



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

“NI TAN GALLOS”

AUTORAS:

BOLÍVAR VALBUENA, VALERIA

COLS FERMÍN, ADRIANA

TUTOR: ARTURO SERRANO

CARACAS, 04 DE SEPTIEMBRE DE 2008

Formato G:

Planilla de evaluación

Fecha: _____

Escuela de Comunicación Social

Universidad Católica Andrés Bello

En nuestro carácter de Jurado Examinador del Trabajo de Grado titulado:

Cortometraje “Ni tan gallos”

Realizado por los estudiantes:

1	Valeria Valentina Bolívar Valbuena
2	Adriana Carolina Cols Fermín

Que les permite optar al título de Licenciado en Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello, dejamos constancia de que una vez revisado el mencionado trabajo y sometido a ésta presentación y defensa públicas, se le otorga la siguiente calificación:

Calificación Final: En números: _____ En letras: _____

Observaciones _____

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

A mi mamá, por ser mi guía, mi compañera, mi amiga y hoy por hoy, mi razón de ser. Por enseñarme tantas cosas de manera incondicional. Gracias a ti soy todo lo que soy. A mi papá, por estar omnipresente en cada instante de mi existencia.

Al cine, por darme tantos momentos de asombrosa felicidad y hacerme descubrir que es a esto a lo que quiero dedicar mi vida. Gracias por permitirme conocer un mundo fascinante y paralelo al que aspiro pertenecer algún día.

Valeria

Para las dos personas que han respetado todo lo que hago sin necesidad de entenderlo muy bien. Para las dos personas que me han apoyado en todo lo que hago sin pedir nada a cambio. Para las dos personas que me vieron crecer, me llevaron de la mano y hoy en día siguen guiándome en todo momento. Para el mejor gallo y la mejor gallina. Papi, mami... Gracias.

Adriana

AGRADECIMIENTOS

A nuestros padres y demás familiares; al profesional y siempre comprometido Crew, que gracias a Dios, nos acompañó y nos enseñó en todo momento; a los galleros, que emocionados nos abrieron las puertas de sus hogares, de sus galleras y de sus memorias; a nuestro tutor, gran maestro y por siempre amigo; y a todos los involucrados, que creyendo en nosotras, hicieron posible que este proyecto, que parecía un tanto extravagante, se hiciera realidad. Sabemos que cuando el sentimiento es tan grande, las palabras se hacen cortas, pero aún así queremos decirles, ¡infinitas miles de gracias!

VALDRY

ÍNDICE

CONTENIDO	PÁGINA
Introducción	8
Capítulo I. El Problema	11
I.1 Formulación del problema	
I.3 Delimitación del problema	
I.4 Justificación, recursos y factibilidad	
I.5 Estrategia general y Cronograma tentativo	
Capítulo II. Marco Teórico	18
II.1. Tema: Pelea de gallos.	
II.1.2 Historia	
II.1.3 Definición	
II.1.4 Peleas de gallos en Venezuela	
II.1.5 Peleas de gallos como arte y cultura popular	
II.1.6 Peleas de gallos en las artes audiovisuales	
II.2 El Cortometraje como género audiovisual	
II.2.1 Definición	
II.2 .2 Género: Drama	

- III.1** Formulación de los objetivos
- III.2** Tipo de investigación y diseño de la misma
- III.3** Idea
- III.4** Sinopsis
- III.5** Tratamiento
- III.6** Escaleta
- III.7** Descripción de los personajes
- III.8** Guión literario
- III.9** Propuesta de Realización
- III.10** Estructura de Pre-producción
- III.11** Estructura de Producción
- III.12** Propuesta de Fotografía
- III.13** Propuesta de Arte
- III.14** Propuesta Musical
- III.15** Propuesta de Audio
- III.16** Estructura de Postproducción
- III.17** Desglose General
- III.18** Guión Técnico
- III.19** Story Board
- III.20** Plan de rodaje
- III.21** Modelo Hoja de llamado
- III.22** Presupuesto
- III.23** Análisis de costos

Conclusiones y Recomendaciones

132

Bibliografía

136

INTRODUCCIÓN

El propósito de este trabajo de grado fue el de producir un cortometraje de género dramático, cuyo guión fuese creado por nosotras, en el cual se abordara el tema de las peleas de gallos. La idea principal era concebir una historia donde los protagonistas fuesen los propios animales.

Las peleas de gallos han sido polémicas y rechazadas por muchos, pero su historia se remonta a épocas antes de Cristo, donde los fenicios y hebreos veían a esta actividad como un arte. Ciertos autores afirman que las primeras peleas de gallos nacieron en Grecia, cuando exhortaban a los ejércitos a admirar la lucha entre estos animales y aprendieran de ellos el afán de pelear, no por dinero, no por los bienes, sino por el orgullo de no verse derrotado. Años después esta práctica se propagó por España, Inglaterra, Francia y otros países de Europa, y fue convirtiéndose con los años en algo más que un deporte, en una tradición y una forma de expresión cultural.

Esta tradición llega a Venezuela y a otras partes de Latinoamérica por los conquistadores, utilizándose primero como diversión y modelo de lucha durante la guerra de independencia, hasta llegar a ser lo que es hoy en día, parte de la idiosincrasia de nuestros pueblos.

Esta expresión cultural, a pesar de haber sido tema principal de numerosas manifestaciones artísticas, como la pintura, la escultura, la literatura y la música, no ha sido muy frecuente en el cine, sin embargo ha aparecido en algunas películas, y otras inclusive han sido el tema central de las mismas,

podemos mencionar entre estas a "S'en fout la mort" (Sin miedo a la muerte), de la directora francesa Claire Denis; también está el largometraje dirigido por Monte Hellman, titulada "Cockfighter" (Pelea de gallos), ambas historias están reseñadas en el presente trabajo.

¿Pero, por qué las peleas de gallos son el tema de nuestro cortometraje? Luego de haber tenido la oportunidad de viajar al interior de Venezuela, a un pueblo llamado Santa Ana, ubicado en el Edo. Anzoátegui, pudimos observar varias peleas de gallos, pero ahondando un poco más, conocimos a los dueños de los gallos, quienes nos llevaron a sus casas y a sus criaderos, pudimos vivir de cerca la pasión que esta expresión cultural desataba en el pueblo, y cómo su gente vivía durante todo el año, motivada para y por esta actividad. Lo que significan las peleas de gallos a nivel cultural y cómo estaba arraigada esta tradición en toda esa gente, fue el primer indicio que nos hizo sentir que algo teníamos que hacer, basándonos en lo que habíamos visto.

Pero a todo esto se aunó el evidente colorido de las peleas de gallos, la fuerza de las acciones que ahí se realizaban, la osadía y el orgullo que de ellas emanaba, sentimos que hacer una historia que reflejara todo esto sería un excelente tema para realizar un cortometraje.

Por otro lado, lo que nos motivó a la realización de un cortometraje corresponde, en primera instancia, a la pasión que compartimos por el séptimo arte y a la necesidad de expresarnos a través de las imágenes. Y tras la escogencia del tema en el que basaríamos nuestra historia, supimos que nos permitiría poner en práctica muchos de los conocimientos adquiridos durante

la carrera, representando este trabajo de grado, una continuidad para nuestro aprendizaje.

Es por esto que el objetivo general de este trabajo es producir un cortometraje, de guión original de género dramático, donde se desarrolla la historia de una pelea de gallos, y que sea dirigido por ambas.

Para lograr eso tuvimos que buscar información acerca de este tema, así como también investigar otras manifestaciones artísticas cuyo tema central fuesen las peleas de gallo.

Para realizar la parte escrita del trabajo, hemos decidido estructurarlo de la siguiente manera. En un primer capítulo se desarrollará el problema del presente trabajo de grado. El capítulo dos estará conformado por el marco teórico. En cuanto al capítulo tres se podrá encontrar el marco metodológico. Para finalizar se expondrán las conclusiones, limitaciones y recomendaciones. Es importante destacar que cada uno de los capítulos anteriores se dividirán en sub-capítulos que serán desarrollados con la mayor precisión posible.

Capítulo I. El Problema

I.1 Formulación del problema

Problema

¿Es posible producir un cortometraje de guión original, género dramático, donde se desarrolla la historia de una pelea de gallos y estos son los personajes principales?

I.3 Delimitación del problema

- **Temática:** cortometraje de guión original, de género dramático, en el que se abarque el tema de una pelea de gallos donde estos animales son los protagonistas de la historia.

- **Espacial:** Distrito Capital y La Gran Caracas (Venezuela)

- **Delimitación temporal:** Actualidad (1980-2008)

I.4 Justificación, Recursos y Factibilidad

En los momentos actuales por los que atraviesa Venezuela lo autóctono ha cobrado relevancia, lo nacional y autóctono. Más allá de nacionalismos ingenuos, el cortometraje pretende recrear una costumbre que data desde antes de Cristo, y que se ha mantenido con el paso del tiempo, representando no sólo un deporte, sino una manifestación cultural de los pueblos.

Por otra parte, tener animales y niños en historias de ficción siempre ha sido un reto para los cineastas. A la hora de realizar este trabajo se decidió utilizarlos para poner a prueba las capacidades de realizadoras de las autoras.

La producción de este cortometraje pondrá a prueba los conocimientos adquiridos por las tesoristas dentro y fuera del *campus* universitario. También será una herramienta para comunicar y encontrar una fuente de proyección dentro del medio audiovisual.

Con respecto a los recursos, es necesario un equipo de producción de aproximadamente 30 personas que ocuparían los siguientes cargos: director, asistente de dirección, productor ejecutivo, productor general, productor de campo, director de fotografía, director de arte, utilero, vestuarista, sonidista, asistente de sonido, editor, montador; también se contará con actores que desempeñarán los diferentes papeles (protagónicos, antagónicos, figurantes y extras) dentro del cortometraje.

Se necesitan también equipos básicos para poder llevar a cabo el producto audiovisual, entre estos se tienen: cámara de video (prosumer), kit de luces, kit de sonido, caja de producción, locaciones y demás elementos que irán entrando en juego con el desenvolvimiento de la producción del cortometraje.

El recurso humano estará conformado por las dos tesis y otros estudiantes y profesionales del medio audiovisual. En cuanto a los recursos materiales, será necesario alquilarlos o buscar la posibilidad de que empresas, instituciones públicas y personas del medio los faciliten.

Esta tesis está conformada por dos estudiantes, ya que la preproducción, producción y postproducción de la misma necesita de los recursos económicos que puedan aportar ambas. Además, la idea original, y por lo tanto el guión de la pieza, fue concebida por las dos tesis.

I.5 Estrategia General y Cronograma tentativo

Investigación documental

En esta etapa inicial del proyecto, se revisará toda la bibliografía posible para poder tener una base teórica y llevar a cabo el proyecto.

Además, por ser un tema tan poco conocido por las tesisistas, es necesario visitar varias galleras del país, documentarse visualmente participando en las peleas de gallos y recoger la mayor información posible que puedan proporcionar los gallereros.

Se calcula, aproximadamente, un mes para revisar todo el material posible y dos meses para la visita a las galleras.

Marco teórico

En esta etapa se llevará a cabo la redacción y estructuración de todas las informaciones consultadas para crear una base teórica que sirva de sustento o referencia para el proyecto que se va a llevar a cabo.

Este proceso se realizará en un mes.

Marco metodológico

Se explicará la metodología a usar para realizar el proyecto, de acuerdo al diseño y modalidad de la investigación. En este caso el marco metodológico está conformado por el libro de producción, muchas de las partes que lo conforman se realizarán en la pre-

producción, pero hay otras que serán necesarias desarrollar en conjunto a la producción de la pieza audiovisual. Por lo que se estima un total de seis meses durante la preproducción y dos durante la producción y postproducción.

Pre - producción

En esta etapa del proyecto se realiza todo el proceso previo a la grabación del cortometraje como tal. Esto incluye la creación del guión literario, el desglose de dicho guión, el *scouting* para las locaciones, la realización de un *casting* y la preparación de todos los detalles previos a una grabación. También se realizará el guión técnico y el *storyboard* para facilitar el trabajo durante la producción.

El objetivo inicial es que esta etapa abarque desde el mes de enero del 2008, hasta el mes de julio del mismo año, contando un total de 6 (seis) meses.

Producción

Es el momento en que se lleva a cabo el proceso de grabación del cortometraje. Se espera que este proceso abarque cuatro (4) días de grabación, más un (1) día de grabación de una pelea de gallos real, resultando un total de cinco (5) días del mes de Agosto del año 2008.

Post - producción

Durante esta etapa se editará todo el material visual, paralelo a esto se realizará la post-producción de sonido y la musicalización del cortometraje. Las piezas musicales serán originales, por lo que hay que tomar en cuenta el tiempo de composición, grabación y la mezcla final de las mismas. Una vez realizados todos estos procesos, se realizará el montaje definitivo. Para esta parte se estima un (1) mes aproximadamente.

Capítulo II. Marco Teórico

II.1. Tema: Pelea de gallos

II.1.2 Historia

Las peleas de gallos no son cosa del presente. A pesar de que no se conocen datos exactos de la historia de este deporte, se tienen indicios de que las mismas se remontan a épocas antes de Cristo. El autor J. Beckmann (1846) asegura que “los Palmerius realizaban peleas de gallos mucho antes de lo que se puede comprobar” (p. 47) Traducción libre de las autoras.

Por otra parte, E. Monroy (2005) comenta que “las primeras disputas se celebraron 3,000 años antes de Cristo en medio oriente, donde fenicios y hebreos consideraban la crianza de gallos como un arte” (usergioarboleda.edu.com), se hace necesario acotar que solo se menciona la crianza de las aves y no el arte de la pelea en sí.

A su vez, se encuentran varios autores que coinciden en la premisa de que las peleas de gallos nacieron en Grecia 500 A. De C. El británico J. Brand (1849) asegura que:

El origen de este deporte nace con los griegos en la siguiente ocasión. Cuando Temístocles guiaba a su ejército para pelear con los Persas, los exhortaba a admirar a dos gallos peleando, diciendo: “Miren, ellos no pelean por sus bienes, ni por los monumentos de sus ancestros, ni por gloria, ni por libertad, ni por la seguridad de sus hijos, pelean simplemente por el hecho de no verse derrotado frente al contrincante”. Estas palabras dieron valentía en los griegos quienes pelearon

vigorosamente, y obtuvieron la victoria ante los Persa; por lo que las peleas de gallos fueron, por ley particular, practicadas anualmente por los griegos. (p. 58 - 59)

En el primer siglo después de Cristo, "Julio César introduce las peleas de gallos a los romanos quienes consideraban las riñas de esas aves como deporte del pueblo" (CAVIM, 1995, p. 235). Es de esa forma como este arte llega y se esparce por toda Europa, haciéndose muy practicado y famoso en todo el continente.

En España, la actividad también se hace muy popular:

Bajo el fuego del cañón y la metralla de los adversarios, crecía el valor en los heroicos defensores de Oviedo, España (1936) al observar la conducta de las aves de riña, durante las tientes realizadas cuando el enemigo les permitía unas horas de descanso (CAVIM, 1995, p. 235).

En el siglo XVI, las peleas de gallos también prosperaban en Inglaterra. Los representantes de las grandes monarquías fueron los primeros en participar en estos actos. Betancor (2007) destaca que durante la época del rey Enrique VIII, se llevaban a cabo peleas en el palacio de Whitehall. El juego se convirtió en un deporte nacional, a tal punto que a algunas escuelas les fue requerido enseñar a los estudiantes sobre las peleas de gallos, en aspectos como crianza, traqueo y condicionamiento del animal. (lavozdelanzarote.com, adaptado).

Más tarde, durante la Edad Media, en Francia, las peleas de gallos eran muy populares y eventualmente ese país adoptó el gallo de pelea como emblema nacional. Es importante destacar que el General De Gaulle promovió la redacción de una ley para legalizar la lucha de estas aves en territorio francés. (Betancor, 2007, lavozdelanzarote.com, adaptado).

La afición a las peleas de gallos llega a América en el año de 1492 con los conquistadores quienes, al desembarcar en América, trajeron sus gallos de combate debajo del brazo. El colombiano E. Monroy (2005) afirma que:

El conquistador Hernán Cortés era un apasionado por estos animales, entre las primeras cosas que hizo fue construir su gallinero en México para criar gallos de peleas. Documentos de ese período demuestran cómo mantenía informado a Carlos V sobre sus progresos.
(www.usergioarboleda.edu.co)

Es por esto que el hecho de asistir a las peleas de gallos, se consideraba una actividad netamente española. Luego, esta tradición se fue pasando de país a país hasta que la práctica de las peleas de gallo, como deporte y medio de entretenimiento llegó a conocerse en casi todo el mundo, hasta nuestros días.

II.1.3 Definición

Muy pocos autores señalan una definición específica en cuanto a las pelias de gallos. Y a pesar de ser una práctica que tiene sus cuantos detractores, existen personas que lo ven como un arte, otros incluso como un medio de vida. Según Geomar Valera, gallero y armador de gallos desde hace 30 años y conocedor de la materia:

Las peleas de gallos son combates que se realizan dentro de una especie de tribuna. Los gallos se colocan en el medio del lugar para que se efectúe la pelea. Al finalizar, se decide quien es el gallo ganador del duelo. Está caracterizado por las apuestas (comunicación personal, Diciembre 15, 2007)

En tal sentido, para nuestro estudio lo importante será comprender que la pelea de gallos se realiza en un sitio destinado para este fin, y que por decisión de una especie de árbitro, luego del combate, se concluye cuál es el gallo ganador.

II.1.4 Peleas de gallos en Venezuela

Tal como se señaló en líneas anteriores, la tradición de las peleas de gallos existen desde la más remota antigüedad. En Venezuela desde la época colonial ya se hablaba de esta práctica. El General José Antonio Páez utilizaba técnicas de este combate para vencer al enemigo español (Publicación de la Compañía Anónima

Venezolana de Industrias Militares CAVIM, 1995, p. 23.)
Y en numerosas batallas durante la guerra de independencia estas técnicas fueron cada vez más utilizadas.

Al respecto, esta publicación de CAVIM (1995) señala lo siguiente:

La especial manera de combatir del Nereo independentista se llamó Vuelvan Caras, basado en fingir una huída hasta que, en momento oportuno, se devolvían y tomaban desprevenido al enemigo, causándole muchas bajas. Años mas tarde, durante la dictadura de Gómez (1971-1935) surge en el país un aporte considerado de gallos, provenientes de Inglaterra y España.(p.235 - 236)

Es a partir de 1947 cuando mejora la cría de gallos en Venezuela. Y hoy en día se cuenta en el país con excelentes criaderos de gallos, e incluso estamos a la altura de países gallísticos de Latinoamérica como Puerto Rico (G.Valera, comunicación personal, Diciembre 15, 2007).

En Venezuela no cualquier gallo es de pelea, ni cualquier persona puede practicar esta actividad. Para ser un preparador de gallos se requiere llevarlo en la sangre, o al menos así lo considera G. Valera. "Este deporte conlleva a muchos a invertir gran parte de su tiempo y de su dinero para poder tener un buen gallo de pelea" (comunicación personal, Diciembre 15, 2007)

Generalmente las peleas de gallos tienen su temporada activa de diciembre a julio o agosto, ya que

entre los meses de agosto y noviembre estos animales mudan la plumas, es por ello que durante esta temporada al ruedo son lanzados los pollos prospectos.

Con respecto a esta costumbre y a los lugares en donde se suele efectuar, el gallero profesional Efrén Valera, en una entrevista, mencionó:

Esta costumbre, está presente en muchos poblados del país, en espacios generalmente rústicos donde, propietarios, apostadores y público dan comienzo al control de las espuelas, hay también una especie de árbitro de pelea que toma decisiones según las reglas establecidas. En Venezuela, es muy común observarlas en las fiestas patronales de los diferentes pueblos en el interior del país. Y no solo en las fiestas patronales, es común observarlas durante los fines de semana también. Entre los estados donde más se practican están: Anzoátegui, Cojedes, Aragua, Caracas, Apure y Yaracuy (E. Valera, comunicación personal, 11 de enero, 2008)

Antes de que los gallos puedan pelear, son pesados en una balanza, donde se compara el peso de cada uno, tal como ocurre en el boxeo y en otras disciplinas. Luego, los dueños cazan las apuestas, que generalmente van desde 50 BFS A 10.000 BFS, pero "no hay límites establecidos, se puede apostar hasta la vida", afirma E. Valera (2008).

La indumentaria para la pelea de los gallos son las espuelas postizas, que en Venezuela se usan de carey, o de concha de tortuga las cuales pueden costar

50 BsF el par. En la conversación con E. Valera (2008), se relató lo importante del uso de este elemento.

Las espuelas se usan para armar al gallo, y para que se pueda defender de sus oponentes. Se pegan primero con silicona, se sujetan con adhesivo y posteriormente se sujetan con hilo o algún tipo de mecate en los sitios más rudimentarios. En el país se utilizan las espuelas con medidas que oscilan entre 19 y 21 centímetros.

Los precios de los gallos de pelea oscilan entre los 1000 BFS Y 3000 BFS, y estos se presumen según la cantidad de peleas ganadas que tenga cada gallo. (E.Valera, comunicación personal, enero 11, 2008), es decir, que el precio de cada gallo de pelea no se puede colocar al libre albedrío, sino que según las normas del juego, mientras más peleas ganadas tenga el animal, mas caro costará y viceversa.

II.1.5 Peleas de gallos como arte y cultura popular

En la publicación de la Compañía Anónima Venezolana de Industrias Militares CAVIM (1995), se destaca que la riñas de gallos coinciden con la Atenas de Pericles y del nacimiento de la Democracia y las leyes. Fue entonces en estos años cuando el Teatro Epidauro, considerado como uno de los más bellos de la época, fue escogido para escenificar riñas de gallos. (CAVIM, 1995)

Esto es un gran ejemplo de cómo este deporte viene siendo, desde hace muchos años, parte de la cultura popular de nuestros pueblos.

Como se ha visto, no es algo que proviene exclusivamente de Latinoamérica, ni tampoco es de años recientes, sino que tiene toda una historia y forma parte de una tradición ya arraigada, lo cual se puede constatar, leyendo la resumida historia acerca de las peleas de gallos, explicada en puntos anteriores.

Y sin ir tan lejos, en Venezuela, también se ve cómo desde la época de la conquista, estas peleas se fueron convirtiendo en parte de la idiosincrasia del país, tal como señaló G. Valera:

Una fiesta patronal de un pueblo de Venezuela sin peleas de gallos, no es una fiesta patronal. Esto ya está en nosotros, es parte de nosotros. Las peleas de gallos nos hacen ser más venezolanos (comunicación personal, Diciembre 15, 2007)

A continuación se anexará un artículo extraído de la Federación Venezolana de Coleo (Feveco) en el cual se presenta legalmente, por qué esta organización considera a las peleas de gallos como parte de la cultura popular venezolana:

El Consejo Legislativo del estado Aragua, hizo público un acuerdo mediante el cual apoya a los toros coleados, las corridas de toros y las peleas de gallos, dándoles el rango de Patrimonio Histórico, Deportivo y Cultural del estado Aragua y se une a la defensa de nuestro deporte

"recio del llano" ACUERDO DE CÁMARA. CONSIDERANDO Que el patrimonio vivo de una región está constituido por sus costumbres, sus tradiciones culturales, sus viviendas, sus manifestaciones musicales, su folklore, su lengua, sus ritos y sus creencias, según estatuye la Ley de Protección y Defensa del Patrimonio Cultural, en su artículo 6, ordinal séptimo. CONSIDERANDO Que los valores de la cultura constituyen un bien irrenunciable del pueblo venezolano y un derecho fundamental que el Estado fomentará y garantizará, procurando las condiciones, instrumentos legales, medios y presupuesto necesario para tal efecto, según lo consagrado en el artículo 99 de la Constitución Nacional de la República Bolivariana de Venezuela. CONSIDERANDO Que las corridas de toros, los toros coleados y las peleas de gallos forman parte del acervo cultural de la República Bolivariana de Venezuela (Feveco, 2007, www.fevco.com)

Lo expuesto aquí, es una declaración de los integrantes de la Federación venezolana de Coleo, en donde exhortan a que se acepten las prácticas de estos deportes, entre los cuales se encuentran las peleas de gallos, como parte del acervo cultural de nuestro pueblos, explicando los motivos por lo que creen que esto es justo.

Así, en la misma publicación, se destaca lo siguiente:

Se acuerda 1: Declarar Patrimonio Histórico, Deportivo y Cultural del estado Aragua, las corridas de toros, los toros coleados y las peleas de gallos.2.- Exhortar a la Asamblea Nacional para que la discusión del Proyecto de Ley de Protección Animal se dé bajo la figura contemplada en la Constitución Nacional, en su artículo 211, que se refiere al parlamentarismo de calle... Apoyar al recién creado Frente de Unidad Nacional para la defensa de las corridas de toros, los toros coleados y las peleas de gallos...Hacer público el presente acuerdo.

Además de esto, ya se ha señalado que en la antigua Grecia, España, Inglaterra y los países latinoamericanos, estas prácticas han formado parte de las primeras tradiciones de sus respectivos pueblos, razón por la que muchos de sus habitantes las consideran como parte de su idiosincrasia e identidad nacional.

II.1.6 Peleas de gallos en las artes audiovisuales

Las peleas de gallos, por el gran colorido visual que representan, han sido el tema principal de diversas representaciones artísticas. Desde la literatura, pasando por la pintura y la música e inclusive en el cine, las peleas de gallos han sido punto obligado de referencia.

Según el autor O. Pérez (1984), en Venezuela, las peleas de gallos se han usado en la literatura, como tema central de varios poemas. En su libro "La Pelea de Gallos en Venezuela" se presentan una serie de textos que manifiestan el uso del léxico gallístico, y cómo este se ha utilizado en poemas, crónicas y cuentos, entre otros.

Entre los documentos que se incluyen se destacan:

Los Diálogos de Pancho y Don Mateo y las Cartas a Ponciano, firmadas por GP (...) Se destacan también los poemas de Alberto Arvelo Torrealba, Miguel Otero Silva y Ernesto Luís Rodríguez, (...) y entre los cuentos El Gallo y El Gallo Machillanda de Arturo Uslar Priettri y Salom Mesa Espinoza, respectivamente (p.109).

En otras manifestaciones visuales, por ejemplo en la escultura, las peleas de gallos también han sido tema importante a desarrollar. Así lo destaca la publicación de CAVIM (1995):

Se puede decir igualmente que se encuentran muchas esculturas que tienen estrecha relación con los Gallos de la Antigua Grecia, entre ellas la escultura de "AGON", el genio de la lucha: ser alegórico, personificación de las luchas atléticas (p.235).

A su vez, esta publicación de CAVIM relata que los griegos veían a los gallos como ejemplo de lucha, fuertes y de gran coraje:

Se puede observar igualmente que diversos artistas de la antigüedad lo han representado de diversas maneras pero generalmente en figura de Efebo, y con diversos atributos, siendo el gallo el más difundido (p.239).

En la pintura, también existen manifestaciones que resaltan a las peleas de gallos como tema principal. Tal es el caso del inglés William Hogart, muy famoso por sus pinturas y por ser uno de los artistas considerado como padre satirizando la tradición británica de las peleas de gallos.

Hogart publicó en 1759 su obra *The Cockpit*, valorada en \$475.00 e inspirada en las tradiciones inglesas de principios del siglo XIV (Heath Edition, s/f, artoftheprint.com, Traducción libre de las autoras).

Entre otras representaciones pictóricas alusivas a las peleas de gallos, cabe mencionar la obra *The Cockfight* (expuesta en el Museo Louvre, Paris), del artista Jean-Léon Gérôme, que según la Enciclopedia Británica fue un pintor, escultor y profesor, conocido como uno de los más prominentes artistas franceses del siglo XIX. (Enciclopedia Británica, s/f, britannica.com. Traducción libre de las autoras).

La música no ha escapado del tema de las peleas de gallos en sus manifestaciones, tal es el caso del género musical de Hip-Hop, en el cual se realizan unas competencias anuales a nivel nacional e

internacional, denominadas “La batalla de los gallos”.

Marco Luger, director de los videos Batallas de los gallos, final nacional y final latinoamericana, explica:

Esta iniciativa surge de la compañía Red Bull. Nace en Puerto Rico hace 5 años y consistía en buscar los mejores representantes de hip hop, en donde los participantes se situaban en una gallera y tenían que improvisar en rondas de dos, así, los iban descalificando uno a uno, hasta que los jueces y el público elegían un ganador (Comunicación personal, 15 de enero, 2008).

Más tarde, esta competencia musical se fue propagando por Latinoamérica y en el 2007 Venezuela fue sede de la final latinoamericana, en donde se presentaron los mejores gallos o raperos de cada país (Luger, comunicación personal, 15 de enero, 2008).

Con respecto a las diferencias entre La Batalla de los Gallos y una pelea de gallos, Luger apuntó:

El evento se llama así porque nace en una gallera y está conformada por dos personas batallando, con la diferencia que en vez de usar la fuerza física, se hace a través de improvisaciones, al ritmo de pistas de hip hop, pinchadas por un Dj (Comunicación personal, 15 de enero, 2008).

Por otra parte, se hace importante destacar la aparición de las peleas de gallos en el cine. Una de

las películas más emblemáticas, fue la dirigida por la francesa Claire Denis. Cuyo título original es "S'en fout la mort" (Sin miedo a la muerte"). Esta película, de género dramático, trata la historia de Dah y Jocelyn, que vienen de África, para agarrar a sus gallos, "sin miedo a la muerte" y jugarlos en una pelea ilegal de gallos en el sótano de un restaurante" (THE Internet Movie Database-IMDB, s/f, imdb.com. Traducción libre de las autoras).

En 1974 se estrenó la película *Cockfighter*, dirigida por Monte Hellman, la cual relata la historia de Frank Mansfield, que juró dejar de hablar hasta que ganara la medalla de Las Peleas de Gallos del Año. (David Woodfield, s/f, imdb.com. Traducción libre de las autoras).

En todas las representaciones citadas anteriormente, se evidencia como el colorido de las peleas de gallos, la fuerza de las acciones que ahí se realizan, la osadía y el orgullo que de ellas emana, da pie para que las mismas sean temas centrales de dichas representaciones artísticas.

Por los motivos mencionados anteriormente, serán las peleas de gallos, las que fungirán como tema central de este trabajo de grado, el cortometraje "Ni tan gallos".

II.2 El Cortometraje como género audiovisual

II.2.1 ¿Qué es un cortometraje?

La duración de las piezas audiovisuales es un elemento determinante en cuanto a la manera de aproximación a los personajes y al tipo de historia que se desarrolla. Es por esto que, en el lenguaje cinematográfico, una de las principales formas de categorizar las películas es en base a esta característica.

Partiendo de lo anterior, se pueden encontrar varios autores que dividen a las obras cinematográficas según su duración. En el gremio audiovisual, la clasificación consta de tres acepciones: el largometraje, el medimetraje y el cortometraje.

En el desarrollo de este marco teórico-conceptual, se tomará como punto de partida la definición del cortometraje. Así, para el autor argentino E. Russo (1998): "la reglamentación estándar internacional precisa que lo es toda película de menos de 1600 metros en formato profesional, de 35 mm" (p. 71). Pero no existen límites de duración publicados oficialmente para las categorizaciones de las películas.

A su vez, en esta definición, no se establece una duración concreta en cuanto al tiempo de proyección del cortometraje. Teniendo como base lo expuesto anteriormente, y buscando una explicación más específica del cortometraje en sí (particularmente en

cuanto a su duración), se tomará en cuenta al cortometraje como:

Aquella película que dura 30 minutos o menos; las películas de mayor duración usualmente necesitan una trama secundaria para poder mantener el interés de la audiencia, y además, tienen menor probabilidad de ser elegidas para festivales o para ser mostradas como trabajo de "portafolio" (P. Cooper, y K. Dacynger, 2005, p.12. Traducción libre de las autoras).

Además de la duración, existen otras características importantes de mencionar con respecto al cortometraje. Por eso, se destaca que "las reglas de un cortometraje pueden ser aplicadas para cualquier tipo de historia, ya sea narrativa, documental, experimental, entre otros" (D. Irving, y P. Rea, 2006, p. 48. Traducción libre de las autoras), siendo esta una característica que permite un desarrollo del guión mucho más amplio.

En la misma línea de pensamiento el argentino E. Russo (1998) argumenta que "por distintas razones materiales y estéticas el corto ha sido propicio para las vanguardias, el experimentalismo o la animación. Las propuestas disnarrativas y los presupuestos exigüos se llevan mucho mejor con el corto que con las largas duraciones" (p. 71). Así, partiendo de las premisas planteadas anteriormente, este trabajo de grado tendrá como fin la realización de un cortometraje.

II.2 .2 Género: Drama.

Es necesario contar con una definición específica de género cinematográfico, para luego poder profundizar sobre el género a tratar. El crítico E. Russo (1998) explica:

El género es una entidad tallada a dos puntas: que ofrece una matriz para modelar una ficción para aquel que la crea, y que proporciona una serie de pautas para que se pueda asistir a ella con expectativas definidas, conociendo algo de lo que allí puede pasar, jugando a una especie de coautoría, de corresponsabilidad en el hecho de hacer una película que responde a los deseos de su público (p. 119).

Con esta explicación, se puede concluir entonces que la clasificación de las producciones audiovisuales en géneros, facilitan tanto la realización de la obra como su disfrute. Al mismo tiempo, el desarrollo y los elementos narrativos, el argumento, los símbolos, el grado de ficción, entre otros, son aspectos que delimitan las fronteras entre los géneros cinematográficos.

Por lo tanto, es importante resaltar que, según lo expone A. L. Hernández (s-f):

Cada género cinematográfico se ha ido forjando con el tiempo su propia identidad, ha fijado sus propias leyes tanto en lo referente a los procedimientos expresivos como a las estrategias comunicativas, manteniendo, de este modo, estructuras

narrativas recurrentes, lo que nos proporciona una clave de lectura común a todos los documentos englobados dentro de un mismo género (p. 201).

Con esto se puede afirmar entonces que el drama, siendo un género audiovisual, tiene características particulares que lo delimitan. Así, P. Cooper, y K. Dacynger (2005) explican: “la palabra drama deriva del griego *dran*, que significa hacer o actuar. Un drama, sea presentado en las tablas o en la pantalla, es la historia de una acción, pensada para la presentación ante una audiencia” (p.47. Traducción libre de las autoras). Se reconocerá esta definición para tenerla de matriz modeladora en la elaboración del guión cinematográfico.

Capítulo III Método

III.1 Formulación de los objetivos

Objetivo General:

Producir un cortometraje, de guión original de género dramático, donde se desarrolla la historia de una pelea de gallos y estos son los personajes principales.

Objetivos Específicos:

1. Búsqueda de información acerca de las peleas de gallos.
2. Búsqueda de información acerca de cortometrajes y películas que abordan el tema de las peleas de gallos.

III.2 Tipo de investigación y diseño de la misma

Tipo de Investigación

Exploratoria, ya que con este proyecto se está buscando dar más información y conocimiento sobre un tema que aún no está muy explorado y que además no tiene el objetivo de demostrar ninguna teoría o basamento científico.

Diseño de Investigación

No experimental, porque no se tiene control de las variables que pueden intervenir durante el proceso de realización de este proyecto.

III.3 Idea

La hermandad entre dos gallos trasciende ante cualquier instinto de lucha.

III.4 Sinopsis

En un pueblo venezolano, nacen en una pequeña gallera dos pollos hermanos, destinados a luchar a muerte por sus instintos. Juan Palacios, uno de los exponentes más fanáticos de esta milenaria tradición, está listo para pasarle toda su sabiduría a su pequeño hijo Roberto, de diez años, que solo desea ser como su padre y convertirse en el mejor criador de gallos de Venezuela. Por eso, el momento más feliz de su vida fue cuando su padre le regaló uno de los pollos hermanos, quedándose él con el otro. Roberto llamó a los pollos Sutano y Mengano.

Con el pasar de los años, Sutano y Mengano se enfrentaron en numerosas ocasiones contra los demás gallos del pueblo, hasta convertirse en los mejores gallos del país.

Años después, Juan Palacios y Roberto comienzan a discutir sobre la técnica ideal para criar gallos, pues tienen concepciones adversas con respecto a ese tema. La discusión se torna cada vez más acalorada y Roberto, a pesar de ser de la misma escuadra de su padre, lo reta a pelear contra su mejor gallo para ver cual de los dos es el mejor criador. Juan Palacios acepta y le da la mano a Roberto para sellar la apuesta. Ambos galleros se retiran a buscar sus mejores especímenes, se trata de Sutano y Mengano.

El juez saca a los gallos de sus jaulas y los pesa. A ambos gallos les montan sus espuelas, desde este momento Sutano y Mengano saben que algo tienen que hacer para no pelear. Finalmente los llevan al ruedo.

La pelea comienza y los galleros entran en total euforia. Luego de un rato, los gallos comienzan poner en práctica su plan. Empiezan a subir sus alas y a engrincharse. Revolotean el aserrín hasta formar una gran humarada. El público se descontrola, pues nadie puede ver lo que sucede.

Al bajar el humo y el aserrín, el juez hace sonar su pito, indicando que declara ganador al gallo que aun esta de pie, mientras el otro se encuentra acostado, aparentemente muerto. El gallo vencedor que está parado voltea, y mira fijamente a su hermano, el gallo en el suelo, le guiña el ojo.

III.5 Tratamiento

En un pueblo del interior venezolano, nacen en una pequeña gallera dos pollos hermanos, destinados a luchar a muerte por sus instintos.

Juan Palacios, que fue criado bajo las costumbres de los galleros y es uno de los exponentes más fanáticos de esta milenaria tradición, está listo para pasarle toda su sabiduría a su pequeño hijo Roberto.

Roberto, de 10 años, es tan solo un muchacho lleno de ilusiones, lo único que quiere es ser como su padre y convertirse en el mejor criador de gallos de Venezuela.

Un día Juan Palacios sacó dos pequeños pollos de adentro de una cajita y le dijo a su hijo que eligiera

uno y que lo criara como él lo ha enseñado, mientras él se encargaría de la crianza del otro.

Con el paso de los años padre e hijo se compenetraron con la tradición de los gallos a tal punto que se creó una rivalidad incluso más allá de los lazos familiares que los unían y lograron convertir a sus gallos en los mejores del pueblo.

Años después, en medio del calor y la adrenalina de una gallera, Juan Palacios y su hijo Roberto comienzan a discutir sobre la técnica ideal para criar gallos, pues ambos tienen concepciones adversas con respecto a ese tema.

La técnica de entrenamiento de Roberto era bastante agresiva, sus gallos son esclavos para él y con esa agresividad que lo caracterizaba, lograba que ellos dieran los espectáculos más sangrientos de toda la gallera.

Por el contrario, Juan Palacios es hombre con una larga y sabia experiencia, era como un padre para los gallos, les hablaba, los consentía, y en retribución los animales aprendían exactamente lo que el quería, algunas personas en el pueblo decían que Juan Palacios hasta les enseñaba hablar a sus gallos.

La discusión se torna cada vez más acalorada y Roberto lo reta a pelear contra su mejor gallo para ver cual de los dos es el mejor criador. Tras la insistencia de Roberto y luego de una pausa Juan Palacios acepta la propuesta de su hijo, lo observa fijamente extiende su mano y se la aprieta para sellar la apuesta.

El juez saca a ambos especímenes, se trata de Sutano y Mengano. El juez pesa a los gallos y finalmente casan la pelea. Seguidamente borra de la

pizarra en donde están los nombres de los gallos que van a enfrentarse a Sutano y a Mengano, que les tocaba luchar contra otros gallos. Anota el nombre de ambos gallos unos tras otro, indicando que ahora les tocaría enfrentarse.

La algarabía se va incrementando en la gallera, varios apostadores están inquietos asomándose en el laboratorio donde se les colocan las espuelas a los gallos antes de pelear. Juan Palacios le monta las espuelas a Mengano, mientras Roberto observa como un montador le coloca las espuelas a Sutano.

El juez sale del cuarto con los gallos en sus manos, detrás están Juan Palacios y Roberto. Llegan al ruedo y el juez coloca a los gallos dentro de las jaulas para que comience la pelea.

La jaula sube y los gallos quedan enfrentados. La pelea comienza y los galleros entran en total euforia. Luego de un rato, los gallos comienzan a subir sus alas y a engrincharse. De pronto comienzan a revolotear, formando una humareda con el aserrín. El público no puede ver lo que sucede.

Al bajar el humo y el aserrín el juez hace sonar su pito, indicando que declara ganador al gallo que aun esta de pie, mientras el otro se encuentra acostado, aparentemente muerto. El gallo que está parado voltea, y mira fijamente a su hermano, el gallo en el suelo, le guiña el ojo.

III.6 Escaleta

ESC. 1 - INT - GALLERA GRANDE - RUEDO - NOCHE

Acaba de terminar la pelea entre los gallos MENGANO y SUTANO. Sutano, de pie, observa a su hermano que está derribado en el piso.

ESC. 2 - INT/EXT - CRIADERO DE GALLOS - DÍA

Hay varias filas de jaulas llenas de gallos por todo el criadero. Se escucha el canto de los mismos. Varios rayos de sol iluminan a gallos de distintas pintas. ROBERTO (10 años) juega con uno de los gallos, al fondo JUAN PALACIOS (45 años) entra caminando y llama a su hijo.

ESC. 3 - INT - RUEDO DE ASERRÍN - DÍA

En el ruedo del criadero de gallos, que se encuentra totalmente vacío y limpio, entran JUAN PALACIOS Y ROBERTO. El niño está impaciente pues se da cuenta de que su padre esconde algo en la caja que tiene en sus manos. Se trata de dos pichones de la misma camada, son hermanos. Juan Palacios le ofrece uno de los gallos a su hijo y se queda con el otro para que cada uno lo críe.

ESC. 4 - INT - GALLERA GRANDE - RUEDO - DÍA

MENGANO está peleando con otro gallo, todos los galleros que presencian la pelea se emocionan, apuestan

y se gritan entre ellos. Mengano gana el combate. Los galleros comienzan a pagarse las apuestas unos a otros.

ESC. 5 - INT - GALLERA GRANDE - RUEDO - DÍA

SUTANO está venciendo a su oponente. ROBERTO, al ver que SUTANO está venciendo al otro gallo, se emociona, entra al ruedo y golpea el piso. Otros galleros lo siguen. El juez debe intervenir y se quita la correa para sacarlos.

ESC. 6 - INT - RUEDO DE ASERRÍN - DÍA

SUTANO está parado frente a su oponente, que está derribado en el piso, ensangrentado, sin ningún tipo de movimiento. Los galleros observan el espectáculo y al terminar la pelea, empiezan a pagarse las apuestas.

ESC. 7 - INT - RUEDO DE ASERRÍN - DÍA

MENGANO rápidamente se acerca al otro gallo y en veinte segundos mata a su oponente. El juez felicita a JUAN PALACIOS, que comienza a celebrar con los demás galleros. La gente paga sus apuestas.

ESC. 8 - INT - GALLERA GRANDE - RUEDO - DÍA

La gallera está completamente vacía. Un gallo está en el suelo, derribado. Juan Palacios entra al ruedo y lo recoge. Se trata de un gallo de la cuerda El Taita que acaba de perder la pelea anterior. Roberto comienza a discutir con su padre, pues considera que éste tiene la culpa de que hayan perdido.

La discusión se torna cada vez más acalorada y Roberto reta a su padre a pelear contra su mejor gallo para ver cual de los dos es el mejor criador. Juan Palacios acepta la propuesta de su hijo.

ESC. 9 - INT - JAULAS DE LOS GALLOS - TARDE

SUTANO y MENGANO están en las jaulas, EL JUEZ entra y los agarra para llevarlos a la balanza.

ESC. 10 - INT - BALANZA DE LOS GALLOS / PIZARRA - TARDE

SUTANO y MENGANO están en la balanza que está perfectamente equilibrada. JUAN PALACIOS y ROBERTO, uno frente al otro observan a sus gallos. EL JUEZ decreta que se casa la pelea.

Roberto, celebra la casa con los galleros que tiene alrededor y se olvida de su gallo por un instante. Juan Palacios agarra a Sutano y se lo entrega a Roberto.

El Juez borra de la pizarra, a Sutano y a Mengano, que les tocaba luchar contra otros gallos. Anota sus nombres en representación de la casa de la pelea.

ESC. 11 - INT - LABORATORIO - NOCHE

En el cuarto donde montan las espuelas a los gallos, se encuentra JUAN PALACIOS montándole las espuelas a su propio gallo, Mengano. ROBERTO observa cómo EL MONTADOR le pone las espuelas a su gallo, Sutano.

**ESC. 12 - INT - GALLERA GRANDE - LABORATORIO/RUEDO
- NOCHE**

Varios galleros se encuentran tras las rejas del cuarto, gritan y piden que comience la pelea. EL JUEZ sale del cuarto con SUTANO y MENGANO en sus manos, detrás de él van JUAN PALACIOS y ROBERTO.

ESC. 13 - INT - GALLERA GRANDE - RUEDO - NOCHE

SUTANO y MENGANO están en el medio del ruedo dentro de la jaula. JUAN PALACIOS Y ROBERTO están observando a sus gallos.

Los galleros gritan aupando a los gallos. ROBERTO le grita a Sutano. JUAN PALACIOS solo observa. EL JUEZ está concentrado observando la pelea.

De pronto los gallos comienzan a poner en práctica su plan. Se colocan fijamente uno frente al otro. SUTANO Y MENGANO comienzan a subir sus alas y a engrincharse. Ambos empiezan a revolotear el aserrín con sus alas hasta formar una gran polvorada, es un momento de confusión.

ROBERTO, en estado de cólera por la situación, no entiende como su SUTANO no ataca a MENGANO. JUAN PALACIOS se levanta, parece ser cómplice de lo que ocurre.

Al bajar el revoloteo del aserrín, termina la pelea entre los dos gallos hermanos. Sutano está parado viendo a su hermano que está derribado en el piso, al sonido del pitazo del juez, indicando que se terminó el enfrentamiento, Mengano que aparenta estar muerto, sube la cabeza y le guiña el ojo a Sutano.

III.7 Descripción de personajes

ROBERTO

Edad: 8- 11 (primera etapa). 18 - 21 años (segunda etapa)

Cabello: Castaño oscuro

Altura: 1.70 mts.

Ojos: Marrones

Roberto es un joven con mucha ambición, desde pequeño creció y vivió en el mundo de las peleas de gallos, su sueño era ser como su padre y convertirse en el mejor criador y gallero del pueblo. Por eso, el momento más feliz de su vida fue cuando su padre lo llevó a la gallera y le obsequió un pollo para que lo criara.

Al terminar su educación primaria se fue a vivir con su tío en la capital, pero todos los fines de semana seguía visitando a su padre en su pueblo natal, por lo que mantenía contacto con el mundo de las peleas de gallos. Cada vez que iba no perdía oportunidad para jugar con los gallos de su cuerda. Este cambio de ambiente produjo una transformación en la personalidad de Roberto, luego de ser un niño lleno de ilusiones, soñador y humilde, pasó a ser un joven ambicioso, vicioso, preocupado por el dinero y por cómo la sociedad lo ve. Cuando terminó su bachillerato, regresó a vivir a su pueblo porque sabía que de esta manera podía ganar mucho dinero, a través de la práctica de las peleas de gallos.

A pesar de que respeta a su padre, tiene opiniones encontradas con éste, en la manera de ver la vida, específicamente en la forma de criar a los gallos.

La técnica de entrenamiento de Roberto es bastante agresiva, sus gallos son esclavos para él y con esa agresividad que lo caracteriza, logra que ellos den los espectáculos más sangrientos de toda la gallera.

Hoy en día, más que querer ser como su padre, lo que desea es superarlo, y ser visto como el mejor criador de gallos del pueblo. Por esto, en un momento dado, decide enfrentársele, y poniendo en evidencia su impulsividad, lo hace, sin tomar en cuenta las consecuencias de sus acciones.

Roberto es un hombre que viste de manera muy ostentosa, a fin de demostrar lo que tiene. Siempre se jacta mucho de las victorias que logra su cuerda, particularmente de los gallos que él cría.

Es fanfarrón, suele conseguir lo que quiere, pero sin importar los medios que utiliza. Siempre está con muchas personas a su alrededor, pero que lo hacen por adulación e interés.

Físicamente, Roberto es bien parecido y cuida mucho su aspecto.

JUAN PALACIOS

Edad: 40 (primera etapa) - 50 (segunda etapa)

Cabello: canoso y casi calvo

Altura: 1.70 mts.

Ojos: Claros

Juan Palacios fue criado bajo las costumbres de los galleros y es uno de los exponentes más fanáticos y

respetados de esta milenaria tradición. Es un hombre que inspira e infunde respeto, admiración y confianza en este deporte.

Estudió hasta 5to año de secundaria en el liceo del pueblo y no fue a la universidad porque decidió dedicar su vida por completo al mundo de las peleas de gallos, desde que tenía uso de razón preparaba gallos e iba a las peleas con su padre. A pesar de no haber tenido una educación extensa, es una persona aficionada a la lectura, específicamente sobre historia, deportes y lee diariamente el periódico.

Es un hombre muy serio, inteligente y vivo y siempre piensa muy bien antes de tomar una decisión, nunca ha sido un hombre impulsivo.

Físicamente, es un hombre alto y fuerte, con rasgos faciales muy bien definidos. No es de mucho hablar pero es un hombre de palabra, y debido a su humildad, sabiduría y buen tacto con las personas, usualmente consigue lo que quiere. No es una persona amigüera, pero los pocos amigos que tiene son de su entera confianza.

En cuanto a los gallos, es como un padre para ellos, les habla, los consiente, y en retribución, los animales aprenden exactamente lo que el quiere, algunas personas en el pueblo dicen que Juan Palacios hasta enseña hablar a sus gallos.

SUTANO Y MENGANO

Estos dos gallos son los protagonistas de la historia. Son hijos de "Denme lo mío", el mejor gallo de la cuerda El Taita que fue cruzado con la gallina que daba mejores pollos en el criadero. Desde muy

pequeños sabían que estaban destinados a pelear y se esperaba mucho de ellos por los padres que tuvieron.

Pocos días después de que nacieran los pollos, Juan Palacios le obsequia uno a Roberto y él se queda con el otro. Roberto nombra a su gallo Sutano y al de su padre Mengano.

A partir de este momento Sutano y Mengano, a pesar de ser hermanos y miembros de la misma cuerda comienzan a ser criados de manera muy diferentes. Mengano fue criado con amor y dedicación; mientras que a Sutano le tocó ser uno de los esclavos de Roberto.

Con el paso del tiempo, Sutano y Mengano fueron ganando todas las peleas en las que participaban, cada batalla era un triunfo y poco a poco fueron convirtiéndose en los mejores gallos de la cuerda El Taita, a pesar de las diferencias de sus entrenamientos.

Son dos gallos de pinta zambo, fuertes y sanos. Mengano es de cola blanca, mientras que Sutano es de cola negra y ninguno de los dos tiene cresta.

III.8 Guión literario

NI TAN GALLOS

Por: Valeria Bolívar y Adriana Cols

ESC. 1 - INT - GALLERA GRANDE - RUEDO - NOCHE

Acaba de terminar la pelea entre los gallos MENGANO y SUTANO. Sutano, de pie, observa a su hermano que está derribado en el piso.

MENGANO (V.O.)

No debería haber pasado así..pero cómo explicárselos.

ESC. 2 - INT/EXT - CRIADEROS DE GALLOS - DIA

MENGANO (V.O.)

Fue hace siete años ¿O diez? Ese es el problema de estas historias de pueblo, son difíciles de contar con detalles precisos.

Hay varias filas de jaulas llenas de gallos por todo el criadero. Se escucha el canto de los mismos. Varios rayos de sol iluminan a gallos de distintas pintas. ROBERTO (10 años) está jugando con uno de los gallos. Lleva puestos unos zapatos de goma usados, jean, camisa roja y blanca a cuadros y una franela. JUAN PALACIOS (45 años), entra caminando por la puerta del criadero

con una cuna para dos gallos en sus manos. Tiene puesta la cadena con el dije de su cuerda, se encuentra vestido con un jean, botas, camisa roja y blanca a cuadros, una franela blanca debajo y el sombrero que lo caracteriza.

JUAN PALACIOS

Roberto mijo venga acá, deje de andar
correteando y acompáñeme.

Roberto hace un gesto de fastidio, deja al gallo con el que está jugando y termina por seguir a su padre. Juan Palacios y Roberto salen al ruedo.

ESC. 3 - INT - RUEDO DE ASERRÍN - DIA

Entran JUAN PALACIOS y ROBERTO al ruedo, que está totalmente vacío y limpio, el aserrín del piso está uniforme. El niño trata de tocar la cuna y ver qué hay adentro. Juan Palacios sonríe y coloca la cuna en el piso. Roberto se sienta en frente de su padre.

ROBERTO

Papá ¿qué tiene ahí?

JUAN PALACIOS (AD LIB)

Espérate chico, espérate, ya va.
Mire hijo, estos son hijos de "Denme
lo mío". Ya yo se lo he dicho, el
mejor gallo de la cuerda. Póngale

nombre a los dos, escoja uno y yo me
quedo con el otro.

Juan Palacios abre la cuna y saca dos POLLOS hermanos exactamente iguales. Juan Palacios entrega los pollos a su hijo. Roberto sonríe y los agarra. Se queda viendo a los dos pollos sin decir nada por un momento.

ROBERTO

Yo quiero que este se llame Sutano,
y... El suyo... Mengano!

Roberto le entrega un pollo a Juan Palacios y se queda con el suyo.

JUAN PALACIOS (AD LIB)

Eso, Mengano.

Juan Palacios sonríe, se levanta mientras busca algo en el bolsillo de su camisa. Saca una cadena de oro con la insignia de su escuadra, igual a la que él lleva puesta. Se la da a Roberto.

JUAN PALACIOS (Ad LIB)

Y tengo algo mejor Roberto, aquí
tengo el símbolo de la cuerda más
importante del país, El taita,
cuídelo que esto es sagrado. Mira,
como tu padre.

Juan Palacios le coloca la cadena a Roberto y le queda un poco larga y le da una palmadita a Roberto como expresión de cariño. Ninguno de los dos deja de sonreír. Roberto acaricia a su pollo, mientras voltea y ve a su padre.

ESC. 4- INT - GALLERA GRANDE- RUEDO - DÍA

MENGANO (V.O.)

Es curioso, dos gallos, pequeños a la
vista de cualquier ser humano,
capaces de desatar tal alboroto,
inclusive con el paso del tiempo.

MENGANO está peleando con otro gallo, todos los galleros que presencian la pelea se emocionan, apuestan y se gritan entre ellos. Mengano gana el combate. Los galleros comienzan a pagarse unos a otros.

ESC. 5 - INT - GALLERA GRANDE- RUEDO - DÍA

MENGANO (V.O.)

Miren a Roberto, quería ser como su
padre... pero hoy en día sus gallos
son esclavos para él. Sutano gana la
pelea. Los galleros comienzan a
pagarse unos a otros.

SUTANO está venciendo a su gallo oponente, ambos gallos combaten. Los galleros están observando emocionados el enfrentamiento. ROBERTO, al ver que Sutano está

venciendo al otro gallo, entra al ruedo y golpea el piso. Otros galleros lo siguen. EL JUEZ debe intervenir y se quita la correa para sacarlos.

ESC. 6 - INT - RUEDO DE ASERRÍN - DÍA

MENGANO (V.O.)

Y sí, con tantos triunfos, la cuerda
"El Taita" se sentía orgullosa de
esos dos gallos. A pesar de ser
entrenados de maneras diferentes.

SUTANO está parado frente a su oponente, que está derribado en el piso, ensangrentado, sin ningún tipo de movimiento. Los galleros observan el espectáculo y al terminar la pelea, empiezan a pagarse las apuestas.

ESC. 7 - INT - RUEDO DE ASERRÍN - DÍA

MENGANO rápidamente se acerca al otro gallo y en veinte segundos mata a su oponente. EL JUEZ felicita a JUAN PALACIOS, que comienza a celebrar con los demás galleros. La gente paga sus apuestas.

MENGANO (V.O.)

Juan Palacios no ve a sus gallos como
esclavos, sino como hijos. De hecho,
algunas personas en el pueblo dicen
que hasta nos enseña a pensar... y a
hablar.

ESC. 8 - INT - GALLERA GRANDE - RUEDO - DÍA

MENGANO (V.O.)

Así como unas se ganan, otras se pierden. Esta vez le tocó a un gallo entrenado por Juan Palacios.

La gallera está completamente vacía. Un gallo está en el suelo, derribado. JUAN PALACIOS entra al ruedo y lo recoge. Se trata de un gallo de la cuerda El Taita que acaba de perder la pelea anterior. ROBERTO comienza a discutir con su padre, pues considera que éste tiene la culpa de que hayan perdido.

ROBERTO (AD LIB)

Entonces papá, tu vas a seguir abrazando al gallo ese que me acaba de hacer perder 5 millones de bolívares. No joda tira esa mierda pa'la basura!

JUAN PALACIOS (AD LIB)

Déjeme quieto Roberto, mire que ya yo no le digo a usted lo que tiene que hacer.

ROBERTO (AD LIB)

No, y es que ni que me lo diga,
pa'que le voy a hacer caso ¿pa'que
mis gallos empiecen a perder?

JUAN PALACIOS (AD LIB)

Deje el espectáculo Roberto, mire que
no le queda nada bien.

ROBERTO (AD LIB)

Es que usted sabe que es así, los
gallos que usted entrena son unos
patarucos, los míos si son los que
ganan billete.

JUAN PALACIOS (AD LIB)

Yo no tengo porque estar escuchando
sus pendejadas.

ROBERTO (AD LIB)

¿Pendejadas de qué?, usted sabe que
yo tengo razón, cualquiera de los
gallos que yo entreno matan rapidito
a cualquiera de los suyos. El
problema es que usted ya está muy
viejo pa' esta vaina.

JUAN PALACIOS (AD LIB)

Roberto, respete, cierre el pico y
respete.

ROBERTO (AD LIB)

Que lo respete?? sabe qué papá? yo lo
respeto si su mejor gallo le gana al
mejor de los míos... Enséñeme pues,
deje de estar hablándome mariqueras y
sáqueme a su mejor gallo, o mejor
aún, saque a Mengano, pa' ver que
tanto es lo que dice usted de ese
gallo.

Antes de que Roberto diga otra palabra, Juan Palacios
extiende su mano y aprieta la de su hijo para sellar la
apuesta.

ESC. 9 - INT - JAULAS DE LOS GALLOS - NOCHE

MENGANO (V.O.)

Por primera vez en la historia del
pueblo se enfrentan dos gallos de la
misma cuerda.

SUTANO y MENGANO están en las jaulas, EL JUEZ entra y
los agarra para llevarlos a la balanza.

ESC. 10 - INT - BALANZA DE LOS GALLOS - NOCHE

SUTANO y MENGANO están en la balanza que está perfectamente equilibrada. Los galleros que están alrededor comentan y gritan a la expectativa de la pelea que se aproxima. JUAN PALACIOS y ROBERTO, uno frente al otro observan a sus gallos. EL JUEZ decreta que se casa la pelea.

JUEZ

¿Cuánto será la apuesta?

JUAN PALACIOS

Va por un millón

ROBERTO

Ese gallo mío lo echo por 6 millones
pa`. !Hable pues!

JUAN PALACIOS

Bueno pues, va por 6 millones!

Roberto, celebra la casa con los galleros que tiene alrededor, les invita tragos y se olvida de su gallo por un instante. Juan Palacios lo observa y se aparta para agarrar a Sutano y a Mengano. Y le entrega a Roberto, su gallo Sutano.

JUAN PALACIOS

Tome hijo, recuerde que lo más
importante aquí es su gallo...

La pizarra está repleta de los nombres de los gallos que jugarán en las próximas peleas. En el tablero están los nombres de Sutano y Mengano, que les tocaba pelear contra otros gallos. el juez los borra de donde estaban antes y los anota uno debajo de otro, indicando que ahora les toca enfrentarse.

ESC. 11 - INT - LABORATORIO - NOCHE

En el cuarto donde montan las espuelas a los gallos, se encuentra JUAN PALACIOS montándole las espuelas a su propio gallo, MENGANO. ROBERTO observa cómo EL MONTADOR le pone las espuelas a su gallo, SUTANO.

MENGANO (V.O.)

Pero las leyes guardan silencio
cuando las armas suenan. Con solo una
mirada sabíamos que algo había que
hacer.

ESC. 12 - INT - GALLERA GRANDE - LABORATORIO/RUEDO - NOCHE

Al terminar el proceso, el juez agarra a ambos gallos para llevárselos al ruedo.

Varios galleros se encuentran tras las rejas del cuarto, gritan y piden que comience la pelea. EL JUEZ sale del cuarto con SUTANO y MENGANO en sus manos, detrás de él van JUAN PALACIOS y ROBERTO.

MENGANO (V.O.)

Quiero dejar en claro que yo no
estaba de acuerdo con esta pelea,
pero teníamos seguir el juego...

La algarabía se incrementa en la gallera. Todos piden que comience la pelea. Cuando llegan al ruedo, el juez coloca a los gallos dentro de la jaula central.

ESC. 13 - INT - GALLERA GRANDE - RUEDO - NOCHE

La gallera está repleta. SUTANO y MENGANO están en el medio del ruedo en sus respectivas jaulas. JUAN PALACIOS Y ROBERTO están observando a sus gallos. Es un momento de tensión. La cuerda que sostiene las jaulas se tensa, la jaula se sube y los gallos quedan enfrentados.

Los galleros gritan aupando a los gallos. ROBERTO le grita a Sutano. JUAN PALACIOS solo observa. EL JUEZ está concentrado observando la pelea.

De pronto los gallos comienzan a poner en práctica su plan. Se colocan fijamente uno frente al otro. Sutano Y MENGANO comienzan a subir sus alas y a engrincharse, ambos dan varias vueltas sin tocarse. Ambos empiezan a revolotear el aserrín con sus alas hasta formar una

gran polvorada alrededor de ellos, es un momento de confusión; el público comienza a excitarse, los galleros gritan, toman cerveza y apuestan desesperadamente por no poder ver nada.

Roberto, en estado de cólera por la situación, no entiende como nada de lo que está ocurriendo. Juan Palacios se levanta y sonríe, parece ser cómplice de lo que ocurre.

ROBERTO (AD LIB)

Coño! que pasa?

Al bajar el revoloteo del aserrín, termina la pelea entre los dos gallos hermanos. (Volvemos al principio de la historia) Sutano está parado viendo a su hermano que está derribado en el piso. Mengano que aparenta estar muerto, sube la cabeza y le guiña el ojo a Sutano.

MENGANO (V.O.)

Es cierto, no debió haber pasado así,
pero después de todo, no somos tan
gallos.

----FIN---

III.9 Propuesta de realización

La inspiración directa del argumento de la historia está relacionada con las “Fiestas Patronales de Santa Ana” donde una de las actividades más populares es la pelea de gallos.

Existen varios elementos de gran importancia en esta producción, uno de ellos es la escogencia de los gallos, ya que es necesario que sean de la misma pinta para poder mantener el código visual de la hermandad que existe entre ellos. De la misma manera, los gallos que se escojan deben tener un elemento que permita distinguirlos, sea la cresta o alguna particularidad en el plumaje. A su vez, es imperante comenzar a trabajar con los gallos varias semanas antes del rodaje, en principio para poder entender su comportamiento y para que se facilite su manipulación al trabajar con ellos, en función a las acciones narrativas presentes en el guión.

En cuanto a la selección de los actores que protagonizarán la historia, es necesario que tengan características fenotípicas muy parecidas, ya que serán padre e hijo. Se hace importante mencionar que al haber un salto de tiempo, el niño Roberto y el joven Roberto serán dos personas diferentes, por lo que se debe tener sumo cuidado en la selección de estos actores.

También se tomará en cuenta la escogencia de las locaciones, puesto que deben encontrarse en la Gran Caracas pero es necesario que reflejen la atmósfera y el ambiente de las galleras de los pueblos del país, es decir, deben tener elementos rurales, tratar de que sean al aire libre y que reflejen un ambiente un tanto desgastado por el tiempo.

En cuanto a la selección del equipo humano que formará parte de este proyecto también será de suma relevancia, ya que a pesar de ser un proyecto estudiantil, se intentará conseguir a profesionales del área o a personas de cierta experiencia, sobre todo porque el equipo deberá enfrentarse con la dificultad de trabajar con animales, niños, pocos recursos y pocos días de rodaje.

Se intentará ser lo más fiel posible a la realidad, es decir, sin ser este un producto documental, la idea es recrear todo el *mood* de las peleas de gallos y que el espectador se nutra visualmente de todo este mundo, a través de una historia de ficción.

Para el logro de estos objetivos no será necesario hacerle daño a ningún animal. Se decidió hacer tomas de una pelea de gallos verdadera y usar este material dentro del cortometraje. Las peleas de gallos reales de la historia serán documentadas, mientras que la última pelea y las que necesiten acciones específicas serán ficcionadas.

III.10 Estructura de Pre-producción

La Pre-producción comenzará con el trabajo de las directoras y el equipo de producción básico y se enfocará en proveer desde el comienzo las locaciones y conseguir a los gallos que participarán en la historia, también definir y conseguir los materiales necesarios en cuanto a dirección de arte y fotografía, para que se pueda llevar a cabo este proyecto.

Las directoras deben encargarse de buscar financiamientos posibles para la correcta y mejor elaboración de la producción del cortometraje.

El equipo de dirección de arte también se integrará desde el comienzo de la pre-producción ya que se requiere ambientar una gallera de pueblo en una gallera citadina.

La cámara que se utilizará para la grabación del corto será una Z1, con un adaptador de óptica de mini 35mm, todo esto permitirá obtener la mejor resolución posible a la hora de plasmar la historia.

III.11 Estructura de Producción

La historia se llevará a cabo en tres galleras: la gallería "Club Gallístico Barracas", ubicado en la Gran Caracas, específicamente en Guatire. Para la cual se requiere establecer una logística de traslado de todo el equipo de producción, técnico y de *casting*. Las otras dos galleras son "Club Gallístico de Caracas", ubicado en el Centro de Caracas y "Hacienda El Arroyo", ubicada en La Guarita, Urb. El Cafetal, Caracas.

El equipo total de grabación será de aproximadamente 30 personas, sin incluir actores y extras. El plan de rodaje tiene una duración de cuatro (4) días, pero se dispondrá de un día previo de grabación de una pelea real de gallos. Dichas tomas serán utilizadas en el material definitivo. Se tomará en cuenta que se requiere un arduo trabajo de dirección actuarial con respecto a los gallos protagonistas de la historia, así como también el manejo de una gran cantidad de extras.

III.12 Propuesta de Fotografía

En el cortometraje existirán dos tipos de iluminación.

En la primera fase se utilizarán tonos fríos que permitirán jugar con la idea de *flashback* y documental que se quiere transmitir. Durante la escena en que Juan Palacios le regala el pollo a Roberto, al ser grabada en exteriores, la luz será un elemento que acompañará a la imagen reforzando la iluminación del sol, tratando de tener contrastes suaves. A su vez, en las escenas donde se desarrollan las peleas de Sutano y Mengano contra otros gallos, la iluminación deberá reforzar la luz que se perciba dentro de las galleras, llevándola a un tono frío, ya que se documentarán peleas de gallos para la fidelidad de la historia.

En la segunda fase, durante el desarrollo de las escenas que se conectan directamente a la pelea entre Sutano y Mengano, los tonos que predominarán serán los tonos cálidos que se puedan recrear con el uso de la Noche Americana que, a su vez, ayudará a enfatizar la tensión de estos momentos de la historia.

Adicionalmente, existen otros momentos claves durante la iluminación del cortometraje. En la escena donde se le montan las espuelas a Sutano y a Mengano se seguirá con la propuesta de los tonos cálidos, pero se colocará una lámpara en cenital para discriminar los alrededores y centrar la tensión del espectador en un punto específico. Lo mismo sucederá con la escena final, en la que Sutano está parado y Mengano derribado.

Por su parte, en la escena de la subjetiva de Mengano, al ser un plano secuencia se tratará de hacer

un engranaje entre los movimientos de cámara en mano y el diseño de iluminación, es por ello que se jugará con los elementos sucios de la fotografía como los flares y los negros.

III.13 Propuesta de Arte

La dirección de arte de este cortometraje estará enfocada en recrear en todo momento a las galleras de los pueblos del interior de Venezuela. Se debe buscar recrear, además de la escenografía de estas, el ambiente que ellas emanan.

Las galleras que serán locación para las diferentes peleas de Sutano y Mengano contra otros gallos, deben tener en su escenografía colores, texturas y espacios diferentes para que el espectador perciba el cambio de locación.

En cuanto a los elementos de utilería, es necesario contar con botellas de licor, vasos de vidrio y de plástico, dinero en efectivo, todos los materiales que se necesitan para montarle las espuelas a los gallos, la jaula del ruedo, la balanza para pesar a los gallos, la pizarra donde se casan las peleas anotadas, entre otros.

Por su parte, el vestuario de los personajes y los extras deben ser de colores muy llamativos y con accesorios arraigados a la cultura gallística, tales como sombreros, llaveros, correas, relojes y gorras con motivos de gallos.

A pesar de tener una propuesta muy amplia y general, existen elementos específicos dentro del vestuario de cada personaje.

En la primera escena Juan Palacios y Roberto deben estar vestidos iguales, jean, camisa roja y blanca a cuadros y con un sombrero.

Luego, para los jueces de las peleas es necesario que tengan cronómetro, papel y lápiz, correa, reloj, tiza, borrador, entre otros.

Un elemento clave para el desarrollo de la historia es el dije de la cuerda El Taita, que representará la unión entre el padre y el hijo, y entre Sutano y Mengano.

Por último, para la gallera de la pelea final los colores que se utilizarán deben ser muy cálidos, variando el predominio entre los ocre y los amarillos, el piso debe ser de aserrín para poder realizar el efecto de la humareda y se debe contar con mucho sudor para el público de dicha pelea y humo para acentuar la confusión y el misterio de la escena.

III.14 Propuesta de Musicalización

El cortometraje tendrá tres momentos claves en los que la participación de la música será fundamental.

La primera canción estará acompañando las escenas de las diferentes peleas que Sutano y Mengano tienen para convertirse en los mejores gallos del país. El género musical será nueva onda o neofolklore, con referencia de música utilizada en películas de boxeo. La idea es rescatar la esencia venezolana de la música llanera para reflejar la importancia cultural que tienen las peleas de gallos en el país, y además, agregarle elementos musicales que remitan a otras culturas para poder hacer referencia a lo internacional que es este tema.

En la escena de la montada de las espuelas, la canción que se componga debe dar una sensación de misterio, por lo que se utilizarán diferentes instrumentos de percusión que hagan que el espectador sienta que está siendo testigo de un ritual misterioso y oscuro, que sucede antes de la pelea final.

La última escena estará acompañada de una música compuesta por tres instrumentos claves, tales como, el acordeón, el bajo eléctrico fretless y la guitarra. El mood que se quiere transmitir es el de un circo, ya que para efectos de la historia todo lo que sucede en la última escena es un plan ingeniado por los dos gallos y termina siendo una especie de espectáculo. Al mismo tiempo, se debe buscar realizar una música con dos ritmos diferentes que vayan acompañando a la imagen. Debe comenzar rápido y alegre, demostrando la algarabía que comienza teniendo la pelea, para luego terminar con el mismo sonido pero a un compás mucho más lento para

poder dar a entender el elemento de confusión que se quiere transmitir.

III.15 Propuesta de Audio

Etapas de Producción

Parlamentos: Durante la producción se registrará un 80% del contenido de las líneas de parlamento mediante microfonía cerrada, es decir, con el uso de *lavalier* (balitas) de patrón polar Cardioide, pues por tratarse de locaciones un poco ruidosas como lo son las galleras, será necesario hacer que la relación señal - ruido sea lo suficientemente grande como para poder editar posteriormente con mayor comodidad.

En un 20% de los parlamentos se aplicará microfonía un poco más abierta (microfonía boom) pues el entorno al igual que los personajes principales representan una pieza clave en determinadas escenas del proyecto.

Ambientes: Desde el punto de vista del entorno se aplicará microfonía stereo encada uno de los sets, tanto en el momento del rodaje, como en la postproducción, de esta forma se puede recrear mejor el entorno y transmitir al espectador la atmósfera que se puede apreciar en cada uno de dichos espacios.

Plano subjetivo: la escena 12 consiste en un plano subjetivo, donde el juez toma a uno de los gallos y todo es visto según la perspectiva del animal. Desde el punto de vista de sonido, se experimentará utilizando el micrófono interno de la cámara, para poder hacerle sentir al espectador la sensación de introducirse literalmente en el personaje. Tomando en cuenta que dicho micrófono tiene modalidad stereo, se puede

apreciar la ubicación especial de nuestro personaje con respecto a las demás fuentes sonoras (sonido ambiente). Además, se pretende mezclar este sonido registrado con un juego de filtros para representar el audio subjetivo del gallo.

Etapas de Post Producción

Locución en off: finalizada la grabación de la locución, se aplicará un pequeño efecto de reverberación a la voz del locutor que interpretará la voz en off de Mengano; de esta forma se puede transmitir mejor el efecto de omnisciencia que se desea lograr. A su vez, se quiere crear un contraste entre el plano subjetivo, en el cual la locución se encuentra totalmente seca y en primer plano, y el resto de las escenas en las que se encuentra un poco más “mojado” en la reverberación.

Parlamentos de audio directo: los parlamentos se trabajarán con un atenuador de ruido. Se aplicará un poco de ecualización en algunos casos para la inteligibilidad del audio, y adicionalmente se le aplicará un simulador de espacios dependiendo de las características espaciales y las dimensiones de cada una de las locaciones.

Ambientes y foleys: El audio capturado en formato stereo de cada uno de los ambientes, será procesado, al igual que los parlamentos, por un emulador de espacios dependiendo de las características de las locaciones. Además se procesará por un stereo imager (el cual permite abrir un poco el stereo y ser mejor apreciado)

de esta forma el entorno puede convertirse en una envolvente, que a nuestro parecer representaba un personaje más en nuestra historia.

III.16 Estructura de Post-producción

La post-producción de la imagen se llevará a cabo por el editor Jonathan Pellicer. El montaje definitivo se realizará en conjunto con el editor y las directoras. La Cámara Z1 es compatible con el sistema HD avanzado Final Cut Pro (sexta edición) y Pro Tools que posee el estudio en el que se realizará dicho proceso.

El ritmo del montaje variará según lo que se quiere transmitir en cada escena del cortometraje. Existen cuatro momentos claves en la historia que dependen de este factor. El primero es la transición de las peleas que consagran a Sutano y a Mengano como los mejores gallos del país, aquí el montaje será rápido y dinámico ya que la idea es transmitir el alboroto y la algarabía que se experimenta en las peleas de gallos.

La segunda escena que requiere de un ritmo de montaje específico es la pelea entre Juan Palacios y Roberto, aquí el montaje deberá proporcionar una sensación de angustia en el espectador por lo que se variará entre los cortes rápidos y los cortes lentos, alternando los planos fijos con los planos en grúa.

En cuanto a la tercera escena que necesita un ritmo particular es la montada de las espuelas donde los cambios irán dándose al compás de la música, de manera muy lenta hasta llegar al momento en que las espuelas de los gallos están listas. Se debe tratar de seleccionar los movimientos de cámara más lentos.

La escena de la pelea final tendrá dos momentos distintos en cuanto al montaje se refiere. Al comenzar la pelea el montaje deberá seguir fielmente el ritmo de la música. Los cortes deben ser muy limpios y lentos,

permitiendo que el espectador entienda la imagen y lo que ocurre en la historia. Justo cuando el aserrín comienza a ser revoloteado por los gallos, el ritmo de la edición se debe volver mucho más rápido y menos métrico, en cuanto a la música para que se sienta la sensación de confusión creada por Sutano y Mengano.

III.17 Desglose General

ESC. 1 - INT - GALLERA GRANDE - RUEDO - NOCHE -
TIEMPO ACTUAL

Animales

- * MENGANO
- * SUTANO

ESC. 2 - INT/EXT - CRIADEROS DE GALLOS - DIA

Personaje

- * ROBERTO
- * JUAN PALACIOS

Vestuario

- * Zapatos de goma
- * Jean Roberto
- * Camisa roja y blanca a cuadros de Roberto
- * Franela
- * Cadena
- * Jean JP
- * Botas
- * Camisa roja y blanca a cuadros de JP

Utilería

- * Jaulas
- * Cuna

Iluminación

- * Rayos de sol

Sonido

- * Canto de los gallos

ESC. 3 - INT - RUEDO DE ASERRÍN - DIA

Personaje

- * ROBERTO
- * JUAN PALACIOS

Vestuario

- * Cadena

Utilería

- * Cuna

Escenario

- * Ruedo totalmente vacío y limpio

Animales

- * POLLOS

ESC. 4 - INT - GALLERA GRANDE - RUEDO - DÍA

Personaje

* GALLEROS

Animales

* MENGANO

* Gallo oponente pelea 1

ESC. 5 - INT - GALLERA GRANDE- RUEDO - DÍA

Personaje

* GALLEROS

* ROBERTO

* JUEZ PELEA 2

Maquillaje

* Sangre

Vestuario

* Correa del juez

Animales

* SUTANO

* Gallo oponente pelea 2

ESC. 6 - INT - RUEDO DE ASERRÍN - DÍA

Personaje

* GALLEROS

Maquillaje

* Sangre

Animales

* SUTANO

* Gallo oponente pelea 3

ESC. 7 - INT - RUEDO DE ASERRÍN - DÍA

Personaje

* GALLEROS

* JUAN PALACIOS

* JUEZ PELEA 4

Animales

* MENGANO

* Gallo oponente pelea 4

ESC. 8 - INT - GALLERA GRANDE - RUEDO - DÍA

Personaje

* ROBERTO

* JUAN PALACIOS

Decorados

* Gallera completamente vacía

ESC. 9 - INT - JAULAS DE LOS GALLOS - NOCHE

Personaje

* JUEZ PELEA FINAL

Utilería

* Gabinete de jaulas

Animales

* MENGANO

* SUTANO

ESC. 10 - INT - BALANZA DE LOS GALLOS - NOCHE

Personaje

* GALLEROS

* ROBERTO

* JUAN PALACIOS

* JUEZ PELEA FINAL

Utilería

* Balanza

* Pizarra

Animales

* MENGANO

* SUTANO

ESC. 11 - INT - LABORATORIO - NOCHE

Personaje

* ROBERTO

* JUAN PALACIOS

* JUEZ PELEA FINAL

* MONTADOR

Utilería

* Espuelas

Animales

* MENGANO

* SUTANO

ESC. 12 - INT - GALLERA GRANDE - LABORATORIO/RUEDO
- NOCHE

Personaje

* GALLEROS

* ROBERTO

* JUAN PALACIOS

* JUEZ PELEA FINAL

Utilería

- * Jaula central

Animales

- * MENGANO
- * SUTANO

ESC. 13 - INT - GALLERA GRANDE - RUEDO - NOCHE

Personaje

- * GALLEROS
- * ROBERTO
- * JUAN PALACIOS
- * JUEZ PELEA FINAL

Utilería

- * Balanza
- * Jaula central
- * Cervezas y tragos

Animales

- * MENGANO
- * SUTANO

Efectos Especiales

- * Polvorada

Caracas, 09 de agosto de 2008

Dirección: Valeria Bolívar y Adriana Cols

Proyecto: "Ni tan gallos"

PG: Plano General

PE: Plano Entero

PA: Plano Americano

PM: Plano Medio

PMC: Plano Medio Corto

PP: Primer Plano

PD: Plano Detalle

O.S.: Over Shoulder

F.S.: Foco selectivo

POV: Punto de vista del personaje

PS: Plano Secuencia

TS: Two Shoot

ESC 1 - INT - RUEDO - GALLERA GRANDE - NOCHE

IMAGEN				SONIDO		
NUM. PLAN O	ENCUADRE	POS. Y MOV. DE CÁMARA/ ANGULACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA IMAGEN	MÚSICA	SONIDO/ FOLEYS	DIÁLOGOS
1.1	PE	Dolly circular. Comienza a la izquierda. Termina en contraplano y ligero picado de Sutano (180*). REFERENCIA: Goodfellas - http://www.youtube.com/watch?v=6nWRV1wzj0M min. 3:04	Sutano está parado y quieto viendo algo que tiene en frente. La cámara lo rodea hacia su derecha hasta descubrir que Mengano está tirado en el piso.			MENGANO (V.O.) No debería haber pasado así...pero cómo explicárselos.

1.2	PMC	Cámara en dolly	Sutano mira a Mengano.			
1.1	PE	Dolly circular. Continuación movimiento del plano 1.1 Esta vez el dolly hacia la derecha. Primero Mengano en el suelo, luego Mengano de pie. Termina en contrapicado, en una especie de OS.	Mengano en el suelo. Sutano de pie, observando a su hermano.			

ESC 2 - INT - CRIADERO DE GALLOS - DÍA

IMAGEN				SONIDO		
NÚM. PLANO	ENCUADRE	MOV. DE CÁMARA/ANGULACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA IMAGEN	MÚSICA	FOLEYS	DIÁLOGOS
2.1	PS	Dolly back hacia la derecha desde el vitral del gallo, luego dolly side a la derecha hasta Roberto. La cámara se queda fija en PM de Roberto y en	Cámara en plano detalle del vitral, se va alejando poco a poco hasta llegar a la altura de las jaulas de los gallos, comienza el movimiento del dolly hacia la derecha descubriendo a varios gallos de diferentes		Gallos kikirikeando.	MENGANO (V.O.) Fue hace siete años ¿0 diez? Ese es el problema de estas historias de pueblo, son difíciles de contar con

		segundo plano el gallo. Cámara detrás de Roberto siempre.	pintas. La cámara descubre a Roberto. Está jugando con un gallo Al escuchar a su padre, hace un gesto de fastidio			detalles precisos.
2.2	PG	Cámara en trípode en ligero contrapicado desde donde está Roberto hacia la puerta del criadero.	Roberto camina hacia su padre y se para frente a él.			JUAN PALACIOS Roberto mijo venga acá, deje de andar correteando y acompáñeme.

ESC 3 - EXT - RUEDO - GALLERA PEQUEÑA - DÍA

IMAGEN				SONIDO		
NÚM. PLANO	ENCUADRE	POS. Y MOV. DE CÁMARA/ ANGULACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA IMAGEN	MÚSICA	FOLEYS	DIÁLOGOS
3.1	PE	Cámara fija adentro del ruedo. En contrapicado.	Juan Palacios con una cuna en la mano, viene caminando (desde la puerta del criadero hasta la puerta del ruedo que está cerrada) junto a Roberto que está inquieto		Ambiente	ROBERTO Papá ¿qué tiene ahí?

			tratando ver lo que tiene su padre. Juan Palacios abre la puerta del ruedo, entran los dos.			
3.2	PE	Cámara fija adentro del ruedo. En contrapicado.	Juan Palacios coloca la cuna en el piso.			JUAN PALACIOS Espérate chico, espérate, ya va.
3.3	PMC	Cámara en mano buscando lo que tiene Juan Palacios en las cunas. PMC de Roberto	Roberto se inclina. Juan Palacios busca algo en la cuna.		Ambiente	JUAN PALACIOS Mire hijo, estos son hijos de "Denme lo mío". Ya yo se lo he dicho, el mejor gallo que ha existido en esta escuadra. Póngale nombre a los dos, escoja uno y yo me quedo con el otro.
3.4	PMC	Cámara en mano demostrando. Ambos personajes. Juan Palacios en foco.	Juan Palacios saca dos pollos de la caja y se los entrega a Roberto.			Continúa texto anterior.
3.5	PM	Cámara en mano hacia Roberto.	Roberto tiene los dos pollos en la mano. Está pensando.			

3.6	PD	Cámara en mano en contrapicado. Foco en los pollitos.	Roberto tiene los dos pollos en la mano.			
3.7	PM	Cámara en mano hacia Roberto.	Roberto tiene los dos pollos en la mano. Les pone nombre.			ROBERTO Yo quiero que este se llame Sutano, y... El suyo... Mengano!
3.8	PD	Cámara en mano en contrapicado. Foco en los pollitos.	Roberto tiene los dos pollos en la mano.			Continúa el texto anterior
3.9	PMC	Cámara en mano hacia Juan Palacios.	Juan Palacios sonríe ante la ocurrencia de Roberto.			Continúa el texto anterior
3.10	PM	Cámara en mano hacia Roberto.	Roberto tiene los dos pollos en la mano. Les pone nombre.			Continúa el texto anterior
3.11	PMC	Cámara en mano hacia Juan Palacios. Cuando éste se levanta, la cámara lo sigue.	Juan Palacios agarra su pollo y lo mete de nuevo en la caja. Juan Palacios se levanta y busca algo en su bolsillo			JUAN PALACIOS (AD LIB) Eso, Mengano.
3.12	PD - FS - PM	Cámara en mano con foco en la cadena. Atrás Roberto fuera de	Juan Palacios saca una cadena de oro del bolsillo, con la insignia de su cuerda. Se			JUAN PALACIOS (AD LIB) Y tengo algo

		foco en PM.	la coloca a Roberto y le queda un poco larga.			mejor Roberto, aquí tengo el símbolo de la cuerda más importante del país, cuídelo que esto es sagrado. Mira, como tu padre.
3.13	PMC	Cámara en mano hacia Juan Palacios	Juan Palacios le habla a Roberto de la cuerda El Taita.			JUAN PALACIOS (AD LIB) Continúa texto anterior.
3.14	PMC de JP – PA de Roberto	Cámara en mano hacia ambos personajes.	Juan Palacios le coloca la cadena de la cuerda a Roberto.			JUAN PALACIOS (AD LIB) Continúa texto anterior.
3.15	PMC	Cámara en mano hacia Juan Palacios	Juan Palacios está emocionado porque ya los dos tienen la cadena.			JUAN PALACIOS (AD LIB) Continúa texto anterior.
3.16	PMC	Cámara en mano hacia ambos personajes	Juan Palacios le da un palmadita a Roberto y éste le sonríe.			JUAN PALACIOS (AD LIB) Continúa texto anterior.

ESC. 4 - INT - RUEDO - GALLERA PEQUEÑA - DÍA

IMAGEN				SONIDO		
NÚM. DE PLANO	ENCUADRE	POS. Y MOV. DE CÁMARA/ ANGULACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA IMAGEN	MÚSICA	FOLEYS	DIÁLOGOS
4.1	PG - PD	Cámara en mano comienza. Cenital de la gallera. PG de gallos peleando.	MENGANO está peleando con otro gallo, todos los galleros que presencian la pelea se emocionan, apuestan y se gritan entre ellos. Mengano gana el combate. Los galleros comienzan a pagarse unos a otros.	Música 1 de Rafa	Ambiente	MENGANO (V.O.) Es curioso, dos gallos, pequeños a la vista de cualquier ser humano, capaces de desatar tal alboroto, inclusive con el paso del tiempo.
4.2	PM	Cámara en mano. PM de galleros	Continúa la acción anterior	Música 1 de Rafa	Ambiente	
4.3	PM	Cámara en mano. PM de gallos peleando	Continúa la acción anterior	Música 1 de Rafa	Ambiente	
4.4	PG	Cámara cenital. PG Gallera	Continúa la acción anterior	Música 1 de Rafa	Ambiente	
4.5	PD	Varios PD de los gallos, de la gente y de dinero.	Continúa la acción anterior	Música 1 de Rafa	Ambiente	

ESC. 5 - INT - RUEDO - GALLERA GRANDE - DÍA

IMAGEN				SONIDO		
NÚM PLANO	ENCU ADRE	MOV. DE CÁMARA/ ANGULACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA IMAGEN	MÚSICA	FOLEYS	DIÁLOGOS
5.1	PG - PM - PP	Cámara en mano en rostros de los galleros. PG de la gallera. PM de galleros. PP gallos peleando	SUTANO está venciendo a su gallo .Ambos gallos combaten. Los galleros están eufóricos.	Cont. Música 1 de Rafa (Cortes rápidos sincronizados con la imagen)	Ambiente	MENGANO (V.O.) Miren a Roberto, quería ser como su padre... pero hoy en día sus gallos son esclavos para él.
5.2	PG - PM	Desde una de las gradas altas del ruedo. Cámara en trípode en contrapicado.	ROBERTO, al ver que Sutano está venciendo al otro gallo, entra al ruedo y golpea el piso. Otros galleros lo siguen. EL JUEZ debe intervenir y se quita la correa para sacarlos.	Cont. Música 1 de Rafa	Ambiente	
5.3	PP	Cámara en mano desde las gradas del ruedo.	Varios PP de los galleros contando dinero.	Cont. Música 1 de Rafa	Ambiente	

ESC. 6 - INT - RUEDO - GALLERA GRANDE - DÍA

IMAGEN				SONIDO		
NÚM PLANO	ENCU ADRE	MOV. DE CÁMARA/ ANGULACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA IMAGEN	MÚSICA	FOLEYS	DIÁLOGOS
6.1	PD	Cámara en trípode, en cenital. Empieza con los dos gallos	SUTANO está parado frente a su oponente, que está derribado en el piso, ensangrentado, sin ningún tipo de movimiento. Los galleros observan el espectáculo y al terminar la pelea, empiezan a pagarse las apuestas.	Cont. Música 1 de Rafa	Ambiente	MENGANO (V.O.) Y sí, con tantos triunfos, la cuerda "El Taita" se sentía orgullosa de esos dos gallos. A pesar de ser entrenados de maneras diferentes.
6.2	PM	PM de los galleros. Cámara en mano desde las gradas del ruedo	Continúa la acción anterior.	Cont. Música 1 de Rafa	Ambiente	
6.3	PD	Vuele el cenital de los gallos. Cámara en trípode.	Continúa la acción anterior.	Cont. Música 1 de Rafa	Ambiente	
6.4	PD	Cámara en mano. Planos detalles de dinero.	Continúa la acción anterior.			

ESC. 7 - INT - RUEDO - GALLERA PEQUEÑA - DÍA

...

IMAGEN				SONIDO		
NUM. PLANO	ENCUADRE	POS. Y MOV. DE CÁMARA/ ANGULACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA IMAGEN	MÚSICA	SONIDO/ FOLEYS	DIÁLOGOS
7.1	PP	Cámara en mano a la altura de los gallos. Atrás Juan Palacios, El Juez y los galleros. Foco selectivo en los gallos, el fondo, fuera de foco.	MENGANO rápidamente se acerca al otro gallo comienza a pelear.	Cont. Música 1 de Rafa	Ambiente	MENGANO (V.O.) Juan Palacios no ve a sus gallos como esclavos, sino como hijos. De hecho, algunas personas en el pueblo dicen que hasta nos enseña a pensar... y a hablar.
7.2	PM	Cámara en mano desde una de las gradas. PM de los galleros	Los galleros aúpan a los gallos.	Cont. Música 1 de Rafa	Ambiente	
7.3	PP - PM	PP de Mengano en foco. Atrás, en PM los personajes.	Mengano gana el combate. EL JUEZ felicita a JUAN PALACIOS, que comienza a celebrar con los demás galleros. La gente paga sus apuestas.	Cont. Música 1 de Rafa	Ambiente	

ESC. 8 - INT - GRADAS - GALLERA GRANDE - DÍA

IMAGEN				SONIDO		
NUM. PLANO	ENCUADRE	POS. Y MOV. DE CÁMARA/ ANGULACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA IMAGEN	MÚSICA	SONIDO/ FOLEYS	DIÁLOGOS
8.1	PS	Cámara en Grúa.	Comienza en un plano detalle con la placa que está dentro del ruedo con el nombre de la cuerda de Juan Palacios. Sube hasta tener un plano general del ruedo y las gradas, donde se puede apreciar a la gallera completamente vacía. Un gallo está en el suelo, derribado. JUAN PALACIOS entra al ruedo y lo recoge.		Ambiente	MENGANO (V.O.) Así como unas se ganan, otras se pierden. Esta vez le tocó a un gallo entrenado por Juan Palacios.
8.2	OS	Cámara en Grúa.	Discusión entre Juan Palacios y Roberto en el OS.		Ambiente	Discusión entre Juan Palacios y Roberto. (AD LIB).
8.3	PMC	Cámara en Grúa.	Discusión entre Juan Palacios y Roberto. PMC de Juan Palacios.		Ambiente	Discusión entre Juan Palacios y Roberto. (AD LIB).
8.4	OS	Cámara en Grúa.	Discusión entre Juan Palacios y Roberto en el		Ambiente	Discusión entre Juan

			OS.			Palacios y Roberto. (AD LIB).
8.5	PMC	Cámara en Grúa.	Discusión entre Juan Palacios y Roberto. PMC de Juan Palacios.		Ambiente	Discusión entre Juan Palacios y Roberto. (AD LIB).
8.6	OS	Cámara en Grúa.	Discusión entre Juan Palacios y Roberto en el OS.		Ambiente	Discusión entre Juan Palacios y Roberto. (AD LIB).
8.7	PMC	Cámara en Grúa.	Discusión entre Juan Palacios y Roberto. PMC de Juan Palacios.		Ambiente	Discusión entre Juan Palacios y Roberto. (AD LIB).
8.8	OS	Cámara en Grúa.	Discusión entre Juan Palacios y Roberto en el OS.		Ambiente	Discusión entre Juan Palacios y Roberto. (AD LIB).
8.9	PMC	Cámara en Grúa.	Discusión entre Juan Palacios y Roberto. PMC de Juan Palacios.			
8.10	OS	Cámara en Grúa.	Discusión entre Juan Palacios y Roberto en el OS.		Ambiente	Discusión entre Juan Palacios y Roberto. (AD LIB).
8.11	PMC	Cámara en Grúa.	Discusión entre Juan		Ambiente	Discusión

			Palacios y Roberto. PMC de Juan Palacios.			entre Juan Palacios y Roberto. (AD LIB).
8.12	OS – TS	Cámara en Grúa. Movimiento de la cámara de OS hasta llegar a TS. En PMC			Ambiente	Discusión entre Juan Palacios y Roberto. (AD LIB).
8.13	PMC	Cámara en Grúa.	Discusión entre Juan Palacios y Roberto. PMC de Juan Palacios.		Ambiente	Discusión entre Juan Palacios y Roberto. (AD LIB).
8.14	TS	Cámara en grúa.	Discusión entre Juan Palacios y Roberto en TS.		Ambiente	Discusión entre Juan Palacios y Roberto. (AD LIB).
8.15	PMC	Cámara en Grúa.	Discusión entre Juan Palacios y Roberto. PMC de Juan Palacios.		Ambiente	Discusión entre Juan Palacios y Roberto. (AD LIB).
8.16	TS	Cámara en grúa.	Juan Palacios acepta y extiende la mano a su hijo.		Ambiente	Discusión entre Juan Palacios y Roberto. (AD LIB).
8.17	PMC	Cámara en Grúa.	Discusión entre Juan Palacios y Roberto. PMC de Juan Palacios.		Ambiente	Discusión entre Juan Palacios y

						Roberto. (AD LIB).
8.18	TS	Cámara en grúa.	Juan Palacios y Roberto se dan la mano para sellar la apuesta.		Ambiente	Discusión entre Juan Palacios y Roberto. (AD LIB).
8.19	PM – PMC	Cámara en grúa. Comienza en PM de Juan Palacios y se cierra hasta llegar a PMC del personaje	Comienza en PM y se cierra hasta llegar a PMC del personaje.		Ambiente	Discusión entre Juan Palacios y Roberto. (AD LIB).

ESC. 9 - INT - JAULAS DE LOS GALLOS - TARDE

IMAGEN				SONIDO		
NUM. DE PLANO	ENC UAD RE	POS. Y MOV. DE CÁMARA/ ANGULACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA IMAGEN	MÚSICA	SONIDO/ FOLEYS	DIÁLOGOS
9.1	PG	Cámara en mano desde afuera de las jaulas. Ligero contrapicado. La cámara descubre al juez. (Contraluz) REFERENCIA: http://homepag.e.mac.com/ricar2/RJ/PhotoAlbum90.html foto # 59)	Los únicos gallos que se encuentran en las jaulas son Sutano y Mengano, el juez los saca de la jaula (por detrás) y se los lleva al laboratorio, sale y entra por la izquierda		Ambiente	MENGANO (V.O.) Por primera vez en la historia del pueblo se enfrentan dos gallos de la misma cuerda.

ESC. 10 - INT - GALLERA GRANDE - BALANZA/ PIZARRA - DÍA

IMAGEN				SONIDO		
NUM. DE PLANO	ENCUADRE	POS. Y MOV. DE CÁMARA/ ANGULACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA IMAGEN	MÚSICA	SONIDO/ FOLEYS	DIÁLOGOS
10.1	PM	Cámara en trípode (REFERENCIA: http://homepag.e.mac.com/ricar2/RJ/PhotoAlbum90.html foto # 15)	SUTANO y MENGANO están en la balanza que está perfectamente equilibrada. Los galleros que están alrededor comentan y gritan a la expectativa de la pelea que se aproxima. JUAN PALACIOS y ROBERTO, uno frente al otro observan a sus gallos. EL JUEZ decreta que se casa la pelea.		Ambiente	JUEZ ¿Cuánto será la apuesta? JUAN PALACIOS Va por un millón ROBERTO Ese gallo mío lo echo por 6 millones pa'. !Hable pues! JUAN PALACIOS Bueno pues, va por 6 millones!
10.2	PD	Cámara en mano. PD de la borrada de	El juez borra a Sutano de donde estaba escrito en la pizarra,		Murmuros y gritos de los	Comentarios de los galleros. Sobre la casa de los gallos.

		Sutano de la pizarra. Hace un barrido hacia la parte superior derecha de la pizarra. PD borrada de Mengano.	luego borra a Mengano.		galleros.	
10.3	PM	Cámara en trípode.	Ya se casó la pelea. Roberto, celebra la casa con los galleros que tiene alrededor, les invita tragos y se olvida de su gallo por un instante. Juan Palacios lo observa y se aparta para agarrar a Sutano y a Mengano. Y le entrega a Roberto, su gallo Sutano.		Ambiente	JUAN PALACIOS Tome hijo, recuerde que lo más importante aquí es su gallo...
10.4	PG	Cámara en trípode	La pizarra está repleta con los nombres de los gallos que van a pelear	Música 2 de Rafa		
10.5	PD	Cámara en trípode	La pizarra tiene ahora anotado a Sutano y a Mengano un nombre tras otro.	Música 2 de Rafa		

ESC. 11 - INT - LABORATORIO - NOCHE

IMAGEN				SONIDO		
NUM. DE PLANO	ENC UAD RE	POS. Y MOV. DE CÁMARA/ ANGULACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA IMAGEN	MÚSICA	SONIDO/ FOLEYS	DIÁLOGOS
11.1	PMC	Cámara en mano.	En el cuarto, se observa a JUAN PALACIOS montándole las espuelas a su propio gallo, Mengano. ROBERTO está observando cómo EL MONTADOR le pone las espuelas a su gallo, Sutano	Música 2 de Rafa		MENGANO (V.O.) Pero las leyes guardan silencio cuando las armas suenan. Con solo una mirada sabíamos que algo había que hacer.
11.2	PD	Cámara en mano	Montada de espuelas a Mengano	Música 2 de Rafa		
11.3	PD	Cámara en mano	Montada de espuelas a Sutano	Música 2 de Rafa		
11.4	PD	Cámara en mano	Elementos de la montada	Música 2 de Rafa		
11.5	PD	Cámara en mano	Rostros de Roberto, Juan Palacios.	Música 2 de Rafa		

ESC. 12 - INT - GALLERA GRANDE - LABORATORIO/RUEDO - NOCHE

IMAGEN				SONIDO		
NUM. DE PLANO	ENC UAD RE	POS. Y MOV. DE CÁMARA/ ANGULACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA IMAGEN	MÚSICA	SONIDO/ FOLEYS	DIÁLOGOS
12.1	PS	Cámara en mano. Subjetiva de Mengano.	Se abre la puerta del laboratorio, los gallos salen con el Juez, la gente va dando paso, Juan Palacios y Roberto van detrás. El Juez sube por las escaleras y se dirige al ruedo, los galleros están tomando sus tragos, cuando el Juez llega al ruedo presenta a los gallos. El plano termina con la cámara en picado. El gallo en la jaula		Ambiente	MENGANO (V.O.) Quiero dejar en claro que yo no estaba de acuerdo con esta pelea, pero teníamos seguir el juego...

ESC. 13 - INT - GALLERA GRANDE - RUEDO - NOCHE

IMAGEN				SONIDO		
NUM. DE PLANO	ENCUADRE	POS. Y MOV. DE CÁMARA/ ANGULACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA IMAGEN	MÚSICA	SONIDO/ FOLEYS	DIÁLOGOS
13.1	PG	Cámara en mano cenital	La gallera está repleta. Sutano y Mengano están dentro de las jaulas.	Música 1 de Simón		
13.2	PD	Cámara diagonal a la jaula central en contrapicado.	Los gallos en sus jaulas.	Música 1 de Simón		
13.3	PP	Cámara en mano	Juan Palacios a la expectativa	Música 1 de Simón		
13.4	PE	Cámara en mano al ras de suelo	Mengano en su jaula	Música 1 de Simón		
13.5	PP	Cámara en mano	Roberto observa el momento	Música 1 de Simón		
13.6	PP	Cámara en mano. A nivel de Roberto.	Roberto parece estar en estado de cólera por la situación, no entiende como su Sutano no ataca a Mengano.	Música 1 de Simón		
13.7	PE	Cámara en mano al ras de suelo	Sutano en su jaula	Música 1 de Simón		
13.8	PD	Cámara en mano	La cuerda de la jaula de	Música		

			tensa al comenzar a subir la jaula.	1 de Simón		
13.9	PE	Cámara en mano al ras de suelo	La jaula sube, sale Mengano.	Música 1 de Simón		
13.10	PE	Cámara en mano al ras de suelo	La jaula sube, sale Sutano.	Música 1 de Simón		
13.11	PD	A la altura de la cuerda.	La jaula tensándose y la jaula ya sube.	Música 1 de Simón	Folleys de los Galleros aupando a los gallos (AD LIB)	
13.12	PM	Cámara en mano .TS de los gallos. Al ras del suelo.	Gallos dentro de las jaulas saliendo de éstas y comenzando a enfrentarse.	Música 1 de Simón	GALLEROS Aupando a los gallos (AD LIB)	
13.13	Dolly de 1	Cámara en mano a altura de los galleros hacia la derecha.	Los galleros, emocionados aúpan a sus gallos.	Música 1 de Simón	GALLEROS Aupando a los gallos (AD LIB)	
13.14	Dolly de 1	Cámara en mano a altura de los galleros hacia la izquierda.	Los galleros, emocionados aúpan a sus gallos.	Música 1 de Simón	GALLEROS Aupando a los gallos (AD LIB)	
13.15	PM	Cámara en mano .TS de los gallos. Al ras del suelo.	Sutano y Mengano enfrentándose y siguiendo el juego.	Música 1 de Simón	GALLEROS Aupando a los gallos (AD LIB)	
13. 16	Dolly de 1	Cámara en mano a altura de los galleros hacia la	Los galleros, emocionados aúpan a sus gallos.	Música 1 de Simón	GALLEROS Aupando a los gallos	

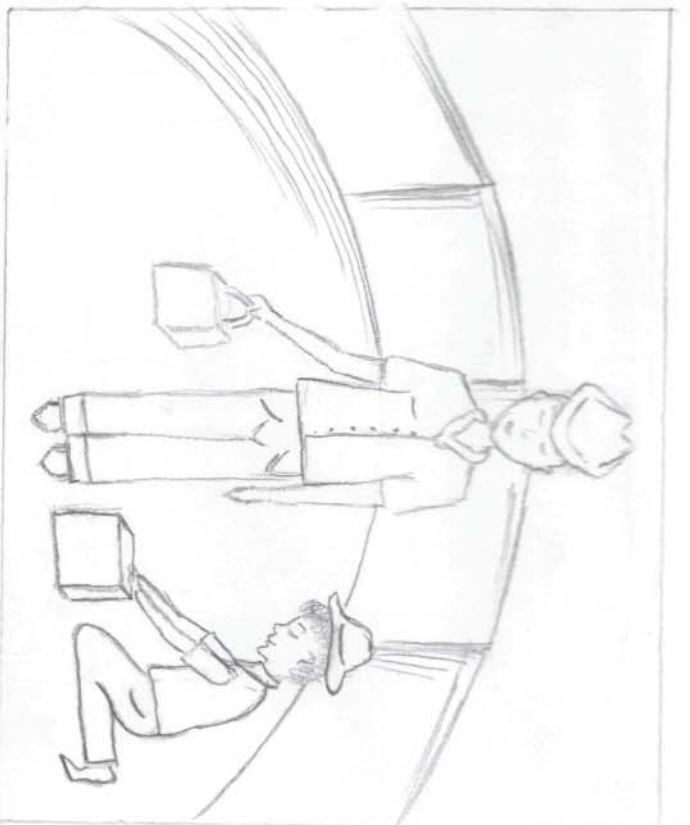
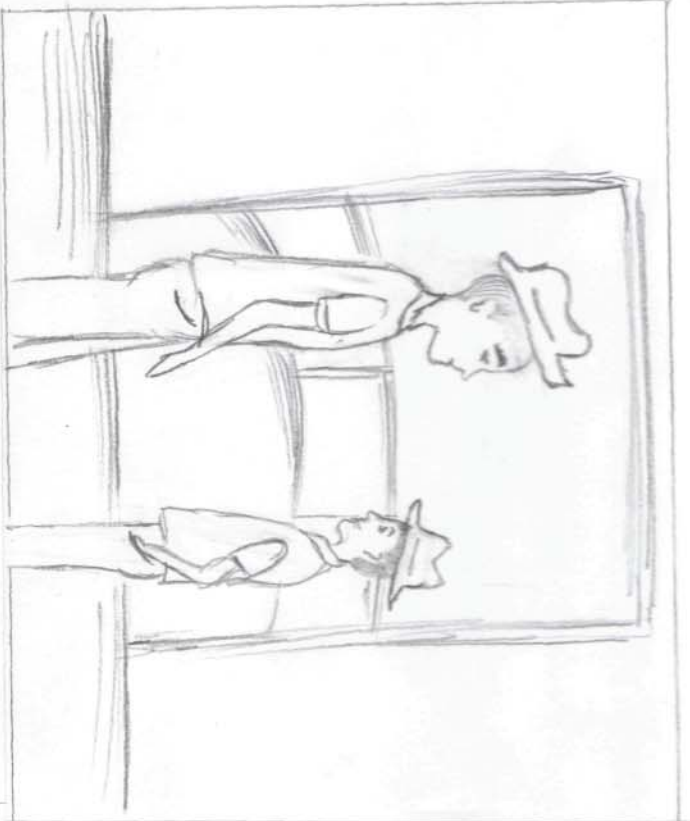
	izquierda				(AD LIB)	
13. 17	PM	Cámara en mano .TS de los gallos. Al ras del suelo.	Sutano y Mengano enfrentándose y continúan con el juego.	Música 1 de Simón	GALLEROS Aupando a los gallos (AD LIB)	
13. 18	PM	Cámara en mano .TS de los gallos. Al ras del suelo.	Sutano y Mengano enfrentándose y continúan con el juego.	Música 1 de Simón	GALLEROS Aupando a los gallos (AD LIB)	
13. 19	PE	Cámara en mano .TS de los gallos. Al ras del suelo.	Sutano y Mengano comienzan a poner su plan en práctica.	Música 1 de Simón	GALLEROS Aupando a los gallos (AD LIB)	
13.20	PM	Dolly circular hacia los galleros. A la derecha.	Los galleros comienzan a excitarse, gritan, toman cerveza y apuestan desesperadamente por no poder ver nada. Roberto se exalta. Juan Palacios se pone de pie.	Música 1 de Simón	GALLEROS Aupando a los gallos (AD LIB)	
13. 21	PE	Dolly circular hacia dentro del ruedo. Al ras del piso.	Sutano y Mengano empiezan a revolotear el aserrín con sus alas hasta formar una gran polvorada alrededor de ellos, es un momento de confusión.	Música 1 de Simón	GALLEROS Aupando a los gallos (AD LIB)	
13.22	PM	Dolly circular hacia los galleros. A la izquierda.	Los galleros comienzan a excitarse, gritan, toman cerveza y apuestan desesperadamente por no	Música 1 de Simón	GALLEROS Aupando a los gallos (AD LIB)	

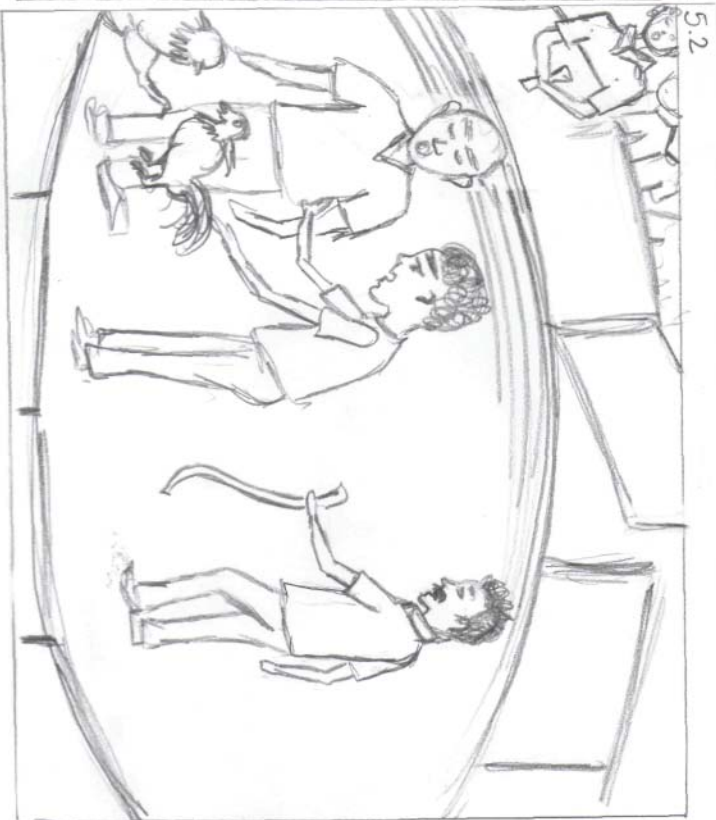
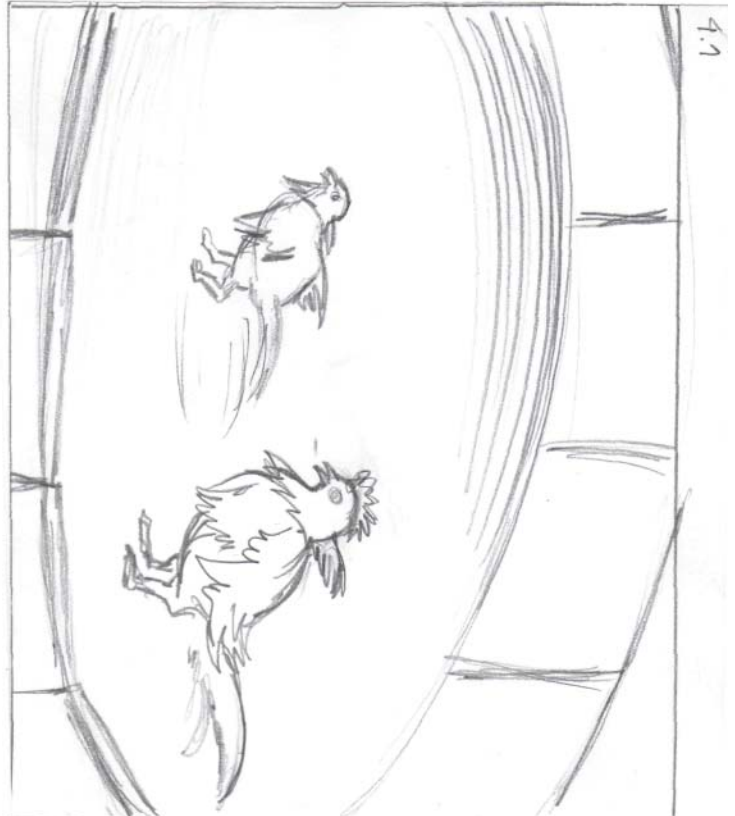
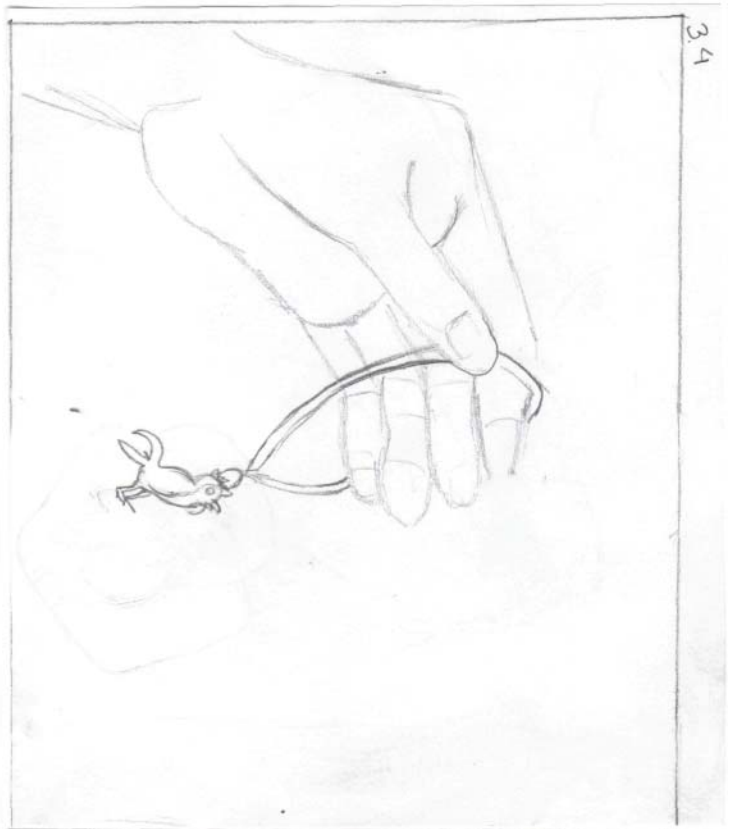
			poder ver nada. Roberto se exalta. Juan Palacios observa con cara de satisfacción.			
13.23	PM	Cámara en dolly hacia los gallos.	Sutano y Mengano siguen con su plan. La confusión continúa.	Música 1 de Simón	GALLEROS Aupando a los gallos (AD LIB)	
13.24	PM	Dolly circular hacia los galleros. A la izquierda.	Sigue la confusión en el público.	Música 1 de Simón	GALLEROS Aupando a los gallos (AD LIB)	
13.25	PM	Dolly circular hacia los galleros. A la derecha.	Roberto grita desesperadamente. No entiende lo que está ocurriendo. Juan Palacios sonríe.	Música 1 de Simón	GALLEROS Aupando a los gallos (AD LIB)	ROBERTO (AD LIB) Coño que pasa?!
13.26	PE	Dolly circular. Comienza recto termina en contraplano y ligero picado de Sutano (180*)	Como la 1era Esc. Sutano está parado y quieto viendo algo que tiene en frente. La cámara lo rodea hacia su derecha hasta descubrir que Mengano está tirado en el piso.	Música 1 de Simón		
13.27	PMC	Cámara en dolly	Sutano mira con complicidad a Mengano.	Música 1 de Simón		
13.28	PMC	Cámara en mano. Picado.	Mengano que aparenta estar muerto, sube la cabeza y abre el ojo	Música 1 de Simón		
13.29	PP	Cámara en mano.	Mengano le pica el ojo a	Final		MENGANO (V.O.)

			Sutano.	de música 1 de Simón		Es cierto, de debió haber pasado así, pero después de todo, no somos tan gallos.
--	--	--	---------	-------------------------------	--	--

III. 19 Story Board







5.3



5.1



4.1



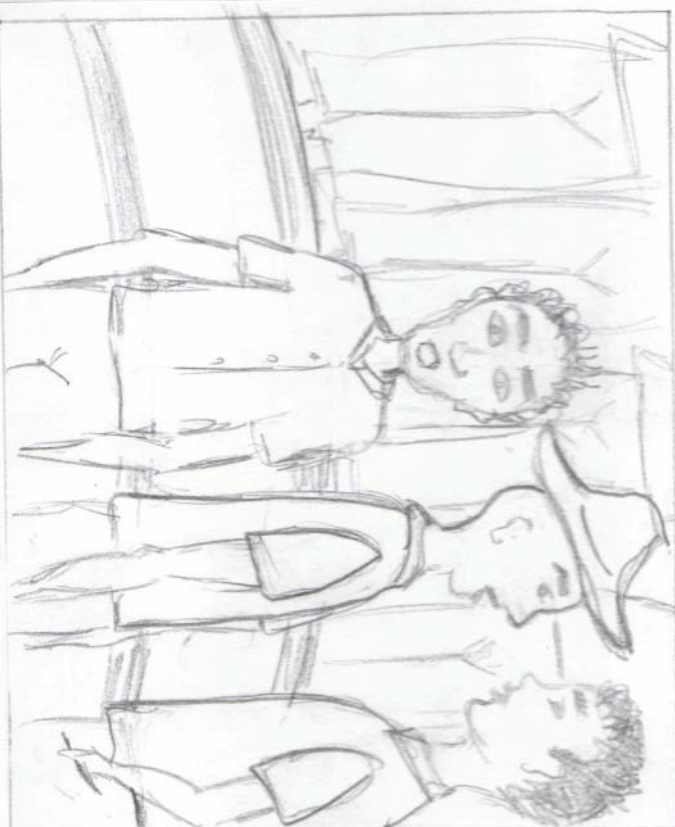
4.2



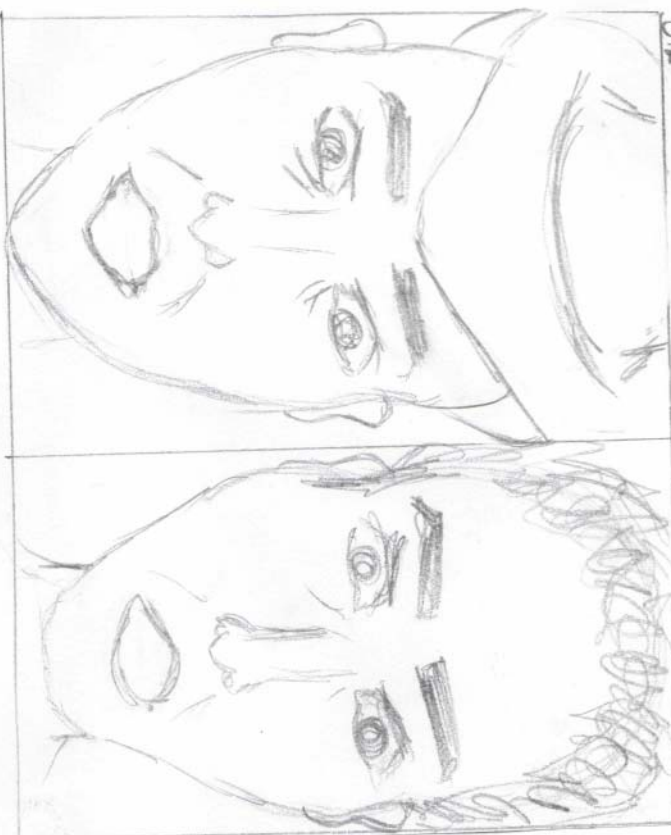
8.1.1

JUAN PALACIOS EL TAITA

8.1.2



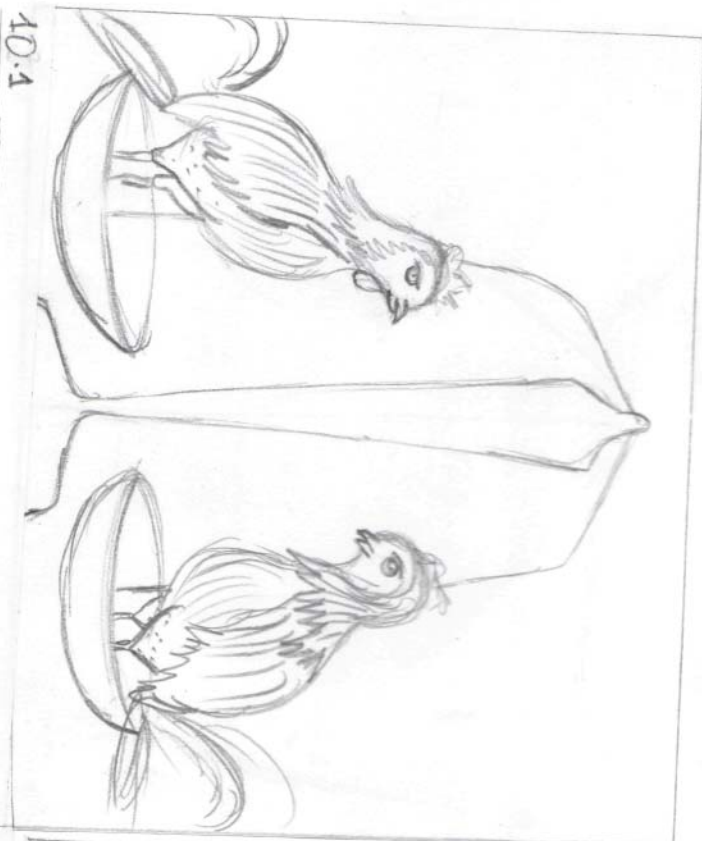
8.2



8.8



q.1



10.1

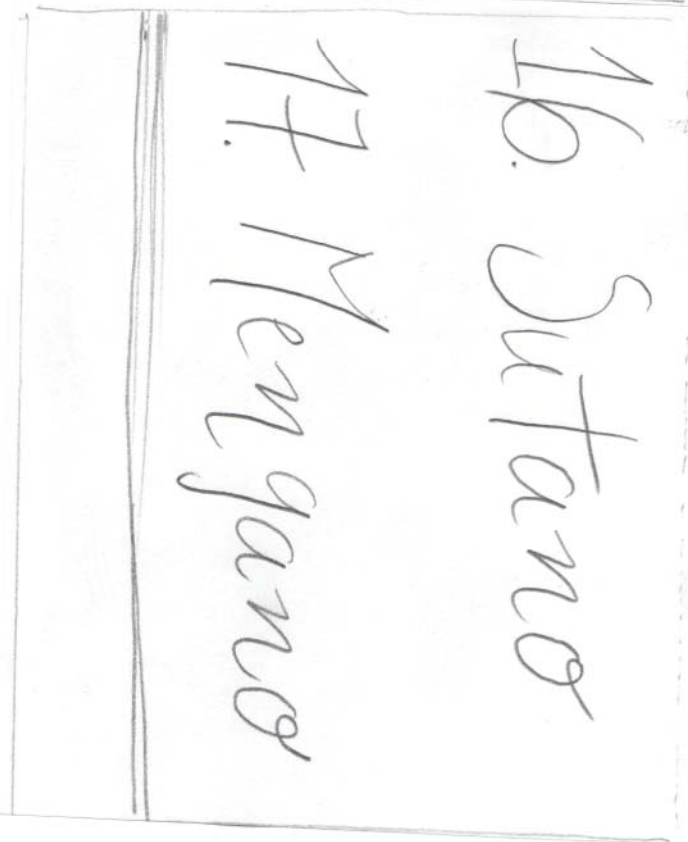
q.2



10.2



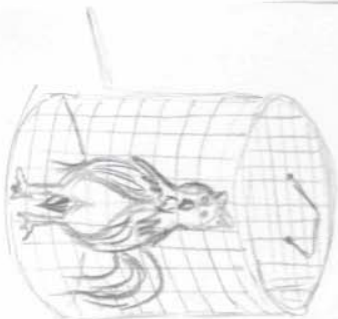
16. Sutano
17. Mengano



16. Sutano
17. Mengano

11.1.

e



12.1



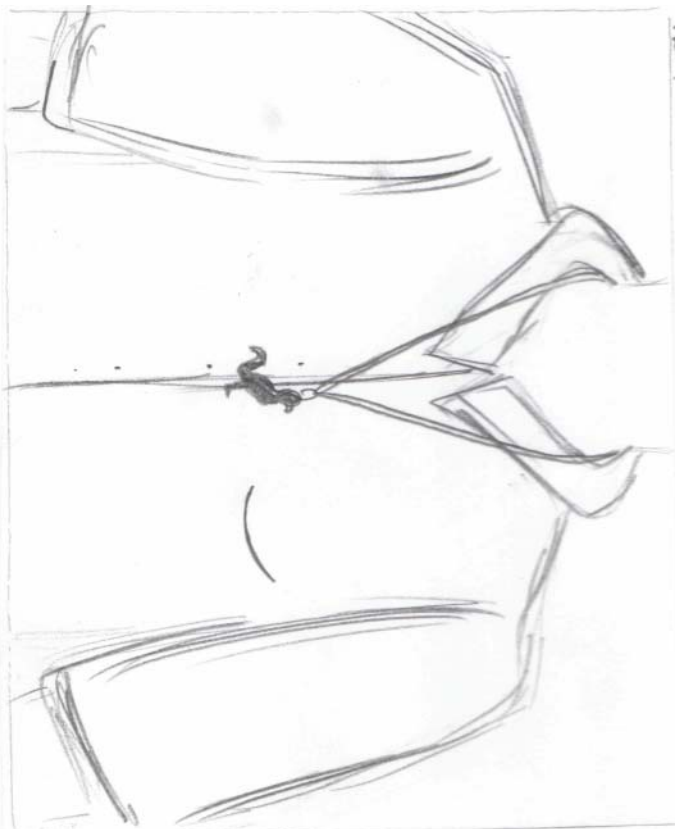
12.2



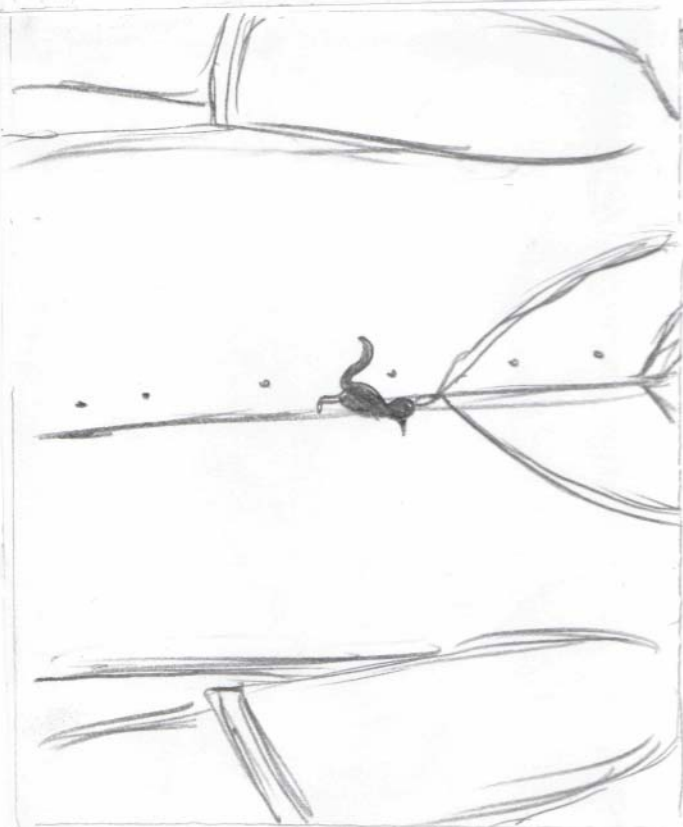
12.3



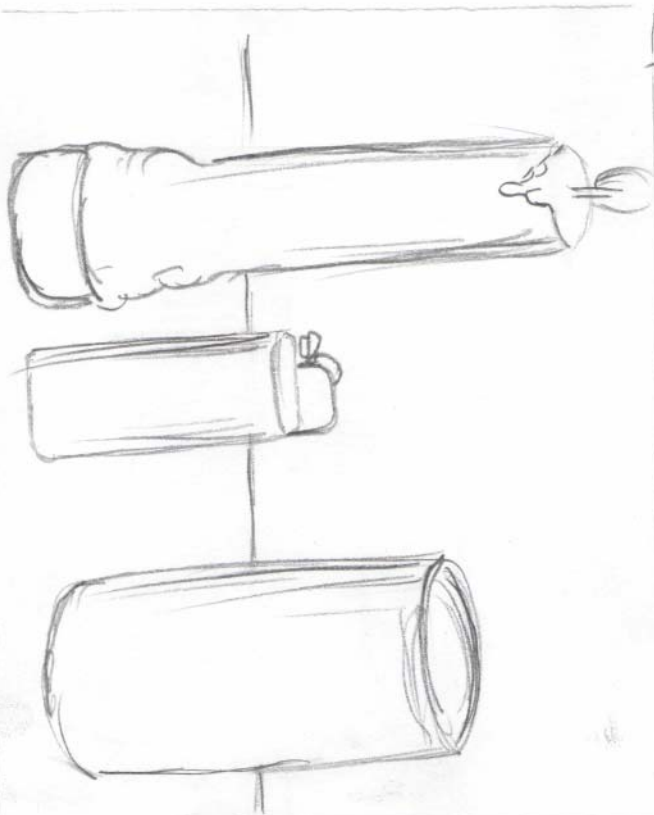
12.4



12.5



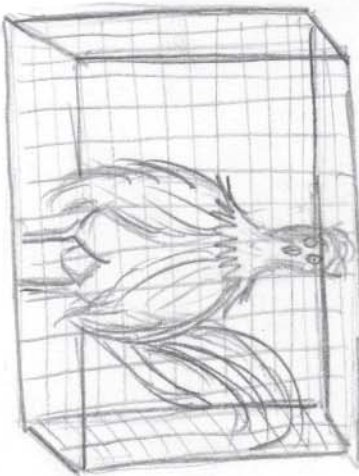
12.6



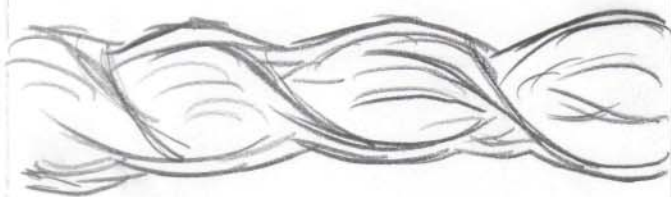
12.6.1



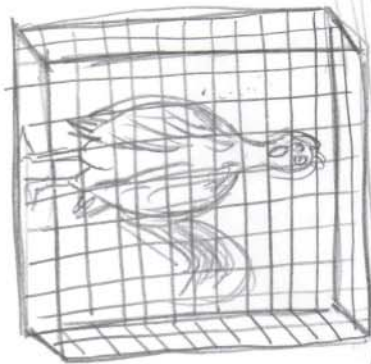
13.1



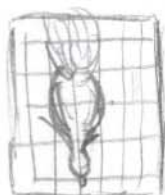
13.3



13.2



13.4



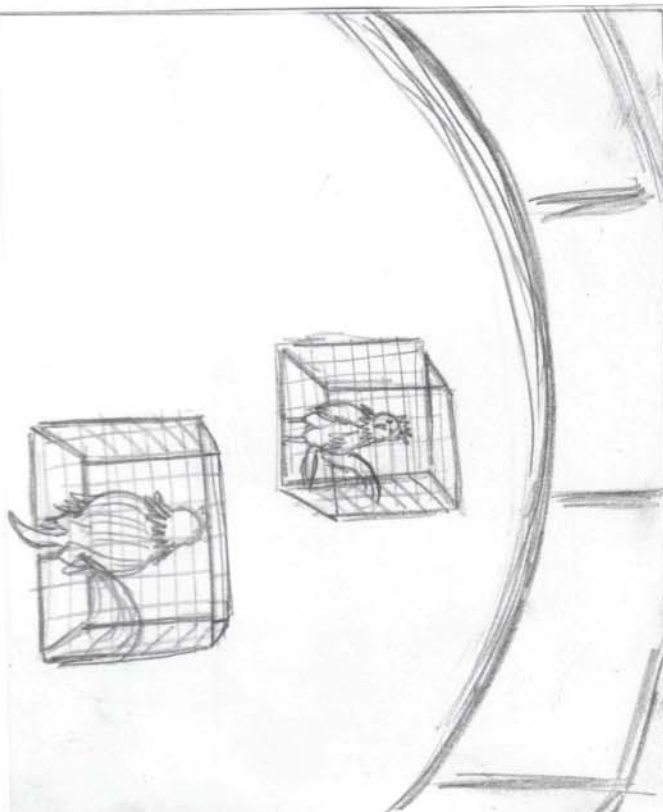
13.5



12.6

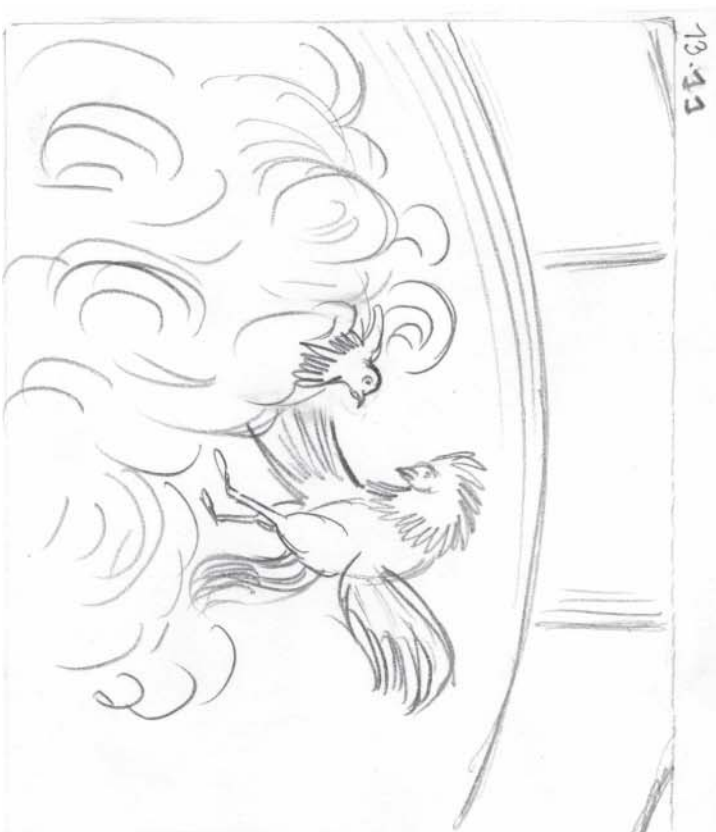
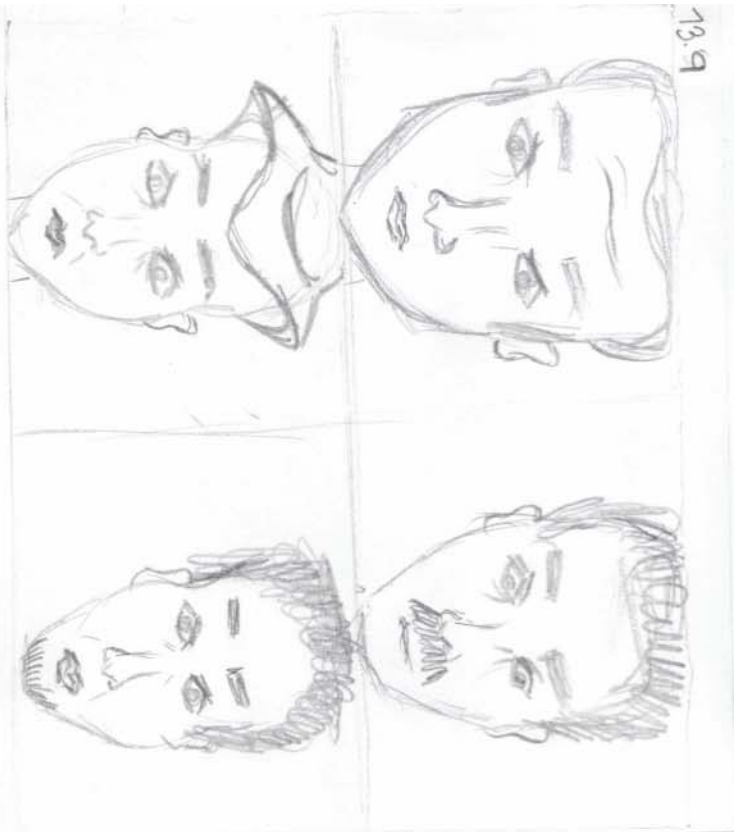


12.7



13.8





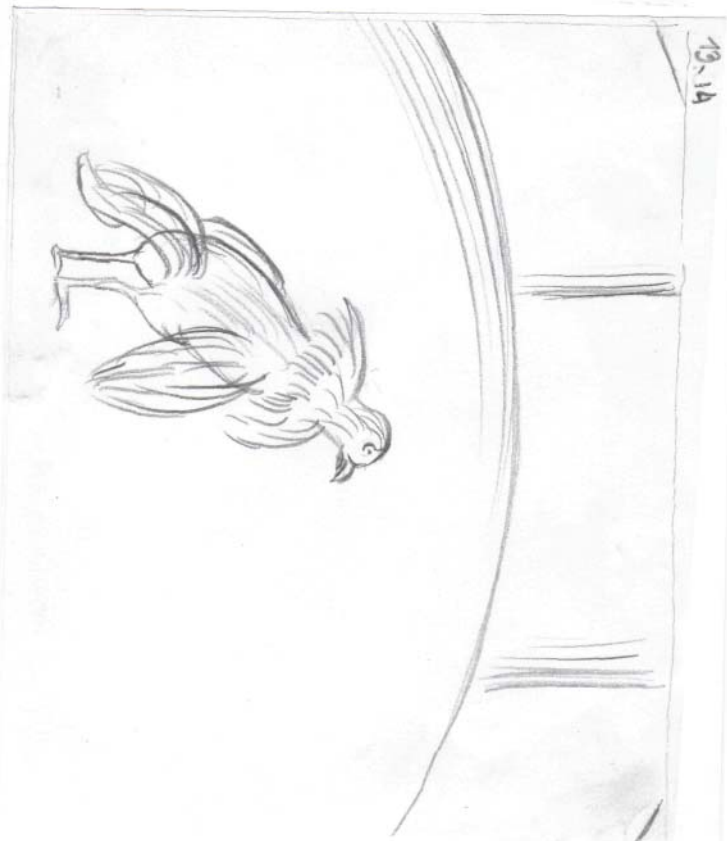
13-13



13.45



13-14



III. 20 Plan de Rodaje

Ni Tan Gallos
Valeria-Adriana UCAB

8/10/2008

STRIPBOARD

0	0	INT GALLERA-RUEDO PLANOS RECURSOS PELEAS PREVIAS	Day		Juan Palacios, ROBERTO, JUEZ
Saturday, August 9, 2008 - - - END OF DAY 1 - - -					
				pgs.	
9	9	INT GALLERA-BALANZA SUTANO Y MENGANO QUEDAN CASADOS PARA PELEAR	Day	6/8 pgs.	Juan Palacios, ROBERTO, JUEZ
10	10	INT GALLERA-PIZARRA JUEZ ANOTA EN PIZARRA PELEA SUTANO VS MENGANO	Day	2/8 pgs.	JUEZ ACTUAL
5	5	INT GALLERA-RUEDO SUTANO PELEA, GALLEROS EN RUEDO JUEZ SACA CORREA	Day	1/8 pgs.	ROBERTO, JUEZ 1
11	11	INT GALLERA-JAULAS SUTANO Y MEGANOS SOLOS EN LAS JAULAS	Afternoon	1/8 pgs.	JUEZ ACTUAL
12	12	INT GALLERA-LABORATORIO MONTAN ESPUELAS A MENGANO Y SUTANO	Afternoon	4/8 pgs.	Juan Palacios, ROBERTO, JUEZ
Monday, August 11, 2008 - - - END OF DAY 2 - - -					
				1 6/8 pgs.	
13	13	INT GALLERA-RUEDO GRAN PELEA FINAL... LOS GALLOS GANAN	Night	7/8 pgs.	Juan Palacios, ROBERTO, JUEZ
1	1	INT GALLERA-RUEDO MENGANO DERRIBADO EN EL PISO. ULTIMO MOMENTO PELEA	Day	2/8 pgs.	Juan Palacios, ROBERTO, JUEZ
8	8	INT GALLERA-RUEDO JUAN PALACIOS Y ROBERTO DISCUTEN	Day	1 5/8 pgs.	Juan Palacios, ROBERTO
6	6	INT GALLERA-RUEDO SUTANO GANA OTRA VEZ.	Day	2/8 pgs.	ROBERTO
Tuesday, August 12, 2008 - - - END OF DAY 3 - - -					
				3 pgs.	
2	2	INT/EXT CRIADERO-JAULAS ROBERTO VIENE CON CUNA DE GALLOS, ROBERTO JUEGA	Day	5/8 pgs.	Juan Palacios, ROBERTO Niño
3	3	INT CRIADERO-RUEDO JP. LE REGALA UN POLLO A ROBERTO, SE QUEDA CON EL OTRO	Day	6/8 pgs.	Juan Palacios, ROBERTO Niño
Wednesday, August 13, 2008 - - - END OF DAY 4 - - -					
				1 3/8 pgs.	
4	4	INT CRIADERO-RUEDO MENGANO PERSIGUE A SU Oponente QUE ESTA PATARUCO	Day	1/8 pgs.	
7	7	INT CRIADERO-RUEDO MENGANO PARADO FRENTE A SU Oponente ENSAGRENTADO	Day	2/8 pgs.	
Thursday, August 14, 2008 - - - END OF DAY 5 - - -					
				0 3/8 pgs.	

III.21 Modelo Hoja de Llamado (Crew)

Ni Tan Gallos
Valeria-Adriana UCAB

8/10/2008

CREW CALL SHEET SUMMARY

Crew Call

7:30:00

Shoot Date: 8/11/2008

Principal Photography

Dept	Title	Name	Phone	Call Time
Art				
	Art Director	Federica Porte		7:30 AM
	Wardrobe Supervisor	Erika Baez		7:30 AM
	Wardrobe Assistant	Yanira Ramonez		7:30 AM
	Makeup	Lumer Moctezuma		7:30 AM
	Assistant Art Director	Wilisa Esser		7:30 AM
Camera				
	Camera Operator	Julio Cesar -Moñoño-		7:30 AM
	1st Camera Assistant	Jean Carlos Garcia		7:30 AM
	Director of Photography	Sergio -Chichi- Castillo		7:30 AM
	Video Assist	Pedro Reyes		7:30 AM
Direction				
	1st Assistant Director	Luz Marina -Lulu- Zamora		7:30 AM
	Director	VA-LDRY Bolivar-Cols		7:30 AM
	Casting Director	Guillermo Londoni		7:30 AM
	Casting Assistant	Linda Badrosian		7:30 AM
	Script Boy	Nelson Carranza		7:30 AM
Electric				
	Electric Operator	Clever Boy		7:30 AM
	Gaffer			7:30 AM
	Electric Operator			7:30 AM
Grip				
	Key Grip	Ramiro Suarez		7:30 AM
	Grip			7:30 AM
Production				
	Producer	Vanessa Foucault		7:30 AM
	Production Coordinator	Alejandro-Principe-		7:30 AM
	Production Assistant	Jesus - Chuo - Molina		7:30 AM
Sound				
	Sound Engineer	Carlos Torres		7:30 AM

Producer: _____

Production Manager: _____

1st Asst. Director: _____

This report was created with Gorilla™
Licensee: Luz M Zamora

Modelo Hoja de Llamado (Casting)

N Tan Gallos
Valeria-Adriana UCAB

Scene/Cast Call Sheet

8/10/200

Crew Call
7:30 AM

WEATHER: Parcialmente Soleado
LOW: 22 C HIGH: 28 C
SUNRISE: 6:18 AM SUNSET: 6:47 AM

Phase: Principal Photography

First Shot: 9:30 AM
Wrap: 7:00 PM
DESAYUNO EN LOC: 7:45 AM

PUNTO DE ENCUENTRO: PLAZA
O'LEARY

Producer: Vanessa Foucault
UPM:
Coord: Alejandro-Principe

Director: VAL-DRY Bolívar-Cols
1st AD: Luz Marina -Lulu- Zamora
2nd AD:

Shoot Date: 8/11/2008 DAY 2 Total Pages: 1 6/8

Set/Scene Description	Scenes	Cast	D/N	Pages	Location
INT GALLERA-PIZARRA	10	JUEZ ACTUAL	DAY	2/8 pgs.	GALLERA EL SILENCIO
JUEZ ANOTA EN PIZARRA PELEA SUTANO VS MENGANO					
INT GALLERA-JAULAS	11	JUEZ ACTUAL	AFTERNOON	1/8 pgs.	GALLERA EL SILENCIO
SUTANO Y MENGANO SÓLOS EN LAS JAULAS					
INT GALLERA-RUEDO	5	ROBERTO, JUEZ 1	DAY	1/8 pgs.	GALLERA EL SILENCIO
SUTANO PELEA, GALLEROS EN RUEDO JUEZ SACA CORREA					
INT GALLERA-BALANZA	9	Juan Palacios, ROBERTO,	DAY	6/8 pgs.	GALLERA EL SILENCIO
SUTANO Y MENGANO QUEDAN CASADOS PARA PELEAR					
INT GALLERA-LABORATORIO	12	Juan Palacios, ROBERTO,	AFTERNOON	4/8 pgs.	GALLERA EL SILENCIO
MONTAN ESPUELAS A MENGANO Y SUTANO					

Cast	Character	Status	Mkup	On Set	Remarks
Ruben Leon	1 JUAN PALACIOS	SW	2:30 PM	3:00 PM	
Vantray Sánchez	2 ROBERTO	SW	10:00 AM	11:00 AM	
	4 JUEZ ACTUAL	SW	8:30 AM	9:30 AM	
	5 JUEZ 1		11:00 AM	11:30 AM	
	8 MONTADOR		1:30 PM	1:30 PM	

Elements for this shoot day:

1.	EXTRAS	(10) EXTRAS MAÑANA
2.		(10) EXTRAS TARDE
3.	PROPS	ADHESIVO ESPUELAS
4.		BALANZA
5.		BORRADOR
6.		CADENA ESCUADRA 3P
7.		CADENA ESCUADRA R
8.		CAMPANA
9.		CERVEZAS
10.		CORREA JUEZ
11.		CRONOMETRO JUEZ
12.		ELEMENTOS LAB
13.		ESPUELAS
14.		ESPUELAS SUTANO
15.		ESPUELAS-MENGANO
16.		MUEBLE-GALLERO
17.		RTO JUEZ
18.		PIZARRA
19.		RELOJ RUEDO
20.		TIJERAS
21.		TIZA
22.	COSTUMES	VEST 1 - ROBERTO
23.		VEST 2 -ROBERTO
24.		VEST 3 - 3P
25.		VEST UNI- JUEZ 1
26.		VEST UNI - MONTADOR
27.		VEST UNI-JUEZ ACTUAL
28.	ANIMAL HANDLER	GALLO JUEZ 1
29.		GALLO Oponente
30.		MENGANO
31.		SUTANO

Meals		
First Meal: 12:30 PM - 1:30 PM		
Second Meal: 6:00 PM - 7:00 PM		
Notes		
LA IDEA ES LUEGO DE TERMINAR LOS PLANOS DE LA ESC 12. ADELANTAR LA ILUMINACIÓN PARA PLANO SECUENCIA (DESDE LAB. HASTA RUEDO), QUE SERIA PRIMER PLANO DEL DIA MARTES.		
Atmosphere:	Stand-ins:	Special Instructions:

Producer: _____ Production Manager: _____ 1st Asst. Director: _____
 This report was created with Gorilla™ [Form: 30c/40e]
 Licensee: Luz M Zamora

III.22 PRESUPUESTO

ESTE PRESUPUESTO SE HIZO EN BASE A LOS PRECIOS
ARROJADOS

POR LA PRODUCTORA KATARA PRODUCTIONS
C.A. Y
FENIX PRODUCCIONES
AUDIOVISUALES

KATARA PRODUCTIONS: Ernesto Solo - 0412.285.11.65
FENIX PRODUCCIONES AUDIOVISUALES: Isaac Bencid -
0416.625.14.60

FORMATO DE PRESUPUESTO DE PRODUCCIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO:	Ni tan gallos
DIRECTOR:	Valeria Bolívar y Adriana Cols
FORMATO:	Video
PRE-PRODUCCIÓN:	6 meses
SEMANAS DE RODAJE:	1 semana
DURACIÓN:	10 minutos

RESUMEN DE PRESUPUESTO	COSTO BsF
1- COSTO DE GUIÓN	1.400
2- EQUIPO DE REALIZACIÓN	9.500
3- PRODUCCIÓN EJECUTIVA	4.600
4- COSTOS DE PRODUCCIÓN	11.100
5- EQUIPO TÉCNICO	24.020
6- LOCACIONES Y ESCENOGRAFÍA	3.000
7- UTILERÍA Y VESTUARIO	6.000
8- TRANSPORTE Y ALIMENTACIÓN	10.000
9- REPARTO Y MAQUILLAJE	9.600
10- POST-PRODUCCIÓN	7.900
11- SONIDO	9.200
12- SEGUROS E IMPREVISTOS	8.500
13- VARIOS	700
TOTAL EN BOLÍVARES	105.520

1- GUIÓN	COSTO BsF
1.1 COSTOS DEL GUIÓN	700
1.2 COPIAS	250
1.3 FOTOCOPIAS	200
1.4 OTROS	250
SUB TOTAL 1 (Bs.):	1.400

2 - EQUIPO DE REALIZACIÓN	COSTO BsF
2.1 DIRECTOR	
2.2 1er ASISTENTE DE DIRECCIÓN	1.000
2.3 DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	1.800
2.4 SCRIPT	800
2.5 OPERADOR DE CÁMARA 1	600
2.6 ASISTENTE DE CÁMARA 1	500
2.7 ELECTRICISTA	600
2.8 JEFE DE MÁQUINA	800
2.9 LUMINOTÉCNICO	400
2.10 OPERADOR DE DOLLY	600
2.11 VIDEO ASSIST	400
2.12 SONIDISTA	1.000
2.13 ASISTENTE DE SONIDO (BOOM)	500
2.14 OTROS	500
SUB TOTAL 2 (Bs.):	9.500

3. COSTOS DE PRODUCCIÓN	COSTO BsF
3.1 PRODUCTOR GENERAL	1.000
3.2 ASISTENTE DE PRODUCCIÓN 1	700
3.3 ASISTENTE DE PRODUCCIÓN 2	700
3.4 ASISTENTE DE PRODUCCIÓN 3	700
3.5 GASTOS DE OFICINA	1.000
3.6 OTROS	500
SUB TOTAL 3 (Bs.):	4.600

4 - COSTOS DE PRODUCCIÓN	COSTO BsF
4.1 COMPRA DE MINI DV'S	400
4.2 CASSETTES HDV	800
4.3 CASTING	500
4.4 DIRECTOR DE ARTE	1.000
4.5 ASISTENTE ARTE	500
4.6 DIRECTOR DE CASTING	900
4.7 DERECHOS MUSICALES	5.000
4.8 TELEFONÍA	2.000
SUB TOTAL 4 (Bs.):	11.100

5 - EQUIPO TÉCNICO	COSTO BsF
5.1 CÁMARA HDV	2.400
5.2 ÓPTICA ADICIONAL DE VIDEO	2.500
5.3 LUCES Y GRIP	3.500
5.4 GELATINAS Y FILTROS	2.500
5.5 PLANTA ELÉCTRICA	2.000
5.6 DOLLY	2.500
5.7 STEADY CAM	1.400
5.8 VIDEO ASSIST	1.500
5.9 WALKIES TALKIES	720
5.10 ACCESORIOS DE SONIDO	3.000
5.11 OTROS	2.000
SUB TOTAL 5 (Bs.):	24.020

6- LOCACIONES Y ESCENOGRAFÍA	COSTO BsF
6.1 ALQUILER DE LOCACIONES	2.000
6.2 PERMISOS	1.000
6.3 OTROS	
SUB TOTAL 6 (Bs.):	3.000

7- UTILERÍA Y VESTUARIO	COSTO BsF
7.1 UTILERÍA COMPRADA	2.000
7.2 UTILERÍA ALQUILADA	1.000
7.3 VESTUARIO	1.500
7.4 VESTUARISTA	1.000
7.5 ASISTENTE DE VESTUARIO	500
7.6 OTROS	
SUB TOTAL 7 (Bs.):	6.000

8- TRANSPORTE Y ALIMENTACIÓN	COSTO BsF
8.1 TRANSPORTE PRE-PRODUCCIÓN	1.000
8.2 TRANSPORTE RODAJE	1.500
8.3 PASAJES AÉREOS	800
8.4 ALIMENTACIÓN	6.000
8.5 OTROS	700
SUB TOTAL 8 (Bs.):	10.000

9- REPARTO Y MAQUILLAJE	COSTO BsF
9.1 PRINCIPALES	2.000
9.2 SECUNDARIOS	
9.3 EXTRAS	5.000
9.4 MAQUILLAJE	900
9.5 GALLERO	500
9.6 ANIMALES	1.200
9.7 OTROS	
SUB TOTAL 9 (Bs.):	9.600

10- POST-PRODUCCIÓN	COSTO BsF
10.1 MASTER	2.000
10.3 COPIAS ADICIONALES	400
10.4 EDICIÓN OFF LINE	1.000
10.5 EDICIÓN ON LINE	1.000
10.6 ANIMACIÓN	1.500
10.7 SONIDO DOLBY STEREO	2.000
SUB TOTAL 10 (Bs.):	7.900

11- SONIDO	COSTO BsF
11.1 ESTUDIO DE GRABACIÓN	500
11.2 MUSICALIZACIÓN	5.000
11.3 MEZCLA FINAL	3.000
11.4 LOCUTOR	700
11.5 MÚSICA CON DERECHOS	
11.6 OTROS	
SUB TOTAL 11 (Bs.):	9.200

12- SEGUROS E IMPREVISTOS	COSTO BsF
12.1 SEGUROS EQUIPOS	3.000
12.2 SEGUROS PERSONAL	2.500
12.3 IMPREVISTOS	3.000
12.4 OTROS	
SUB TOTAL 12 (Bs.):	8.500
13- VARIOS	COSTO BsF
13.1 TELÉFONO Y FAX	200
13.2 CORREO	
13.3 SHOOTING	
13.4 OTROS	500
SUB TOTAL 13 (Bs.):	700
TOTAL EN BOLÍVARES	105.520

III.23 ANÁLISIS DE COSTOS

NOMBRE DEL PROYECTO:	Ni tan gallos
DIRECTOR:	Valeria Bolívar y Adriana Cols
FORMATO:	Video
PRE-PRODUCCIÓN:	6 meses
SEMANAS DE RODAJE:	1 semana
DURACIÓN:	10 minutos

RESUMEN DEL ANÁLISIS DE COSTOS	COSTO BsF
1- COSTO DE GUIÓN	500
2- EQUIPO DE REALIZACIÓN	750
3- PRODUCCIÓN EJECUTIVA	1,250
4- COSTOS DE PRODUCCIÓN	5,640
5- EQUIPO TÉCNICO	7,378
6- LOCACIONES Y ESCENOGRAFÍA	200
7- UTILERÍA Y VESTUARIO	2,000
8- TRANSPORTE Y ALIMENTACIÓN	8,250
9- REPARTO Y MAQUILLAJE	200
10- POST-PRODUCCIÓN	2,400
11- SONIDO	1,300
12- SEGUROS E IMPREVISTOS	500
13- VARIOS	1,500
TOTAL EN BOLÍVARES	31,868

1- COSTOS DE GUIÓN	COSTO BsF
1.1 GUIÓN TÉCNICO	
1.2 FOTOCOPIAS	250
1.3 OTROS	250
SUB TOTAL 1 (Bs.):	500

2 - EQUIPO DE REALIZACIÓN	COSTO BsF
2.1 DIRECTOR	
2.2 ASISTENTE DE DIRECCIÓN	
2.3 DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	
2.4 SCRIPT	
2.5 CAMARÓGRAFO	
2.6 ASISTENTE DE CÁMARA Y FOQUISTA	
2.7 JEFE DE MÁQUINA	
2.8 OPERADOR DE GRÚA	500
2.9 OPERADOR DE DOLLY	250
2.10 VIDEO ASSIST	
2.11 SONIDISTA	
2.12 ASISTENTE DE SONIDO (BOOM)	
SUB TOTAL 2 (Bs.):	750

3. PRODUCCIÓN EJECUTIVA	COSTO BsF
3.1 PRODUCTOR GENERAL	
3.2 JEFE DE PRODUCCIÓN	
3.3 PRODUCTOR DE CAMPO	
3.4 PRODUCTOR DE APOYO	
3.5 GASTOS DE PRODUCCIÓN	1,000
3.6 OTROS	250
SUB TOTAL 3 (Bs.):	1,250

4 - COSTOS DE PRODUCCIÓN	COSTO BsF
4.1 COMPRA DE MINI DV'S	340
4.2 CASTING	50
4.3 DIRECTOR DE ARTE	
4.4 ASISTENTE ARTE	
4.5 DERECHOS MUSICALES	
4.6 TELEFONÍA	1,000
4.7 GASTOS DE PRODUCCIÓN	4,250
SUB TOTAL 4 (Bs.):	5,640

5 - EQUIPO TÉCNICO	COSTO BsF
5.1 CÁMARA HDV	
5.2 ÓPTICA ADICIONAL DE VIDEO	
5.3 REFLECTOR HMI 575	2,230
5.4 REFLECTOR HMI 1.2	335
5.5 MALETA LOWELL 1000 W	500
5.6 COMBO LUCES FRESNEL	334
5.7 ACCESORIOS PARA LUCES	1,200
5.8 PLANTA ELÉCTRICA	300
5.9 DOLLY	1,339
5.10 VOLANTE DE CÁMARA	240
5.11 GRÚA JIMMY JIB	900
SUB TOTAL 5 (Bs.):	7,378

6- LOCACIONES Y ESCENOGRAFÍA	COSTO BsF
6.1 ALQUILER DE LOCACIONES	
6.2 PERMISOS	
6.3 OTROS	200
SUB TOTAL 6 (Bs.):	200

7- UTILERÍA Y VESTUARIO	COSTO BsF
7.1 UTILERÍA COMPRADA	2,000
7.2 UTILERÍA ALQUILADA	
7.3 VESTUARIO	
7.4 VESTUARISTA	
7.5 ASISTENTE DE VESTUARIO	
7.6 OTROS	
SUB TOTAL 7 (Bs.):	2,000

8- TRANSPORTE Y ALIMENTACIÓN	COSTO BsF
8.1 TRANSPORTE PRE-PRODUCCIÓN	150
8.2 TRANSPORTE RODAJE	1,600
8.3 ALIMENTACIÓN	6,000
8.4 OTROS	500
SUB TOTAL 8 (Bs.):	8,250

9- REPARTO Y MAQUILLAJE	COSTO BsF
9.1 PRINCIPALES	
9.2 SECUNDARIOS	
9.3 EXTRAS	
9.4 MAQUILLAJE	
9.5 GALLEROS	200
9.6 ANIMALES	
9.7 OTROS	
SUB TOTAL 9 (Bs.):	200

10- POST-PRODUCCIÓN	COSTO BsF
10.1 EDITOR	2,000
10.2 COPIAS ADICIONALES	400
10.3 ANIMACIÓN	
10.5 SONIDO DOLBY STEREO	
SUB TOTAL 10 (Bs.):	2,400

11- SONIDO	COSTO BsF
11.1 ESTUDIO DE GRABACIÓN	1,000
11.2 MUSICALIZACIÓN	
11.3 MEZCLA FINAL	300
11.4 LOCUTOR	
11.5 MÚSICA CON DERECHOS	
11.6 OTROS	
SUB TOTAL 11 (Bs.):	1,300

12- SEGUROS E IMPREVISTOS	COSTO BsF
12.1 SEGUROS EQUIPOS	
12.2 SEGUROS PERSONAL	
12.3 IMPREVISTOS	500
12.4 OTROS	
SUB TOTAL 12 (Bs.):	500

13- VARIOS	COSTO BsF
13.1 TELEFONO Y FAX	1,000
13.2 CORREO	
13.3 SHOOTING	
13.4 OTROS	500
SUB TOTAL 13 (Bs.):	1,500

TOTAL EN BOLÍVARES	31,868
---------------------------	---------------

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Después de haber realizado este cortometraje se puede decir que la claridad de objetivos será la que garantice la culminación exitosa de un proyecto de este tipo. En un inicio se pensaba que trabajar con los gallos sería lo más complicado de este proceso, de hecho muchas personas pensaban que gran parte del material tendría que hacerse en programas de animación, para lograr una cantidad de acciones con los animales que el guión demandaba. Por el contrario, durante la producción, las tesistas y el equipo en general, se sorprendió al conocer lo dóciles que estos animales pueden llegar a ser. Hay que reconocer que la ayuda de todos los galleros, fue pieza clave para que esto fuese así.

Sin embargo, hubo otros obstáculos contra los cuales las realizadoras tuvieron que enfrentarse. La principal traba fue cuando, por motivos laborales de las tesistas, hubo que posponer la fecha del rodaje del corto del mes de Mayo del 2008 a Agosto del mismo año. Esto hizo que varios factores se complicaran.

En primera instancia, el equipo humano, establecido con anterioridad, en su mayoría tenía compromisos para la nueva fecha, por lo que fue necesario conseguir todo un equipo humano a tan sólo semanas de la producción. Las realizadoras corrieron con la suerte de poder conseguir no sólo a todo un equipo con tan poca antelación, sino que este estuvo conformado por un grupo de profesionales y estudiantes con experiencia en cine y en proyectos relacionados a

esta actividad. Además, todos estaban comprometidos con el proyecto, lo que convirtió a este factor en uno de los elementos que más favorecieron a la feliz culminación del cortometraje.

El segundo factor que se vio afectado con el cambio de fecha fue que durante los meses de Julio y Agosto, los gallos se encuentran en proceso de emplumaje, es decir, que están "mudando" sus plumas, por lo que no pueden pelear. Los gallos con los que se contaban para la realización del corto ya no podían usarse. En ese momento las tesistas tuvieron que realizar un nuevo y rápido proceso de investigación (a tan solo semanas de comenzar a grabar) a fin de encontrar en algún lugar de Caracas o cercano a ésta, gallos que no estuvieran emplumando, y por supuesto que sus dueños estuvieran interesados en ofrecerlos en calidad de préstamo para que fueran parte de la historia. Al final, en la Hacienda El Arroyo, se consiguieron los gallos que se necesitaban, y su dueño no tuvo ningún inconveniente en prestarlos, por el contrario, se convirtió en unos de los mayores implicados en el proyecto.

A pesar de que al final todo salió como estaba planificado, hay ciertas cosas que se recomiendan hacer de otra manera, para evitar que se conviertan en barreras para otras actividades. Una de estas cosas es la grabación de la música antes de llegar al proceso de edición del video. En esta oportunidad, las directoras tenían la idea preconcebida de la música que deseaban para el corto, pero por ser ésta compuesta para tal fin, su creación requería de un tiempo mayor al que se

tenía, por lo que hubo que empezar a editar las imágenes sin la música. Una vez que se compusieron las melodías, hubo que reeditar en función de la música, ya que se quería que imagen y música estuvieran en sincronía, finalmente el objetivo se logró, a pesar de que tuvo que hacerse el trabajo dos veces.

Por otra parte, es necesario acotar que se cumplieron con los objetivos planteados en el inicio de este trabajo, y que el problema que se estableció fue resuelto. Efectivamente si fue posible producir y codirigir un cortometraje cuya historia central sea una pelea de gallos, donde además, estos sean los protagonistas.

Como recomendaciones, es necesario acotar que en este caso la clave para poder trabajar con animales, y específicamente con gallos, fue haberse tomado el tiempo necesario para conocerlos, y así poder saber que cosas eran o no capaces de hacer, y hasta qué punto estos animales podían seguir instrucciones. Esto permitió establecer las estrategias para lograr que los gallos realizaran todo lo que estaba concebido en el guión.

Con respecto a trabajar con niños, la recomendación es básicamente la misma, en este caso las realizadoras pudieron establecer una relación previa con el niño, que por cierto era la primera vez que actuaba, pero esto no fue un obstáculo porque José Leonardo, quien interpretó a Roberto niño, vive desde que nació en una gallera, lo que facilitó enormemente su relación con los gallos y su natural

desenvolvimiento en el medio en el cual se trabajó.

Otra recomendación que puede hacerse es el elaborar un guión técnico y un *story board* claro y preciso. Sobre todo cuando se comparte la labor de dirigir, esto ayuda a tener claros y a unir los dos puntos de vista en uno sólo, y también es muy importante para que el resto del equipo esté consciente de lo que se realizará, lo que permite ahorrar tiempo, dinero y esfuerzo.

Finalmente, con la realización de este trabajo las tesistas pudieron poner en práctica los conocimientos adquiridos dentro y fuera de la carrera. “Ni tan gallos” también permitió que ambas asumieran el reto de codirigir una pieza audiovisual, esperando que esta sea una herramienta para que se comuniquen con el mundo que las rodea y que al mismo tiempo les permita encontrar una fuente de proyección dentro del medio audiovisual.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Fuentes bibliográficas

Aguadero F., Francisco (1991). Diccionario de comunicación audiovisual. Madrid: Paraninfo.

Aumont, J. & Otros (1985). Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. España: Paidós.

De la Mota Oreja, Ignacio. (1998). Diccionario de Comunicación audiovisual. Primera Edición. México: Trillas.

Martín, M. (1958). La estética cinematográfica. Madrid: Ediciones Rial.

Russo, Eduardo A. (1998). Diccionario de cine: estética, crítica, técnica, historia. Primera edición. Argentina: Paidós.

Rodrigo, Pedro. (1967). Enciclopedia de Cine. España: De Gasso Hnos.

(1999). Diccionario de uso del español actual "Clave". España: SM.

O. Pérez (1984). La Pelea de Gallos en Venezuela. Venezuela.

J. Beckmann (1846). The Virtual Dimension: Architecture, Representation, and Crash Cultural. Estados Unidos.

Compañía Anónima Venezolana de Industrias Militares CAVIM (1995) Publicación. Venezuela

Fuentes electrónicas:

Cuadrado, Fernando. (2001, 11 de octubre). RosarioCine. [Homepage]. Consultado el 3 de marzo de 2008 de la World Wide web: <http://www.rosariocine.com.ar/?sitio=info&numero=1235>

E. Monroy.(2005) Consultada el 10 de diciembre de 2007. <http://www.usergioarboleda.edu.com>

Betancor (2007) Historia de las peleas de gallos. Consultado en diciembre del 2008.(lavozdelanzarote.com, adaptado).

The Internet Movie Database-IMDB. Consultado en enero 2008 (s/f) (www.imdb.com)

David Woodfield (s/f) Consulado en diciembre 2007 (www.imdb.com)

Manifestaciones visuales de peleas de gallos:

Hogart (Autor).(1759) *The Cockpit*. [Escultura] (Heath Edition, s/f, artoftheprint.com)

Jean-Léon Gérôme (Autor) (s/f). *The Cockfight* [Pintura] (Enciclopedia Británica, s/f, britannica.com)

Comunicaciones Personales:

Geomar Valera: gallero y armador de gallos desde hace 30 años y conocedor de la materia. (Comunicación personal, Diciembre 15, 2007)

Efrén Valera: gallero desde 1985. Dueño de varias cuerdas en Santa Ana, Ed. Anzoátegui (comunicación personal, 11 de enero, 2008)

Marco Luger, director de los videos Batallas de los gallos, final nacional y final latinoamericana (Comunicación personal, 15 de enero, 2008).

ANEXOS

Terminología

- **Cuerda:** Es la casa donde se forman los gallos de pelea.
- **Marañón:** Gallo con plumas predominantemente marrón y rojo.
- **Canagüey:** Ejemplares de plumas blancas con algunas de color marrón.
- **Zambo:** Le conocen también como gallo cobrado, porque sus plumas son predominantemente negras.
- **Cenizo:** Con plumas grises.
- **Gallo giro:** Suele tener diferentes colores y varían entre plumas verdes, amarillas o plateadas.
- **Javaos:** Animales de plumas predominantemente amarillas y blancas.
- **Gallos marcianos:** En este grupo clasifican también a los pollos, que luego de cada época de muda de plumas, cambian los colores.
- **Gallino:** Ejemplares con colas que tienen plumas cortas.
- **Lunáticos:** Aunque es un término poco usado, de esta manera suele identificarse a los gallos que suelen pelear según los cambios de luna. Existen algunos ejemplares que suelen empeñarse a fondo para ganar durante los períodos de luna menguante.
- **Picoteo:** Es el conteo que se hace a los gallos que caen derrotados. Para ello se toma al gallo careador, quien le hace picoteos en tres oportunidades, si el ejemplar no responde, se da por ganador a su contendor.

ANEXOS FOTOGRÁFICOS

VISITA DE LOCACIONES HACIENDA EL ARROYO



VISITA DE LOCACIONES CLUB GALLÍSTICO DE CARACAS



DÍA 1 DE GRABACIÓN. GALLERA DE EL SILENCIO



PELEAS DOCUMENTADAS



DÍA 2 DE RODAJE

**CLUB GALLÍSTICO DE CARACAS ILUMINADO Y ANTES DE
ILUMINAR**



SUTANO



CON LOS EXTRAS



CONTINUACIÓN DIA DOS





DIA 3. RODAJE EN EL CLUB GALLÍSTICO LA BARRANCAS



DÍA 4 DE RODAJE. HACIENDA EL ARROYO



LA CLAQUETA NI TAN GALLOS

