

EMBED Photoshop.Image.8 \s

UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
ARTES AUDIOVISUALES
TRABAJO DE GRADO

**Cortometraje de ficción basado en la estética de Tim Burton y
Oliver Stone.**

Tutora:
Carolina Vila Ramírez

Realizado por:
Rebeca Ramírez Restrepo
Jesús Rivera Zavala

Caracas, septiembre 2005

A todos aquellos que creen en el cine, en los retos y en los sueños...





AGRADECIMIENTOS

Nuestro más sincero agradecimiento a **Ernesto Tovar, Zulay Restrepo, Rodolfo Santelli, Milenko Podunavac, Marianna Antúnez y Carolina Vila** quienes de manera muy significativa e invaluable nos prestaron su apoyo durante todo el proyecto sobre todo en aquellos momento cuando esas palabras de aliento fueron más significativas.

De la misma manera agradecemos la ayuda de cada una de las personas que trabajaron en esta producción. Sin su aporte no habríamos logrado nuestra meta.

Su disposición, solidaridad y paciencia los hace parte esencial de este proyecto.

Rebeca y Jesús.



TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	1
I. MARCO REFERENCIAL.....	5
I.1. BIOFILMOGRAFÍAS.....	5
I.1.1.Oliver Stone.....	5
I.1.2.Tim Burton.....	13
I.2 ELEMETOS ESTÉTICOS DE LAS PIEZAS AUDIOVISUALES DIRIGIDAS POR LOS DIRECTORES.....	22
I.2.1. Oliver Stone.....	22
I.2.2. Tim Burton.....	26
1.2.2.1. Mundo Común.....	26
1.2.2.2. Mundo Oscuro.....	28
II. MARCO METODOLÓGICO.....	32
II.1. El Proyecto.....	32
II.1.1 Formulación del problema.....	32



II.1.2 Delimitación.....	32
II.1.3 Justificación, recursos y factibilidad.....	33
II.1.3.1 Justificación.....	33
II.1.3.2 Recursos.....	34
II.1.3.3 Factibilidad.....	35
II.1.4 Objetivo General.....	36
II.1.5 Objetivos Específicos.....	36
II.1.6 Tipo y diseño de la Investigación.....	37
II.1.7 Modalidad de tesis.....	37
II.1.8 Metodología aplicada.....	38
II.2 Desarrollo del Guión.....	41
II.2.1 Idea.....	41
II.2.2 Sinopsis.....	41
II.2.3 Escaleta.....	42
II.2.4 Tratamiento.....	45



III. GUIÓN LITERARIO.....	49
IV. PROPUESTA VISUAL.....	58
.	
IV.1 Dirección de Fotografía.....	58
IV.1.1 Iluminación.....	58
IV.1.2 Encuadres.....	61
IV.1.3 Movimientos de cámara.....	62
IV.2 Dirección de Arte.....	63
IV.2.1 La decoración.....	63
IV.2.2 Con elementos.....	64
IV.2.2.1 La cocina.....	64
IV.2.2.1.1 Elementos importantes.....	64
IV.2.2.2 El cuarto.....	65
IV.2.2.2.1 Elementos importantes.....	65
IV.2.2.3 El baño.....	67
IV.2.2.4 La sala.....	67
IV.2.2.4.1 Elementos importantes.....	68



IV.2.3 Sin elementos.....	69
IV.2.4 Maquillaje.....	69
IV.2.4.1 Jhonny.....	69
IV.2.4.2 La mamá.....	70
IV.2.4.3 El profesor.....	70
IV.2.4.4 El entrenador.....	70
IV.2.4.5 La chica.....	71
IV.2.5 Vestuario.....	72
IV.2.5.1 Jhonny.....	72
IV. 2.5.2 La mamá.....	72
IV.2.5.3 El profesor.....	73
IV.2.5.4 El entrenador.....	74
IV.2.5.5 La chica.....	74
IV.2.6 El movimiento en el <i>set</i>	74
IV. 3 Montaje.....	75
IV.3.1 El Ritmo.....	75

IV.4 Efectos Visuales.....	76
IV.4.1 Efectos previstos.....	77
IV.5 Línea Narrativa.....	78
V. PROPUESTA SONORA.....	79
VI. HOJAS DE DESGLOSE.....	81
VI.1 Hojas de desglose general.....	82
VI.2 Hojas de desglose del departamento de arte.....	96
VII. LISTA DE NECESIDADES POR DEPARTAMENTO.....	101
VII.1 Departamento de Arte.....	101
VII.2. Departamento de Producción.....	105
VII.3 Departamento de Sonido.....	106
VII.4 Departamento de Fotografía.....	106
VII.5 Departamento de Postproducción.....	107
VIII. LISTA DE PLANOS.....	108
IX. STORY BOARD.....	113
X. PLAN DE PRODUCCIÓN.....	130

XI. PLAN DE RODAJE.....	132
XII. PRESUPUESTO.....	139
XIII ANÁLISIS DE COSTOS.....	142
XIV NOTAS DE EDICIÓN.....	145
XV. CONCLUSIONES.....	147
XVI. RECOMENDACIONES.....	150
XVII. FUENTES CONSULTADAS.....	155
XVII. ANEXOS.....	157

INTRODUCCIÓN

El cine es el vehículo sensorial de promoción y difusión de las ideas propuestas por un director, quién presenta un planteamiento y una visión subjetiva ante una historia y sus personajes.

Esta subjetividad —inherente a cada ser humano— le otorga una condición de exclusividad a cada producto cinematográfico. Esto incluso podría aplicarse a los trabajos de un mismo director, puesto que dos películas de un mismo realizador aun siendo del mismo género, nunca manejan la misma propuesta audiovisual.

Con base en el principio de la particularidad de cada filmación y de cada director, cabe preguntarse si sería posible la unión de dos directores asociados a géneros cinematográficos diferentes, a fin de lograr un producto único e innovador.



¿Es posible aplicar los elementos más característicos de la puesta en escena de Tim Burton junto con el manejo de cámara y el montaje de Oliver Stone, en un cortometraje original de ficción, de un aproximado de 10 minutos de duración?

El contraste surgido entre algunos elementos que componen el lenguaje cinematográfico de estos dos directores, sugiere el reto de la realización de un producto audiovisual coherente en el cual se mezclen ambos estilos. En el caso de Burton, él presenta un mundo de fantasía, donde los movimientos de cámara son lentos y los planos en su mayoría nos muestran al personaje en su contexto, recurriendo para esto último a grandes planos generales. El montaje mantiene una linealidad clásica hollywoodense y va de la mano con la acción del personaje.

Por su parte, Stone trabaja en un mundo sumamente realista, donde las crudas historias de la cotidianidad son la temática dominante. No hay espacio para la fantasía burtoniana. En cuanto al manejo de cámara, Stone no comulga con algún estilo existente. En sus producciones abundan los planos detalles, casi siempre hechos con cámara en mano. El montaje acelerado dosifica la tensión mediante la escogencia de los planos, obviando alguna linealidad específica en el orden de estos.

Los estilos cinematográficos de los dos directores muestran diferencias evidentes. No obstante, combinando dichos estilos de la manera apropiada, se puede generar una nueva narrativa totalmente novedosa, en la cual se encuentra la riqueza audiovisual de cada uno de ellos.

De esta innovación se desprende el incentivo para optar por esta temática. Las razones principales para escoger a Tim Burton están relacionadas con el tipo de historia que cuenta, la fantasía que lleva al público a sentir en carne propia lo que está observando y los personajes que este realizador desarrolla. En cuanto a Oliver Stone, se pretende trabajar el punto de vista que este tiene de la sociedad, ese viso de violencia típico de sus películas. Una óptica que sella con particularidad sus realizaciones.



Estas características conforman el nacimiento de un proyecto que procura innovar dentro del manejo del lenguaje cinematográfico a través de la fusión de ambos estilos en un cortometraje de ficción.

A pesar que estos directores han desarrollado toda su carrera cinematográfica en el formato de largometraje, se decide realizar un cortometraje en video debido a que esta modalidad ofrece mayores oportunidades de reducir los costos del proyecto. De igual manera, debido a los aspectos técnicos propios formato video, este permite una manipulación más rápida en pro de la obtención un producto final.

Por otra parte, las referencias bibliográficas son escasas, debido a que las herramientas que más se acercan al tópico investigado provienen de las críticas especializadas, relacionadas con cada una de las películas de los directores. Estas fuentes no se compilan en libros; por el contrario, quedan dispersos entre las múltiples publicaciones que las mencionan. Por ello se vuelve mucho más ardua la investigación preliminar. Sin embargo, a partir de ellas se puede formar un criterio sobre el manejo del lenguaje fílmico que caracteriza a cada realizador.

El propósito es que este trabajo se convierta en una especie de guía, para todas aquellas personas interesadas en continuar proyectos que reflejen características del estilo de estos dos directores. Por ello, los esfuerzos se concentran en lograr un cortometraje que aplique los aspectos elegidos de cada director, y compruebe que se pueden manejar y mezclar diferentes formas de tratar el lenguaje fílmico.

Este producto audiovisual exige conocer a fondo la filmografía de ambos directores. Los valores estéticos, como la puesta en escena, el manejo de cámara y el montaje son fundamentales, ya que otorgan el conocimiento necesario para crear un estilo nuevo a partir de la fusión intentada. La investigación documental, bibliográfica y electrónica sobre los realizadores, se vuelve imprescindible para conocer con propiedad la materia. El marco referencial del proyecto de trabajo de grado es el compendio de la investigación realizada, que luego sirve de base para poder desarrollar el cortometraje.



No obstante, en proyectos de este tipo, es necesaria la creación de un manual de método que guíe y oriente los esfuerzos en una dirección y con un orden fundamental para lograr un cortometraje exitoso y cumplir con los objetivos establecidos. El manual metodológico, aquí presentado, está enmarcado dentro de los cánones de la realización audiovisual. A fin de establecer dicho marco metodológico, el proceso fue dividido en tres etapas: preproducción, producción y postproducción.

Realizar un proyecto como éste implica esfuerzo y dedicación, es por eso que esta experiencia permite profundizar conocimientos, tanto en el ámbito académico como el profesional, y en el personal. Este trabajo de grado resume en todos sus sentidos lo aprendido durante cinco años de carrera universitaria.



I. MARCO REFERENCIAL

I.1. Biofilmografías

I.1.1. Oliver Stone

Oliver Stone nació en Nueva York el 15 de septiembre de 1946 en el seno de una familia pudiente de Manhattan. Hijo de Lou Stone, un judío de Nueva York, corredor de bolsa; y de Jacqueline Stone, una mujer de clase alta, católica y francesa. Su familia vivió entre Manhattan y Standford, Connecticut. Estudió en el Colegio de La Trinidad, uno de los mejores de la zona este de Manhattan, y luego en el Colegio Hill, una Academia preparatoria en Pottstown, Pennsylvania. Durante sus vacaciones de verano, Stone acostumbraba visitar a sus abuelos en Francia.

Sin embargo, esta vida acomodaticia empezaría a desvanecerse en 1961, cuando debió enfrentar el divorcio de sus padres, a la edad de 15 años. En ese momento se percató de que sus padres habían vivido separados por un tiempo, su padre había tenido varias relaciones con las esposas de sus amigos, así como con las amigas de su esposa, Jackeline.

Luego de graduarse del Colegio, ingresó a la Universidad de Yale para estudiar Artes Liberales. Sin embargo, después de tan solo un año, Stone abandonó los estudios. Bajo la influencia de la novela Lord Jim, de Joseph Conrad, decidió mudarse a Saigon y volverse maestro.

Obtuvo un puesto vacante en el Instituto Pacífico Libre, una escuela china en Cholon, en el barrio chino de Saigon, Vietnam del Sur. Después de ser aceptado en el programa, llegó a Saigon en junio de 1965, coincidentalmente al mismo tiempo en que lo hacían las primeras tropas del cuerpo de Infantería del Ejército norteamericano. Stone luego



declararía que muchos de los soldados disparaban en todas direcciones, sin razón aparente, mientras caminaban.

Después de enseñar durante seis meses Matemáticas, Inglés e Historia a los estudiantes chinos y vietnamitas, Oliver decidió volver a los Estados Unidos. Estuvo un tiempo en Oregon, para luego partir hacia Guadalajara, México. Ahí empezó a escribir su primera novela, titulada “El Sueño Nocturno de un Niño”, basada en sus experiencias en el sureste asiático.

Decidió regresar a Yale e intentar una vez más la aventura universitaria. No obstante, dedicaba tanto tiempo a su novela que sus calificaciones no fueron las mejores, por lo que eventualmente abandonó de nuevo la universidad. Logró completar su novela, pero no logró que ningún editor se interesara en ella. Stone se frustró y arrojó la mitad del manuscrito al *East River*, en Nueva York.

Stone se sentía rechazado y desilusionado del rumbo que estaba tomando su vida, así que decidió alistarse en el Ejército de los Estados Unidos, en 1967, para asistir a la guerra de Vietnam.

Cuando llevaba apenas dos semanas de servicio fue emboscado por tres soldados del ejército norvietnamita, quienes le dispararon en el cuello. Afortunadamente sobrevivió. Stone, como muchos otros soldados, perdió el sentido de lo que estaba bien y lo que estaba mal. Muchas villas y pueblos fueron incendiados, además de muchas personas asesinadas, y para los soldados era solo un día más en la guerra. Muchas de estas experiencias las trasladaría Stone a la gran pantalla en la película “*Platoon*” (Pelotón).

Fue dado de baja y retornó a los Estados Unidos en 1968. Muy confundido y arrepentido de muchas cosas que hizo durante la guerra, se enrumbo a México, pero cuando intentó regresar a los Estados Unidos fue detenido con dos onzas de marihuana y encarcelado. Tuvo el valor de llamar a su padre para que pagara la fianza que lo dejaría libre.



En ese momento vio la necesidad de darle forma a su vida. Aprovechó que el cuerpo de Infantería le pagaría los estudios e ingresó en la Escuela de Cine de la Universidad de Nueva York, una decisión a la que califica como “su salvación”. De esta manera, Stone halló una manera para expresar tanto su creatividad como sus sentimientos.

El director Martin Scorsese fue su primer profesor, a quien el propio Stone le agradece que lo ayudara a canalizar su ira. Produjo dos cortometrajes mientras aun cursaba estudios en la Universidad; el primero fue “*El Último año en Vietnam*”, una historia sobre un veterano de guerra rondando por las calles de Nueva York; el segundo se titula “*Michael y Marie*” y consiste en un conjunto de películas de gangsters.

Tras graduarse de la Universidad de Nueva York en 1971, Stone escribió aproximadamente diez guiones. Durante ese tiempo trabajó como taxista y como mensajero de Xerox, para poder mantenerse él mismo.

Sin agente o alguien quien lo representara, tenía dificultades para darse a conocer como escritor. No obstante, en 1973, con 27 años, una compañía canadiense compra uno de sus guiones. Una historia de terror, sobre un escritor de fantasía cuyos personajes cobraban vida.

Aunque la compañía contrató un escritor para que rehiciera el guión, le pidieron a Stone que dirigiera el filme. Con un presupuesto de aproximadamente \$ 150.000, “*Seizure*” fue producida y lanzada en 1974. Además de guionista y director, también fue editor. Este proyecto le sirvió como un aprendizaje para futuras películas.

En 1976 viajó de Nueva York a Los Ángeles, donde escribe durante 1977 el guión de “*Platoon*” (Pelotón). Sin embargo, éste fue rechazado por varios directores porque lo consideraron “muy violento y duro”.



Stone fue abriéndose paso en el mundo del cine a través de su trabajo como guionista aunque actualmente se desempeña en sus películas como director, guionista y, a veces, como productor.

Más adelante, en 1981, debutó como director en un gran estudio —Orión— con la película "*The Hand*" (La Mano).

De allí en adelante escribió películas como "*Conan The Barbarian*" (Conan el bárbaro) (1982), "*Scarface*" (1983), "*Michael Cimino's, Year of the Dragon*" (Michael Cimino's, El año del dragón) (1985).

En 1986, realiza dos películas muy importantes en su carrera, "*Salvador*" y "*Platoon*" (Pelotón). Salvador es una película que critica el apoyo que el gobierno estadounidense le presta al régimen sandinista. En este filme existe una gran carga emotiva que logra despertar el interés del público a pesar de que aun presenta un tratamiento simple y muy masculino.

Esta es la primera vez que Stone critica el sistema estadounidense a través de una película. Oliver expresó en una entrevista que le hizo la revista "*Premiere*", en el año 1995, que el cine debe mostrar las diferentes ópticas y lo complicada que es la realidad. Además agregó que le desalienta que se pretenda resolver de una manera simple lo que el cine busca comunicar pues eso es una misión del periodismo y no del séptimo arte.

En "*Platoon*" (Pelotón), Stone rompe con los esquemas. Es la película con la cual obtiene su primer Oscar a la mejor dirección y con la que se cambian toda las referencias que se tenían hasta ese momento acerca de la guerra de Vietnam. Es esta película, Stone busca sumergir a la audiencia en la pesadilla que significó para Estados Unidos ese período.

La historia tomó un vuelco equivocado de aventura desorientada debido a los impulsos del director, quien a pesar de que montó un número perfecto de muchas escenas



efectivas, terminó diluyendo el poder que estas tenían entre otras más y perdió el norte de lo que iba a contar. (Salewicz, 1999).

Sin embargo, el resultado comercial que tuvo la película fue mejor de lo que la crítica esperaba, y actualmente "*Platoon*" (Pelotón) es considerada como una de las mejores películas bélicas de todos los tiempos y como la apertura a la trilogía de Stone acerca de la guerra de Vietnam (Goodridge, 2002).

En 1987 hace "*Wall Street*", una historia que habla sobre el mundo de la bolsa norteamericana a través del personaje Gordon Gekko, representado por Michael Douglas, y que estaba inspirado en un amigo muy cercano a Oliver. Todo el film fue dedicado a su padre, Lou Stone, quien había sido un republicano liberal que creía en el capitalismo con pasión.

"Un melodrama sensacionalmente entretenido sobre avaricia y corrupción en Nueva York...Wall Street, una alegre parodia de la cultura del dinero, raramente advierte una profunda atención de su grueso todavía, incluso místico y delicado asunto sobre el valor del dólar". (Salewicz, trans. 1999, p.45).

Los resultados de esta película devinieron en el premio de la Academia como Mejor Actor para Michael Douglas, y cien millones de dólares recaudados en taquilla.

Para el año 1988, produce "*Talk Radio*", adaptación de una obra de teatro basada en hechos reales acerca de la muerte de un conductor de radio, y sobre programas radiales, que representaban un gran furor para el momento, donde se habla irresponsablemente de temas como la religión, sexo, política, materias raciales, etc.

En 1989, realizó la segunda parte, de lo que más adelante se convirtió en una trilogía sobre la guerra de Vietnam, con la película "*Born on the fourth of July*" (Nacido el Cuatro de Julio), con la cual tuvo siete nominaciones al Oscar y ganó su segundo premio por dirección, así como mejor película y mejor actor. En esta historia se marca el comienzo

del toque cristiano en las películas de Oliver Stone; con la tendencia arraigada de utilizarlo referido a la personalidad de sus protagonistas.

"Born on the fourth of July" (Nacido el Cuatro de Julio) es una película cuyo personaje principal es alguien que ama a su país y lucha por él durante la guerra. Aquí se expusieron las vivencias de Stone durante su servicio militar en la guerra, su parálisis luego de haber sido gravemente herido y su regreso a los Estados Unidos, momento en el que se unió al movimiento antiguerra.

Esta película ha sido un claro ejemplo de cómo Oliver utiliza sus películas para mostrar su punto de vista sobre los tópicos que trabaja. El resultado de este *film* fue, entre otros, su segundo premio de la Academia por la mejor dirección.

Luego vendría *"The Doors"*, filme que narra la historia del grupo homónimo de rock y su vocalista, James Morrison. Stone representa en este filme todo lo que implicaba la época y el fanatismo por la banda; drogas, mal sexo, malas fiestas, y todas las cosas horribles que pueden pasar en el mundo (Salewicz, 1999).

Oliver Stone escribió esta película por sentir una gran conexión entre el personaje principal, Jim Morrison y su persona. Stone dijo para *The New York Times* que "es como un hermano mayor, tenemos muchos paralelismos en nuestras vidas: estudiantes promedios, la escuela de cine, el uso de drogas, cariño por París. El cantante de *The Doors* fue como un chamán. El era bueno para mí, un Dionisio, un poeta, un filósofo" (Salewicz, trans. 1999, p.68).

Durante el inicio del año 1990, *"JFK"* lo llevó de nuevo a la tarima de los Oscar por el tercer premio de dirección. Esta película representaba la teoría que el director había desarrollado alrededor del asesinato del presidente norteamericano John. F. Kennedy.

La trilogía bélica de Stone se completó en 1993, con *"Heaven and Heart"* (Cielo y Tierra) donde la guerra de Vietnam es contada a partir de las vivencias de una vietnamita. Esa fue la primera ocasión que una historia de Oliver Stone es protagonizada por una



mujer, pero a diferencia de “*Platoon*” (Pelotón) y de “*Born on the fourth of July*” (Nacido el cuatro de Julio), no obtuvo ningún premio de la Academia.

Una mujer budista, es dominada, explotada, violada, tratada brutalmente, colonizada, transformada y llevada lejos de su familia. Esa es la representación que se hace de lo que sufría un vietnamita durante la guerra. Sin embargo, según Chris Salewicz, aunque la analogía funciona muy bien —incluso más que la trama amorosa que lleva dentro la película— la historia pierde su fuerza en pequeños detalles que la llevan a lo convencional y a los clichés.

En 1994, Oliver Stone realiza “*Natural Born Killers*” (Asesinos por Naturaleza), en la cual se mezclan los temas preferidos del director: la violencia, el capitalismo, los medios de comunicación y la cultura pop.

La película encierra una imagen sarcástica e interesada de los medios de comunicación norteamericanos, frente a los beneficios económicos que pueden devenir de informaciones que generen un alto *raiting*. El guión es de Quentin Tarantino, y Stone la tomó y adaptó a su estilo.

Según Chris Salewicz, Asesinos por Naturaleza es una película que comprende un viaje fuerte y ácido, posiblemente la más alucinante y anárquica película hecha por un gran estudio de Hollywood en al menos veinte años.

El film está dividido en dos grandes partes: en la primera se muestra de manera viva y a veces ultrajante, las tres semanas de locura en la que la pareja protagonista asesina a 52 personas con armas de fuego en el oeste. La segunda mitad presenta el circo mediático que rodea su encarcelamiento, una entrevista televisada en vivo desde la prisión, un amotinamiento y su subsiguiente escape espectacular (Salewicz, 1999).

La siguiente película realizada por Oliver Stone fue “*Nixon*” (1995). En este filme se reflejan las minuciosidades del caso Watergate y fuertes escenas que muestran la



personalidad del presidente de EE.UU. A diferencia de muchas otras piezas, en esta no se plasmaron escenas de sexo ni tampoco de violencia. Según Chris Salewicz, mantuvo el nivel de tensión a través de los diálogos asignados a los personajes y los *flashbacks* utilizados durante la historia.

El estilo de Oliver Stone ha sido influenciado por las tendencias inculcadas durante su educación y, hoy en día, es un director considerado por la variedad de temas abordados, por el alto presupuesto que maneja y por las ventas que generan sus funciones. (Goodridge, 2002)

La experiencia vivida por Oliver durante la guerra es determinante en su manera de ver la vida y hacer cine. “Jamás abordaría la violencia del modo en que lo hace (Quentin) Tarantino. Creo que “*Natural Born Killers*” constituye una buena muestra de la diferencia que existe en nuestras respectivas concepciones de la violencia. En *Pulp Fiction*, Tarantino trata la violencia de un modo irónico y humorístico, algo que yo —que he vivido una guerra— nunca podría hacer. Mi objetivo último era ofrecer una radiografía de la sociedad estadounidense de la década de los 90. Todavía sigo sorprendido de lo mal que se interpretó aquella película. ¿Cómo puede alguien tomarse una sátira como aquella película tan en serio?” (Goodridge, trans. 2002, p.100)

I.1.2 Tim Burton

Tim Burton fue un niño de clase media baja, que desde pequeño gastaba su tiempo dibujando, viendo películas de horror y leyendo libros de Edgar Allan Poe. Hoy en día es reconocido por su propio y original estilo de contar historias.



Nació el 25 de agosto de 1958 en Burbank, un suburbio de Los Ángeles —o como Burton lo llama “cualquier lugar en Norteamérica”. Estudió en el Instituto de Arte de California con una beca en el área de películas animadas.

Durante su estadía en ese centro de enseñanza, solía entregar películas filmadas en formato de 8mm en vez de trabajos escritos. De esta manera nacieron sus tres primeros cortos aficionados un video para la estrella de rock Alice Cooper llamado “*Welcome To My Nightmare*” (Bienvenido a mi pesadilla), uno acerca de un monstruo mexicano y una película surfista de California.

En 1979, Burton acepta un empleo fijo en el área creativa de la empresa Disney, y se le asigna la tarea de dibujar las escenas referentes al tierno zorro en la película *El zorro y el sabueso*, la asignación que fue rechazada no era de su total agrado debido a su tendencia artística. Su primer gran reto fue para el film *El Calderón Negro* en el cual estuvo un año entero trabajando con absoluta libertad en la creación de los personajes. Debido a su aspecto sobrio, ninguno de sus dibujos fue utilizado en la versión final de la pieza, “Evidentemente el estilo de Burton no se aproximaba al de Disney” (Merschmann, trans. 2000, p.11)

Dentro de la empresa consiguió un nicho de protectores, como la directora del departamento creativo, Julie Hickson, quien le aprobó su primer proyecto profesional, entregándole un presupuesto de \$ 60.000 para la realización de “*Vincent*” su primer corto animado con la técnica de *stop motion*.

“Vincent Malloy tiene siete años de edad, siempre es amable y hace lo que le piden. Para un chico de su edad es considerado amable, pero él quiere ser como Vincent Price” (Merschmann, trans. 2000, p.13)

Con esta voz en *off* comienza el primer corto profesional de la carrera de Burton, historia de cinco (5) minutos de duración, que trata de un niño que se deja llevar por su imaginación y por lo que lee en los libros de Edgar Allan Poe —el autor preferido de Tim



Burton desde su juventud, elemento que pone en evidencia, desde el comienzo de su carrera, su capacidad de combinar su particular estética con elementos de su pasado.

La imaginación del joven Vincent lo hace meterse en una serie de problemas y finalmente, sus alucinaciones de estilo gótico hacen que pierda el sentido y termine tendido en el suelo de su habitación, totalmente a oscuras y con una luz senital que lo muestra en su soledad.

Luego de varios éxitos en piezas para televisión como “*Hansel y Gretel*” (1982) y “*Aladino y la lámpara maravillosa*” (1984), Burton dirige su segundo cortometraje para cine “*Frankieweenie*”, una adaptación de la novela “*Frankenstein*” de la escritora Mary Shelley, el cual acompañó al relanzamiento del largometraje animado “*Pinocho*”.

“*Frankieweenie*”, es un cortometraje blanco y negro que trata de un niño aficionado a las *b-movies* (películas de bajo presupuesto), que vive en los suburbios de una ciudad en Estados Unidos (se repite el elemento autobiográfico), cuyo perro Sparky muere mientras juegan pelota. Como el resto de las películas de Tim Burton, este cortometraje es un homenaje a las películas de bajo presupuesto y al cine de terror.

Aunque en la historia reina un final feliz, la *Motion Picture Association of America* (MPAA) catalogó la pieza como PG, es decir, como “Recomendado con la compañía de adultos” lo que hizo imposible que se estrenara como se había planeado. Este cortometraje fue premiado en gran cantidad de festivales alrededor del mundo y luego transmitido en el Canal Disney. Actualmente aparece como acompañante de la película “*El extraño mundo de Jack*”, la versión en DVD.

“Cuando Burton preguntó qué era objeccionable de la película y qué parte debía cambiar, se le respondió que todo el tono de la película era muy sombrío” (Merschmann, trans. 2000, p.19).



En el año 1985, la Warner le propone a Burton, a sus 26 años edad, dirigir su primer largometraje; *“La gran aventura de Pee Wee”*. Un niño de 30 años de edad se obsesiona por recuperar su bicicleta que fue robada y emprende un largo viaje en su búsqueda. Esta película tiene como principal influencia la pieza *“El ladrón de bicicletas”* dirigida por Fellini, con una aproximación a la estética del Neorrealismo italiano, pero con un gran presupuesto en sus manos.

“Yo pienso que siempre me han gustado las películas de Fellini porque parece que captura la magia de hacer una película. Él creó imágenes que incluso sin saber realmente su significado, hacen que uno sienta algo” (Merschmann, trans. 2000, p35).

Esta película fue controversial porque se duda de las tendencias sexuales del personaje. Se nota este elemento en escenas como en la que se viste de mujer para ayudar a pasar por una alcabala a un convicto que está huyendo de la justicia.

Tim Burton recibió malas críticas por esta pieza, e incluso la película estuvo en la lista de las diez peores del año. La crítica incluso destacó que “todo es maravilloso, a la fotografía no le falta nada, el guión es fantástico, los actores estuvieron muy bien. Pero la dirección es espantosa” (Merschmann, trans. 2000, p.44).

En 1988, Tim Burton asume su primera aventura en el género de comedia de terror. *“Beetlejuice”* trata acerca de una pareja que sale de su casa y tienen un accidente automovilístico tratando de esquivar a un perro. Cuando regresan a su casa y ven que ya no se reflejan en los espejos, se dan cuenta de que están muertos. Una pareja de *Yuppies* quiere comprar la casa, algo con lo que la pareja de difuntos no está de acuerdo, y tratan de asustar a la pareja de compradores, quienes no los perciben excepto por la hija Lidia, quien no les teme.

“Lo que produce con *“Beetlejuice”* es un exorcismo del género de Terror” el humor negro hace que Burton ponga todo lo que rodea a la historia de cabeza. Burton emplea



“típicos escenarios de películas de terror que muestran muchos clichés de manera obvia”.
(Merschmann, trans. 2000, p.90)

“*Beetlejuice*” era reflejo de la brillantez de Tim Burton. Mientras otros directores comenzaban un renacimiento del *terror serio*, Burton estaba parodiando el mismo”
(Merschmann, trans. 2000, p.94).

En 1989, es lanzada al mercado, con una gran campaña publicitaria, la adaptación del *cómic* original de Bob Kane “*Batman*”, la cual Tim Burton aceptó dirigir, a pesar de que en muchas ocasiones expresó su disgusto con la producción de la película.

La pieza comienza cuando Batman suelta deliberadamente a un maleante de apellido Naiper a un caldero lleno de ácido. Luego de varias cirugías estéticas el malévolo personaje queda paralizado con una sonrisa marcada en su cara y con la piel desfigurada. Se maquilla como un payaso y se transforma en el Guasón. Batman debe luchar durante toda la trama con este personaje, que quiere apoderarse de Ciudad Gótica, hasta que finalmente muere al caer de la torre más alta de la urbe.

Según Burton, la relación de protagonismo de los personajes no funcionaba ya que Jack Nicholson (el Guasón), le quitaba toda la atención a Michael Keaton, quien representaba a Batman. (Merschmann, 2000)

En 1990, Burton dirige “*Edward Scissorshand*” (Eduardo manos de tijera), “una fábula para adultos acerca de la diferencia entre lo individual y lo colectivo como la naturaleza única de un personaje y el horror del conformismo” (Merschmann, trans. 2000, p.45). Esta película hace referencia a dos historias fantásticas clásicas, Pinocho y La Bella y la Bestia.

En esta película Burton desata toda su imaginación. Expone un cuento de hadas “pop” a través de una viejita que le cuenta a su nieta la verdadera procedencia de la nieve. El personaje principal de este cuento es Eduardo, quien fue creado por un científico quien



muere antes de poder completar su cuerpo. Por ello, el personaje interpretado por Johnny Deep no tiene manos sino unas filosas tijeras, lo que ocasiona el temor de quienes lo conocen. La película termina cuando la viejita le dice a la nieta que Eduardo sigue en el castillo haciendo esculturas de hielo por amor, y que de allí proviene la nieve.

“Siempre amé a los monstruos y las películas de monstruos. Nunca estuve asustado, simplemente los amaba desde que tengo uso de memoria”. *FILMDIENST* (1993; cp. Merschmann, trans. 2000, p.45)

Con un poco de recelo Burton decide aceptar la dirección de “*Batman Vuelve*” (1991) pero con la condición de variar algunos aspectos en los personajes, de forma que pudiera manejar más a su gusto el material del guión.

Según Merschmann los personajes utilizados en esta película son ambivalentes, monstruos indefensos y rechazados. “Burton se preocupa en proveer a los personajes de “*Batman Vuelve*” una suave y esquizofrénica, dualidad” (Merschmann, trans. 2000, p.60) Esta ambivalencia de los personajes hace de esta pieza una historia un poco confusa ya que la audiencia no sabe bien quienes son los malos y quienes son los buenos.

El pingüino, quien es un ser que es arrojado al río por sus padres debido a su deformidad; adoptado por unos pingüinos y criado por estos animales. Al crecer, Oswald, el nombre verdadero del Pingüino, busca a sus padres y la aceptación de la sociedad.

Por su parte Gatubela es una secretaria sumisa que sabe demasiado acerca de los negocios sucios de su jefe, un gran capitalista con buena reputación en Ciudad Gótica. Gatubela es arrojada por su jefe a través de una ventana y se transforma en una gata con ocho vidas, sexy y con una gran sed de sangre.

El personaje de Batman aparenta estar cansado de utilizar su máscara. Bruce Wayne quiere tener una vida normal. En “*Batman Vuelve*” el verdadero villano es Max Shrek, el



gran capitalista ambicioso que quiere tomar el puesto de alcalde de Ciudad Gótica y se aprovecha de la situación penosa del Pingüino.

Luego del gran éxito de taquilla de “*Batman Vuelve*”, Tim Burton realiza de forma independiente lo que se calificó como “un filme muy bueno acerca de un director muy malo” (Merschmann, trans.2000, p.127). “*Ed Wood*” es una historia acerca de un director que nunca pudo conseguir éxito en sus producciones de bajo presupuesto.

Burton manejó un presupuesto de dieciocho millones (18.000.000) de dólares- curiosamente, más que los presupuestos manejados por Ed Wood en todas sus películas.

En la película se ve claramente reflejada la imposibilidad de éxito y su autodestrucción, lo que hace de Ed Wood -Jhonny Deep- otro perfecto héroe incomprendido de Tim Burton.

En esta película Burton logra transformar al considerado “peor director de todos los tiempos” en un objeto de culto (Merschmann., H. 2000, p.115. Traducción propia).

El siguiente proyecto de Burton fue “*Mars Attack!*” (1996), cuyo guión estuvo inspirado en una serie de barajitas que venían con unos chicles del mismo nombre en el año 1964. En estas barajitas se representaban enfrentamientos violentos entre extraterrestres y los habitantes de la Tierra. Estos chicles salieron del mercado rápidamente porque las barajitas eran consideradas muy agresivas.

Burton dice sobre la película “Parecía el momento apropiado para una sátira de la catastrófica cultura americana, una sátira con un mensaje subversivo que echara basura sobre las instituciones publicas” (Merschmann. trans. 2000, p.129).

Esta pieza gira en torno a un chico que defiende su país de los marcianos y su hermano menor quien es mandado a un ancianato a cuidar a su abuela. Irónicamente estos



dos personajes salvan al mundo por accidente al darse cuenta de que lo único que mata a los marcianos es una canción de Folk que le encanta a la abuelita.

“*Mars Attacks!*” es entendida como un tipo de anti-entretenimiento, una subversión de los valores de los grandes estudios.” (Merschmann. trans. 2000, p.142).

Un demonio montado en un caballo ha estado perturbando durante varias semanas la tranquilidad de un pueblo llamado “*Sleepy Hollow*”, es el año 1799 y el departamento de policía de Nueva York no tiene idea de qué o quién comete esta serie de asesinatos. Por ello envían al Constable Ichabod Crane a investigar los extraños sucesos.

Tim Burton acepta dirigir esta adaptación, el clásico cuento del *Jinete Sin Cabeza* (1999). Extrañamente en esta pieza se pueden observar escenas sangrientas, a diferencia de todas sus otras películas. El punto de vista escéptico del protagonista, interpretado Jhonny Deep, comienza a cambiar luego de un enfrentamiento cara a cara con el ser infernal, quien en vida fue un guerrero alemán decapitado con su propia espada, y que ahora busca venganza.

“En términos de narrativa es la película más coherente de este director, quien tiene la reputación de prestarle poca atención a esto”. (Merschmann. trans. 2000, p.81).

En el 2001, Burton lanza “*The Planet Of The Apes*” (El Planeta de los Simios) una nueva versión de la película homónima de 1968. Cuenta la historia de un astronauta norteamericano llamado Leo Davidson, quien en el año 2029 cumple una misión rutinaria en una estación espacial. Durante una tormenta electromagnética, una fuerte descarga lo lanza a lo que los físicos denominan “hoyo de gusano”, el cual transporta a Davidson hacia el futuro. Llega a la órbita de un planeta que resulta ser la Tierra. Pero hay una gran diferencia: con el correr de los siglos, ésta pasó a ser dominada por los simios, quienes se rebelaron contra la raza humana, sometiendo y volviéndolos sus serviles esclavos. Davidson se transformó en el líder de un movimiento rebelde insurgente, conformado por humanos salvajes que viven en tribus nómadas.



Burton salva un poco las distancias entre las dos producciones, y deja entrever que sí representó un reto lograr la atmósfera fantasiosa que acostumbra crear en sus historias, sobre la base de una estética preestablecida por la primera versión del filme.

En 2003 llega “*Big Fish*” (El Gran Pez) a las salas de cine. Una historia que en un principio dirigiría Steven Spielberg, pero que luego éste rechazó por otros compromisos, lo que hizo que la cinta terminará en manos de Tim Burton. La misma fue nominada al premio de la Academia como mejor película.

Esta es una película muy particular, donde la capacidad narrativa de Burton —y su habilidad para crear mundos híbridos entre lo real y lo imaginario— se pone de manifiesto. Narra la historia de Edward Bloom, un hombre que siempre cuenta grandes historias sobre las extrañas experiencias que vivió desde que se fue de su pueblo. Esos cuentos le fascinan a todo el pueblo menos a su hijo Will, un chico periodista que no cree en los relatos fantasiosos del padre. La relación entre estos dos personajes es bastante conflictiva pero sin embargo terminan aceptando sus diferencias. Las críticas en importantes revistas como “*Premier*”, “*Entertainment Insiders*”, y “*Rolling Stone*” fueron muy positivas, hasta llegándola a nombrar en el caso de la revista “*Premiere*” la mejor película de este director.

1.2 Elementos estéticos de las piezas audiovisuales dirigidas por los directores:

1.2.1 Oliver Stone



Todos los datos y aseveraciones hechas durante este capítulo se basan en el resultado que arrojó la investigación hecha por Pasty Montiel y Laura Viera en el año 1997 “El Culto a la violencia en el cine visto a través de la filmografía de Stanley, Kubrick y Oliver Stone. La naranja mecánica y Asesinos por naturaleza.” y el libro “Oliver Stone *The Making of his movies*” de Chris Salewicz.

Tanto en “*Seizure*” como “*The Hand*” (La Mano), Oliver Stone utilizó personajes desquiciados como eje de la historia; y los manejó en primera persona. Se debatió entre lo imaginario y lo real de los temas, y a pesar de la tendencia fantástica que tengan los cuentos, Stone siempre ha intentado darle un vuelco lógico y real sin dejar cabos sueltos para las fantasías.

Oliver Stone ha buscado por todos los medios posibles convertir la historia más fantasiosa en algo totalmente real. Ha utilizado todos los recursos que tenga a la mano para lograr el efecto que busca. Ha acostumbrado utilizar *travellings* subjetivos, picados totalmente verticales, primeros planos, etc.; para así reforzar los elementos que quiere resaltar.

Imágenes casi quemadas, aplanadas por el teleobjetivo, para acercar los personajes a la audiencia y, bruscos saltos narrativos que han sido utilizados por Stone para mantener la estética real y el montaje dinámico mostrado en sus películas.

Otra manera para resaltar su punto de vista del tema tratado ha sido llenar la pantalla de políticos débiles, militares con modos de narcotraficantes colombianos, demócratas mentirosos, y mostrarlos magnánimos o paupérrimos, dependiendo de su visión acerca del tema.

Para exponer el punto de vista de Stone durante las situaciones que presenta este suele utilizar abundantes planos cortos, un montaje rápido, cámara en mano, planos generales a contraluz y primeros planos de sus personajes. (Montiel, Viera, 1997). Sin



embargo, en cuanto a sus personajes, Stone presentó ciertas dificultades para plasmar relaciones de pareja y sus héroes siempre han sido terriblemente antipáticos.

Sin embargo, “*Talk Radio*” prácticamente rompió con todo lo que el director ha manejado en su estilo. En esto ha radicado la libertad que Oliver Stone presenta a la hora de enfrentarse a una historia. Este estilo fue totalmente diferente al resto de las películas hechas anteriormente por Oliver; las cuales han manejado cada una un tema bien distinto las unas de las otras.

Stone ha sido capaz de trasladarnos a la época que ha querido a través de los decorados, el maquillaje, el vestuario, los personajes y la actuación, lo que le ha impreso credibilidad a sus filmes. Además a partir de sus decorados ha transmitido la visión hiperrealista que tiene del mundo. En los decorados también se han encontrado elementos que enriquecen el punto de vista del director, imágenes dentro de imágenes (fotos o pantallas de televisión que han ampliado el contenido de la escena).

La mejor muestra de esto es “*The Doors*”, donde Stone nos llevó a vivir de nuevo en un ambiente típico de la década de los 60 y 70 a través de los decorados, los personajes y los vestuarios. La representación de Jim Morrison hecha por Val Kilmer en esta película fue algo realmente impresionante, pues provocaba en la audiencia emociones tal y como si hubiese sido este cantante quien volviera de nuevo a los escenarios. (Salewicz, 1999).

Durante la maduración de su estilo fílmico ha usado la mezcla de diferentes formatos; el blanco y negro, color, varios ángulos de cámara, cortes bruscos de presente—pasado, flashbacks violentos para mostrar su posición acerca de lo ocurrido, despliegue de voces mientras el sonido ambiente se sigue escuchando.

En el montaje suele intercalar situaciones que ayudan a entender a los personajes mientras los mismos realizan alguna acción dentro del film. También estila presentar imágenes de archivo que enriquezcan lo sucedido dentro de la escena. A través de la



velocidad del montaje ha logrado intensificar la violencia y de igual manera trabaja con la banda sonora.

En sus inicios se inspiró en el montaje rápido y enérgico de Luis Buñuel y Jean Luc Godard. Ejemplo de su particular estilo es “*Natural Born Killers*” (Asesinos por Naturaleza), un film que no cuadra dentro de ningún estilo clásico cinematográfico. “La historia rompe con los moldes del cine narrativo clásico, pues divide y molesta al público, y la decepciona antes de dejarlo mudo de asombro” (Müller, 2000, p.222).

Las cortas imágenes que se suelen insertar durante una escena sirven de conexión con situaciones próximas o como el punto de vista del director frente a lo que esté ocurriendo.

Otro rasgo característico ha sido la proyección de palabras en el cuerpo de sus personajes. Esto, para enfatizar el mensaje que Stone quiere llevar al público. Elementos así, permiten afirmar que realmente él acostumbra utilizar todo lo que tenga a la mano para poder expresarse.

En conclusión, Oliver Stone ha utilizado en sus películas elementos como: montaje dinámico, escenas violentas, situaciones intercaladas, blanco y negro, color, cortes bruscos de presente—pasado, flashbacks violentos, cámara en mano, planos generales a contraluz y primeros planos de sus personajes. Todos estos elementos bajo una óptica hiperrealista del mundo.

1.2.2 Tim Burton

Basados en el estudio realizado en el trabajo de grado de las licenciadas en Comunicación Social Antonella Martínez Pietro y Cecilia Rojas Rojas, titulado “El Estilo



Gótico de Tim Burton” y en el libro “Tim Burton. The life and films of a Visionary Director”, se encontró que existen una serie de elementos estéticos inherentes y muy particulares de los filmes de Tim Burton, y que definen el estilo de este director.

Las películas de Burton se ha llevado a cabo en dos mundos bien definidos: el mundo común de los ciudadanos promedio y el mundo oscuro perteneciente a la visión de sus característicos héroes marginados e incomprendidos.

1.2.2.1 El mundo común

Caracterizado por urbanizaciones de clase media de los suburbios estadounidenses, que han hecho clara alusión al lugar en el cual creció. En estas urbanizaciones la arquitectura suele ser muy parecida, por no decir idéntica. En “*Edward Scissorshand*” (Eduardo manos de tijera), lo único que diferenciaba a las casas era su color, que aun así se mantenía dentro de una paleta específica de colores.

La iluminación de los espacios en el también llamado mundo pastel suele ser realista, buscando simular la luz del sol. Esto trae como consecuencia un juego de iluminación y sombras prácticamente inexistente, ya que es bastante uniforme para lograr la creación de un espacio aparentemente idílico. (Merschmann, 2000).

Para marcar los contornos de los objetos, Burton acostumbra utilizar el elemento del contraste cromático y una paleta de colores, en su mayoría cálidos, que además ayudan a otorgar rasgos de bondad y simpatía a los personajes. De la misma manera, para diferenciar los primeros planos de los segundos planos ha utilizado en estos últimos la armonía a partir de colores análogos, lo que ha ocasionado que los primeros resalten por contraste cromático.



Los personajes han sido tomados como escala de proporcionalidad y la mayoría de los objetos suelen ser más pequeños que estos. Todos los objetos y personajes han aparecido en foco debido a la utilización de lentes “Normales”, y ha utilizado también unos muy grandes planos generales logrados con lentes gran angulares. Según Merschmann, Burton a través de estos planos ha buscado mostrar todo el esfuerzo que realiza en la dirección de arte de sus piezas. Las películas de Tim Burton no acostumbran tener planos detalles y los pocos que aparecen suelen ser de poca importancia para el desarrollo de la historia.

Los planos con angulación frontal a la cámara y los movimientos de esta los ha utilizado para darle un estado de naturalidad a la acción que se lleva a cabo. Los planos predominantes en las secuencias ocurridas en este mundo son *two shots* cerrados y primeros planos.

La puesta en escena -al igual que el vestuario y el maquillaje- ha buscado mostrar elementos de distintas décadas, buscando así una atemporalidad en la historia y resaltando los elementos de los ambientes.

El montaje suele mantener una linealidad clásica del cine hollywoodense, siempre ha sido dinámico y va acelerando mientras los planos van siendo más cerrados. El ritmo del montaje por lo general ha devenido del elemento más importante de la acción en el momento, pero siempre referido a los personajes.

1.2.2.2 El mundo oscuro

Este mundo creado por la visión de los héroes de Tim Burton, siempre ha tenido la particularidad de estar hecho de personajes incomprensidos, quienes viven al margen de las



costumbres socialmente aceptadas y que incluso suelen estar en contra de los valores de belleza establecidos en el mundo común.

Este ambiente acostumbra traer a colación las películas del expresionismo alemán como “*El Doctor Caligari*”; o películas de terror de bajo presupuesto, por las cuales Burton siente gran fascinación desde que era un niño.

En el lado oscuro predomina un ambiente frío, con tonalidades grises azuladas y verdosas. En la decoración muestra cierta fascinación por la cuadratura de los tableros de ajedrez.

Los muebles y elementos geométricos del *set* suelen ser deformes, distorsionando las figuras y utilizando de forma obvia todos los clichés posibles extraídos de las películas clásicas de terror (cruces cristianas, ventanales rotos, etc.). Toda la arquitectura utilizada en este mundo es construida en estudio para poder manejar a placer todas las variables que desee modificar.

Los críticos han señalado en repetidas ocasiones que Burton suele sacrificar frecuentemente la historia por lo visual, y que prepara mucho espacio para impresionantes diseños de producción y vestuarios, a expensas de la coherencia y profundidad psicológica. Pero “¿cuál es la atracción de las películas de Burton si no precisamente esta atmósfera de comiquitas en vida real?”. (Merschmann, trans. 2000 p.44).

El maquillaje, al igual que el vestuario, siempre ha sido extravagante y podría considerarse efectista. Busca resaltar la deformidad y palidez en los personajes principales. Siempre que ha podido, Burton deja ver su fascinación por la técnica del *stop motion* y presenta personajes con maquillaje típico de los protagonistas de este tipo de piezas audiovisuales.



Se puede decir que Burton ha descubierto el poder de las máscaras en los autores: “descubrí que cuando maquillas a la gente la haces más libre. Ellos se pueden esconder detrás de una máscara y mostrar otra faceta” (Merschmann, trans. 2000, p.16).

Por ejemplo, “*Edward Scissorshand*” Eduardo (Manos de Tijera) era un ser que carecía de manos y en lugar de estas llevaba cuchillas. Vestía un traje de cuero lleno de cadenas, lucía un peinado estrafalario y cicatrices en la cara; indumentaria que evocaba a los punks de los años 80. Tim Burton revela así de forma encantadora “elementos *kitsch* como en la escena en la que Eduardo usa a Kim como modelo para hacer una escultura de hielo con forma de ángel... mientras copos de hielo y nieve caen sobre ellos” (Merschmann, trans. 2000, p.58).

A pesar de la trama de “*Beetlejuice*” el arte representado por Burton no utilizó ni una gota de sangre. Como él mismo explica: “Yo siempre ha tenido mis propias ideas acerca de cómo las cosas deben ser —si hay oscuridad debe haber color y luz. *Beetlejuice* fue una mezcla real de color y oscuridad para mí y quise caracterizar muchos de los aspectos más oscuros y hacerlos un poco más coloridos”. (Merschmann, trans. 2000, p.45). El resultado de esta pieza fue una combinación de comedia, horror y farsa, dentro de un ambiente lleno de figuras geométricas alusivo a los años ochenta.

La iluminación que acostumbra utilizar también efectista, no es necesario para el que las luces tengan fuentes naturales o reales, juega con muy altos contrastes y acentúa a su mayor expresión el volumen de los objetos.

Igualmente, varían los ángulos de las cámaras en repetidas ocasiones y, los movimientos de cámaras se suelen acentuar para mantener al espectador en tensión.

Se agregan a los planos generales, los medios y los primeros planos, el *two shot* de cuerpo completo, que busca tomar toda la expresión corporal de los personajes.



El montaje se da en base al espacio en el que se realiza la acción y la música. Como los decorados son contruidos, se busca por medio de grandes planos generales, que sea fácil de identificar el espacio en el que se desarrollan los hechos así mismo busca una unidad temporal clara para no confundir al espectador. No hay saltos de eje, ni de volumen ni de composición, de hecho, se cuida minuciosamente de que haya un equilibrio en la secuencia de los planos, es decir, si un plano X tiene el peso de la imágenes en el lado derecho del cuadro, el plano X+1 tendrá todo el peso de la imagen del lado izquierdo del cuadro.

El montaje comienza de forma pausada, porque se le da tiempo al espectador de detallar los planos generales que contienen gran cantidad de información importante, y comienza a acelerar a medida que los planos se cierran debido al acercamiento a la psiquis de los personajes.

“Cuando la estética y la semántica no registren sincronismo y los símbolos familiares hallan perdido sus significados tradicionales. Es un resultado deliberado de la semiótica de los escenarios de Tim Burton”. (Merschmann. trans. 2000, p.100).

En conclusión, los elementos que han conformado el estilo de las películas de Tim Burton se dividen dependiendo del mundo en el que se este situado. Por ejemplo, el mundo claro se caracteriza por: iluminación y sombras prácticamente inexistentes, una puesta en escena muy relacionada con lo fantasioso y hasta la mezcla de diferentes épocas a través del maquillaje y el vestuario, y un montaje clásico que va acelerando conforme los planos vayan siendo más cerrados.

En el mundo oscuro, Burton utiliza elementos tales como: iluminación efectista con altos contrastes, acentuación de expresiones y volumen; una puesta en escena donde predominan los colores fríos, tableros de ajedrez en blanco y negro y figuras geométricas deformes. También aplica un montaje que va desde grandes planos generales, donde ubican al espectador y exhiben el arte desarrollado, hasta planos cerrados que le otorgan mayor dinamismo a la historia.





II. MARCO METODOLÓGICO

II.1 Proyecto

II.1.1 Formulación del problema:

¿Es posible aplicar los elementos más característicos del Lenguaje Fílmico de los directores Oliver Stone y Tim Burton, en un cortometraje original de ficción con una duración aproximada de diez (10) minutos?

II.1.2 Delimitación:

Basados en los elementos estéticos presentes en las películas de los directores estadounidenses Tim Burton y Oliver Stone, se realiza un cortometraje original de ficción, en formato video digital, a color, en el cual se encuentren ambas posturas estéticas. La duración aproximada es de 10 minutos y para lograrlo tenemos un lapso de tiempo comprendido entre Octubre de 2004 hasta Septiembre de 2005.

II.1.3 Justificación, recursos y factibilidad:



II.1.3.1 Justificación:

En el momento en el cual corresponde escoger un tema a desarrollar como trabajo de grado la opción que cumple con las expectativas de los integrantes del proyecto es una producción audiovisual. Esto se debe a que ambos estudiantes provienen de la mención de Artes Audiovisuales y que el proyecto de grado constituye una oportunidad para aplicar todos los conocimientos adquiridos durante la carrera.

Dentro de la producción audiovisual se quiere experimentar con el lenguaje cinematográfico, ya que este es el que más congenia con el gusto de los realizadores. Debido a las limitaciones económicas y de tiempo se decide realizar un cortometraje. Esto representa una opción viable y aceptada dentro de los patrones de la universidad.

Luego de hacer un estudio de posibilidades acerca del tema del proyecto, se llega a la conclusión de que existen dos directores por los cuales se siente gran admiración: Oliver Stone y Tim Burton.

Estos directores presentan en sus películas un tratamiento muy distinto del lenguaje cinematográfico. Sin embargo, ambos se adaptan a las preferencias audiovisuales de los ejecutantes de este proyecto. Así se plantea la idea de unirlos en un cortometraje original de ficción, con el fin de realizar un experimento en el cual se hagan convivir los aspectos que más llaman la atención del estilo fílmico de cada uno.

En esta fusión de estilos, se toman los valores estéticos de las películas de Tim Burton: maquillaje, vestuario, iluminación, y *casting*, pues él se ha destacado por la apariencia fantástica de sus *films*. De Oliver Stone se pretende emplear su montaje rápido y rico en planos detalles, característico de toda la narrativa audiovisual de sus películas. Estos elementos sirven como guía para la realización del cortometraje.



A partir de la producción de este proyecto y la fusión de ambos estilos, surge un estilo innovador de narrativa audiovisual que sirve para abrirle las puertas a próximas investigaciones interesadas en proponer nuevas formas de comunicación.

Con esta nueva propuesta también se quiere conseguir un producto que sea atractivo al público, de tal forma que sea rentable económicamente, fomente una futura difusión del cortometraje y, promueva el nuevo híbrido entre estilos.

El trabajo de grado es realizado entre dos personas, debido a la complejidad que implica la producción de una pieza audiovisual. La delegación de obligaciones contribuye con el cumplimiento cabal de los objetivos. Sin embargo para la producción se requiere la ayuda de técnicos especializados en áreas específicas (arte, sonido, iluminación, edición).

II.1.3.2 Recursos:

Oliver Stone y Tim Burton son dos directores emblemáticos del cine contemporáneo estadounidense. Sin embargo, es difícil conseguir trabajos de investigación en los cuales se exploren sus estilos de presentación de las historias. Sin embargo, se cuenta con biofilmografías que analizan las estéticas de cada uno de ellos por separado.

A partir de la información que contienen estos materiales se pretende localizar ejemplos teóricos acerca de las películas que los textos puedan traer a colación y así formar un criterio acerca de cada uno de los directores en cuestión.

En el aspecto audiovisual, se cuenta con una locación donde se desarrollará toda la historia y buenas relaciones con personas del medio, quienes pueden colaborar a que la



realización del proyecto se lleve a cabo. Por ejemplo, alquiler o préstamos de equipos, e incluso servicio técnico en el momento de la grabación.

II.1.3.3 Factibilidad:

A pesar de que estos directores se han destacado en la dirección de largometrajes en formato cine, se escoge producir un cortometraje en video debido a la factibilidad económica y temporal del proyecto, facilitándose así la realización de un producto final de mayor calidad.

El equipo cuenta con la solvencia económica, capacidad intelectual y técnica para realizar un proyecto de esta magnitud, aplicando todos los conocimientos catedráticos que han sido inculcados en la mención de Artes Audiovisuales, como los que han sido aprendidos en el campo laboral. El mayor gasto en este proyecto será el alquiler y compra de equipos para la producción de la pieza.

II.1.4 Objetivo General:

Realizar un cortometraje original de ficción, de aproximadamente diez (10) minutos de duración, en formato video, mediante la aplicación de los elementos estéticos más característicos del lenguaje fílmico utilizado en las piezas audiovisuales de los directores Tim Burton y Oliver Stone.



II.1.5 Objetivos Específicos:

- Definir los elementos estéticos que caracterizan a Oliver Stone en sus películas, según la crítica especializada norteamericana e investigaciones previamente realizadas.
- Definir los elementos estéticos que caracterizan a Tim Burton en sus películas, según la crítica especializada norteamericana e investigaciones académicas previamente realizadas.
- Aplicar estos elementos a una historia original de ficción.
- Realizar un cortometraje original de ficción, de un máximo de diez (10) minutos de duración.

.

II.1.6 Tipo y diseño de la investigación:

La investigación en este trabajo de grado será de tipo exploratoria, ya que se está tratando un tema que no ha sido estudiado con anterioridad, por lo que no se tienen referencias de cuál será el posible resultado del estudio. Sin embargo, para poder realizar un marco referencial de calidad se investigarán los aspectos escogidos de cada director por separado. De esta manera se formará un criterio y podrá desarrollarse el proyecto.

El diseño de la investigación es no experimental, porque se utilizarán los elementos estéticos más característicos del lenguaje fílmico tal y como lo presentan los directores en



sus películas, por lo tanto no habrá modificación de variables. La investigación girará en torno a determinar cuales son las características de cada uno de los directores al momento de referirse a su forma de manejar el lenguaje cinematográfico. Luego de saber cuales son estos aspectos los combinaremos en un cortometraje.

II.1.7 Modalidad de tesis:

Este trabajo de grado corresponde a la **Modalidad III: Proyectos de Producción, Sub-modalidad 1: Producciones audiovisuales**, porque consiste en la realización de un cortometraje de ficción de una duración aproximada de 10 minutos.

I.1.8 Metodología aplicada:

Basados en las propuestas estéticas expuestas en los capítulos precedentes, se realizará un cortometraje aproximadamente de 10 minutos de duración, donde se combinarán los elementos estéticos más característicos de Tim Burton y de Oliver Stone; con el fin de hacerlos convivir de la manera más efectiva en una misma historia.

De Oliver Stone, se utilizarán los elementos narrativos a los que se hizo referencia en el capítulo anterior (Capítulo 2 Elementos estéticos de las piezas audiovisuales dirigidas por los directores Oliver Stone y Tim Burton); específicamente lo que se refiere al manejo de cámaras: *travelines* subjetivos, picados totalmente verticales, primeros planos, ángulos muy marcados, cámaras en constante movimiento, cámara en mano; y un montaje agresivo.



Estos elementos se utilizarán con la finalidad de recrear la manera que tiene Oliver Stone de transmitir sus mensajes y, para resaltar los elementos narrativos de la historia usando las herramientas que este director aplica en sus películas.

Por ejemplo, en “*Natural Born Killers*” (Asesinos por Naturaleza) la gran velocidad del montaje de Stone le inyecta una dosis de violencia a la historia, que altera los sentidos y mantiene al espectador en un constante estado neurótico. Para la historia que se va a desarrollar en esta tesis, este elemento encaja perfectamente con lo que se quiere transmitir. De allí el por qué de la escogencia de este elemento particular dentro de los aspectos característicos de Oliver Stone.

De igual manera, el uso de los planos en picados totalmente verticales para magnificar o minimizar algún aspecto en específico de la historia, y que forma parte importante de la interpretación que el público le dará a la misma, será utilizado de la misma forma como Stone lo aplica en sus películas.

En lo que respecta a los elementos de arte como: decorados, el maquillaje, y el vestuario; serán utilizados a partir de los valores estéticos que presentan las piezas de Tim Burton.

Partiendo de la premisa, de que la dirección de arte es algo muy característico dentro de las películas que hace el director de “*Edward Scissorhand*” (Eduardo Manos de Tijera), entre otros films; el cortometraje original de ficción que pretende realizarse en esta tesis aplicará estos principios para darle la ambientación de fantasía, propia de las películas de este director. La historia original de ficción que se ha planteado grabar en esta oportunidad, concuerda perfectamente con esta forma de aplicar los elementos plásticos característicos de Tim Burton en sus piezas.

Un ejemplo concreto es la utilización de los elementos del mundo oscuro de Tim Burton, expuestos en el marco referencial, en el cual el ambiente que se presenta es frío, con tonalidades grises azuladas y verdosas, como en el caso “*Beetlejuice*”.



Sin embargo, dependiendo de la situación que el personaje esté viviendo en determinado momento, se podrán utilizar también elementos del mundo común, referido en el capítulo anterior, el cual se muestra como el lado opuesto al mundo oscuro pues, en este caso, la paleta de colores utilizada estará basada en colores cálidos y se utilizarán elementos de contraste cromático, como se muestra en el pueblo de la película “*Edward Scissorhand*” (Eduardo manos de tijera).

En el *set* se representarán los decorados a través los cánones estéticos que Tim Burton mantiene en sus películas (estos elementos están ampliados en el capítulo dos). La película “*Sleepy Hollow*” (La leyenda del Jinete sin cabeza) es una clara referencia de la forma como este director maneja la deformación de las formas geométricas en los elementos que componen la escenografía del lugar.

De igual forma en el maquillaje y el vestuario, también estarán presentes los elementos de “deformación” a través de la exageración de los rasgos, y la extravagancia de las prendas que vistan a los personajes, como se expone en la película “*Edward Scissorhand*” (Eduardo manos de tijera).

Otro aspecto que determina la estética que se aplicará en este cortometraje es la iluminación efectista típica de Tim Burton, extraída del expresionismo alemán, en la cual no importan las fuentes de luz natural. Por ello se le dará uso totalmente artificial a la iluminación de alto contraste, que resaltarán las formas y el volumen de los objetos, tal y como sucede en la película “*Beetlejuice*”.

La música del cortometraje, será original y estará inspirada en el tema principal de “*Edward Scissorhand*” (Eduardo manos de tijera) debido al contenido fantasioso de la historia. Sin embargo, no se estará atado a las tendencias musicales de ninguno de los directores estudiados, ya que el objeto de estudio se basa en una propuesta visual, sin incluir el aspecto sonoro.



El personaje principal de este cortometraje será similar a los de Burton, con grandes problemas internos que aflorarán durante la historia a partir de la violencia de Oliver Stone. Es decir, se confrontarán en un mismo personaje las estéticas de los dos directores: en su mundo externo será un personaje introvertido y tranquilo pero en su mundo interno existirán fantasmas que lo perturbarán constantemente hasta que lo vuelvan loco de la desesperación. En esta última parte es que se introducirán los elementos del montaje de Stone en su máxima expresión con el fin de mostrar lo violento que puede ser el mundo interior de un personaje burtoniano.

II. 2 Desarrollo del Guión:

II.2.1 Idea

Johnny, un joven de 25 años, despierta y al ver que todo en su casa comienza a desaparecer, busca desesperadamente salir de su ahí.

II.2.2 Sinopsis

Jhonny, un muchacho de 25 años de edad, despierta y presencia como todas las ventanas y puertas de su casa desaparecen, chequea a ver si son si es su imaginación, pero se da cuenta que donde estaban todas sus cosas ahora solo hay pared. Jhonny se pellizca y se golpea intentando despertar de la supuesta pesadilla.

Desesperado toma un cuchillo de la cocina y se hace una gran cortada en la mano que le causa mucho dolor, pero al verse la mano la cortada desaparece a pesar de que el



dolor persiste. Así todo en su apartamento continúa desapareciendo: Los utensilios de cocina, el closet, la ropa, la cama y todos los muebles.

Jhonny se desespera y camina en todas direcciones. Repentinamente cuatro figuras importantes de su vida aparecen y comienzan a acosarlo pidiéndole que salga del lugar, Johnny trata de huir de ellos pero su casa es muy pequeña para esconderse, finalmente se tira en el piso mareado, cierra los ojos y suplica que lo dejen en paz.

Todo se ilumina. El apartamento está en orden. Johnny yace en el piso de la sala muerto sobre un charco de sangre, y un lazarillo trata de despertarlo lamiéndole la herida.

II.2.3 Escaleta

ESC 1 INT/ DIA / CUARTO JHONNY

Jhonny abre los ojos, observa la lámpara prendida, se restriega los ojos y se da cuenta que la lámpara desapareció. Jhonny se sienta en su cama y observa como las ventanas de su casa y, por último, la puerta de salida desaparecen.

ESC 2 INT/ DÍA / PLANO SECUENCIA CASA DE JHONNY

Se levanta de su cama y golpea suavemente cada uno de los lugares donde estaban las ventanas y la puerta. Se da cuenta que lo que hay es pared.

ESC 3 INT/ DIA / SALA DE JHONNY

Jhonny camina de un lado a otro en todas direcciones. Comienza a pellizcarse y a golpearse cada vez con más intensidad, sonrío nervioso y comienza a gritar que lo saquen de ahí, él



sabe que es una broma, mientras golpea las paredes. Camina hacia su closet pero se voltea un momento y al volver hacia el closet, ya la ropa no está.

ESC 4 INT / DIA / CUARTO DE JHONNY

Jhonny da golpes muy fuertes a la pared donde estaba la puerta. Camina en círculos mientras se come las uñas y se acaricia la frente; se detiene, ahora se dirige hacia la cocina.

ESC 5 INT / DIA / COCINA DE JHONNY

Jhonny camina hacia el lavaplatos, toma un cuchillo, respira profundo, cierra el puño con la hojilla entre su mano, y se corta. Cierra los ojos del dolor, y al abrirlos ya no hay cortada, ni cuchillo, ni utensilios de cocina. Jhonny, pálido, mira en todas direcciones y corre hacia su sala.

ESC 6 INT / DIA / SALA DE JHONNY

Jhonny mira fijamente el lugar donde estaba la puerta, voltea, y un entrenador de fútbol americano le comienza a gritar, Jhonny corre, y al chocar con la pared se disloca el hombro.

ESC 7 INT / DIA / CUARTO DE JHONNY

Jhonny cae sentado del golpe, se levanta llorando de la desesperación. Se va a sentar en su cama pero no hay nada. Su cuarto está vacío también. Escucha una voz y voltea hacia la cocina, donde ve a su mamá llamándolo. Jhonny camina hacia la cocina.

ESC 8 INT / DIA / COCINA DE JHONNY



La mamá de Jhonny lo observa sonriendo, de pronto su cara cambia y comienza a gritarle. Jhonny trata de hablar con ella pero ella lo ignora. Jhonny baja la cabeza, se voltea y camina aceleradamente hacia su sala.

ESC 9 INT / DIA / SALA DE JHONNY

Jhonny entra en la sala y el entrenador lo señala y comienza a llamarlo para que repita su hazaña. Jhonny se voltea y ve a su madre que lo observa fijamente y lo llama también. En ese momento, alguien manda a callar a todos. Él voltea y ve a su profesor de física.

ESC 10 INT / DIA / SALA DE JHONNY

El profesor lo interroga y lo presiona para que resuelva un problema. Jhonny suda, se desespera y corre hacia el baño.

ESC 11 INT/ DIA / BAÑO DE JHONNY

Johnny entra al baño y observa detrás de la cortina de la ducha a una mujer. Ella se desviste y se le lanza encima. Johnny logra escaparse del lugar dejándola encerrada.

ESC 12 INT / DIA / SALA DE JHONNY

Al llegar a la sala el profesor y el entrenador acosan a Jhonny. Él trata de salir hacia su cuarto pero es interceptado por su madre. Todos lo rodean. El se acuesta en el piso y suplica que lo dejen en paz.

ESC 13 INT / DIA / SALA DE JHONNY

Un perro guía trata de despertar a Johnny con un bastón para ciegos que tiene en la boca pero Johnny está muerto en el piso.



II.2.4 *Tratamiento*

Johnny es un joven de 25 años de edad que vive solo en un pequeño apartamento. Un día se despierta, abre los ojos y se da cuenta que dejó la luz que está justo sobre él encendida. Le duele la cabeza, se restriega los ojos y al retirar las manos de su cara la lámpara desaparece. Se sienta asustado y observa como las ventanas de su casa desaparecen también. Voltea rápidamente y al ver la puerta de salida esta también desaparece.

Johnny se levanta de su cama y camina lentamente dando golpes suaves en cada uno de los lugares donde estaban las ventanas y la puerta. Cada vez que toca un lugar y se da cuenta que es solo pared, acelera el paso. Johnny está confundido, se detiene un poco y piensa que es un sueño, así que se pellizca pero no se despierta. Comienza a desesperarse y se golpea una y otra vez, cada vez con más intensidad, pero sigue sin despertarse. Johnny comienza a caminar en círculo repitiendo la conducta anterior una y otra vez.

Ya con los ojos desorbitados suelta una carcajada y grita que él sabe que es una broma, que se dio cuenta, que lo dejen salir. Al no escuchar respuesta, se acaricia la frente secándose el sudor. Al mismo tiempo que grita camina hacia el closet para vestirse ya que está en ropa interior; le parece escuchar algo y se da la vuelta; cuando regresa a su camino el closet ya no está. Desesperado corre hasta la cocina, busca entre los platos limpios y saca un cuchillo de carnicería, lo observa detalladamente se ve la mano derecha, mueve la cabeza como titubeando, se golpea tres veces la cabeza y espera un segundo a ver si despierta. Al ver que nada sucede coloca el filo en la palma de su mano derecha y hala el mango sintiendo un dolor muy intenso. Cierra los ojos y se queja aguantando el grito. Al abrir los ojos no tiene ninguna cortada, se asombra. Al tocarse la palma de la mano siente mucho dolor; no entiende nada de lo que pasa. Levanta la mirada y ya no hay nada en la cocina, incluso el cuchillo desapareció.



Asustado corre hasta la sala, se voltea y observa fijamente el lugar donde solía estar la puerta. Inclina las piernas un poco como si fuera a arrancar a correr pero, justo antes de arrancar siente que alguien le respira en la oreja; voltea y observa al que fue su entrenador de educación física durante el colegio. El entrenador, vestido de mono rojo y chemise blanca, comienza a gritarle que arranque a correr y que rompa esa pared de una vez por todas. Johnny lo mira atónito; trata de arrancar pero se detiene y lo vuelve a mirar. No sabe qué hacer, su entrenador en su casa, pero por la insistencia algo violenta del hombre, Johnny arranca a correr hasta chocar con la pared a una velocidad considerable. Un dolor aun más intenso del que tiene en su mano derecha invade a Johnny, quien cae al piso. Trata de mover su brazo y no puede; se ha dislocado el hombro por completo.

El muchacho no aguanta el dolor; está confundido en el piso llorando. Impetuosamente apoya la mano izquierda en la cama y se levanta, cuando voltea para sentarse en la cama no hay nada, su cuarto está completamente vacío. Se escucha una voz en la cocina, Johnny voltea y ve a la mamá que lo está llamando. Johnny se acerca cuidadosamente hasta la cocina. La mamá, una mujer de cuarenta y cinco años, vestida con un vestido de color verde pastel, un delantal rosado y con un peinado típico de los años sesenta; sostiene en sus manos un pie de manzana recién hecho y humeante. Johnny observa a su mamá, quien lo mira con ternura; luego mira hacia la cocina que está vacía. Cuando vuelve a detallar a su mamá, su cara no es de ternura, es de odio. La madre comienza a gritarle que salga de la casa porque tiene los zapatos sucios. Confundido trata de explicarle que ni siquiera lleva los zapatos puestos, pero la mamá lo ignora y lo sigue regañando. Johnny baja la cabeza y camina poco a poco hacia su sala.

Al llegar a la sala, el entrenador de Educación Física vuelve a llamarlo para que repita la hazaña, le repite una y otra vez que si no lo hace es una mujercita. Johnny se molesta y le da la espalda. En ese momento se da cuenta que su madre lo está observando fijamente y comienza a gritarle otra vez. Johnny suda a chorros, está muy nervioso, no sabe hacia donde mirar. De repente se escucha un grito que manda a callar a todo el mundo.



Johnny voltea y observa al que fue su profesor de Matemáticas de cuarto año de bachillerato, con su traje gris, su camisa negra y su lacito blanco en el cuello, su calva característica y su temida barra de madera con la que solía señalar a sus víctimas. Detrás de este hay un pizarrón verde con unas ecuaciones inentendibles escritas en blanco. El profesor regaña a Johnny por llegar tarde a clases. Jhonny trata de defenderse pero el profesor lo manda a callar y le dice que si quiere salir del salón va a tener que resolver la ecuación. Johnny está mareado, confundido y no aguanta el dolor en la mano ni en el brazo; la vista se le nubla de vez en cuando y cada vez que esto sucede las ecuaciones de la pizarra cambian. El profesor le insiste que resuelva el problema y que si no nunca saldrá y tendrá que ponerse el sombrero con orejas de burro. Johnny comienza a sollozar y corre al baño a refugiarse.

Entra al lugar y divisa una silueta femenina detrás de la cortina de baño. La cortina se abre y ve a la chica del salón a la que nunca se ha atrevido a hablarle. Ella tiene una bata de baño, se la quita y se queda en ropa interior. Llama a Johnny y le dice que no se vaya que ella tiene tiempo esperándolo y le pregunta por qué no le habla. Johnny balbucea mientras ella se le acerca, él camina hacia atrás y va saliendo poco a poco del baño. Repentinamente la chica alza la voz y le dice que lo ama mientras se le lanza encima, Johnny logra salir y cierra la puerta; la chica golpea la puerta repetidas veces gritando que lo ama y le pide que por favor no se vaya.

Johnny está muy mareado, no tiene casi fuerzas; camina a duras penas. El profesor comienza de nuevo a exigirle la solución del problema que está en la pizarra. Johnny sigue caminando, el entrenador suena su pito y comienza a gritarle pero los gritos de la muchacha se escuchan cada vez más. Johnny trata de huir pero al intentar entrar en su cuarto se encuentra a su mamá de frente, quien comienza a gritarle que salga y deje sus sucios zapatos afuera.

Los tres personajes rodean a Johnny, él no sabe que hacer. Mira hacia todos lados, no tiene salida, todos le gritan y se ríen a la vez. Johnny no tiene fuerzas, se recuesta en el



piso, cierra los ojos con las pocas fuerzas que le quedan y le ruega a Dios que lo dejen en paz.

Todo se ilumina, el apartamento está en perfecto estado, no le falta nada. Johnny yace muerto en el piso entre un charco de sangre con una gran cortada en la palma de la mano, un lazarillo camina hacia él y trata de despertarlo lamiendo su herida.



III. GUIÓN LITERARIO

JHONNY

Escrito por:
Jesús Armando Rivera Zavala

Revisado por:
Rebeca Ramírez
Carolina Vila
Milenko Podunavac

Current Revisions by
Jesús Armando Rivera Zavala, Marzo 2005



FADE IN

1 INT. CUARTO DE JHONNY - DÍA

JHONNY se despierta. Se encuentra acostado boca arriba. Abre los ojos, le duele la cabeza. Trata de enfocar mejor hacia el techo blanco y se da cuenta que la lámpara está encendida. Se queja por el resplandor en sus ojos y se tapa la cara con las manos. Siente como la luz se cuela entre sus dedos. Retira las manos impulsivamente y se percata que la lámpara ya no está. Se sienta asustado. Vuelve a dirigir la mirada hacia el techo para cerciorarse que la lámpara no se encuentra ahí. Cuando baja la mirada, ve como las tres ventanas en la pared derecha desaparecen. JHONNY se restriega los ojos y voltea hacia la cocina. La puerta y otras dos ventanas también se esfuman. JHONNY está desconcertado, siente un escalofrío. Se levanta de la cama y sale de su cuarto.

2 INT. CASA DE JHONNY - DÍA

JHONNY, en ropa interior, camina confundido hasta donde solían estar las ventanas y la puerta. Se acerca y comienza a palpar en los lugares donde estos solían estar. A medida que va notando que todo, ahora, es pared, va entrando en desesperación.

3 INT. SALA DE JHONNY - DÍA

JHONNY se siente atrapado. Comienza a recorrer toda su casa con premura. Se detiene en el medio de la sala y observa detenidamente todo el lugar. Camina pensativo, se detiene y comienza a golpear su cuerpo intentando despertar y aunque siente el dolor, no se despierta. Se da cuenta que todavía está en ropa interior y va hacia el closet. En el camino se detiene y sonríe. Voltea y mira de reojo con mirada escudriñadora. Camina poco a poco observando cada rincón con una sonrisa, como si tuviese algo en mente.

JHONNY
(en voz alta)

¡Ya!, ustedes si fastidian. ¡Jajaja!
¿Qué, me quieren ver en pijama verdad?

Cuando voltea de nuevo no hay closet. JHONNY queda paralizado. De pronto la luz pierde intensidad. Comienza a dar vueltas tratando de buscar alguna prueba de que todo es una mala broma de sus amigos.

JHONNY
(en voz baja y temblorosa)
Ya por favor... (grita) ¡No me da
risa!

4 INT. COCINA DE JHONNY - DÍA 4

Toma un cuchillo de carnicería del lavaplatos, lo observa con detenimiento, coloca la hojilla sobre la palma de su mano, cierra el puño con fuerza, respira profundo y hala desde el mango lentamente pero con intensidad. Saca el cuchillo sin abrir la mano, sale mucha sangre. Cierra los ojos y se queja, reprimiendo un grito. Se marea y suda, vuelve a cerrar los ojos y al abrirlos, no ve cortada alguna. Voltea hacia los gabinetes de la cocina y están totalmente vacíos. JHONNY se pone pálido, mueve la cabeza en todas direcciones, camina hasta la sala con el puño cerrado con la cara arrugada de la rabia.

5 INT. SALA DE JHONNY - DÍA 5

Observando que su sala está completamente vacía, suspira con rabia, voltea y mira fijamente la pared donde solía estar la puerta. Coloca su cuerpo como si fuera a comenzar a correr, se concentra, pero ve todo más oscuro. Siente una respiración en la oreja, voltea extrañado y ve a su lado a un ENTRENADOR de educación física. El entrenador, con pito en boca, sopla con fuerza con una mirada amenazante.

ENTRENADOR
(gritando)
¡Vamos mujercita, corre con fuerza,
rómpele todo! ¡No seas marica!
¡Corre! ¡Arranca! ¡Cuento tres y no
te quiero aquí!

Toma de nuevo el pito y sopla aún más fuerte. JHONNY tiene los ojos llorosos y la mirada perdida. Arranca a correr y se estrella contra la pared. Sintiendo un dolor muy intenso en

su hombro cae al piso y comienza a llorar. Trata de mover el brazo y no puede.

6 INT. CUARTO DE JHONNY - DÍA 6

JHONNY no aguanta el dolor de la mano ni del brazo. Llorando se apoya en la cama con el otro brazo, y se sienta en ella. Se da cuenta que su cuarto también está completamente vacío. Coloca las manos en su frente, desesperado se seca las lágrimas. De pronto escucha la voz de su MAMÁ que lo llama desde la cocina. JHONNY se voltea, y al verla sonríe como un niño inocente.

7 INT. COCINA JHONNY - DÍA 7

La MAMÁ de JHONNY, con un vestido amarillo y un delantal rosado, lleva en la mano un pastel de manzanas recién hecho. Mira a su hijo con una sonrisa robótica. Repentinamente cambia de expresión. JHONNY se asombra. La mamá lo mira con odio y comienza a reclamarle muy fuerte por qué tiene los pies sucios.

MAMÁ

Muchachito, ¿Cuántas veces le he dicho que no entre a la casa, con los pies sucios? A ver, ¡Que asco! Salga de aquí y deje los zapatos afuera... ¡Ya!

JHONNY

Mamá, si no tengo zapatos, además no puedo salir...

MAMÁ

Shhh, ¿Qué hace aquí todavía? Salga de aquí. No va a comer pastel. ¡Fuera, le dije, fuera!

JHONNY, cabizbajo y sin darle la espalda a su mamá, va caminando hacia la sala mientras la MAMÁ le sigue gritando que salga de la cocina.

8 INT. SALA DE JHONNY - DÍA 8

Al fondo se ve una silueta. Se enciende una luz y el ENTRENADOR, con una mirada de odio, comienza a llamarlo con la mano. Repentinamente comienza a gritarle nuevamente.

ENTRENADOR

¡Ven acá escoria! ¡No puedes hacer nada bien! ¡Eres una marica! ¡Corre! ¡Acá! ¡Y lo vas a intentar hasta que sudas sangre! ¡Ven acá te dije!

JHONNY, nervioso, mueve la cabeza negando. Trata de taparse los oídos, pero no puede porque no aguanta el dolor de mano. Retrocede hacia la cocina. Está un poco mareado; ve todo borroso y siente escalofríos.

9 INT. COCINA DE JHONNY -DÍA 9

Al llegar a la cocina la luz se enciende y la MAMÁ comienza a gritarle de nuevo. JHONNY, asustado, corre hacia la sala sin recordar que ahí está el ENTRENADOR. De pronto escucha una nueva voz.

10 INT. SALA DE JHONNY - DÍA 10

PROFESOR

¡Silencio todos!



JHONNY queda paralizado. Un profundo silencio invade el lugar. El ENTRENADOR y la MAMÁ desaparecen. Cerca de donde solía estar el closet se prende una nueva luz, quedando el resto del lugar bastante oscuro JHONNY ve todo borroso. Cuando logra enfocar, ve a su PROFESOR de física de cuarto año delante de una pizarra con una ecuación incomprensible. El PROFESOR vestido con su traje gris, camisa azul, lacito blanco y grandes y gruesos lentes lo señala con una vara de madera y le habla con mucha firmeza.

PROFESOR

Jovencito, éstas no son horas de llegar a la clase ¿No ve lo mal que ha estado saliendo? ¡Si sigue así se va a quedar aquí para siempre!

JHONNY

Disculpe Profe, pero es que yo no sabía... y el entrenador y mi mamá...

PROFESOR

¡Silencio dije! Resuelva rápido este problema o si no ¡No saldrá de aquí mientras yo viva!...

JHONNY trata de leer lo que dice la pizarra pero cada vez que parpadea parece cambiar. Se siente mareado. Siente el brazo dormido a pesar de las fuertes puntadas de dolor en la mano. El PROFESOR ríe a carcajadas sosteniendo en sus manos un sombrero con orejas de burro.

PROFESOR

¡Apúrese! (grita) ¡Responda!
¡Responda! ¡Si no responde jajaja,
ya verá lo que le espera!

JHONNY suda como nunca en su vida. Se come las uñas, se seca la frente repetidamente y corre al baño buscando refugio.

PROFESOR

¿A dónde va sin mi permiso?
¡Venga en este momento! ¡Me
escucha?

La luz del PROFESOR se apaga mientras JHONNY desesperado abre la puerta del baño.

11 INT. BAÑO DE JHONNY - DÍA 11

JHONNY entra al baño, cierra la puerta y al voltearse distingue una silueta femenina detrás de la cortina de la

ducha. La cortina se abre y una CHICA sensualmente vestida de uniforme colegial aparece. Lo mira directamente a los ojos y comienza a acercarse mientras lo llama.

CHICA

Jhonny, ven acá. Quédate conmigo.
No te vayas ¿Por qué nunca me
hablas en el salón? Estoy tan
sola...

JHONNY balbucea asustado mientras la muchacha camina hacia él. Él trata de abrir la puerta y logra salir justo antes que la chica lo atrape. Cierra la puerta y la chica se queda golpeando la puerta y gritando con fuerza.

CHICA

¡No me dejes, no te vayas! Jhonny,
¡Jhonny!

12 INT. SALA DE JHONNY - DÍA 12

Se enciende una luz sobre el PROFESOR. Éste comienza a exigirle que termine el problema. La CHICA sigue golpeando la puerta y gritando. JHONNY casi no puede caminar de lo agotado que está. Se dirige a la cocina y se enciende la luz del ENTRENADOR que comienza a llamarlo a gritos. JHONNY no sabe qué hacer. No quiere escuchar más. Trata de cubrirse los oídos. Da vueltas y se percata que el ENTRENADOR y el PROFESOR se le están acercando. Se voltea y tiene justo frente a él a su MAMÁ, quien comienza a gritarle de nuevo por sus zapatos sucios. TODOS comienzan a reírse de él, mientras le reclaman.

JHONNY cae al piso, coloca la cabeza entre las piernas y suplica que todo se acabe.

JHONNY

(Tratando de calmarse)
¡Déjenme en paz por favor! Fuera de
aquí ¡Déjenme sólo!...

FADE OUT
FADE IN

13 INT. SALA DE JHONNY - DÍA 13

Todo se ilumina. El apartamento está en completa normalidad. JHONNY en el suelo, yace en un gran charco de sangre, con una cortada en la palma de su mano. Un perro lazarillo trata despertarlo lamiendo su herida.

FADE OUT



IV. PROPUESTA VISUAL

IV.1 Dirección de Fotografía:

IV.1.1 Iluminación:

La iluminación de la historia se basará en el manejo de los códigos utilizados en las películas de el director Tim Burton “BeetleJuice” y “*Edward Scissorshand*” (Eduardo Manos de Tijera).

Los colores de la iluminación a usar durante la narración de la historia serán en su mayoría serán irreales y sin fuente referencial, ya que todo lo que sucede en la historia es parte del imaginario del protagonista. La variación de los contrastes se manejará de acuerdo al estado de ánimo del mismo.

En la primera y la última escena del cortometraje, existirá una excepción en lo antes expuesto acerca de las fuentes referenciales de luz. En la primera escena, las luces tendrán fuentes referenciales, (ventanas y lámpara prendida); a pesar de esto la sombra será casi inexistente y todo será brillante, ya que lo que se estará viendo es lo que el protagonista recuerda de una hermosa mañana. En la última escena, existe la referencia de la luz de las ventanas porque es el único momento de toda la historia en el que se muestra el mundo real.

El color de las primeras cuatro escenas será blanco, la luz blanca transmitirá la noción de realidad. Jhonny aún no habrá perdido totalmente la cabeza por lo que recuerda, no se habrán deformado las imágenes a nivel de color. La variación entre estas escenas se hará a nivel de sombras, contraste y profundidad.



En la primera escena existirá un ambiente suave, casi sin sombras, lo cual transmitirá tranquilidad y agrado.

La siguiente escena será un blanco muy duro y plano, dando cierta noción de incomodidad, irrealidad y confusión. Jhonny estará recién levantado y confundido, todo lo que pase lo tendrá encandilado.

En la tercera escena del cortometraje, la luz comenzará a deformarse, rayos de luz provenientes solo de los recuerdos de Jhonny iluminarán cosas importantes en su vida. Esta deformación se dará porque Jhonny irá perdiendo paulatinamente la razón. En este momento las sombras comenzarán a jugar un papel importante.

Una vez que la mente de Jhonny “quiebra” y éste pierde la razón, caminará hacia la sala. Allí, a pesar de que no tendrá ningún tipo de color en la iluminación, las sombras se habrán apoderado de la mente de Jhonny. Existirán ases puntuales de luz, que iluminarán ciertas cosas específicas del lugar; el resto del lugar será bastante oscuro. Jhonny recordará pocas cosas con claridad. En esta escena existirán altos contrastes, se buscará hacer referencia al expresionismo alemán una de las tendencias marcadas de Burton.

A partir de la escena cinco, el color jugará un papel elemental dentro de la narración. Tendrá vida propia, describirá, contará, significará. Cada color traído a colación por la mente de Jhonny, tendrá una razón de ser.

En la película “Beetlejuice”, el azul verdoso aparece en el momento en el que los protagonistas, confundidos, buscarán la puerta de regreso a la realidad. Al ser el entrenador el primer personaje que acosará a Jhonny, el azul será el color utilizado durante estos encuentros. También se buscará resaltar una cierta sensación de insalubridad con el entrenador, y mucha tensión, con una luz cenital sobre él, mientras que Jhonny estará en la oscuridad confundido.



En estas escenas se combinarán altos contrastes (en el entrenador) y bajos contrastes (en Jhonny). Las alucinaciones de Jhonny siempre serán más dramáticas que su auto imagen, porque representarán sentimientos puros. La luz cenital se utilizará para definir la importancia puntual del personaje dentro de la historia de la vida del protagonista.

En esta misma escena, el cuarto de Jhonny será de color amarillo. Esto representará la calidez de ese lugar, el único lugar donde no será invadido por sus fantasmas. Allí se buscará demostrar este calor espiritual.

En las escenas de la cocina, todo estará iluminado con temperatura de neones, buscando la frialdad del personaje de este lugar, la madre. A pesar del verde neón del ambiente, la madre estará iluminada de dorado, para resaltar su hipocresía. Ella es una persona fría y sin sentimientos, aunque parezca una madre de oro.

El color azul con tonalidades moradas será utilizado en la escena del profesor de matemáticas. Esta escena está inspirada en los momentos de mayor drama en la película “*Edward Scissorshand*”(Eduardo manos de tijera), en las que utilizan este color. También se generará una gran sombra del pupitre sobre la pared, para representar lo importante y traumatizante que fue el colegio para el protagonista.

Igualmente se usarán dos luces cenitales, una sobre Jhonny y una sobre el profesor, el resto será una penumbra, debido a que Jhonny se estará quedando solo con sus fantasmas, y él comenzará a ser un fantasma más; estará perdido en su pensamiento, ya sin recuerdos y solo imaginación lo acompañará.

En la escena en la que Jhonny entrará al baño, y se encontrará con la chica, todo será blanco y brillante, parecido a la primera escena, y al igual que en esa parte, el sentimiento representado no será dañino Jhonny está enamorado de ella, pero huirá por no entender este sentimiento, no entenderá este blanco de su mente.



En “*Beetlejuice*” cada vez que se hace presente la muerte, el color escogido por Tim Burton para describirla es el verde. Por esta razón en la escena en la que Jhonny sale del baño y tres de sus fantasmas lo acosan y se burlan de él empujándolo hacia la muerte, todo será iluminado de color verde.

En el momento cuando Jhonny muere desangrado y sus fantasmas lo acorralan, no habrá mucho contraste ni sombras pues al estarse acabando la vida de Jhonny, todo se simplificará, irá perdiendo profundidad y se reducirá a lo elemental.

IV. 1.2 Encuadres:

Oliver Stone se caracteriza principalmente por sus planos cerrados, sus picados y contrapicados, con gran angulación en el eje vertical. Por esta razón se utilizarán pocos planos en los que esta inclinación no este presente.

En primer lugar, se utilizarán planos cerrados de los ojos en todas las escenas. Estos planos son muy importantes, porque Jhonny es ciego y los ojos serán el imaginario más importante de su cerebro: Jhonny imaginará estar viendo su casa.

En el caso de los picados y contrapicados, se utilizarán con su significado clásico, los picados serán utilizados para minimizar a algún personaje y los contrapicados para engrandecerlo, o para reducir la localización.

El eje horizontal será manipulado de acuerdo a la tensión que quiere ser creada durante la escena. La escena que más inclinación horizontal tendrá será la escena cuatro, en la que se corta la mano, debido a que este momento será cuando termina de desatarse toda su locura.



Durante la historia se utilizará este recurso como creador de tensión. La idea es que a los espectadores les provoque mover la cabeza por lo retorcido de la acción. Se buscará la mayor variedad de planos posibles en cada escena, manteniendo estos elementos para dar mayor dinamismo y entendimiento al cortometraje.

Los planos abiertos se realizarán para denotar la soledad en la que se encuentra el personaje (escena del profesor) o en el caso de la escena tres, en la que comienza a volverse loco, que se intentará reflejar que el espacio se lo está devorando.

IV.1.3 Movimientos de cámara:

Los movimientos de cámara darán dinamismo a la historia, y ayudarán incrementar la tensión e inestabilidad en la mente de Jhonny. Escenas como la del baño y la final, se realizarán cámara en mano, buscando que el espectador sienta la tensión en el temblor de los movimientos. Este elemento es también utilizado en las películas de Oliver Stone.

Así mismo, se utilizará un *steady cam* para realizar escenas de alucinaciones, como cuando se encuentra con la mamá y el entrenador. Allí, el movimiento de Jhonny por más estresado que él esté, deberá verse suave y así crear un choque en la audiencia. Lo que se busca reflejar es que Jhonny estará volando dentro de su perturbada mentalidad.

Los planos estáticos se realizarán con trípode, estos planos abundarán por la cantidad de reacciones de personajes que hay que registrar.

IV.2 Dirección de arte

IV.2.1 La decoración:



La decoración de la localización tendrá una serie de códigos referidos a las historias de los personajes y a los utilizados por los directores escogidos en este trabajo de grado. Se manejarán dos tipos decoración: una “con” elementos y otra “sin” elementos, con el fin de identificar que parte del decorado deberemos utilizar. Los colores serán cuidadosamente seleccionados de la decoración de las localizaciones de Tim Burton, principalmente de las dos películas de referencia “*Beetlejuice*” y “*Edward Scissorhand*” (Eduardo manos de tijera).

IV.2.2 Con elementos:

IV.2.2.1 La cocina:

En la cocina predominarán los cuadros blancos y verdes, emulando la cocina de la casa de los “vivos” en “*Beetlejuice*”. Algunos de los implementos propios de este lugar serán preferiblemente rojos para dar gran contraste, utilizados con frecuencia en las películas de Burton. Así mismo, se utilizarán elementos *pop* como una cotufera de los sesenta, afiches y envases de las sopas Campbell’s. Los colores cálidos se utilizarán para resaltar la ironía de una familia, supuestamente feliz (la niña de Campbell’s sonriendo, por ejemplo).



IV. 2.2.1.1. Elementos importantes de la decoración de la cocina:

En el escurridor de platos se encontrará un plato de cerámica que tiene impreso una receta del “apple pie”; este plato es la encarnación de la mamá en el mundo real, ya que la madre en la primera aparición, se le verá con un “pie” de manzana en la mano.

El “pie” de manzana hará referencia (irónicamente) a la mamá perfecta, ama de casa que cocina postres divinos y ama a sus hijos.

Sobre la mesa de cerámica del lavaplatos estará el cuchillo, elemento fundamental en la historia, ya que en medio de su desesperación, Jhonny se cortará la mano tratando de despertar, y por esta razón morirá desangrado. Se buscará resaltar el cuchillo con la iluminación.

Sobre la estufa habrá una tetera azul, que representará la calma que le da la mamá a Jhonny, solo por ser su madre, por nada más.

También habrá una cotufera amarilla con base negra, vacía que romperá con toda la paleta de colores del lugar. Aunque nunca estará como elemento principal de ningún plano, será importante porque hará referencia a la cabeza hueca de la mamá.

IV.2.2.2 El cuarto:

Es el lugar refugio de Jhonny, ya que contiene los elementos que le darán seguridad. Los colores predominantes, son blanco, negro, y tonos marrones. Los muebles de madera y colores parcos son invadidos por elementos de color rojo que le darán vida al cuadro. En



general, el cuarto se inspira en el cuarto de la niña a la que le cuentan la historia de “*Edward Scissorshand*” (Eduardo manos de tijera)

IV.2.2.2.1 Elementos importantes en la decoración del cuarto:

Su gato Félix, que lo acompaña desde que era un niño, representará a su mejor amigo, ese amigo que nunca te abandona hagas lo que hagas, Jhonny duerme todos los días con él. Se escogió este personaje, porque los gatos son solitarios como Jhonny.

También habrá un rosario y una virgen, elementos siempre presentes en las habitaciones de las películas de Tim Burton. El rosario será blanco, y representará la paz del lugar; el blanco es pureza y soledad. La virgen es de cobre sobre madera; este elemento de naturaleza religiosa, representará la fe en la madre. Así la mamá de Jhonny lo haya maltratado de niño, Jhonny tiene la esperanza de que lo venga a visitar y le dé por lo menos un abrazo.

Su ropa estará en un closet descubierto, porque teme a los lugares cerrados y la ropa estará ordenada por color.

Un elemento decorativo será Mickey Mouse, que hace alusión al primer trabajo de Tim Burton en Disney, y estéticamente se apegará a la decoración debido a que es de tonalidades grises.

El baúl de madera es una de las muy pocas cosas que le quedaron de su padre. En este baúl Jhonny guardará sus más valiosos recuerdos. Su color marrón hace juego con todos los muebles de madera, comúnmente utilizados en las películas de este director.



En la mesa de noche de Jhonny habrá una taza roja, en la que él tomará agua todas las noches; el color rojo se utiliza debido a que en todas las locaciones utilizadas por Burton existen uno o dos elementos de este color.

IV.2.2.3 El baño:

Estará decorado con rombos negros y blancos tanto en el piso como en las paredes, la regadera tendrá una cortina de baño traslúcida. Se buscará que este lugar carezca en lo posible de toda forma racional. La abstracción se quiere porque el sentimiento que representará la chica, será confuso para él, por lo que el lugar en el que se alberga será igual de confuso.

Como elemento visible, aparte de la cortina de baño, habrá una toalla blanca, resaltando la pureza del sentimiento. No existe ningún elemento rojo, porque no hay nada que resaltar. Jhonny no entiende nada por lo que no recuerda nada especial.

IV.2.2.4 La sala:

Será el lugar más importante de la historia. En ella Jhonny perderá la razón y aparecerán todos sus fantasmas; a veces tan solo perturbándolo, como en el caso del entrenador y el profesor; como acorralándolo todos juntos al final de la historia; es allí donde la audiencia observará a Jhonny muerto por desangramiento.



El suelo de la sala estará inspirado en la película “BeetleJuice”, con un diseño de ajedrez con rectángulos irregulares de color blanco y negro. Los cuadros tendrán un punto de fuga en una esquina, buscando dar profundidad al lugar.

Los cuadros serán colocados a poca altura para que cuando Jhonny camine cerca de ellos, parezca que el espacio se lo está devorando. Los muebles serán de madera siguiendo la tradición del director, y en las bibliotecas tendrán libros de todo tipo, tanto de él como heredados.

IV.2.2.4.1 Elementos importantes dentro de la decoración de la sala:

Los libros no serán seleccionados al azar, encontramos desde la clásica Enciclopedia Barsa, hasta cuentos de Disney, haciendo alusión al primer trabajo del director, libros acerca de prisioneros, naufragos, perdedores, escritos de historia. Estéticamente se buscará en lo posible que combinen con la paleta de colores, pero no por esta razón se escogerán libros al azar, cada libro será alusivo al personaje.

El equipo de sonido es uno de sus grandes compañeros; en él escucha música para olvidarse de su realidad. Esta pieza antigua discontinuada dará un aspecto de atemporalidad similar al de las películas de Tim Burton.

El avión rojo representa al padre de Jhonny, un gran piloto que muere en un accidente aéreo. Este avión era un juguete de su el papá cuando era niño. El color rojo significará que aunque el papá murió cuando era un bebé de dos años, es la persona más importante de su vida y la única que él recordará con cariño.



Los cuadros que estarán en las paredes de la sala harán referencia a la soledad en la que vive Jhonny y habrá muchos ojos porque Jhonny se siente vigilado, así no haya nadie en su casa. La colocación de estos cuadros será cada vez más cerca del suelo hacia el punto de fuga del piso, para simular que todo se encoge, y exagerar la perspectiva del lugar.

IV.2.3 Sin elementos

A medida que la historia avance, los elementos de las distintas localizaciones irán desapareciendo paulatinamente. Esto sucede, debido a que Jhonny irá olvidando poco a poco la ubicación de los objetos dentro de su casa. Además se buscará crear la sensación de vacío que hay en la mente del personaje. Los muebles empotrados, al igual que la nevera y la cocina, se mantendrán en la localización, debido a que la permisología otorgada no permite mover estos elementos.

IV 2.4 Maquillaje:

IV.2.4.1 Jhonny:

El maquillaje de Jhonny, es tomado de “*Edward Scissorshand*” (Eduardo manos de tijera) debido a que el personaje posee ciertas similitudes con Eduardo; es callado, siempre ha vivido aislado, no tiene amigos, es un “*outsider*”.

La tez del personaje será muy pálida, las ojeras pronunciadas, típicas de los personajes de este director, labios pequeños, porque aunque en este caso Jhonny es un ser humano, desciende de una mujer que parece un robot, por lo que sus labios también parecerán de tal.



Jhonny llevará el cabello largo y despeinado, porque acaba de despertarse cuando se le presenta la situación narrada, lo que no le permite peinarse, por la angustia y la confusión que siente acerca de lo que le está pasando.

IV.2.4.2 La mamá:

El maquillaje de la mamá hará que ésta parezca de plástico, de tal forma que se haga alusión a su superficialidad. La perfección en este maquillaje hará parecer al personaje como un robot, algo sin expresión ni sentimientos.

Se utilizará mucho rubor y brillo, así como tener unas cejas bien marcadas para mantener el “look robótico”.

Este concepto de maquillaje se inspira en las mujeres del pueblo de “*Edward Scissorshand*” (Eduardo manos de tijera).

IV.2.4.3 El profesor:

El maquillaje del profesor se asemeja al Guasón en la película “*Batman*”. Se buscará con esto representar al enemigo más inteligente de Jhonny. El profesor de matemáticas disfruta burlarse del miedo que le tiene Jhonny. La figura del payaso, remitirá al concepto de burla, de chiste, y un profesor que se burle de sus alumnos, no es más que un payaso...

IV.2.4.4 El entrenador:



En el caso del entrenador, lo más importante será resaltar la definición de los músculos en todas las partes de su cuerpo. Esto se hará por medio de colores oscuros en los músculos del brazo, el cuadrado de las facciones de su cara. De igual forma se realzarán las venas de la cabeza para resaltar la rabia con la que vive este personaje, y lo terrorífico que puede llegar a ser.

IV.2.4.5 La chica:

La chica es una muchacha del colegio de Jhonny y el maquillaje que usará será bastante natural.

Tendrá un maquillaje suave, en el que se realce el color y la expresión de sus ojos, la tez será muy blanca, los labios bien definidos y brillantes para que la imagen se cargue de sensualidad.

En todos los personajes existirá una característica similar. Lo pálido de la tez y las ojeras pronunciadas; esto generará un aspecto deprimente de vida nocturna. Las figuras nocturnas suelen transmitir más temor que las diurnas, y eso es lo que se busca, personajes agresivos, destructivos...

IV.2.5 Vestuario:



Esta historia es atemporal, por lo que los personajes se vestirán modelos de distintas épocas. De esta forma se buscará que los espectadores rompan la barrera temporal del relato y se concentren en el desarrollo de los acontecimientos.

IV.2.5.1 *Jhonny:*

El vestuario de este personaje será un pijama completo, inspirada en la ropa interior de invierno que utiliza “El Pingüino” en la película “*Batman Returns*”(Batman Vuelve). El pijama será de color blanco con una línea de tela negra donde van los botones. Estos para hacer contraste, serán blancos. Este diseño se acerca a nuestro personaje porque el pingüino es uno de los pocos *outsiders* que demuestra abiertamente su violencia interna, y Jhonny, durante el relato, se enfrenta a esta violencia interna que lleva contenida durante toda su vida.

IV.2.5.2 *La mamá:*

El vestuario estará inspirado en las mujeres de la ciudad “Cualquier lugar en Estados Unidos” de “*Edward Scissorshand*” (Eduardo manos de tijera).

La madre estará vestida con un vestido amarillo y un delantal rosado, cuyo modelo está tomado de un diseño de Gucci de los años setenta. Los colores son tomados del *pop art*, buscando hacer una analogía con la producción en masa. La apariencia de la madre de Jhonny parecerá como la de una mujer sacada de un comercial pop.

La textura rígida de su vestuario será necesaria pues alude a sus características como personaje, ella es alguien que no soporta que las cosas se salgan de su control. Un ejemplo



claro de eso, es el neurotismo que le genera que su casa deje de estar impecable; de allí que regañen a Jhonny por los zapatos sucios.

IV.2.5.3 El Profesor:

El vestuario del profesor busca representar a un genio, alguien que se viste siempre igual para no perder tiempo en combinaciones. Su traje será gris porque este color no necesita ser lavado frecuentemente y además representará las emociones del personaje. Él es parco y solo le importa su estudio de las matemáticas.

La camisa azul marino reflejará la frialdad y oscuridad que existe en su corazón. La vara de madera es su arma de guerra, con la que le pega a sus alumnos y señala a los deficientes del salón. Este implemento jugará un papel importante en la vida del personaje, porque es lo que realmente lo distancia de los alumnos.

IV.2.5.4 Entrenador:

Este personaje busca representar el estereotipo de entrenador de fútbol americano de los *high schools* de Estados Unidos. Llevará una franela blanca muy ceñida al cuerpo para marcar cada músculo y verse más amenazante. Así mismo, el color rojo de su mono deportivo representará la fuerza, la irritabilidad, la sangre que quiere hacer sudar a sus alumnos y en este caso a Jhonny.



IV.2.5.5 La Chica:

El vestuario de la chica está inspirado en el vestuario de “Lidia” en la película “*Beetlejuice*”. Específicamente en la escena en la que va a la escuela en una bicicleta. En esta película Lidia está recién mudada a este pueblo y es nueva en el colegio, por lo que se consideró, que la falda de cuadros escoceses blancos y negros, la camisa blanca, la chaqueta negra, las medias negras y los zapatos colegiales negros, serán ideales para representar a la chica nueva del colegio de Jhonny de la cual él se enamoró.

IV.2.6 El movimiento en el set:

En esta historia, Jhonny refleja en su casa su estado mental. Los recuerdos y experiencias tendrán un lugar específico en la mente de cada cual. Por esta razón, los fantasmas de Jhonny se mantendrán en casi toda la historia en un mismo lugar, será la parcela de cerebro en la que se encuentra este personaje.

Jhonny es el único que podrá caminar por toda la casa invadiendo las distintas parcelas claramente definidas por colores.

En la escena diez, los personajes saldrán de sus lugares y acorralarán a Jhonny. Esto es justificable porque Jhonny se estará desangrando y su cerebro comenzará a funcionar de una forma más básica. En ese momento todos los recuerdos se le mezclarán y lo atormentarán con mucha más fuerza que en los primeros encuentros.



La chica no saldrá del baño porque representa un sentimiento distinto que Jhonny no entiende. Por esa misma razón Jhonny lo aislará con todas sus fuerzas (encerrará a la chica en el baño), este personaje será el más estático de la historia.

IV. 3 Montaje:

El montaje de la historia tiene como concepto original emular el estilo de las películas de Oliver Stone, que como se explicó en el marco referencial, se caracteriza por su violencia y el poco tiempo de duración de los planos.

IV.3.1 El Ritmo:

El ritmo de montaje será variable, y dependerá del estado de ánimo de Jhonny debido a que todo lo que se ve en la historia es una proyección mental.

Desde la primera hasta la tercera escena el montaje irá acelerando. Es decir, desde que despierta hasta que pierde la razón en la sala.

En la cuarta escena, el ritmo bajará un poco porque es un momento crucial de demencia calmada. A partir de esta escena el ritmo crecerá paulatinamente hasta la escena del baño, en la que el ritmo de montaje volverá a bajar debido a que Jhonny está más confundido que asustado, y esta confusión hace que le cueste entender lo que está sucediendo.

En la escena diez, el ritmo será lento porque Jhonny está muriendo desangrado. Jhonny ve como sus fantasmas lo acosan pero está desfasado en el tiempo.



La escena final será el único momento en el que el espectador se enfrentará con la realidad. La realidad es dura, e inclemente, por lo que el ritmo de montaje será agresivo. Será el momento más rápido de toda la historia e irá intercortado con la escena en la que Jhonny se corta, como sucedió en la realidad, es decir, veremos la sangre brotar mientras Jhonny se corta.

IV.4 Efectos visuales:

Como ya se explicó en el marco referencial, Oliver Stone utiliza todos los elementos que sean necesarios para mejorar la transmisión del mensaje de la historia que está contando. Valiéndonos de este recurso se utilizarán todos los efectos que consideremos necesarios para mejorar la historia.

IV.4.1 Efectos previstos:

Disolvencias aditivas, se utilizarán en la tercera escena cuando Jhonny se balancea en el piso, buscando hacer la simulación de que el tiempo pasa.

El *Motion Blur* se utilizará para la escena diez, en la que los fantasmas acosan a Jhonny. Esto se hará para representar el mareo de Jhonny por la pérdida de sangre. *Blur* se utilizará cada vez que Jhonny desenfoque su mirada durante un plano subjetivo.

El efecto que más se utilizará será el acelerador o relenteador de video, el cual se piensa utilizar para incrementar la tensión en distintos momentos y simular de la misma forma la velocidad de pensamiento de Jhonny.



Igualmente se jugará con el brillo y el contraste de la imagen en la última escena, donde interviene el cuchillo, para diferenciar el momento imaginado por Jhonny de la escena real en la que se ve la sangre.

Los cortes bruscos serán los utilizados para armar la historia. Se intentará evitar en lo posible cualquier tipo de transiciones de cambio de escena por considerar que hacen que el ritmo de la historia disminuya, lo cual nos alejaría del objetivo final: crear tensión.

IV.5 Línea Narrativa:

La historia será contada de forma lineal, sin brincos temporales y se buscará que el espectador pierda el sentido del tiempo con los efectos visuales antes expuestos. En la última escena habrá brincos hacia atrás para explicar que Jhonny realmente se cortó la mano en la escena número cuatro.

La historia será narrada para que sean aproximadamente 10 minutos de constante tensión, teniendo su clímax en el momento en el que Jhonny es acosado por los otros tres personajes a la vez.



V. PROPUESTA SONORA

Los sonidos de la historia serán grabados en locación durante la acción, de no lograrse un resultado de calidad se procederá a grabar folies, para mejorar la calidad del sonido.

Se utilizarán sonidos de librería como efectos sonoros, para magnificar o reducir la importancia de cada momento. Estos sonidos no deberán ser obligatoriamente representaciones directas del objeto. Por ejemplo: una tiza podría ser representada por un sonido compuesto de un delfín, un grito agudo o una sierra cortando metal. Así se crearía una sensación exagerada de una tiza sobre un pizarrón.

La propuesta musical de este cortometraje obliga a que sea una creación original y deberá constar de tres temas. Todos tendrán un estilo sinfónico que resaltará la fantasía de la historia como en varias películas de Burton.

El tema principal de la historia manejará un concepto fantasioso, introduce la historia y los momentos más importantes, como cuando se corta la mano y no ve nada, y cuando aparece muerto en la sala. Por esta razón debe tener también instrumentos que generen cierta angustia. La historia es de fantasía pero también de suspenso.

El segundo tema será utilizado cuando Jhonny está perdiendo la razón. Este tema debe estar compuesta por muchos agudos, debe atormentar al espectador. Incluso manejar repeticiones para simular los “*loops*” mentales de Jhonny, quien está muy confundido y repasa una y otra vez lo que ha sucedido.

Y un tercer tema que se podría llamar de ambientación, creado en base biblioteca de sonidos que acompañen a las acciones, y ayuden a entender lo que sucede en un momento en específico.



Ya que cada momento de la historia será totalmente imaginario, dentro de la desesperación de Jhonny se magnifica absolutamente todo y esto implica que el uso de los sonidos sea exagerado.



VI. HOJAS DE DESGLOSE



VI. HOJAS DE DESGLOSE GENERAL

HOJA DE DESGLOSE GENERAL

Jhonny	1	INT	DÍA	1
TÍTULO PRODUCCIÓN	Nº ESCENA	INT/EXT	DÍA/NOCHE	NºPÁGINA DESGLOSE
Jhonny se despierta y ve como desaparecen las salidas de su casa				1
DESCRIPCIÓN				Nº PÁGINA GUIÓN
	Cuarto de Jhonny			09 - 07 - 05
	NOMBRE DE LOCALIZACIÓN			FECHA

PERSONAJES

Jhonny

VESTUARIO

Pijama

UTILERÍA

Desglose del departamento de arte página número 1

MAQUILLAJE/PELUQUERÍA*

Loor de recién levantado
Despeinado
Ojos resaltados
Boca perfilada
Tez ligeramente palidecida
Cabello brillante

VEHÍCULOS/ANIMALES

SONIDO

Boom(1)

Mezcladora

Sonido directo EQUIPOS ESPECIALES

EQUIPOS ESPECIALES

EQUIPOS ESPECIALES

NOTAS DE PRODUCCIÓN

NOTAS DE PRODUCCIÓN

- Desaparecer la lámpara, esta no puede volver a aparecer en otro plano
- Todos los accesos de la casa deben estar tapados
- Tener cuidado con la iluminación de lámpara que debe parecer encendida.

HOJA DE DESGLOSE GENERAL

Jhonny	2	INT	DÍA	2
TÍTULO PRODUCCIÓN	Nº ESCENA	INT/EXT	DÍA/NOCHE	Nº PÁGINA DESGLOSE
Jhonny comprueba que las salidas de su casa desaparecieron				1
DESCRIPCIÓN				Nº PÁGINA GUIÓN
	Casa de Jhonny			09 - 07 - 05
	NOMBRE DE LOCALIZACIÓN			FECHA

PERSONAJES

Jhonny

VESTUARIO

Pijama

UTILERÍA

Desglose del departamento de arte página número 1,2 y 3

MAQUILLAJE/PELUQUERÍA*

Look de recién levantado
Despeinado
Ojos resaltados
Boca perfilada
Tez ligeramente palidecida
Cabello brillante

VEHÍCULOS/ANIMALES



SONIDO

Boom(1)

Mezcladora

Sonido directo□□□EQUIPOS ESPECIALES

□□EQUIPOS ESPECIALES

□EQUIPOS ESPECIALES□

□NOTAS DE PRODUCCIÓN

NOTAS DE PRODUCCIÓN

- Todos los accesos de la casa deben estar tapados
- La iluminación mantiene los mismos parámetros que la escena 1
- Intensificar sonido cuando se palpan las paredes

□□

□



HOJA DE DESGLOSE GENERAL

Jhonny	3	INT	DÍA	3
TÍTULO PRODUCCIÓN	Nº ESCENA	INT/EXT	DÍA/NOCHE	Nº PÁGINA DESGLOSE
Jhonny se desespera, cree que es una broma, pierde la razón				1, 2
DESCRIPCIÓN				Nº PÁGINA GUIÓN
	Sala de Jhonny			03 - 07 - 05
	NOMBRE DE LOCALIZACIÓN			FECHA

PERSONAJES

Jhonny



□VESTUARIO○

Pijama □

UTILERÍA

Desglose del departamento de arte página número 2□□



MAQUILLAJE/PELUQUERÍA*

Despeinado

Ojos resaltados

Acentuar un poco las ojeras

Boca perfilada

Tez ligeramente palidecida

Cabello brillante



VEHÍCULOS/ANIMALES□

SONIDO



Boom(1)

Mezcladora

Sonido directo EQUIPOS ESPECIALES

EQUIPOS ESPECIALES

EQUIPOS ESPECIALES

Steady Cam

NOTAS DE PRODUCCIÓN

NOTAS DE PRODUCCIÓN

- La iluminación baja de intensidad, cambia el ambiente.



HOJA DE DESGLOSE GENERAL

Jhonny	4	INT	DÍA	4
TÍTULO PRODUCCIÓN	Nº ESCENA	INT/EXT	DÍA/NOCHE	Nº PÁGINA DESGLOSE
Jhonny se corta la mano y la herida desaparece				2
DESCRIPCIÓN				Nº PÁGINA GUIÓN
		Cocina de Jhonny		03 - 07 - 05
		NOMBRE DE LOCALIZACIÓN		FECHA

PERSONAJES

Jhonny

VESTUARIO

Pijama

UTILERÍA

Desglose del departamento de arte página número 1

MAQUILLAJE/PELUQUERÍA*

Despeinado
Ojos resaltados
Mantener las ojeras de escena 3
Boca perfilada
Tez ligeramente palidecida
Cabello brillante

VEHÍCULOS/ANIMALES



SONIDO

Boom(1)

Mezcladora

Sonido directo □ □ □ EQUIPOS ESPECIALES

□ □ EQUIPOS ESPECIALES

□ EQUIPOS ESPECIALES □

NOTAS DE PRODUCCIÓN

NOTAS DE PRODUCCIÓN

-La sangre debe verse solo mientras corta su mano y la tiene cerrada.

-Luego de que se corta la mano el maquillaje debe enfatizar la palidez de la cara.

-El decorado 2 entra luego de que Jhonny se corta, abre y cierra los ojos. □ □

□



HOJA DE DESGLOSE GENERAL

Jhonny	5	INT	DÍA	5
TÍTULO PRODUCCIÓN	Nº ESCENA	INT/EXT	DÍA/NOCHE	Nº PÁGINA DESGLOSE
Aparece el entrenador Jhonny, se fractura el hombro.				2
DESCRIPCIÓN				Nº PÁGINA GUIÓN
Sala de Jhonny				02 - 07 - 05
NOMBRE DE LOCALIZACIÓN				FECHA

PERSONAJES

Jhonny



VESTUARIO

Pijama
Mono rojo
Franelilla blanca
Zapatos de goma
Medias blancas

UTILERÍA

Desglose del departamento de arte página número 2, Decorado 2
Pito
Cronómetro

MAQUILLAJE/PELUQUERÍA*

Despeinado
Ojos resaltados
Boca perfilada
Palidez enfatizada
Cabello brillante

VEHÍCULOS/ANIMALES

SONIDO

Boom(1)

Mezcladora

Sonido directo EQUIPOS ESPECIALES

EQUIPOS ESPECIALES

EQUIPOS ESPECIALES

NOTAS DE PRODUCCIÓN

NOTAS DE PRODUCCIÓN

-La sala está completamente vacía

- La iluminación es más oscura justo cuando Jhonny se propone correr.

-Enfatizar el sonido con la respiración del entrenador

-Se ve aliento del entrenador y su saliva cuando escupe.

HOJA DE DESGLOSE GENERAL

Jhonny	6	INT	DÍA	6
TÍTULO PRODUCCIÓN	Nº ESCENA	INT/EXT	DÍA/NOCHE	Nº PÁGINA DESGLOSE
Desaparecen las cosas del cuarto y Jhonny ve a la mamá en				2, 3
DESCRIPCIÓN				Nº PÁGINA GUIÓN
la cocina		Cuarto de Jhonny		26 - 06 - 05
NOMBRE DE LOCALIZACIÓN			FECHA	

PERSONAJES

Jhonny

Mamá

VESTUARIO

Pijama

UTILERÍA

Desglose del departamento de arte página número 1

Decorado 1

Decorado 2

MAQUILLAJE/PELUQUERÍA*

Despeinado

Ojos resaltados

Boca perfilada

Palidez enfatizada

Cabello brillante

VEHÍCULOS/ANIMALES

SONIDO

Boom(1)

Mezcladora

Sonido directo

EQUIPOS ESPECIALES

EQUIPOS ESPECIALES

EQUIPOS ESPECIALES

NOTAS DE PRODUCCIÓN

NOTAS DE PRODUCCIÓN

-El decorado 2 entra luego de que Jhonny se sienta

- La mamá no necesita vestuario porque solo sale el audio de referencia



HOJA DE DESGLOSE GENERAL

Jhonny	7	INT	DÍA	7
TÍTULO PRODUCCIÓN	Nº ESCENA	INT/EXT	DÍA/NOCHE	Nº PÁGINA DESGLOSE
Jhonny encuentra a su mamá en la cocina				3
DESCRIPCIÓN				Nº PÁGINA GUIÓN
		Cocina de Jhonny		25 - 06 - 05
		NOMBRE DE LOCALIZACIÓN		FECHA

PERSONAJES

Jhonny

Mamá



□VESTUARIO○

Pijama

Vestido amarillo

Delantal Rosado

Zapatos blancos

Perlas

Batidor



UTILERÍA

Desglose del departamento de arte página número 3

Decorado 2

Pie de Manzana□□



MAQUILLAJE/PELUQUERÍA*

Jhonny:

Despeinado

Ojos resaltados, bastante negros

Boca perfilada
Palidez enfatizada
Cabello brillante
Mamá:
Cutis porcelanizado, boca clara, tonos rosados.

VEHÍCULOS/ANIMALES

SONIDO

Boom(1)
Mezcladora
Sonido directoEQUIPOS ESPECIALES
EQUIPOS ESPECIALES
EQUIPOS ESPECIALES
NOTAS DE PRODUCCIÓN
NOTAS DE PRODUCCIÓN

HOJA DE DESGLOSE GENERAL

Jhonny	8	INT	DÍA	8
TÍTULO PRODUCCIÓN	Nº ESCENA	INT/EXT	DÍA/NOCHE	Nº PÁGINA DESGLOSE
Jhonny se encuentra de nuevo al entrenador				3, 4
DESCRIPCIÓN				Nº PÁGINA GUIÓN
		Sala de Jhonny		25 - 06 - 05
		NOMBRE DE LOCALIZACIÓN		FECHA

PERSONAJES

Jhonny
Entrenador

VESTUARIO



Pijama
Franelilla blanca
Mono rojo
Zapatos de goma
Medias blancas□

UTILERÍA

Desglose del departamento de arte página número 2
Decorado 2
Pito
Cronometro□□
□

MAQUILLAJE/PELUQUERÍA*

Jhonny:
Despeinado
Ojos resaltados, bastante negros
Boca perfilada
Palidez enfatizada
Cabello brillante
Entrenador:
Facciones muy marcadas
□

VEHÍCULOS/ANIMALES□

SONIDO

Boom(1)
Mezcladora
Sonido directo□□□EQUIPOS ESPECIALES
□□EQUIPOS ESPECIALES
□EQUIPOS ESPECIALES□

□NOTAS DE PRODUCCIÓN

NOTAS DE PRODUCCIÓN

- Todas las luces se apagan y se ve solo la silueta del entrenador, luego la luz está cenital sobre él.□□
□

HOJA DE DESGLOSE GENERAL

Jhonny	9	INT	DÍA	9
TÍTULO PRODUCCIÓN	Nº ESCENA	INT/EXT	DÍA/NOCHE	Nº PÁGINA DESGLOSE
Jhonny confundido vuelve a la cocina donde su mamá le grita				4
DESCRIPCIÓN				Nº PÁGINA GUIÓN
de nuevo.		Cocina de Jhonny		25 - 06 - 05
		NOMBRE DE LOCALIZACIÓN		FECHA

PERSONAJES

Jhonny

Mamá

VESTUARIO

Pijama
Vestido amarillo
Delantal Rosado
Zapatos blancos
Perlas
Batidor

UTILERÍA

Desglose del departamento de arte página número 3
Decorado 2
Pie de manzana

MAQUILLAJE/PELUQUERÍA*

Jhonny:
Despeinado



Ojos resaltados, muy oscuros

Boca perfilada

Cabello brillante

Mamá:

Cutis porcelanizado, boca clara y tonos rosados



VEHÍCULOS/ANIMALES□

SONIDO

Boom(1)

Mezcladora

Sonido directo□□□EQUIPOS ESPECIALES

□□EQUIPOS ESPECIALES

□EQUIPOS ESPECIALES□

□NOTAS DE PRODUCCIÓN□□

NOTAS DE PRODUCCIÓN□□





HOJA DE DESGLOSE GENERAL

Jhonny	10	INT	DÍA	10
TÍTULO PRODUCCIÓN	Nº ESCENA	INT/EXT	DÍA/NOCHE	Nº PÁGINA DESGLOSE
Jhonny se encuentra con el profesor y no puede resolver el				4, 5
DESCRIPCIÓN				Nº PÁGINA GUIÓN
problema de la pizarra		Sala de Jhonny		02 - 07 - 05
		NOMBRE DE LOCALIZACIÓN		FECHA

PERSONAJES

Jhonny

Profesor



□VESTUARIO○

Pijama

Traje gris

Camisa Azul

Lentes gruesos de pasta

Zapatos de suela negros□

UTILERÍA

Desglose del departamento de arte página número 2

Decorado 3□□



MAQUILLAJE/PELUQUERÍA*

Jhonny:

Despeinado

Ojos resaltados, bastante negros

Boca perfilada

Palidez enfatizada

Cabello brillante



Muy sudado

Profesor:

Muy blanco, un poco de ojeras, despeinado.



VEHÍCULOS/ANIMALES□

SONIDO

Boom(1)

Mezcladora

Sonido directo□□□EQUIPOS ESPECIALES □NOTAS DE PRODUCCIÓN

□□EQUIPOS ESPECIALES □NOTAS DE PRODUCCIÓN

□EQUIPOS ESPECIALES□NOTAS DE PRODUCCIÓN

NOTAS DE PRODUCCIÓN

-El problema de la pizarra va cambiando mientras transcurre la escena.

- El entrenador desaparece, solo se iluminan el profesor y a Jhonny, lo demás está
oscuro□□





HOJA DE DESGLOSE GENERAL

Jhonny	11	INT	DÍA	11
TÍTULO PRODUCCIÓN	Nº ESCENA	INT/EXT	DÍA/NOCHE	Nº PÁGINA DESGLOSE
Jhonny trata de refugiarse pero se encuentra a la chica				5
DESCRIPCIÓN				Nº PÁGINA GUIÓN
Baño de Jhonny				25 - 06 - 05
NOMBRE DE LOCALIZACIÓN				FECHA

PERSONAJES

Jhonny

Chica



□ VESTUARIO

Pijama

Falda escocesa blanco y negro

Camisa blanca manga larga.

Suéter negro de botones y cuello en “V”

Zapatos negros de colegio



UTILERÍA

Desglose del departamento de arte página número 4 □ □



MAQUILLAJE/PELUQUERÍA*

Jhonny:

Despeinado

Ojos resaltados, bastante negros

Boca perfilada

Palidez enfatizada

Cabello brillante

Sudado
Chica:
Muy blanca y ojerosa
Ojos delineados
Cabello suelto y brillante
Boca clara

VEHÍCULOS/ANIMALES

SONIDO

Boom(1)
Mezcladora
Sonido directoEQUIPOS ESPECIALES
EQUIPOS ESPECIALES
EQUIPOS ESPECIALES
NOTAS DE PRODUCCIÓN
NOTAS DE PRODUCCIÓN

HOJA DE DESGLOSE GENERAL

Jhonny	12	INT	DÍA	12
TÍTULO PRODUCCIÓN	Nº ESCENA	INT/EXT	DÍA/NOCHE	Nº PÁGINA DESGLOSE
Jhonny es acosado por todos los personajes, cae al piso				5, 6
DESCRIPCIÓN				Nº PÁGINA GUIÓN
desesperado		Sala de Jhonny		26- 06 – 05
		NOMBRE DE LA LOCALIZACIÓN		FECHA

PERSONAJES

Jhonny
Entrenador
Mamá
Profesor

VESTUARIO

Pijama.

Mono rojo, Franelilla blanca, zapatos de goma. Vestido amarillo, delantal rosado, zapatos blancos.

Traje gris, Camisa Azul

Lentes gruesos de pasta

Zapatos de suela negros.

UTILERÍA

Desglose del departamento de arte página número 2

Decorado 2

Pito

Cronometro

MAQUILLAJE/PELUQUERÍA*

Jhonny:

Ojos resaltados, muy negros

Boca perfilada

Palidez enfatizada

Cabello brillante y despeinado

Sudado

Entrenador:

Acentuar facciones

Mamá:

Cutis de porcelana

Tonos rosados

VEHÍCULOS/ANIMALES

SONIDO

Boom(1)

Mezcladora

Sonido directo EQUIPOS ESPECIALES

EQUIPOS ESPECIALES

EQUIPOS ESPECIALES

NOTAS DE PRODUCCIÓN



NOTAS DE PRODUCCIÓN

- Concentrar la luz sobre ellos y lo demás oscuro.□□



HOJA DE DESGLOSE GENERAL

Jhonny	13	INT	DÍA	13
TÍTULO PRODUCCIÓN	Nº ESCENA	INT/EXT	DÍA/NOCHE	Nº PÁGINA DESGLOSE
Todo se ilumina, el apartamento en completa normalidad.				6
DESCRIPCIÓN				Nº PÁGINA GUIÓN
Sala de Jhonny				10 - 07 - 05
NOMBRE DE LOCALIZACIÓN				FECHA

PERSONAJES

Jhonny

VESTUARIO

Pijama

UTILERÍA

Desglose del departamento de arte página número 1,2,3,4,5

Decorado 1

Bastón para ciegos

MAQUILLAJE/PELUQUERÍA*

Look de muerto

Despeinado

Ojos resaltados

Boca pálida

Desangrentado.

VEHÍCULOS/ANIMALES

□

□

SONIDO

Boom(1)

Mezcladora

Sonido directo□□□EQUIPOS ESPECIALES

□□EQUIPOS ESPECIALES

□EQUIPOS ESPECIALES□

□NOTAS DE PRODUCCIÓN

NOTAS DE PRODUCCIÓN

-Sangre presente en todo el set

- El perro lame la herida

- Plano secuencia de todo el apartamento

-Iluminación muy natural, todo bañado sin sombras.□□

□



VII. 2 HOJAS DE DESGLOSES DEL DEPARTAMENTOS DE ARTE

HOJA DE DESGLOSE DEL DEPARTAMENTO DE ARTE

Jhonny
TÍTULO PRODUCCIÓN

1
Nº PÁGINA DESGLOSE

Cuarto de Jhonny
NOMBRE DE LOCALIZACIÓN

INT
INTERIOR/EXTERIOR

1, 2, 5
ESCENAS

Decorado 1 Utilería Cama Individual (1).

Utilería Cama Individual (1).

Cama Individual (1).

- Cama Individual (1).
- Juego de Sábanas de rayas blancas y negras horizontales (1).
- Almohada (1).
- Cobija de rayas blancas y negras verticales (1).
- Mesa de Noche (1).
- Vaso de vidrio con agua (1).
- Rosario (1).
- Alfombra de pie de cama (1).
- Peluche del gato Félix (1).

Decorado 2 Utilería

Decorado 2 Utilería

Decorado 2 Utilería

Decorado 2 Utilería

Utilería

Notas



HOJA DE DESGLOSE DEL DEPARTAMENTO DE ARTE

Notas



HOJA DE DESGLOSE DEL DEPARTAMENTO DE ARTE

Notas



HOJA DE DESGLOSE DEL DEPARTAMENTO DE ARTE

Notas



HOJA DE DESGLOSE DEL DEPARTAMENTO DE ARTE

□ □ □ □



HOJA DE DESGLOSE DEL DEPARTAMENTO DE ARTE

□ □ □



HOJA DE DESGLOSE DEL DEPARTAMENTO DE ARTE

□ □



HOJA DE DESGLOSE DEL DEPARTAMENTO DE ARTE





HOJA DE DESGLOSE DEL DEPARTAMENTO DE ARTE

HOJA DE DESGLOSE DEL DEPARTAMENTO DE ARTE

Jhonny
TÍTULO PRODUCCIÓN

2
Nº PÁGINA DESGLOSE

Sala de Jhonny
NOMBRE DE LOCALIZACIÓN

INT
INTERIOR/EXTERIOR

3, 5, 8 10, 12, 13

ESCENAS

Decorado 1 Utilería Sillón (1).

Utilería Sillón (1).

Sillón (1).

- Sillón (1).
- Mesa redonda con espiral blanco y negro dibujado sobre la superficie (1).
- Televisor (1).
- Mesa para el Televisor (1).
- Libro de Kafka “La Metamorfosis” (1).
- Lámpara de piso (1).
- Closet (1).
- Franelas en tonos oscuros (negro, gris, marrón y azul) (8).
- Camisas manga larga en tonos oscuros (negro, gris, marrón y azul) (2).
- Pantalones de tela (Negros y azules) (5).
- Zapatos de suela negros (3).

Decorado 2 Utilería (Todo el set vacío)

Decorado 2 Utilería (Todo el set vacío)

Decorado 2 Utilería (Todo el set vacío)

Utilería (Todo el set vacío)

(Todo el set vacío)

(Todo el set vacío)

Decorado 3 Utilería Pupitres de madera (1).

Decorado 3 Utilería Pupitres de madera (1).

Decorado 3 Utilería Pupitres de madera (1).

Decorado 3 Utilería Pupitres de madera (1).

Utilería Pupitres de madera (1).

Pupitres de madera (1).

- Pupitres de madera (1).
- Pizarra negra de tiza (1).
- Borrador de Pizarra (1).
- Tizas blancas (1).

Apuntador de madera (1).



- Apuntador de madera (1).
- Sombrero cónico con orejas de burro (1).□□Notas□□□



HOJA DE DESGLOSE DEL DEPARTAMENTO DE ARTE

Notas



HOJA DE DESGLOSE DEL DEPARTAMENTO DE ARTE

Notas



HOJA DE DESGLOSE DEL DEPARTAMENTO DE ARTE



HOJA DE DESGLOSE DEL DEPARTAMENTO DE ARTE





HOJA DE DESGLOSE DEL DEPARTAMENTO DE ARTE

HOJA DE DESGLOSE DEL DEPARTAMENTO DE ARTE

Jhonny
TÍTULO PRODUCCIÓN

3
Nº PÁGINA DESGLOSE

Cocina de Jhonny
NOMBRE DE LOCALIZACIÓN

INT
INTERIOR/EXTERIOR

4, 7, 9

ESCENAS

Decorado 1 **Utilería 1** ☐ ☐ Olla gris pequeña para café (1).

Utilería 1 ☐ ☐ Olla gris pequeña para café (1).

☐ Olla gris pequeña para café (1).

- Olla gris pequeña para café (1).
- Olla gris grande para pasta (1).
- Sartén (1).
- Colador de Pasta (1).
- Cafetera (1).
- Tazas de café (4).
- Cubiertos plateados (Juego para 4 personas).
- Vasos de vidrio (6).
- Contenedor de sal, azúcar, café, arroz y pasta (uno para c/u).
- Esponja (1).
- Contenedor de Jabón Lavaplatos (1).
- Pala (1).
- Paño de Cocina (2).
- Guantes de cocina (2).
- Jabón para platos, piso, hornos y baño (uno de c/u).
- Escoba (1).
- Empaques de comida (10).
- Basurero (1).
- Contenedores de plástico para comida (1).
- Nevera (1).
- Licuadora (1).

Horno para tostar pan (1). ☐ Cuchillo de Carnicería (1). ☐ ☐ ☐ **Utilería 2** ☐ ☐ ☐ Pastel de Manzana (1). ☐ ☐ Notas ☐ ☐ Los empaques de comida como la pasta, atún, azúcar y pasta pueden estar algunos ya abiertos.

- Cuchillo de Carnicería (1). ☐ ☐ ☐ **Utilería 2** ☐ ☐ ☐ Pastel de Manzana (1). ☐ ☐ Notas ☐ ☐ Los empaques de comida como la pasta, atún, azúcar y pasta pueden estar algunos ya abiertos.

☐ ☐ **Utilería 2** ☐ ☐ ☐ Pastel de Manzana (1). ☐ ☐ Notas ☐ ☐ Los empaques de comida como la pasta, atún, azúcar y pasta pueden estar algunos ya abiertos.

- ☐ **Utilería 2** ☐ ☐ ☐ Pastel de Manzana (1). ☐ ☐ Notas ☐ ☐ Los empaques de comida como la pasta, atún, azúcar y pasta pueden estar algunos ya abiertos.



Utilería 2 Pastel de Manzana (1). Notas Los empaques de comida como la pasta, atún, azúcar y pasta pueden estar algunos ya abiertos.

Pastel de Manzana (1). Notas Los empaques de comida como la pasta, atún, azúcar y pasta pueden estar algunos ya abiertos.

- Pastel de Manzana (1). Notas Los empaques de comida como la pasta, atún, azúcar y pasta pueden estar algunos ya abiertos.
- Pastel de Manzana (1). Notas Los empaques de comida como la pasta, atún, azúcar y pasta pueden estar algunos ya abiertos.

Notas Los empaques de comida como la pasta, atún, azúcar y pasta pueden estar algunos ya abiertos.

Notas Los empaques de comida como la pasta, atún, azúcar y pasta pueden estar algunos ya abiertos.

Los empaques de comida como la pasta, atún, azúcar y pasta pueden estar algunos ya abiertos.

Los empaques de comida como la pasta, atún, azúcar y pasta pueden estar algunos ya abiertos.

- Los empaques de comida como la pasta, atún, azúcar y pasta pueden estar algunos ya abiertos.
- La hoja del cuchillo debe ser cromada.



HOJA DE DESGLOSE DEL DEPARTAMENTO DE ARTE

Jhonny	4
TÍTULO PRODUCCIÓN	Nº PÁGINA DESGLOSE
Baño de Jhonny	INT
NOMBRE DE LOCALIZACIÓN	INTERIOR/EXTERIOR
11	
ESCENAS	

Decorado 1 Utilería Cortina de baño opaca, blanca y translúcida (1).

Utilería Cortina de baño opaca, blanca y translúcida (1).

Cortina de baño opaca, blanca y translúcida (1).

- Cortina de baño opaca, blanca y translúcida (1).
- Papel Higiénico (1).
- Toalla unicolor negra (1).
- Pared de cerámicas blancas y negras (diseño de ajedrez).

Notas

VII. LISTA DE NECESIDADES POR DEPARTAMENTO

Notas



VII. LISTA DE NECESIDADES POR DEPARTAMENTO

Notas



VII. LISTA DE NECESIDADES POR DEPARTAMENTO

Notas□□□□□



VII. LISTA DE NECESIDADES POR DEPARTAMENTO

□□□□



VII. LISTA DE NECESIDADES POR DEPARTAMENTO

□□□



VII. LISTA DE NECESIDADES POR DEPARTAMENTO

□ □



VII. LISTA DE NECESIDADES POR DEPARTAMENTO





VII. LISTA DE NECESIDADES POR DEPARTAMENTO



VII. LISTA DE NECESIDADES POR DEPARTAMENTO

VII.1 Departamento de Arte:

- Bastón para ciegos (1)
- Pizarra negra de tiza (1)
- Tizas blancas (1 caja)
- Pupitre de madera (1)
- Papel Contac negro
- Papel Contac blanco
- Papel Contac verde
- Pie de manzana (1)
- Regla de madera (1)
- Cronómetro (1)
- Pito de metal (1)
- Mesa de centro (1)
- Sofá individual (1)
- Biblioteca (2)
- Mesa de esquina de madera
- Radio de época
- Perro de adorno (1)
- Avión de adorno (1)
- Florero (1)
- Adornos varios
- Libro de Kafka “La Metamorfosis”
- Enciclopedias varias
- Closet (1)



- Cama con copete(1)
- Colchón individual (1)
- Almohadas (2)
- Juego de sábanas blancas (1)
- Juego de sábanas negras (1)
- Peluche del Gato Félix (1)
- Alfombra de pie de cama (1)
- Virgen (1)
- Rosario blanco (1)
- Vaso de vidrio (1)
- Lámpara de mesa de noche (1)
- Mesa de noche (1)
- Baúl (1)
- Envase para la sal, el azúcar, la harina y el arroz. (1 c/u)
- Juego de comedor para la cocina (1)
- Bol de madera (1)
- Frutas de plástico (1)
- Cuadro para la cocina (1)
- Cuadros para la sala (6)
- Escurridor de platos (1)
- Platos blancos (3)
- Tazas blancas (3)
- Tazas rojas (1)
- Pañito de cocina rojo (1)
- Imanes para la nevera (4)
- Cortinas para la ventana de la cocina (3)
- Cortinas para los entrepaños de la cocina (3)
- Cafetera (1)
- Televisor(1)
- Porta pitillos (1)
- Porta utensilios (1)



- Tostadora (1)
- Microondas (1)
- Cuchillo con hojilla grande de metal (1)
- Platos varios (6)
- Cubiertos de metal (6)
- Licuadora de metal (1)
- Guante de cocina (1)
- Paraguas (1)
- Perchero (1)
- Jabonera blanca (1)
- Vaso para cepillo de dientes blanco (1)
- Toallas blancas (2)
- Cepillo de diente (1)
- Crema dental (1)
- Jabón (1)
- Cortina blanca translúcida para baño (1)
- Papel Contac blanco, negro y verde.
- Exactos (3)
- Regla de mas de 60 centímetros
- Pintura blanca (2 cuñetes)
- Brochas (3)
- Rodillos (2)
- Bandejas de pintura (2)
- Rollos de Tirro (6)
- Láminas de Dry wall (6)
- Mastique (1)
- Espátulas (3)
- Clavos (100)
- Bases para la pizarra (2)
- Vestido Amarillo (1)
- Delantal rosado (1)



- Zapatos blancos de tacón (1)
- Falda escocesa blanco y negro (1)
- Camisa blanca femenina (1)
- Suéter negro (1)
- Medias negras (1)
- Zapatos negros de colegio (1)
- Pijama blanco y negro (1)
- Traje negro (1)
- Camisa manga larga de hombre (1)
- Zapatos de suela negros (1)
- Lentes de pasta (1)
- Mono rojo (1)
- Franelilla blanca (1)
- Zapatos de goma (1)
- Batidor de café (1)
- Sombrero de burro (1)
- Sangre

VII.2 Departamento de Producción:

- Juego de destornilladores (1)
- Rollos de Tirro (10)
- Mesas para el catering (7)
- Sillas (20)
- Extensiones (3)



- Cavas (3)
- Termos (2)
- Cafetera (1)
- Cámara digital (1)
- Cámara Mini Dv (1)
- Televisor (1)
- Ventiladores (2)
- Escalera (1)
- Kit de limpieza (1)
- Zapatos de médicos (50)
- Tijeras (2)
- Lámparas (2)
- VHS (1)
- Regletas (6)
- Convertidores trifásicos

VII.3 Departamento de Sonido:

- Boom (1)
- Balita Alámbrica (1)
- Mezcladora (1)
- Cables de conexión
- Audífonos (1)
- Cartones (insonorizar el set)
- Rollos de pabilo (2)



- Cinta adhesiva de plomo

VII.4 Departamento de Fotografía:

- Cámara marca Canon modelo GL2
- Un (1) set de filtros variados
- Un (1) lente *Soft*
- Un (1) trípode de fricción
- Un (1) limpiador de lentes.
- Cables de conectividad
- Dos (2) cargadores
- Un (1) tapa sol ocular
- Un (1) brazo extensor para audio.
- Dos (2) kit lowel 1000 w (04) luces c/u
- Dos (2) kino flo 4x2
- Cuatro (4) Tripodes Tipo "C"
- Ocho (8) Banderas surtidas, Corte/Seda/Net
- Ocho (8) Seferinos
- Dos (2) C-Clamp
- Cuatro (4) Pinzas Caimán
- Dos (2) *Maffer Clamp*
- Cuatro (4) Contra pesos
- Cuatro (4) Petaninas
- Doce (12) Cables de extensión 110 Volts 1
- Un (1) Set de gelatinas

VII.5 Departamento de Post-Producción:



- Computadora Apent G4
- Interfase para editar y digitalizar video
- Un (1) cable firewire.
- Una (1) cámara Mini Dv
- Un (1) disco duro externo.
- Una (1) tarjeta externa de video firewire. Convertidos de análogo a digital y viceversa.
- Final Cut Studio 5
- After Effects
- Un (1) cassette de Mini Dv.
- Diez (10) DVD vírgenes (para copias finales)



VIII. LISTA DE PLANOS

ESC 1 INT. CUARTO DE JHONNY. DÍA.

1. Plano cenital completo de Jhonny dormido.
2. Plano frontal completo de Jhonny despertando.
3. Primer plano de Jhonny despertando.
4. Subjetiva de Jhonny observando la lámpara encendida.
5. Subjetiva de Jhonny tapándose los ojos de la luz.
6. Subjetiva de Jhonny observando el techo sin lámpara.
7. Plano medio de Jhonny de perfil sentándose observando las ventanas del cuarto y la sala.
8. Primer plano Jhonny observa las ventanas de su cuarto y sala.
9. Plano general Jhonny asustado porque no hay ventanas en su cuarto.
10. Plano medio de la espalda de Jhonny que observa la cocina con ventanas.
11. Plano detalle ojos de Jhonny que se asombra.
12. Plano general de la cocina sin ventanas.
13. Plano medio Jhonny voltea hacia su cuarto.
14. Planos detalle de los objetos de su cuarto en secuencia.

ESC 2 INT. CASA DE JHONNY. DÍA

1. Plano general del cuarto de Jhonny. Se levanta de su cama y comienza a tocar las paredes de su cuarto.
2. Secuencia de planos medios y cerrados de Jhonny tocando y golpeando las paredes de su cuarto.
3. Plano general cuarto, Jhonny sale caminando hacia la sala.

ESC 3 INT. SALA DE JHONNY. DÍA.



1. Plano general master Jhonny golpea las paredes de la sala, se desespera, pierde la razón, busca a sus amigos, se asusta, y se va desesperado hacia la cocina.
2. Secuencia cámara en mano de planos medios y cerrados de toda la acción.
3. Plano detrás del estante en forma de casa Jhonny busca a sus amigos.

ESC 4 INT. COCINA DE JHONNY - DÍA

1. Plano master medio largo, Jhonny entra a la cocina toma el cuchillo dos veces, se corta la mano observa que no tiene cortada, se asusta y se va hacia la sala muy confundido.
2. Plano medio contrapicado en primer plano el cuchillo, Jhonny se corta la mano.
3. Plano del torso de Jhonny tomando el cuchillo.
4. Primer plano de Jhonny.
5. Plano detalle ojos de Jhonny.

ESC 5. INT. SALA DE JHONNY - DÍA

1. Plano general Jhonny toca las paredes de la sala el entrenador aparece.
2. Plano medio del entrenador gritándole a Jhonny.
3. Plano medio Jhonny asustado.
4. Plano detalle ojos y boca del entrenador.
5. Plano general Jhonny sale corriendo hacia el cuarto.
6. Plano general Jhonny corre en el cuarto y choca contra la pared.
7. Plano medio corto Jhonny se arrastra por la pared hacia el suelo.
8. Plano cerrado Jhonny en el suelo sufriendo.
9. Primer plano de la cara de Jhonny sufre.
10. Plano abierto Jhonny se da cuenta que su cuarto está vacío y escucha a su madre que lo llama.

ESC 6. INT. CUARTO DE JHONNY – DÍA



1. Plano americano Jhonny se levanta y camina hacia su madre.
2. Plano general de la cocina, la mamá de Jhonny lo rechaza lo bota de la cocina y se pone a vomitar...
3. Plano medio mamá grita “fuera, fuera”
4. Secuencia planos medios de Jhonny reaccionando a la acción de la madre.
5. Primer plano de la madre realizando toda la acción.
6. Tomas de apoyo de los objetos de la cocina.

ESC 7. INT. COCINA JHONNY - DÍA

1. Plano secuencia Jhonny camina hacia la sala, el entrenador lo asusta, el regresa a la cocina, la mamá lo vuelve a botar de la cocina Jhonny se asusta y camina hacia el baño.
2. Plano medio corto de madre con batidor de capuchinos.
3. Plano medio entrenador.
4. Primer plano del entrenador.

ESC 8. INT. SALA DE JHONNY – DÍA

1. Plano general de la sala con el profesor y las piernas de Jhonny solamente, Jhonny se sienta en el pupitre.
2. Plano contrapicado del profesor con Jhonny de referencia.
3. Plano medio corto en picado de Jhonny.
4. Plano medio picado de Jhonny en el pupitre.
5. Subjetiva de Jhonny.
6. Planos medios largos del profesor y los problemas.
7. Gran plano general que no se vea el profesor Jhonny se levanta del pupitre y se va hacia el baño.
8. Plano medio del profesor con el sombrero en la mano, presiona a Jhonny y se ríe cuando se va...



9. Plano desde el piso, sólo desde los pies hasta la cintura, Jhonny abre la puerta del baño y entra.

ESC 9. INT. COCINA DE JHONNY –DÍA

1. Plano general del baño, chica completa y Jhonny de referencia.
2. Subjetiva de la chica.
3. Plano picado Jhonny abre la puerta y se arrincona.
4. Plano detalle ojos de susto de Jhonny.
5. Plano detalle de los ojos de la chica.
6. Primer plano Jhonny.
7. Plano medio de Jhonny abre la puerta y escapa

ESC 10 INT. SALA DE JHONNY- DÍA

1. Plano secuencia Jhonny camina y se encuentra a todos sus fantasmas, lo acorralan en una esquina hasta que el cae al piso.
2. Plano secuencia de cámara subjetiva de Jhonny desde que lo están acosando todos.
3. Plano secuencia de cámara subjetiva de los fantasmas.

ESC 11 INT. SALA DE JHONNY – DÍA

1. Plano cerrado desde el piso Jhonny muerto en un charco de sangre.
2. Plano completo de Jhonny muerto en un charco lleno de sangre.
3. Plano detalle de la mano llena de sangre.
4. Plano general de la sala con el reflejo de las ventanas y Jhonny en el piso muerto en un charco de sangre.
5. Plano medio del perro acercándose a Jhonny que está tirado en el piso.
6. Plano cerrado del perro lamiendo a Jhonny para despertarlo.
7. Plano detalle del perro lamiendo la mano del Jhonny.





XI. STORY BOARD



□ EMBED PowerPoint.Slide.8 □ □ □



□ EMBED PowerPoint.Slide.8 □□□



□ EMBED PowerPoint.Slide.8 □□□



□ EMBED PowerPoint.Slide.8 □□□



□ EMBED PowerPoint.Slide.8 □□□



□ EMBED PowerPoint.Slide.8 □□□



EMBED PowerPoint.Slide.8



□ EMBED PowerPoint.Slide.8 □□□



□ EMBED PowerPoint.Slide.8 □ □ □



□ EMBED PowerPoint.Slide.8 □ □ □



□ EMBED PowerPoint.Slide.8 □ □ □



□ EMBED PowerPoint.Slide.8 □ □ □



□ EMBED PowerPoint.Slide.8 □□□



EMBED PowerPoint.Slide.8



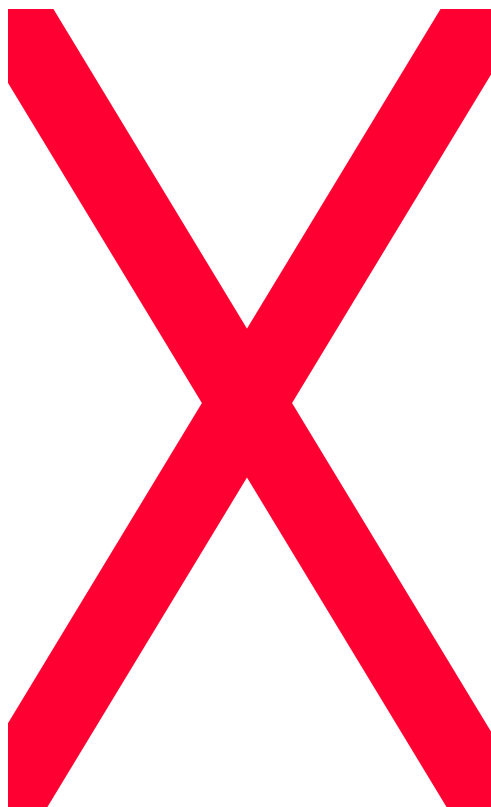
EMBED PowerPoint.Slide.8



□ EMBED PowerPoint.Slide.8 □ □ □



X. PLAN DE PRODUCCIÓN





XI. PLAN DE RODAJE



Nota: La grabación se llevará a cabo en una sola localización. Dirección: Urbanización El Placer. Calle Sur 2. Quinta El Mirador.

Día 1, 25 de junio:

9:00 AM Esc. 9 (ENCUENTRO CON LA CHICA)

1. Plano master *two shot* (toda la acción).
2. Plano medio largo de Jhonny con referencia de la chica (desde que ella comienza a hablar).
3. Planos detalles ella.
4. Planos detalles él.
5. Plano completo Jhonny en picado (toda la acción).

1:00 PM – 2:00 PM CORTE DE ALMUERZO

2:30 PM ESC. 7

1. Plano secuencia de toda la acción.
2. Plano medio entrenador.
3. Plano detalle de cara del entrenador (bocas, ojos y cara entera).
4. Plano medio largo *two shot* de la mamá y de Jhonny.
5. Plano medio de la mamá.
6. Planos cerrados de la mamá.
7. Contraplanos de Jhonny.

Día 2, 26 de junio:



9:00 AM ESC 6

1. Plano abierto Jhonny en el piso de su cuarto.
2. Plano medio de Jhonny en el piso de su cuarto.
3. Plano detalle ojos Jhonny en el piso de su cuarto.
4. Plano abierto de la mamá.
5. Plano medio de la mamá.
6. Expresiones faciales de la mamá.

1:00 PM – 2:00 PM CORTE DE ALMUERZO

2:30 PM ESC 10

1. Plano secuencia subjetiva de Jhonny.
2. Plano secuencia subjetiva de los fantasmas.
3. Plano secuencia en plano medio, se ven todos los actores.
4. Planos de la cara de Jhonny.
5. Planos detalle de la cara del profesor.
6. Planos detalle de la cara de la mamá.
7. Planos detalle de la cara del entrenador.

Día 3, 2 de julio:

9:00 AM ESC 8

1. Plano medio largo del profesor con referencia de Jhonny sentado en el pupitre.
2. Plano medio de Jhonny.
3. Planos detalle de los ojos de Jhonny.
4. Subjetiva de Jhonny viendo al profesor.
5. Plano de perfil del profesor y Jenny.
6. Planos medios del profesor de espalda con los cuatro problemas distintos.



1:00 PM – 2:00 PM CORTE ALMUERZO

2:30 PM ESC 8

1. Plano medio del profesor con el sombrero en la mano.
2. Planos detalle de la cara del profesor.
3. Gran plano general de Jhonny escapando del pupitre.
4. Plano cerrado de Jhonny que abre la puerta del baño y entra.

ESC 5

1. Plano general *two shot* (toda la acción).
2. Plano medio entrenador.
3. Plano medio Jhonny.
4. Plano detalles cara del entrenador.
5. Plano detalle cara de Jhonny.

Día 4, 3 de julio:

9:00 AM ESC 3

1. Gran plano general (toda la acción).
2. Plano secuencia, cámara en mano, planos varios de toda la acción.
3. Plano medio corto detrás del mueble, Jhonny busca a sus amigos.

1:00 PM - 2:00 PM CORTE DE ALMUERZO

2:30 PM ESC 4



1. Plano General cocina toda la acción.
2. Plano contrapicado de Jhonny. Se corta la mano.
3. Plano tronco de Jhonny (toda la acción).
4. Plano medio de Jhonny toda la acción.
5. Plano detalle ojos de Jhonny.
6. Plano detalle cara de Jhonny.

Día 5, 9 de julio:

9:00 AM ESC 5 (2da parte)

1. Plano general Jhonny se estrella con la pared.
2. Plano medio Jhonny se estrella con la pared y cae.
3. Primer plano de las expresiones de dolor de Jhonny.
4. Plano medio Jhonny en el piso.

ESC 1

1. Plano medio del perfil de Jhonny.(paredes de cocina sin ventanas)
2. Plano medio Jhonny (pared del cuarto sin ventanas)
3. Plano general Jhonny se levanta

ESC 2

1. Plano general Jhonny golpea las paredes de su cuarto.
2. Planos varios, cámara en mano. Jhonny golpea las paredes de su cuarto.

CORTE PARA DESMONTAR LAS PAREDES FALSAS



1:00 – 2:00 ALMUERZO

2:30 PM ESC 1

1. Plano subjetivo Jhonny observa lámpara de techo.
2. Plano subjetivo Jhonny se tapa los ojos de la lámpara.
3. Plano subjetivo techo sin lámpara.
4. Plano abierto cenital Jhonny duerme.
5. Plano general frontal, Jhonny despierta, referencia de las ventanas.
6. Primer plano Jhonny.
7. Plano medio perfil Jhonny referencia de las ventanas.
8. Plano medio perfil Jhonny observa la cocina con ventanas.
9. Plano detalle de ojos de Jhonny.

Día 6, 10 de julio

2:00 PM Esc. 11

1. Plano general master.
2. Plano secuencia con muchos planos del perro lamiendo a Jhonny.
3. Planos abiertos y cerrados de Jhonny en el piso desangrado (con el perro tratando de despertarlo).
4. Planos abiertos y cerrados de Jhonny en el piso desangrado (sin el perro).

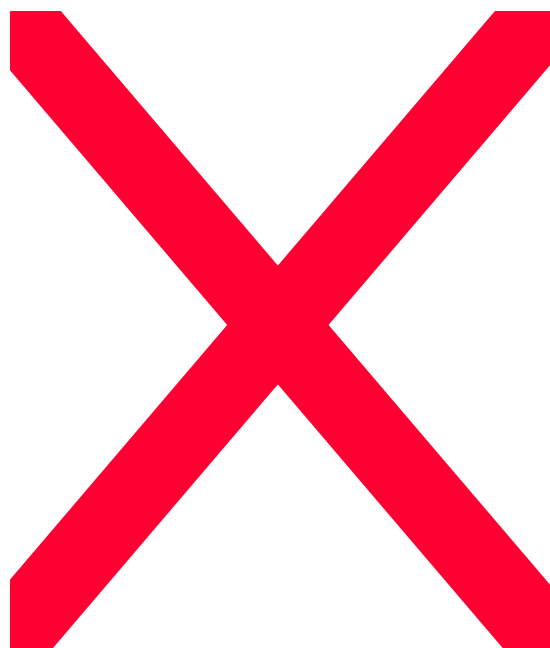
XII. PRESUPUESTO







XIII. ANÁLISIS DE COSTOS









XIV. NOTAS DE EDICIÓN

Una vez finalizado el proceso de producción se procedió a retirar todo el material, y a seleccionar las mejores tomas para lograr el resultado esperado en el cortometraje.

Luego se realizó una estructura esquemática poniendo en orden los planos a través de la organización del guión.

Una vez en la sala de post producción, se digitalizó todo el material seleccionado y se montó un corte en bruto con el orden acordado en el esquema.

Durante el proceso de afinación de detalles, en la estructura del cortometraje, se decidió que lo mejor para la historia era cambiar el final. Ahora, Jhonny yace en el suelo sobre el charco de sangre, intercortado por tomas de la escena en la que se corta la mano y se ve la sangre brotar, haciendo entender a los espectadores, que Jhonny si se corto y que el resto de la historia fue una alucinación del mismo. Jhonny ya no es ciego como se tenía estipulado.

Así mismo, se decidió aplicar un efecto especial a las tomas de Jhonny cortándose la mano en el mundo real, para así diferenciar la escena fantástica, donde no se ve sangre, del momento en el que realmente se ve cuando se corta la mano.

Dentro de la historia se justificó la pérdida de la razón de Jhonny de esta forma: debido a la soledad en la que Jhonny solía vivir en su librería, su mente comienza a perderse en sus recuerdos, cada vez sale menos del recinto y cuando lo hace, va directo a su casa y con paso muy acelerado. Ahora sufre de ciertas alucinaciones, siente voces y a veces le parece que ver gente en la librería aunque esté vacía. Sin embargo, confusiones



realmente no le preocupan, Jhonny piensa que son insignificantes y está seguro que nunca le harían daño.

Una vez arreglado el final de la historia, se aplicó la corrección de color a todas las escenas en las que la temperatura de color variaba entre toma y toma. De este modo se creó un lenguaje uniforme y comprensible.

El número de escenas se redujo, gracias a un plano secuencia que se realizó en la grabación, con el fin de optimizar el tiempo. Así se reducen dos escenas completas de la historia original, por lo que se rescribió el guión y se anexa al final de este trabajo.

En la escena numero 10 en la que Jhonny es acosado por tres de los fantasmas se decidió, realentar las tomas subjetivas de este, para simular su mareo y preocupación,

Fue durante este proceso cuando se decidió, el nombre del cortometraje “Jhonny”, el cual fue escogido porque la historia se trata de la vida de este personaje y porque el primer cortometraje de ficción de Tim Burton, “*Vincent*”, se llama como el protagonista de la historia.

Durante este proceso se realizaron todos los cambios y arreglos necesarios, para que el producto final, sea el mejor que se haya logrado realizar con el material realizado.

XV. CONCLUSIÓN

Es posible conjugar dos estéticas cinematográficas, la de Tim Burton y la de Oliver Stone, en un cortometraje de ficción si se trabaja sobre una buena investigación, se cuenta con los recursos y se organiza muy bien el tiempo.

El equipo de trabajo de este cortometraje cuenta con la ayuda de profesionales en áreas importantes como la dirección de fotografía, sonido y actuación, quienes estaban motivados por el proyecto y además conocían ampliamente a los directores trabajados. Esto genera que las dificultades se puedan resolver con mayor facilidad al momento de representar escenas con el toque de algunos de los directores escogidos.

La etapa de la preproducción representa la etapa más ardua e importante para el proyecto, pues ahí el trabajo se enfoca en planificar todos los pasos que se van a dar y también encontrar todos los elementos que son necesarios para empezar la producción del cortometraje.

La mayoría de los recursos que se utilizan en este proyecto son el resultado de semanas de búsqueda, recomendaciones de personas vinculadas al medio y colaboraciones de amigos que les llama la atención la idea del cortometraje.

Esta manera de trabajar aligera imprevistos en el momento de la grabación, donde se tiene a todo un equipo con diferentes requerimientos que deben estar presentes para que ellos puedan realizar su trabajo y todo funcione óptimamente.

Sin embargo, los imprevistos no dejan de estar presentes. En este trabajo el apoyo, el profesionalismo e ingenio brindado por todos los colaboradores constituye una ayuda invaluable. El resultado del proyecto está directamente relacionado con el esfuerzo conjunto de todo el equipo de producción que forma parte de este trabajo.



Un aspecto importante en el desarrollo de este cortometraje es el hecho de haber utilizado una sola localización. Al trabajar en un solo lugar se eliminan complicaciones de transporte de decorados, se ahorra tiempo, etc. Incluso si se considera que la localización es un lugar propio donde no hay problemas de seguridad, limitaciones de horario, ni de cantidad de personal; el trabajo se torna más relajado y la fuerza de producción puede concentrarse en otros tópicos.

Sin embargo, hay que evaluar muy bien la cantidad de personal necesario en función del espacio que se tenga. Pues, si existe un excedente de personas en el *set* la situación puede tornarse complicada.

De igual manera, por el aspecto económico la cantidad de colaboradores debe limitarse, ya que el mantenimiento del *set* es un punto pesado dentro del presupuesto de una producción.

La dirección de arte de este cortometraje representa una gran inversión de esfuerzo y tiempo. Sin embargo, la decoración y ambientación de un espacio depende sobre todo de tener claras las ideas de lo que se quiere desarrollar y, sobre todo, de la creatividad que se tenga para realizarlo.

Esto viene a colación porque la dirección de arte dentro de los presupuestos de las películas de Tim Burton son bastante elevados y, plantearse representarla en un cortometraje universitario, que no cuenta con el mismo presupuesto, podía haber sido una piedra de tranca. Sin embargo, se pudo llevar a cabo gracias al ingenio y a la investigación de diferentes opciones que permitieran desarrollar esta idea.

Al llegar a la etapa de la post producción se presentaron otros retos. Lograr uno de los objetivos planteados: el montaje de Oliver Stone. Para lograr eso es muy importante haber estudiado con antelación, incluso antes de grabar, la manera de narrar de este director.



Con este conocimiento se evitan muchos problemas a la hora de editar pues sí se sabe lo que se quiere y cómo se quiere se puede dirigir claramente al editor escogido. En este caso, se escoge un editor que conoce y le gusta Oliver Stone, además de que tiene un buen reel y está recomendado por profesionales con criterio, que colaboraron en el proyecto.

De la misma manera ocurre con el compositor de la música que acompaña las imágenes de este proyecto. Pues la música es un elemento clave para dirigir las emociones que busca despertar este cortometraje. Debido a que la historia es fantástica, se busca componer algo que haga que el espectador se ambiente en ese contexto.

Los tres temas que se desarrollan en esta historia van de la mano de los tres momentos álgidos de este cuento, y eso se puede decidir en el momento en el que el primer corte del cortometraje ya está montado en la edición.

Realizar este proyecto es la implementación de todos los conocimientos que se tienen acerca de la dirección y producción de un trabajo audiovisual pero sobre todo, lo hace realidad, las ganas y la disposición que se tengan para que este sueño se haga realidad.



XVI. RECOMENDACIONES

Es importante, luego de desarrollar un proyecto experimental como éste, reconocer las fallas y proponer soluciones con el fin de que futuros proyectos similares puedan obtener mejores resultados y economizar mejor los recursos disponibles.

A la hora de escoger las tendencias que conducirán el proyecto, se debe tomar en cuenta la accesibilidad a la información, pues de ser muy difícil de encontrar material sobre el tema, esto puede representar un obstáculo que debilite el proyecto.

Este trabajo puede mantenerse fuerte ante estas dificultades gracias a la intensa investigación acerca de cómo manejan su estética los directores estadounidenses: Tim Burton y Oliver Stone.

Algunos de los grandes inconvenientes referentes a este punto están relacionados con el tipo de fuente que genera esta información. Es decir, los críticos de cine no son considerados como fuentes académicas como para sustentar un proyecto de tesis, sin embargo, son estas las personas con más conocimientos acerca de la estética de un director en el mundo cinematográfico.

Las principales fuentes bibliográficas de este trabajo de grado provienen de un viaje a EE.UU. realizado por la tutora del proyecto. En una biblioteca especializada se encontraban algunos de los libros que son hoy bibliografía de este trabajo.

La visualización de las películas es otra fuente primordial de información. A través de las mismas se logra crear un concepto sobre el manejo del lenguaje cinematográfico que hace característico a cada uno de estos realizadores.



Por otro lado, la idea y escritura del guión debe constituir una propuesta que vaya acorde con los realizadores escogidos. De esta manera, se hace más sencillo el proceso de plasmar los aspectos característicos de cada director. Por ejemplo, en este proyecto se maneja la historia de un personaje con muchos problemas internos en una tónica fantástica, lo cual va muy acorde con las historias que Tim Burton maneja en sus películas. Con respecto a Oliver se incluye a nivel de narrativa, mostrando de una manera violenta los problemas que el personaje vive consigo mismo y sus cuatro antagonistas principales.

Es recomendable madurar muy bien la etapa del desarrollo del guión antes de empezar a producir el corto. Así se evitan muchos esfuerzos en vano. Una herramienta muy válida para esto es mostrar el guión a varias personas, que tengan conocimiento acerca del tema, con el fin de recibir una retroalimentación valiosa y poder hacer los cambios necesarios a tiempo.

Una vez definido el guión, es recomendable hacer desgloses detallados del mismo, para así poder prever todos los recursos y agotar todas las vías que se tengan para encontrar los elementos necesarios de manera gratuita. En caso de ser cosas muy específicas, por ejemplo en el departamento de arte, se deben buscar presupuestos a tiempo para encontrar opciones que se ajusten a un presupuesto estudiantil.

Otra forma factible es realizar cartas ofreciendo intercambio de créditos en el cortometraje, como forma de publicidad. Esta opción puede reducir los costos o incluso consolidar un intercambio neto por publicidad. Si se ahorra en esta etapa, ese dinero puede ser utilizado en las próximas etapas de la producción.

Para poder hacer un buen estimado de costos, es decir, un presupuesto realista y flexible a la vez, se debe estar muy claro de cuáles serán las necesidades tanto técnicas como artísticas. Con estos aspectos bien definidos, se recomienda hacer una investigación para determinar lo que puede encontrarse gratis, qué otras cosas pueden encontrarse por acuerdos, y cuáles tendrán que ser pagadas. En este último caso se debe buscar la opción más conveniente tanto económicamente como estéticamente.



Si bien es cierto que se debe buscar la opción más económica, esto también implica que se ajuste a los requerimientos estéticos ya preestablecidos. No es recomendable sacrificar el resultado del proyecto por factores económicos. Se debe ajustar los recursos para invertir en lo que sea más necesario para transmitir realmente lo que se quiere comunicar.

La consolidación del grupo de trabajo es algo fundamental. Se debe trabajar con personas relacionadas al área audiovisual, responsables, que sientan empatía por el proyecto y que estén dispuestas a trabajar entendiendo que se trata de un trabajo de grado. Claro está, que debido estas condiciones el trato debe ser ejemplar para con estas personas.

En caso de que tenga que pagársele a alguien por su trabajo, se debe negociar con la premisa de que es un proyecto universitario y que además el proyecto no se realiza con fines de lucro sino académicos.

De igual manera la o las localizaciones, dependiendo del caso, que se vaya a utilizar debe contar con la estructura, los permisos y la seguridad pertinentes para llevar equipos muy costosos, tolerancia a los ruidos propios de la grabación y, poder trabajar en un clima relajado y sin problemas de tiempo. Por supuesto, no se debe olvidar que si es gratis se ahorrará para próximos pasos.

Un aspecto muy importante que se debe tomar en cuenta a la hora de escoger una localización es la posibilidad de lluvia, y tomar previsiones al respecto es necesario. Incluso se debe estimar si el equipo de trabajo completo, más todas las luminarias caben juntas dentro de la localización. Esto evita incomodidades y posibles accidentes con los equipos técnicos.

El trabajo de mesa es indispensable en cada una de las áreas que comprenden una producción. Es decir, se debe hablar con los actores y mantener siempre una comunicación muy fluida con ellos pues son quienes transmiten la idea del cortometraje, el departamento



de arte tiene la responsabilidad de diseñar el set, producción debe evaluar todas las posibilidades y coordinar todos los esfuerzos, etc.

Dándole la importancia que estas tareas requieren, se suprimen muchos obstáculos en el camino. Mientras mayor planificación exista, más eficaz y efectivo será el equipo de trabajo, lo que influye directamente sobre el resultado final.

A esta recomendación se le une la necesidad de realizar ensayos con los talentos, pues si ellos conocen con antelación el espacio físico donde se desarrollará su actuación se les hace mucho más sencillo su trabajo a la hora de grabar; pues para ese entonces se enfocan solamente en lo que deben transmitir.

Por otro lado, las visitas a la locación de los departamentos de sonido, fotografía, producción, y dirección, son igualmente importantes. Estos departamentos deben plantear sus necesidades técnicas estando en la locación, o después de haberla visitado; incluso deben hacer ensayos con sus equipos para tener todo diseñado a la hora de la grabación y evitar pérdidas de tiempo e inconvenientes a última hora.

Es recomendable que el plan de rodaje sea lo suficientemente realista y flexible como se pueda. La producción se debe llevar el tiempo que necesite, ni más ni menos. Y los horarios de las personas deben contemplar no más de 12 horas de trabajo al día. Luego el cansancio se hace sentir.

Los retrasos en una grabación son normales como resultado de imprevistos propios del momento. Sin embargo, se debe tener muy claro la meta del día y trabajar en función de conseguirla. El reajuste del plan de rodaje puede ser considerado en caso de un evento de fuerza mayor.

La transferencia a un VTR, y la visualización del material luego de cada día de grabación es una tarea que puede aliviar muchos problemas una vez que ya no se pueden replantear grabaciones. Un ejemplo de esto, es la re-grabación de una escena porque no se haya grabado bien el audio por deficiencias de la cinta utilizada.



Igualmente, es recomendable ir haciendo el pietaje del material cuando no haya grabación y no esperar al final porque el trabajo se torna muy pesado y tiende a tener errores que salen a relucir en la digitalización. Sin embargo, sí no existen días libres entre los días de grabación se recomienda pietar lo más pronto posible y estimar en el plan de rodaje días tentativos para volver a grabar.

Al momento de la edición es ideal llevar el material perfectamente pietado, el guión de montaje y todos los cassettes debidamente identificados. Algo muy importante que hay que tener claro es que cada segundo en edición cuesta dinero.

Si se siguen estas recomendaciones se puede optimizar el trabajo y evitar tras pies que deben superarse de producción en producción. Así se puede hasta alcanzar la efectividad en pleno.



XVII. FUENTES CONSULTADAS

Bibliográficas:

Boyd, T. (2002) *Know the Great Directors: Oliver Stone*

Cooper, D. (1998). *El guión de cortometraje*. España : IORTV Editorial. Traducción de Julio Ignacio Ruiz

Goodridge, M. (2002). *Directores Cine*. Editorial Océano.

Merschmann H. (2000). *Tim Burton The Life and Films of a Visionary Director*. Editorial Titan Books

Müller J. (2002). *Cine de los 90*. Editorial Taschen.

Olson, R. (1999). *Conceptos Básicos de la dirección artística en cine y televisión*. Trans. Arribas González. Adaptación de Rogelia Montes González. Editorial IORTV (INSTITUTO OFICIAL DE RADIO Y Televisión)

Odell C y Le Blanc M. *Tim Burton Pocket Essentials*.

Salewicz C. (1999) *Oliver Stone The making of his movies*. Editorial Orion

Salisbury M. *Burton on Burton*.

Woods, P. *A Child's Garden of Nightmares*.



Electrónicas:

MOVIES YAHOO. (2004). Recuperado en Julio 4 de 2004 <http://movies.yahoo.com>.
Buscador: Tim Burton y Oliver Stone.

MONTEUVE. (2005). Recuperado en marzo 7 de 2005 □ HYPERLINK
"http://monteuve.com/filmografía/burton.html"
□ <http://monteuve.com/filmografía/burton.html> □

UNIVERSIDAD DE BERKLEY. (1997). Recuperado en Julio 20 de 2004 □
HYPERLINK "http://globetrotter.berkeley.edu/Stone/stone-con1.html"
□ <http://globetrotter.berkeley.edu/Stone/stone-con1.html> □

INTERNET MOVIE DATABASE recuperado en Julio 7 de 2004 □ HYPERLINK
"http://www.imdb.com/name/nm0000231/" □ <http://www.imdb.com/name/nm0000231/> □

INTERNET MOVIE DATABASE recuperado en Julio 7 de 2004 □ HYPERLINK
"http://www.imdb.com/name/nm0000318/bio"
□ <http://www.imdb.com/name/nm0000318/bio> □

TIM BURTON COLLECTIVE. (2004). RECUPERADO EN Julio 10 de 2004
<http://www.timburtoncollective.com/tbcnews.html>



XVII. ANEXOS



A. DESARROLLO DE LOS PERSONAJES



A.1 BIOGRAFÍA: CHICA

El día en que Florencia conoció el mundo exterior, lo primero que vio fue una aeromoza. Su mamá siempre tenía que viajar de un lugar a otro pues su trabajo en la revista “Vogue” se lo exigía y una hija no detendría su ritmo de vida.

Desde que tiene uso de razón, vivió en lugares donde las personas eran de color amarillo y con los ojos casi cerrados, o de un color oscuro y con el cabello tan duro que debía ser impermeable, inclusive donde la gente era rosada, con el pelo casi blanco. Esta variedad de lugares la hicieron una muchacha sin identidad, sin sentido de pertenencia por algún lugar en específico.

Durante su infancia, Florencia parecía feliz, tenía muchos amigos en cada lugar en el que vivía; pero a medida que iba creciendo, la situación se hacía más difícil. En los colegios, los niños ya tenían su grupo de amigos y no querían a nadie nuevo, mucho menos si era tan distinta. Sin embargo, durante sus primeros años de adolescencia, mientras vivía con esa gente amarilla que casi nunca abre los ojos, consiguió su primera amiga.

Chin era una niña amarilla gordita y no tenía amigos porque era diferente al resto. Chin era una de las pocas personas que no era delgada en un lugar donde eso era lo normal. Florencia y ella fueron como hermanas esos cuatro años (fue el lugar en el que más tiempo vivió), cazaban ranas juntas, mataban murciélagos, asustaban a la gente y todas esas cosas divertidas que hacen las niñas durante su adolescencia.

Una vez más la mamá de Florencia se tuvo que mudar, y con ella debían irse su esposo y su hija pues ella los mantenía. Esto obligó al papá a no emitir objeción a pesar del llanto desconsolado de su hija frente a la decisión ya tomada por Susana. Se fueron al pueblo de Jhonny y desde ese día Florencia no volvió a hablar.



Al entrar al colegio todos trataban de hablar con ella, pero nunca soltó palabra. Su único encuentro con Jhonny fue un día en el jardín, ella comía sola como de costumbre, ya nadie la molestaba. Un muchacho se sentó a su lado y la miró como diez segundos sin decir nada; ella se sonrojó, se levantó y se fue. Ese muchacho era Jhonny.

Desde el día del encuentro, ambos se veían en el colegio y sonreían, pero ninguno de los dos se atrevía a hablar. Al terminar el colegio Florencia se volvió a mudar, esta vez a un lugar aun más extraño, algo que nadie puede imaginarse.



A.2 BIOGRAFÍA: ENTRENADOR

Peter Malovillanovic nació en un lejano país de Europa Oriental, esos que durante toda su historia han estado plagados de guerras y de regímenes extremistas autoritarios. Como todo niño de su país, ingresó al ejército a los seis años, donde le enseñarían las verdades absolutas de la vida.

Durante su niñez se divertía golpeando a quien fuera más débil que él, y obviamente esto estaba permitido, ya que la raza debía ser cada vez más fuerte. Los débiles debían morir.

A los 16 años se enamoró de una linda chica de 15 años, pero tuvo que aprender que las otras razas no son dignas de amor. El gran tutor de su vida, el general Joseph Nazilocovic, lo obligó a golpearla hasta que está aprendiera a no acercarse a los de sangre pura.

A sus dieciocho años fue por primera vez al campo de batalla, donde permaneció cinco años seguidos, viendo como todos sus amigos eran asesinados uno a uno por los impuros. Su odio crecía cada vez más hacia los débiles.

El general Nazilocovic es apresado por el enemigo y al perder la guerra Peter debe escapar a una tierra cualquiera, más allá de donde alguien puede imaginar. Es un lugar en donde —sin pasado alguno— comienza a dar clases de educación física, con el objetivo de crear una nueva raza tan fuerte como él y recuperar su patria.

En ese lugar es botado de varias escuelas por distintos abusos a niños que no eran sobresalientes en su materia, hasta que finalmente le toca enseñar en la escuela de Jhonny.



Este entrenador lleva en ese colegio más de diez años y es famoso por haber logrado que durante diez años consecutivos el colegio sea campeón en todos los deportes, al igual que por maltratar a todos los alumnos que no sean deportistas... cuerpo sana mente sana.

A3. JHONNY

Nace el 20 de febrero de un año desconocido, hijo de Susana y Richard; Susana un ama de casa frustrada, y Pedro un gran piloto de aviones. Pierde a su papá a los 2 años de edad, en un accidente de avión. Aunque todos pensaron que no le iba a afectar por su corta edad, Jhonny sintió un gran vacío desde ese día, ya que nunca existió el cariño de su madre.

Sus primeros años de infancia fueron muy tristes; su mamá no le prestaba atención, a menos que hubiera visita. Gracias a esto Jhonny aprendió a ser muy independiente desde chiquito. Se sentaba solo en su cuarto a ver cuentos acerca de grandes aviadores. Aprendió a ir al baño solo. Para ser un niño de tan corta edad era muy inteligente y auto suficiente.

A los cinco años de edad comienza su etapa escolar; siempre fue buen estudiante. Solo tuvo dos amigos, Peter y Carlos; ambos lo acompañaron por en su travesía, hasta entrar en el bachillerato donde se hicieron populares y Jhonny se quedó solo otra vez.

Cuando Jhonny le contó a su madre que ya no tenía amigos, la mamá le dijo que era lo más normal porque él no servía para nada.

Las notas de Jhonny eran excelentes, el estudio suplía a sus amigos, le encantaba leer, su madre se reía mucho porque, mientras los otros muchachos estaban con sus novias, él era un solitario con un libro.

A Jhonny nunca le gustó hacer ejercicio, era físicamente débil. En su tercer año en el bachillerato se encontró con un profesor de educación física venido de Alemania, que lo humillaba frente a sus compañeros. Jhonny siempre espero que Peter o Carlos lo defendieran (aun los consideraba sus grandes amigos) pero estos solo se reían de él.

En cuarto año Jhonny se enfrentó a lo que fue su mayor obstáculo durante sus estudios, un profesor de matemáticas, que envidiaba enormemente, la habilidad de Jhonny



en la resolución de problemas de esta materia. Por primera vez en su vida, Jhonny estuvo cerca de perder una materia, pero gracias a la ayuda del director del bachillerato, pasó a quinto año sin mayor dificultad.

En quinto año Jhonny se enamora de una chica que ingresa al colegio. Jhonny nota que la chica lo ve mucho, y que al igual que él no tiene amigos, pero por más que intenta acercársele, queda paralizado cada vez que llega a menos de dos metros de ella.

Al salir del colegio, Jhonny comienza a trabajar en una tienda de libros usados, lugar donde se hace muy amigo del dueño (Ralph), un hombre solitario de edad desconocida, sin amigos ni familia. Ralph lo deja encargado de la tienda porque se va de vacaciones. A la semana llamaron a Jhonny para anunciar la muerte de su amigo y que la tienda es suya. De esta forma Jhonny se va de su casa a los 20 años y desde ese entonces no ve más a su mamá, aunque siempre tiene la esperanza de que lo visitara.

A los 24 años Jhonny sufre de una infección en los ojos, debido al polvo de su tienda y pierde la vista, actualmente, Jhonny tiene 25 años vive solo en su casa, y se mantiene con el dinero que recogió, de la venta su tienda de libros usados.



A.4 BIOGRAFÍA: SUSANA (LA MAMÁ)

Susana nació en un pueblo cualquiera de algún país. Nunca conoció a su padre, y su mamá la entregó en adopción a su tía Claudia, a los 5 años de edad, buscando que Susana tuviera un mejor futuro.

El esposo de Claudia, el señor Severino, decidió aceptarla siempre y cuando se encargara de la casa, así que desde los cinco años, Susana fue tratada como muchacha de servicio.

En el colegio tenía muchos amigos, era bastante popular. Susana nunca los invitó a su casa porque se darían cuenta que ella no era millonaria, sino que vivía trabajando en esa casa.

A los quince años de edad conoce a Juan, su primer amor. Un muchacho muy amable, bien parecido. Muy emocionada le contó a su familia y don Severino decide que debe salir del colegio porque es una mala influencia, que debe aprender los deberes de una dama en su casa. Desde ese día no deseo nada más que salir de esa casa para siempre.

Pasaron tres años en los que Susana sólo salía a la calle a hacer las compras en el mercado de la esquina. Ya no tenía amigos y se sentía muy sola, hasta que un día en el supermercado —luego de un tropezón en el pasillo de los cereales— conoció al hombre de su vida. Un hombre alto, quien era de pelo negro azabache, con una chaqueta de cuero y una gran bufanda enrollada en su cuello que decía “ángel volador”. Fue amor a primera vista para los dos. Esa misma tarde Richard, un piloto famoso de la zona, decidió ir a pedir la mano de Susana ante Don Severino.

Luego de varias horas de conversación, tabacos y vasos de licor, Don Severino decide aceptar como futuro esposo de Susana a Richard. Ella estaba muy feliz, su príncipe azul alado había venido a rescatarla y por fin tendría el trato de princesa que merecía.



Richard y Susana se casaron y tomaron un avión hacia una isla paradisíaca, donde disfrutarían su luna de miel. Luego de tres días de amor desenfrenado, no solo regresaron Richard y Susana: ella estaba embarazada. Durante los 8 meses de embarazo Richard trató a Susana como una reina, le cumplía todos los antojos... pero esto duró hasta un 20 de febrero de un año desconocido, cuando del vientre de Susana saldría, el monstruo que robaría su felicidad.

Desde que Jhonny nació, toda la atención de Richard era para Jhonny. Susana no era más una reina, volvía a ser una mujer de servicio, en este caso de un bebé. Cada vez que se quejaba, Richard le recordaba que un hijo es lo más grande que se puede tener, comentario que hacía que creciera cada vez más el odio de Susana hacia la criatura.

A los dos años de nacido Jhonny, Richard muere en un accidente de avión. Susana nunca le perdonó a Jhonny que le hubiera robado su felicidad. Pasaron los años y Susana nunca reconstruyó su vida, porque la alta sociedad no permite que las mujeres sean de más de un hombre y si ella conseguía pareja... “¿qué dirían los vecinos?”

Dieciocho años más tarde, el día más esperado de la decadente vida de Susana llegó: Jhonny su hijo, su ladrón, se va de la casa, y aunque ella no sabe como se va a mantener, no le importa. Solo quería que se fuera de una vez, y cuando Jhonny se va de la casa ella se olvida de él y se queda encerrada en su soledad.



A.5 BIOGRAFÍA: PROFESOR

La leyenda dice que el profesor “Difícil Van Raspendum” nació hace más de doscientos años en las lejanas tierras de los Países Bajos. De niño desarrolló una fascinante pasión por los números, y pasaba días enteros contando tulipanes.

En la escuela se destacó por ser el número uno en todas las materias. Los profesores lo consideraban genio y sus compañeros de clase se copiaban de todos sus trabajos. Como ningún otro alumno estudiaba, el director de su colegio tuvo que aplicar la estrategia de tareas personalizadas, solución que fue peor para el pobre Difícil. Todos sus compañeros lo obligaban a hacer sus tareas. Así, poco a poco, su inteligencia fue creciendo y creciendo hasta que los profesores, asustados y envidiosos por no entender nada de lo que decía, decidieron botarlo del colegio.

Esta situación, más que deprimir al niño Difícil, lo incentivó a seguir estudiando. Se graduó en el sistema de educación por correo de “Cualquier lugar” con un promedio inmejorable. Gracias a sus calificaciones, Difícil consiguió fácilmente becas en todas las universidades de “Cualquier lugar” y decidió estudiar en la más famosa.

En la universidad todo cambio para él. Sus notas en vez de excelente, eran más bien deficientes y todos los profesores lo veían como un loco que no entendía nada. Difícil sentía que no comprendían sus métodos de resolución de problemas, que él estaba por encima de todos en esa facultad. Por eso decidió que un genio como él, no tenía nada que aprender, sino que en cambio debía enseñar.

Por esta razón, hace mucho tiempo, cuando los abuelos eran bebés todavía, Difícil Van Raspendum se mudó a una tierra cualquiera, más allá de donde cualquiera puede imaginar. En esas latitudes se dedicó a enseñar a los jóvenes del lugar la verdadera forma de razonar el abstracto mundo de los números... Los axiomas no son los que el mundo



conoce, son definitivamente los que Difícil ha descubierto, desde que contaba flores en
Cualquier Lugar de los Países Bajos...



B. FOTOGRAFÍAS DE VESTUARIO



□ EMBED PowerPoint.Slide.8 □□□



B.1 FOTOGRAFÍAS DE LOCALIZACIONES



B.1.1 LA COCINA

□ EMBED PowerPoint.Slide.8 □ □ □



B.1.2 EL CUARTO

□ EMBED PowerPoint.Slide.8 □ □ □



□ EMBED PowerPoint.Slide.8 □□□



B.1.3 LA SALA

□ EMBED PowerPoint.Slide.8 □ □ □



□ EMBED PowerPoint.Slide.8 □□□



C. PRESUPUESTOS DE PROVEEDORES DE EQUIPOS



C.1 PRESUPUESTO: CINE MATERIALES

Prod. Cortometraje

Dias (08)
Del. 18,19,25,26/06/05
02,03,09,10/07/05

1.- ILUMINACION & ACC.....COSTO X DIA. BS. 365.500,00

- 2. KIT LOWEL 1000 W (04) LUCES C/U
- 2. KINO FLO 4X2

2.- ACCESORIOS PARA ILUMINACION.....COSTO X DIA. BS. 200.000,00

- 4. TRIPODES TIPO "C"
- 8. BANDERAS SURTIDAS, CORTE/SEDA/NET
- 8. SEFERINOS
- 2. C-CLAMP
- 4. PINZAS CAIMAN
- 2. MAFFER CLAMP
- 4. CONTRA PESOS
- 4. PETANINAS
- 12. CABLES DE EXTENSION 110 VOLTS
- 1. SET DE GELATINAS

SUB-TOTAL EQUIPOS POR DIA.....BS. 565.500,00

TOTAL GENERAL POR (08) DIAS + I.V.A. (15%).....BS. 5.202.600,00

Muy Atentamente,

Pedro Muñoz
Cimase,c.a.



C.2 PRESUPUESTO: ALTER PRODUCCIONES

