO.

2.INT. PASILLO, CASA DE MARCOS - Día.

MARCOS se dirige hacia el dormitorio de su hermana. Se escucha la discusión.

Se escucha música alta. MARCOS frunce el ceño. Toca en la puerta del dormitorio de CARLA (15). Acaricia a COCO mientras espera. Nadie contesta. Marcos abre la puerta.

3.INT. DORMITORIO DE CARLA, CASA DE MARCOS - Día

El volumen de la música es más alto aún. CARLA chatea con el ordenador mientras que escucha música. CARLA fuma.

MARCOS.
Carla el teléfono.

CARLA esconde el cigarro y baja la música. Mira a MARCOS. El teléfono deja de sonar.

CARLA.
¿Qué haces? No entres aquí sin que yo te deje.

MARCOS.
Pero estaban llamando...

CARLA.

Me da igual, cierra la puerta
y como digas algo ya verás.
Aunque no creo que te hagan
caso.

El teléfono vuelve a sonar.

4.INT. PASILLO, CASA DE MARCOS - DÍA.

MARCOS cierra la puerta. MARCOS se dirige hacia el final del pasillo seguido de COCO.

Pasa al lado de la cocina y ve a sus padres discutiendo. Baja la cabeza.

La discusión se sigue escuchando al final del pasillo. Coge un taburete, lo acerca al teléfono. Se sube en él.

MARCOS coge el teléfono. MARCOS juega con el cable del teléfono.

MARCOS.

¿Hola? Hola abuela. Están
haciendo cosas. Sí, otra vez. No
lo sé.
En su dormitorio. No, no lo sé.
Bueno. Bien, le gusta mucho la
pelota. Sí, pero no me escuchan
yo no tengo dinero. Vale, se lo
diré. Adiós.

MARCOS cuelga el teléfono. Baja del taburete. COCO se muerde el arnés.

MARCOS.

No Coco. No lo muerdas más. Al
final se te va a romper.

MARCOS se acerca a COCO y le coloca bien el collar en el cuerpo. Le acaricia la cabeza. La discusión ha parado.

MARCOS se dirige a la cocina seguido de COCO.

5.INT. COCINA, CASA DE MARCOS - DÍA.

MARCOS entra a la cocina.

MARTA (36) aún con el uniforme de trabajo, tiene la cabeza agachada, pasa rápido las facturas que tiene en la mano. Una lágrima cae de su cara.

VICENTE (38) con el mono azul de trabajo y las manos aún llenas de grasa, está sentado en la mesa. Hace cuentas en una libreta rápido. Se pone las manos en la cabeza.

MARCOS se dirige hacia su madre.

MARTA anda rápido hacia el pasillo con las facturas en la mano.

MARCOS sigue con la mirada a su madre. Y se acerca a su padre.

MARCOS.

Papá, ¿qué haces? Coco tiene el collar roto.

VICENTE.

(Interrumpe a marcos)

Ahora no Marcos ¿No ves que estoy ocupado?

MARCOS baja la cabeza. MARCOS sale de la cocina, seguido de COCO, mientras que MARTA entra. Los padres de Marcos comienzan de nuevo a discutir sobre los problemas económicos.

6.INT. PASILLO, CASA DE MARCOS - ATARDECER.

MARCOS corre hacia su dormitorio. COCO corre detrás de él.

7.INT. DORMITORIO MARCOS - ATARDECER.

MARCOS entra en su dormitorio, deja a COCO que entre y cierra la puerta.

MARCOS tira su pelota contra la pared y se sienta en el suelo.

COCO recoge la pelota y se apoya en las piernas de MARCOS. MARCOS mira la pelota y la guarda en su bolsillo.

MARCOS coge dos de sus muñecos y los mueve como si estuviesen hablando, acerca uno al otro e imita como si estuviesen discutiendo. MARCOS deja los muñecos en el suelo.

Mira por la ventana a los pájaros volar. Abraza a COCO y llora.

FUNDIDO A NEGRO.

FUNDIDO DE NEGRO.

8.INT. CLASE DE MARCOS, COLEGIO - DÍA.

La PROFESORA camina por el centro de la clase. Todos los niños la miran. MARCOS mira por la ventana.

PROFESORA.

Niños mañana celebramos el día de enseña tu mascota. Así aunque no haya clase por la tarde sí que tenemos que venir. Va a ser un momento muy bonito, ya que todos podréis enseñar vuestros amiguitos a todos los compañeros.

NIÑO 1.

Maestra, ¿Y si alguno de nosotros no tenemos una mascota?

PROFESORA.

No pasa nada, los niños que no tienen una mascota pueden estar con la de los compañeros.

NIÑO 1.

Vale, ¡que guay!

La PROFESORA sonrío al NIÑO 1.

PROFESORA.

Y al final todos tendréis un regalito para vuestra mascota. ¡Va a ser muy divertido!

NIÑA 1.

Maestra, ¿Los papás también juegan?

PROFESORA.

Bueno los papás vendrán a traer a las mascotas y a veros, pero no pueden participar, ellos son muy grandes.

Los NIÑOS se ríen. La PROFESORA sonrío.

PROFESORA.

Ahora me vais a ir diciendo uno a uno si tenéis mascota, qué tipo de mascota es y lo que os gusta hacer con ella.

MARCOS se mete la mano en el bolsillo, toca su pelota y mira por la ventana. Mientras la PROFESORA va preguntando a los niños. MARCOS sigue mirando por la ventana.

PROFESORA.

(O.S)

Marcos, eh Marcos.

MARCOS mira a la profesora y se saca la mano del bolsillo.
La PROFESORA sonríe.

PROFESORA.
¿Y tú? ¿Qué tipo de mascota
tienes?

MARCOS.
Yo no quiero participar en eso.

MARCOS toca su pelota.

PROFESORA.
¿Y eso? ¿No tienes Mascota?

MARCOS.
Si tengo, pero no quiero... no me
gusta.

PROFESORA.
Venga Marcos, va a ser muy
divertido. Va a venir tu mascota
y tus papás.

MARCOS mira de nuevo por la ventana.

MARCOS
(Pausa)
Mis papás no pueden venir.

La PROFESORA mira a MARCOS fijamente. La clase continúa.

MARCOS sigue mirando por la ventana.

PROFESORA.
(O.S)
Recordad que tenéis que darles
la autorización a vuestros papás
para que la traigan firmada
mañana.

Las nubes recorren el cielo.

9.EXT. ENTRADA DEL COLEGIO - DÍA.

Las nubes recorren el cielo. A la salida de clase todos los
niños hablan entre ellos. MARCOS está mirando al cielo
mientras que camina.

NIÑO 2.
Eh tonto, mis papás no pueden
venir...

MARCOS baja la cabeza y mira al niño.

NIÑO 2.

Seguro que no tienes mascota, y
si la tienes no sirve para nada.

MARCOS aparta la mirada en silencio y saca su pelota del bolsillo.

NIÑO 3.

¿Qué pasa? ¿Tampoco tienes
lengua?

Los niños tiran la pelota de MARCOS de sus manos y se ríen.

MARCOS empuja a los niños, coge su pelota y corre.

NIÑOS

(O.S)

Jajajaja, tonto que eres un
tonto.

ENCADENADO.

10.INT. ENTRADA, CASA DE MARCOS - DÍA

MARCOS corre. Se para. Abre la puerta. COCO se abalanza sobre
MARCOS y cae al suelo. MARCOS sonríe y acaricia a COCO.

MARCOS.

¡Hola Coco! Venga vente.

MARCOS se levanta. Va hacia el salón.

11.INT. SALÓN, CASA DE MARCOS - DÍA

MARCOS entra en el salón.

CARLA está viendo la televisión.

MARCOS.

Hola, ¿qué estás viendo? ¿Dónde
están mamá y papá?

CARLA no contesta.

MARCOS agacha la cabeza y se dirige a su dormitorio seguido
de COCO.

12.INT. DORMITORIO MARCOS - DÍA.

MARCOS entra en su dormitorio y deja la mochila en el
escritorio. Saca los libros y hace deberes.

Marcos lee una y otra vez un ejercicio, borra, escribe de nuevo, se queda mirando el ejercicio fijamente. MARCOS cierra el libro, lo coge y se dirige hacia el salón seguido de COCO.

13.INT. SALÓN, CASA DE MARCOS - DÍA

MARCOS entra en el salón y se acerca a CARLA.

MARCOS.

Carla, ¿Me puedes ayudar con los deberes? Es que no sé si he hecho bien este ejercicio.

CARLA.

Puf. Paso, ¿Si me interesaran esas cosas seguiría todavía en segundo? Anda piérdete.

MARCOS sale del salón. Se dirige hacia su dormitorio seguido de COCO. Mientras tanto, sus padres llegan a casa discutiendo.

14.INT. DORMITORIO MARCOS - DÍA.

MARCOS llega a su dormitorio. Tira el libro a la mesa. La autorización del concurso cae al suelo. MARCOS la recoge y la lee.

"El regalo del concurso será un vale canjeable cualquier tienda de animales de la ciudad"

MARCOS abre los ojos más de lo normal, echa la cabeza hacia atrás y frunce el ceño. MARCOS acaricia a COCO y mira su collar. MARCOS se dirige a la cocina.

Los padres de Marcos siguen discutiendo.

15.INT. COCINA, CASA DE MARCOS - DÍA.

MARCOS entra en la cocina. Mira a sus padres y deja la autorización en lo alto de la encimera.

MARCOS sale de la cocina. Se dirige hacia el exterior.

16.EXT. PATIO, CASA DE MARCOS - DÍA.

MARCOS juega a la pelota con COCO.

FUNDIDO A NEGRO.

17.INT. COCHE PADRES DE MARCOS - DÍA.

Silencio. MARCOS mira a sus padres. MARCOS mira por la ventana mientras toca su pelota. Con la otra mano acaricia a COCO. Llegan al colegio.

18.EXT. ENTRADA DEL COLEGIO - DÍA.

MARCOS, COCO, VICENTE y MARTA llegan al colegio. MARCOS mira a la gente, mira hacia abajo. La PROFESORA se acerca a los padres de MARCOS.

PROFESORA.

Hola familia, creí que no vendríaís, Marcos me dijo que no podíais. Es una buena forma de todos los niños interactúen con las distintas mascotas y las valoren.

La PROFESORA y los PADRES de Marcos hablan. MARCOS se aleja seguido de COCO.

19.EXT. PATIO DEL COLEGIO - DÍA

MARCOS juega con COCO en el patio. Los niños se acercan.

NIÑO 2.

Al final has venido, ¿Eh? ¡Qué valiente! jajaja.

NIÑO 3.

Tu perro parece igual de tonto que tú.

NIÑOS.

Jajaja, tontos más que tontos.

PROFESORA.

Niños venid todos.

Los niños se van corriendo. MARCOS está en silencio con la cabeza agachada. COCO se acerca a MARCOS y se restriega con él. MARCOS acaricia a COCO y sonrío. La PROFESORA se acerca.

PROFESORA.

Me alegro de que hayas venido Marcos. Acércate a los demás. Verás que divertido.

La PROFESORA se aleja. MARCOS va detrás de ella.

PROFESORA.

Bien, ahora todos los niños que tengan mascota que se la enseñan a los demás niños. Los otros niños podrán acercarse a ver cómo jugáis y a jugar con vosotros. ¡Vais a conocer muchos tipos de animales!

MARCOS mira a sus padres que están al fondo del patio y juega con COCO.

Niños juegan con su mascota.

Niños que no tienen mascota juegan con niños con mascota.

MARCOS lanza la pelota a COCO. COCO coge la pelota.

NIÑA 1.

¡Qué divertido! Yo también quiero hacerlo.

MARCOS le da la pelota a la NIÑA. La NIÑA tira la pelota. COCO coge la pelota.

NIÑA 1.

Ohh. ¡La ha cogido! Ojalá yo tuviera un perro así. Mirad venid.

SECUENCIA DE MONTAJE.

Más NIÑOS se acercan a MARCOS. MARCOS enseña a los NIÑOS a tirar la pelota. MARCOS sonríe. Los NIÑOS hablan con MARCOS.

MARCOS habla con los NIÑOS mientras que juega con COCO.

MARCOS mira a sus padres.

Los PADRES de Marcos abren la boca y después sonríen. Aplauden.

MARCOS tira la pelota a COCO. COCO la vuelve a coger.

Los NIÑOS 2 Y 3 miran a MARCOS.

MARCOS abraza a COCO. Los NIÑOS amigos abrazan a COCO.

FIN SECUENCIA DE MONTAJE.

NIÑA 2.

Coco es muy divertido jeje. Sois muy buenos amigos.

El NIÑO 2 y el NIÑO 3 se acercan a Marcos y sus amigos.

NIÑO 3.
Oye, perdónanos. Tu perro y tú
no sois tontos. Hacéis cosas muy
chulas.

NIÑO 2.
Sí... ¿Podemos probar?

MARCOS sonríe. MARCOS da la pelota al NIÑO 2. El NIÑO
2 juega con COCO. El NIÑO 3 juega con COCO.

PROFESORA.
Bueno chicos, os habéis
divertido, ¿Verdad?

NIÑOS
(O.S) (Gritando).
Siiiiii.

La PROFESORA sonríe.

PROFESORA.
Me alegro mucho niños. Ahora
acercaros todos que os demos
vuestro regalito.

MARCOS corre con COCO hacia la PROFESORA. La PROFESORA da el
vale a MARCOS. MARCOS lo mira. Sonríe.

PADRES DE MARCOS.
¡Marcos!

VICENTE y MARTA se acercan a MARCOS y le abrazan. Acarician
a COCO. Vuelven a abrazar a MARCOS.

MARCOS.
Ahora Coco tendrá un collar
nuevo.

MARCOS da el bono de la tienda de animales a su padre. Los
padres hablan con MARCOS.

ENCADENADO.

20.EXT. ENTRADA DEL COLEGIO - DÍA.

MARCOS camina junto a sus PADRES y COCO. Todos se despiden con la mano de la PROFESORA. MARCOS se despide de sus amigos. Sonríe.

21.EXT. CALLES - ATARDECER.

MARCOS camina por la calle con sus padres.

VICENTE.

Muy bien Marcos, no sabía que Coco cogía la pelota.

MARTA.

Si, ha estado muy bien. ¿Cuándo le has enseñado a hacer eso?

MARCOS.

Pues no sé, cuando jugamos muchas veces se la tiro. Y siempre la coge. Jeje.

VICENTE.

Marta, ¿recuerdas a Nala? La pobre perrita no sabía cuándo debía coger la pelota.

MARTA.

Sí... pero es que tampoco le adiestramos bien...

Sus PADRES están hablando sobre Nala. MARCOS mira a COCO y sonríe. MARCOS para y acaricia a COCO, se queda atrás.

MARCOS mira a sus padres, coge la pelota, la mira. Sonríe.

Los PADRES discuten sobre Carla. MARCOS comienza a botar la pelota contra el suelo. Con la otra mano, pasea a COCO. Bota la pelota varias veces.

La pelota se le escapa. MARCOS se para. COCO ve la pelota, se impulsa hacia la pelota y rompe el collar.

MARCOS.

No Coco, no corras, ven aquí.

La pelota está en la carretera. COCO está detrás de la pelota. MARCOS corre hacia COCO.

MARCOS.

Coco no cojas la pelota. Ahora no estamos jugando. Coco. Coco.

Un coche atropella a COCO. COCO tiene la pelota en la boca.

MARCOS.
(Gritando con todas sus fuerzas)
¡Coco!

MARCOS corre rápido. Llega a donde está COCO. MARCOS llora.
VICENTE coge a COCO. MARTA coge de la mano a MARCOS.

VICENTE.
¡Vamos corre! ¡No podemos perder
tiempo!

MARTA.
¡Sí!

Todos corren.

CONDUCTOR
(O.S.)
Lo siento, no lo he visto, ha
aparecido de repente.

La familia corre. VICENTE va delante. MARCOS corre cogido de la mano de su madre. MARCOS llora. Mira a su padre. Se mira los pies.

22.INT. SALA DE ESPERA, CLÍNICA VETERINARIA - NOCHE.

La familia está en la sala de espera. MARCOS llora abrazado a MARTA. VICENTE abraza a MARTA y a MARCOS.

MARTA da a MARCOS su pelota. MARCOS la mira y se la guarda en el bolsillo.

La VETERINARIA sale de la consulta.

VETERINARIA.
Bueno ha sufrido un accidente
bastante grave. ¿Podéis
acercaros un momento?

MARTA da un beso en la mejilla a MARCOS. VICENTE da un abrazo a MARCOS.

MARTA.
Quédate aquí Marcos.

MARCOS baja la cabeza y se mete la mano en el bolsillo. Los padres se acercan a la VETERINARIA.

VETERINARIA.

(O.S.)

El examen radiológico ha dado como resultado varias costillas rotas. Ha sufrido daño en el hígado. La hemorragia externa está detenida. Vamos a intentar hacer todo lo posible para frenar hemorragia interna. Le dejaremos toda la noche en cuidados intensivos. Y veremos cómo continúa la noche.

Mientras, MARCOS saca su pelota, frunce el ceño, aprieta la pelota. Llora.

MARTA se acerca a MARCOS. MARTA le seca las lágrimas. VICENTE se aleja mientras que habla por teléfono.

MARTA.

Marcos, Coco se ha hecho mucho daño. Y tiene que quedarse aquí a descansar. La veterinaria nos ha dicho que mañana por la mañana podemos venir en cuanto queramos.

MARCOS mira a MARTA mientras que toca su pelota. MARCOS niega con la cabeza.

MARTA.

No podemos quedarnos. Tienes que descansar, es muy tarde.

MARCOS.

(Entre llantos)

No, no estoy cans... cansado. No quiero.

VICENTE se acerca a MARTA.

VICENTE.

Marta he hablado con Carla. No se había extrañado de que no estuviésemos allí.

MARTA.

Vale, Marcos no quiere irse.

VICENTE se acerca a MARCOS y se agacha.

VICENTE.

¿Quieres quedarte con Coco? Pero ahora mismo no puedes verlo, está durmiendo.

MARCOS.

(Entre llantos)

Me da igual. Qui. Quiero estar aquí cuando se despierte.

VICENTE.

Vale, entonces nos quedaremos aquí Marcos y yo.

VICENTE.

Voy a preguntar a la veterinaria si nos podemos quedar, ¿vale Marcos?

MARCOS asiente con la cabeza. VICENTE toca en la puerta de la consulta y habla con la VETERINARIA. MARCOS lo mira.

VICENTE se acerca a MARCOS.

VICENTE.

La veterinaria dice que no hay problema. Solo lo incómodos que podemos estar. Marta vete a casa, porque dejar a Carla sola...

MARTA.

Sí, tienes vale.

MARCOS.

Yo estoy bien.

MARTA da un beso y un abrazo a MARCOS. VICENTE y MARTA se despiden. Los padres hablan en la entrada del veterinario.

MARCOS mira rápido alrededor de la tienda. Ve los productos para animales que tienen.

VICENTE se acerca a MARCOS. Se sienta en la silla y hace una mueca para que se siente encima de él. MARCOS mira a VICENTE, llora y corre a con su padre. VICENTE lo coge y le sienta encima de él.

VICENTE.

Ya verás cómo mañana Coco se alegra mucho de verte.

MARCOS mira por la ventana la noche.

VICENTE y MARCOS duermen. Tocan en la puerta de la clínica. VICENTE baja a MARCOS con cuidado. MARCOS abre los ojos. VICENTE se acerca a la puerta.

VICENTE.

¿Qué hacéis aquí?

MARTA.

No queríamos quedarnos allí,
queríamos estar aquí con
vosotros.

MARTA y CARLA entran. La familia se sienta a esperar. MARTA abraza a MARCOS. MARTA mira a VICENTE.

MARTA.

(Susurra)

¿Y si intentamos dejar las
peleas?

VICENTE mira a MARTA y asiente con la cabeza. Todos duermen.

23.INT. SALA DE ESPERA, CLÍNICA VETERINARIA - AMANECER.

MARCOS y MARTA duermen abrazados. La VETERINARIA sale de la consulta, mira a toda la familia y sonríe.

VETERINARIA.

Perdone, ¿Vicente?

VICENTE abre los ojos.

VICENTE.

Sí dígame.

VETERINARIA.

Ya pueden pasar a ver a Coco.

MARCOS se levanta del regazo de su madre de un salto. Y corre hacia el interior de la consulta.

24.INT. CONSULTA, CLÍNICA VETERINARIA. - AMANECER.

MARCOS corre hacia donde está COCO.

VICENTE y la VETERINARIA hablan sobre cómo pagar el recibo del veterinario. MARTA y CARLA miran a COCO desde más atrás.

COCO está despierto. MARCOS toca la cabeza de COCO. COCO lame lentamente la mano de MARCOS.

MARCOS.

Hola Coco, buenos días. Me
alegro de que ya estés
despierto.

VICENTE, MARTA y CARLA se acercan y acarician a COCO. Todos sonríen. MARTA, CARLA y VICENTE salen de la consulta.

VETERINARIA.

Ya os podéis llevar a Coco a casa. Ahora estará más cansado. Pero cuidalo mucho y ya verás como en unos días está como siempre.

MARCOS.

¡Sí!

MARCOS mira los vendajes de COCO. Mira sus piernas. Acaricia su lomo. Agacha la cabeza. COCO se mueve. MARCOS le acaricia la cabeza. Sonríe.

VICENTE, MARTA y CARLA entran en la consulta. Se acerca a MARCOS y le acaricia la cabeza. Acaricia a COCO. VICENTE esconde algo en la otra mano.

VICENTE.

Toma Marcos, esto es para Coco.

VICENTE le da un collar a MARCOS. MARCOS abraza a su padre y después a su madre.

MARTA.

Papá y yo sentimos mucho no haberte escuchado.

MARCOS sigue abrazando a su madre y niega con la cabeza.

CARLA.

¡Qué guapo va a estar!

Todos sonríen.

MARCOS.

¿Lo habéis comprado con el vale?

VICENTE.

No, es un regalo de mamá y mío. El vale podemos gastarlo otro día.

MARCOS.

¡Gracias, de verdad!

MARCOS pone el collar a COCO. VICENTE da un beso a MARCOS y MARTA lo abraza. VICENTE coge a COCO en brazos y sale de la consulta. Todos le siguen.

25.EXT. ENTRADA DE LA CLÍNICA VETERINARIA - AMANECER

Todos se dirigen hacia el coche. MARTA, VICENTE y CARLA hablan. MARCOS mira a COCO. MARCOS mira a su familia. Sonríe. MARCOS mira el amanecer.

FIN.

ANEXO 2.

PLANO	ESCENA	INT/EXT	LUGAR	M. DÍA	TIPO DE PLANO	MOVIMIENTO CÁMARA	PUNTO DE VISTA CÁMARA	ACCIÓN	SONIDO
1	1	INT	Dormitorio de Marcos	Día	PD	Fijo	Cenital	Una pelota es golpeada contra la pared.	Pelota.
2	1	INT	Dormitorio de Marcos	Día	PD a PA	Panorámica hacia atrás (Desde la pelota hasta la espalda del niño)	Trasero	Un niño golpea la pelota.	Pelota. Después pelota + discusión.
3	1	INT	Dormitorio de Marcos	Día	GPP	Fijo	Lateral	Marcos tiene el ceño fruncido.	Pelota y discusión.
4	1	INT	Dormitorio de Marcos	Día	PA	Fijo	Lateral	Marcos golpea la pelota muy fuerte. La sigue con la mirada.	Pelota y discusión.
5	1	INT	Dormitorio de Marcos	Día	PD	Seguimiento	Lateral	La pelota vuela por la habitación.	
6	1	INT	Dormitorio de Marcos	Día	PG	Fijo	Lateral	Coco salta y coge la pelota.	
7	1	INT	Dormitorio de Marcos	Día	PP	Seguimiento	Frontal	Coco tiene la pelota en la boca.	
8	1	INT	Dormitorio de Marcos	Día	PA	Fijo	Frontal	Marcos se levanta de la cama.	
9	1	INT	Dormitorio de Marcos	Día	PG	Fijo	Lateral	Marcos se acerca a Coco.	

10	1	INT	Dormitorio de Marcos	Día	PA	Fijo	Trasero (PV Marcos)	Marcos acaricia a Coco.	
11	1	INT	Dormitorio de Marcos	Día	PM	Fijo	Frontal	Marcos sonríe.	
12	1	INT	Dormitorio de Marcos	Día	PC	Fijo	Trasero (PV Marcos)	Marcos coge la pelota de la boca de Coco.	Teléfono.
13	1	INT	Dormitorio de Marcos	Día	PD	Fijo	Lateral	Marcos se guarda la pelota en el bolsillo	
14	1	INT	Dormitorio de Marcos	Día	PM	Fijo	Lateral	Marcos acaricia a Coco.	Teléfono y discusión.
15	1	INT	Dormitorio de Marcos	Día	PG	Fijo	Lateral	Marcos sale de su dormitorio seguido de Coco.	Teléfono y discusión.
16	2	INT	Pasillo	Día	PA	Seguimiento	Trasero	Marcos se dirige al dormitorio de su hermana. Mira el pomo y fruñe el ceño.	Música, teléfono y discusión.
17	2	INT	Pasillo	Día	PC	Fijo	Trasero	Marcos toca en la puerta.	Puerta, teléfono y música.
18	2	INT	Pasillo	Día	PA	Fijo	Lateral	Marcos acaricia a Coco. Nadie contesta.	Música.
19	2	INT	Pasillo	Día	PC	Seguimiento pomo	Trasero (PV Marcos)	Marcos abre la puerta.	Música más alta.
20	3	INT	Dormitorio de Carla	Día	PM	Fijo	Lateral	Carla chatea. Carla fuma.	Música más alta.
21	3	INT	Dormitorio de Carla	Día	PM	Fijo	Frontal	Marcos habla con Carla.	Diálogo Marcos.

22	3	INT	Dormitorio de Carla	Día	PML	Fijo	Lateral	Carla esconde el cigarro y mira a Marcos.	Música más baja. Teléfono. Diálogo Carla.
23	3	INT	Dormitorio de Carla	Día	PM	Fijo	Frontal	Marcos habla con Carla.	Diálogo Marcos.
24	3	INT	Dormitorio de Carla	Día	PM	Fijo	Lateral	Carla habla con Marcos.	Diálogo Carla. Música alta.
25	4	INT	Pasillo	Día	PC	Seguimiento	Trasero (PV Marcos)	Marcos cierra la puerta.	Sonido de puerta, música y teléfono.
26	4	INT	Pasillo	Día	PA	Seguimiento	Trasero	Marcos se dirige hacia el final del pasillo seguido de Coco. Llega a la cocina y mira dentro.	Discusión y teléfono.
27	4	INT	Pasillo	Día	PG	Fijo	Frontal (PV Marcos)	Marcos ve a sus padres discutiendo.	Discusión.
28	4	INT	Pasillo	Día	PM	Fijo	Trasero	Marcos baja la cabeza.	Discusión y teléfono.
29	4	INT	Pasillo	Día	PG	Fijo	Lateral	Marcos coge un taburete y lo acerca al teléfono. Se sube.	Teléfono.
30	4	INT	Pasillo	Día	PC	Fijo	Lateral	Marcos coge el teléfono	Diálogo Marcos.
31	4	INT	Pasillo	Día	PM	Fijo	Lateral	Marcos habla por teléfono	Diálogo Marcos.
32	4	INT	Pasillo	Día	PD	Seguimiento	Lateral (PV Marcos)	Marcos juega con el cable del teléfono.	Diálogo Marcos.
33	4	INT	Pasillo	Día	PM	Seguimiento	Lateral	Marcos cuelga el teléfono	

34	4	INT	Pasillo	Día	PA	Fijo	Lateral	Marcos baja del taburete y mira a Coco	
35	4	INT	Pasillo	Día	PM	Fijo	Frontal	Coco se muerde el collar.	
36	4	INT	Pasillo	Día	PG	Fijo	Lateral	Marcos se acerca a Coco y le coloca el collar.	Diálogo Marcos.
37	4	INT	Pasillo	Día	PD	Fijo	Lateral	Le coloca el collar. Vemos su rotura.	
38	4	INT	Pasillo	Día	PG	Fijo	Lateral	Marcos acaricia a Coco. Se dirige a la cocina seguido de Coco.	
39	5	INT	Cocina	Día	PA	Fijo	Trasero (PV Marcos)	Marcos entra en la cocina.	
40	5	INT	Cocina	Día	PM	Fijo	Frontal (PV Marcos)	Marta pasa rápido las facturas.	
41	5	INT	Cocina	Día	PM	Seguimiento – Fijo	Frontal (PV Marcos)	Vicente hace cuentas.	
42	5	INT	Cocina	Día	PA	Seguimiento	Trasero	Marcos se está acercando a su madre. Marta se levanta y se va.	
43	5	INT	Cocina	Día	PC	Seguimiento	Lateral (PV Marcos)	Marcos sigue con la mirada a su madre.	
44	5	INT	Cocina	Día	PA	Fijo	Lateral	Marcos se acerca a su padre.	
45	5	INT	Cocina	Día	PM	Fijo	Lateral	Marcos habla a su padre	Diálogo Marcos.
46	5	INT	Cocina	Día	PM	Fijo	Lateral	Marcos y Vicente están en plano. Vicente habla. Marcos baja la cabeza y se va.	Diálogo Vicente.

47	5	INT	Cocina	Día	PA	Seguimiento	Trasero	Marcos sale de la cocina seguido de Coco. Marta entra en la cocina. Discuten.	Discusión.
48	6	INT	Pasillo	Día	PA	Seguimiento	Trasero	Marcos corre hacia su dormitorio. Entra con Coco.	Discusión.
49	7	INT	Dormitorio de Marcos	Atardecer	PA	Fijo	Lateral	Marcos cierra la puerta y tira la pelota contra la pared.	Discusión.
50	7	INT	Dormitorio de Marcos	Atardecer	PM	Fijo	Lateral	Marcos se sienta en el suelo. Coco se apoya en Marcos con la pelota en la boca.	Discusión.
51	7	INT	Dormitorio de Marcos	Atardecer	PC	Fijo	Trasero (PV Marcos)	Marcos mira la pelota y la guarda en su bolsillo.	Discusión.
52	7	INT	Dormitorio de Marcos	Atardecer	PM	Fijo	Lateral	Marcos coge dos muñecos y los mueve como si hablasen.	Discusión.
53	7	INT	Dormitorio de Marcos	Atardecer	PC	Fijo	Trasero (PV Marcos)	Marcos imita como si estuviesen discutiendo.	Discusión.
54	7	INT	Dormitorio de Marcos	Atardecer	PM	Fijo	Lateral	Marcos los deja en el suelo y mira por la ventana.	Discusión.
55	7	INT	Dormitorio de Marcos	Atardecer	PM	Fijo	Frontal	Los pájaros vuelan.	
56	7	INT	Dormitorio de Marcos	Atardecer	PG	Fijo	Lateral	Marcos abraza a Coco. Lloro.	Discusión.

57	8	INT	Clase de Marcos	Día	PG	Fijo	Frontal	La profesora camina por la clase, habla. Todos los niños le miran.	Diálogo profesora.
58	8	INT	Clase de Marcos	Día	P.Prof.	Fijo	Frontal	Marcos mira por la ventana.	Diálogo profesora
59	8	INT	Clase de Marcos	Día	PM	Fijo	Frontal	La profesora habla.	Diálogo profesora
60	8	INT	Clase de Marcos	Día	PM	Fijo	Frontal	Niño 1 habla.	Diálogo niño 1
61	8	INT	Clase de Marcos	Día	PM	Fijo	Frontal	Profesora habla. Profesora sonríe.	Diálogo profesora
62	8	INT	Clase de Marcos	Día	PA	Fijo	Frontal	Los niños están en clase. La profesora habla.	Diálogo profesora
63	8	INT	Clase de Marcos	Día	PM	Fijo	Frontal	Niña 1 habla.	Diálogo niña 1
64	8	INT	Clase de Marcos	Día	PM	Fijo	Frontal	La profesora habla	Diálogo profesora
65	8	INT	Clase de Marcos	Día	PGC	Fijo	Frontal	Los niños ríen. La profesora habla.	Risas. Diálogo profesora
66	8	INT	Clase de Marcos	Día	PA	Fijo	Frontal	Marcos sigue mirando por la ventana. Marcos se mira el bolsillo.	Diálogo profesora "ahora me vas a ir diciendo..."
67	8	INT	Clase de Marcos	Día	PC	Fijo	Lateral	Se mete la mano para tocar su pelota.	Diálogo profesora y niños.
68	8	INT	Clase de Marcos	Día	PM	Fijo	Lateral	Marcos mira por la ventana.	Diálogo profesora y niños.
69	8	INT	Clase de Marcos	Día	PG	Fijo	Frontal	Las nubes pasan. La profesora le habla.	Diálogo profesora

70	8	INT	Clase de Marcos	Día	PM	Fijo	Frontal	Marcos mira por la ventana. Marcos mira a la profesora, saca la mano de su bolsillo.	Diálogo profesora
71	8	INT	Clase de Marcos	Día	PM	Fijo	Frontal (PV Marcos)	La profesora le pregunta.	Diálogo profesora
72	8	INT	Clase de Marcos	Día	PC	Fijo	Lateral	Marcos contesta mientras que se mete la mano en el bolsillo.	Diálogo Marcos
73	8	INT	Clase de Marcos	Día	PM	Fijo	Frontal (PV Marcos)	La profesora pregunta.	Diálogo profesora
74	8	INT	Clase de Marcos	Día	PM	Fijo	Frontal	Marcos contesta que no quiere participar.	Diálogo Marcos
75	8	INT	Clase de Marcos	Día	PM	Fijo	Frontal (PV Marcos)	La profesora le dice que será divertido.	Diálogo profesora
76	8	INT	Clase de Marcos	Día	PM	Fijo	Lateral	Marcos mira por la ventana y contesta.	Diálogo Marcos
77	8	INT	Clase de Marcos	Día	PM	Fijo	Frontal	La profesora mira a Marcos. La clase continúa.	Diálogo profesora
78	8	INT	Clase de Marcos	Día	PA	Fijo	Lateral	Marcos sigue mirando por la ventana.	Diálogo profesora
79	8	INT	Clase de Marcos	Día	PG	Fijo	Frontal	Las nubes recorren el cielo.	
80	9	EXT	Entrada del colegio	Día	PG	Fijo	Supino	Las nubes recorren el cielo. Niños se acercan. ¡	Niños saliendo del colegio. Diálogo niño 2.
81	9	EXT	Entrada del colegio	Día	PM	Seguimiento	Subjetivo	Marcos baja la cabeza y mira al niño. El niño 2 habla.	Niños saliendo del colegio. Diálogo niño 2.

82	9	EXT	Entrada del colegio	Día	PM	Fijo	Frontal	Marcos aparta la mirada y se saca la pelota del bolsillo.	Niños saliendo del colegio.
83	9	EXT	Entrada del colegio	Día	PA	Fijo	Lateral	Niño 3 habla. Niño 3 tira la pelota de marcos y todos los niños se ríen.	Niños saliendo del colegio. Diálogo niño 3.
84	9	EXT	Entrada del colegio	Día	PM	Seguimiento	Trasero (PV Marcos)	Marcos empuja al niño 3 coge su pelota y corre.	Diálogo niños. Pasos rápidos.
85	10	INT	Entrada de casa	Día	PM	Seguimiento	Trasero (PV Marcos)	Marcos corre, se para, abre la puerta. Coco se abalanza sobre Marcos.	Pasos rápidos.
86	10	INT	Entrada de casa	Día	PA	Fijo	Lateral	Marcos cae al suelo con Coco encima.	
87	10	INT	Entrada de casa	Día	PP	Fijo	Frontal	Marcos sonríe.	Diálogo Marcos.
88	10	INT	Entrada de casa	Día	PG	Fijo	Lateral	Marcos se levanta y se dirige hacia el salón.	
89	11	INT	Salón	Día	PG	Fijo	Trasero (PV Marcos)	Marcos entra en la salita. Carla está viendo la televisión.	Televisión.
90	11	INT	Salón	Día	PA	Fijo	Lateral	Carla no contesta. Marcos agacha la cabeza y se va, seguido de Coco.	Diálogo Marcos.
91	12	INT	Dormitorio de Marcos	Día	PG	Fijo	Lateral	Marcos entra.	

92	12	INT	Dormitorio de Marcos	Día	PA	Fijo	Trasero (PV Marcos)	Marcos deja la mochila y saca los libros para hacer deberes.	
93	12	INT	Dormitorio de Marcos	Día	PM	Fijo	Lateral	Marcos intenta hacer el ejercicio. Lo mira fijamente.	
94	12	INT	Dormitorio de Marcos	Día	PA	Fijo	Trasero	Marcos coge los libros, se da la vuelta y se dirige hacia el salón con Coco.	
95	13	INT	Salón	Día	PA	Seguimiento	Trasero (PV Marcos)	Marcos se acerca a Carla.	Diálogo Marcos.
96	13	INT	Salón	Día	PA	Fijo	Lateral	Carla mira a Marcos.	Diálogo Carla.
97	13	INT	Salón	Día	PG	Fijo	Lateral	Marcos sale del salón. Los padres llegan a casa discutiendo.	Discusión.
98	14	INT	Dormitorio de Marcos	Día	PA	Fijo	Lateral	Marcos tira el libro a la mesa	Discusión
99	14	INT	Dormitorio de Marcos	Día	PC	Seguimiento	Frontal	La autorización cae al suelo	Discusión
100	14	INT	Dormitorio de Marcos	Día	PA	Fijo	Lateral	Marcos recoge la autorización	Discusión
101	14	INT	Dormitorio de Marcos	Día	PD	Fijo	Frontal	Marcos lee la autorización	
102	14	INT	Dormitorio de Marcos	Día	PC	Fijo	Frontal	Marcos abre los ojos y echa la cabeza hacia atrás. La mira fijamente.	

103	14	INT	Dormitorio de Marcos	Día	PM	Fijo	Lateral	Marcos se acerca a Coco y lo acaricia. Toca su collar	
104	14	INT	Dormitorio de Marcos	Día	PD	Fijo	Trasero (PV Marcos)	Marcos toca el collar de Coco	
105	14	INT	Dormitorio de Marcos	Día	PG	Fijo	Lateral	Marcos sale de su dormitorio seguido de Coco.	Discusión
106	15	INT	Cocina	Día	PA	Seguimiento	Trasero (PV Marcos)	Marcos entra a la cocina	Discusión
107	15	INT	Cocina	Día	PM	Fijo	Frontal (Subjetivo)	Marcos mira a sus padres	Discusión
108	15	INT	Cocina	Día	PA	Fijo	Lateral	Marcos se acerca a la encimera	Discusión
109	15	INT	Cocina	Día	PC	Fijo	Lateral	Marcos deja la autorización en la encimera	Discusión
110	15	INT	Cocina	Día	PG	Fijo	Frontal	Marcos sale de la cocina	Discusión
111	16	EXT	Patio	Día	PG	Fijo	Lateral	Marcos juega a la pelota con Coco. Anochece.	
112	17	INT	Coche	Tarde	PM	Fijo	Trasero (subjetivo)	Marcos mira a sus padres	Silencio
113	17	INT	Coche	Tarde	PM	Fijo	Lateral	Marcos mira por la ventana, acaricia a Coco y toca su pelota	
114	18	EXT	Entrada del colegio	Tarde	GPG	Fijo	Trasero	La familia llega al colegio	Niños y animales
115	18	EXT	Entrada del colegio	Tarde	PM	Fijo	Trasero (PV Marcos)	Los niños juegan	Niños y animales
116	18	EXT	Entrada del colegio	Tarde	PG	Fijo	Lateral	La profesora se acerca a los padres de Marcos.	Niños y animales. Diálogo profesora.

117	18	EXT	Entrada Del colegio	Tarde	P.Prof.	Fijo	Lateral	Marcos se aleja seguido de Coco.	Niños y animales. Diálogo profesora.
118	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PGC	Fijo	Frontal	Marcos juega con Coco. Los niños se acercan	Niños y animales
119	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PA	Fijo	Frontal (Subjetivo)	Niños hablan con Marcos. Niños se van.	Diálogo niño 2, diálogo niño 3. Diálogo niños. Diálogo profesora.
120	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PA	Fijo	Frontal	Marcos está con la cabeza agachada. Coco se acerca y se restriega con Marcos.	Niños y animales
121	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PM	Fijo	Frontal	Marcos sonrío y acaricia a Coco. La profesora se acerca.	Niños y animales. Diálogo profesora.
121	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PM	Fijo	Lateral	La profesora pone la mano en la espalda de Marcos.	Niños y animales. Diálogo profesora.
122	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PG	Fijo	Frontal	La profesora se aleja. Marcos le sigue con Coco. La profesora se detiene. Marcos se detiene.	Diálogo profesora.
113	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PM	Fijo	Trasero (Subjetivo)	Marcos mira a sus padres.	Niños y animales
114	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PA	Fijo	Trasero (PV Marcos)	Marcos juega con Coco.	Niños y animales. Diálogo profesora.
115	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PA	Fijo	Frontal	Niños jugando.	Niños y animales.
116	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PA	Fijo	Frontal	Niños juegan con mascotas.	Niños y animales.

117	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PA	Fijo	Frontal	Marcos tira la pelota a Coco. Niña 1 se acerca.	Niños y animales. Diálogo niña 1.
118	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PC	Fijo	Frontal	Marcos da la pelota a la niña.	Niños y animales.
119	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PA	Fijo	Lateral	Niña 1 tira la pelota. Marcos mira a la niña. Coco coge la pelota.	Niños y animales. Diálogo niña 1.
120	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PM	Fijo	Frontal	Marcos sonrío	Niños y animales. Música.
121	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PGC	Fijo	Lateral	Niños se acercan a Marcos	Niños y animales. Música.
122	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PA	Fijo	Frontal	Marcos enseña a los niños a tirar la pelota.	Niños y animales. Música.
123	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PM	Fijo	Frontal	Marcos sonrío.	Niños y animales. Música.
124	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PM	Seguimiento	Trasero (PV Marcos)	Marcos mira a los niños. Marcos mira a sus padres que aplauden.	Aplausos. Música. Niños.
125	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PA	Fijo	Lateral	Marcos tira la pelota a Coco. Coco la coge	Niños y animales. Música.
126	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PM	Fijo	Frontal	Niño 2 y 3 miran a Marcos.	Niños y animales. Música.
127	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PA	Fijo	Frontal	Marcos abraza a Coco. Los niños abrazan a Coco.	Niños y animales. Música. – Diálogo profesora

128	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PM	Fijo	Frontal	Niña 1	Diálogo niña 1.
129	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PA	Fijo	Lateral	Niño 2 y 3 se acercan a Marcos y sus amigos.	Niños y animales.
130	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PM	Fijo	Frontal	Niño 3 habla.	Diálogo niño 3.
131	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PM	Fijo	Frontal	Niño 2 habla.	Diálogo niño 2.
132	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PM	Fijo	Frontal	Marcos sonrío.	Niños y animales.
133	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PA	Fijo	Lateral	Marcos da la pelota al niño 2.	Niños y animales.
134	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PG	Fijo	Frontal	El niño 2 juega con Coco. El niño 3 juega con Coco. Marcos y los otros niños los miran.	Niños y animales. Risas. Diálogo profesora.
135	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PM	Fijo	Frontal	Profesora habla.	Diálogo profesora,
136	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PG	Fijo	Frontal	Niños gritan y saltan	Diálogo niños.
137	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PM	Fijo	Frontal	Profesora sonrío.	Diálogo profesora.
138	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PA	Seguimiento	Trasero (PV Marcos)	Marcos corre con Coco hacia la profesora.	Niños y animales.
139	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PA	Fijo	Lateral	La profesora da el vale a Marcos. La profesora sonrío.	Niños y animales.
140	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PC	Fijo	Subjetivo	Marcos mira el vale.	Niños y animales.
141	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PC	Fijo	Frontal	Marcos sonrío.	Niños y animales. Diálogo Padres.
142	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PA	Fijo	Lateral	Marcos se gira. Los padres abrazan a Marcos. Acarician a	Niños y animales.

								Coco. Vuelven a abrazar a Coco.	
143	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PM	Fijo	Trasero (desde hombro padre)	Marcos habla. Da el vale a su padre.	Diálogo Marcos.
144	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PA	Fijo	Frontal	Marcos se separa de su padre y le da el vale.	Niños y animales.
145	19	EXT	Patio del colegio	Tarde	PG	Fijo	Frontal	Marcos y sus padres hablan.	Niños y animales.
146	20	EXT	Entrada del colegio	Tarde	PA	Fijo	Trasero	Marcos y su familia se despiden con la mano de la profesora.	Niños y animales. Despedidas.
147	20	EXT	Entrada del colegio	Tarde	PA	Fijo	Subjetivo	Marcos se da la vuelta y mira a sus amigos.	Niños y animales. Despedidas.
148	20	EXT	Entrada del colegio	Tarde	PM	Fijo	Frontal	Marcos sonrío. Se despide de sus amigos con la mano.	Niños y animales. Despedidas.
149	21	EXT	Calles	Atardecer	PG	Seguimiento	Frontal	Marcos camina con sus padres.	Diálogo Vicente. Diálogo Marta.
150	21	EXT	Calles	Atardecer	PM	Seguimiento	Frontal	Marcos habla.	Diálogo Marcos.
151	21	EXT	Calles	Atardecer	PA	Seguimiento	Frontal	Todos caminan.	Diálogo Vicente. Diálogo Marta.
152	21	EXT	Calles	Atardecer	PA	Seguimiento	Frontal	Marcos mira a Coco, se para y lo acaricia.	Diálogo Vicente y Marta.
153	21	EXT	Calles	Atardecer	PM	Seguimiento	Trasero (PV Marcos)	Marcos mira a sus padres. Coge la pelota, la mira.	Diálogo Vicente y Marta.

154	21	EXT	Calles	Atardecer	PC	Fijo	Frontal	Marcos sonríe.	Diálogo Vicente y Marta.
155	21	EXT	Calles	Atardecer	PM	Seguimiento	Trasero (PV Marcos)	Marcos mira a sus padres. Comienzan a discutir.	Discusión Vicente y Marta.
156	21	EXT	Calles	Atardecer	PA	Seguimiento	Lateral	Marcos comienza a botar su pelota	Discusión Vicente y Marta
157	21	EXT	Calles	Atardecer	PC	Fijo	Lateral	La pelota bota	Discusión Vicente y Marta
158	21	EXT	Calles	Atardecer	PA	Seguimiento	Lateral	La pelota se escapa	
159	21	EXT	Calles	Atardecer	PC	Fijo	Frontal	Coco ve la pelota	
160	21	EXT	Calles	Atardecer	PA	Fijo	Lateral	Coco se impulsa hacia la pelota	
161	21	EXT	Calles	Atardecer	PD	Fijo	Frontal	El collar se rompe	
162	21	EXT	Calles	Atardecer	PGC	Fijo	Frontal	Coco sale corriendo detrás de la pelota.	
163	21	EXT	Calles	Atardecer	PM	Seguimiento	Frontal	Marcos corre detrás de Coco	Diálogo Marcos.
164	21	EXT	Calles	Atardecer	PA	Fijo	Frontal	Coco se acerca a la carretera. Marcos le sigue.	Diálogo Marcos
165	21	EXT	Calles	Atardecer	PM	Seguimiento	Trasero (PV Marcos)	La pelota está en la carretera, Coco corre detrás, Marcos corre detrás. Un coche atropella a coco. Coco tiene la pelota en la boca.	

165	21	EXT	Calles	Atardecer	PC	Fijo	Frontal	Marcos pone cara de asombro y tristeza.	Diálogo Marcos.
166	21	EXT	Calles	Atardecer	PA	Fijo	Lateral	Marcos corre rápido	
167	21	EXT	Calles	Atardecer	PM	Seguimiento	Trasero (PV Marcos)	Marcos llega a donde está Coco	Llanto Marcos.
168	21	EXT	Calles	Atardecer	PA	Fijo	Frontal profundidad	Marcos abraza a Coco y llora. Los padres llegan corriendo por detrás. Vicente coge a Coco. Marta coge a Marcos.	Diálogo Vicente. Diálogo Marta.
169	21	EXT	Calles	Atardecer	PGC	Fijo	Lateral	La familia sale del lugar del accidente corriendo.	Llantos.
170	21	EXT	Calles	Atardecer	PA	Seguimiento	Trasero	La familia corre	Diálogo conductor. Llantos.
171	21	EXT	Calles	Atardecer	PM	Seguimiento	Subjetivo	Marcos mira a su padre después se mira los pies.	Llantos.
172	21	EXT	Calles	Atardecer	PA	Seguimiento	Lateral	Marcos corre con su familia	Llantos.
173	22	INT	Sala de espera	Noche	PG	Fijo	Frontal	Marcos llora abrazado a Marta. Vicente abraza a Marta y a Marcos.	
174	22	INT	Sala de espera	Noche	PC	Fijo	Lateral	Marta da a Marcos su pelota.	
175	22	INT	Sala de espera	Noche	PM	Fijo	Frontal	Marcos mira la pelota	
176	22	INT	Sala de espera	Noche	PA	Fijo	Lateral	Marcos se guarda su pelota.	

177	22	INT	Sala de espera	Noche	PA	Fijo	Frontal (PV Marcos)	La veterinaria sale de la consulta	Diálogo veterinaria
178	22	INT	Sala espera	Noche	PA	Fijo	Lateral	Marta da un beso a Marcos. Vicente da un abrazo a Marcos.	Diálogo Marta.
179	22	INT	Sala de espera	Noche	PM	Fijo	Frontal	Marcos baja la cabeza. Se mete la mano en el bolsillo.	
180	22	INT	Sala de espera	Noche	PGC	Fijo	Lateral	Los padres hablan con la veterinaria.	Diálogo veterinaria. Diálogo padres.
181	22	INT	Sala de espera	Noche	PA	Fijo	Lateral	Marcos saca su pelota	Diálogo veterinaria. Diálogo padres.
182	22	INT	Sala de espera	Noche	PM	Fijo	Subjetivo	Marcos aprieta la pelota	Diálogo veterinaria. Diálogo padres.
183	22	INT	Sala de espera	Noche	PM	Fijo	Lateral	Marcos fruñe el ceño y llora. Marta se acerca. Seca las lágrimas de Marcos.	
184	22	INT	Sala de espera	Noche	PC	Fijo	Frontal	Marta seca las lágrimas de Marcos.	Diálogo Marta.
185	22	INT	Sala de espera	Noche	PA	Fijo	Lateral	Marta mima a Marcos mientras que Vicente se aleja y habla por teléfono. Marcos toca su pelota.	Diálogo Marta.

186	22	INT	Sala de espera	Noche	PM	Fijo	Frontal	Marcos niega con la cabeza.	
187	22	INT	Sala de espera	Noche	PM	Fijo	Frontal	Marta habla a Marcos.	Diálogo Marta.
188	22	INT	Sala de espera	Noche	PM	Fijo	Frontal	Marcos habla.	Diálogo Marcos. Llantos.
189	22	INT	Sala de espera	Noche	PGC	Fijo	Frontal	Vicente se acerca a Marta. Habla. Marcos llora. Vicente se acerca a Marcos y se agacha.	Diálogo Vicente. Diálogo Marta. Llantos.
190	22	INT	Sala de espera	Noche	PA	Fijo	Lateral	Vicente habla a Marcos.	Diálogo Vicente.
191	22	INT	Sala de espera	Noche	PM	Fijo	Frontal	Marcos habla mientras llora.	Diálogo Marcos y llanto.
192	22	INT	Sala de espera	Noche	PA	Fijo	Lateral	Marcos toca su pelota. Los padres hablan.	Diálogo Vicente y Marta.
193	22	INT	Sala de espera	Noche	PC	Fijo	Frontal	Marcos asiente con la cabeza.	
194	22	INT	Sala de espera	Noche	PG	Fijo	Frontal	Vicente toca en la puerta de la consulta.	Diálogo Vicente y veterinaria.
195	22	INT	Sala de espera	Noche	PM	Fijo	Subjetivo	Marcos mira a su padre	
196	22	INT	Sala de espera	Noche	PA	Fijo	Lateral	Vicente se acerca a Marcos. Hablan. Marta se despide.	Diálogo Vicente. Diálogo Marcos. Diálogo padres.
197	22	INT	Sala de espera	Noche	PM	Seguimiento	Subjetivo	Marcos mira alrededor de la tienda.	Diálogo padres.

198	22	INT	Sala de espera	Noche	PGC	Fijo	Lateral	Vicente se acerca a Marcos. Se sienta. Hace una mueca.	
199	22	INT	Sala de espera	Noche	PM	Fijo	Frontal	Marcos mira a su padre, llora y baja de la silla.	Llantos.
200	22	INT	Sala de espera	Noche	PA	Fijo	Frontal	Marcos se corre con su padre. Vicente lo coge, se sienta. Marcos mira por la ventana.	Diálogo Vicente.
201	23	INT	Sala de espera	Noche	PG	Fijo	Frontal	Marcos y Vicente duermen abrazados. Tocaban en la puerta.	Sonido puerta.
201	23	INT	Sala de espera	Noche	PA	Fijo	Frontal	Vicente se acerca. Habla y abre la puerta.	Diálogo Vicente.
202	23	INT	Sala de espera	Noche	PA	Fijo	Frontal	Marta y Carla entran.	Diálogo Marta.
203	23	INT	Sala de espera	Noche	PM	Fijo	Frontal	Marcos sonríe.	
204	23	INT	Sala de espera	Noche	PG	Fijo	Frontal	Todos se sientan a esperar.	
205	23	INT	Sala de espera	Noche	PM	Fijo	Frontal	Marta y Vicente hablan.	Diálogo Vicente y Marta.
206	23	INT	Sala de espera	Amanecer	PG	Fijo	Frontal	Marcos y Marta duermen abrazados. La veterinaria sale de la consulta.	Diálogo veterinaria. Diálogo Vicente.
207	23	INT	Sala de espera	Amanecer	PA	Fijo	Frontal	Marcos se levanta de un salto y corre hacia la consulta.	
208	24	INT	Consulta	Amanecer	PG	Fijo	Lateral	Marcos corre hacia donde está Coco. Vicente y la veterinaria hablan. Carla y Marta entran.	Diálogo Vicente y veterinaria.

209	24	INT	Consulta	Amanecer	PM	Seguimiento	Subjetivo	Marcos mira a Coco. Coco está despierto. Coco lame la mano de Marcos.	Diálogo marcos.
210	24	INT	Consulta	Amanecer	PM	Fijo	Frontal	Marcos sonrío	
211	23	INT	Sala de espera	Amanecer	PA	Fijo	Frontal	Vicente, Marta y Carla se acercan a acariciar a Coco.	
212	24	INT	Consulta	Amanecer	PG	Fijo	Frontal	Marcos acaricia a Coco. La veterinaria se acerca. Vicente, Carla y Marta salen.	Diálogo veterinaria.
213	24	INT	Consulta	Amanecer	PA	Fijo	Lateral	Coco descansa. La veterinaria habla con Marcos.	Diálogo veterinaria y marcos.
214	24	INT	Consulta	Amanecer	PM	Fijo	Subjetivo	Marcos mira los vendajes de Coco. Sus piernas.	
215	24	INT	Consulta	Amanecer	PD	Seguimiento	Subjetivo	Marcos acaricia el lomo de Coco.	
216	24	INT	Consulta	Amanecer	PC	Fijo	Lateral	Marcos agacha la cabeza.	
217	24	INT	Consulta	Amanecer	PA	Fijo	Lateral	Coco se mueve, marcos acaricia a Coco la cabeza.	
218	24	INT	Consulta	Amanecer	PM	Fijo	Frontal	Marcos sonrío	
219	24	INT	Consulta	Amanecer	PA	Fijo	Lateral	Todos se acercan a Marcos, le acaricia la cabeza, acaricia a Coco. Vicente esconde algo y lo saca.	

220	24	INT	Consulta	Amanecer	PM	Fijo	Subjetivo (Marcos)	Vicente da un collar a Marcos.	Diálogo Vicente.
221	24	INT	Consulta	Amanecer	PA	Fijo	Frontal	Marcos abraza a Vicente. Marcos abraza a Marta.	Diálogo Vicente.
222	24	INT	Consulta	Amanecer	PC	Fijo	Frontal	Niega con la cabeza	Diálogo Marcos
223	24	INT	Consulta	Amanecer	PA	Fijo	Frontal	Carla habla. Marta y Vicente abrazan a Marcos.	Diálogo Carla. Diálogo Vicente.
224	24	INT	Consulta	Amanecer	PC	Fijo	Frontal	Marcos sigue abrazando a sus padres y habla.	Diálogo Marcos
225	23	INT	Sala de espera	Amanecer	PM	Fijo	Frontal	Marcos pone el collar a Coco.	
226	24	INT	Consulta	Amanecer	PA	Fijo	Frontal	Vicente da un beso a Marcos. Coge a Coco en brazos.	
227	24	INT	Consulta	Amanecer	PG	Fijo	Frontal	Vicente sale de la consulta seguido de Marcos, Marta y Carla.	
228	25	EXT	Entrada clínica	Amanecer	PGC	Seguimiento	Frontal	Caminan. Marta, Vicente y Carla hablan.	Música.
229	25	EXT	Entrada clínica	Amanecer	PM	Seguimiento	Subjetivo	Marcos mira a Coco, Marcos mira a su familia.	Música.
230	25	EXT	Entrada clínica	Amanecer	PM	Fijo	Frontal	Marcos sonríe.	Música.
231	25	EXT	Entrada Clínica	Amanecer	PM	Fijo	Subjetivo	Marcos mira el amanecer.	Música.

BIBLIOGRAFÍA.

- Chion, M. (1988). *Cómo se escribe un guion*. Madrid, España: Ediciones Cátedra.
- Comparato, D. (1988). *De la creación al guion*. Madrid, España: Instituto oficial de radio y televisión, RTVE.
- Cooper, P. y Dancyger, K. (2002). *El guion de un cortometraje*. Madrid, España: Instituto oficial de radio y televisión, RTVE.
- Field, S. (1995). *El manual del guionista: Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guion paso a paso*. Madrid, España: Plot Ediciones.
- Machalski, M. (2009). *El punto G del guion cinematográfico*. Madrid, España: T&B Editores.
- Marín, F. (2011). *Cómo escribir el guion de un cortometraje: Guía para escribir tu propio corto*. Barcelona, España: Alba Editorial.
- Parker, P. (2012). *Cómo escribir el guion perfecto*. Barcelona, España: Ediciones Robinbook.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2001). *Estrategias de un guion cinematográfico: El proceso de creación de una historia*. Barcelona, España: Editorial Ariel.
- Seger, L. (1991). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*. Madrid, España: Ediciones Rialp.
- Tonnon, G. (2002). *Maltrato infantil intrafamiliar: Una propuesta de intervención*. Buenos Aires, Argentina: Espacio Editorial.
- Truby, J. (2007). *Anatomía del guion: El arte de narrar en 22 pasos*. Barcelona, España: Alba Editorial.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS.

- Europa Press. *Tener una mascota en la familia ayuda a la salud física y emocional de sus dueños*. En 20 minutos. Recuperado de: <http://www.20minutos.es/noticia/2185820/0/tener-mascota/ayuda-mejorar/salud-duenos/>
- Huffington, A. *La vida plena: Bienestar, sabiduría, asombro y compasión: los pilares del éxito*. Recuperado de: <https://books.google.es/books?id=3jPYBgAAQBAJ&pg=PT85&dq=los+beneficios+de+tener>

[+una+mascota&hl=es&sa=X&ved=0CCYQ6AEwAWoVChMIysbJ0ebVxwIVBj4UCh30RQsg#v=onepage&q=los%20beneficios%20de%20tener%20una%20mascota&f=false](http://www.recursosdeautoayuda.com/beneficios-de-tener-un-perro/)

Lizana, R. *A mí también me duele: Niños y niñas víctimas de la violencia de género en la pareja*. Recuperado de:

<https://books.google.es/books?id=syclBQAAQBAJ&pg=PA39&lpg=PA39&dq=A+m%C3%AD+tambi%C3%A9n+me+duele+:+ni%C3%B1os+y+ni%C3%B1as+v%C3%ADctimas+de+la+violencia+de+g%C3%A9nero+en+la+pareja&source=bl&ots=zlxyp-KTb&sig=WmCGQXiegv18Sr3kMZLg3MJmQnE&hl=es&sa=X&ved=0CDkQ6AEwBGoVChMIkrOzseeKxwIVwTgUCh04eAM6#v=onepage&q=A%20m%C3%AD%20tambi%C3%A9n%20me%20duele%20%3A%20ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as%20v%C3%ADctimas%20de%20la%20violencia%20de%20g%C3%A9nero%20en%20la%20pareja&f=false>

Lizana, R. *Texto adicional al libro: Trauma y maltrato en la vida de los niños y niñas víctimas de violencia de género en la pareja*. Recuperado de:

<http://es.slideshare.net/mapypi/a-mi-tambin-me-duele-nios-y-nias-vctimas-de-la-violencia-de-gnero-en-la-pareja-texto-adicional>

Nieto, C. *Las crisis en las familias, infancia y juventud en el siglo XXI*. Recuperado de:

<https://books.google.es/books?id=sa3RCQAAQBAJ&pg=PA182&lpg=PA182&dq=La+violencia+intrafamiliar+:+menores,+j%C3%B3venes+y+g%C3%A9nero+:+una+mirada+desde+la+pr%C3%A1ctica+profesional&source=bl&ots=KPRYUWtRwF&sig=2DF2FubOHDfrnapiceBUukv4FTY&hl=es&sa=X&ved=0CDgQ6AEwA2oVChMImbH6p-mKxwIVCb8UCh1dOw0r#v=onepage&q=La%20violencia%20intrafamiliar%20%3A%20menores%20%20j%C3%B3venes%20y%20g%C3%A9nero%20%3A%20una%20mirada%20desde%20la%20pr%C3%A1ctica%20profesional&f=false>

Junta de Andalucía. Observatorio de la infancia.

http://www.observatoriodelainfancia.es/oia/esp/busqueda_resultado.aspx?sContenidoPrincipal=documentos&idCategoriaWeb=55&publicacionOIA=1&sTitulo=boletin

Patró, R. y Limiñana, R. *Víctimas de violencia familiar: Consecuencias psicológicas en hijos de mujeres maltratadas*. Recuperado de: www.um.es/analesps

Recursos de autoayuda. *10 beneficios, científicamente demostrados, de tener un perro*.

Recuperado de: <http://www.recursosdeautoayuda.com/beneficios-de-tener-un-perro/>

GLOSARIO DE TÉRMINOS Y SIGLAS.

EXT.: Exterior.

GPG: Gran plano general.

INT.: Interior.

O.S.: Over screen. Fuera de plano.

PA: Plano americano.

PC: Plano corto.

PD: Plano detalle.

PG: Plano general.

PGC: Plano general corto.

PM: Plano medio.

PML: Plano medio largo.

PP: Primer plano.

Prof.: Plano en profundidad.

P.V.: Point of view. Punto de vista.