

# DE INTERIOR

*JOSE VILLAMOR PUDELKO*

Titora: Teresa Nozal Cantarero

Grao en Comunicación Audiovisual na Universidade da Coruña

4º curso

2021

<b>I – INTRODUCCIÓN</b> .....	2
1.I – QUE é DE INTERIOR.....	2
1.II – SINOPSE.....	2
1.III – ORIXE.....	4
1.IV – PÚBLICO OBXECTIVO.....	4
<b>II – A CURTAMETRAXE</b> .....	5
II.I – REFERENCIAS.....	5
II.II – DESEÑO SONORO.....	14
II.III – QUIÓN LITERARIO.....	17
II.IV – BIBLIA DE PERSONAXES.....	17
II.V – DESEÑO DE PRODUCCIÓN.....	25
II.V.I – DOCUMENTACIÓN XERAL DO QUIÓN.....	25
II.V.II – PALETA DE CORES.....	27
II.V.III – CONTEXTO DO QUIÓN.....	27
II.V.III.I – MARCO FÍSICO.....	27
II.V.III.II – MARCO TEMPORAL.....	28
II.V.III.III – PERSONAXES.....	28
II.V.IV – ATREZZO.....	34
II.V.V – ESCENA DE ANIMACIÓN.....	37
II.V.VI – MAQUILLAXE.....	38
II.V.VII – GRAFISMOS.....	42
<b>III – TEASER</b> .....	47
III.I – PREPRODUCCIÓN.....	47
III.II – PRODUCCIÓN.....	49
III.III – POSPRODUCCIÓN.....	51
<b>IV – CONCLUSIÓNS</b> .....	55
<b>V – AGRADECEMENTOS</b> .....	56
<b>VI – ANEXOS</b> .....	57

# 1 – INTRODUCCIÓN

## 1.1 – QUE é DE INTERIOR

De interior é un traballo de fin de grao realizado para a obtención do título de graduado na Facultade de Ciencias da Comunicación da Coruña. Consiste na ideación, parte da preproducción, guión, deseño de produción e banda sonora dunha curta de ficción ademais da produción, dirección e montaxe do seu *teaser*.

## 1.11 - SINOPSE.

Evaristo sae de prisión despois de 15 anos e o seu sobriño Matías recólleo coa intención de levalo a casa. Cando chegan á vila, Evaristo coméntalle que ten un asunto pendente e que precisa que o leve mañá pola mañá a un sitio. Matías accede e Evaristo vaise só a un bar a afogar as súas penas e a emborracharse. Cando sae é atracado sen éxito por Xulián, que acaba perdendo a súa navalla e coa queimadura dun cigarro na cara.

Ao día seguinte Evaristo esperta de resaca tirado no portal do piso de Matías e este lévao ao almacén onde traballa. Alí tamén traballa Xulián, que se sobresaleta ao ver ao home que intentou atracar a noite anterior, aínda que Evaristo parece non decatarse. Matías dille a Xulián que sexa el o que leve a Evaristo. El acepta con resignación. Os dous van no coche de Xulián mentres dous individuos os espreitan.

Evaristo pídelles a Xulián que pare a carón dun cemiterio e cando baixa méxalle na tumba ao seu pai. Os individuos que os espreitaban séguenos a certa distancia e comentan entre eles que teñen a misión

de eliminalos e recuperar o botín. Xulián e Evaristo están cada vez nunha zona máis afastada e vense obrigados a seguir a pé. Alí Evaristo dille que sabe que foi el o que o intentou atracar e devólvelle a navalla. Xulián confésalle que Matías *trapichea* con drogas.

Cando chegan a un claro, Evaristo e Xulián pónense a cavar ata desenterrar un maletín. Os dous homes que os espreitaban, Ferro e Dito aproveitan a oportunidade e atácanos. Cando Evaristo esperta, atópase atado de mans a unha árbore e ve que Xulián está na súa mesma situación. Ferro e Dito teñen a maleta e están cavando un burato fondo. Evaristo consegue liberarse a si mesmo e a Xulián e aproveitan un momento para atacar aos dous sicarios. Evaristo mata a Dito dun disparo. Ferro confésalle a Evaristo que foi Matías quen os contratou e Evaristo dá a entender que el tamén pertenceu á mesma organización criminal que eles. Despois de matar a Ferro pídelles a Xulián que arrastre o cadáver de Dito e os cubra de terra dentro do burato. Alí Evaristo dille a Xulián que pola súa culpa o pai de Matías quedou cheo de débedas e Matías quixo vingarse del ademais de coller o botín. Evaristo decide darlle a parte de Matías a Xulián.

Xa na vila, cando Matías sae do almacén atopa a maleta baleira e a continuación entra a policía, rexístrano e atopan cocaína. Mentres pasa todo iso Evaristo e Xulián están no bar. A continuación saen e despídense mentres Evaristo intenta acender un cigarro.

### **1.III - ORIXE**

A idea deste proxecto naceu como unha especie de homenaxe ao cine de crime e comedia ao estilo Guy Ritchie pero con ambientación rural galega.

Ao principio ía ser unha historia con moitas máis subtramas e personaxes pero decidiron descartarse por motivos prácticos e loxísticos, ademais de que con menos elementos perfilábase unha historia máis contida e sólida e que non afectaban á mensaxe global da curta.

### **1.IV - PÚBLICO OBXECTIVO**

Afeccionados ás películas de crime/*thriller*/comedia e *road movie* con crítica social e de cineastas con estilo propio coma Quentin Tarantino, Guy Ritchie, os irmáns Coen, Robert Rodríguez...

Xente interesada no mundo do cinema independente, de baixo presuposto e en galego.

Xente que lle interese unha historia baseada nas pequenas vilas e no rural, no canto de ser en grandes cidades ou en zonas máis metropolitanas, como adoitan ser este tipo de produtos audiovisuais.

## II - A CURTAMETRAXE.

### II.1 - REFERENCIAS.

#### NARRATIVAS:

Esta historia ten como unha das súas principais influencias o cine de Guy Ritchie, especialmente as súas dúas primeiras longametraxes: *Lock, Stock and Two Smoking Barrels* (1998) e *Snatch* (2000). Estas películas destacan por ser unha especie de versión británica do estilo de Quentin Tarantino. Diálogos enxeñosos, situacións absurdas, violencia, os baixos mundos, variedade de personaxes, criminais que van desde a máis profunda incompetencia ata a máis espectacular pericia... Todo iso xúntase e conforma unha especie de comedia de enredos na que as coincidencias e a mala sorte xogan un papel moi importante.



*Snatch* (2000)

## DE INTERIOR

En canto ao ton xeral da curta, cabe destacar a influencia do cineasta Bong Joon-Ho. O surcoreano é capaz de mesturar o drama máis desgarrador coa comedia máis *slapstick* (caídas, golpes) de xeito natural e sen prexudicar a coherencia global da película. O ton das películas de Guy Ritchie, salvo momentos puntuais na trama, non destaca polo seu dramatismo, xa que prioriza as escenas cómicas que fan avanzar a trama e iso provoca que as escenas realmente dramáticas, aínda que efectivas, non peguen tan forte como as de Bong Joon-Ho. Exemplos de películas deste director que consigan manter o equilibrio entre o drama e a comedia son *Memories of Murder* (2003) e *Mother* (2009).



*Memories of Murder* (2003)

A relación que aflora entre Evaristo e Xulián recorda ás *buddy films*, pero con menos profundidade, xa que só se coñecen desde fai unas

## DE INTERIOR

horas. Hai numerosos exemplos deste tipo de relación. Un dos personaxes (Evaristo) é o veterano, o experto, o mentor, o curtido en mil batallas... Mentres que o outro (Xulián) é inseguro, inexperto, déixase levar e moitas veces sofre as consecuencias. Ferro e Dito tamén poden identificarse con este tópico.

En moitas ocasión son personaxes opostos e ás veces o experto ten que coidar do inexperto e evitar que se meta en enredos, mentres que noutras ocasión o inexperto debe aceptar con resignación as ideas do veterano, independentemente de que lle resulten imprudentes ou perigosas. Exemplos deste tipo de personaxes pódense atopar nunha gran variedade de medios; desde o cine e as series ata a literatura, pasando polos videoxogos e o anime: Rick e Morty (*Rick & Morty*), Walter White e Jesse Pinkman (*Breaking Bad*), Don Quixote e Sancho Panza (*Don Quijote de la Mancha*), Mugen e Jin (*Samurai Champloo*), Kratos e Atreus (*God Of War*), Geralt de Rivia e Jaskier (saga *The Witcher*)...



*Rick & Morty* (2013)



*Breaking Bad* (2008-2013)



## DE INTERIOR

Unha das características máis importantes deste tipo de dinámica é que xeralmente os personaxes aprenden uns doutros. O covarde convértese en valente (case sempre despois dun feito traumático), o violento transfórmase en compasivo (e viceversa), o de carácter serio, taciturno e borde vólvese afable e simpático e todo grazas á compañía na que anda e nas situacións nas que se ve involucrado debido a iso.

Os protagonistas adéntranse nun territorio cada vez máis salvaxe, que tamén simboliza a viaxe interior que fan. Isto é un tema que aparece en *Apocalypse Now* (1979) de Francis Ford Coppola. Xulián ao principio da historia non ten valor para atracar a Evaristo porque non forma parte da súa natureza. Ao final a vida de Xulián corre serio perigo e crávalle a navalla a Dito sen apenas dubidar, en parte grazas a Evaristo, que conseguiu armalo de coraxe. Por outra banda, Evaristo admite que moitas das decisións que tomou foron completamente egoístas. No fondo era consciente diso, pero non quería afrontalo porque o facía sentir mal consigo mesmo. El sabe que a súa impulsividade prexudicouno máis veces das que o axudou. Cando sae de prisión o primeiro que fai é ir a un bar a emborracharse, tirando por terra todo o esforzo que lle supuxo manterse sobrio os 15 anos que pasou en prisión. Só para sentir a satisfacción momentánea que cría que ía sentir ao saír libre.

O xesto que fai durante gran parte da historia (frotarse a boca cun pano) é algo que adoitan facer algúns alcohólicos. Este xesto está inspirado en concreto en Jack Torrance, o protagonista dunha das novelas de terror máis famosas de Stephen King, *The Shining*. Nesta historia Jack ten que enfrontarse aos seus pantasma, tanto literais como figurados, que o fan volverse tolo pouco a pouco. O caso de Evaristo non é tan sobrenatural nin terrorífico, pero tamén ten as súas pantasma e recordos que o atormentan. A asma de Xulián está inspirada noutro personaxe de Stephen King, Eddie Kaspbrak (*It*), que a súa condición tamén lle producía vulnerabilidade e inseguridade.

## DE INTERIOR

Unha película na que uns sicarios deben afrontar o seu pasado é *Kill List* (2011) de Ben Wheatley. Os personaxes de Ferro e Dito están parcialmente inspirados nos protagonistas deste filme, ademais de que o feito de que uns ex-asasinos a soldo se vexan obrigados a empregar a violencia outra vez recorda a situación de Evaristo.



*Kill List* (2011)

A relación entre Matías e Evaristo aseméllase a unha das obras literarias occidentais máis relevantes da historia: *Hamlet* de William Shakespeare. O personaxe de Matías garda certa similitude co príncipe Hamlet, que se quere vingar do seu tío Claudio (Evaristo) pola morte do seu pai.

## DE INTERIOR

En *De interior* Evaristo non asasina ao pai de Matías para conseguir o trono. Simplemente provoca que o pai se vexa somerxido en débedas e que a súa muller os abandone, o cal acaba acelerando o deterioro mental do pai de Matías. Este comeza a odiar a Evaristo ata o punto de querer desfacerse del.

Tamén xoga un papel moi importante a súa avaricia, xa que quere conseguir o botín que Evaristo gardou antes de entrar no cárcere. Universalmente considérase ao príncipe como o heroe da historia e a Claudio como o antagonista, pero aquí intercámbianse os papeis.

Aínda así, sería imposible considerar a Evaristo como un “heroe” no sentido tradicional da palabra. Máis ben sería un antiheroe, porque ten un esquema ético e moral cuestionable, ademais de que é moi imperfecto e as súas intencións non son as que se asociarían con alguén bondadoso. Entre o catálogo audiovisual máis moderno que recolle temas shakespearianos destaca *Sons Of Anarchy*, que leva os tópicos de *Hamlet* a un contexto de bandas criminais e moteiros.



*Sons Of Anarchy* (2008-2014)

Outro concepto co que xoga *De interior* é co destino, semellante ao das traxedias gregas, como *Edipo Rei* de Sófocles.

Xulián intenta atracar a Evaristo e posteriormente vese obrigado a afrontar o que fixo ao ter que levalo no coche e pasar toda a mañá con el. Evaristo sae de prisión e uns membros da Organización a que pertenceu no pasado ségueno para recuperar o botín que enterrou ademais de para desfacerse del. Iso provoca que teña que empregar a violencia outra vez, aínda que sexa en defensa propia. Matías por ser avaricioso e seguir traficando con drogas fai que a policía o acabe descubriendo e o arresten. Todos estes personaxes deben encararse cos erros que cometeron no pasado, algúns supéranos con éxito e a outros sáelles mal a xogada.

### ESTÉTICAS:

O aspecto xeral da curta é sucio e descoidado. Os personaxes en xeral van desaliñados, incluso Evaristo, que viste de forma relativamente elegante comparado co resto de personaxes. En *Lock, Stock and Two Smoking Barrels* (1998) e *Snatch* (2000), a maioría dos personaxes non destacan precisamente por ser atractivos. Iso fai que parezan persoas normais coas que o público pode chegar a sentirse máis identificado.

A fotografía contén moitos planos pechados que causan certa angustia no espectador, ademais de que achega os personaxes e as súas emocións. Isto destaca máis no momento no que van ao monte. Contrástase a inmensidade da paisaxe e da natureza con encadres máis pechados e claustrofóbicos, provocando unha sensación de desorientación e alienación. Ademais diso a curta contén bastantes

## DE INTERIOR

planos de cámara en man, o cal aumenta aínda máis esa sensación ademais de engadir dinamismo.

A montaxe é brusca de xeito intencionado, para transmitir a sensación de adrenalina e tensión que requiren as escenas, sobre todo cara o clímax da historia.

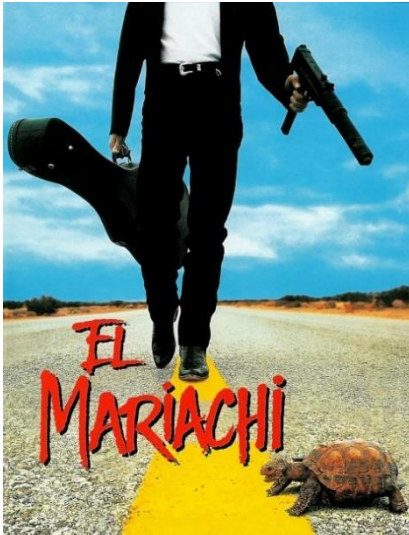
Algúns exemplos deste tipo de fotografía e montaxe son *Natural Born Killers* (1994) e *The French Connection* (1971).



*The French Connection* (1971)

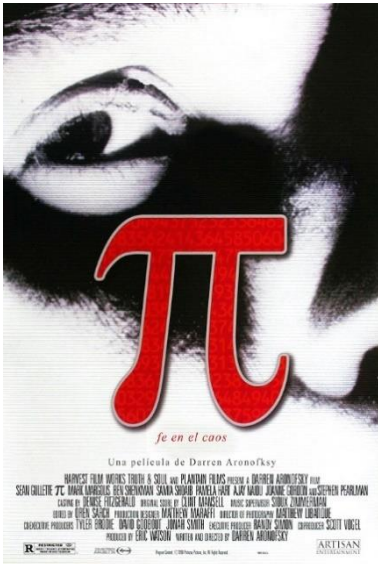
Tívoise en conta na produción certos aspectos do cine de guerrilla, como rodar con baixo presuposto, equipo escaso e aproveitando localizacións reais.

## DE INTERIOR



*El Mariachi* (1992)

Un dos referentes visuais é *El Mariachi* de Robert Rodríguez, que tivo un presuposto de 7.000 \$, dos cales case 6.400 \$ foron exclusivamente para custos da cinta e o procesamento da película. Robert Rodríguez neste filme foi responsable de producir, dirixir, escribir e encargado dos efectos especiais. Ao non ter equipo técnico tivo que aproveitar os poucos recursos que tiña ao máximo.



Todo isto proporciona a súa película un acabado “amateur” pero ao mesmo tempo confírelle moita paixón e enerxía, que é en parte o que se busca en *De interior. Pi* (1998), o debut de Darren Aronofski, tamén emprega este estilo de filmación.

Tamén se quixo dar unha ambigüidade temporal para que así transmitise a sensación de que o entorno no que se moven os personaxes quedou anticuado e apenas cambiou nos últimos anos. Unha película que emprega isto é *It Follows* (2014), na que mesturan cousas modernas como teléfonos móbiles con coches antigos e personaxes con estéticas máis semellantes ás dos anos 80 e 90.

A escena de animación que ten lugar cando Ferro e Dito planean o seu ataque está esteticamente inspirada en series animadas como

## DE INTERIOR

*Kevin Spencer* (1998) e *South Park* (1997), xa que ambas teñen un deseño de personaxes e unha animación moi simple e incluso cutre.

## II.II - DESEÑO SONORO.

### AMBIENTE SONORO:

Os ambientes que destacan son principalmente o do bar Xaneiro, no que se escoitan sons típicos dun bar (xente falando e movéndose, vasos pousándose, cadeiras arrastrándose...), os da rúa da vila (voces, algún coche) e os do exterior na parte rural (paxaros, insectos, algunha vaca...). Tamén destacan os coches dos personaxes.

### EFFECTOS:

Os sons dos disparos da pistola con silenciador son semellantes aos de películas como a triloxía de *John Wick* ou a sagas de videoxogos como *Splinter Cell*, *Hitman* e *Metal Gear Solid*. Aínda así en *De interior* non están tan silenciados e son algo máis acorde coa realidade. Un silenciador na vida real non suprime un disparo de xeito tan eficaz como adoitan amosar na ficción.

Por outra banda, os golpes e a puñalada que lle propina Xulián a Dito van sonar de xeito máis natural e menos artificial. Un exemplo deste tipo de efectos sonoros no cine é en *Zodiac* (2007) de David Fincher. As puñaladas sonan máis realistas e iso dálle máis forza e crudeza ás escenas violentas.

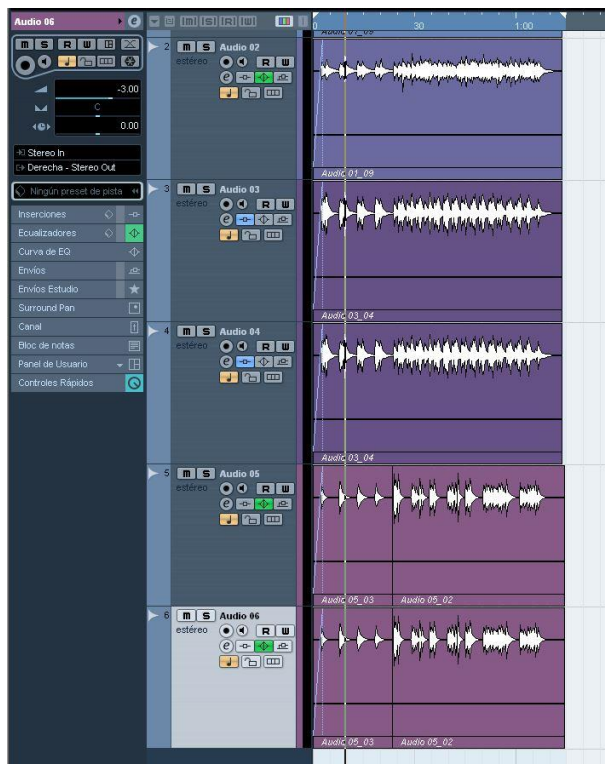
## DE INTERIOR

### MÚSICA:

#### [\(Anexo Banda Sonora Orixinal\)](#)

A música desta curta está composta por min e é principalmente extradiexética. Consiste en pezas instrumentais de guitarra de carácter minimalista. O estilo é *rock/country/blues* con algún toque de *gypsy jazz*, que recorda á banda sonora de películas como *Snatch* (2000). A música é de carácter lixeiramente melancólico pero contrastando coa velocidade e as melodías do *country* e do *gypsy jazz*. Isto fíxose para representar o estado de ánimo dos personaxes e para que contrastase cos escenarios e coa paisaxe galega. Tamén hai unha peza de *trap* que serve como tema de Xulián e contrasta coas demais. Unha das cancións que serviu de influencia para a composición da banda sonora foi a primeira parte de *Cruel Bloom* de Converge.

A música de *De interior* conta con 6 pezas, cunha duración total de 12:25 minutos. A canción que sona no trailer é *Así nos vai* de Nuada, a cal foi gravada e masterizada en 8 Estudios (Lugo) no ano 2018.



As composicións restantes foron gravadas e mesturadas en Cubase 5, a excepción do *Tema Xulián*, que ao ser máis de estilo trap/electrónica fíxose en FL Studio 12. A base rítmica está composta por bombo, caixa e hi-hat. A melodía está feita en piano e cun efecto de *pitch glide* para darlle un estilo electrónico. O resto de temas están gravados cunha guitarra eléctrica en canal limpo.



## DE INTERIOR



Todas as pezas que forman parte da banda sonora foron compostas na tonalidade de Sol menor coa intención de darlle cohesión. É música sinxela e minimalista no compás de 4/4. En *Os sicarios* e en *De interior* emprégase tamén o quinto grado alterado un semitono por abaixo (neste caso Re bemol). Esta nota é coñecida como “blue note” e ademais de aportar unha disonancia de tritono é moi característica do *blues*. Despois de gravar axustáronse os volumes para que todo sonase equilibrado.

As pezas *Tema Evaristo* e *Tema Xulián* serven para representar a eses personaxes, ao igual que *Os sicarios* fai referencia a Ferro e a Dito. Os temas *Perigo* e *Confesións* representan momentos concretos da trama como o momento no que Evaristo e Xulián están en problemas (*Perigo*) ou cando Evaristo decátase de todo ao final da historia (*Confesións*). O tema *De interior* é o tema principal e aparecería na escena final.

### **II.III - GUIÓN LITERARIO.**

[\(Anexo guión literario\)](#)

[\(Anexo guión técnico\)](#)

Na primeira versión do guión os personaxes eran case os mesmos aínda que algúns deles cumprían funcións distintas na historia. Tamén se eliminou algunha escena e personaxe que, a pesar de darlle profundidade a trama, non a facía avanzar e iso prexudicaba á narrativa. En versións posteriores fóronse quitando cousas para que só mantivese o esencial e así a historia estivese máis focalizada.

No guión técnico marcouse de cor amarela a secuencia de montaxe e de cor azul a secuencia de animación.

### **II.IV - BIBLIA DE PERSONAXES.**

**Evaristo Varela** (colérico flegmático)

Sexo: Masculino.

Idade: 59.

É o protagonista e o que leva o peso de toda a trama. Comeza a historia amargado por non sentirse realmente “libre” ao saír de prisión. Sinte que aínda non se quitou todo o peso de enriba. O seu obxectivo é recuperar o botín que deixou enterrado antes de entrar no cárcere.

É afable pero imprevisible. Nunca sabes o que está pensando. Nos seus ratos libres gústalle beber e xogar as cartas. É algo incómodo manter unha conversa con el porque tanto pode estar calado como

## DE INTERIOR

unha tumba ou falar polos cóbados sen motivo aparente, ademais de que adoita cambiar de tema sen vir a conto.

Evaristo criouse no rural e tivo unha infancia algo complicada. O seu pai era alcohólico e maltratábalos tanto a el, como ao seu irmán e a súa nai, a cal acabou por abandonalos. Gárdalle moito carraxe e nunca foi capaz de perdoalo. Durante a adolescencia comezou a andar con compañías cuestionables e pouco a pouco foise metendo no mundo do crime. Primeiro realizando pequenos furtos e despois trapicheando e roubando. As súas accións conseguiron chamar a atención doutros criminais máis influentes e acabou pertencendo á Organización, a mesma á que pertencen Ferro e Dito. Entrou preso por diversos cargos de roubo con violencia e intimidación, tráfico de drogas, agresión e extorsión.

Evaristo ten unha coxeadura permanente na perna dereita por mordas malleiras que lle deu o seu pai ao longo da súa infancia. Iso impídelle conducir e facer actividades que supoñan demasiado esforzo físico. Foi alcohólico gran parte da súa vida, de aí ven o xesto de frotarse a boca co pano. Ten especial predilección polo whisky escocés. Despois de levar 15 anos sobrio en prisión, volve a probar o alcohol ao decatarse de que non se sente tan libre como esperaba. Leva fumando tabaco de xeito habitual desde os 16 anos.

Evaristo ten o pelo branco e con entradas. Ten barba e viste cun estilo relativamente formal a pesar de ser bastante descoidado na súa estética.

## DE INTERIOR

O personaxe recorda a Boris the Blade, un dos antagonistas de *Snatch*, por ser implacable e imprevisible, aínda que Evaristo sexa máis sentimental e vulnerable e non se descubran as súas capacidades ata o final da historia



**Xulián Salgado** (melancólico flegmático).

Sexo: Masculino.

Idade: 19 anos.

Acompaña a Evaristo na súa aventura e fai de “chofer”. Ao principio trata de atracalo sen éxito, xa que carece da experiencia e do valor suficiente. Máis adiante e grazas a Evaristo é capaz de defenderse e de saír dunha situación perigosa para a cal non estaba preparado.

Os pais divorciados. Vive coa nai, que é parcialmente discapacitada, polo que non pode traballar e vive de axudas por minusvalía.

Xulián é algo parvo e torpe pero no fondo bo rapaz. Ten a necesidade de demostrar a súa valía diante da xente. É un criminal *wannabe*. Facerlle algo malo a alguén pésalle na conciencia. Aínda

## DE INTERIOR

así non anda en boas compañías e iso provoca que non se chegue a arrepentir e que non se cuestione o seu xeito de vida. Entre os seus pequenos “crimes” destaca o furto e irse de varios establecementos sen pagar. É asmático, polo que o plan de comezar a fumar para facerse o “malote” non lle saíu ben de todo e decidiu abandonalo. Ademais de que a causa diso non podía unirse a algúns dos xogos aos que xogaban os outros nenos, o cal lle producía unha sensación de soidade e illamento. Tamén abandonou os estudos despois de acabar a ESO. Os seus profesores afirmaban que “o sistema educativo non está preparado para xente como Xulián”.

Gústalle escoitar música (principalmente hip-hop, trap e electrónica) e saír de festa cando a súa carteira o permite. Traballa de mozo de almacén repartindo bebidas a bares, pubs e discotecas da zona con Matías como xefe. Non cobra moito, pero tampouco traballa demasiado. Non é ambicioso, está conforme co que ten. Non se lle dá demasiado ben administrar os seus cartos.

Xulián é moreno, ten o pelo curto e adoita vestir roupa cómoda (chándal, zapatos deportivos).



## **DE INTERIOR**

**Matías Varela** (colérico sanguíneo).

Sexo: Masculino.

Idade: 35

Sobriño de Evaristo e antagonista da historia. O seu obxectivo é vingarse del e conseguir os cartos que Evaristo agochou antes de entrar en prisión. Ao final sáelle mal a xogada e el acaba sendo o prexudicado.

Desde o exterior parece unha persoa afable e incluso simpática. Adoita ter un sorriso falso e un aspecto confiado, aínda que sempre da a sensación de que oculta algo.

Cando era máis novo admiraba ao seu tío porque o consideraba o “tío guai”. Cando Evaristo entrou en prisión e lle deixou toda a débeda ao seu pai, Matías comezouno a odiar. Considerouno un traidor. A enfermidade dexenerativa precoz que sufría o seu pai non fixo máis que empeorar e a frustración de Matías comezou a aumentar. Como o seu pai non podía traballar demasiado, tivo que ser el o que pagase o que quedaba de débeda. O almacén de bebidas no que traballa non era suficiente, polo que tivo que trapichear con drogas ata que conseguiu pagar o que debía Evaristo. Pero non rematou aí. Decatouse do rápido e doado que era ganar cartos deste xeito e non foi capaz de deixalo. Contratou a un novo empregado, Xulián, para que o axudase na parte legal do negocio. Volveuse desconfiado ata o punto de ser paranoico. Gústalle os coches desde que era pequeno e é case no único aspecto da súa vida persoal no que lle gusta gastar moitos cartos.

Matías ten o pelo rizo e adoita vestir con camisetas de tirantes e camisas.

## **DE INTERIOR**

**Fernando Gómez alias “Ferro”** (colérico flegmático).

Sexo: Masculino.

Idade: 45

É un dos sicarios pertencentes a Organización que foron contratados por Matías para conseguir o botín de Evaristo e eliminalo.

Ferro é o máis veterano e implacable dos dous sicarios e intenta sempre manterse frío e profesional en todo momento. A pesar dos seus esforzos e experiencia non é tan capaz como dá a entender pola súa actitude. Cando era novo era o típico rapaz que buscaba bulla e adoitaba ter a iniciativa de facer actos vandálicos e incluso crueis. Aínda que el sempre quixo ser o que manexaba o cotarro, nos grupos de amigos adoitaba ser a man dereita do líder, xa que carecía da carisma e capacidade de liderar que outros tiñan e iso frustráboo moito. Na súa xuventude era unha persoa moito máis ruín e egoísta pero a medida que foron pasando os anos foise abrandando e só emprega tácticas sucias e rastreiras para conseguir o que quere no ámbito profesional. O Ferro do pasado non sería capaz de traballar ao carón de alguén coma Dito sen perder os estribos. Agora é máis comprensivo e paciente. Ferro decidiu deixarse coleta despois de ver *Pulp Fiction* e *The Sopranos*. El afirma que lle dá un aspecto máis interesante.

Ferro é de constitución normal e leva o pelo longo recollido nunha coleta baixa.

**Fernando Soto alias “Dito”** (sanguíneo melancólico).

Sexo: Masculino.

Idade: 35.

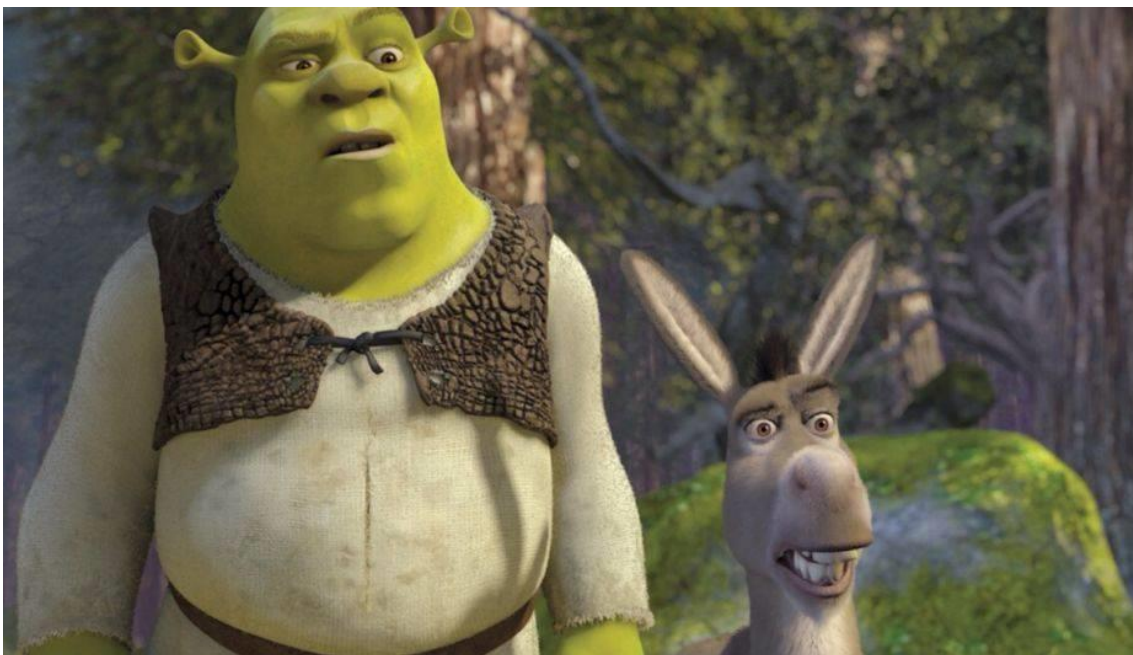
Dito é torpe e despistado. Adoita esquecerse de levar os materiais necesarios para a súa profesión, como os guantes e a pistola. Cústalle adaptarse ao seu novo traballo e ten dúbidas con respecto as súas accións. Aínda así esfórzase e amosa iniciativa de vez en cando.

## DE INTERIOR

Cando era novo e facía actos cuestionables, actuaba máis ben por ignorancia que por maldade e xeralmente era utilizado por outros para cometer eses actos. É unha persoa relativamente nobre dadas as circunstancias e no fondo ten un gran corazón. Cando era neno a súa nai superprotexíao mentres que o seu pai consideráboo un “gordo inútil”. A súa relación cos pais fixo que desenvolvese un comportamento infantil que a día de hoxe segue mantendo parcialmente, ademais da necesidade de aprobación externa. Non adoita ter filtro e en moitas ocasións di o primeiro que se lle pasa pola cabeza. Isto fai que ás veces teña ideas estúpidas e outras veces ideas de xenio.

Os dous pertencen a unha organización secreta de sicarios que só é coñecida pola xente que pertence (ou pertenceu) a ela e á cal se accede mediante unas probas e un exame. Dito acaba de pasalas e está en período de proba baixo a tutela de Ferro, que decidirá finalmente se Dito é apto para o traballo. Evaristo tamén pertenceu a esa organización no pasado, o cal se revela ao final da historia.

Dito está gordo e ten unha calva incipiente. A dinámica entre estes dous personaxes recorda a de Shrek (Ferro) e Asno (Dito).





**Carlota Buxán**

Sexo: Feminino.

Idade: 23.

É a camareira do bar Xaneiro. A primeira vez que vai Evaristo, este rouba un chisqueiro, acende un cigarro dentro e marcha sen pagar, polo que non lle deixa moi boa impresión. Ao final da historia el volta con Xulián e Carlota reconece a Evaristo. Ela incrépalle o comportamento do día anterior e el dálle un billete de 100 € para pagar dúas cañas e dille que se quede coa volta, o cal a deixa bastante sorprendida.

Odia o seu traballo e sobre todo odia ter que aguantar os comentarios de borrachos e vellos verdes que frecuentan o seu establecemento.

**Marcos Piñeiro**

Sexo: Masculino.

Idade: 21.

É amigo de Xulián e adoita aproveitarse del para obter beneficio propio. El é o que o convence para atracar a Evaristo, xa que o ve como unha vítima fácil. No momento no que as cousas toman un rumbo inesperado e Evaristo se defende, el escapa correndo e deixa só a Xulián.

### II.V – DESEÑO DE PRODUCCIÓN.

#### II.V.1 - DOCUMENTACIÓN XERAL DO GUIÓN

Para esta historia buscouse unha estética “realista”. As rúas están sucias e son feas e representan moi ben o feísmo galego. A roupa que usan os personaxes corresponde a un estilo que usarían se existisen na vida real, ademáis de esaxerar certos aspectos con intención humorísticas.



Con recorrer Melide e Toques xa se pode facer un unha idea sobre o ambiente e atmosfera que aportan a *De interior*.

**DE INTERIOR**



### II.V.II – PALETA DE CORES.

[\(Anexo paleta de cores\)](#)

*De interior* emprega unha paleta de cores fría. A roupa en xeral é de cores azuis/grises e algunha negra e marrón para que contraste coa paisaxe. As localizacións na vila son case todas grises, o cal choca coas localizacións rurais que teñen unha paleta máis verde e marrón. Isto fai que os personaxes destaquen sobre o fondo e a diferenza do que acontece na da vila, non estén tan “mimetizados” nese ambiente, excepto Evaristo, que ten unha chaqueta dunha cor que se asocia máis a esa paisaxe rural para indicar que no pasado criouse nunha aldea.

### II.V.III – CONTEXTO DO GUIÓN

#### II.V.III.1 – MARCO FÍSICO.

[\(Anexo localizacións\)](#)

Esta historia transcorre no interior de Galicia, máis concretamente no Concello de Melide e de Toques. No guión non se especifica explícitamente a zona nin o lugar concreto porque é unha representación dunha vila de interior calquera. O criterio para escoller as localizacións da vila ven determinado por como de ben representan o feísmo e a decadencia, ademais de que sexan representativas do interior. Tamén se tivo en conta a súa proximidade entre si. Excepto a prisión de Teixeiro, todas as localizacións están a pouca distancia unha doutra. Isto facilita a rodaxe, o desprazamento e evita moitos problemas. A medida que os personaxes e a historia avanza, a paisaxe é cada vez máis “salvaxe” e menos influenciada pola presenza do ser humano. Isto serve para representar a viaxe de Evaristo ao seu pasado, que foi violento e

## **DE INTERIOR**

complicado. Os personaxes cada vez están máis illados e desamparados.

### **II.V.III.II – MARCO TEMPORAL.**

A historia ten lugar na actualidade (nunha realidade paralela na que non existe o Coronavirus). A pesar diso apenas se emprega tecnoloxía, só teléfonos móbiles en momentos puntuais. Isto, xunto coa vestimenta máis ben anticuada de moitos dos personaxes, os vehículos de Xulián e dos sicarios, a zona vella da vila e o ambiente rural no que transcorre gran parte da historia provoca que o marco temporal sexa algo ambiguo e dálle un aspecto moi dos anos 2000, como algunhas das películas que ten como referencia.

Tamén se tivo en conta a contraposición do moderno co antigo. Evaristo levaba 15 anos en prisión e ao saír dáse conta de que as cousas apenas cambiaron no seu entorno. El está decidido a deixar para sempre a vida criminal pero vese obrigado a volver a ela. En esencia apenas cambiou nada. A vida nas vilas e nas aldeas é practicamente a mesma, coma se o tempo pasase máis lento e a xente apenas se vise afectada polos avances sociais.

### **II.V.III.III – PERSONAXES.**

#### **Evaristo Varela**

Evaristo é canoso, ten entradas e leva o pelo cara atrás. Tamén leva barba. É adicto ao tabaco e foi alcohólico gran parte da súa vida. Por iso leva sempre un pano enriba para secarse a boca, xesto típico dos alcohólicos. Gústalle vestir de xeito relativamente elegante. Adoita levar chaquetas de pana ou vaqueiras e unha camisa metida por debaixo do pantalón. Usa zapatos de vestir de cor marrón. Leva un colgante cunha pequena chave que serve para abrir o maletín que enterrou antes de entrar no cárcere. Demasiado desaliñado para ser

## DE INTERIOR

elegante. O seu criterio para a moda quedou algo anticuado despois de que entrara en prisión. Este estilo de vestir ven da época na que estaba somerxido no mundo criminal. El quería asemellarse a algúns dos “peixes gordos” que manexaban os asuntos de dubidosa legalidade e a roupa que usa é a súa versión dese xeito de vestir.



### Xulián Salgado

Ten o pelo curto e moreno, algo máis longo por arriba. Viste de xeito cómodo e casual. Sudadera, chaqueta de chándal, zapatos deportivos... Non é alguén que se preocupe demasiado pola moda nin polo seu aspecto en xeral. Leva anos sen renovar o seu armario. Conduce un coche vello pero funcional. Gústalle a música trap/hip-

## DE INTERIOR

hop e electrónica. O seu xeito de vestir corresponde a esa subcultura aínda que el non considere que pertence a ela.



### Matías Varela

Desde o exterior parece unha persoa afable e incluso simpática. Adoita ter un sorriso falso e un aspecto confiado. Viste con camiseta de tirantes, unha camisa e uns pantalóns vaqueiros. Leva zapatos cómodos para traballar. A simple vista o seu poder adquisitivo non chama a atención, pero conduce un Alfa Romeo e ten un iPhone de última xeración, que non pega nada coa súa forma de vestir nin co traballo que desempeña.



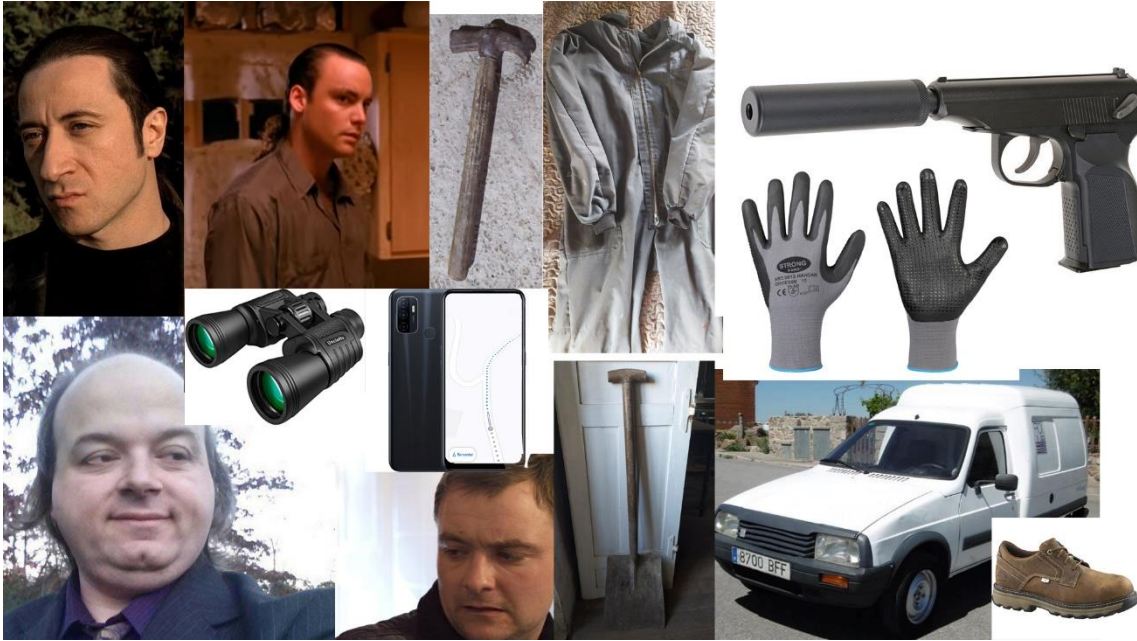
### Ferro e Dito

Ferro é máis esvelto mentres que Dito está algo máis gordo. Ferro leva pelo longo recollido nunha coleta baixa. Dito ten unha calva incipiente.

Os dous visten monos grises sucios e botas de traballo. Van nunha furgoneta vella branca, polo que se alguén os chegase a parar non sospeitaría que se gañan a vida asasinando xente e cumprindo encargos de mafiosos. Todo isto úsano para caracterizarse no ambiente rural e chamar a atención o menos posible para así completar o seu traballo de xeito máis doado. Tamén levan guantes para ocultar posibles rastros de ADN ou pegadas dactilares. Usan un smartphone negro de marca china para rastrear a localización de Evaristo e Xulián. Por outra parte, os prismáticos e a pistola con silenciador semellan máis modernos e sofisticados.



## DE INTERIOR



Todo o equipo que utilizan pertence a Organización para a que traballan e sería diferente dependendo do tipo tarefa que teñan que desempeñar. Decidiuse que para o encargo de Evaristo e Xulián este era o máis adecuado.

### Carlota Buxán

É a camareira do bar ao que vai Evaristo. Ten un estilo “alternativo”. Camisetas con deseños frikis, pantalóns rachados, zapatos de estilo casual. Leva flequillo e o pelo tinguido de vermello. Ten un piercing no nariz. Gústalle moito os animais e é vexetariana. Ten un semblante serio por mor de ter que aguantar aos clientes do bar Xaneiro. Na noite na que atende a Evaristo ten unha camiseta máis escura, mentres que o día seguinte pola mañá leva unha camiseta branca.



### Marcos Piñeiro

É amigo de Xulián e visten de xeito semellante (chándal, roupa cómoda), coa diferenza de que Marcos sempre leva unha visera independentemente de que sexa de noite ou estea baixo teito. Ten o pelo castaño, aínda que apenas se lle ve. Tamén leva unha cadea de metal. A parte diso, Marcos preocúpase máis polo seu estilo e adoita combinar a súa roupa de xeito máis imaxinativo e colorido, ás veces ata “cantoso”.



## DE INTERIOR

### II.V.IV - ATREZZO

No claro onde ten lugar o clímax hai un cranio de cabalo, ao que lle faltan algúns dentes. Serve para reforzar máis o que xa aporta a propia localización: perigo e decadencia.



O maletín de Evaristo é de coiro marrón e ten as partes metálicas oxidadas, ao igual que a cerradura.



## DE INTERIOR

Sempre leva no pescozo un colgante metálico cunha pequena chave que abre a maleta.



Evaristo fumou sempre tabaco Winston e nunca se lle pasou pola cabeza comprar doutra marca. Usa un chisqueiro vermello que roubou do bar Xaneiro. O pano que usa para frotar a boca foi un regalo que lle fixera unha amante hai moitos anos.



Xulián ten unha navalla de cor gris co seu nome gravado nela. Foi un regalo que lle fixo o seu pai hai anos.



## DE INTERIOR



Tamén usa un Ventolín para a súa asma, que ademais serve para reforzar a súa vulnerabilidade e o contraste con Evaristo (Xulián e asmático e Evaristo fuma moito).

Ferro e Dito empregan dúas armas gastadas, coa madeira carcomida e pinta de ser moi vellas e ter moito uso ás súas costas. O aspecto desas armas/ferramentas serve para que as posibles testemuñas que os vexan con iso asuma que levan traballando facendo chapuzas moito tempo e non sospeiten de que se gañan o pan matando, ademais de que fai casi imposible rastrexar a súa orixe en caso de que alguén as atopara. Tamén proporcionan a vantaxe de poder deixar a alguén incapacitado sen matalo.



## DE INTERIOR

A pistola de 9 mm con silenciador que utilizan ten a función de comprimir o son dos disparos e reducir o seu volume. Iso provoca que pasen máis desapercibidos cando a utilicen. Escolleuse esta arma porque adoita asociarse a sicarios e a asesinos profesionais, ademais de que o seu aspecto contrasta coa vestimenta e actitude de Ferro e Dito.



### II.V.V - ESCENA DE ANIMACIÓN.

Cando Ferro e Dito planean como atacar a Evaristo e a Xulián e conseguir o botín comeza unha pequena escena de animación. Os personaxes serían garabatos caricaturizados que representarían a Ferro, Dito, Evaristo e Xulián nun fondo branco. Como xa se indicou no apartado de referencias, eses garabatos terían un estilo de debuxo moi simple e a animación sería cutre e pouco fluída.

O lume do disparo tería unha cor vermella, alaranxada e amarela e o sangue cor vermello. O resto sería só branco e negro. Cada plano estaría formado por 4 fotogramas debuxados por separado que se repetirían en bucle, dando así unha sensación semellante a de *stop motion*.

## DE INTERIOR



### II.V.VI – MAQUILLAXE.

Todos os personaxes levarían unha maquillaxe mate na cara para minimizar os brillos. A única personaxe que leva algo a maiores é Carlota, que usa un *eyeliner* discreto para realzar os ollos.

## DE INTERIOR



Para Evaristo empregaríase unha maquillaxe que esaxerara as bolsas nos ollos e as olleiras, xa que está de resaca e ten un aspecto cansado. Para conseguir ese efecto pintaríase a parte de abaixo dos ollos dunha cor violácea e escureceríamos a zona.



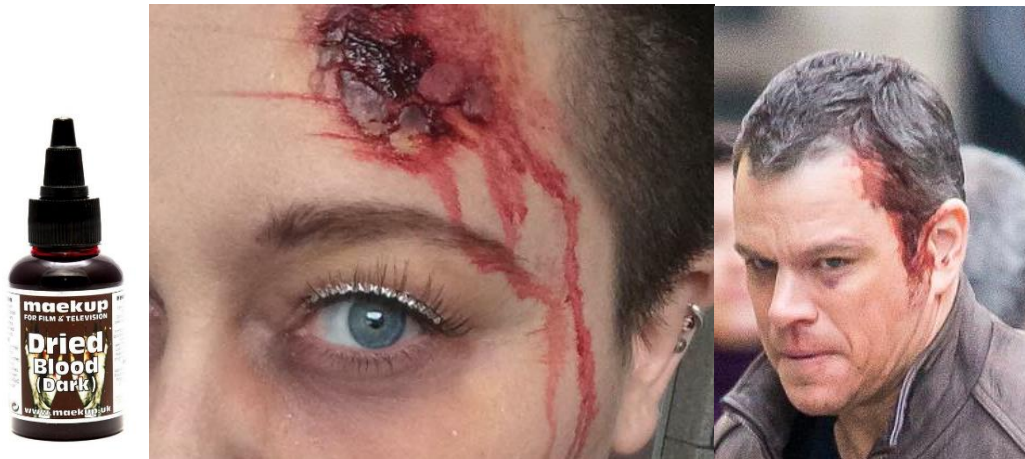
Xulián recibe unha queimadura de cigarro na cara que lle deixa unha marca que mantén durante a maior parte da historia. Para facelo empregaríase pegamento Mastix, carne artificial para facer a forma da queimadura e o burato e maquillaxe augacolor para pintalo e que teña un aspecto realista. Cando estea feito recente pódese engadir algo de cinza.





Para as feridas causadas polos golpes recibidos a Evaristo e Xulián tamén se empregaría Mastix e carne falsa xunto con pinturas augacolor. Aplicaríase nunha superficie moito máis grande que a queimadura e sería dunha cor vermella escura para que dea a sensación de que é unha costra con sangue seca. Utilizaríase sangue falsa que deixaría pequenos regueiros.

## DE INTERIOR



Para as feridas de bala empregárase o mesmo método, ademais de ter unha botella de sangue falsa que salpicaría seguindo a traxectoria do disparo. A carne artificial empregárase para facer fragmentos de cranio e cerebro que saen disparados ao recibir o tiro.



## DE INTERIOR

Despois de que Ferro e Dito atrapen a Evaristo e Xulián e debido ao forcexo producido entre eles acabarán suorentos e sucios de terra. A suciedade conseguiríase mediante a paleta de maquillaxe e unha brocha para estendela. O suor conseguiríase cun *spray* de glicerina mesturada con auga.



## II.V.VII – GRAFISMOS

Para o título *De interior* emprégase a fonte **ADIERESIS, ODIERESIS & ARING 2**, xa que é moi lexible e bastante estándar. Pode aplicarse a moitas cousas. Aínda así ten espazos vacíos no interior, polo que se pintou para que fose máis sólida.

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789**

## DE INTERIOR

Para os nomes dos actores úsase a fonte **CRACKED JOHNNIE** porque ao parecer escrito a man dálle un aspecto máis desenfadado e informal que se adecúa ben co ton da historia.

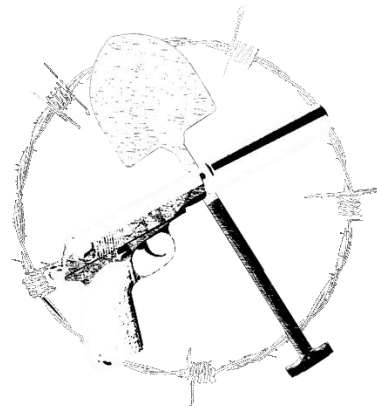
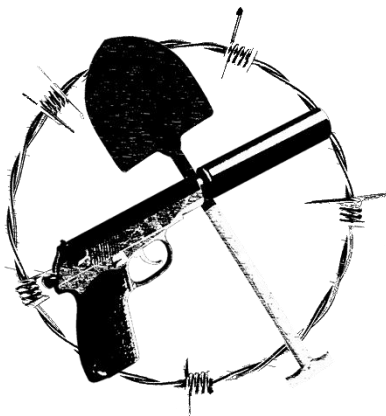
**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**0 - I - II - III - IV - V - VI - VII - VIII - IX**

Os grafismos represéntanse en branco ou en negro porque son as cores máis versátiles e cómodas á hora de combinalos con outras cousas.

Isotipo: consiste nun círculo de arame de espiño, que representa e unifica dous aspectos fundamentais da historia: a prisión e o rural, máis unha pistola con silenciador e unha pa, que son obxectos importantes na trama.



## DE INTERIOR

Nos créditos tamén se empregan arames de espiño que saen da esquerda e a dereita cara o centro.



Logotipo: escolleuse separar as palabras en dúas filas para que coubesen mellor, do contrario ocuparían gran parte do fondo horizontalmente.

**DE  
INTERIOR** **DE  
INTERIOR**

## DE INTERIOR

Imagotipo: a mistura do isotipo e o imagotipo.

**DE**   
**INTERIOR**



**II.V.VIII – CARTEL**

Para o cartel empregouse unha foto dunha escena moi representativa, cando Xulián cava mentres Evaristo mira. Ao estar ambos ollando cara abaixo dálle máis dramatismo e por iso se colocou o título e o nome dos actores na parte inferior, porque é cara a onde se dirixe a mirada.



## DE INTERIOR

Este cartel acompaña ao *teaser* e usaríase como elemento publicitario, xa que representa ben o estilo da historia e aos dous personaxes principais.

## III – TEASER

### III.1 – PREPRODUCCIÓN.

#### GUIÓN LITERARIO

[\(Anexo guión teaser\)](#)

Fíxose un guión literario que se adaptase aos medios dos que se dispoñía e ao mesmo tempo transmitise o estilo e o espírito do guión da curta. Para iso escolléronse as escenas nas que aparecían Evaristo e Xulián no ambiente rural, xa que se considerou a parte máis atractiva e representativa da historia. Quíxose facer fincapé na dinámica entre estes dous personaxes e a relación que teñen Tamén se introduciron escenas nas que Ferro e Dito os espreitan e os atacan para engadir tensión e acción.

#### STORYBOARD E GUIÓN TÉCNICO

[\(Anexo storyboard\)](#)

[\(Anexo guión técnico\)](#)

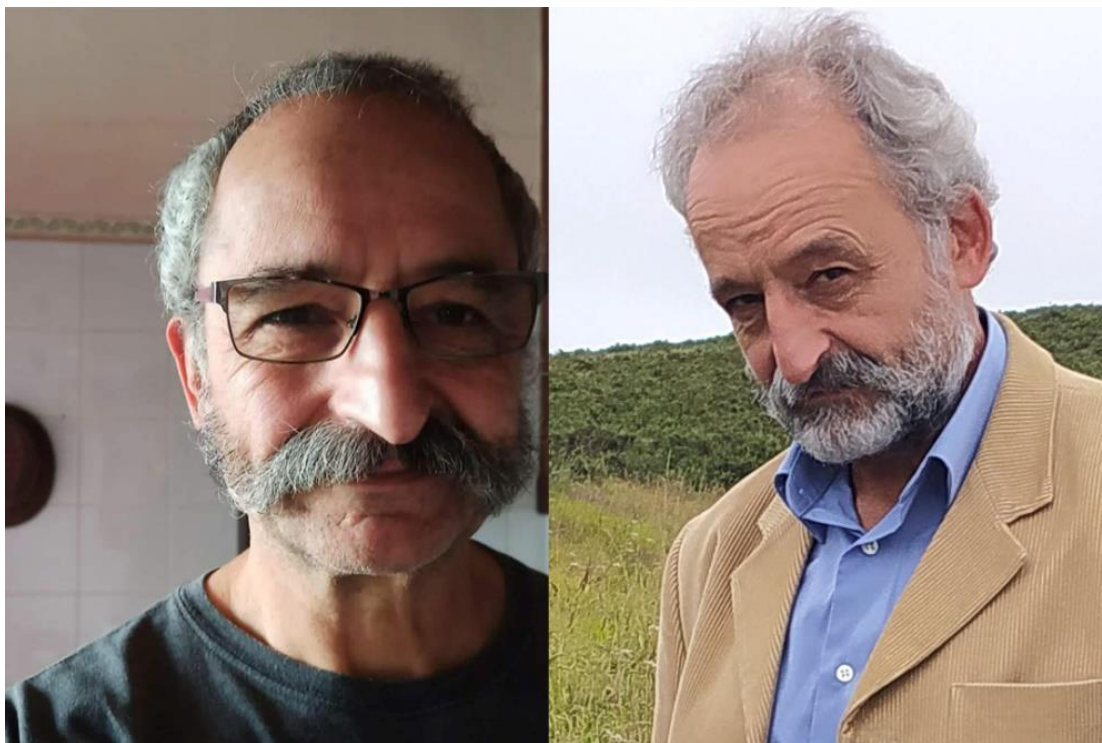
Os planos e ángulos de cámara foron propostos con anterioridade e representados nun storyboard e nun guión técnico. A maioría foron gravados case do mesmo xeito do que estaban debuxados e outros alteráronse lixeiramente para un mellor resultado.



### CASTING

Para escoller aos actores que interpretarían a Evaristo e Xulián, contactouse con Martín Caínzos, que ten experiencia nese ámbito e apareceron dous nomes: José Cadaveira e Martín Espantoso. Os dous tiñan certa experiencia previa en actuación e actuaron en pequenos papeis na curta de Martín Caínzos titulada *A moza da bufanda vermella* (2021).

O seu aspecto xeral resultou adecuado e fíxoselle un pequeno casting por videochamada no que interpretaban un fragmento do *teaser*. O resultado foi satisfactorio: xa tiñamos a Evaristo e a Xulián. Envióuselles o Deseño de Producción coa fin de que se fixesen unha mellor idea do aspecto xeral dos personaxes que tiñan que interpretar. Para caracterizalos pedíuselle a José Cadaveira (que adoitaba levar bigote) que se deixase barba e así tivese un aspecto máis ameazador, mentres que Martín Espantoso tívose que afeitar de todo xa que el ten 26 anos e tiña que interpretar a un personaxe de 19.





### **III.11 – PRODUCCIÓN.**

#### **ORDE DE RODAXE**

##### **(Anexo orde de rodaxe)**

Convocouse aos actores e ao director de fotografía para rodar o sábado 21 de agosto pola mañá, comezando a xornada ás 09:00. O criterio para organizar o plan de rodaxe baséase principalmente en cuestións de desprazamento e proximidade entre localizacións. Graváronse primeiro as escenas do coche para despois dar paso as escenas a pé e as do claro.

#### **EQUIPO TÉCNICO**

O equipo empregado na rodaxe pertence a Martín Caínzos, que cumpriu a función de Director de Fotografía e Operador de Cámara.

## **DE INTERIOR**

Cámara: Canon EOS R.

Obxectivos: Canon RF 24-105 mm F4-7.1 IS STM e Canon EF 50 mm f/1.8 STM.

Trípode SLK.

Rig de ombro: Neewer DSLR.

Iluminación: LED Neewer.

Son: Micrófono Rode NTG2, Tascam DR-70D, cascos Senheisser HD 215.

## **ILUMINACIÓN**

En todas as escenas que se gravaron empregouse a luz natural que era suavizada pola presenza de nubes. O único plano no que se utilizou unha luz a maiores foi no do coche onde se ve a Xulián e a Evaristo desde detrás. Usouse unha luz LED para iluminar a parte posterior dos actores e para que así a escena non quedase tan escura.

## **DIRECCIÓN**

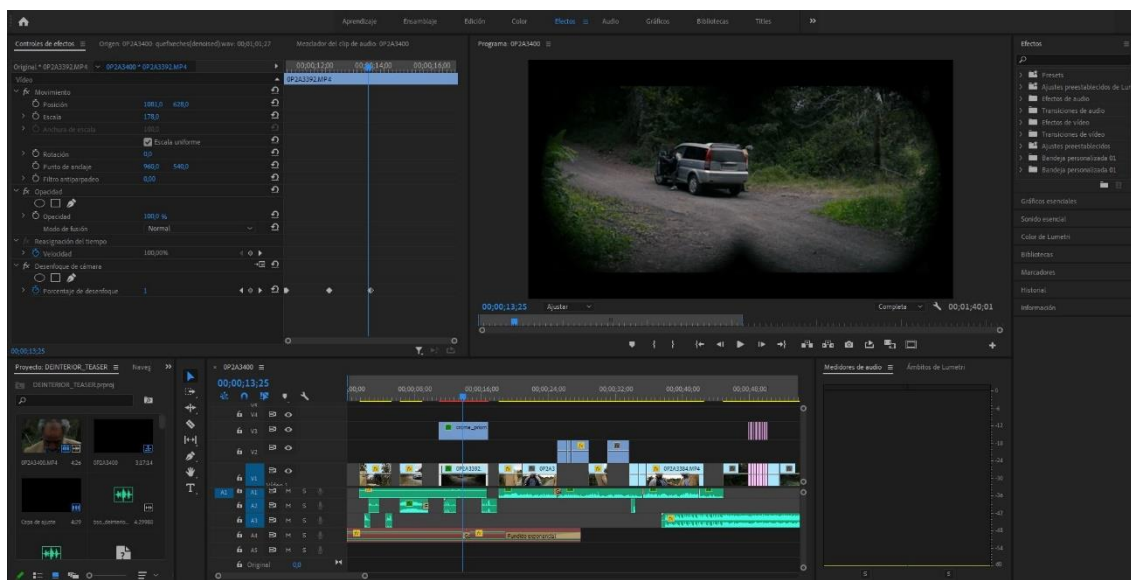
Para dirixir aos actores déronse indicacións para que as escenas fluísen de xeito natural. A José Cadaveira (Evaristo) pedíuselle que coxeara, que utilizase xestos enérxicos e unha linguaxe corporal aberta e extravertida. Martín Espantoso (Xulián) tivo que usar xestos máis introvertidos e unha linguaxe corporal máis pechada para que parecese máis covarde e inseguro. Nas escenas nas que saca a navalla e usa o Ventolín pedíuselle esaxerar un pouco a reacción con fins humorísticos. Algúns dos diálogos conteñen unha leve improvisación, xa que aportaba fluidez e naturalidade a escena e non transmitía unha sensación tan ríxida.

Ademais diso, Martín Espantoso tivo que conducir o coche nalgúns escenas, polo que practicou antes da rodaxe.

### III.III – POSPRODUCCIÓN.

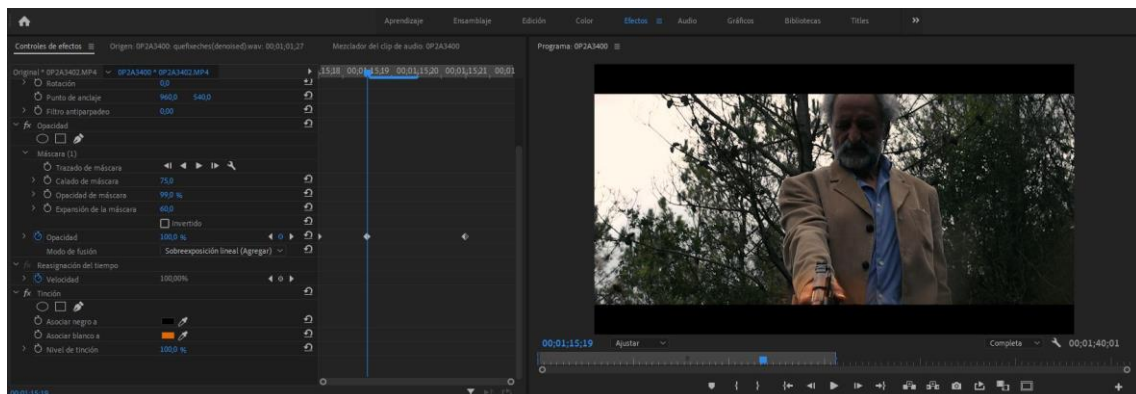
#### MONTAXE

Para a montaxe empregouse o Adobe Premiere Pro 2020. O ritmo dos tres primeiros planos ven dado pola música, en concreto a peza “Perigo”. Para darlle máis ritmo intercaláronse cortes en negro entre cada plano. A escena posterior é un diálogo entre Evaristo e Xulián. A montaxe é algo brusca e serve para transmitir a sensación de confusión e inseguridade de Xulián. Cando comeza a música (“Así nos vai” de Nuada), optouse por unha montaxe máis rítmica que fose acorde coa música. Empregouse un fotograma conxelado dos dous personaxes co nome do actor. Ao final Xulián recibe un golpe coa pa e ponse a pantalla en negro. Nese momento ten lugar outra escena na que Xulián pregúntalle a Evaristo que fixo para entrar en prisión. Aquí intercaláanse fragmentos da escena na que Evaristo dispara e xusto cando o fai, ponse a pantalla en negro co título e o logo de *De interior*.



### EDICIÓN

Para todo o *teaser* usouse unha capa de axuste na que se colocou o efecto Recorte para colocar as barras negras na marxe superior e inferior para darlle un aspecto máis cinematográfico. Posteriormente tivo que axustarse o encadre dos planos movéndoos para que así non se perdese información visual. Para a escena do coche en marcha acelerouse un pouco a velocidade do vídeo. Cando Xulián e Evaristo saen do vehículo hai un POV dos prismáticos de Ferro. Para iso colocouse un filtro de prismáticos e usouse o efecto de Desenfoque de cámara para darlle máis realismo. Na parte na que aparecen os nomes dos actores utilizouse un fotograma conxelado no que o actor vai cambiando de tamaño. Este efecto conseguiu editando a foto en Photoshop CS6 e alternando a foto orixinal coa editada cada 10 fotogramas. Para os nomes colocouse un texto que alternaba maiúsculas e minúsculas. O primeiro comezaba con maiúsculas e o segundo con minúsculas, así que ao alternalos cada 4 fotogramas producía un efecto *scribble*. Para a escena do golpe da pa acelerouse a velocidade e recortáronse algúns fotogramas, ademais de mover o encadre. Todo isto co fin de que o impacto fose máis realista e potente. Para o disparo de Evaristo púxose un resplandor laranxa empregando unha máscara e o efecto tinción, ademais de mover lixeiramente o encadre para destacar o disparo.



Para as animacións finais colocáronse os arames de espiño nos extremos laterais e animáronse para que se fosen achegando ao

## **DE INTERIOR**

centro. O círculo de arame animouse para que xirase sobre si mesmo.

## **COR**

A cor editouse con Color de Lumetri. Buscáronse uns tons fríos pero cun verde presente e cun cor de pel adecuado. Tamén se aumentou lixeiramente o contraste. Algunhas escenas coloreáronse a maiores e alterouse a súa exposición para que houbera máis continuidade.



## **SON**

### **Diálogos:**

Limpouse o ruído empregando Audacity e tamén o efecto de Eliminar ruído de Premiere. Ademais diso utilizáronse efectos como Dinámica, Ecualizador paramétrico e Compresor co fin de mellorar a calidade de son o máximo posible. Na escena do coche tamén se paneou o diálogo dependendo se falaba Xulián (esquerda) ou Evaristo (dereita) para que coincidise con onde estaban situados no plano.

## DE INTERIOR

### Efectos e son ambiente:

Nos tres primeiros planos úsase un son ambiente de bosque descargado dun banco de sons en internet e que era adecuado para o espazo rural no que se atopan os personaxes. O son de alguén cavando, as portas do coche abríndose e pechándose, o son da navalla, o da pa e os do disparo tamén foron descargados de internet.

O efecto de son de alguén cavando que tívose que axustar e recortar para que coincidise cos movementos de Xulián. Cando avanza o coche subiuse o volume progresivamente para que dese a sensación de que se achegaba. Tamén se incluíron sons da porta do coche abríndose e pechándose no plano seguinte. Cando Evaristo saca a navalla optouse por un son metálico. O golpe da pa tamén se recortou e foi editado co Ecuilizador paramétrico para que tivese un efecto satisfactorio. Para o disparo da pistola empregáronse tres sons: o da propia pistola falsa que se gravou coa cámara, o efecto dun disparo con silenciador e un son de disparo normal. Ao xuntarse ao mesmo tempo e axustar e ao equilibrar os volumes de cada un prodúcese un son forte pero comprimido que se asemella máis a unha pistola con silenciador de verdade que a que adoitan amosar en ficción.

### Música:

A música utilizada para o *teaser* foron 2 pezas da banda sonora orixinal (“Perigo” e “Tema Xulián”), ademais de “Así nos vai” da banda Nuada. “Perigo” utilizouse nos 3 primeiros planos xa que ao ter arpejos que se sosteñen daba para unha boa montaxe seguindo o ritmo. “Así nos vai” transmite enerxía e ten unha percusión moi marcada, polo que era moi adecuada para as escenas de presentación dos actores e para os créditos finais. “Tema Xulián” sona no seu coche cando conduce. Editouse co Ecuilizador paramétrico para que dese a sensación de que a música viña desde os altosfalantes do coche.

## IV - CONCLUSIONES

Este traballo achegoume moitas cousas, tanto a nivel profesional como persoal. Ao facelo só non foi doado planear todo e o feito de non ter máis membros no equipo pode limitar a visión creativa. Aínda así tentei pulir todo o máximo posible cos coñecementos adquiridos na carreira. As materias de Deseño de produción, Montaxe, Posprodución dixital, Audio, Deseño sonoro e musical, Fotografía, Expresión gráfica, Deseño aplicado, Análise audiovisual, Ficción, Guión e Uso profesional do galego foron as que máis me axudaron e das que máis coñecementos empreguei para a realización deste traballo. As prácticas que realicei na Casa-Museo Manuel María tamén reforzaron as competencias adquiridas nesas materias e axudáronme á hora de crear este traballo de fin de grao. Ademais, tamén foi a primeira vez que compoñía e gravaba música para un produto audiovisual, o cal desfrutei moito.

Tamén reforcei certas actitudes como a importancia de organizar todo o mellor e máis detalladamente posible e a crear un ambiente de traballo óptimo, tanto para un mesmo como para os demais, xa que iso facilita moitísimo as cousas e *“axuda a completar o traballo de forma máis satisfactoria e profesional”*.

*De interior* é un proxecto persoal que pasou por varias etapas e sufriu diversos cambios ata chegar a ser o que é agora. Todo este proceso permitíume coñecerme mellor a min mesmo profesionalmente e fíxome mellorar no ámbito audiovisual, ademais de proporcionarme unha moi valiosa experiencia que espero utilizar no futuro.



## V - AGRADECEMENTOS

Grazas á Universidade da Coruña e a Facultade de Ciencias da Comunicación polos coñecementos adquiridos e por todas as experiencias que me aportaron. Grazas a todos os profesores e profesoras e aos compañeiros e compañeiras cos que compartín materias por aguantarme e ensinarme tantas cousas. Grazas a Teresa Nozal por guiarme e orientarme tan ben neste proxecto e por ter tanta paciencia comigo. Grazas a Martín Caínzos por axudarme a sacar este traballo adiante e por toda experiencia que achegaches para que a realización deste fose posible.

Moitas grazas tamén á miña familia e amigos por apoiarme e darme forzas neste ano tan raro que nos tocou vivir.

## VI – ANEXOS

I – BANDA SONORA ORIXINAL.

II – GUIÓN LITERARIO.

III – GUIÓN TÉCNICO

IV – PALETA DE CORES.

V – LOCALIZACIÓNS.

VI – DESEÑO DE PRODUCCIÓN DOS PERSONAXES.

(Neste anexo inclúese a roupa que levan, a cor e tipo de material do que están feitas).

VII – GUIÓN DO TEASER.

VIII – GUIÓN TÉCNICO DO TEASER.

IX – STORYBOARD DO TEASER.

X – ORDE DE RODAXE.