

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 DANTEL PRIOR Y LAURA BENÍTEZ

MÚSICA ORIGINAL the jar project FIDELBRATIS, DAVIO MORALES MONCAJE LUCÍA RUIZ DIRECCIÓN DE ACTE ADRIÁN PASTOR
DISEÑO DE SONIDO MIKEL ITURBE VESTUARIO SARA OLIVER EFECTOS VISUALES CAP MULTIMEDIA PRODUCCIÓN EJECUTIVA JAVIER ARÉVALO

UNA PRODUCCIÓN DE CAP MULTIMEDIA

NIF: B30360000 · REGISTRO DE ASOCIACIONES DE LA KNAA JESÚS MASI - INFO@CAPMULTIMEDIA.COM

PROYECTO DIFEMATOSDAMCB: MEDIOMETDAJE "WEBCAM"



ÍNDICE

CONTEXTO	3
PERSONAJES	4
DÍA 1	6
SECUENCIA 1. LA SOSPECHA	6
ESCENA 1. EXTERIOR DEL INMUEBLE - PRIMERA HORA DEL DÍA ..	6
ESCENA 2. INT. INMUEBLE - DÍA	6
ESCENA 3. INT. CASA DE UNO / PANTALLA IPCAM - NOCHE	8
SECUENCIA 2. ESCALADA	11
ESCENA 4. INT. CASA DE UNO - NOCHE	11
ESCENA 5. PANTALLA IPCAM (METRAJE B/N) - NOCHE	12
ESCENA 6. INT. INMUEBLE - NOCHE	13
DÍA 2	14
SECUENCIA 3. EL CERCO	14
ESCENA 7. INT. CASA DE UNO - PRIMERA HORA DEL DÍA	14
ESCENA 8. INT. INMOBILIARIA - DÍA	14
ESCENA 9. INT. CASA DE UNO - TARDE	17
SECUENCIA 4. LA GRABACIÓN DEL OTRO	19
ESCENA 10. INT. CASA DE UNO - NOCHE	19
ESCENA 11. PANTALLA IPCAM (METRAJE B/N) - MUY TARDE DE NOCHE	19
SECUENCIA 5. LA PUERTA	20
ESCENA 12. INT. INMUEBLE - NOCHE	20
ESCENA 13. INT. INMUEBLE (PANTALLA MÓVIL) - NOCHE	22
TIEMPO DESPUÉS	22
SECUENCIA 6. EL RELEVO	22
ESCENA 14. EXT. INMUEBLE - DÍA	22
ESCENA 15. INT. CASA DE CINCO - NOCHE	23
ESCENA 16. EXT. INMUEBLE - AMANECER - CRÉDITOS	23
AL POTENCIAL ACTOR O ACTRIZ	24

CONTEXTO

Este es un guion literario, no un guion técnico. Está escrito para el potencial actor o actriz que se plantee encarnar a los arquetipos psicológicos que mueven la trama. Su objetivo es que quien lo lea entienda lo que el personaje siente internamente y el significado deliberadamente ambiguo del escenario planteado. Esto es más necesario que fijar detalles de escenografía, planos, utilería o frases concretas invariables. Cuando aquí aparece un objeto, unas llaves, una chaqueta, un teléfono que suena, es porque la historia lo necesita, no porque el decorado esté decidido. Los espacios y la manera concreta de resolver cada momento pueden discutirse y cambiarse. La profundidad, el carácter de los personajes y la naturaleza de una trama con múltiples capas que debe seguir admitiéndolas todas, dejan menor margen de maniobra. Ninguna decisión posterior debería cerrar lo que el texto deja deliberadamente abierto. Este texto, a pesar de su densidad, se ha intentado condensar al máximo.

«IPCam» parte de una idea sencilla: la libertad da miedo. No el miedo a un peligro concreto, sino esa inquietud que aparece cuando alguien se da cuenta de que puede elegir y de que nadie va a elegir por él. Esa inquietud tiene un nombre viejo, angustia. Es el vértigo de saberse libre, de descubrir que la decisión es nuestra y que ninguna certeza previa garantiza cuál es la correcta. Se puede vivir años sin rozar esa sensación, siempre que haya alguien que decida por uno. La/el protagonista llega al inmueble con ese vértigo ya encima. Quiere comprar para separarse de alguien, que hasta ahora ha tenido en cierto modo las riendas de su vida. Emanciparse suena bien mientras es un proyecto, pero cuando se vuelve real, obliga a sostener las propias decisiones sin nadie detrás que las respalde. De ahí que el protagonista oscile entre pedirle a su ¿benefactor? que le explique lo que está viendo y molestarse cuando se lo explica. Es por esto por lo que esta historia va también de recortes de marco. Del recorte en el marco con el que cada uno percibe su realidad. De los que necesitan imponer su visión de una u otra manera. De los que con boca pequeña reconocen las diferencias pero manipulan para imponer su criterio y salirse con la suya. Del poso que dejan en quien quiere seguir su camino y se ve atado. De los que se alimentan de la energía y habilidades de otros. De los que ven con claridad la maniobra y se alejan.

PERSONAJES

Cada personaje se nombra con un número (UNO, DOS, TRES, CUATRO, CINCO) porque aún queda por definir si será hombre o mujer, además de otros matices dinámicos concretos de su desarrollo en la trama (guion técnico).

UNO

Muestra interés serio en comprar el inmueble. Perfil inquieto, de rebeldía soterrada (eclipsada) durante toda la trama excepto el final. Quiere ser libre y acaba dejándose llevar por la angustia de la libertad. Según se rueda en un local comercial o en una casa, compra para alejarse de DOS y/o para continuar su carrera profesional lejos de su paraguas, y esa confrontación de fondo es la que le hace decidir el final sin escucharle. Funciona por reacción más que por plan. Ha delegado tanto el criterio en DOS que ya no distingue entre prudencia y sumisión. Es meticuloso con lo material (las llaves, las claves, los registros de vídeo) porque el detalle le da la sensación de control que le falta en lo demás. No es valiente, es tenaz. Vuelve al inmueble no porque haya vencido el miedo, sino porque necesita comprobar que puede sostener una conclusión propia. Cuando cruza la puerta no busca la verdad del inmueble, busca la prueba de que decide de manera autónoma.

DOS

La ¿persona de confianza? de UNO. Aparece en persona en casa de UNO (escenas 3 y 9). En la escena final queda reducido a una llamada entrante que UNO deja sonar. Factótum de UNO hasta ese momento y detonante de los acontecimientos, cuando UNO reacciona ante su intento de imposición. Conoce algo de la historia del inmueble e indaga ¿o es un farol?. La llamada de DOS no es que llegue tarde, es que UNO decide que no quiere que llegue. Su carácter se construye sobre la certeza. Siempre tiene una explicación disponible y la ofrece antes de haber escuchado del todo. Da opiniones cuando no se le piden. Confunde cuidado con control, y su manera de "querer" a UNO consiste en ahorrarle decisiones. Cuando algo se le escapa, como la historia del inmueble, no admite la duda y convierte la investigación en un encargo propio. La promesa que arranca a UNO, para DOS es una obligación. El encuadre del teléfono por el que suele llegar es la metáfora de su limitación. Lo vuelve más rotundo, menos capaz de percibir el daño que hace y ciego a la riqueza del mundo que tiene delante o a la posibilidad de otros encuadres.

TRES

El encargado o encargada de la inmobiliaria. Intenta vender el inmueble lo antes posible y responde con vaguedades cuando se le pregunta de manera directa sobre el anterior propietario. Sabe más de lo que dice. Su psicología es la del que se protege a sí mismo. Cordialidad en la superficie, prisa por cerrar y una incomodidad física en cuanto se menciona lo que las cámaras parecen reflejar. No miente del todo, administra la información, y probablemente ya ha tenido esta misma conversación con el comprador anterior. Presta las llaves con generosidad calculada, porque cuanto más se implique el comprador menos preguntas hará después. Es por eso por lo que siempre trata a UNO de usted, y UNO le devuelve el trato.

CUATRO

La/el propietario/a anterior. Presente solo a través del metraje B/N de las cámaras, mezclando pasado y presente. ¿Es UNO unos meses antes con su misma curiosidad, misma insistencia, y mismo error de dar un paso más? ¿Lo poco que se ve de él son gestos de alguien que busca un testigo o una ayuda? ¿Se dirige a la cámara sin saber si alguien mira y decide abrir de todos modos? No transmite miedo, transmite determinación y perplejidad a partes iguales, y eso es lo que lo vuelve inquietante.

CINCO

El nuevo comprador. Hereda inmueble, cámaras y bucle. Llega con la disposición del que cree que a él no le va a pasar nada extraño en lo cotidiano. Revisa el archivo por curiosidad administrativa, comprobar qué pretende comprar, ¿y acaba atrapado por lo mismo que atrapó a los anteriores? ¿Esa necesidad de saber qué hay detrás?. Su asombro final debe admitir varias lecturas (terror, alivio, reconocimiento). Se decidirá en montaje.

Sin requerimientos de género ni de edad más allá de la mayoría de edad. Cuatro intérpretes en persona que interactúan entre sí y uno grabable por separado (CUATRO), que solo aparece a través del metraje en blanco y negro de las cámaras.

DÍA 1

SECUENCIA 1. LA SOSPECHA

ESCENA 1. EXTERIOR DEL INMUEBLE - PRIMERA HORA DEL DÍA

En donde UNO llega por primera vez al inmueble acompañado de quien pretende vendérselo, y ninguno de los dos repara en lo que ya los está mirando.

Plano general de la calle donde se encuentra el inmueble. UNO y TRES, se dirigen hacia la puerta en silencio. No hay créditos. No hay música. Solo sonido diegético de la calle y de las puertas al abrirse. TRES paso decidido, UNO un poco más atrás, prudente. TRES abre la puerta.

ESCENA 2. INT. INMUEBLE - DÍA

En donde se habla de un propietario que dejó de estar, de un banco con prisa y de unas cámaras viejas, y en donde unas llaves cambian de manos antes de que nadie firme nada.

La primera escena hablada es dentro del inmueble en una de las salas principales entre UNO y TRES. TRES abre la puerta de la sala principal y deja pasar a UNO. Del mobiliario anterior quedan algunas cosas.

UNO -¿Lo que queda de mobiliario también entra en el precio?-

TRES -Entra todo lo que ve. El banco no ha querido gastar en vaciarlo.-

UNO se acerca a la ventana y mira a la calle. TRES consulta la hora en el móvil sin disimularlo demasiado.

UNO -Por el precio que pide, esto en dos días se vende. Y lleva meses disponible.-

TRES -Lleva siete. Y sí, está por debajo. Es una adjudicación, no una venta normal. El banco quiere cerrar el expediente cuanto antes.-

UNO -¿Y el propietario qué dice?-

TRES -El titular anterior dejó de atender los pagos. A partir de ahí todo es procedimiento.-

UNO -No le he preguntado por los pagos.-

TRES tarda un segundo de más en contestar. Sonríe solo con la boca.

TRES -No consta nada. Consta que no se le localiza. Lo demás es lo que cuentan en el bar de aquí al lado, y en el bar de aquí al lado cuentan lo que les apetece.-

UNO -¿Y qué cuentan?-

TRES -Que entró una noche y no salió. Ya está. Se lo digo yo porque prefiero eso a que lo cuenten por ahí con adornos.-

UNO asiente despacio. Da unos pasos por la sala, mirando el techo y las esquinas.

UNO -¿Cómo está de seguridad? Eso de los ocupas y los robos me preocupa.-

TRES -Mejor que la mayoría. Tiene cámaras puestas, cuatro o cinco. Se ven por internet y desde el móvil. Creo traen incluso audio para comunicarse, o al menos antes funcionaba. Ahora no lo sé.-

TRES señala una esquina alta. Hay una carcasa blanca con un punto rojo encendido. La imagen se acerca a la cámara hasta que no queda más que ella, con el punto rojo en el centro, mirando como miraba el ojo de HAL 9000 en «2001, una odisea del espacio». Conforme se acerca a la cámara, aparece el título «IPCam» y comienza a sonar el leitmotiv de la banda sonora de manera tenue. (corte abrupto: La sala se ve ahora desde la cámara, en blanco y negro. UNO y TRES siguen hablando dentro del encuadre, sin saber que están dentro de él).

UNO (mirando a la cámara, y con la escena desde la visión subjetiva de la IPCam) -¿Están grabando ahora?-

TRES -Supongo. Nadie las ha tocado.-

UNO -¿Entonces lleva no sé cuánto tiempo grabándolo todo?-

TRES (seco) -Creo que la cuenta se reseteó cuando entró el banco. Ahí no hay nada. De todas formas yo pondría un sistema nuevo. Esos trastos ya están obsoletos y dan más problemas que servicio.-

UNO retira su vista de la cámara, y el plano regresa a la sala principal saliendo del punto de vista de la IPCam.

UNO -Estoy muy interesado, pero me lo tengo que pensar. Me gustaría consultar y verlo otra vez sin prisa, si no le importa.-

TRES saca un llavero del bolsillo y lo deja sobre una mesa, sin ponérselo en la mano.

TRES -Quédeselas. Véalo las veces que quiera y tráigase a quien quiera consultar. Yo con esto no puedo hacer más que abrirle la puerta y contarle lo que sé.-

UNO -¿Me deja las llaves sin haber firmado nada?-

TRES -Le dejo las llaves de un inmueble medio vacío que no interesa a nadie. Si se decide, me llama. Si no se decide, me las devuelve.-

TRES escribe algo en una tarjeta de la inmobiliaria y la deja junto a las llaves.

TRES -Ahí tiene el usuario y la contraseña de las cámaras. Así lo mira desde casa y se puede incluso ahorrar el viaje.-

UNO coge la tarjeta y la lee.

UNO -Gracias. Aunque creo que prefiero venir.-

TRES -Como quiera.-

TRES ya está en la puerta. UNO se queda unos segundos solo en la sala. Levanta la vista hacia la esquina y el punto rojo sigue ahí. (Otra vez la sala desde la cámara, en blanco y negro. UNO está solo, con la cara vuelta hacia el objetivo. Se va. La imagen se queda todavía un rato sobre la sala vacía, como si alguien siguiera mirando.)

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

En donde UNO descubre que las cámaras han guardado mucho más de lo que le dijeron, ve algo que no puede explicar y recibe a DOS en el instante en que intenta comprobarlo.

La casa de UNO está a oscuras salvo por la lámpara de la mesa. Junto al teclado están las llaves del inmueble y la tarjeta de la inmobiliaria. UNO introduce el usuario y la contraseña, comprobando cada letra dos veces. Aparecen las vistas del inmueble y, casi sin buscarla, una lista de

grabaciones antiguas que no debería existir. Abre varios archivos: fechas que faltan, fragmentos cotidianos sin importancia y salas vacías que parecen pertenecer a momentos distintos. Vuelve a la imagen en directo de la sala principal. Algo se mueve al fondo. Una forma cruza el encuadre, demasiado rápida y deshecha para identificarla. UNO retrocede unos segundos y reproduce de nuevo. El movimiento se repite exactamente igual. Se inclina hacia la pantalla, con la mano inmóvil sobre el ratón, intentando decidir si mira una figura, una sombra o un fallo de la cámara. Justo entonces se oye una llave girar en la cerradura de su casa. UNO no se vuelve. Ya sabe quién es. DOS entra sin llamar, con la naturalidad de quien no necesita pedir permiso.

DOS —Me tenías preocupado. ¿Estás bien?—

UNO no contesta, y cuando contesta lo hace como si esa pregunta no existiera. Sigue con la vista en la pantalla.

UNO —Mira esto. Son las cámaras del sitio que estoy a punto de comprar. Hay grabaciones viejas ahí guardadas, otras que supuestamente son el directo y hay cosas que no me cuadran.—

DOS se acerca, más por fastidio que por curiosidad, y mira por encima del hombro de UNO.

DOS —¿Otra vez con eso de comprar otro sitio? ¿Estás seguro de lo que quieres hacer? ¿De verdad sigues con eso?—

UNO no le hace caso. Señala la pantalla y retrocede la grabación.

UNO —Escúchame un segundo. Se ve gente dentro y creo que es ahora. Las horas no cuadran. Además...—

(DOS interrumpe la frase de UNO, cuando parecía que el espectador iba a saber qué había visto exactamente UNO)

DOS (con altanería y casi desprecio) —Se ve lo que quieres ver. Son sombras y una cámara vieja. Llevas meses con la cabeza hecha un cacao, no te aclaras, ves cosas que no existen y últimamente tomas decisiones que no te convienen. Todo va junto.—

UNO —No creo que esto tenga que ver.—

DOS (sin hacer caso a UNO, a lo suyo) —Será un reflejo, o un vídeo viejo que se haya quedado ahí guardado. Mañana lo mirarás y no habrá nada. Nunca hay nada. Es todo tu imaginación. No tienes ni sentido del humor, ni capacidad para entender. Tienes la piel muy fina.—

DOS se aparta de la pantalla. Cambia el tono, ahora más frío, más calculado, casi displicente.

DOS —Si vas a seguir con esto sin escucharme, toma. Ya no hace falta que tenga llave de tu casa.—

Se palpa el bolsillo, saca el llavero a medias, lo sostiene un instante en el aire como una amenaza, como quien ofrece algo que no espera que le acepten.

UNO (sin mirarle, no dice nada)

DOS espera un segundo de más, el que habría necesitado para que UNO reaccionara. La reacción no llega. Vuelve a guardarse el llavero en el bolsillo, sin que UNO lo vea. DOS se va desairado sin despedirse, con un golpe de puerta que no llega a ser un portazo. UNO no se gira. Sigue mirando la pantalla, con la misma cara de extrañeza con la que ha empezado la escena.

Nota: Nada en la escena debe aclarar qué son el uno para el otro. Socios, pareja, familia, amistad antigua, todo cabe y ninguna réplica lo decide. Lo que sí debe quedar claro es que DOS entra en casa de UNO con la misma naturalidad con que TRES le entregó a UNO las llaves del inmueble sin pedirle que firmara nada, y que el farol de las llaves (ofrecerlas, no devolverlas) es la manera en que DOS ejerce su derecho a decidir sobre la vida de UNO sin decirlo en voz alta. Cuando UNO no reacciona, DOS se guarda el llavero a espaldas de él, y ese gesto, hecho para que nadie lo vea, es el que de verdad importa. DOS no estaba dispuesto a soltarlo, solo quería comprobar si UNO estaba dispuesto a soltarlo a él.

SECUENCIA 2. ESCALADA

ESCENA 4. INT. CASA DE UNO - NOCHE

En donde una misma prenda ocupa dos lugares a la vez, y en donde UNO comprueba, sin proponérselo, que sus ojos y su casa no cuentan lo mismo.

UNO sigue sentado donde estaba. No hay enfado en su cara, y eso es lo que hay que ver. Hay la humillación pequeña de haber pedido que alguien le escuchara y haber salido de la conversación peor de lo que entró, y hay algo más incómodo todavía, que es que una parte de él le está dando la razón a DOS. Vuelve al monitor con ese ánimo. Ya no mira por curiosidad, mira para tener algo que enseñar. Está en directo. Se detiene en una imagen de la sala principal. En el respaldo de una de las sillas hay una chaqueta. Primer plano de UNO. Tarda en entender qué le molesta de lo que está viendo. Amplía la imagen y la reconoce. Es su chaqueta.

UNO (musitando) —Y encima me he dejado la chaqueta.—

Se levanta y se dirige al perchero de la entrada de su propia casa. La chaqueta está en el perchero. La toca. La descuelga. La sostiene con las dos manos como se sostiene algo que hay que identificar. Vuelve a la mesa con la chaqueta sostenida. En la pantalla sigue estando en el respaldo de la silla. Mira la prenda. Mira la pantalla. Mira la prenda. No consigue sostener las dos cosas a la vez, y en su cara se ve el esfuerzo de intentarlo. Hace lo único que sabe hacer, comprobar. Se cerciora de que la vista marca directo. Mira fijamente, como si esperara que en la sala del inmueble fuera a moverse algo. Nada. La sala sigue quieta y la chaqueta sigue ahí. Se queda de pie, con la chaqueta colgando de la mano, mirando la pantalla desde más lejos que antes.

Nota sobre el estado de UNO en esta escena: desconcierto con dos capas. La primera es de amor propio, porque acaba de quedar por tonto delante de la única persona a la que se lo cuenta. La segunda es peor, porque en cuanto ve la chaqueta necesita que lo que está viendo sea verdad, ya que si no lo es entonces DOS tenía razón. De esa trampa sale toda su conducta a partir de aquí, la de reafirmarse ante DOS, que le movió a buscar el inmueble y le moverá al desenlace final. La perplejidad se interpreta sin aspavientos, sin buscar explicaciones en voz alta. Es la cara de quien recibe dos datos incompatibles y no puede renunciar a ninguno, porque no discute con una grabación, discute con su propia percepción de la realidad.

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

En donde alguien habla a una cámara sin saber si hay alguien al otro lado, y en donde UNO resuelve que aquello es una petición de auxilio porque le conviene que lo sea.

En la pantalla, otra vez la sala principal. Supuestamente en directo. La chaqueta sigue en el respaldo de la silla. Alguien entra en el encuadre (CUATRO). Camina como quien busca una salida en un sitio que creía conocer. Se detiene junto a la chaqueta. La mira. No la toca. Levanta la cabeza y busca la cámara. Tarda en encontrarla. Cuando la encuentra se queda mirándola de frente. Mueve la boca. No hay sonido (el icono del altavoz aparece tachado en pantalla). Repite lo mismo dos veces, despacio, como se repite algo a alguien que no oye bien. Señala hacia el pasillo y hace un gesto con la mano que igual es un aviso que una llamada para que alguien venga. Vuelve a mirar al objetivo. Espera. Primer plano de UNO. Se acerca a la pantalla. Intenta leerle los labios y no lo consigue. Amplía la imagen. Busca en la aplicación el icono del micrófono y lo pulsa.

UNO -Hola, ¿me oyes? Yo no te oigo. ¿Puedes oírme tú a mí?—

CUATRO se pone la chaqueta, y desaparece del encuadre. No hay manera de saber si le ha oído. UNO coge el móvil. Se queda con el dedo encima del icono de llamada de DOS. Lo deja donde estaba. Mira la chaqueta que todavía tiene en la mano. La de la imagen de las IPCams ya no aparece. Mira la puerta de su casa. Coge las llaves del inmueble y sale en dirección a él.

Nota: UNO entiende lo más barato, que hay un vecino encerrado pidiendo ayuda, y lo entiende porque necesita entenderlo. Esa explicación le devuelve el mundo al derecho, convierte lo inexplicable en una avería del edificio, le da algo que hacer y le sirve para no volver a llamar a DOS. De ahí el alivio, que es el sentimiento que hay que sostener aquí, no el sobresalto. Para quien interprete a CUATRO, la clave es no pedir socorro. Su actitud debe sostener tres lecturas sin decidirse por ninguna, la del que está encerrado y pide ayuda, la del que está desconcertado y no entiende dónde se ha metido, y la del que ya sabe algo y quiere que alguien venga, que deja abierto que la llamada sea un cebo. El espectador no tiene con qué elegir y va a equivocarse al mismo tiempo que UNO.

ESCENA 6. INT. INMUEBLE - NOCHE

En donde no ocurre absolutamente nada, y precisamente por eso ocurre lo decisivo, pues UNO deja de mirar y empieza a intervenir.

(Toda la escena va sostenida por la música. No hay diálogo y apenas hay acción, así que la atmósfera la lleva el sonido y no lo que sucede, porque en rigor no sucede nada. La música debe crecer despacio y no resolver en ningún momento, ni siquiera al final.) UNO abre con sus llaves, convencido de que dentro hay un vecino despistado que se ha quedado encerrado y que pedía ayuda a la cámara. Antes de entrar se queda un momento en el umbral, escuchando. Enciende la luz. La sala principal está como recuerda que la dejó por la mañana. Recorre el inmueble habitación por habitación. Abre puertas, mira detrás de ellas, se asoma a la zona que CUATRO señalaba en la grabación. Llama una vez en voz alta, sin mucha convicción, y no espera de verdad una respuesta.

UNO -¿Hay alguien ahí?—

Nadie. Vuelve a la sala y se acerca a la silla. El respaldo está vacío. Ahí no hay ninguna chaqueta. Primer plano de UNO mirando el respaldo vacío. Pensativo. Plano subjetivo de la IPCam central. Desde la esquina alta, UNO se ve pequeño en medio de la sala, quieto, mirando una silla. Se sienta en la otra silla, con su chaqueta doblada sobre las rodillas. Se queda así un rato largo. Ya no busca a nadie, está pensando. Se levanta. Extiende la chaqueta y la coloca en el respaldo, en la misma posición en la que la vio en la pantalla. La ajusta un poco, como si eso importase. Plano subjetivo de la IPCam central. UNO deja la chaqueta, retira las manos y se aparta un paso. El encuadre es exactamente el de la imagen que estuvo mirando en su casa. Se queda quieto delante de la cámara unos segundos más de los necesarios. Levanta un poco la barbilla. Apaga la luz y se va. La sala se queda vacía, con la chaqueta en el respaldo. Ahora sí.

Nota sobre la psicología de UNO en esta escena: lo que hace aquí no es comprobar si hay un vecino encerrado que por casualidad tenía una chaqueta como la suya, eso se resuelve en el primer minuto y él lo sabe. En cuanto ve el respaldo vacío monta un experimento. Si en la pantalla había una chaqueta que en la sala no está, solo queda poner una marca propia y comparar, y por eso deja la chaqueta colocada igual. Es el punto de inflexión del personaje. Hasta ahora miraba, y desde ahora interviene, se mete voluntariamente dentro del

encuadre, y ese gesto acabará costándole caro. No hay que interpretarlo con miedo, sino con la lucidez tranquila de quien por fin tiene un método. La escena tiene que transmitir todo esto sin un solo diálogo, y ahí la música hace todo el trabajo. UNO parece buscar validar si lo que vio fue realmente un directo.

UNO cierra la puerta del inmueble por fuera y se guarda las llaves. Antes de irse levanta la vista hacia la fachada, hacia las ventanas oscuras de lo que todavía no es suyo. (Transición entre la noche del inmueble y la mañana siguiente. Sin diálogo, con la música de la escena anterior apagándose.) Su casa, de madrugada. En el monitor junto a un café, sigue abierta la sala principal, con la chaqueta en el respaldo, quieta. (corte de secuencia)

DÍA 2

SECUENCIA 3. EL CERCO

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

En donde una noche en vela termina en una decisión, la de buscar fuera la prueba que la pantalla no le da.

Es de día. La luz entra por la ventana y UNO sigue ahí, con la misma ropa. Mirando casi hipnotizado. No ha dormido. La taza de la madrugada sigue donde estaba, fría. En el monitor, la sala principal y la chaqueta en el respaldo, quietas desde hace horas. Decide que necesita que otro encuadre confirme que lo que ha visto existe, y que ese encuadre no puede depender de las cámaras. Coge las llaves y sale.

ESCENA 8. INT. INMOBILIARIA - DÍA

En donde se pregunta por el propietario anterior a quien menos desea hablar de él, y en donde se aconseja cambiar unas cámaras que, según consta, no guardan nada.

La llegada va sin diálogo, solo con música de fondo. Se ve la entrada de la inmobiliaria mientras UNO pregunta por TRES, sin que se oiga lo que dice. La música se apaga al pasar al despacho, y a partir de ahí la escena es hablada. TRES lo recibe en su despacho.

TRES —¿Entonces ya se ha decidido?—

UNO -Todavía no. Quisiera preguntar una cosa del anterior propietario.-

TRES muestra incomodidad. Como quien está calculando cuánto va a durar esta visita.

TRES -Del titular anterior conté ayer lo que hay.-

UNO -¿Cómo desapareció, se fue sin más?-

TRES -¿Quién ha dicho que desapareciera? Sencillamente dejó de pagar y no se le pudo localizar. No sé más.-

UNO -¿Y cuánto tiempo estuvo allí?-

TRES -Lo que tardó en dejar de pagar.-

Sonríe, y la sonrisa se le queda a medio camino.

UNO -He estado mirando las cámaras.-

TRES tarda en levantar la cabeza. Esto ha dejado de ser una conversación de venta, y él se da cuenta antes que UNO.

TRES -Ya le dije que esos trastos están para tirarlos.-

UNO -Hay grabaciones antiguas. Muchas. Y usted me dijo que la cuenta se había reseteado.-

TRES (demasiado rápido) -Se reseteó. Ahí no debería haber nada.-

(aquí sí que TRES muestra realmente incomodidad. Está volviendo a ocurrir algo que él no quería)

UNO -Pues hay. Además, no puedo saber si lo que muestran es en directo o es una grabación-

TRES se toma su tiempo. Cuando contesta ya no habla del inmueble, habla de hasta dónde llega su responsabilidad.

TRES -Mira, yo intermedio en una venta. Del sistema de vídeo no respondo, ni sé quién lo puso ni qué guarda. Le doy un teléfono, viene un instalador, le quita las cámaras viejas y le pone unas nuevas. Es lo que yo haría, y no le daría más vueltas.-

UNO -¿Por qué me recomienda tanto cambiarlas?-

TRES -Porque son antiguas y por lo visto no funcionan como se espera de ellas.-

Un silencio corto. TRES aprovecha para cambiar de asunto y no lo consigue del todo.

TRES -¿Ha estado usted allí anoche?-

UNO le mira. La pregunta ha salido antes de que TRES decidiera hacerla.

UNO -¿Por qué me lo pregunta?-

TRES -Por nada.-

Se arrepiente de la pregunta en cuanto la ha hecho, y lo disimula bajando el tono.

TRES -El anterior también andaba muy pendiente de esas cámaras.-

Lo dice como quien deja caer algo que no pensaba decir, y a continuación se apresura a taparlo.

TRES -En fin. Cosas de la gente que pasa mucho tiempo sola.-

UNO -Entonces estaba solo.-

TRES sostiene la mirada un segundo más de lo cómodo. Decide que la conversación ha ido demasiado lejos y cambia de táctica.

TRES -Le voy a ser sincero. A mí me interesa cerrar esto y a usted le interesa un precio que no va a encontrar en otro sitio. Si le ha entrado el reparo, devuélvame las llaves y aquí no ha pasado nada. Nadie se enfada.-

La oferta queda en el aire. UNO no contesta y tampoco saca las llaves del bolsillo.

TRES (otra vez cordial) -¿Lo ve? Usted lo quiere.-

UNO se levanta. Ya en la puerta, se vuelve.

UNO -Una última cosa. ¿Alguien ha vuelto a entrar ahí desde que se fue el anterior?-

TRES -Solo usted, que yo sepa.-

El «que yo sepa» se queda flotando. TRES vuelve a sus papeles y no levanta la vista hasta que UNO ha salido. UNO se queda un momento en la puerta antes de salir a la calle. Ha venido a por una certeza y se va con tres medias frases, y lo peor es que ahora tiene que decidir él qué significan.

Nota para los intérpretes: TRES no sabe qué ocurre en el inmueble y prefiere no averiguarlo. Lo que le asusta no es ninguna figura en una grabación, es que se le caiga la venta y que alguien le pregunte por escrito qué contó y qué se calló. Por eso responde siempre en registro administrativo y su cortesía se vuelve más espesa cuanto más cerca está la pregunta incómoda. Las explicaciones fáciles son irrelevantes. Lo relevante es cómo la ambigüedad opera sobre el espectador. Lo que TRES sabe se le escapa por tres sitios y conviene que sean tres y no más, la rapidez al afirmar que la cuenta se reseteó, la pregunta de si ha estado allí de noche, que nadie le ha pedido, y la frase sobre el anterior propietario, que rectifica en cuanto la oye en su propia boca. No tiene que insinuar nada, basta con que se le note el esfuerzo por no decirlo. En cuanto a UNO, la escena existe para que se vaya con menos de lo que traía. Ofrecerle la salida garantiza que no la tome, porque aceptar sería darle la razón a DOS.

ESCENA 9. INT. CASA DE UNO - TARDE

En donde DOS vuelve a intentar manipularle, UNO por primera vez no le sigue el juego, y DOS ejecuta hasta el final el farol de las llaves que en la escena 3 solo amagó.

UNO llega a casa. Ya ha caído la tarde. Al entrar encuentra a DOS sentado en el sofá, esperándole, con la actitud de quien lleva ahí el tiempo suficiente para tener ensayado lo que va a decir.

DOS -¿Dónde te habías metido?-

UNO no contesta. Cuelga las llaves, y sigue de largo hacia el ordenador. Ya sabe qué clase de tarde es esta.

DOS -Llevo una hora aquí. Podrías al menos mirarme.-

UNO sigue sin contestar. Se sienta frente al monitor y lo enciende. DOS se levanta del sofá y se coloca junto a él, sin que le haya invitado.

DOS -¿Sigues con eso? Pensaba que ya habíamos hablado.-

UNO no se vuelve. Abre la aplicación de las cámaras y busca una de las grabaciones guardadas.

UNO -¿Ves esto?-

DOS se inclina un poco hacia la pantalla, más por quedar bien que por interés real.

DOS (cambia el gesto, se queda pensativo por un momento, el espectador no sabe lo que está viendo, ni ellos no nombran) - Ni se te ocurra volver a ese sitio solo. Eso es lo primero.-

UNO -¿Por qué no puedo ir?-

DOS -¿Es que no lo ves? ¿No te das cuenta? ¿Lo tienes delante?.-

UNO -Sí. De esto también hemos hablado antes. Aunque a veces se diría que ninguno de los dos está preparado para entender al otro. Tú ves cosas que yo no veo y al revés. ¿Esto también me lo estoy inventando?-

Algo en el tono de UNO es distinto al de otras veces, y DOS lo nota antes de que termine la frase.

DOS (subiendo el tono) -Ni se te ocurra volver. Puede ser peligroso. Yo me encargo de averiguar qué pasa con esto. Necesito hablar con mis contactos-

UNO da la callada por respuesta. **DOS** asume su silencio es una promesa.

DOS se queda mirándolo un segundo, esperando algo que no llega, ni una confirmación, ni una discusión. Se levanta, mete la mano en el bolsillo y saca el llavero. Deja las llaves de la casa de UNO sobre la mesa, de golpe, sin decir una palabra más. Se va, dando un portazo. UNO se queda solo, sentado frente a la pantalla, con las llaves de DOS sobre la mesa.

Nota. Esta es la primera vez que UNO abiertamente no se deja llevar por el argumento de DOS. No hace falta que grite ni que se plante con dramatismo, basta el "se diría que ninguno de los dos está preparado para entender al otro" para que DOS entienda que el mecanismo de siempre ha dejado de funcionar.

Por eso no reacciona explicando ni razonando, sino ejecutando hasta el final el farol que en la escena 3 solo amagó. Deja las llaves de verdad como último intento de toma de control. Suelta cuerda para más tarde tirar con fuerza, y UNO lo sabe. No es generosidad ni rendición, es una comprobación. Quiere ver si a UNO le importa perderlo.

SECUENCIA 4. LA GRABACIÓN DEL OTRO

ESCENA 10. INT. CASA DE UNO - NOCHE

En donde el registro del servidor revela que los tiempos están mezclados, y en donde UNO advierte que también hay imágenes en las que falta él.

UNO monitoriza el inmueble en remoto. La noche avanza y su mundo se estrecha a la mesa y a la pantalla, en una escena de transición sostenida por la atmósfera, sin diálogo, que empuja a UNO más hacia dentro de sí mismo que hacia el inmueble. Para huir del laberinto que es DOS, se adentra, sin darse cuenta, en otro. Analiza el registro del servidor con método obsesivo, prefiriendo los números a las imágenes porque espera que no puedan mentirle como le mienten estas, y lo que encuentra es limpio y a la vez inaceptable, fechas imposibles, duraciones que no cuadran, un mismo minuto en dos archivos que no coinciden. Vuelve entonces a comprobar algo peor, busca su propia imagen la noche en que estuvo allí y no aparece. La sala está vacía, la chaqueta ya en el respaldo desde el principio. Lo que siente no es miedo a lo que aparece en las grabaciones, sino el vértigo nuevo de no aparecer él mismo, porque el archivo le ha quitado su propia coartada.

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

En donde por fin se oye una voz sin dueño ni fecha, en donde se anuncia una puerta y en donde la imagen se interrumpe en el instante más inoportuno.

En la pantalla, en lo que parece una grabación, aparece CUATRO otra vez. Lleva puesta la chaqueta de UNO, y esta vez, cuando se dirige a la cámara, se le oye.

«¿Me puedes oír ahora? Creo que sé dónde está, voy a intentar abrir.»

UNO se queda helado un segundo, y lo que hace a continuación define al personaje. Pulsa el icono del micrófono.

UNO -Te oigo. ¿Me oyes tú? ¿Quién eres?-

Nada indica que su voz llegue a ninguna parte. En la imagen, CUATRO mira con indiferencia directamente a la cámara, se aparta y pasa a otra habitación. En la imagen de otra IPCam Intenta mover una estantería. La imagen se corta ahí con un primer plano de UNO sorprendido.

Nota para el intérprete: la frase de CUATRO no es un comienzo, es una continuación. «¿Me puedes oír ahora?» presupone que antes no se le oía, y eso admite todas las lecturas, que responda al intento de UNO de la noche anterior, que hable con otra persona en otro tiempo, o que repita algo que ya dijo. No hay que decidir ninguna. El tono correcto es el de quien retoma una conversación pendiente, tranquilo y casi esperanzado, y esa esperanza es lo que más debe inquietar. Para UNO oír la voz lo cambia todo, porque hasta ahora el archivo era mudo y el silencio lo mantenía a distancia. La voz le habla a él aunque quizá no le hable a él, y UNO elige creer que sí. La frase le deja además dos anzuelos, saber qué es lo que «sé dónde está» y qué es lo que se abre. No hay que subrayar el miedo sino la atención, la de alguien que por fin cree tener un interlocutor. UNO toma las llaves y sale de su casa en dirección al inmueble. Justo antes de salir por la puerta consulta la aplicación de cámaras en su móvil en directo, mostrando en directo las cámaras. Su chaqueta sigue ahí donde la dejó.

SECUENCIA 5. LA PUERTA

ESCENA 12. INT. INMUEBLE - NOCHE

En donde UNO nada más llegar al inmueble, escucha en el pasillo una frase que ya había oído dentro de la pantalla, y en donde un aviso del teléfono llega tarde, una figura advierte que ya está abierto y una luz roja aguarda al otro lado.

UNO vuelve al inmueble de noche. Esta escena comienza con el inmueble desde adentro, un plano de la puerta, se abre, y a contraluz aparece UNO. Aquí se alternan imágenes de la cámara de cine como si el espectador acompañara a UNO, e imágenes de las IPCams en un encuadre diferente de ese mismo instante. UNO irrumpe en el inmueble sin contemplaciones. No hace lo contrario a lo que le pide DOS por valentía ni por curiosidad, la hace porque significa dejar de seguir siendo de DOS, y a estas alturas prefiere el miedo a la obediencia. Nada más abrir oye, lejos, amortiguada por los pasillos, la

misma frase. «¿Me puedes oír ahora? Creo que sé dónde está, voy a intentar abrir.» Se queda inmóvil. Esa frase vivía dentro de la pantalla hace un rato, y acaba de sonar en el mismo aire que él respira. No tiene sentido. Llega a la sala principal, y su chaqueta está en el respaldo de la silla. La mira sin tocarla. Petrificado. Tampoco esto tiene sentido. Busca la estantería de la grabación. La encuentra. Intenta moverla. No puede. Un ruido en otra parte del inmueble. Vuelve a la sala inicial. La chaqueta ya no está. Se angustia. En el altavoz de la IPCam suena su propia voz diciendo « Te oigo. ¿Me oyes tú? ¿Quién eres? ». Esta frase dirigida a sí mismo tiene aquí toda la potencia y significado. Se escucha preguntándose a sí mismo quién es. Primerísimo plano de UNO. Momento clave.

El primer plano se rompe con el sonido de muebles arrastrados. UNO se sobresalta. Se oye a CUATRO por los pasillos diciendo «ya está abierto». UNO se dirige a la estancia de la estantería. La estantería está movida. Detrás hay una puerta entreabierta, y del interior sale una luz roja.

Nota para el intérprete: esta escena le quita a UNO el último apoyo, que eran los sentidos y la lógica causal del espacio y el tiempo. Su plan fue siempre fiarse de lo que vería in situ, y el lugar de primera mano se comporta igual que el archivo. Aquí aparece el miedo de verdad por primera vez, pero se interpreta en frío, con el cuerpo todavía metódico. Cuando descubre que la chaqueta no está, no hay grito posible, es la cara de alguien a quien el mundo le acaba de contestar. A esto se añade su propia voz en el altavoz de la IPCam preguntándole quién es. La puerta es una metáfora. Lo que él no pudo mover está movido, lo que había que abrir está abierto, y eso solo admite una lectura, que el inmueble cuenta con él y le abrió esa puerta para saber quién es. Una invitación asusta más que una amenaza, porque exige una respuesta. No hay que correr ni jadear. UNO llega hasta la luz roja con la calma del que comprende que todos los pasos anteriores iban en esta dirección, y con una parte de sí mismo, la que nadie confiesa, agradecida.

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

En donde suena una llamada que podría detenerlo todo, y en donde UNO elige, por una vez, no atenderla.

Llamada entrante de DOS. El móvil se ilumina con su nombre de siempre, en el peor momento posible o en el único momento posible.

UNO se queda mirando la pantalla. La duda es real y tiene que ser larga. Quizá DOS ha averiguado algo, quizá esa llamada contiene la explicación entera. Contestar es conocer un encuadre, un recorte de la realidad, y también es volver, porque quien conteste seguirá siendo la persona que consulta sus decisiones. No contesta. Deja el móvil apoyado sobre la mesa, sonando, y cruza la puerta.

Nota para el intérprete. Aquí está el centro del guion y conviene decirlo sin adornos. La llamada no llega tarde, UNO decide que no llegue. En la duda delante de la pantalla tiene que haber la tentación entera de descolgar, la mano puede acercarse, el pulgar puede rozar el icono. Y la decisión final no es heroica ni suicida, es la primera decisión completamente suya de toda la película. Lo que venga después le pertenece, y eso es exactamente lo que ha estado buscando desde el principio. El gesto de dejar el móvil sonando sobre la mesa debe ser sencillo, casi doméstico. Las despedidas grandiosas son de quien duda, y él ya no duda. FUNDIDO A NEGRO.

A partir de aquí todo es música y efectos sonoros. Sin diálogo.

TIEMPO DESPUÉS

SECUENCIA 6. EL RELEVO

ESCENA 14. EXT. INMUEBLE - DÍA

En donde el inmueble encuentra, con puntualidad administrativa, a su siguiente comprador.

TRES se acerca con CINCO al inmueble. La coreografía es reconocible, y ahí está todo el efecto. La misma cordialidad, la misma prisa educada, en el mismo sitio donde empezó la película. Frente a la tensión de la escena anterior sostenida por la música, aquí casi silencio absoluto. Sonidos diegéticos de la calle.

La escena termina con un plano desde la IPCam de la entrada del inmueble. TRES y CINCO entrando con la puerta.

Nota para los intérpretes. TRES no ha cambiado, y eso es lo que hay que proteger. No es cómplice de nada que pueda demostrarse, es un profesional que vuelve a hacer su trabajo, y si le queda algún reparo se lo guarda donde se guardó los anteriores. A CINCO hay que interpretarlo con la inocencia exacta de UNO en la escena primera, sin sombra ninguna, porque el espectador ya sabe leer la escena y los personajes no, y en esa distancia está el escalofrío. Todo con música, sin diálogo.

ESCENA 15. INT. CASA DE CINCO - NOCHE

En donde otro se sienta ante el mismo archivo, ve lo que faltaba y el bucle se cierra sin que nadie lo nombre.

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, las claves, las vistas del inmueble quieto, la lista de carpetas que no debería estar llena y está llena.

En la pantalla del registro de las IPCams, el móvil de UNO solitario sobre la mesa, sonando. Nadie entra a cogerlo. La grabación aguanta unos segundos más sobre el espacio vacío. Lo que sigue a ese fragmento no se muestra nunca. Solo la cara de CINCO en primer plano mientras lo mira.

CINCO no es un personaje, es el siguiente de la cadena, y cuanto más neutro sea menos hará falta explicarlo. Lo que CINCO ve al final no se enseña, porque el espectador tiene que quedarse, igual que UNO, mirando el borde de un cuadro. La expresión de CINCO condiciona mucho la interpretación de la película. Se pueden grabar varias expresiones diferentes de CINCO, y en montaje se puede decidir qué giro dar a la historia basándose solo en ese gesto.

ESCENA 16. EXT. INMUEBLE - AMANECER - CRÉDITOS

En donde el nuevo dueño cruza la misma puerta, y en donde se comprende que la historia no concluye, sino que vuelve a empezar.

Con la música de final y los créditos, se ve a CINCO entrar en el inmueble con las llaves prestadas, intrigado por lo que acaba de ver. Entra como entró UNO, con la seguridad del que

solo viene a comprobar una cosa. Amanecer al fondo. El aparente bucle queda a la vista sin que nadie lo nombre. Cada comprador ve al anterior y será visto por el siguiente, porque el bucle no es solo de este inmueble, es el bucle interior que todos los humanos tenemos. Desaparecer no es desvanecerse, es continuar camino.

Tras el último crédito junto con su música, con la pantalla limpia, la sala se ve una última vez desde la IPCam, en blanco y negro. Silencio absoluto. CINCO observando la chaqueta de UNO en la silla. La película en realidad termina después de los créditos. Ahí queda la chaqueta en la silla, como el punto de referencia con el que intentamos gobernar nuestras vidas. CINCO observando el punto de referencia de otra persona. Primer plano de CINCO. Desde abajo. CINCO enfocado, la chaqueta más cercana a la cámara desenfocada. FUNDIDO A NEGRO.

AL POTENCIAL ACTOR O ACTRIZ

UNO desconfía de los "marcos" por los que conoce el inmueble (teléfono, IPCams) y aun así actúa sobre ese recorte, y de esa contradicción salen sus lecturas equivocadas. Al dejar el móvil sonando en la escena 13 se quita el último filtro y entra sin nada que se lo recorte. En la 15 el marco sobrevive a quien lo abandonó y la metáfora se vuelve la forma del guion, que nunca muestra lo que CINCO está viendo. Nadie accede a la realidad entera, todos la recibimos recortada por un encuadre que no hemos elegido, y el espectador se queda en la 15, igual que UNO, sin ver lo que había fuera del cuadro. La chaqueta es el resumen material de todo esto. UNO la deja en el respaldo como marca propia, para medir el sitio en lugar de ser medido por él. Cuando reaparece puesta sobre CUATRO, el instrumento de medida se ha vuelto parte de lo medido. Al final espera en una silla vacía mientras entra el siguiente comprador. Nadie la nombra, y no hace falta.

La metáfora de los marcos es también un mapa de los personajes. UNO no es un curioso, es alguien que intenta emanciparse tarde, y necesita que lo que ve sea verdad para no darle la razón a DOS. DOS no es el villano, es alguien que solo sabe querer administrando y confunde ser necesario con ser amado. TRES habita el recorte del expediente, donde solo existe lo que consta, y ha decidido que a él no le consta nada. CUATRO es UNO unos meses antes y CINCO es UNO unos meses después, y ahí está la crueldad del bucle, que no

necesita malvados, le basta con gente normal que solo quiere comprobar una cosa. Quien haya leído hasta aquí con atención sabrá que debe escribir la palabra «recorte» en el asunto de su correo de candidatura. Quien no la incluya no habrá leído el guion, por mucho que diga que sí.

A quien actúe no se le piden emociones que ilustrar sino estados que sostener, con gestos que en los momentos decisivos admitan dos lecturas sin decidirse por ninguna. Habrá planos, como el asombro final, que se rodarán con varias expresiones distintas, porque el giro de la historia se decidirá en montaje a partir de ese único gesto. Todo ello es, en definitiva, un elogio a la perspicacia del espectador, que completará lo que hay al otro lado de la puerta mejor que cualquier plano y reconocerá el bucle sin que nadie se lo explique. Por eso la película arranca sin firma y solo se nombra a sí misma cuando el título aparece sobre el punto rojo de la IPCam, y por eso el último plano llega pasados los créditos, de modo que solo lo ve quien sigue mirando cuando la película parecía terminada. Exactamente lo mismo que hacía UNO. Este documento deja constancia, además, de qué clase de autor se es y de qué clase de película se está dispuesto a rodar. Quien lo lea sabrá antes de decidirse si es el trabajo que busca.

NOTA LEGAL. La idea original plasmada en este guion literario está registrada. Se permite la difusión de este documento por cualquier medio, dado que el interés actual de la asociación CAP MULTIMEDIA es dar a conocer su actividad y promover la incorporación de nuevos actores, actrices y colaboradores en general.

Más información en:

<http://capmultimedia.com>
<http://capmultimedia.com/avisos>
<http://capmultimedia.com/ipcam>

Contacto:

info@capmultimedia.com