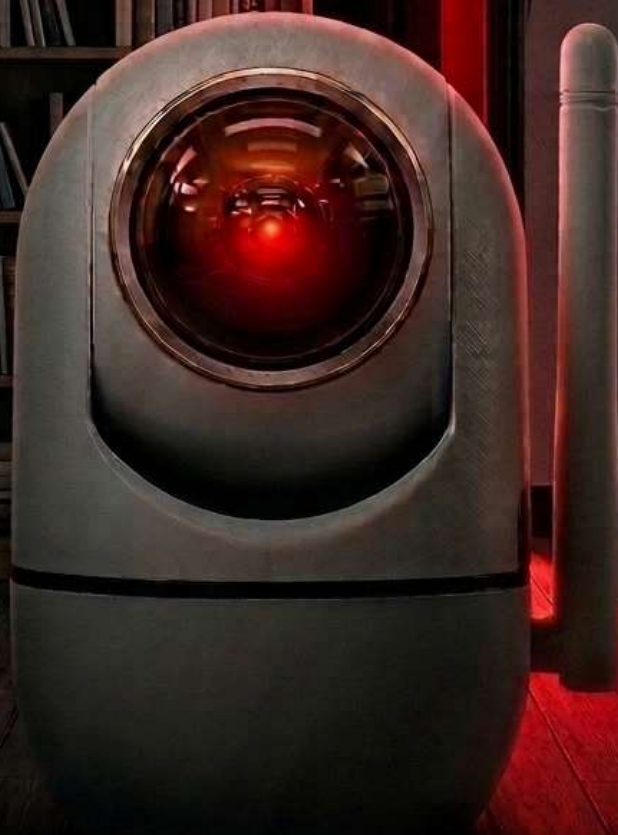


REC 03:14:22 AM - CAM 01

03:14:22 AM - CAM 01

IPCam



JAVIER ARÉVALO · ELENA GÓMEZ · MARCOS SANZ · CARLA MENDOZA

CON LA COLABORACIÓN DE DANIEL PRIOR Y LAURA BENÍTEZ

MÚSICA ORIGINAL the jar project FOTOGRAFÍA DAVÍD MORALES MONTAJE LUCÍA RUIZ DIRECCIÓN DE ARTE ARIÁN PASTOR
DISEÑO DE SONIDO MIKEL ITURBE VESTUARIO SARA OLIVER EFECTOS VISUALES CAP MULTIMEDIA PRODUCCIÓN EJECUTIVA JAVIER ARÉVALO

UNA PRODUCCIÓN DE CAP MULTIMEDIA

NIF: B30300000 · REGISTRO DE ASOCIACIONES DE LA KNAA JES. 4451 - INFO@CAPMULTIMEDIA.COM

PROYECTO DIFEMATOSDAMCB: MEDIOMETDAJE "WEBCAM"



ÍNDICE

TRATAMIENTO	3
ESCALETA	6
DÍA 1	6
SECUENCIA 1. LA SOSPECHA	6
ESCENA 1. EXTERIOR DEL LOCAL - PRIMERA HORA DEL DÍA	6
ESCENA 2. INT. LOCAL - DÍA	6
ESCENA 3. INT. CASA DE UNO / PANTALLA IPCAM - NOCHE	6
SECUENCIA 2. ESCALADA	6
ESCENA 4. INT. CASA DE UNO - NOCHE	6
ESCENA 5. PANTALLA IPCAM (METRAJE B/N) - NOCHE	6
ESCENA 6. INT. LOCAL - NOCHE	7
DÍA 2	7
SECUENCIA 3. EL CERCO	7
ESCENA 7. INT. CASA DE UNO - PRIMERA HORA DEL DÍA	7
ESCENA 8. INT. INMOBILIARIA - DÍA	7
ESCENA 9. INT. CASA DE UNO - TARDE	7
SECUENCIA 4. LA GRABACIÓN DEL OTRO	7
ESCENA 10. INT. CASA DE UNO - NOCHE	7
ESCENA 11. PANTALLA IPCAM (METRAJE B/N) - MUY TARDE DE NOCHE	7
SECUENCIA 5. LA PUERTA	8
ESCENA 12. INT. LOCAL - NOCHE	8
ESCENA 13. INT. LOCAL (PANTALLA MÓVIL) - NOCHE	8
TIEMPO DESPUÉS	8
SECUENCIA 6. EL RELEVO	8
ESCENA 14. EXT. LOCAL - DÍA	8
ESCENA 15. INT. CASA DE CINCO - NOCHE	8
ESCENA 16. EXT. LOCAL - AMANECER - CRÉDITOS	8

TRATAMIENTO

UNO llega a primera hora del día al local de oficinas acompañado de TRES, la persona de la inmobiliaria. El local está en alquiler, con la renta por debajo de mercado, y lleva tiempo disponible. UNO pregunta por los propietarios y TRES le indica que desean permanecer en el anonimato, que todo se trata a través de la inmobiliaria. Del inquilino anterior consta que dejó de atender los pagos y que no se le localiza. Se rumorea que entró una noche y no salió, y TRES prefiere decirlo él antes de que se lo cuenten con adornos. Hay algo de mobiliario, y cámaras puestas, cuatro o cinco, que se ven por internet y desde el móvil. En una esquina alta, una carcasa blanca con un punto rojo encendido. La imagen se acerca a esa cámara hasta que no queda más que el punto rojo, y sobre él aparece el título. Según TRES, la cuenta se reseteó cuando el local quedó libre y ahí no hay nada guardado. UNO quiere pensárselo y verlo otra vez sin prisa. TRES le deja las llaves sin haber firmado nada y le apunta en una tarjeta el usuario y la contraseña de las cámaras.

Esa noche UNO accede al sistema desde su casa. Encuentra una lista de grabaciones antiguas que no debería existir, con fechas que faltan, fragmentos cotidianos sin importancia y salas vacías que parecen pertenecer a momentos distintos. En la imagen en directo, una forma cruza el encuadre demasiado rápida y deshecha para identificarla. Retrocede unos segundos y el movimiento se repite exactamente igual. Justo entonces entra DOS, su socio desde hace muchos años, que tiene llave de su casa y entra sin llamar. Interrumpe la explicación de UNO, atribuye lo visto a sombras, a una cámara vieja y a su imaginación, y cuestiona el alquiler. Amaga con devolver la llave de la casa dado que parece que ha perdido la confianza en él y, al no obtener reacción, vuelve a guardarse el llavero sin que UNO lo vea y se va desairado. UNO no comparte la visión empresarial de DOS y quiere abrir su propia oficina, y el local es ese paso.

A solas, UNO ve en el directo una chaqueta en el respaldo de una silla del local. Amplía la imagen y la reconoce. Es la suya, la misma que cuelga del perchero de su casa. La descuelga, la sostiene y no consigue sostener las dos cosas a la vez. Poco después, en el metraje en blanco y negro, alguien entra en el encuadre. Es CUATRO. Se detiene junto a la chaqueta sin tocarla, busca la cámara, mueve la boca sin que haya sonido y señala hacia el pasillo con un gesto que igual es un aviso que una llamada. UNO pulsa el micrófono y pregunta si le oye. CUATRO se pone la chaqueta y desaparece

del encuadre. UNO entiende lo más barato, que hay un vecino encerrado pidiendo ayuda, porque esa explicación le devuelve el mundo al derecho y le sirve para no volver a llamar a DOS. Va de noche al local, lo recorre estancia por estancia y no hay nadie. En el respaldo de la silla no hay ninguna chaqueta. Entonces monta un experimento. Coloca su propia chaqueta en el respaldo, en la misma posición en la que la vio en pantalla, y se va. Hasta ahora miraba, desde ahora interviene.

Es de día y UNO sigue frente al monitor con la misma ropa, sin haber dormido. La chaqueta no se ha movido. Decide que necesita que otro encuadre confirme lo que ha visto, y que ese encuadre no puede depender de las cámaras. Visita a TRES en la inmobiliaria, y la conversación deja de ser una conversación de alquiler. TRES afirma demasiado rápido que la cuenta se reseteó, insiste en cambiar unas cámaras que según él no guardan nada, pregunta sin que nadie se lo pida si UNO ha estado allí de noche y deja caer que el anterior también andaba muy pendiente de esas cámaras, una frase que se apresura a tapar. Le ofrece devolver las llaves y cerrar el asunto sin que nadie se enfade. UNO no contesta y tampoco saca las llaves del bolsillo. Ha venido a por una certeza y se va con tres medias frases.

Al caer la tarde encuentra a DOS sentado en el sofá de su casa, esperándole. UNO le muestra una de las grabaciones guardadas. DOS cambia el gesto ante algo que ni ellos nombran ni el espectador llega a ver, le prohíbe volver solo al local y anuncia que él se encargará de averiguar qué pasa a través de sus contactos. Por primera vez UNO no se deja llevar por el argumento de DOS, y DOS lo nota antes de que termine la frase. Ejecuta entonces hasta el final el farol que antes solo amagó. Deja las llaves de la casa de UNO sobre la mesa y se va dando un portazo. No es generosidad ni rendición, es una comprobación. Quiere ver si UNO está suficientemente seguro del paso que va a dar.

Esa noche UNO analiza el registro del servidor, prefiriendo los números sobre fechas y horas a las imágenes porque espera que no puedan mentirle. Encuentra fechas imposibles, duraciones que no cuadran y un mismo minuto en dos archivos que no coinciden. Busca su propia imagen de la noche en que estuvo allí y no aparece. La sala está vacía y la chaqueta ya está en el respaldo desde el principio. El archivo le ha quitado su coartada. En pantalla reaparece CUATRO con la chaqueta de UNO puesta, y esta vez se le oye. «¿Me puedes oír

ahora? Creo que sé dónde está, voy a intentar abrir.» UNO contesta por el micrófono («Te oigo. ¿Me oyes tú? ¿Quién eres?») sin que nada indique que su voz llegue a ninguna parte. En la imagen de otra cámara, CUATRO intenta mover una estantería y la imagen se corta. UNO coge las llaves y sale hacia el local. Justo antes de salir consulta la cámara principal. Su chaqueta sigue donde la dejó.

Nada más abrir oye, lejos, amortiguada por los pasillos, la misma frase que hace un rato vivía dentro de la pantalla. En la sala principal, su chaqueta está en el respaldo de la silla. Busca la estantería de la grabación e intenta moverla. No puede. Un ruido en otra parte del local, y al volver a la sala la chaqueta ya no está. En el altavoz de la cámara suena su propia voz preguntando quién es. Se oye a CUATRO por los pasillos decir que ya está abierto. La estantería está movida y detrás hay una puerta entreabierta de la que sale una luz roja. Entonces entra una llamada de DOS. La duda es real y larga, porque quizá esa llamada contiene la explicación entera, pero contestar es volver, seguir siendo la persona que consulta sus decisiones. No contesta. Deja el móvil sonando sobre la mesa y cruza la puerta. La llamada no llega tarde, UNO decide que no llegue. Es la primera decisión completamente suya de toda la película. Fundido a negro, y desde aquí todo es música y efectos sonoros, sin diálogo.

Tiempo después, TRES se acerca al local con CINCO, el siguiente inquilino. La coreografía es reconocible, la misma cordialidad y la misma prisa educada en el mismo sitio donde empezó la película. CINCO no puede dormir, se levanta en medio de la noche y se conecta a las cámaras desde su casa, el mismo ritual que vimos con UNO. En el registro, el móvil de UNO solitario sobre la mesa, sonando, sin que nadie entre a cogerlo. Lo que sigue a ese fragmento no se muestra nunca, solo la cara de CINCO en primer plano mientras lo mira. Con los créditos y la música de final, CINCO entra en el local al amanecer con las llaves prestadas, como entró UNO. Tras el último crédito, la sala se ve una última vez desde la cámara, en blanco y negro y en silencio absoluto. CINCO observa la chaqueta de UNO en la silla. Primer plano de CINCO desde abajo, con la chaqueta desenfocada. Fundido a negro.

ESCALETA

DÍA 1

SECUENCIA 1. LA SOSPECHA

ESCENA 1. EXTERIOR DEL LOCAL – PRIMERA HORA DEL DÍA

Plano general de la calle. UNO y TRES se dirigen hacia la puerta en silencio, TRES con paso decidido y UNO un poco más atrás. Sin créditos ni música, solo sonido diegético. TRES abre la puerta.

ESCENA 2. INT. LOCAL - DÍA

TRES enseña la sala principal. Local de oficinas en alquiler por debajo de mercado, con unos dueños que desean permanecer en el anonimato, según indica TRES cuando UNO pregunta por ellos. Inquilino anterior ilocalizable, cuatro o cinco cámaras conectadas a internet con la cuenta supuestamente reseteada. El título aparece sobre el punto rojo de la cámara. TRES deja las llaves sin firmar nada y anota en una tarjeta las claves de las cámaras.

ESCENA 3. INT. CASA DE UNO / PANTALLA IPCAM - NOCHE

UNO encuentra grabaciones antiguas que no deberían existir y una forma que cruza el directo. DOS, su socio, entra sin llamar, desprecia lo visto y cuestiona el alquiler. Amaga con devolver la llave de la casa y, al no obtener reacción, se la guarda sin que UNO lo vea y se va desairado.

SECUENCIA 2. ESCALADA

ESCENA 4. INT. CASA DE UNO - NOCHE

UNO ve su chaqueta en el respaldo de una silla del local mientras la misma chaqueta cuelga del perchero de su casa. Comprueba que la vista marca directo. No consigue sostener las dos cosas a la vez.

ESCENA 5. PANTALLA IPCAM (METRAJE B/N) - NOCHE

CUATRO entra en el encuadre, se detiene junto a la chaqueta sin tocarla, habla a la cámara sin sonido y señala el pasillo. UNO activa el micrófono y pregunta si le oye. CUATRO se pone la chaqueta y desaparece del encuadre. UNO sale hacia el local.

ESCENA 6. INT. LOCAL - NOCHE

Sin diálogo, sostenida por la música. UNO recorre el local y no hay nadie. El respaldo de la silla está vacío. Coloca su chaqueta en la misma posición en la que la vio en pantalla y se va.

DÍA 2

SECUENCIA 3. EL CERCO

ESCENA 7. INT. CASA DE UNO - PRIMERA HORA DEL DÍA

Es de día y UNO sigue frente al monitor con la misma ropa, sin haber dormido. La chaqueta no se ha movido. Coge las llaves y sale.

ESCENA 8. INT. INMOBILIARIA - DÍA

TRES responde con vaguedades sobre el inquilino anterior, insiste en cambiar las cámaras, pregunta si UNO ha estado allí de noche y deja caer que el anterior también andaba pendiente de ellas. Ofrece recuperar las llaves y UNO no las devuelve.

ESCENA 9. INT. CASA DE UNO - TARDE

DOS espera a UNO en su casa. Ante una grabación que no se muestra, cambia el gesto, prohíbe a UNO volver solo y promete averiguar qué pasa con sus contactos. Ante la primera insumisión de UNO, deja las llaves de la casa sobre la mesa y se va dando un portazo.

SECUENCIA 4. LA GRABACIÓN DEL OTRO

ESCENA 10. INT. CASA DE UNO - NOCHE

Sin diálogo. UNO analiza el registro del servidor. Fechas imposibles, duraciones que no cuadran, un mismo minuto en dos archivos que no coinciden. Su propia imagen de la noche anterior no aparece en el archivo.

ESCENA 11. PANTALLA IPCAM (METRAJE B/N) – MUY TARDE DE NOCHE

CUATRO reaparece con la chaqueta de UNO puesta y por primera vez se le oye. «¿Me puedes oír ahora? Creo que sé dónde está, voy a intentar abrir.» UNO contesta sin señal de ser oído. CUATRO intenta mover una estantería y la imagen se corta. UNO sale hacia el local tras comprobar en el móvil que la chaqueta sigue en su sitio.

SECUENCIA 5. LA PUERTA

ESCENA 12. INT. LOCAL - NOCHE

UNO oye por los pasillos la frase que vivía en la pantalla. Su chaqueta está en la silla y, tras un ruido, deja de estar. Su propia voz suena en el altavoz preguntando quién es. CUATRO dice que ya está abierto. La estantería está movida y detrás hay una puerta entreabierta con luz roja.

ESCENA 13. INT. LOCAL (PANTALLA MÓVIL) - NOCHE

Llamada entrante de DOS. La duda es real y larga. UNO no contesta, deja el móvil sonando sobre la mesa y cruza la puerta. Fundido a negro. Desde aquí, música y efectos sonoros sin diálogo.

TIEMPO DESPUÉS

SECUENCIA 6. EL RELEVO

ESCENA 14. EXT. LOCAL - DÍA

TRES acompaña a CINCO al local con la misma coreografía del principio. Casi silencio absoluto, sonidos diegéticos de la calle. La escena termina con un plano desde la cámara de la entrada.

ESCENA 15. INT. CASA DE CINCO - NOCHE

CINCO no puede dormir y se conecta a las cámaras en medio de la noche. En el registro, el móvil de UNO suena solo sobre la mesa y nadie entra a cogerlo. Lo que sigue no se muestra, solo la cara de CINCO mientras lo mira.

ESCENA 16. EXT. LOCAL – AMANECER - CRÉDITOS

Con los créditos, CINCO entra en el local al amanecer como entró UNO. Tras el último crédito, la sala se ve desde la cámara en blanco y negro. CINCO observa la chaqueta de UNO en la silla. Fundido a negro.