

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

“ENSUEÑO”

Corotmetraje inspirado en el concepto de Tiempo Impreso del cineasta Andrei
Tarkovski

Tesista

Alejandro Figarella

Tutor

Alexis Mendez Giner

Caracas, septiembre 2011

A mis padres, mis hermanos y mi tía Mariela, quienes siempre me apoyaron a lo largo de la carrera y en especial en la realización de este trabajo de tesis de grado.

AGRADECIMIENTOS

Quiero hacer un agradecimiento especial a mi profesora Virginia Aponte, quien siempre me brindó su apoyo y me dió toda clase de consejos muy valiosos, no solamente durante la realización de esta tesis sino también durante mi estadía en el grupo de teatro de la UCAB y en general a lo largo de mi carrera.

También quiero agradecer a Andrea Devis, amiga incondicional, y productora de mis trabajos, siempre dispuesta a ayudarme y con quien compartí momentos inolvidables en la universidad. A mi tutor Alex Méndez Giner por sus consejos y motivación, así como por haberme dado espacio para mi libertad creativa. A Paco Chovet y Gabriel Figarella, quienes me ayudaron en la realización de los trabajos gráficos en los momentos más críticos de la tesis.

Agradezco a Leonardo Sánchez, a Daniela Martinez, a Ricardo Espinoza y a ... por sus impecables actuaciones. También agradezco a Ambar Chacín, Alexandra, Andrea Holmquist y a Juan Coello por sus ayudas, opiniones y asistencias durante la creación de este cortometraje. Sin el apoyo de todos ellos la realización del presente trabajo no hubiese podido llevarse a cabo.

INDICE GENERAL

I.INTRODUCCIÓN	6
II.MARCO TEÓRICO	9
1) Tendencias de la modernidad. Arte por el arte vs. comunicación en el arte	9
1.1) El arte moderno desde la perspectiva de Walter Benjamin. Contrastes con Tarkovski	9
1.2) El arte como necesidad de comunicación en Kahler. Similitudes y contrastes con Tarkovski	13
1.3) La subjetividad de Tarkovski	20
2) Aspectos temporales de la imagen. La imagen-tiempo de Deleuze y el "tiempo impreso" de Tarkovski	23
2.1) Opsignos y Sonsignos	23
2.2) El tiempo como hecho impreso en el cine de Tarkovski	28
2.2.1) La noción del ritmo como esencia del cine en Tarkovski	30
2.2.2) La puesta en escena	31
2.3) El tiempo y el espejo. Los cristales del tiempo	32
3) La importancia de retomar el pasado. Simulacros, repetición y reciclaje	37
III.MARCO METODOLÓGICO	42
4) Planteamiento, Justificación y Objetivos	42
4.1) Planteamiento del problema	42
4.2) Justificación	43
4.3)Objetivos	43
5) Guión	44
5.1) Idea y Sinopsis	44
5.2) Escaleta	45
5.3) Tratamiento	47
5.4) Guión Literario	50
6) Propuestas visual	65
6.1) Encuadre	65
6.2) Plano	66
6.3) Iluminación	66
6.4) Color	67
6.5) Montaje	67

7) Propuesta sonora	68
8) Desglose	70
9) Plan de Rodaje	92
10) Guión Técnico	101
11) Story Board	130
12) Ficha Técnica	138
13) Presupuesto	139
13.1) Argumento y guión	139
13.2) Personal de producción	140
13.3) Personal de dirección	140
13.4) Personal técnico y staff	140
13.5) Personal artístico	141
13.6) Abastecimientos varios	141
13.7) Medios técnicos	141
13.8) Transportes	141
13.9) Película	141
13.10) Posproducción	142
13.11) Música y sonido	142
13.12) Seguros	142
13.13) Gastos varios	142
14) Análisis de Costos	143
 IV. CONCLUSIONES	 145
 BIBLIOGRAFÍA	 146
 ANEXOS	 148

I.INTRODUCCIÓN

Andrei Tarkovski fue un cineasta ruso que hizo carrera durante las décadas de los 60, 70 y 80, mientras Rusia permanecía aún bajo el régimen de la Unión Soviética. Obteniendo por sus películas diversos premios y galardones como el León de Oro en el festival de Venecia y el premio de la Crítica Internacional (FIPRESCI), el Premio Internacional de la Prensa y el Gran Premio a la Creación Artística en el festival de Cannes, entre otros, Tarkovski logró convertirse en una renombrada figura del mundo cinematográfico internacional. En su vida sólo pudo realizar siete películas. Su relativamente escasa producción se ve compensada por la calidad y la coherencia estética, temática y de estilo que la crítica usualmente encuentra en sus obras. Aunado a esto, el realizador dejó como legado, junto con su creación artística, una especie de base o sustento conceptual a través de diversos escritos reunidos en su libro *Esculpir en el Tiempo*. Este último es, en conjunto, una disertación filosófica sobre las artes en general y sobre la naturaleza del cine en particular, procurando el autor hacer su aporte personal a la teoría cinematográfica. Buscando establecer el cine como arte, diferenciarlo de manera definitiva y categórica de otras artes y esclarecer los elementos que son propios y únicos de ese medio, Tarkovski concluye que la naturaleza del cine es la de ser tiempo impreso, y que en ello estriba su singularidad.

Las películas de Tarkovski, así como sus premisas en *Esculpir en el Tiempo*, han sido objeto de muchos análisis por diferentes críticos, filósofos y pensadores en general. Si bien existen varios cineastas que han tratado de sustentar sus propias obras teóricamente, como es el caso de Eisenstein con su cine de atracciones o Passolini con su teoría de los cinemas, no por ello deja de ser singular esta especie de compenetración en el pensar y el obrar de un artista, sobre todo cuando sus ideas y planteamientos contrastan y difieren marcadamente de los que se han consagrado como clásicos en el cine (como es el caso de las teorías de Eisenstein). La particular originalidad de esta visión ha sido lo que ha estimulado el tan vasto estudio del director ruso.

Decir que los postulados de Andrei Tarkovski son únicos no es un alarde: él fue alguien que mantuvo una postura divergente a la noción que de las artes se tenía en su

época. A esto se añade el hecho de que dicha postura la mantuvo habiendo nacido en un régimen represivo e intolerante con ideas que disgregaran del “discurso oficial”. Tarkovski no era ni socialista ni capitalista, así como tampoco era ni exclusivamente occidental ni exclusivamente oriental, sino que se encontraba en un punto intermedio entre dos culturas discrepantes. Durante su vida tuvo que sufrir tanto las incomprensiones del gobierno de turno por no ajustarse al ideal comunista, como un sentimiento de inadecuación en el mundo occidental. Tarkovski fue alguien que sostuvo una visión muy personal y propia y resulta no poco loable que, pese a las vicisitudes, haya conseguido consagrar dicha visión dándole un puesto en la historia del cine.

El presente trabajo comprende la creación de un cortometraje inspirado en el concepto de tiempo impreso de Tarkovski. En búsqueda de tal objetivo, se realizará en primer lugar una investigación basada en el libro *Esculpir en el Tiempo* en conjunción con las siete películas del realizador ruso, respaldando el dicho estudio con comentarios de autores que han estudiado al director y realizando comparaciones con otros autores que permitirían contextualizar y ampliar las ideas de Tarkovski, para dar una mayor aproximación a su relevancia. De esta manera se construirá un cuerpo teórico a partir del cual se inspirará un cortometraje que, a pesar de ser un video independiente en su contenido, servirá para comprobar la universalidad de las ideas de Andrei Tarkovski. La presente tesis difiere entonces de otras precedentes que versan en la creación de cortometrajes basados en la emulación de la estética de un autor, o en traer a colación un género o movimiento de cine, para fundarse en una idea que pueda hacerse universal, permitiendo la creación de una obra propia a partir de una disertación general de las artes.

De ser exitoso el resultado, la tesis puede servir de referencia para futuras investigaciones en el área audiovisual, abriendo las puertas a exploraciones mucho más amplias y libres, con mayores posibilidades de experimentación y, al mismo tiempo, permanecer pertinentes y relevantes en sus descubrimientos, ampliando de un modo general el conocimiento que sobre el cine y lo audiovisual se tiene. El presente trabajo es más que un listado de términos repetidos y masticados como qué es un plano y los tipos que de este hay, etcétera, que luego se aplican metódicamente en la producción de un corto. El presente trabajo es una disertación libre acerca de diversas ideas de relevancia en el mundo de hoy

en general y en nuestra área de trabajo en particular, cuyo último alegato es un cortometraje que sirve como corroboración práctica a lo aquí planteado.

II. MARCO TEÓRICO

1) TENDENCIAS DE LA MODERNIDAD. *Arte por el arte* vs. comunicación en el arte

1.1) *El arte moderno en Walter Benjamin. Contrastes con Andrei Tarkovski.*

Los albores de la modernidad, entre finales del siglo XIX y principios del siglo XX, trajeron consigo una apabullante cantidad de avances tecnológicos, asentadas en la configuración socio-económica surgida con la Revolución Industrial. Para Walter Benjamin (1936) estos avances tecnológicos, puntualmente en lo que se refiere a la gran capacidad de reproducción técnica, proporcionaron, afectaron y modificaron de manera determinante la concepción misma del arte. Para esto, el autor se basa en dos conceptos, siendo el primero el de la **autenticidad** que es el aquí y ahora de la obra original, es decir, más ampliamente: “la cifra de todo lo que desde el origen puede transmitirse en ella desde su duración material hasta su testificación histórica” (Benjamin, 1936, p. 5). El segundo concepto es la **unicidad**, referida al ensamblamiento de la obra de arte en el contexto de la tradición.

Así, autenticidad y unicidad servirán para desarrollar en sus diferentes facetas la noción de **aura** y cómo esta última se ve afectada en los tiempos de la modernidad: “en la época de la reproducción técnica de la obra de arte lo que se atrofia es el aura de ésta” (Benjamin, p. 5). Esto se debe a que la reproductividad desvincula la obra de la tradición, permitiendo su acceso más allá del original y estableciendo una dinámica que lo supera, trasladando el valor de la obra más hacia su novedad y su posesión que centrarla en su apreciación. Benjamin define el aura de los objetos naturales cómo: “manifestación irrepetible de una lejanía” (Benjamin, p. 7) y la ejemplifica con la apreciación de una cordillera en un atardecer de verano. Ese ocaso en las montañas es algo que perecerá cuando el sol se oculte y todo se oscurezca, y no podemos coger el aura generada ante nuestros ojos, capturarla y llevárnosla a nuestras casas. En tal sentido, el aura de un objeto se fundamenta en dos condiciones: es irrepetible, es decir, es único en su acontecer, y es lejano, no se puede poseer. Esto puede trasladarse a la manera convencional y *tradicional*—culturalmente heredada— en que se aprecia una pintura o una escultura en un museo. Sin embargo, con la

reproductividad técnica esta noción se ve claramente afectada: “*acercar* espacial y humanamente las cosas es una aspiración de las masas actuales tan apasionada como su tendencia a superar la singularidad de cada dato acogiendo su reproducción” (Benjamin, p. 7). De tal forma que es a través de la posesión como se estructuran las nuevas interacciones entre el público y el objeto artístico. La reproducción abre paso a la ilusión de accesibilidad: tanto la fotografía como el cine permiten capturar el momento, ese momento del atardecer sobre las montañas, que el hombre de la masa ahora puede obtener, colgar en una de las paredes de su habitación o almacenar en su videoteca personal.

La reproducción (...) se distingue inequívocamente de la imagen. En ésta, la singularidad y la perduración están imbricadas una en otra de manera tan estrecha como lo están en aquélla la fugacidad y la posible repetición. Quitarle su envoltura a cada objeto, triturar su aura, es la signatura de una percepción cuyo *sentido para lo igual en el mundo* ha crecido tanto que incluso, por medio de la reproducción, le gana terreno a lo irrepetible (Benjamin, 1936, p. 7)

La obra de arte enmarcada en la tradición cumplía con un papel que era en un principio mágico o religioso, se asociaba a un culto, dentro del que establecía el papel de ritual, su primer y original valor útil (Benjamin, 1936, p. 8). La reproductibilidad técnica iniciada con la fotografía, sin embargo, consigue un cambio único, revolucionario en la historia, librando al arte por primera vez de esa utilidad cultural, poniendo su concepción original en crisis.

Al irrumpir el primer medio de reproducción de veras revolucionario, a saber la fotografía (a un tiempo con el despunte del socialismo), el arte sintió la proximidad de la crisis (que después de otros cien años resulta innegable), y reaccionó con la teoría de «l'art pour l'art», esto es, con una teología del arte. De ella procedió ulteriormente ni más ni menos que una teología negativa en figura de la idea de un arte «puro» que rechaza no sólo cualquier función social, sino además toda determinación por medio de un contenido objetual. (Benjamin, 1936, p. 8)

Aquí se atisba un primer encuentro entre la visión de Walter Benjamin y la de Andrei Tarkovski. El director ruso, en sus reflexiones generales sobre el arte y sus funciones, considera la posición del arte moderno, que afirma el valor individual por el valor

individual, como un “giro equivocado” (Tarkovski, 1986, p. 38). Sin embargo, las significaciones de esta negatividad parten de puntos de vista diferentes en estos dos autores. Para Walter Benjamin, el desligamiento del arte de su función como ritual, así como la pérdida de autenticidad en favor de su posesión por las masas a través de la reproducción, implican la necesidad de una utilidad distinta: “Pero en el mismo instante en que la norma de la autenticidad fracasa en la producción artística, se trastorna la función íntegra del arte. En lugar de su fundamentación en un ritual aparece su fundamentación en una praxis distinta, a saber en la política.” (Benjamin, 1936, p. 8 y 90). Tarkovski en cambio asienta su reflexión en torno a una función que ha cumplido el arte a lo largo de toda la historia, como búsqueda del significado de la existencia (Tarkovski, 1986, p. 38). Tarkovski vuelca el arte a su valor tradicional, su valor cultural inicial, como consecuencia de una indagación que parte de la pregunta “¿por qué el arte existe?” y “¿por qué alguien necesitaría del arte?” (Tarkovski, 1986, p. 36). El valor de la obra tiene un fundamento religioso, pero éste no parte de una noción exterior de su conformación sedimentada en un determinado ritual, sino en una necesidad interior y universal que tiene el artista y el espectador en un sentido existencial, atado a la búsqueda de la verdad (Tarkovski, 1986, p. 39), noción que en Tarkovski parece persistir inmutablemente en la historia, ya que nunca toma en cuenta en su libro las diferencias técnicas que presenta el cine –en el sentido de reproductibilidad técnica establecido por Benjamin–, prestando más atención al vínculo de esta arte con una función de mayor orden:

Es perfectamente claro que la meta para todo arte –a menos, claro está, que se oriente hacia el consumidor, como una comodidad mercantil– es explicar al artista mismo y a aquellos alrededor de él para qué vive el hombre, cuál es el significado de su existencia. Explicar a la gente la razón de su aparición en este planeta; o si no explicar, por lo menos plantear la pregunta. (Tarkovski, 1986, p. 36)

Ahora bien, asentada la pérdida del aura como un hecho, Walter Benjamin (1936) cataloga de vano los intentos de teorización de la fotografía y el cine como formas de arte que no tengan en cuenta si ese cambio en la técnica implantada por la fotografía podría alterar el carácter mismo del arte. Abel Gance comparaba lo que el llamaba: “el lenguaje de las imágenes” en su significación con el de los jeroglíficos (Gance en Benjamin, 1936, p.

11) mientras que Alexander Arnoux comparaba el cine en sus términos con la experiencia de la oración (Arnoux en Benjamin, 1936, p. 12). Benjamin ejemplifica en estas posiciones la tendencia de buscar la importancia del cine en lo sacro, remitiéndose a una valoración cultural que queda invalidada.

La otra tendencia que Benjamin propone se direcciona hacia lo sobrenatural, exponiendo un comentario de Werfel con motivo de la realización de *Sueño de una noche de verano* de la versión cinematográfica de 1935 que hizo Reinhardt a partir de la obra teatral de Shakespeare: “El cine no ha captado todavía su verdadero sentido, sus posibilidades reales... Estas consisten en su capacidad singularísima para expresar, con medios naturales y con una fuerza de convicción incomparable, lo quimérico, lo maravilloso, lo sobrenatural” (Werfel en Benjamin, 1936, p. 12). Claramente esta dirección no es más que otra faceta de lo cultural rechazado por Benjamin. Lo peculiar de Tarkovski en su reflexión será ubicar la importancia del arte en una posición diferente. Para este realizador: “la gran función del arte es la comunicación, ya que el entendimiento mutuo es una fuerza para unir a la gente, y el espíritu de comunión es uno de los aspectos más importantes de la creatividad artística” (Tarkovski, 1986, p. 40). Dicha función no puede negarse con los planteamientos de Walter Benjamin, al menos si los recogemos en su connotación política. Si bien los valores comunales de Tarkovski contrastan vehementemente con el traslado que propone Benjamin, la política no se deslinda en su práctica de su base en la comunicación, bien sea para el entendimiento entre las partes o para incentivar, inspirar o direccionar una movilización en el ámbito público.

Es curioso que un artista como Andrei Tarkovski, con fundamentos tan tradicionales y un rechazo tan marcado a las configuraciones del mercado modernas –despreciando constantemente la tendencia que éstas tienen a ver a las personas como meros *consumidores*–, haya elegido un medio de expresión tan circunscrito en la modernidad como es el cine. Se tendrá que ver al cineasta ruso bajo este estado de tensión entre lo tradicional/religioso y lo moderno. Un realizador que no se adhiere a ningún orden político donde encontrar puntos de encuentro con la visión de Walter Benjamin, pero que rechaza la concepción del “arte por el arte” prosiguiendo la sobrevivencia de valores fundamentales en el arte: su contribución para la existencia y su función comunicativa.

1.2) *El arte como necesidad de comunicación en Erich Kahler. Similitudes y contrastes con Andrei Tarkovski*

Erich Kahler, escritor y ensayista de mediados del siglo XX y autor del libro *La desintegración de la forma en las artes*, permitirá expandir este planteamiento del principio comunicativo en el arte y contraponerlo al contexto de la modernidad donde evidencia una tendencia que él considera peligrosa en los acontecimientos, y que se explicará a lo largo de este capítulo.

Aseverando que el arte es “una manifestación peculiar de la existencia humana” (Kahler, 1969, p. 12) deja claro la preeminencia de su esencia comunicativa al definir el binomio forma-contenido: “el *qué* determina el *cómo*, y a la inversa, el *cómo* no existe sin el *qué* que trata de comunicar” (Kahler, 1969, p. 14). La forma está inseparablemente unida a su contenido, y si éste último se vincula en el arte de manera peculiar con la existencia humana, las alteraciones de la forma influyen definitivamente sobre el contenido y, subsecuentemente, con las condiciones de dicha existencia: “todo aquello que le sucede a la forma artística afecta de manera profunda la forma humana, la forma del hombre” (Kahler, 1969, p. 12). La forma se define como una estructura coherente y consistente capaz de relacionar lo específico con lo universal. Es decir, el ente particular y limitado, la obra y su tema, es capaz de representar un todo universal que va más allá de él, pero que sin embargo lo engloba. Esta es la dimensión de lo profundo en la obra de arte:

Ningún acontecimiento singular posee un valor artístico mientras carezca de una importancia humana general. El verdadero artista llega más allá del nivel fenoménico, del nivel superficial en que tanto lo común como lo insólito, lo excepcional como lo no excepcional, tienen lugar; carga un acontecimiento o una situación de una profunda intensidad que los convierte en un asunto y potencialidad de todo ser humano (Kahler, 1969, p. 22)

Tarkovski y Kahler muestran similitudes en la noción del arte como manifestación de la existencia humana, y en derivar su importancia de esta vinculación ulterior. Un grado mayor de parentesco se atisba con la definición que de la imagen artística hace Tarkovski:

La imagen artística siempre es una metonimia, donde una cosa puede ser substituida por la otra, lo más pequeño por lo más grande. Para hablar de lo viviente, el artista usa algo muerto; para hablar del infinito, él muestra lo finito. Substitución... lo infinito no puede hacerse material, pero es posible crear una ilusión de lo infinito: la imagen. (Tarkovski, 1986, p. 38)

El arte consigue alinear la imagen con un todo armonioso, permitiéndole funcionar como un “jeroglífico de verdad absoluta” y así condensarse como una imagen universal. El arte se enaltece en su capacidad expresiva, capaz de concentrar significados y complejidades humanas inaprensibles bajo ninguna otra forma. En tal sentido, Tarkovski siempre se moviliza al margen de lo racional y exige una búsqueda perenne y sufrida de un ideal propio del sujeto, definido por su relación particular y genuina con el mundo.

Todo esfuerzo artístico genuino opera en las fronteras de lo expresable y quiere conquistar lo que hasta ese momento nadie había tocado, aprisionado, revelado. Una obra que carezca de este último esfuerzo está rancia y no tiene valor artístico. Por ello, la novedad –en este sentido de creación iniciadora– constituye un elemento esencial de toda obra de arte (Kahler,, 1969, p. 28-29)

Kahler enfatiza así la capacidad evolutiva, la extensión creadora en la dimensión temporal, como una propiedad indispensable del arte. Tarkovski parece ir en línea con esto cuando afirma que cada artista, cuando ejerce y elabora su obra artística como tal, se rige por sus propias leyes, o cuando define los elementos necesarios para que una obra de arte alcance el estatuto de *obra maestra*

Una obra maestra es un espacio encerrado sobre sí mismo, no sujeto ni al enfriamiento ni al sobrecalentamiento. La belleza está en el balance de las partes. Y la paradoja es que mientras más perfecto el trabajo, más claramente se puede sentir la ausencia de alguna asociación generada por ella. Lo perfecto es único. O tal vez es capaz de generar una infinita cantidad de asociaciones, lo que al final significa lo mismo. (Tarkovski, 1986, p. 47)

Con esto Tarkovski establece que lo genuino en una obra de arte tiene dos definiciones, dos facetas: se puede referir a la manifestación de algo nunca antes visto, único –condición por la cual carece de asociaciones–, o bien a una condensación profunda

de la existencia –permitiendo asociaciones con los múltiples temas que en ella se engloban y materializan–. Más que establecer una argumentación racionalmente sólida, la reflexión parece desprenderse de la experiencia del autor ruso con determinadas obras de arte. Sin embargo, resalta su noción de la belleza encontrada en el balance de las partes y su analogía con los postulados de Kahler que resaltan la importancia de la obra de arte concebida como un todo coherente y consistente. Ambos pensamientos haciendo resonancias de los planteamientos antiguos de Aristóteles: “la belleza consiste en magnitud y orden” (Aristóteles en Kahler, 1969, p. 15)

Teniendo establecidos estos conceptos –la dimensión de lo profundo en una obra de arte, lo genuino, la *obra maestra*, la forma como estructura y coherencia, la metonimia, etc.–, nos aproximamos a la problemática de la modernidad en el que se centra el libro de Erich Kahler. Según él, en nuestros días evidenciamos una falta de esfuerzo artístico por alcanzar nuevas formas comprensivas que busquen de aprehender una coherencia existencial del mundo dentro de ellas, derivando así la creación en un acto de disyunción. Es decir, la creación se desliga del sentido de la existencia humana cuando la forma pierde su capacidad para unificar lo particular con lo universal, convirtiéndose la obra en un acto superficial, desintegrado y alienado, ya que nadie puede relacionarse con ella simbólicamente en la dimensión de lo profundo. Kahler manifiesta una visión negativa del arte por el arte.

Buscando una explicación a este proceso, nos adentramos en la compleja relación entre la conciencia y el inconsciente:

Esta relación variaba desde el antagonismo hasta la interacción y el entrelazamiento; cambiaba la preponderancia y trocaba la creatividad, se inició con la supremacía de la razón y terminó en el predominio de lo inconsciente y en la incapacidad de la mente para dominar su mundo sobrepoblados y sobrecerrado; y decir dominar es decir hacerlo coherente. De hecho, conciencia es percepción de sí mismo, percepción de la coherencia de sí mismo dentro de una coherencia del mundo que nos rodea. Y en el último siglo hubo una gradual erosión de esta percepción. (Kahler, 1969, p. 36)

El imperio de la razón comprende el dominio de la conciencia incluso en la exploración de lo irracional con el propósito de darle una coherencia más profunda al individuo. La irrupción de lo subconsciente trastocará este orden y se presentará cómo un ámbito humano independiente que se volverá el centro de atención de muchos estudiosos en el siglo XX. Como precursores de esta nueva perspectiva se hace mención de los grandes escritores rusos –tales como Gogol, Tolstoi o Dostoyevski– que se alejan del racionalismo para aproximarse a un mayor abarcamiento de la compleja totalidad del hombre.

Dejaron de presentar conflictos *in Vitro* nítidamente arreglados para expresar al desnudo la verdadera vida interna del ser humano con su complejidad salvaje y su incoherencia. Los problemas morales y las argumentaciones racionales constituyen *algunos* de los elementos de sus obras; flotan y se entremezclan en el devenir psíquico, mas no representan su principal fuerza impulsora, y hasta luchan duramente en su esfuerzo por afirmarse. (Kahler, 1969, p. 45)

Es importante destacar que, pese a su ambición por abarcar tan diversos motivos y diversas motivaciones, los autores rusos aún se esforzaron por mantener la cohesión en sus obras. Tarkovski cita recurrentemente a escritores cómo Tolstoi y Dostoyevski tanto en sus escritos como en sus películas, de forma que la influencia de ellos es evidente. María Fernanda Palacios, estudiosa de la cultura rusa en general y de Andrei Tarkovski en particular, afirma el vínculo indisociable entre el director ruso y su propia cultura:

Tarkovski llega hasta nosotros como el último heredero de una gran tradición, la de los poetas rusos desde Pushkin, pasando por Gógol, Dostoyevski y Alexander Block, hasta Mandelstam, Ajmátova y Pasternak, en una tradición donde el arte no es una distracción sino una experiencia honda; no se lo consume, se lo sufre; no es un juego intelectual sino un acto de responsabilidad moral hacia sí mismo y hacia los demás (Palacios, 1995, p. 8)

Esto servirá para contextualizar mejor el talante artístico del realizador ruso, y cómo éste se distinguirá de los estragos de la modernidad descritos por Kahler, quien dice que la caída definitiva del control racional resulta de los estragos de las dos guerras mundiales y de una proliferación acelerada de tecnologías que generaron cambios atropellados e incontrolables, que llevarán a una configuración social marcadamente materialista y

artificial. La gente renuncia a la búsqueda de una verdad o de una impresión auténtica, al verlas como una serie de capas de profundidad que se suceden infinitamente. Es decir, la evolución de los sucesos eventualmente desembocará a un abandono de toda sustancia, a un vaciado interno y a la pérdida del sujeto. Este resquebrajamiento interior deberá ser compensado desde el exterior, configurando una sociedad materialista y artificial marcada por una necesidad recurrente del objeto, aquello aprehensible sensorialmente, como una prótesis existencial:

El universo que rodea de cerca nuestra vida consta predominantemente y en medida creciente de objetos hechos por el hombre, de objetos contruidos para cumplir con tareas humanas. La naturaleza pura queda cada vez más relegada a los reinos cósmicos; los objetos y los seres auténticamente independientes del hombre ceden su lugar a una serie de artefactos en que los “significados” humanos, las condiciones y alteraciones humanas se manifiestan de manera indeleble, y que desde luego dejarán de existir después, así como no había existido antes de que surgiera el hombre. (Kahler, 1969, p. 75)

Lo humano se inserta así en un mundo cambiante y superficial en donde el arte degenerará en un mero formalismo, en un procedimiento de máxima reducción que excluye los sentimientos y los significados humanos. Las obras concebidas bajo estos parámetros son humanamente incompletas según Kahler, y que dan pie a una desintegración del lenguaje artístico, del cual concluye: “se ha divorciado de su raíz humana” (p. 86). Tal ha sido iniciada por un proceso que comprende primero el desprendimiento del material lingüístico de su contenido, eliminando el sentimiento para después enfocarlo en sus funciones meramente fisiológicas y tipográficas.

Andrei Tarkovski, nacido el 4 de abril de 1932, es hijo de un mundo de entreguerras. La derrota del imperio de la razón está bastante asimilada en sus escritos así como en sus películas. En estas últimas es recurrente, por ejemplo, el tema del sueño, que según Franz Kafka: “revela una realidad que nuestra imaginación no puede alcanzar” (Kafka en Kahler, 1969, p. 57) y que como recurso permite una condensación de significados que expande las asociaciones. En el caso de la película *El Espejo*, puntualmente, este director buscó de plasmar los procesos propios de la memoria, que lo lleva a una ruptura narrativa. Estos y

otros ejemplos serán retomados y ampliados más adelante, por ahora servirán para ilustrar la preferencia del realizador por temas que colindan en los límites de lo racional.

En sus reflexiones, Tarkovski enfatiza reiteradamente su entendimiento del arte como un proceso que se aleja de la lógica y el empirismo de la ciencia y la razón y que se adhiere a dinámicas análogas a las de las revelaciones religiosas: “Entender una imagen artística implica una aceptación estética de lo bello, sea a un nivel emocional o supra-emocional” (Tarkovski, 1986, p. 40). Concluye que el dominio del arte es el alma, encargándose de formar su estructura espiritual. Sin embargo, por estas mismas nociones, muchas de ellas inspiradas en los poetas rusos de quienes es reconocido heredero, Tarkovski no puede caer en el formalismo que predomina en su época. Muestra una oposición marcada contra el consumismo y sus tendencias del momento:

La cultura de masas moderna, orientada hacia el “consumidor”, la civilización de prostéticos, está paralizando las almas de las personas, estableciendo barreras entre el hombre y la pregunta crucial de su existencia, su conciencia de sí mismo como un ser espiritual (Tarkovski, 1986, p. 42)

En este punto, las semejanzas con Kahler son contundentes, compartiendo una visión desoladora de un mundo donde prevalece el avance tecnológico sobre el humano, y donde se presenta una creciente inseguridad del lenguaje humano y de la comunicación humana, producto de:

La expansión del aparato colectivizador, instrumentalizador, funcionalizador de nuestra subsistencia diaria, que interpone una cuña entre hombre y hombre, silenciando y atrofiando la expresión de la vida interna y separando así la verdad interna de la realidad apremiante. (Kahler, 1969, p. 80)

Esta problemática surge de la necesidad existencial que Tarkovski busca satisfacer en su consumación artística, sedimentada en una concepción de la vida divergente de la moderna: “La vida no es más que el período asignado a él [al hombre] en el que él puede, y de hecho debe, moldear su espíritu en concordancia con su propio entendimiento del fin de la existencia humana” (Tarkovski, 1986, p. 58) Dicha comprensión sólo la puede alcanzar cada individuo a través de su experiencia en el mundo, es decir, es subjetiva. Aunado a esto

está la preponderancia que le asigna el realizador ruso al efecto de shock o catarsis que tiene toda obra de arte en su audiencia. Por ambas razones no es posible disociar la obra de las emociones y los sentimientos para decaer en un puro formalismo, ya que eso impediría que la misma se conectara con el público y que cumpliera con su más alto objetivo. Para él la expresión carece de sentido sino encuentra una respuesta:

Cuando un nexo es establecido entre el trabajo y su espectador, este último experimenta un trauma sublime y purgativo. Dentro del aura que une la obra maestra y la audiencia, la mejor parte de nuestras almas son dadas a conocer y aspiramos a que sean liberadas. En esos momentos nos reconocemos y nos descubrimos, [reconocemos y descubrimos] las profundidades insondables de nuestro potencial y los más lejanos alcances de nuestras emociones. (Tarkovski, 1986, p. 58)

En este punto valdría una breve aclaratoria. Previo a Tarkovski, otro cineasta ruso que habló del shock o la catarsis en el cine fue Sergei Eiseinstein quien, en su concepción de montaje de atracciones, estipulaba que el montaje “perfecto” debería producir un shock calculado en el espectador, del cual se derivaría una reacción fisiológica que llevaría a una reflexión intelectual. Existen diferencias muy marcadas entre Tarkovski y Eiseinstein. En primer lugar y como se desarrollará más adelante, Tarkovski se muestra en desacuerdo con la excesiva importancia que cineastas previos le asignaron al montaje o la edición. En segundo lugar, en el libro *Esculpiendo en el tiempo* hay una crítica muy marcada contra la tendencia que tiene Eiseinstein en su cine a crear alegorías que procuran encauzar y forzar el pensamiento a una única conclusión. Para Tarkovski, las interpretaciones que el espectador pueda tener son enteramente libres y personales. De hecho, él asevera que la obra nunca está del todo completa y que es el espectador, cada espectador con su visión personal quienes la completan. Es interesante que, a pesar de todo esto, ambos autores coinciden de un modo u otro en la importancia de este impacto emocional en el público. Sin embargo, es muy probable que Tarkovski emplee el término de catarsis en el sentido tradicional, como se utilizaba en el antiguo teatro griego. La película, en efecto, debe procurar crear una empatía, una especie de puente espiritual entre el creador y el público. Sin embargo, lo que este público interprete está fuera del alcance del cineasta.

Lo comunicativo en Tarkovski no tiene un papel meramente funcional, sino que dota al arte de una dimensión espiritual que ayuda tanto al creador como al espectador a alcanzar la realización. Insertado en un contexto moderno, con fuertes auges de consumismo y tendencias del arte por el arte, Tarkovski se apoya en la herencia cultural rusa, tanto en la literatura como en lo religioso, para sostenerle un bastión a la existencia humana.

1.3) La subjetividad en Andrei Tarkovski.

A lo largo de su libro, Andrei Tarkovski asevera una y otra vez que sus reflexiones se derivan de un punto de vista muy personal. Las variadas citas literarias de novelistas rusos de su preferencia, el análisis comparativo de pinturas de Rafael y Carpaccio donde muestra una marcada preferencia por éste último y sus críticas a las películas y teorías de Eisenstein parten siempre de su experiencia subjetiva frente a dichas obras. Una y otra vez nos advierte sobre esto y sobre su deseo de no imponer sus ideas a nadie, más aún cuando incursa en sus propias concepciones del cine:

No quisiera imponer mis puntos de vista sobre el cine a más nadie. Lo que espero es que todos aquellos a los que me dirijo (en otras palabras, personas que conocen y aman el cine) tengan sus propias ideas, sus puntos de vista particulares de los principios artísticos de la realización de cine y la crítica de cine. (Tarkovski, 1986, p. 59)

Esto refuerza su noción del artista como una persona expresa y auténticamente subjetiva: “Cada artista se rige por sus propias leyes pero estas no son de ninguna manera obligatorias para más nadie” (Tarkovski, 1986, p. 36). Que finalmente tiene su transposición gráfica en el arte como un sistema de conocimiento conformado por un sistema infinito de esferas perfectamente contenidas sobre sí mismas. Entendiendo estas diferentes esferas como las posiciones y planteamientos de los diferentes artistas a lo largo de la historia, vemos que, si bien pueden llegar a contrastar o contradecirse, bajo ningún concepto podrían llegar a anularse. Con esto la contribución del arte para la humanidad y para la sabiduría difiere de la científica con su sucesión objetivamente comprobable de teorías.

La subjetividad es preeminente en el pensamiento y la obra de Tarkovski, sin que eso conlleve al estandarte de la expresión propia y la personalidad del artista como fines en sí mismo que desemboca en la persecución del arte por el arte. El entendimiento de uno mismo tiene un sentido espiritual y religioso para este realizador ruso. Desde sus incursiones generales en la concepción del tiempo, Tarkovski acentúa su interés por las cualidades internas y morales del mismo: “El tiempo en el que vive una persona le da la oportunidad de conocerse a sí mismo como un ser moral, comprometido con la búsqueda de la verdad” (p. 58). Esta búsqueda de la verdad del hombre deriva en la revelación de la existencia y la realización del individuo.

En un sentido muy real cada individuo experimenta este proceso por sí mismo a medida que va conociendo la vida, se va conociendo a sí mismo y sus objetivos. Por supuesto cada persona utiliza la suma de conocimientos acumulados por la humanidad [que por legado cultural ha heredado], pero de todas formas la experiencia de una sabiduría propia en lo ético y lo moral es el único objetivo en la vida de cada persona, y, subjetivamente, es experimentado cada vez como algo nuevo. Una y otra vez el hombre se correlaciona con el mundo, atormentado por el anhelo de adquirir, y volverse uno con el ideal que yace fuera de él, el cual aprehende como una especie de principio primario intuitivamente detectado. La inaccesibilidad de ese convertirse uno con el ideal, la insuficiencia de su propio ‘Yo’, es la perpetua fuente de la insatisfacción y el dolor del hombre (Tarkovski, 1986, p. 37).

Carlos Tejeda (2010) corrobora esta visión al describir al realizador ruso: “Fue un humanista que quiso o sintió necesidad de trasladar sus preocupaciones sobre el enigma de la existencia al cine y que se materializaron en siete exploraciones sobre la conciencia humana” (Carlos Tejeda, 2010, p. 15). La vida como un camino tortuoso hacia la realización ética implica una actitud contemplativa y de recogimiento sobre sí mismo para poder aprehender por la experiencia subjetiva ese principio de verdad buscado por el hombre, pero en última instancia ese recogimiento no puede desembocar en el ennoblecimiento del Yo sino en su ulterior renuncia en nombre de ese ideal mayor. Por esto es que Tarkovski estaba en desacuerdo con el egoísmo que percibía como síntoma de la época moderna y apelaba por la consumación del individuo a través del sacrificio:

La única condición para pelear por el derecho a crear es la fe en tu propia vocación, disposición para servir y denegar el comprometerse. La creación artística le exige al artista que ‘perezca absolutamente’ en el pleno y trágico sentido de esas palabras. (Tarkovski, 1986, p. 59)

La idea del sacrificio se refleja de alguna u otra forma en varias de sus películas. Viene a ser el tema central de su última película, titulada precisamente *El Sacrificio*, donde un hombre desesperado y al borde del cataclismo de una Tercera Guerra Mundial, se dispone a renunciar a todo e incendia su casa en un acto de hecatombe para pedirle a Dios que tal guerra no suceda. Sin embargo, el sacrificio también aparece al final de *Nostalgia*, donde un hombre se inmola en señal de protesta.

Un ejemplo muy pertinente que materializa esta idea tan personal del autor ruso se encuentra en *Andrei Rublev*, donde el personaje principal, el pintor iconoclasta del siglo XV al que la película debe su nombre, renuncia a seguir pintando y hace voto de silencio al presenciar las crueldades de la invasión tártara. Aquí el director parece resaltar su propia visión del compromiso humano del artista, con lo que autor y obra se fusionan indistinguiblemente. Tal proceder va en consonancia con su propio pensamiento: “A menos que haya un vínculo orgánico entre las impresiones subjetivas del autor y sus representaciones objetivas de la realidad, él no logrará ni una credibilidad superficial, mucho menos la autenticidad y la verdad interna” (Tarkovski, 1986, p. 21). El arte debe ser una comunicación honesta de los sentimientos de su autor. Carlos Tejeda (2010) resalta el carácter autobiográfico de las obras de Andrei Tarkovski, y establece varios paralelismos entre *Andrei Rublev* –así como cualquiera de sus otras seis películas– y la vida del director. Analizando la película y contrastando al pintor Rublev con los demás personajes, Tejeda hace hincapié en uno de ellos: “Uno de los contrapuntos del pintor de íconos será Boriska, el joven fundidor de campanas en el que se transfigura, en cierta manera, el propio Tarkovski” (Tejeda, 2010, p. 238). Pasa entonces a detallar como las diversas vicisitudes que sufre el fundidor de campanas al final del film, tanto para encontrar el barro con el que realizar su obra como para entenderse con sus compañeros, reflejan los propios problemas que tuvo Tarkovski con las autoridades soviéticas durante la producción de esta película. Esto es uno de los tantos ejemplos con los que ilustra el estrecho vínculo entre la vida y las

películas del cineasta, y cómo las mismas estructuras de sus filmes están impregnadas por su evolución biográfica y artística: “La evolución de la obra de Tarkovski, además de desprender una gran coherencia en su totalidad, ha estado unida a su propia vivencia” (Tejeda, 2010, p. 28). Lo autobiográfico es un aspecto importante en dicha obra, que resalta la preeminencia del arte como medio ideal para la consumación del sujeto. Los sacrificios y los sufrimientos de los personajes en las diferentes películas, se relacionan con las propias congojas de Andrei Tarkovski y reflejan su entrega al cine como arte.

Puesto que el sacrificio se hace por un ideal mayor, el artista no puede pretender hacerlo en el vacío y sólo por vanidad. Debe estar dispuesto a servir a ese ideal, que tiene rasgos comunitarios puesto que la obra sólo se justifica, según este realizador cinematográfico, al estimular emocionalmente a su público. Tejeda reformula este postulado del pensamiento tarkovskiano: “De la existencia del receptor depende el que una obra de arte emita sensaciones y, por lo tanto, cumpla su función específica” (Tejeda, 2010, p. 22) De tal manera que la obra de arte debe servir al público, donándole una experiencia significativa de la cual cada uno puede hacer su propia interpretación. Tarkovski procura no hacer hincapié en un determinado punto de vista que se imponga verticalmente sobre su público, sino que busca incitarlos a participar de manera activa en el entretejido de la obra, y sólo en la conformación de las diversas interpretaciones personales surgirá alguna evaluación relativamente objetiva. De esta manera, los discursos de comunicación y subjetividad en el arte se complementan y cierran en un movimiento circular que comprende al realizador y a su audiencia, intrínsecamente imbuidos en una experiencia ya definida varias veces por el autor ruso como espiritual.

2) ASPECTOS TEMPORALES DE LA IMAGEN.*La imagen-tiempo de Deleuze y el tiempo impreso de Tarkovski*

2.1) Los opsignos y los sonsignos.

Gilles Deleuze (1987) hace la distinción de una nueva concepción de la imagen cinematográfica que se inicia con el neorrealismo italiano y se prolonga y evoluciona en diversos cineastas, entre los cuales está incluido Andrei Tarkovski.

Según la teoría deleuziana anteriormente imperaba la *imagen-acción*, que comprendía el cine como una narración que evolucionaba por la acción, implicando la prolongación de la percepción del espectador en nexos sensoriomotrices. Esta imagen entró en crisis por una serie de características que comenzaron a manifestarse en las películas: la forma del vagabundeo en los personajes, la propagación de tópicos, los acontecimientos que apenas si conciernen a sus protagonistas. Finalmente, a partir del neorrealismo italiano, dichos nexos sensoriomotrices se conmocionan para abrir paso a una “situación óptica pura” (Deleuze, 1987, p. 12) donde los personajes ya no reaccionan si no que se convierten en espectadores de momentos cargados óptica y sonoramente que los sobrepasan. Deleuze establece que a partir de allí el cine no se basará en la acción, y en la ilación a través de la acción, sino en la conformación de situaciones de videncia. Esta nueva concepción la equipara en su importancia con: “la conquista de un espacio puramente óptico en la pintura, con el impresionismo” (Deleuze, 1987, p. 13) que se distancia de la imagen-acción que imperaba en el cine, donde los personajes reaccionaban ante las situaciones y los espectadores percibían una imagen sensoriomotriz en la que participaban por identificación con los personajes.

Ahora la identificación se invierte efectivamente: el personaje se ha transformado en una suerte de espectador. Por más que se mueva, corra y se agite, la situación en que se encuentra desborda por todas partes su capacidad motriz y le hace ver y oír lo que en derecho ya no corresponde a una respuesta o a una acción. Más que reaccionar, registra. (Deleuze, 1987, p. 13)

En un paréntesis, una comparación puede trazarse con los análisis que Carlos Tejeda hace de los personajes de las películas de Andrei Tarkovski, concibiéndolos como sujetos entregados a la contemplación. En particular, le llama la atención el caso del pintor iconoclasta Andrei Rublev que, a pesar de ser el protagonista de la película del cineasta ruso, muchas veces queda relegado como testigo de los acontecimientos que se desarrollan en su entorno, situaciones que apenas si tienen una relación con él. Pero también ocurre con Kelvin al principio de *Solaris*, quien contempla absorto unas algas. Según Tejeda: “un atributo común en los personajes *tarkovskianos* es el sentido de la observación” (Tejeda, 2010, p. 111), la cual se manifiesta en un itinerario errante (vagabundeo de los personajes)

mostrado exclusivamente en los momentos de inactividad laboral. Carlos Tejeda enfatiza el hecho de que Tarkovski, a partir de Andrei Rublev, no muestra a ninguno de sus personajes durante el ejercicio de sus profesiones: “Tarkovski, pues, se convierte en un retratista del paréntesis, cuando se detiene la actividad laboral y comienza la pausa para la reflexión” (Tejeda, 2010, p. 114). Reflexión que está en sintonía con el pensamiento del realizador soviético en sus postulados a propósito de su primera película *La infancia de Iván*, película basada en un libro con el mismo nombre que interesó al cineasta por evitar los momentos de acciones heroicas de las misiones de reconocimiento y concentrar la narración en el intervalo entre dos misiones: “En un constante estado de tensión carente de progresión, las pasiones alcanzan el tono más elevado posible, y se manifiestan más vivamente y más convincentemente que en un proceso gradual de cambio” (Tarkovski, 1986, p. 17).

Tenemos entonces todas las características que hacen entrar en crisis a la imagen-acción presentes en el cine de Tarkovski. Por último queda mencionar las relaciones entre sus personajes, proclives a la observación y la errancia, y el entorno. Según Carlos Tejeda: “Sus películas son representaciones del hombre frente a la inmensidad de la naturaleza [...] son retratos de figuras sobre un fondo, es decir, seres que, con sus conflictos particulares, forman parte de un todo que es el entorno natural” (Tejeda, 2010, p. 60). Entorno que, según Tejeda, adquiere un gran protagonismo, englobando a los personajes y a veces relegándolos a una actitud de contemplación, de observación de los fenómenos que se gestan en la naturaleza. Análisis que contiene paralelismos con las situaciones ópticas puras de Deleuze.

Cuando en el cine se nos presentan situaciones que no se prolongan directamente en acción, Deleuze establece que nos encontramos ante: “una situación óptica y sonora, cargada por los sentidos antes de que se forme en ella la acción y ella utiliza o afronta sus elementos [...] lo que se establece entre la realidad del medio y la de la acción ya no es un prolongamiento motor sino más bien una relación onírica, por mediación de los órganos de unos sentidos que se han emancipado” (Deleuze, 1987, p. 15).

Las imágenes-acción remitían a una situación sensoriomotriz que se desarrollan en un espacio bien calificado, suponiendo una acción que la revela y suscita una reacción que

se adapta a ella o que la modifica. Estas situaciones podían ser o bien un índice (un signo que tiene relación concreta con el referente) o un sinsigno (ser la presencia concreta del signo en la imagen). Sin embargo, la situación puramente óptica y sonora se desenvuelve en espacios cualquiera que pueden estar desconectados o vaciados y donde los nexos sensoriomotores se diluyen. Se configura una nueva raza de signos, los opsignos y los sonsignos:

No hay duda de que estos nuevos signos remiten a imágenes muy diversas. Se trata unas veces de la banalidad cotidiana y otras de las circunstancias excepcionales o de las circunstancias-límite. Pero, sobre todo, unas veces son imágenes subjetivas, recuerdos de infancia, sueños o fantasías auditivas y visuales donde el personaje no actúa sin verse actuar, espectador complaciente del rol que él mismo desempeña [...] Otras, [...] son imágenes objetivas a la manera de un atestado [...], así fuese incluso un atestado de accidente, definido por un marco geométrico que no deja subsistir entre sus elementos , personas objetos, más que relaciones de medida distancia, transformando esta vez la acción en desplazamiento de figuras por el espacio (Deleuze, 1987, p. 17)

Deleuze logra distinguir dos clases de opsignos: los atestados, proveedores de visiones profundas a distancia con una tendencia a la abstracción, y los que él llama por contraste los “instatados” [*instats*], que ofrecen visiones próximas y planas que inducen a la participación. Esto para diferenciar las imágenes subjetivas o mentales de los personajes, de las imágenes objetivas, abarrotadas y distanciadas de la acción de los mismos. Con lo cual su teoría comienza a establecer una serie de visiones y polos opuestos entre los cuales las imágenes circulan constantemente.

Las situaciones ópticas y sonoras puras pueden tener dos polos, objetivo y subjetivo, real e imaginario, físico y mental. Pero dan lugar a opsignos y son signos que no cesan de comunicar los polos entre sí y que, en un sentido o en el otro, aseguran los pasajes y las conversaciones, tendiendo hacia un punto de indiscernibilidad. (Deleuze, 1987, p. 21)

Según Robert Bird (2003) las reflexiones filosóficas que Deleuze hizo sobre el cine permitieron la apertura hacia una nueva forma de ver y entender tanto las películas como los escritos de Andrei Tarkovski, pese a los pocos comentarios que el filósofo francés hizo en sus libros sobre el director ruso. La formación de opsignos atestados es visible en

Tarkovski, autor de un cine donde se conserva: “la afición por las materias pesadas, naturalezas muertas densas” (Deleuze, 2010, p. 106). Serge Daney contrastaba la concepción norteamericana de la imagen que profundizaba en su movimiento continuo y vaciado de materia, frente a una posición contraria en Europa y en la URSS:

Algunos se permiten el lujo de interrogar al movimiento según su otra vertiente: cámara lenta y discontinuo [...] Tarkovski [...] ve cómo la materia se acumula y se atasca y cómo se hace en cámara lenta una geología de elementos, basuras y tesoros. (Deney en Deleuze, 1987, p. 106 al pie de página)

Carlos Tejeda también analiza el tratamiento que Tarkovski le da al espacio en sus películas, describiendo al realizador como un observador detallista, fiel a su propia noción del cine como el arte de la observación:

Su cámara no sólo capta casi con sentido microscópico los objetos sumergidos en el agua, el vaso que se desliza sobre la mesilla de noche al paso de un ferrocarril, la naturaleza que brota de la tierra, la pintura que se diluye en las aguas de un arroyo, las algas mecidas por las corrientes del río..., sino que se interna en los espacios, los recorre, los explora, tratando de captar todo aquello que participa de la atmósfera. Y es ahí donde reside otra forma de crear espacialidad, intrínseca en el propio desplazamiento de la cámara. (Tejeda, 2010, p. 199)

Conformación de espacios deshabitados, donde los personajes son sobre-bordados en detenidas panorámicas de la cámara, mostrándolos absorbidos por la naturaleza. Pero también ruinas, representaciones tangibles, según Tejeda, de un tiempo vivido, huellas que prolongan ese tiempo pasado. Sitios que, según el mismo Tarkovski apunta sobre los vestigios italianos en *Nostalgia*, son: “mausoleos de la futilidad de las ambiciones humanas, signos del fatídico camino en el que se ha perdido la humanidad” (Tarkovski en Tejeda, 2010, p. 85). Lugares que carecen de utilidad y función y que, en palabras de Tejeda son: “templos que se van transformando en entes abstractos hasta integrarse en la naturaleza” (Tejeda, 2010, p. 86). Espacios y naturalezas que albergan a personajes que siguen un itinerario errante, que “vagabundean” para utilizar la expresión de Deleuze, individuos marginados de la sociedad: “sumidos en un profundo estado de crisis” (Tejeda, 2010, p.

102) que motiva y potencia sus viajes como auténticas peregrinaciones: “El viaje en sí posee un doble sentido. Además de la propia acción física del movimiento, de traslación de un lugar a otro, es un espacio de introspección” (Tejeda, 2010, p. 151) un camino hacia lo interno donde las vivencias subjetivas se relacionan con la realidad presente para un mejor entendimiento del yo. Aquí se podría decir que aparecen los instatados, la visión subjetiva de los personajes , que convierten los grandes espacios, las grandes panorámicas de la naturaleza en donde se diluyen, en lugares simbólicos dotados de un significado expresivo. Tal es el caso de la Habitación de los deseos en la película *Stalker*, o del *Océano* en *Solaris*. Lugares que, como se mencionó antes, se convierten en protagonistas.

De esta manera podría verse ese paso entre los polos objetivos y subjetivos en las películas de Tarkovski. Su película *Zerkalo (El Espejo)* serviría como un posible ejemplo donde se manifiesta el tránsito entre lo real y lo imaginario, siendo esta una película que, según Tejeda entre otros, rompe con los esquemas narrativos tradicionales, mostrando la mirada subjetiva del personaje principal, *alter ego* de Andrei Tarkovski que siempre permanece fuera de campo, donde sus memorias y sus sueños se mezclan con sus vivencias, las noticias de guerra y la historia de manera indiscernible. Se trata de esa indiscernibilidad de la que hablaba Deleuze. Sin embargo, la estructura de la película *Zerkalo* será comentada con más detalle en el apartado sobre los cristales del tiempo.

2.2) *El tiempo como hecho impreso en el cine de Tarkovski.*

En sus aproximaciones hacia las nociones del tiempo en el cine, Tarkovski empieza por diferenciar las convenciones que se derivan de la propia naturaleza del medio cinematográfico de aquéllas que son ilusorias y resultantes, según él, de entendimientos imperfectos del cine. De esta manera postula tres fundamentos en el cine:

- 1.- El tiempo siempre existe en el cine, siempre está presente: “Ningún objeto ‘muerto’ – mesa, silla, vidrio– tomado en un plano aislado de todo lo demás puede presentarse como si estuviera fuera del paso del tiempo, como si fuera desde el punto de vista de una ausencia de tiempo.” (Tarkovski, 1986, p. 68). Esto tiene paralelismos interesantes con ciertos análisis de Deleuze sobre determinados cineastas japoneses donde las naturalezas muertas se constituyen en imágenes directas del tiempo.

2.- Las acciones siempre deben desarrollarse secuencialmente, es una condición inmutable del cine, sin importar que éstas se conciban simultáneamente o retrospectivamente: “Para poder presentar dos o más procesos como simultáneos o paralelos tienes necesariamente que presentarlos uno después del otro, deben estar en montaje secuencial. No hay otra manera” (Tarkovski, 1986, p. 70)

3.- El cine tiene la limitación de no poder realizar la imagen de otra forma que no sea factual a través de las formas naturales de la vida visible y audible. La película en tal sentido es naturalista, es decir, la imagen cinematográfica se percibe a través de los sentidos.

La composición de un film surge de una observación directa de esas manifestaciones de la vida. La imagen cinematográfica es la observación de un fenómeno pasando a través del tiempo. La característica distintiva del cine es su capacidad para registrar directamente y almacenar el tiempo, *imprimir* el tiempo en la película de la cámara, estando éste condicionado con la realidad material que captura el cine en el celuloide. La impresión de tiempo así obtenida es factual, por lo que debe procurar fidelidad a los objetos y realidades que registra. La capacidad de captar el tiempo en sus manifestaciones y formas factuales es la idea suprema del cine como arte, y se erige como un nuevo principio estético. Según el autor, el cine es el primer medio artístico que efectivamente logra la conquista del tiempo, de la realidad en el tiempo, capaz de erigir un “vasto edificio de memorias” citando a Proust (Tarkovski, 1986, p. 59). Se debe procurar que la observación de los hechos de la vida dentro del tiempo obedezcan las leyes propias del tiempo y sigan los patrones propios de la vida. Existe un doble proceso temporal como factor importante en la concepción de Tarkovski: “La imagen se vuelve auténticamente cinematográfica cuando (entre otras cosas) no solamente vive dentro del tiempo, sino que el tiempo también vive dentro de ella, incluso entre cada cuadro por separado” (Tarkovski, 1986, p. 68)

2.2.1) *El ritmo*

Para Andrei Tarkovski el factor dominante del cine es el ritmo en sus tomas, ya que éste determina el tiempo que dentro de estas transita. La determinación del tiempo es

esencial en el cine, ya que según este director: “Uno no puede concebir un trabajo cinematográfico sin ninguna noción de tiempo pasando a través de la toma” (Andrei Tarkovski, 1986, p. 113). El ritmo como elemento cinematográfico se impone ante otros factores tales como el sonido, los personajes e incluso la edición, como elemento constitutivo e inseparable del cine.

Tarkovski se opone vehementemente a la aseveración de los realizadores del *cine de montaje*, tales como son Eiseinstein y Kuleshov, de que la edición sea el elemento principal y formativo del cine. Antepone a esto el concepto de **presión de tiempo**: una característica intrínseca a cada toma particular que define su intensidad o su descuido. Para este realizador el momento de mayor importancia en todo el proceso de producción cinematográfica es cuando toca grabar. Según el cuidado y el carácter que se tenga al grabar, la secuencia quedara registrada y sellada con una huella temporal, una personalidad, una presión de tiempo capaz de unirse armónicamente con otras tomas según sus patrones intrínsecos.

El distintivo tiempo que corre a través de las tomas crean el ritmo de la película; y el ritmo está determinado no por la duración de los pedazos editados, pero por la presión de tiempo que corre a través de ellas. La edición no puede determinar el ritmo (en este sentido sólo puede ser una característica del estilo); de hecho, el tiempo transcurre a través de la película a pesar de la edición y no debido a ella. (Tarkovski, 1986, p. 117)

Carlos Tejeda resalta ciertos rasgos característicos de las secuencias tarkovskianas, que tienen por unidad ya no el plano, sino el plano secuencia: tomas largas, pausadas y con constantes movimientos de cámara. Según Tejeda, este carácter lento deliberadamente se aparta de un montaje por sucesión de planos de corta duración para poder orientar dichos planos a un proceso de intensificación, a una búsqueda de mayor profundidad en la dimensión temporal: “La toma de un plano debe magnificar lo que acontece ante el objetivo de la cámara, no son sólo los objetos, los entornos o los personajes, sino la tensión que en ella se produce” (Tejeda, 2010, p. 204). Esta magnificación tiene, en la concepción de Tarkovski, la mayor relevancia en la conformación del cine como arte:

¿Cómo puede el tiempo hacerse sentir en una toma? Se vuelve tangible cuando sientes algo significativo y verdadero ocurriendo más allá de los eventos en la pantalla; cuando te das cuenta, muy concientemente, de que lo que ves en [dicho] marco no está limitado

a su representación visual, pero es un indicador a algo que se extiende más allá del marco y hacia el infinito; un indicador de vida (Tarkovski, 1986, p. 117-118)

Para Tarkovski una película se consume artísticamente cuando puede presentarse como la vida misma, en el sentido de que todos y cada uno de los espectadores pueden hacer sus propias interpretaciones y sacar sus propias conclusiones a partir de sus propias experiencias y sentimientos, así como hace cada quien en sus diferentes momentos en la vida. Esto expande el alcance del doble proceso temporal que él conceptualizó y que se detalló con anterioridad

2.2.2) *La puesta en escena (Mise en scène).*

Andrei Tarkovski hace una primera definición de la puesta en escena como “la disposición y el movimiento de objetos seleccionados en relación con el área del plano” (Tarkovski, 1986, p. 73), sin embargo niega que tal relación obedezca un objetivo meramente funcional de explicar lo que pasa en una determinada escena y así guiar los acontecimientos de la historia. Regirse únicamente por esta explicación lleva a una peligrosa abstracción que redundaría en lugares comunes para explicar simbólicamente una determinada acción o circunstancia. Lo vital de la puesta en escena en el cine estriba en su capacidad para componer momentos únicos y para ello debe surgir y componerse a partir de la psicológica de los personajes, de sus estados particulares en momentos particulares. La composición plástica de una película depende crucialmente de los personajes y las complejidades que interiormente albergan.

Usualmente las palabras, los estados internos y las acciones físicas de una persona se desarrollan en planos diferentes. Estos pueden complementarse entre ellos, o a veces, incluso, ser eco unos de otros; con frecuencia, se contradicen unos a otros; ocasionalmente, en estado de fuerte conflicto, se desenmascaran unos a otros. Y sólo sabiendo que es lo que está pasando y por qué, simultáneamente, en cada uno de estos planos, podemos lograr esa única, verdadera fuerza de hecho [...] En cuanto a *mise en scène*, cuando se corresponde precisamente con las palabras habladas, cuando hay interacción, un punto de encuentro entre ellos, entonces nace la imagen que he llamado imagen-observación, absoluta y específica. (Tarkovski, 1986, p. 75)

2.3) *El tiempo y el espejo. Los cristales del tiempo.*

Para Deleuze, el reflejo del espejo es una imagen virtual de la persona reflejada, que sería la imagen actual. Esta conformación es una evolución del carácter bipolar de las imágenes-tiempo ya antes mencionado. Las situaciones ópticas y sonoras puras que se movían constantemente entre lo real y lo imaginario, lo mental y lo físico, lo real y lo onírico ahora realizan la misma transposición entre lo actual y lo virtual.

La Propia imagen actual tiene una imagen virtual que le corresponde como un doble o un reflejo [...] el objeto real se refleja en una imagen en espejo como objeto virtual que, por su lado y simultáneamente, envuelve o refleja a lo real: hay ‘coalescencia’ entre ambos. Hay formación de una imagen de dos caras, actual y virtual. Es como si una imagen en espejo, una fotografía, una tarjeta postal cobraran vida, se independizaran y pasaran a lo actual, sin perjuicio de que la imagen actual vuelva en el espejo, recobre su sitio en la tarjeta postal o en la fotografía, según un doble movimiento de liberación y captura. (Deleuze, 1987, p. 97-98)

Esta coalescencia conforma el circuito más pequeño donde la imagen actual cristaliza con su imagen virtual, encontrando el opsigno su base fundamental. Se genera así una imagen-cristal que posee dos caras que no se confunden pero que se alternan en una relación que Deleuze (1987) define como “presuposición recíproca” o “reversibilidad” (p. 99)

En efecto, no hay virtual que no se torne actual en relación con lo actual, mientras éste se torna virtual por esta misma relación: son un revés y un derecho perfectamente reversibles. Son ‘imágenes mutuas’ [...] en las que se opera un intercambio. Así pues, la indiscernibilidad de lo real y lo imaginario, o de lo presente y lo pasado, lo actual y lo virtual, no se produce en ninguna manera en la cabeza o en el espíritu sino que constituye el carácter objetivo de ciertas imágenes existentes, dobles por naturaleza (Deleuze, 1987, p. 99)

Esto lo ejemplifica mediante varios casos, siendo el primero el ya mencionado del espejo. Si se tiene, cinematográficamente hablando, una toma de un espejo donde se ve reflejada una persona, la imagen reflejada es *virtual* con respecto al personaje *actual* que se mira en el espejo. Sin embargo, al centrarse la toma en el espejo y su reflejo, esta imagen se vuelve actual, mientras que el personaje, estando fuera de campo, queda reducido a una

simple virtualidad.

El caso del espejo resulta de particular interés, ya que es una imagen muy frecuente en las películas de Tarkovski. En *El espejo*, hay una escena donde el protagonista discute con su mujer, pero ninguno de los dos se afrentan directamente sino que se miran a través de espejos. Actuando la cámara como una subjetiva del punto de vista del protagonista, constantemente vemos la imagen reflejada de la ex-esposa, contemplándose en los distintos espejos. Lo mismo ocurre en *Sacrificio*: cada vez que Alexander, el protagonista, abre las compuertas del mueble donde guarda su reproductor de audio, la toma nos muestra de cerca los compartimentos interiores donde se encuentra éste último y muy de cerca encontramos, entre otras cosas, un espejo donde se refleja el rostro del personaje. Estos ejemplos escenifican clara y directamente el caso de la imagen-cristal deleuziana antes expuesto.

Sin embargo, el uso del espejo en el cine de Tarkovski no se reduce exclusivamente a eso, sino que puede adoptar otras funciones. Puede servir como un duplicado: caso del mismo Alexander de nuevo en *Sacrificio*, cuando se alista en su habitación y en un plano general lo vemos a él y al espejo recostado en la pared que tiene detrás reflejándolo a cuerpo completo. También, en algunas escenas oníricas, es una herramienta ilusoria, un espacio de alternación: en *El Espejo*, una mujer joven, recuerdo de la madre del protagonista durante la infancia de este último, ve su rostro en un espejo, pero la imagen reflejada es la de ella misma anciana (alternación de tiempos). Otro ejemplo está en *Nostalgia*, donde en un sueño, el poeta protagonista Andrei Gorchakov se mira en un espejo y ve reflejado a Domenico, un lunático con quien el literato siente cierta afinidad (alteridad).

Estos usos del espejo son interesantes bajo la perspectiva de la imagen-cristal deleuziana: “Cuando las imágenes virtuales proliferan, su conjunto absorbe la actualidad del personaje, al mismo tiempo que el personaje ya no es más que una virtualidad entre las otras” (Deleuze, 1987, p. 100). El duplicado constante de los personajes a través de sus reflejos progresan a una situación donde no es posible distinguir lo real, confundiéndose ésta con el entresijo de los sueños y los recuerdos. Adicionalmente, la alternancia de dos personas o dos tiempos permite su compenetración y condensación en un momento presente. Así la mujer joven ve el reflejo de su ancianidad en *El Espejo*, con lo que el

binomio de la imagen-cristal se compone entre un pasado actual y un presente virtual, que se irán intercalando en el ir y venir del protagonista desde el presente a sus memorias y viceversa, siendo estos dos tiempos el anverso y el reverso de la misma moneda. Pero en el ejemplo citado de *Nostalgia*, tenemos que el binomio se compone entre Dominico y Gorchakov, una imagen que sirve para establecer la unión de pensamiento y acción entre estos dos personajes en los momentos finales de dicha película.

Giles Deleuze establece que la indiscernibilidad de la imagen-cristal puede presentarse de otras dos formas aparte del binomio actual-virtual. Otro posible intercambio está entre lo límpido y lo opaco: la imagen virtual que se actualiza reflejada en el espejo, se vuelve visible y cristalina, pero la imagen actual se hace virtual al quedar relegada, haciéndose: “invisible, opaca y tenebrosa” (Deleuze, 1987, p. 100).

La tercera forma de indiscernibilidad se establece en la relación entre el germen y el medio:

Por una parte el germen es la imagen virtual que hará cristalizar un medio actualmente amorfo; pero, por la otra, éste debe tener una estructura virtualmente cristalizable con respecto a la cual el germen cumpla ahora el papel de imagen actual (Deleuze, 1987, p. 105)

Para ejemplificar esto tomamos el caso de la película *Stalker* de Tarkovski. En ella dos personajes, un escritor y un profesor, contratan a un hombre, el Stalker, para que los lleve a un lugar sobrenatural, llamado La Zona, donde existe una Habitación (medio) capaz de cumplirles sus deseos más recónditos (germen). La búsqueda de estos personajes hace cristalizar la Zona, en la que se mueven motivados por la búsqueda de sus deseos, y donde la pregunta es si la Habitación será el medio ideal que permitirá que esos deseos se cristalicen, que se hagan actuales.

Otro ejemplo es la película *Solaris*: el personaje protagonista, Kelvin, es enviado a investigar en un planeta llamado Solaris, un Océano que tiene la particularidad de ser un ente inteligente. El Océano (medio) puede comunicarse secretamente con el inconsciente de Kelvin, y hace aparecer en la base de investigación el fantasma de la difunta esposa del científico, que representa los deseos y sentimientos de culpa del protagonista (es decir, es el germen que se vuelve cristalizable).

Con estas facetas de la imagen-cristal claramente establecidos –los binomios actual/virtual, límpido/opaco, germen/medio–, se podrán entender los comentarios de Deleuze sobre Andrei Tarkovski:

Zerkalo [El Espejo] constituye un cristal giratorio, de dos caras si se lo refiere al personaje adulto invisible (su madre, su mujer), de cuatro caras si se lo refiere a las dos parejas visibles (su madre y el niño que él ha sido, su mujer y el niño que él tiene). Y el cristal gira sobre sí mismo como una cabeza indagadora interrogando a un medio opaco: ¿Qué es Rusia, qué es Rusia...? El germen parece coagularse en esas imágenes aguadas, lavadas, pesadamente translúcidas, con sus caras ora azuladas, ora morenas, mientras el medio verde bajo la lluvia parece no poder superar el estado de un cristal líquido guardando su secreto. ¿Debemos creer que el blando planeta Solaris da una respuesta, y que reconciliará al océano con el pensamiento, al medio con el germen, asignando a la vez la cara transparente del cristal (la mujer reencontrada) y la forma cristallizable del universo (la morada reencontrada)? Solaris no propicia este optimismo, y *Stalker* devuelve el medio a la opacidad de una zona indeterminada y el germen a la morbidez de lo que aborta, una puerta clausurada. (Deleuze, 1987, p. 99)

Deleuze ve las películas de Tarkovski como un circuito cerrado que se relanza y se reinicia una y otra vez. En cuanto a los comentarios relacionados con *El Espejo*, se pueden realizar comparaciones con las apreciaciones de Carlos Tejeda, que describe la película como un álbum familiar en movimiento:

No hay un argumento lineal, sino más bien retazos de acontecimientos que, como si fueran las piezas de un puzle [sic], van componiendo el mundo íntimo del cineasta[...] Un ejercicio donde la memoria no sólo ampara los recuerdos sino que los rehace, los recompone. De ahí su estructura a modo de mosaico. Pero un mosaico tridimensional en cuanto al juego espacio-temporal: de idas y venidas, de avance y retroceso, de pasado y presente, en el que subyace una serie de ideas que impregnarán los posteriores títulos de Tarkovski: la renovación, la estructura de círculo, la continuación. Es decir, el propio carácter cíclico de la vida humana (Tejeda, 2010, p. 164)

La imagen-cristal recrea el espacio donde se da otro fenómeno también presente en las obras del director ruso, la obra dentro de la obra: “El germen y el espejo reaparecen también, uno en la obra que se está haciendo y el otro en la obra reflejada en la obra” (Deleuze, 1987, p. 106). Esta obra reflejada puede ser de cualquier medio: cine, teatro,

pintura, espectáculo o inclusive un film dentro de otro film. En el cine de Tarkovski es recurrente la aparición de pinturas exploradas en planos detalles muy cercanos. Caso de la introducción de *Sacrificio*, donde los créditos iniciales aparecen sobre la pintura *La adoración de los Reyes Magos* de Leonardo Da Vinci. El plano se cierra alrededor de la interacción entre el niño y uno de los magos. Al terminarse los créditos, la cámara asciende a lo largo de un tronco que esta dibujado un poco por encima de estos dos personajes y que traza un eje vertical hasta la parte superior del cuadro. A continuación comienza la película con Alexander, el protagonista, plantando un árbol similar en un campo, acompañado de su hijo.

Para Deleuze, la obra dentro de la obra tiene un valor reflexivo para un cine que busca una nueva identidad:

Ante la crisis de la imagen-acción, era fatal que el cine pasara por melancólicas reflexiones hegelianas acerca de su propia muerte: no teniendo ya historia que contar, se tomaría a sí mismo por objeto y ahora sólo podría contar su propia historia. (Deleuze, 1987, p. 108)

El hijo de Alexander ha quedado mudo a raíz de una operación de garganta. La película gira en torno a una reunión en la casa de Alexander que se ve drásticamente interrumpida por la noticia del inicio de una Tercera Guerra Mundial. La desesperación y la angustia que esto le produce a Alexander lo llevará a entregarse a Dios en oración y quemar su casa con todos sus bienes como ofrenda y sacrificio. Al final, Alexander es apresado y se lo llevan en una ambulancia. Su hijo, que se encontraba por el momento regando el árbol que habían plantado, se acuesta en la base del tronco del mismo y repentinamente dice sus primeras palabras. Luego, la cámara asciende a lo largo del tronco hasta su enramaje, igual que como lo hizo con la pintura de Da Vinci. La relación de la pintura como obra dentro de la obra en la última película de Tarkovski es descrita por Tejeda como un “*leitmotiv* visual del filme” (Tejeda, 2010, p. 372) tanto por su tema relacionado con la ofrenda (así como será una ofrenda la incineración de la casa de Alexander) cómo por la estética pictórica de la película: “Se pueden rastrear influencias de la pintura renacentista –las secuencias entre los árboles cuyas tesituras pueden traer a la memoria artistas como Botticelli o Ucello–, hasta la stampa japonesa” (Tejeda, 2010, p. 232). Tejeda menciona que este pictoricismo sirve en muchas de sus películas para enfatizar la acción: “los escenarios poseen tanto

protagonismo como los propios personajes” (Tejeda, 2010, p. 231) La intertextualidad creada a través de la obra dentro de la obra le da a las películas de Tarkovski una coherencia estética que sirve como propio fundamento: el cine se toma por objeto.

3) LA IMPORTANCIA DE RETOMAR EL PASADO. *Simulacros, repetición y reciclaje*

Jean Baudrillard (1980) asevera, en su libro *El intercambio simbólico y la muerte*, que existió un momento histórico donde los signos poseían una transparencia plena, es decir, remitían de manera clara y firme a un estatuto, a un grado o una jerarquía rígidamente establecida. Esto sólo fue posible, en la visión del autor en una sociedad de castas o de rangos donde los signos estaban muy restringidos (limitados a ciertos lugares, a ciertos temas, etc.). A partir del Renacimiento los signos comienzan a liberarse y su uso y significado se altera progresivamente en una serie de simulacros, una serie de operaciones, ensayos y directrices históricas generales donde se sacaban a los signos de su contexto habitual.

Baudrillard distingue tres tipos de simulacros. En primer lugar está la **falsificación**, donde el signo se libera y se hace disponible universalmente (ya no está restringido), pero que sin embargo sueña con recuperar la obligación del orden anterior. El signo se emancipa pero, paradójicamente, se vuelca hacia la referencia natural que deja atrás, convirtiéndose en un simulacro de esta última. Se convierten así en una reflexión constante y nostálgica sobre la realidad que se intercambia en un mundo objetivo (no restringido por valores de casta), produciendo significados equivalentes: “lo falso nace con lo natural” (Baudrillard, 1980, p. 60) y de allí se construye una demiurgia mundana que procura: “una transubstanciación de toda naturaleza en una sustancia única” (Baudrillard, 1989, p. 60-61). Este orden de simulacro comprende históricamente el tiempo transcurrido desde el Renacimiento hasta la revolución industrial.

Un segundo simulacro es el de la **producción**, que surge con la revolución industrial y que empuja el desligamiento del signo un grado más allá: ya el valor del signo no se ubica

en su relación con un referente natural, sino en su capacidad de reproducirse en serie. Los objetos se vuelven simulacros indefinidos los unos de los otros y se impone una ley de equivalencia absoluta en la producción de dos o más objetos idénticos. Baudrillard menciona, basándose en Walter Benjamin, que la fotografía, el cine y el arte fueron medios donde se abrieron nuevos territorios desvinculados de las nociones tradicionales de producción, con lo que permitieron la proliferación de este segundo orden de simulacros, con el que los signos ricos y complejos del primer orden se convierten: “en signos burdos, opacos, industriales, repetitivos, sin eco, operatorios y eficaces” (Baudrillard, 1980, p. 67).

El tercer orden de simulacro es el de la **simulación** y es el orden que corresponde a nuestra época. En él los signos, ya despojados de sus referencias y las ilusiones que trazan, se estructuran en códigos que se repiten y se reiteran constantemente. Baudrillard compara este simulacro con: “un espacio celular de generación indefinida de las mismas señales, que son como los tics de un preso loco de soledad y de repetición” (Baudrillard, 1980, p. 68). Los códigos son como una célula generadora que contiene dentro de sí todas las preguntas y todas las respuestas. La finalidad es algo que permanece, pero no está al término de proceso, sino inscrito de antemano en el código. Para Baudrillard la base teórica y objetiva que da pie a esta concepción del signo es la que proporciona el descubrimiento del ADN:

Vemos que nada ha cambiado; simplemente el orden de los fines es inferior al juego de las moléculas, el orden de los significados, al juego de los significantes infinitesimales, reducidos a su conmutación aleatoria. Todas las finalidades trascendentes reducidas a un cuadro de mandos. Es, sin embargo, siempre el recurso a una naturaleza, a la inscripción en una naturaleza “biológica”: en realidad, una naturaleza imaginaria como lo ha sido siempre, santuario metafísico no ya del origen y de las sustancias, sino esta vez del código. Es necesario que el código tenga una base “objetiva”. ¿Qué mejor para ello que la molécula y la genética? (Baudrillard, 1980, p. 69)

Persiste, por ende, la nostalgia de un referente original, de una naturaleza, de un principio unificador del mundo. Pero, ¿cómo se manifiesta esa nostalgia en una cultura de códigos repetitivos? Celeste Olalquiaga (1993) expone la importancia de la alegoría en este contexto. Ya establecidos en una era donde la noción de trascendencia y unidad simbólica se han perdido, es necesario conseguir una figura que compense el subsecuente vacío encontrado en una multiplicidad de significantes desligados y carentes de cohesión. La

alegoría viene a suplir esa necesidad como figura literaria que demarca la imposibilidad de que pueda producirse una condensación entre el significado y el significante, ya que siempre hay una distinción insoluble entre la ficción de la alegoría y la realidad que esta representa:

Al ser una figura narrativa que elabora el significado horizontalmente, la alegoría privilegia la continuidad (o la ausencia de ésta) por sobre la selección vertical. Es dicha extensión sintagmática la que determina la paradójica relación que la alegoría mantiene con el tiempo. Pues, aun cuando estructuralmente la alegoría sobredetermina el significado al reiterarlo en múltiples registros, esta repetición, como aquélla de la enfermedad obsesivo-compulsiva, cancela la progresión temporal, sustituyendo el significado histórico por su escenificación espacial. (Olalquiaga, 1993, p. 46)

Llama la atención dos elementos constitutivos de la alegoría como figura narrativa. En primer lugar, está su condición repetitiva y reiterativa que Olalquiaga compara con la enfermedad obsesivo-compulsiva. En segundo lugar, está como esa repetición anula la progresión histórica, que puesto en términos simples viene a decir: si uno ve la misma y única acción repetirse una y otra vez se crea la sensación de que no se está yendo a ningún lado, de que no se progresa ni avanza hacia ninguna parte. Es interesante ver cómo estas dos características también son constitutivas, según esta autora, de los tiempos en que vivimos actualmente.

En otro apartado de su libro, Olalquiaga establece que la enfermedad obsesivo-compulsiva es propia de la naturaleza del voyeurismo tal como se gesta actualmente, en los tiempos que ella identifica como postmodernos. Durante el Renacimiento, según Baudrillard, la falsificación de los signos y la unidad simbólica que perseguían se prolongaba políticamente en el plan de los jesuitas de unificar el mundo bajo la Iglesia. El mensaje del Dios único enrumbaba al mundo a unificarse bajo la ideología cristiana, y había un sentido de progreso espiritual. Durante la Edad Moderna y tras la Revolución Industrial, ese progreso se traslada al orden material: reproducción de mayor cantidad de bienes y capacidad de múltiples individuos de poder disfrutar, en igualdad de condiciones, un mismo producto idéntico (equivalencias). En nuestros tiempos Baudrillard habla de una unión a través de la constitución de los códigos. Pero la ansiedad por un principio unificador no está unida a una noción de progreso. Al contrario, Olalquiaga establece que,

en un sentido general, se ha adquirido la conciencia de que se está avanzando hacia un futuro en ruinas. No hay progreso, pero la gente queda con una ansiedad cultural que necesita cubrir. El voyeurismo y la experiencia vicaria, el vivir a través de los demás, viene a suplir esa ansiedad. Es una forma de suplir el vacío constante, que se repite una y otra vez de manera insaciable. Es una melancolía, una necesidad perenne por una simbología perdida. Es la desintegración de las formas en las artes que establece Kahler, por falta de una coherencia y un sentido de lo profundo que den espacio al sentido de la existencia, recayendo en obras que se convierten en meras prolongaciones táctiles y maníacas (el voyeurismo obsesivo-compulsivo es ilustrado con la experiencia explícita de la pornografía; la prolongación de lo táctil es, además, una característica fundamental de los simulacros de tercer orden de Baudrillard).

¿Qué es lo que puede hacerse cuando no se tiene noción de futuro? Aquí es cuando Celeste Olalquiaga explica la relevancia del reciclaje cultural, haciendo mención de la moda retro y de distintas iniciativas culturales por relanzar códigos de eras pasadas: “la artificialidad de la personificación postmoderna se hace aparente en la paradoja de tener que robarle al pasado un sentido de futuro” (Olalquiaga, 1993, p. 57). Ya que el individuo carece de esperanzas futuras y no puede ver nada definitivo por delante, adopta la actitud de volverse hacia atrás, buscar y rescatar aquel tiempo, aquel momento o aquella época donde todavía se tenía noción de futuro, donde todavía persistían las esperanzas.

Carlos Tejeda (2010) tilda reiteradamente a Tarkovski como el último de los románticos, y es que el cineasta ruso tiene una inclinación, tanto filosófica como artística, a volverse y rescatar las nociones tradicionales del arte, propias del primer orden de simulacros. En *Nostalgia* Domeneico proclama al final de la película: “Es necesario volver atrás, retroceder en el camino recorrido”. Esto es una proclama contra la pérdida de moral del mundo contemporáneo, que debe rehacerse mirando hacia atrás en una actitud de rescate, de volver a un tiempo ingenuo para volver a construir el camino. Esto se enfatiza con la vista constante de ruinas de ciudades, catedrales y demás en las distintas películas de Tarkovski: el testimonio humano ya no perdura en el tiempo, no hay progreso. Ante esto Tarkovski propone una estrategia artística de rescate: rescate del Renacimiento y sus valores artísticos, rescate de la ética cristiana ilustrada como postura divergente en una

sociedad sin fe. No es seguro que podría aseverarse de manera definitiva que los signos en las películas tarkovskianas se estructuran acordes a las premisas de la simulación (tercer orden de simulacros), tampoco podría hablarse propiamente de reciclaje o repetición alegórica u obsesivo-compulsiva. Sin embargo si es posible hablar de repetición de ciertos temas como la reiteración de los planos detalle minuciosos sobre las pinturas de Leonardo Da Vinci y Andrei Rublev, la música de Bach y de Beethoven, la lluvia, el agua, la leche derramada, etc. Temas que se reiteran y se relanzan una y otra vez en cada una de sus siete películas. Autores, músicos y pinturas de la era de la falsificación, según Baudrillard, donde todavía existía la noción de progreso hacia una unidad cultural. Entendimiento de que se está en un presente en ruinas y que se avanza a un futuro incierto, tal como asevera Olalquiaga, y que es necesario volver al pasado para encontrar un sentido de futuro. Es, como conclusión final, el sentido de volvernó hacia el cine de Tarkovski y rescatar su relevancia actual.

III. MARCO METODOLÓGICO

4) PLANTEAMIENTO, JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS

4.1) Planteamiento del problema.

Crear un cortometraje inspirado en el concepto de *Tiempo impreso* de Andrei Tarkovski implica trabajar a partir de una noción bastante compleja. Si bien el cine de Tarkovski contiene propuestas visuales concretas que llevan la firma de su autor, el concepto de *Tiempo Impreso* y su relevancia no pueden ser medidos en estos términos (utilización de determinados encuadres, propuesta estética específica, manera en que se utiliza la música, etc.), sino que implica un entendimiento más general, de orden sensible e intelectual, de la naturaleza del cine. En tal sentido, Tarkovski intenta hacer un postulado filosófico sobre el cine como arte. Para abordar el concepto de *Tiempo Impreso*, fue necesario, en primer lugar, contextualizar los pensamientos de su autor en relación con las demás ideas y concepciones que se manejaban en su época. Luego, se definieron claramente los diferentes postulados en términos de ritmo, puesta en escena y concepción de la imagen. Finalmente, se evaluaron los diferentes conceptos bajo los parámetros de la actualidad para establecer su relevancia en el mundo de hoy. Este proceso fue el que se llevó a cabo en el Marco Teórico, que sirve como un cuerpo conceptual y abstracto a partir del cual se inspira un cortometraje.

Con lo antes expuesto es importante aclarar que de nada serviría examinar el producto final bajo una determinada matriz que deconstruya los distintos elementos del video para luego evaluarlos en términos cuantitativos o cualitativos, ya que Tarkovski no define el cine como tiempo impreso según estos términos o según el cumplimiento puntual con un listado de elementos. Tampoco puede juzgarse el resultado según su mayor o menor parentesco con el cine de Tarkovski, si bien es de esperarse que exista una influencia. El concepto de *Tiempo Impreso* es una idea abstracta sobre la naturaleza del cine y su validez filosófica y artística estriba en que sea universalmente aplicable, y no sólo válida o cierta para la visión particular de un determinado autor. El poder plantear una visión cinematográfica a través de

una obra audiovisual independiente permitiría verificar la universalidad de dicha visión o concepción, contribuyendo al entendimiento actual sobre el cine.

4.2) Justificación

Cómo ya se mencionó antes, las películas y teorías de Tarkovski han sido objeto de una amplia gama de estudios. El presente trabajo se hará acopio de algunos de ellos, junto con el mismo libro de *Esculpir en el Tiempo*, para tratar de aproximarse a las obras y al pensamiento de Tarkovski y sobre todo, a su concepto sobre el tiempo impreso en el cine.

Es importante aclarar, sin embargo, que este trabajo no busca limitarse a ser otra disertación más sobre la obra de Tarkovski. Si bien toda la investigación y análisis versa sobre el mentado director ruso, este no es en sí el núcleo de la tesis, sino que sirve para sustentarla como base. La relevancia de este trabajo consiste en poder determinar la posibilidad de aplicarse de manera general el concepto del tiempo impreso de Tarkovski, sirviendo como base para inspirar un cortometraje. El proceso de creación artística que parte de una idea abstracta a una obra concreta, es el que dibuja el presente trabajo, con lo que además puede servir como un ejemplo concreto de la universalidad de los planteamientos de Tarkovski, a través de una reinterpretación desde una época y contexto diferentes.

4.3) Objetivos

Objetivo General

Crear un cortometraje inspirado en el concepto de *Tiempo Impreso* del cineasta Andrei Tarkovski.

Objetivos Específicos

1. Contextualizar los postulados filosóficos de Andrei Tarkovski sobre el arte y el cine.

2. Definir el *Tiempo Impreso* en el cine y sus características en términos de ritmo, concepción de la imagen y puesta en escena.
3. Contrastar a Tarkovski con ideas y concepciones de la actualidad.
4. Producir un cortometraje teniendo en cuenta los conceptos trabajados, a partir de un guión inspirado en los planteamientos anteriores.

5) GUIÓN

5.1) Idea y Sinopsis

Idea

Tres huérfanos visitan su viejo hogar para enfrentar la muerte de sus padres.

Sinopsis

Rafael es un joven de 23 años y mudo, que ha tenido que sufrir la muerte de sus padres a muy temprana edad. Ahora, años después del trágico accidente es llevado por sus hermanos Adriana y Leopoldo a la vieja casa donde vivían antes de quedar huérfanos, encontrando que el antiguo hogar está por venderse después de muchos años. Adriana motiva este viaje con el objetivo de ayudar a Rafael a enfrentar su problema para así superarlo, pero debe enfrentarse constantemente a un escéptico Leopoldo que sabotea constantemente a sus dos hermanos. En la casa habita Ensueño, un ser extraño creado por la fantasía de Rafael tras la muerte de sus padres. Ensueño acosa constantemente a nuestro protagonista, forzándolo a enfrentarse a su trauma y sus temores frente a la muerte, problemas que él ha intentado evadir toda su vida.

El antiguo hogar se convierte en un lugar de recuerdos fracturados, peleas fraternales y ensoñaciones lúgubres. Un lugar donde la realidad y la fantasía se van confundiendo progresivamente, hasta que finalmente, en el punto más álgido de las constantes discusiones entre los tres hermanos, Ensueño se le aparece a Leopoldo y Adriana, asustándolos, atormentándolos y confundiéndolos. Rafael finalmente es conducido

a realizar un antiguo ritual que hace *renacer* a Ensueño en el mundo físico, acto que simboliza el umbral que los tres hermanos tienen que cruzar para enfrentar, de manera franca y definitiva, el trauma que les ha dejado la muerte de sus padres.

5.2) *Escaleta*

SEC 1: Rafael de niño juega realiza un maquinal ritual con una vara en la mano mientras se imagina a sí mismo jugando con un grupo de niños.

SEC 2: El niño Rafael, después del accidente, observa la urna de sus padres.

SEC 3: Ensueño, una mujer misteriosa, se le aparece por primera vez a Rafael.

SEC 4: Leopoldo, Adriana y Rafael, ya mayores a los 20 años, regresan a su vieja casa que ha sido puesta en venta.

SEC 5: Los tres hermanos recorren la casa.

SEC 6: Adriana y Rafael se entretienen en un corredor observando un caballito de madera que les trae recuerdos.

SEC 7: Los tres hermanos discuten después de una cena al mostrarse Leopoldo en desacuerdo con la idea de haber vuelto a su antigua casa.

SEC 8: Rafael se acuesta a dormir en una de las habitaciones de la casa, tiene una pesadilla y Ensueño de le vuelve a aparecer.

SEC. 9: Leopoldo se encuentra con Rafael en el corredor exterior de la casa y lo intenta animar a hacer una parrillada.

SEC 10: Leopoldo está poniendo a calentar unos carbones. Rafael encuentra una vara de madera en el suelo y se pone a fantasear con ella, oyendo en su mente voces de niños que juegan, cuando Leopoldo se la quita y lo comienza a fastidiar, hasta que finalmente es reprendido por su hermana.

SEC. 11: Leopoldo persigue molesto a su hermana y se topa con un espejo, donde se ve reflejado en Rafael.

SEC. 12: Rafael, después de jugar por un rato encendiendo múltiples fósforos, es vencido por el sueño y se acuesta a dormir, volviendo a tener diversos y perturbados sueños.

SEC 13: En uno de sus sueños, Rafael vuelve a ver al fantasma, quien lo reta a saltar un charco para enfrentarla.

SEC. 14: El sueño continúa en el jardín de la casa, donde Rafael se topa con un cuerpo momificado, con Ensueño y con sus dos hermanos. Estos últimos se encuentran en el segundo piso de la casa, cada uno asomándose por una ventana desde donde lanzan diversos objetos.

SEC. 15: Los tres hermanos juegan SCRABBLE pero terminan peleándose otra vez. Rafael se separa de ellos molesto.

SEC. 16: Rafael se consigue con el fantasma, quien lo conduce a un pasillo al final de cual se encuentran dos habitaciones, una bañada de luz y la otra completamente a oscuras. Finalmente, el fantasma incita a Rafael a ir al “Cuarto de los recuerdos”.

SEC. 17: Rafael entra a un cuarto lleno de espejos donde el fantasma comienza a incitarlo y provocarlo. Leopoldo entra al cuarto y encuentra a Rafael en una situación comprometedor, se enfada con él y empiezan a pelear. Adriana llega e intenta defender a Rafael, cuando de pronto el fantasma se les aparece por primera vez a todos juntos. Adriana se asusta y Leopoldo se desmorona.

SEC. 18: Rafael corre hacia un cuarto frente al jardín y encuentra el cuerpo momificado afuera.

SEC. 19: Rafael sale al jardín y desesperadamente, Rafael encuentra la vara y realiza el antiguo ritual de su infancia alrededor del cuerpo momificado.

SEC. 20: Adriana alienta a un desesperanzado Leopoldo a reconstruir un espejo roto.

SEC. 21: Del cuerpo momificado “nace” el fantasma como una mujer.

SEC. 22: Adriana y Leopoldo se encaran a Rafael y la misteriosa mujer preguntándose que va a pasar. Los dos últimos responden al unísono: “Ahora comienzan las preguntas”.

5.3) Tratamiento

Rafael es un niño con un mundo imaginativo muy grande, que gustaba de pequeño realizar una especie de ritual, una acción maníaca con una vara, para estimular su fantasía mientras se imaginaba jugando con niños. Aún pequeño tuvo que sufrir la muerte de sus padres en un accidente de tránsito, evento tras el cual Rafael tiene un encuentro inesperado con Ensueño, una aparición misteriosa en forma de mujer. Estas circunstancias generarán un trauma en Rafael que lo dejará mudo.

Años después, ya siendo mayor de 20 años, Rafael y sus dos hermanos Leopoldo y Adriana, vuelven a su antigua casa, ahora pronto a venderse. En su primera noche, tras examinar y explorar su antiguo hogar, los tres hermanos se sientan a comer y, eventualmente, empiezan a discutir. Adriana muestra ser la más motivada en este viaje de vuelta a casa hecha con el propósito de ayudar a Rafael a enfrentar su trauma para que supere su mutismo, así como para ella tratar de buscar y encontrar una respuesta a una muerte trágica que los ha dejado marcados a los tres de una forma u otra. Sin embargo, hermano Leopoldo se muestra escéptico y descontento ante la idea, dejando ver además una cierta aversión a la situación de Rafael. La discusión se acalora y la tensión va incrementándose, hasta que Rafael termina por perder la paciencia y se va de la cocina con un gesto de disgusto.

Esa noche Rafael tiene una extraña pesadilla donde intenta ir al baño pero no consigue prender la luz y de pronto empieza a asfixiarse. Ensueño, a quien nuestro protagonista no veía desde que era pequeño, vuelve a aparecer de forma inusitada, observando silenciosamente a Rafael antes de desaparecer.

Al día siguiente, Leopoldo intenta motivar a Rafael a acompañarlo a hacer una parrilla. Mientras el primero calienta el carbón, el segundo encuentra una vara que le hace recordar sus juegos de infancia. Leopoldo descubre a su hermano menor en pleno trance y, demostrando su desaprobación, le quita la vara a Rafael y bromea poniéndola a calentar en la parrilla. Adriana finalmente llega y le pone fin al abuso de su hermano mayor con tal severidad que termina por disgustarlo.

Leopoldo se pone a perseguir a su hermana por toda la casa para cobrarle lo que le hizo. De pronto, se encuentra con un espejo en donde tiene la impresión de verse a sí mismo reflejado con el aspecto de Rafael. El hermano mayor observa esto con disgusto y se va.

Mientras tanto, Rafael se termina quedando dormido en la grama y tiene un segundo sueño donde se vuelve a encontrar con el fantasma en un barranco, sentada detrás de un charco. Tras una serie de comentarios enigmáticos y preguntas directamente relacionadas con los padres y con el trauma de Rafael, esta mujer fantasma incita a este último a cruzar un charco para enfrentarla, según palabras de ella. Al saltar, Rafael aparece inesperadamente en el jardín de la casa, donde se encuentra con una misteriosa momia tirada en el suelo, entre la grama. El sueño de Rafael continua entre imágenes enigmáticas de sus hermanos arrojando cruces, compases, rocas y libros desde unas ventanas, mezclándose sus extrañas acciones con comentarios de Ensueño que parece referirse, de forma un tanto obscura y misteriosa, a la manera en que Leopoldo y Adriana han tratado de llevar la muerte de los padres.

Al siguiente día, los tres huérfanos intentan jugar “Scrabble”. Adriana aprovecha la oportunidad para intentar aproximarse a Rafael y su problema, tratando de orientar su imaginación a los buenos recuerdos de su infancia. Sin embargo, la iniciativa se ve prontamente interrumpida por el frecuente sarcasmo de Leopoldo, que termina por exasperar a Rafael, quien se va, y le gana al hermano mayor una discusión con su hermana.

Ya dentro de la casa y molesto, Rafael se encuentra por primera vez en plena luz del día a la mujer fantasma, que lo conduce a un pasillo, al final del cual se encuentran dos cuartos, uno bañado en luz y otro a oscuras. Posteriormente, el fantasma incita a Rafael a adentrarse a un cuarto que se hace llamar “La habitación de los recuerdos”. Rafael entra así en una habitación abarrotada de espejos en donde la mujer fantasma realiza un extraño juego de seducción que termina por confundirlo. Leopoldo entra al cuarto de repente y encuentra a su hermano en un acto onanista. Molesto y exasperado, el hermano mayor embate a Rafael. Adriana entra después e intenta detener a Leopoldo cuando de pronto el fantasma se les aparece por primera vez a los dos hermanos mayores. Leopoldo, asustado y renuente a creer lo que ve, intenta agarrar al fantasma, pero este desaparece y los tres

hermanos comienzan a escuchar como todas las puertas de la casa son embatidas una y otra vez con fuerza. Leopoldo, al no poder explicar la situación, termina por desmoronarse, mientras que una visiblemente asustada Adriana pide auxilio a Rafael.

Rafael corre fuera del cuarto de los espejos hacia el jardín, donde se encuentra con el cuerpo momificado que viese en sus sueños. Rafael agarra una vara y, como intuyendo algo, realiza su antiguo ritual de infancia, dando repetidas vueltas alrededor de la momia, apuntándola con la vara como si quisiese lanzarle alguna especie de hechizo. Mientras en el cuarto de los recuerdos, Adriana y Leopoldo intentan reconstruir un espejo roto, en el jardín la mujer fantasma surge, renace del cuerpo momificado.

Posteriormente, los dos hermanos mayores bajan al jardín para encontrar a Rafael y a la misteriosa mujer sentados en la grama. Ante todas las preguntas planteadas por Adriana, Rafael, quien habla por primera vez, responde al unísono con la mujer misteriosa: “Ahora comienzan las preguntas”.

5.3) GUIÓN LITERARIO:
ENSUEÑO

SEC1:PATIO-EXT-DÍA

RAFAEL, niño de 10 años delgado y vestido descuidadamente, gira en círculos con una vara extendida hacia el interior de la circunferencia que traza con su recorrido. SE OYEN VOCES DE NIÑOS RIENDO Y JUGANDO AL ESCONDITE. Rafael se detiene y las voces cesan.

SEC.2:SALA-INT-DÍA

En una mesa yace una urna funeraria junto a una foto de una pareja mayor. Hay un incienso encendido al lado de la foto con una cartita que lee: "QUE EN PAZ DESCANSEN PAPÁ Y MAMÁ. JUNTOS CON DIOS EN EL CIELO" y la firma lee: "Rafael".

Una pelota roja rueda y tropieza con el pie del niño Rafael, quien contemplaba la urna funeraria en la mesa.

SEC3:PASILLO-INT-NOCHE

Rafael camina a lo largo de un pasillo hasta un cuartito de puertas de madera con rendijas que está iluminado desde adentro. El niño abre las dos puertas y es bañado por una luz amarilla.

Dentro del cuartito se encuentra con ENSUEÑO, mujer joven, con los ojos vendados y sentada sobre una alfombra donde hay un pequeño plato hondo con pintura negraa dentro y un pincel por los costados. Ensueño tiene dibujado con tinta negra diversos garabatos en su cuerpo y la forma de un ojo en cada palma.

La luz del bombillo que cuelga detrás de Ensueño se intensifica gradualmente hasta volverse cegadora.

SEC4: CALLE FRENTE A CASA-EXT-DÍA

En la reja de una casa hay un cartel que lee: "A LA VENTA".

LEOPOLDO, un joven de 26 años robusto y de expresión severa, vestido con camisa de rayas y mocasines, se recuesta en un automóvil fumando un cigarro, contemplando la casa enfrente de él. ADRIANA, una muchacha de 23 años, menuda y de ligero andar, ataviada de forma sencilla y con un crucifijo colgando de su cuello, abre la puerta del carro para ver a RAFAEL, ya en sus 22 años, mudo y ensimismado.

Rafael se encuentra absorto en sus pensamientos. SE OYEN SONIDOS DE LOCOMOTORAS, GENTE y ALTAVOCES EN UNA ESTACIÓN DE TREN. Adriana le sonríe a Rafael y le acaricia los cabellos.

(CONTINUED)

Él cae en cuenta de la presencia de ella Y LOS SONIDOS SE DETIENEN ABRUPTAMENTE. Rafael, guiado por Adriana, sale del carro.

Adriana guía a Rafael por el sendero hacia la casa. Leopoldo apaga el cigarro y los sigue.

SEC.5:SALA-INT-DÍA

Los tres hermanos entran a la casa y comienzan a explorarla. Adriana conduce animada a Rafael, tratando de entusiasmarlo, mientras que un escéptico y fastidiado Leopoldo hace su propio recorrido. Adriana remueve el forro de uno de los muebles.

ADRIANA

Este es nuevo, ya los están mudando.

Rafael se sienta en el mueble lentamente, acomodándose para luego acostarse sobre él. Adriana parece ver algo que la alegra sobremanera y coge a su hermano del brazo y lo lleva al corredor.

Leopoldo observa a sus hermanos afuera, sin ocultar un aire de desdén.

SEC.6:CORREDOR-INT-DÍA

Adriana le muestra a Rafael un pegaso de madera que cuelga del machihembrado.

ADRIANA.

¡El caballito! ¿Te acuerdas de él?
¡Era mi favorito! Todavía no lo han botado.

Adriana ríe alegremente mientras observa el caballo junto con Rafael. SE OYEN SONIDOS DE ALETEOS DE PÁJAROS Y CONTINÚAN EN LA SIGUIENTE SECUENCIA.

SEC.7:COCINA-INT-NOCHE

Los tres hermanos están sentados terminando de comer, tomando vino. Adriana toca con la punta de sus dedos su crucifijo, pensativa. Leopoldo juguetea distraído con un compás mientras toma vino.

Rafael se mantiene absorto ESCUCHANDO EL ALETEO DE LOS PAJAROS. ESTE SONIDO SE DETIENE DE GOLPE cuando Leopoldo

(CONTINUED)

Hace caer estruendosamente un cenicero en la mesa, frente a Rafael. Leopoldo enciende un cigarro y observa fijamente a su hermano mientras le fuma en la cara. Leopoldo le ofrece un cigarro a Rafael, quien se sorprende e indigna. Adriana de golpe aparta los cigarros y le coge y apaga a Leopoldo el que tenía en su boca. Adriana mira a Leopoldo represivamente.

Leopoldo se encoge de hombros y se recuesta en su silla, la hace girar insistentemente hasta exasperar a su hermana.

ADRIANA

¿Me puedes explicar qué te pasa?

LEOPOLDO

Esto también es nuevo ¿no? Recuerdo de pequeño sillas más cómodas.

ADRIANA

Sí, es nuevo.

LEOPOLDO

Y esta mesa.

ADRIANA

También.

Leopoldo mira a su alrededor con gesto displicente. Adriana se exaspera.

ADRIANA

¿Qué?

LEOPOLDO

Creo que esto es una mala idea.

ADRIANA

Nosotros no ¿verdad Rafael? Han pasado años desde... sus muertes... creo que es un buen paso venir a enfrentarlo.

LEOPOLDO

Nada nos va a venir de enfrentarlo. Hay que superarlo y ya.

ADRIANA

Hay que asimilarlo.

Leopoldo mira con sarcasmo a Adriana. Adriana continúa hablando, pero dirigiéndose a Rafael.

(CONTINUED)

ADRIANA

Todavía hay marcas, como esas
Pequeñas manchas en las esquinas
¿las ves? Cuando veo estas cosas
siento que papá y mamá están aquí
¿Quién sabe? Puede que todavía nos
observen. Cómo nuestro abuelo
¿recuerdas? Murió cuando teníamos
ocho, poco antes que ellos dos, y
justo ese día apareció ese pájaro
en el jardín con una la herida...

LEOPOLDO

Recuerdo que tú y mamá se
inventaron una con ese pájaro.

ADRIANA

¡Nada de inventos! Para mí era mi
abuelo que venía a cuidar de
nosotros.

LEOPOLDO

¿El abuelo? ¿Un pájaro nos cuidaba?

ADRIANA

Sí, un pájaro nos cuidaba.

Leopoldo no puede evitar una cierta sonrisa de curiosidad en
su rostro mientras ve a su hermana.

ADRIANA

No te rías de mí ¿qué te importa a
ti eso? Era la manera que mamá y yo
teníamos de superarlo.

LEOPOLDO

No me burlo de ti.

ADRIANA

¡Claro que te burlas de mí! Te
burlas de todos y te crees mejor
por ser un completo incrédulo.
Siempre he creído que hay
conexiones que no podemos explicar.
el hecho de que no las puedas
entender o ver no quiere decir que
las puedas descartar...

Leopoldo se rie descaradamente.

LEOPOLDO

Ok, ahora si me estoy burlando.

(CONTINUED)

ADRIANA
¡Está bien! ¿Por qué viniste? Si
tanto te aburre por qué no te vas y
nos dejas.

LEOPOLDO
Tal vez lo haga.

ADRIANA
Anda entonces ¡Lárgate!

Rafael coge afectuosamente el brazo de su hermana, buscando calmarla en defensa de su hermano.

LEOPOLDO
Y tú Rafael, ¿qué opinas?

Rafael se cohíbe, pero Leopoldo, con una mirada agresiva, le da una palmada en el hombro, insistiéndole a hablar.

ADRIANA
¡Ya basta Leopoldo! Déjalo
tranquilo

Leopoldo agarra el compás y lo utiliza como apuntador contra su hermana. La punta filosa del compas casi toca la cara de su hermana. Adriana responde aferrando fuertemente su crucifijo en un puño.

LEOPOLDO
Seamos razonables, hermanita. Qué
esto nos lo dijeron en tu bendita
terapia ¿Cómo superará su mudez si
no lo motivamos a hablar?

ADRIANA
Presionarlo no es motivar. Tú
parece que no quieres sino fregar
la paciencia.

Rafael golpea la mesa con sus palmas abiertas, se levanta y se va.

LEOPOLDO
Pero no te vayas, vale.

Adriana se cruza de brazos. Leopoldo se cruza de hombros.

SEC.8:HABITACIÓN-INT-NOCHE

Rafael sube hacia una habitación y se acuesta a dormir. En sus sueños se levanta para ir al baño, pero al llegar pulsa el switch para prender la luz y esta no responde. Intenta prender la luz varias veces, luego va a un cuarto contiguo para intentar prenderle la luz, en ambas ocasiones las lámparas de sendos cuartos no responden. Se voltea a ver hacia el cuarto desde el cual se había levantado y ve una figura recostada en la cama que lo observa. Comienza a sofocarse y le cuesta respirar, intenta hablar y gritar pero no puede.

Rafael tiene un segundo sueño donde despierta en la cama, haciendo los mismos gestos de sofoco y desesperación que realizaba en el sueño anterior. Se levanta y se pone a ver a su alrededor, fuera del cuarto por un pasillo, ve a Ensueño, sentada en el suelo con los brazos caídos y la cabeza ladeada. Ensueño lentamente levanta la vista para ver a Rafael, para luego levantarse e irse.

Rafael finalmente se despierta.

SEC.9:CORREDOR-INT-DÍA

Rafael está sentado, con manos trémulas y ensimismado. Leopoldo se acerca a él y se sienta a su lado, tiene una caja de fósforos en sus manos.

LEOPOLDO
¿Cómo sigues hoy? ¡Mira lo que
encontré! Nuestro juguete favorito.

Leopoldo prende un fósforo y lo observa con excesiva atención y alegría.

LEOPOLDO
Baila con mucha gracia ¿no?

Rafael observa absorto y en silencio el fósforo. Leopoldo estudia con detenimiento a Rafael.

SEC.10:JARDÍN-EXT-DÍA

Leopoldo pone carbón en una parrillera. Agarra del suelo una botella de ron y toma un trago.

Rafael, sentado en la grama, descubre cerca de él una vara similar a la que usaba de niño para jugar. La agarra y SE EMPIEZAN A ESCUCHAR LEVEMENTE LAS VOCES DE LOS NIÑOS. EL SONIDO SE DILUYE cuando Leopoldo agarra la vara por el otro extremo, viendo a Rafael severamente.

(CONTINUED)

Leopoldo se sienta al lado de Rafael y le da una palmada afectuosa en el hombro, sonriendo. Luego, como en broma, le quita a Rafael la vara de las manos y la arroja a la parrilla. Rafael se abalanza a rescatar el objeto robado, pero Leopoldo lo aparta mientras echa alcohol sobre el carbón. Rafael hace un segundo intento y Leopoldo lo vuelve Aempujar con un brazo.

Adriana aparece de súbito y le quita a un distraído Leopoldo la botella de la mano para lanzarle el ron a la cara. Adriana luego agarra la vara y la lanza cerca de Leopoldo, Rafael intenta interponerse en vano.

ADRIANA

Leopoldo ¿Puedes dejar la
estupidez?

Leopoldo observa rabioso a su hermana irse. Respira hondo y luego la persigue. Rafael trata de detenerlo en vano y observa a sus hermanos irse. Luego, recoge del suelo la vara y una caja de fósforos. Prende un fósforo y se queda observándolo.

SEC.11:RECIBO-INT-DÍA

Leopoldo sube las escaleras y recorre azaroso el recibo mientras grita.

LEOPOLDO

¡Adriana! ¡Adriana! ¡Adriana!

Pasa de largo por un espejo, luego se devuelve y se mira en él. Se toca el rostro y luego estira la mano para tocar el espejo. Chorros de agua se escurren por el espejo. Leopoldo se asusta al ver en el espejo el reflejo de su hermano. Se aleja molesto del recibo hacia un cuarto.

SEC.12:JARDÍN-EXT-NOCHE

Rafael yace adormilado en la grama, con un montón de fósforos chamuscados a su alrededor. Una brisa golpea sus cabellos.

SEC.13:BARRANCO-EXT-NOCHE

En un sueño, Rafael tiene un grupo de matorrales en frente de él. En el suelo hay un charco, y detrás del charco está Ensueño, con la mirada perdida, sentada con tres vasos de madera enfrente de ella.

(CONTINUED)

Un vaso que tiene escrito ADRIANA en su superficie está repleta de agua. Un segundo vaso que tiene escrito LEOPOLDO en su superficie está ennegrecido por dentro. Entre estos dos hay un tercer vaso, con la inscripción RAFAEL, y está vacío.

Las miradas de Ensueño y el temeroso Rafael se encuentran. Ensueño agarra el vaso ADRIANA y el vaso LEOPOLDO y hace que el agua del primero caiga a llenar al segundo, que al mismo tiempo es reclinado para vaciar su nuevo contenido en el vaso de RAFAEL, el cuál se encuentra en el suelo.

SE ESCUCHAN UNOS FUERTES TRUENOS y Rafael se asusta al tiempo que Ensueño se retuerce en un grito de dolor. Agua comienza a caer sobre su cabeza.

ENSUEÑO

En un principio eran las aguas una,
pero ahora la tormenta sigue su
rumbo y nos deja solos en este
frío.

Ensueño agarra una vara y dibuja el número uno en el suelo.

ENSUEÑO

¿Recuerdas a tus padres? ¿Recuerdas
que dieron el paso después de la
muerte? ¿Qué es el paso después de
la muerte? ¿Quieres saber? ¿Quieres
retornar a esos misterios y
enfrentarme? ¿Puedes cruzar?
¿Puedes tú dar ese paso?

Rafael, temeroso aún, se acerca al charco y lo mira con detenimiento. Se quita los zapatos y salta a una roca para después saltar al lado donde está Ensueño.

SEC.14: JARDÍN-EXT-NOCHE

Al caer al suelo, Rafael se sorprende al verse en un lugar distinto. En la grama hay un cuerpo momificado.

Ensueño esta al lado de Rafael y apunta hacia la casa. En esta hay dos ventanas abiertas de par en par, en una se encuentra Leopoldo con una cesta llena de objetos, en la otra se encuentra Adriana también con su propia cesta.

ENSUEÑO

Ante un trauma inexplicable pueden
haber dos posibles respuestas.

Leopoldo arroja de su cesta un conjunto de cruces, piedras, rosarios e imágenes sacras.

(CONTINUED)

ENSUEÑO

Rechazar y romper. Hacerse duro
para soportar la crueldad, que es
la ley del mundo exterior.

Adriana arroja libros, compases, papeles y reglas de su
cesta.

ENSUEÑO

O hincarse y anhelar. Arrojar en el
interior la esperanza de que puede
haber un sentido que se oculta en
lo inexplicable. Acertijos perdidos
en el tiempo, más allá ¿Pero quien
trae ese más allá? ¿Cómo de la
fractura re-unir lo interno y lo
externo?

SEC.15: MESA DE JUEGOS-EXT-DÍA

Los tres hermanos juegan SCRABBLE en una mesa al aire libre.
Adriana escribe RECUERDOS en el tablero. Adriana mira a
Rafael con complicidad.

ADRIANA

Las noches de navidad en familia,
¿las recuerdas?

Adriana acaricia gentilmente y con progresiva emoción el
brazo de Rafael.

ADRIANA

Los recuerdos son vivos ¿verdad?
En nuestra memoria siguen vivos.

Leopoldo aprovecha la palabra de su hermana para escribir en
el tablero PIEDRAS.

LEOPOLDO

Esto es lo que opino de sus
recuerdos.

Leopoldo agarra un saco de piedras que tenía a sus pies y
vacía su contenido sobre el tablero.

LEOPOLDO

¿Viste Adri? Yo también he
recolectado mis memorias acá.

Rafael se para y se va molesto. Adriana y Leopoldo se
encaran con miradas retadoras.

(CONTINUED)

ADRIANA

Me imagino que estarás contento
¿no?

LEOPOLDO

No me calo sus estupideces
metafísicas. Ya te dije que esto es
una pérdida de tiempo.

ADRIANA

Para ti tal vez, pero para él no.
todavía no lo ha superado. Todavía
no lo hemos superado.

LEOPOLDO

Ya va siendo hora de que deje de
pensar en pajaritos preñados.

ADRIANA

¿Por qué? El tiene derecho
también a encontrar un espacio en
este mundo para su interior.

LEOPOLDO

Sí, entre los muertos es que lo
vamos a encontrar.

ADRIANA

Y ¿qué es la muerte? ¿Qué somos
frente a la muerte? ¿eso se puede
superar? ¿Qué fue lo que el vió que
nosotros no, que lo ha dejado mudo?

SEC.16:ESCALERAS/RECIBO/PASILLO-INT-DÍA

Rafael entra a la casa molesto. Una pelota roja rueda hasta sus pies y él se alarma al verla. Ensueño lo llama desde el entrepiso de una escalera y sube. Rafael sube las escaleras persiguiendo a Ensueño, hasta llegar al recibo y encontrarla subiendo otras escaleras.

Rafael llega hasta un pasillo, donde encuentra enfrente de él dos habitaciones con las puertas abiertas. De una proviene una luz cegadora, mientras que la otra está completamente a oscuras. En la columna entre las dos puertas, está sentada Ensueño.

ENSUEÑO

(OFF)

La eternidad o la noche más
obscura. La muerte es inexorable y
hay que elegir.

(CONTINUED)

Una mano manchada de sangre aparece desde abajo, y acaricia la mejilla de Rafael. Rafael mira hacia abajo y encuentra a Ensueño arrodillada. Ensueño se dibuja una cruz en la frente con la sangre de sus manos.

ENSUEÑO

Pero el miedo te ha ahuyentado.
para replantear el problema de
forma honesta es necesario ir a los
rincones oscuros de la memoria.

Ensueño aparece frente a una nueva habitación abierta
y apunta hacia adentro.

ENSUEÑO

Es necesario entrar en la
habitación de tus recuerdos.

SEC.17:CUARTO DE LOS ESPEJOS-INT-NOCHE

Rafael entra a un cuarto lleno de espejos donde su rostro se confunde con sus reflejos. Ensueño aparece al lado de Rafael de súbito y lo abraza. Ensueño se acuesta y atrae a Rafael sobre ella, enredándolo con sus piernas. Ensueño se ríe.

ENSUEÑO

Estas son las piernas del sufragio.
Te atraen y te enredan. Te engañan
diciendo: "Esto es lo que quieres",
y engañándote te atrapan.

Ensueño aparta el rostro de Rafael con su mano, aparece de pronto de pie y arrastra a Rafael desde la mejilla. Luego se acerca a él y lo comienza a cosquillar en el abdomen.

ENSUEÑO

Estas cosquillas son libres. Eres
libre de buscar el placer, pero de
tanto reírte de placer ¿no comienza
a dolerte el vientre?

Rafael se ríe y se contorsiona con una combinación de placer y dolor. Ensueño desaparece, la luz se apaga de pronto, cuando se vuelve a prender la espalda de Ensueño está reflejada en varios de los espejos.

ENSUEÑO

Esta es la espalda de los
fragmentos. La verdad da la espalda
a un mundo físico fracturado. La
espalda es plana y fría y a todo lo
largo lo único que hay es cuerpo,

(MORE)

(CONTINUED)

ENSUEÑO(cont'd)
cuerpo,cuerpo que aplana
lentamente. Nada más que cuerpo ¿Y
cómo llamamos a esta República de
cuerpos? ¿Es tal vez un puño
aplastante el símbolo de su escudo
de armas?

RAFAEL
(jadeante)
Ba...Ba...bel...

Leopoldo entra al cuarto y encuentra a Rafael acostado en el
suelo, con la camisa desabotonada y la mano metida en sus
pantalones. Leopoldo, colérico, agarra a su hermano con ira
y lo lanza contra uno de los espejos. Adriana llega y trata
de detener a un Leopoldo iracundo que se embate un temeroso
e indefenso Rafael, arrojándolo de un lado a otro. Leopoldo
se safa de su hermana.

ENSUEÑO
¡Déjalo! La violencia no te
Permitirá huir por siempre.

Leopoldo y Adriana se asustan cuando ven a
Ensueño.

LEOPOLDO
¿Quién eres tú? ¿De dónde has
salido?

ENSUEÑO
Soy todas esas preguntas que no
quieres enfrentar.

ADRIANA
¿Eres un fantasma?

LEOPOLDO
¡Cállate imbécil! Eso no existe.

ENSUEÑO
¿Tampoco existen esos
ruidos y esos gritos? ¿Recuerdas?
¿Ese día, con tus padres?

SE OYE EL RUIDO DE UN ACCIDENTE DE TRÁNSITO Y LA VOZ DE
PÁNICO DE ADRIANA GRITANDO "PAPÁ" Y "MAMÁ"

ADRIANA
¡Basta ya!

(CONTINUED)

LEOPOLDO

Te voy a partir a coñazos de una vez.

ENSUEÑO

Sus recuerdos están rotos

Leopoldo se acerca a Ensueño y la agarra del abrigo con gesto de golpearla, pero la luz apaga y se prende y Ensueño desaparece. De pronto SE ESCUCHA EL RUIDO DE MUCHAS PUERTAS ABRIÉNDOSE Y CERRÁNDOSE RÁPIDAMENTE.

LEOPOLDO

¿Qué está pasando?... No... Papá, mamá...

Leopoldo se desmorona.

ADRIANA

¡Leopoldo levántate! ¡Rafael sal de aquí! ¡Sálvate! ¡Sálvanos!

Rafael sale corriendo del cuarto.

SEC.18:CUARTO FRENTE AL JARDÍN-INT-NOCHE

Rafael baja las escaleras despavorido y corre por el cuarto, se detiene al ver algo afuera.

SEC.19:JARDÍN-EXT-NOCHE

EL cuerpo momificado se encuentra en la grama, cerca de él hay una vara.

Rafael coge la vara y comienza a caminar circularmente alrededor del cadáver, con la vara extendida hacia este último.

RAFAEL

S.. S..Sal y ven.

SEC.20:CUARTO DE LOS ESPEJOS-INT-NOCHE

Leopoldo está arrimado en un rincón, desesperanzado.

ADRIANA

Leopoldo ¡ven acá!

Leopoldo se acerca a su hermana

(CONTINUED)

CONTINUED:

14.

ADRIANA
¡Ven! Ayúdame a armar los trozos,
tenemos que armarlos juntos.

Los dos hermanos se ponen a juntar un conjunto de fragmentos de un vidrio roto en el suelo.

SEC.21:JARDÍN-EXT-NOCHE

Del cuerpo momificado surge Ensueño, rompiendo gradualmente las telas que la cubren.

SEC.22:JARDÍN-EXT-AMANECER

Adriana, asustada y aferrada a su crucifijo, y Leopoldo, temblando ensimismado, están sentados en la grama frente a Ensueño. Detrás de esta última está sentado Rafael, relajado y hasta jovial.

ADRIANA
Y... y ahora ¿qué? ¿qué va a pasar?

ENSUEÑO Y RAFAEL
Ahora comienzan las preguntas.

6) PROPUESTA VISUAL

6.1) *Encuadre*

Por lo general será estático, con algunos paneos y tilts. La única excepción serán los planos en movimiento y el plano secuencia relacionados con el ritual que Rafael ejecuta con una vara (tanto en su infancia como al final del cortometraje). Los encuadres tienden a tener una gran profundidad de campo, excepto en distintos primeros planos, que procuran registrar y observar con detenimiento la acción que se reproduce ante ellos. En los sueños, se procurarán encuadres lentos, pausados y detallados.

Durante las conversaciones entre los hermanos hay cambios de emplazamientos y tomas de la cámara que dan la idea de cambios de perspectiva, viendo la acción desde el punto de vista de uno u otro personaje. Estas perspectivas se cruzan y se enfrentan, una posible estrategia para mostrar esto está en romper la regla de los 180°, saltando el eje. Por ejemplo, durante la secuencia de la cena en la cocina (secuencia 7), la disposición de los personajes permite trazar una perspectiva circular alrededor de ellos. Hay un eje para Leopoldo y Adriana desde el cual Rafael es un observador, pero también hay un eje entre Adriana y Rafael que está enfrentado al de Leopoldo, enfrentamiento que se hace directo en un tercer eje entre Leopoldo y Rafael.

Lo mismo ocurre durante la secuencia 10, donde Leopoldo hace una parrilla con su hermano. Habrá un rompimiento de eje que anticipará la irrupción de Adriana en la escena.

La 15ª secuencia, con el juego de SCRABBLE, es probablemente una donde el eje si se mantenga, sin embargo los diferentes emplazamientos de la cámara, tal como se detallan en el guión técnico, servirán para acentuar la interacción constante de diferentes perspectivas. Por último está la 17ª secuencia que ocurre en la habitación de los espejos. Aprovechándose del montaje y el uso de los espejos, el concepto a trabajar es el del un estallido de la perspectiva en una mirada de espejismos. Esta es la escena donde se concretan las disertaciones comparativas hechas en el marco teórico entre Gilles Deleuze y Andrei Tarkovski referidas a los cristales del tiempo.

De estas propuestas de encuadre se excluyen las secuencias donde interactúan Rafael y Ensueño, ya que al ser sólo dos personajes no hay sino un solo eje definido en la confrontación *directa* entre estos dos personajes, diferente de la confrontación *entrecruzada* entre los tres hermanos.

6.2) Plano

Ciertos tipos de planos como los Planos Enteros, los TWO-SHOTS y Planos Generales sirven como planos largos y detallados que engloban toda la acción de una determinada secuencia. Durante la grabación, se procurará grabar toda la acción de una determinada escena no sólo para cumplir la función de Master Shot, sino como manera de permitirle a los actores trabajar cada secuencia de manera completa y cabal y con menor número de cortes e interrupciones, permitiéndoles así mayor compenetración con cada secuencia y situación del corto. Luego se procederá a grabar los detalles que hiciesen falta en planos más cercanos, una vez que el actor haya podido ubicarse dentro de la escena como dentro de un todo.

Durante las conversaciones e interacciones entre los distintos personajes Se utilizan muchos planos cercanos para enfatizar y explorar más detenidamente sus expresiones, acercarnos a sus gestos y la manera en que físicamente interactúan y se comunican.

6.3) Iluminación

Se aprovecha en muchas tomas exteriores la luz natural del día. Dichas secuencias diurnas en las que aparecen los tres hermanos huérfanos se aprovechan así de la claridad y calidez de la tarde, con imágenes de no muy marcado contraste. La luz aquí es suave y natural, afincando el realismo y la noción misma de realidad que se verá alterada por las secuencias nocturnas.

Para las tomas en la noche y las demás tomas relacionadas con Ensueño, se procurará, por lo contrario, una iluminación con fuertes contrastes. De esta manera, la luz imprimirá en el video las sensaciones deseadas, acentuando las tensiones del protagonista y los misterios planteados en las fantasías e imaginaciones del mismo. La luz es fuerte, y

procurando ya no respetar las nociones de realidad –alterándose, por ejemplo, las fuentes naturales de donde se esperaría que procediera la luz– sino procurando reforzar la impresión de lo onírico, retratar la naturaleza del sueño.

6.4) Color

Durante las secuencias de día donde aparecen los tres hermanos se aprovecha, como ya se dijo, de la calidez de la luz natural, pero los colores son poco saturados. Esta falta de saturación ayuda a darle más sobriedad al color y acentuar la desolación y melancolía que existe alrededor de los tres huérfanos en una casa de recuerdos.

Sin embargo, durante las secuencias con Ensueño abundarán los azules y las tonalidades frías, con una saturación algo más marcada que contraste con las escenas de día para imprimir la idea de onirismo y de misterio que conllevan consigo estas secuencias.

6.5) Montaje

El hogar de los huérfanos es una casa abandonada que está en proceso de remodelación para ser vendida. El montaje es sencillo, recreando el descuido en la casa incorporando el sucio en los suelos y una mesa oxidada (puntualmente en la secuencia 15) entre espacios amplios y de pocos elementos, aprovechándose de los muebles de la misma locación que son de diseños mucho más modernos, para establecer un contraste entre la suciedad y la soledad del viejo hogar y la incorporación de elementos nuevos que inspiran la alienación de los tres hermanos, quienes sienten estar de paso en un lugar que una vez fue de ellos pero que ahora no les pertenece. Se hace mucho uso de telas blancas para forrar los diversos muebles de la casa, enfatizando esa impresión de proceso de cambio que experimenta la casa y, por extensión, los mismos personajes que son arrastrados a enfrentar un antiguo trauma.

Estas telas blancas tienen una doble función. En primer lugar, los hermanos se encuentran rodeados de objetos velados, ocultos tras una envoltura que encierra su historia en el tiempo, que de alguna manera sirve para acentuar la idea de los misterios que hay tras Ensueño, igualmente “velados”. El explorar la casa físicamente, descubriendo los objetos

de sus envolturas, viene a significar también explorar y descubrir el pasado trauma dejado tras la muerte de los padres para así abrir paso a las preguntas.

En segundo lugar, y esto es más pertinente para los planteamientos del presente trabajo, está el hecho de que las telas se usan para cubrir y proteger los diferentes objetos, para preservarlos. En tal sentido, tienen una cierta *impresión de tiempo*: un tiempo estancado o congelado, a la espera, que Rafael y sus hermanos vienen a descubrir para volverlo a poner en marcha.

Es importante aclarar en este apartado que los postulados sobre el montaje, así como todo la propuesta visual en general, sirve como un esquema conceptual para la realización del cortometraje. Sin embargo, hay que recordar que este último se inspira en la noción del cine como tiempo impreso de Tarkovski, esto implica un cierto tratado de la imagen durante el momento de grabación que debe estar abierto a la improvisación y el aprovechamiento de las oportunidades que puedan presentarse. Los contrastes que puedan haber o no entre la propuesta y el resultado final resultan, por ende, de sumo interés para demostrar como la experiencia en el momento de grabar –que comprende el encuentro de nuevas tomas no previamente pensadas, la iniciativa de los actores, el descubrimiento de elementos en el set que puedan ser utilizados de una manera distinta, etc.– afecta y altera los primeros planteamientos en pro de conseguir mayor autenticidad o naturalidad en las tomas.

7) PROPUESTA SONORA

El corto utilizará musicalización en momentos y escenas puntuales, siendo una música primordialmente electrónica. La música tendrá dos funciones: en primer lugar, servirá para acentuar emocionalmente determinadas situaciones. En segundo lugar, será utilizada durante las secuencias de los sueños de Rafael para desvirtuar y amplificar sonidos del ambiente para representar el trastorno de los sentidos durante el sueño, dándole a estos pasajes oníricos una mayor sensación de irrealidad.

Como parte de la propuesta sonora es importante la premisa “imagen sonora”. Hay varias ocasiones durante el corto donde el personaje principal suele abstraerse de su entorno

para ponerse a fantasear. Las imágenes propias de estas fantasías serán recreadas a través del sonido.

Hay un gran porcentaje del sonido que será reproducido y trabajado en estudio. Durante la grabación, el sonido se registrará directamente a la cámara a través de un boom seinheizer.

8) DESGLOSE

Esc # 1

Pág guión # 1

Page count 1

Secuencia: PATIO

Hoja # 1

D/N

EXT./INT.

Descripción de la escena: escena en exteriores que retrata la infancia de Rafael

Locación: Casa en La Lagunita

PERSONAJES

Rafael Niño

EXTRAS

UTILERÍA

Vara

DECORADO/ESCENOGRAFÍA

VESTUARIO/MAQUILLAJE

ILUMINACIÓN

SONIDO

Voces de niños riendo y
jugando al escondite

FX

NOTAS

Esc # 2
Pág guión # 1
Page count 1
Secuencia: SALA

Hoja # 2
D/N
EXT./INT.

Descripción de la escena: Rafael niño observa la foto de sus difuntos padres

Locación: Casa en La Lagunita

PERSONAJES Rafael Niño	EXTRAS	UTILERÍA Pelota roja Vendas
DECORADO/ESCENOGRAFÍA Mesa Urna funeraria Foto de una pareja mayor Incienzo encendido Cartita “ Qué en paz descansen	VESTUARIO/MAQUILLAJE Moretones en Rafael	ILUMINACIÓN 3 Arri
Sonido	FX	NOTAS

Esc # 3

Pág guión # 1

Page count 1

Secuencia: PASILLO – INT - NOCHE

Hoja # 3

D/N

EXT./INT.

Descripción de la escena: Rafael descubre una misteriosa mujer en un cuarto

Locación: Casa en La Lagunita

PERSONAJES

Rafael Niño

Ensueño

EXTRAS

UTILERÍA

Vendas de ojos

Alfombra

Pintura negra

Pincel

Pequeño plato hondo

DECORADO/ESCENOGRAFÍA

Puertas de madera con rendija

Bombillo que cuelga

VESTUARIO/MAQUILLAJE

ENSUEÑO: garabatos en su cuerpo, ojos en cada palma.

ILUMINACIÓN

3 Arri para el cuarto y pasillo poco iluminado

SONIDO

FX

NOTAS

Esc # 5
Pág guión # 2
Page count 2
Secuencia: SALA

Hoja # 5
D/N
EXT./INT.

Descripción de la escena: Los hermanos exploran la casa

Locación: Casa en La Lagunita

PERSONAJES

Adriana
Rafael
Leopoldo

EXTRAS

UTILERÍA

Forro o sábana que cubra los muebles

DECORADO/ESCENOGRAFÍA

Muebles
Sábanas para cubrir los muebles

VESTUARIO/MAQUILLAJE

ILUMINACIÓN

2 ARRI

SONIDO

FX

NOTAS

Esc # 6

Pág guión # 2

Page count 2

Secuencia: CORREDOR

Hoja # 6

D/N

EXT./INT.

Descripción de la escena: Adriana y Rafael se recrean viendo objetos de infancia

Locación: Casa en La Lagunita

PERSONAJES

Adriana

Rafael

EXTRAS

UTILERÍA

Pegaso de madera colgante

DECORADO/ESCENOGRAFÍA

Machihembrado

VESTUARIO/MAQUILLAJE

ILUMINACIÓN

SONIDO

Aleteos de pájaros.

FX

NOTAS

Esc # 7
Pág guión # 2
Page count 2
Secuencia: COCINA

Hoja # 7
D/N
EXT./INT.

Descripción de la escena: Los hermanos discuten después de comer

Locación: Casa en La Lagunita

PERSONAJES Adriana Rafael Leopoldo	EXTRAS	UTILERÍA Comida Vino Crucifijo de Adriana Compás Cenicero
DECORADO/ESCENOGRAFÍA Pequeñas manchas en las esquinas Mesa	VESTUARIO/MAQUILLAJE	ILUMINACIÓN 1 Arri y 2 Lowell
SONIDO Aleteos de pájaros	FX	NOTAS

Esc # 8

Pág guión # 6

Page count 6

Secuencia: HABITACIÓN

Hoja # 8

D/N

EXT./INT.

Descripción de la escena: Rafael se duerme, tiene una pesadilla y se encuentra con Enigma

Locación: Casa en La Lagunita

PERSONAJES

Rafael

Ensueño

EXTRAS

UTILERÍA

Switches

Lámparas

DECORADO/ESCENOGRAFÍA

Cama

Silla

VESTUARIO/MAQUILLAJE

ILUMINACIÓN

1 ARRI y 2 LOWELL, filtros
CTB

SONIDO

FX

NOTAS

Esc # 9
Pág guión # 6
Page count 6
Secuencia:

Hoja # 9
D/N
EXT./INT.

Descripción de la escena: Leopoldo y Rafael juegan con un fósforo.

Locación: Casa en La Lagunita

PERSONAJES Rafael Leopoldo	EXTRAS	UTILERÍA Caja de fósforos Fósforo
DECORADO/ESCENOGRAFÍA	VESTUARIO/MAQUILLAJE	ILUMINACIÓN
SONIDO	FX	NOTAS

Esc # 10

Pág guión # 6

Page count 6

Secuencia: JARDIN

Hoja # 10

D/N

EXT./INT.

Descripción de la escena: Leopoldo calienta el carbón mientras Rafael observa, hay una pequeña pelea por una vara en la que Adriana irrumpe al final.

Locación: Casa en La Lagunita

PERSONAJES

Leopoldo

Adriana

Rafael

EXTRAS

UTILERÍA

Carbón

Parrillera

Botella de ron

Vara

Caja de fósforos

DECORADO/ESCENOGRAFÍA

VESTUARIO/MAQUILLAJE

ILUMINACIÓN

SONIDO

Voces de niños jugando al escondite

FX

NOTAS

Esc # 11

Pág guión # 7

Page count 7

Secuencia: RECIBO

Hoja # 11

D/N

EXT./INT.

Descripción de la escena: Leopoldo persigue a Adriana cuando, al observarse en un espejo, mira que su reflejo es el de Rafael.

Locación: Casa en La Lagunita

PERSONAJES

Leopoldo

Rafael

EXTRAS

UTILERÍA

Espejo

Chorros de agua

DECORADO/ESCENOGRAFÍA

Espejo

Mesita de vidrio

Sábanas blancas

VESTUARIO/MAQUILLAJE

ILUMINACIÓN

SONIDO

FX

NOTAS

Esc # 12

Pág guión # 7

Page count 7

Secuencia: JARDÍN

Hoja # 12

D/N

EXT./INT.

Descripción de la escena: Rafael se duerme en el jardín

Locación: Casa en La Lagunita

PERSONAJES

Rafael

EXTRAS

UTILERÍA

Montón de fósforos
chamuscados

brisa

DECORADO/ESCENOGRAFÍA

VESTUARIO/MAQUILLAJE

ILUMINACIÓN

SONIDO

FX

NOTAS

Esc # 13

Pág guión # 7

Page count 7

Secuencia: BARRANCO

Hoja # 13

D/N

EXT./INT.

Descripción de la escena: Rafael tiene un segundo sueño con Enigma

Locación: Casa en La Lagunita

PERSONAJES

Rafael

Ensueño

EXTRAS

UTILERÍA

Tres vasos de madera, uno vacío con la inscripción RAFAEL, otro lleno de agua y que tiene escrito ADRIANA, otro ennegrecido con la inscripción LEOPOLDO

Vara

DECORADO/ESCENOGRAFÍA

Roca

Charco

VESTUARIO/MAQUILLAJE

Zapatos

ILUMINACIÓN

SONIDO

Fuertes truenos

FX

NOTAS

Esc # 14

Pág guión # 8

Page count 8

Secuencia: HABITACIÓN

Hoja # 14

D/N

EXT./INT.

Descripción de la escena: Rafael continúa su sueño entre comentarios esótericos de enigma y apariciones de sus hermanos

Locación: Casa en La Lagunita

PERSONAJES

Rafael

Ensueño

Leopoldo

Adriana

Cuerpo momificado

EXTRAS

UTILERÍA

Cesta llena de cruces, piedras, rosarios e imágenes sacras.

Cesta llena de libros, compases, papeles y reglas.

DECORADO/ESCENOGRAFÍA

Dos ventanas abiertas

VESTUARIO/MAQUILLAJE

ILUMINACIÓN

2 ARRI y 2 LOWELL, filtros CTB

SONIDO

FX

NOTAS

Esc # 15

Pág guión #9

Page count 9

Secuencia: MESA DE JUEGOS

Hoja # 15

D/N

EXT./INT.

Descripción de la escena: Los tres hermanos juegan a SCRABBLE y vuelven a pelear.

Locación: Casa en La Lagunita

PERSONAJES

Rafael

Adriana

Leopoldo

EXTRAS

UTILERÍA

Juego SCRABBLE

Saco de piedras

DECORADO/ESCENOGRAFÍA

Mesa

VESTUARIO/MAQUILLAJE

ILUMINACIÓN

SONIDO

FX

NOTAS

Esc # 16

Pág guión # 10

Page count 10

Secuencia: ESCALERAS/RECIBO/PASILLO

Hoja # 16

D/N

EXT./INT.

Descripción de la escena: Rafael se encuentra con Enigma estando despierto

Locación: Casa en La Lagunita

PERSONAJES

Rafael

Ensueño

EXTRAS

UTILERÍA

Pelota Roja

DECORADO/ESCENOGRAFÍA

Puertas

VESTUARIO/MAQUILLAJE

ENSUEÑO: Sangre

ILUMINACIÓN

3 ARRI Y 2 LOWELL

SONIDO

FX

NOTAS

Esc # 17

Pág guión # 11

Page count 11

Secuencia: CUARTO DE LOS ESPEJOS

Hoja # 17

D/N

EXT./**INT.**

Descripción de la escena: Rafael entra en la habitación de los recuerdos donde es incitado por Enigma, pelea con Leopoldo y Enigma se le aparece a los tres hermanos.

Locación: Casa en La Lagunita

PERSONAJES

Rafael

Ensueño

Leopoldo

Adriana

EXTRAS

UTILERÍA

DECORADO/ESCENOGRAFÍA

Espejos 1,50*50

Espejos 50*50

VESTUARIO/MAQUILLAJE

ILUMINACIÓN

1 ARRI Y 2 LOWELL

SONIDO

Ruido de accidente de tránsito.

Ruido de puertas abriéndose y cerrándose rápidamente

FX

NOTAS

Esc # 18

Pág guión # 13

Page count 13

Secuencia: CUARTO FRENTE AL JARDÍN

Hoja # 18

D/N

EXT./**INT.**

Descripción de la escena: Rafael huye, pero se detiene al ver algo fuera de la casa.

Locación: Casa en La Lagunita

PERSONAJES

Rafael

EXTRAS

UTILERÍA

DECORADO/ESCENOGRAFÍA

VESTUARIO/MAQUILLAJE

ILUMINACIÓN

1 ARRI

SONIDO

FX

NOTAS

Esc # 19

Pág guión # 13

Page count 13

Secuencia: JARDÍN

Hoja # 19

D/N

EXT./INT.

Descripción de la escena: Rafael realiza su ritual alrededor del cuerpo momificado

Locación: Casa en La Lagunita

PERSONAJES

Rafael

Cuerpo momificado

EXTRAS

UTILERÍA

Vara

DECORADO/ESCENOGRAFÍA

VESTUARIO/MAQUILLAJE

ILUMINACIÓN

2 ARRI Y 2 LOWELL

SONIDO

FX

NOTAS

Esc # 20

Pág guión # 14

Page count 14

Secuencia: CUARTO DE LOS ESPEJOS

Hoja # 20

D/N

EXT./**INT.**

Descripción de la escena: Leopoldo y Adriana reconstruyen un espejo roto.

Locación: Casa en La Lagunita

PERSONAJES

Leopoldo

Adriana

EXTRAS

UTILERÍA

Espejos rotos

DECORADO/ESCENOGRAFÍA

Espejos 1,50*50

Espejos 50*50

VESTUARIO/MAQUILLAJE

ILUMINACIÓN

1 ARRI Y 2 LOWELL

SONIDO

FX

NOTAS

Esc # 21

Pág guión # 14

Page count 14

Secuencia: JARDÍN

Hoja # 21

D/N

EXT./INT.

Descripción de la escena: Del cuerpo momificado surge Enigma

Locación: Casa en La Lagunita

PERSONAJES

Ensueño

EXTRAS

UTILERÍA

DECORADO/ESCENOGRAFÍA

VESTUARIO/MAQUILLAJE

TELAS sobre el cuerpo
momificado

ILUMINACIÓN

2 ARRI Y 2 LOWELL

SONIDO

FX

NOTAS

Esc # 22

Pág guión # 14

Page count 14

Secuencia: JARDÍN

Hoja # 22

D/N

EXT./INT.

Descripción de la escena: Leopoldo y Adriana se encaran a Enigma y Rafael

Locación: Casa en La Lagunita

PERSONAJES

Adriana

Leopoldo

Ensueño

Rafael

EXTRAS

UTILERÍA

Crucifijo

DECORADO/ESCENOGRAFÍA

VESTUARIO/MAQUILLAJE

ILUMINACIÓN

2 ARRI Y 2 LOWELL

SONIDO

FX

NOTAS

11) PLAN DE RODAJE

Plan de rodaje

Lunes 12 de septiembre

Locación: La Lagunita

ESCENA	PLANO	SET	EXT	INT	DIA	NOCHE	HORA	LLAMADO
MONTAJE	MONTAJE	MONTAJE	---	---	---	---	7:00	EQUIPO TÉCNICO
3	T1: PG	PASILLO/ HABITACIÓN		x		x	9:00	RAFAEL NIÑO
3	T2: PP	PASILLO/ HABITACIÓN		x		x	9:00	RAFAEL NIÑO
2	T1: PG y PP	SALA		x	x		10:00	RAFAEL NIÑO
2	T2: PD	SALA		x	x		10:00	RAFAEL NIÑO
1	T1: PG	PATIO	x		x		11:00	RAFAEL NIÑO
1	T2: PP	PATIO	x		x		11:00	RAFAEL NIÑO
1	T3: PD	PATIO	x		x		11:00	RAFAEL NIÑO
ALMZ	ALMUERZO	ALMUERZO	---	---	---	---	12:00	ALMUERZO
CAMBIO DE SET	CAMBIO DE SET	CAMBIO DE SET	---	---	---	---	12:30 PM	EQUIPO TÉCNICO.
LLAMADO	LLAMADO	LLAMADO	---	---	---	---	1:00	ACTORES
4	T1: PD	CALLE	x		x		2:00	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA
4	T2: PMC Y PML	CALLE	x		x		2:00	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA

4	T3: PP Y PP	CALLE	x		x		2:00	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA
4	T4: PM	CALLE	x		x		2:00	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA
5	T1: Establishing shot	SALA		x	x		4:00	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA
5	T2: PC/ Two Shots	SALA		x	x		4:00	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA
11	T1: Posición 1	RECIBO		x	x		5:00	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA
11	T2: Posición 2. Acción	RECIBO		x	x		5:00	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA
11	T3: Posición 2. Detalle	RECIBO		x	x		5:00	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA
11	T4: Posición 2. Espejo	RECIBO		x	x		5:00	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA
22	T1: PG	JARDÍN	x			x	8:00	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA, ENIGMA
22	T2: TWO SHOTS	JARDÍN	x			x	8:00	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA, ENIGMA
22	T3: TWO SHOTS	JARDÍN	x			x	8:00	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA, ENIGMA
RECOGER	RECOGER	RECOGER	---	---	---	---	9:00	RECOGER

Plan de rodaje
Martes 13 de septiembre
Locación: La Lagunita

ESCENA	PLANO	SET	EXT	INT	DIA	NOCHE	HORA	LLAMADO
MONTAJE	MONTAJE	MONTAJE	---	---	---	---	10:00	EQUIPO TÉCNICO
LLAMADO	LLAMADO	LLAMADO	---	---	---	---	11:00	ACTORES
ALMZ	ALMUERZO	ALMUERZO	---	---	---	---	11:30	ALMUERZO
7	Posición 1: T1, T2, T3, T4	COCINA		x		x	12:00 PM	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA
7	Posición 2: T5, T6	COCINA		x		x	12:00 PM	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA
7	Posición 3: T7, T8, T9	COCINA		x		x	12:00 PM	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA
7	Posición 4: T10, T11, T12	COCINA		x		x	12:00 PM	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA
7	Posición 5: T13, T14	COCINA		x		x	12:00 PM	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA
7	Posición 6: T15, 16	COCINA		x		x	12:00 PM	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA
7	Posición 7: T17	COCINA		x		x	12:00 PM	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA
8	T1: PP, PP, PP (Rafael)	HABITACIÓN		x		x	2:00	RAFAEL
8	T2: Establishing, Establisihing sueño , PMC, PD	HABITACIÓN		x		x	2:00	RAFAEL
8	T3: PG	HABITACIÓN		x		x	2:00	RAFAEL

8	T4: PG	HABITACIÓN		x		x	2:00	RAFAEL
8	T5: PG	HABITACIÓN		x		x	2:00	RAFAEL
8	T6: PM	HABITACIÓN		x		x	2:00	RAFAEL
8	T7: PP Y PD	HABITACIÓN		x		x	2:00	RAFAEL
3	T3: PE	HABITACIÓN		x		x	4:00	APARTADO ENIGMA
MONTAJE	MONTAJE	MONTAJE	---	---	---	---	5:00	EQUIPO TÉCNICO
12	T1: PP	JARDÍN	x			x	6:00	RAFAEL
13	T1: PP	BARRANCO	x		x		7:00	RAFAEL, ENIGMA
13	T2: PE	BARRANCO	x		x		7:00	RAFAEL, ENIGMA
13	Posición 3: T3, T4, T5	BARRANCO	x		x		7:00	RAFAEL, ENIGMA
13	Posición 4: T6, T7	BARRANCO	x		x		7:00	RAFAEL, ENIGMA
RECOGER	RECOGER	RECOGER	---	---	---	---	9:00	RECOGER

Plan de rodaje
Lunes 19 de septiembre

Locación: La Lagunita

ESCENA	PLANO	SET	EXT	INT	DIA	NOCHE	HORA	LLAMADO
MONTAJE	MONTAJE	MONTAJE	---	---	---	---	8:00	EQUIPO TÉCNICO
LLAMADO	LLAMADO	LLAMADO	---	---	---	---	9:00	ACTORES
15	T1: MASTER	MESA DE JUEGOS	x		x		10:00	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA
15	Posición 2: T2, T3, T4	MESA DE JUEGOS	x		x		10:00	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA
15	Posición 3: T5, T6, T7	MESA DE JUEGOS	x		x		10:00	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA
15	Posición 4: PM Y PP	MESA DE JUEGOS	x		x		10:00	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA
10	Posición 1: T1, T2	JARDÍN	x		x		12:00	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA
10	Posición 2: T3, T4	JARDÍN	x		x		12:00	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA
10	Posición 3: T5	JARDÍN	x		x		12:00	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA
10	Posición 4: T6, T7	JARDÍN	x		x		12:00	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA

9	T1: THO SHOTS	CORREDOR	x		x		2:00	RAFAEL, LEOPOLDO
9	T2: PM	CORREDOR	x		x		2:00	RAFAEL, LEOPOLDO
9	T3: PM	CORREDOR	x		x		2:00	RAFAEL, LEOPOLDO
9	T4: PP	CORREDOR	x		x		2:00	RAFAEL, LEOPOLDO
9	T5: PD	CORREDOR	x		x		2:00	RAFAEL, LEOPOLDO
6	T1: PG	CORREDOR	x		x		4:00	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA
6	T2: PP	CORREDOR	x		x		4:00	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA
6	T3: PD	CORREDOR	x		x		4:00	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA
6	T4: PC	CORREDOR	x		x		4:00	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA
16	T1: PD	ESCALERAS/RE CIBO/PASILLO		x	x		5:00	RAFAEL, ENIGMA
16	T2: PD	ESCALERAS/RE CIBO/PASILLO		x	x		5:00	RAFAEL, ENIGMA
16	T3: PG A PM	ESCALERAS/RE CIBO/PASILLO		x	x		5:00	RAFAEL, ENIGMA
16	T4: PE	ESCALERAS/RE CIBO/PASILLO		x	x		5:00	RAFAEL, ENIGMA

16	T5: PM	ESCALERAS/RE CIBO/PASILLO		x	x		5:00	RAFAEL, ENIGMA
16	T6: PM	ESCALERAS/RE CIBO/PASILLO		x	x		5:00	RAFAEL, ENIGMA
16	T7	ESCALERAS/RE CIBO/PASILLO		x	x		5:00	RAFAEL, ENIGMA
16	T8	ESCALERAS/RE CIBO/PASILLO		x	x		5:00	RAFAEL, ENIGMA
14	T1: Contrapicado	JARDÍN	x			x	7:00	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA, ENIGMA
14	T2: PA	JARDÍN	x			x	7:00	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA, ENIGMA
14	T3: TWO SHOTS	JARDÍN	x			x	7:00	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA, ENIGMA
14	T4: PD A PP	JARDÍN	x			x	7:00	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA, ENIGMA
14	T5: PD A PP	JARDÍN	x			x	7:00	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA, ENIGMA
RECOGER	RECOGER	RECOGER	---	---	---	---	9:00	RECOGER

Plan de rodaje
Martes 20 de septiembre
Locación: La Lagunita

ESCENA	PLANO	SET	EXT	INT	DIA	NOCHE	HORA	LLAMADO
MONTAJE	MONTAJE	MONTAJE	---	---	---	---	10:00	EQUIPO TÉCNICO
LLAMADO	LLAMADO	LLAMADO	---	---	---	---	11:00	ACTORES
ALMZ	ALMUERZO	ALMUERZO	---	---	---	---	11:30	ALMUERZO
17	T1: MASTER SHOT	CUARTO DE LOS ESPEJOS		x		x	12:00 PM	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA, ENIGMA
17	Posición 2: T2, T3, T4, T5	CUARTO DE LOS ESPEJOS		x		x	12:00 PM	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA, ENIGMA
17	Posición 3: T5, T6	CUARTO DE LOS ESPEJOS		x		x	12:00 PM	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA, ENIGMA
17	Posición 4: T7	CUARTO DE LOS ESPEJOS		x		x	12:00 PM	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA, ENIGMA
17	Posición 5: T8	CUARTO DE LOS ESPEJOS		x		x	12:00 PM	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA, ENIGMA
17	Posición 6: T9, T10, T11	CUARTO DE LOS ESPEJOS		x		x	12:00 PM	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA, ENIGMA
17	Posición 7: PA Y TWO SHOTS	CUARTO DE LOS ESPEJOS		x		x	12:00 PM	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA, ENIGMA

17	Posición 8: PP	CUARTO DE LOS ESPEJOS		x		x	12:00 PM	RAFAEL, LEOPOLDO, ADRIANA, ENIGMA
20	T1: PP	CUARTO DE LOS ESPEJOS		x		x	5:00	LEOPOLDO, ADRIANA
20	T2: TWO SHOTS	CUARTO DE LOS ESPEJOS		x		x	5:00	LEOPOLDO, ADRIANA
20	T3: PD	CUARTO DE LOS ESPEJOS		x		x	5:00	LEOPOLDO, ADRIANA
18	T1: TODA LA ACCIÓN	CUARTO FRENTE AL JARDÍN		x		x	6:00	RAFAEL
8	PG Y PP	HABITACIÓN	x			x	7:00	APARTADO ENIGMA
19	T1: PLANO SECUENCIA	JARDÍN	x			x	7:20	RAFAEL, ENIGMA
19	T2: PD	JARDÍN	x			x	7:20	RAFAEL, ENIGMA
21	T1: PM	JARDÍN	x			x	8:20	RAFAEL, ENIGMA
21	T2: PA	JARDÍN	x			x	8:20	RAFAEL, ENIGMA
RECOGER	RECOGER	RECOGER	---	---	---	---	9:00	RECOGER

10) GUIÓN TÉCNICO

SEC 1: PATIO – EXT – DÍA

PLANO	ACCIÓN	OBSERVACIONES
PP	RAFAEL NIÑO, delgado y vestido descuidadamente, gira en círculos con una vara extendida hacia el interior de la circunferencia que traza con su recorrido	Apenas los ojos.
PD (vara)	RAFAEL NIÑO- gira en círculos con una vara extendida hacia el interior de la circunferencia que traza con su recorrido.	
PG	Rafael se detiene y las voces cesan.	Cenital

SEC 2: SALA – INT – DÍA

PLANO	ACCIÓN	OBSERVACIONES
PD	En una mesa yace una urna funeraria junto a una foto de una pareja mayor. Hay un incienso encendido al lado de la foto con una cartita que lee: "QUE EN PAZ DESCANSEN PAPÁ Y MAMÁ. JUNTOS CON DIOS EN EL CIELO" y la firma lee: "Rafael".	Detalle de todo con un TILT DOWN.
PP	Rafael contempla la urna funeraria	La toma es desde atrás del niño, viendo la parte trasera de su cabeza.
PG	Rafael y la mesa con la urna funeraria. Una pelota roja gira hasta sus pies.	

SEC 3: PASILLO/HABITACIÓN – INT – NOCHE

PLANO	ACCIÓN	OBSERVACIONES
PG	Rafael camina a lo largo de un pasillo hasta un cuartito de puertas de madera con rendijas que está iluminado desde adentro. El niño abre las dos puertas y es bañado por una luz amarilla.	Luz tenue azulada en el pasillo, que la zona cerca de la puerta esté relativamente oscura.
PP	Rafael viendo hacia dentro del cuarto	
PLANO COMPLETO	Dentro del cuartito se encuentra a ENSUEÑO, mujer joven, con los ojos vendados y sentada sobre una alfombra donde hay un pequeño plato hondo con pintura negra adentro y un pincel por los costados. Ensueño tiene dibujado con tinta negra diversos garabatos en su cuerpo y la forma de un ojo en cada palma. La luz se intensifica hasta volverse cegadora	Al ponerse la pantalla blanca se inserta el título del corto.

SEC 4: CALLE – EXT – DÍA

PLANO	ACCIÓN	OBSERVACIONES
PD	En la reja de una casa hay un cartel que lee: "A LA VENTA".	
PMC	LEOPOLDO, un joven robusto y de expresión severa, vestido con camisa de rayas y mocasines, se recuesta en un automovil fumando un cigarro,	La cámara hace un paneo desde Leopoldo hasta Adriana y sigue el movimiento de esta para abrir la puerta.

	contemplando la casa enfrente de él. ADRIANA, una muchacha segura, ataviada de forma sencilla y con un crucifijo colgando de su cuello, abre la puerta del carro.	
PP (de hombros, Rafael)	Rafael se encuentra absorto en sus pensamientos. SE OYEN SONIDOS DE LOCOMOTORAS, GENTE y ALTAVOCES EN UNA ESTACIÓN DE TREN. Adriana le acaricia los cabellos. Rafael reacciona y ve a Adriana	
PM (Adriana)	Adriana le sonríe a Rafael y hace un gesto con su cabeza para que salgan del carro.	
PP (Rafael)	Rafael le sonríe a Adriana	
PML	Adriana y Rafael salen del carro. Leopoldo apaga el cigarro y los sigue.	De nuevo un paneo para ir de Adriana y Rafael saliendo del carro, a Leopoldo arrojando y apagando su cigarro. TILT DOWN para ver el cigarro.
PG	La casa y los tres hermanos entrando.	

SEC 5: SALA – INT – DÍA

PLANO	ACCIÓN	OBSERVACIONES
PG	Los tres entran a la casa y comienzan a explorarla. Adriana conduce animada a Rafael, tratando de entusiasmarlo, mientras que un escéptico y fastidiado Leopoldo hace	Desde la puerta de la sala, la cámara muestra el recorrido que los hermanos hacen dentro de ella. Desde las ventanas entra la luz que ilumina toda la

	su propio recorrido	sala desde un costado.
PA o PC (plano completo)	Adriana remueve el forro de uno de los muebles. ADRIANA: “Este es nuevo, ya los están mudando”. Rafael se sienta en el mueble lentamente, acomodándose para luego acostarse sobre él. Adriana parece ver algo que la alegra sobremanera y coge a su hermano del brazo y lo lleva al corredor.	

SEC 6: CORREDOR – INT – DÍA

PLANO	ACCIÓN	OBSERVACIONES
PG	Adriana le muestra a Rafael un Pegaso de madera que cuelga del machihembrado. ADRIANA: “¡El caballito! ¿Te acuerdas de él? ¡Era mi favorito! Todavía no lo han botado.”	Se deben ver los dos hermanos y el Pegaso de madera
PP (TWO-SHOTS)	Adriana ríe alegremente mientras observa el caballo junto con Rafael	
PC	Leopoldo observa a sus hermanos afuera, sin ocultar un aire de desdén.	Este plano se filma desde el corredor viendo hacia adentro de la sala, de tal manera que a Leopoldo se le ve a través de las ventanas o las puertas de vidrio que dan a la sala.
	Detalles del Pegaso de madera.	Aquí es donde SE OYEN

PD		SONIDOS DE ALETEOS DE PÁJAROS Y CONTINÚAN EN LA SIGUIENTE SECUENCIA.
----	--	--

SEC 7: COCINA – INT – NOCHE

PLANO	ACCIÓN	OBSERVACIONES
PLANO SECUENCIA	Desde el compás en la mesa con el que juega Leopoldo, al crucifijo de Adriana y hasta la cara de Rafael, contento en su mundo hasta ser interrumpido por el golpe de un cenicero.	Con una cámara en picado, se puede hacer el plano con PANEOS y ligeros TILTS. SE SIGUEN ESCUCHANDO LOS SONIDOS DE LOS PÁJAROS, QUE SE DETIENE con el cenicero.
PP(Leopoldo)	Leopoldo observa a Rafael, mientras prende y fuma un cigarro.	Tilt up desde el cenicero a la cara de Leopoldo.
PP(Adriana)	Adriana observa atenta a sus dos hermanos.	
PG	Los tres hermanos en la mesa. Leopoldo enciende un cigarro y observa fijamente a su hermano mientras le fuma en la cara. Leopoldo le ofrece un cigarro a Rafael, quien se sorprende e indigna.	En esta toma Leopoldo y Rafael están en lados opuestos de la mesa, y Adriana en el centro al fondo, entre ellos dos.
TWO-SHOTS (LEOPOLDO y ADRIANA)	Adriana de golpe aparta los cigarros y le coge y apaga a Leopoldo el que tenía en su boca	
TWO-SHOTS	Adriana mira a Leopoldo con	Contrapicado para poder ver a

(Adriana y Rafael)	severidad.	Adriana apagando el cigarro con Rafael en el fondo.
PM	Leopoldo se encoge de hombros y se recuesta en su silla, la hace girar insistentemente hasta exasperar a su hermana.	
PMC (plano y contraplano)	ADRIANA: “¿Me puedes explicar qué te pasa?” LEOPOLDO: “Esto también es nuevo ¿no? Recuerdo de pequeño sillas más cómodas.” ADRIANA: “Sí, es nuevo.” LEOPOLDO: “Y esta mesa.” ADRIANA: “También.” Leopoldo mira a su alrededor con gesto displicente. Adriana se exaspera. ADRIANA: “¿Qué?” LEOPOLDO: “Creo que esto es una mala idea.” ADRIANA: “Nosotros no ¿verdad Rafael? Han pasado años desde... sus muertes... creo que es un buen paso venir a enfrentarlo.” LEOPOLDO: “Nada nos va a venir de enfrentarlo. Hay que superarlo y ya.” ADRIANA: “Hay que asimilarlo.”	Alternancia entre Adriana y Leopoldo para este diálogo.
PP	Leopoldo mira con sarcasmo a	

	Adriana.	
PM (contraplano de Rafael y TWo-SHOTS de Leopoldo y Adriana)	Adriana continúa hablando, pero dirigiéndose a Rafael. ADRIANA: “Todavía hay marcas, como esas pequeñas manchas en las esquinas ¿las ves? Cuando veo estas cosas siento que papá y mamá están aquí ¿Quién sabe? Puede que todavía nos observen. Cómo nuestro abuelo ¿recuerdas? Murió cuando teníamos ocho, poco antes que ellos dos, y justo ese día apareció ese pájaro en el jardín con un ala herida...”	
PP (Adriana)	ADRIANA: “Todavía hay marcas, como esas pequeñas manchas en las esquinas ¿las ves? Cuando veo estas cosas siento que papá y mamá están aquí ¿Quién sabe? Puede que todavía nos observen. Cómo nuestro abuelo ¿recuerdas? Murió cuando teníamos ocho, poco antes que ellos dos, y justo ese día apareció ese pájaro en el jardín con un ala herida...”	Esta toma se combina con la anterior.
PMC (plano y	LEOPOLDO: “Recuerdo que tú y mamá se inventaron una con ese	Alternancia entre Adriana y Leopoldo en el plano y

contraplano)	pájaro.” ADRIANA: “¡Nada de inventos! Para mi era mi abuelo que venía a cuidar de nosotros.” LEOPOLDO: “¿El abuelo? ¿Un pájaro nos cuidaba?” ADRIANA: “Sí, un pájaro nos cuidaba.” Leopoldo no puede evitar una cierta risa de curiosidad en su rostro mientras ve a su hermana. ADRIANA: “No te rías de mí ¿qué te importa a ti eso? Era la manera que mamá y yo teníamos de superarlo.” LEOPOLDO: “No me burlo de ti.” ADRIANA: “¡Claro que te burlas de mi! Te burlas de todos y te crees mejor por ser un completo incrédulo. Siempre he creído que hay conexiones que no podemos explicar. El hecho de que no las puedas entender o ver no quiere decir que las puedas descartar...”	contraplano.
TWO-SHOTS	Leopoldo se ríe descaradamente. LEOPOLDO: “Ok, ahora si me estoy burlando.” ADRIANA: “¡Está bien! ¿Por qué viniste? Si tanto te aburre por qué no te vas y nos dejas.”	

	LEOPOLDO: “Tal vez lo haga.”	
PP (Rafael)	ADRIANA: “¡Está bien! ¿Por qué viniste? Si tanto te aburre por qué no te vas y nos dejas.” LEOPOLDO: “Tal vez lo haga.” ADRIANA: “Anda entonces ¡Lárgate!”	
PG	ADRIANA: “Anda entonces ¡Lárgate!” Rafael coge afectuosamente el brazo de su hermana, buscando calmarla en defensa de su hermano. LEOPOLDO: “Y tú Rafael, ¿qué opinas?”	
Plano y contraplano (Leopoldo y Rafael)	LEOPOLDO: Y tú Rafael, ¿qué opinas? Rafael se cohibe, pero Leopoldo, con una mirada agresiva, le da una palmada en el hombro, insistiéndole a hablar.	Cabe acotar que los diálogos repetidos en estas últimas tomas no son errores.
TWO-SHOTS (Leopoldo y Adriana) y PLANO y CONTRAPLANO	ADRIANA: “¡Ya basta Leopoldo! Déjalo tranquilo” Leopoldo agarra el compás y lo utiliza como apuntador contra su hermana. La punta filosa del compas casi toca la cara de su hermana. Adriana responde aferrando fuertemente su crucifijo en un puño. LEOPOLDO: “Seamos	Esta toma se compone con TWO-SHOTS, planos y contraplanos, detalles de los ojos y primeros planos.

	razonables, hermanita. Qué esto nos lo dijeron en tu bendita terapia ¿Cómo superará su mudez si no lo motivamos a hablar?” ADRIANA: “Presionarlo no es motivar. Tú parece que no quieres sino fregar la paciencia.”	
PM (Rafael)	ADRIANA: “Presionarlo no es motivar. Tú parece que no quieres sino fregar la paciencia.” Rafael golpea la mesa con sus palmas abiertas,	
PG	Rafael se levanta y se va.	
PP (Leopoldo)	LEOPOLDO: “pero no te vayas vale” Leopoldo se encoge de hombros.	
PP (Adriana)	Adriana se cruza de brazos y mira a Leopoldo con severidad.	

SEC 8:HABITACIÓN – INT – NOCHE

PLANO	ACCIÓN	OBSERVACIONES
STABLISHING SHOT	Rafael se cambia la ropa y se acuesta en una cama	Paneo para seguir el movimiento de Rafael
PP	Rafael se queda dormido	La cámara sube desde sus manos hasta su cara para verlo cerrar los ojos.
STABLISHING SHOT a PMC a PD (switch)	(YA ES SUEÑO) Rafael se levanta y se recuesta en la cama, se levanta en la oscuridad y camina hacia el baño, e intenta prender una luz. Se sorprende al	La cámara está ubicada en la entrada del baño, de tal manera que Rafael al caminar se acerca a ella. Al segundo intento de prender la luz, la cámara hace un

	no prenderla y lo vuelve a intentar.	PANEO para ver el switch.
PG (desde la cama)	Rafael intenta prender la luz una tercera vez.	
PM (picado dentro del baño)	Rafael se acerca a la puerta del lado opuesto, la abre e intenta prender una luz allí.	
PG (desde la puerta que da al baño de Rafael)	Rafael se aleja a una puerta del lado opuesto, la abre e intenta prender una luz en la habitación contigua, ya con cierto desespero. Luego se acerca al espejo del baño y allí se paraliza y empieza a sofocarse.	
PP	Rafael tiene problemas para respirar, se sofoca. Voltea a ver hacia su cuarto.	
PG (enmarcado por la puerta del baño)	En la oscuridad del cuarto se distingue a alguien recostado en la cama.	
PD	Ojos de Rafael	
PD	Boca de Rafael	
PP	Rafael se despierta en un segundo sueño, asustado y haciendo los mismos gestos de sofoco. Mira hacia la puerta de su habitación (la que da hacia el pasillo de afuera, no la del baño)	
PG (enmarcado por la puerta del cuarto)	La puerta de la habitación está abierta, afuera está Ensueño sentada en el suelo.	

PP	Ensueño sube la mirada y ve directamente a Rafael.	
PP	Rafael mira a Ensueño asustado	
PG (enmarcado por la puerta del cuarto)	Ensueño se levanta y se va	
PP	Rafael se despierta	

SEC. 9: CORREDOR – EXT – DÍA

PLANO	ACCIÓN	OBSERVACIONES
PG	Rafael está sentado en el corredor exterior.	
TWO-SHOTS	Leopoldo se acerca y se sienta al lado de Rafael. LEOPOLDO: “¿Cómo sigues hoy?”	
PM (plano Leopoldo, contraplano Rafael)	LEOPOLDO: “¡Mira lo que encontré! Nuestro juguete favorito.” Leopoldo saca un fósforo y lo enciende.	
PM (plano Rafael, Contraplano Leopoldo)	Las chispas del fósforo al encenderse atraen la atención de Rafael.	
PM (plano Leopoldo, contraplano Rafael)	Lepoldo prende un fósforo y lo observa con excesiva atención y alegría. LEOPOLDO: “Baila con mucha gracia ¿no?”	

PP	Rafael observa absorbido y en silencio el fósforo	
PD	El fósforo encendido.	
PP	Leopoldo observa a Rafael.	
TWO-SHOTS	Leopoldo observando a Rafael que observa el fósforo.	

SEC. 10: JARDIN – EXT – DIA

PLANO	ACCIÓN	OBSERVACIONES
PM (ligero contrapicado)	Leopoldo prepara una parilla, calienta el carbón.	
PM (picado)	Rafael está parado al lado de Leopoldo, observa una vara tirada en la grama.	
PD	Vara en la grama, que es recogida por Rafael	
PP (picado)	Rafael observa la vara, cuando de pronto la mano de Leopoldo la agarra por el otro extremo.	
PP (contrapicado)	Leopoldo mira severamente a Rafael.	
PP (picado)	Rafael, intimidado, se levanta y suelta poco a poco la vara.	
TWO-SHOTS	Leopoldo observa la vara, le da una palmada a Rafael en el hombro, sonriéndole. Luego de pronto lanza la vara en el carbón. Rafael se abalanza a rescatar el objeto robado, pero Leopoldo lo aparta.	

PD	La vara en la parilla quemándose, mientras Leopoldo le echa alcohol	
PM (lateral)	Leopoldo se divierte echándole alcohol a la vara y tomando. Rafael se abalanza para agarrar la vara una vez más pero Leopoldo lo aparta. Desde fuera de campo, Adriana agarra la botella de Leopoldo y le echa la bebida en la cara	
PP	Adriana observa severamente a Leopoldo	
PM (TWO-SHOTS)	Leopoldo se quita el alcohol de la cara, Adriana agarra molesta la vara y la lanza lejos del carbón. ADRIANA: “Leopoldo ¿Puedes dejar la estupidez?” La hermana se va. Leopoldo la observa rabioso, Rafael se coloca a su lado y trata de calmarlo, pero Leopoldo lo rechaza y se va detrás de la hermana.	
PD	La vara chamuscada en el suelo.	

SEC. 11: RECIBO – INT – DIA

PLANO	ACCIÓN	OBSERVACIONES
PA	Leopoldo sube las escaleras y recorre azaroso un recibo mientras grita. LEOPOLDO: “¡Adriana! ¡Adriana! ¡Adriana!”	Paneo para perseguir a Leopoldo

	Pasa de largo por un espejo, luego se devuelve y se mira en él	
PM (espejo)	Se toca el rostro y luego estira la mano para tocar el espejo.	
PD	Ojos de Leopoldo	
PD	Mano de Leopoldo. Chorros de agua se escurren por el espejo.	
PM	Leopoldo se ve en el espejo y se asusta al ver en el espejo el reflejo de su hermano. Se aleja molesto del recibo hacia un cuarto.	La cámara hace un paneo del espejo a Leopoldo y luego de vuelta. Al volver, el reflejo observado es el de Rafael.
PMC (plano y contraplano)	Leopoldo observa el reflejo de Rafael en el espejo	Este plano es un respaldo para garantizar que se consiga el efecto deseado.
PG	Leopoldo se aleja molesto del recibo hacia un cuarto.	

SEC. 12: JARDÍN – EXT – NOCHE

PLANO	ACCIÓN	OBSERVACIONES
PP	Rafael yace adormilado en la grama, con un montón de fósforos chamuscados a su alrededor. Una brisa golpea sus cabellos.	

SEC. 13: BARRANCO – EXT – NOCHE

PLANO	ACCIÓN	OBSERVACIONES
PP	Rafael observa a Ensueño enfrente de él.	Paneo para perseguir a Leopoldo
STABLISHING SHOT	Ensueño se sienta detrás de un charco, entre unos matorrales.	

PA	Ensueño, con la mirada perdida, sentada con tres vasos de madera enfrente de ella.	
PD (vasos)	Un vaso que tiene escrito ADRIANA en su superficie está repleta de agua. Un segundo vaso que tiene escrito LEOPOLDO en su superficie está ennegrecido por carboncilla por dentro. Entre estos dos hay un tercer vaso, con la inscripción RAFAEL, que está vacío.	
PP (Enigma)	Ensueño torna a mirar fijamente a Rafael.	
PE	Rafael atemorizado.	
PD	Ensueño agarra el vaso ADRIANA y el vaso LEOPOLDO...	
PP a PD	...Los coloca enfrente de ella y hace que el agua del vaso de ADRIANA caiga a llenar el envase de LEOPOLDO, que al mismo tiempo es reclinado para vaciar su contenido en el vaso de RAFAEL que está en el suelo.	Vemos a Enigma que coloca los vasos frente a la cámara, para luego hacer un TILT DOWN hasta el vaso de Rafael.
PP (Rafael)	SE ESCUCHAN UNOS FUERTES TRUENOS y Rafael se asusta.	
PA	Ensueño se retuerce en un grito de dolor	

PP	Agua comienza a caer sobre la abeza de Ensueño. ENSUEÑO: “En un principio eran las aguas una, pero ahora la tormenta sigue su rumbo y nos deja slos en este frío.”	
PD	Ensueño agarra una vara y dibuja el número uno en el suelo.	
PP	ENSUEÑO: “¿Recuerdas a tus padres? ¿Recuerdas que dieron el paso después de la muerte? ¿Qué es el paso después de la muerte? ¿Quieres saber?”	
PP (Rafael)	ENSUEÑO: “¿Quieres retornar a esos misterios y enfrentarme? ¿Puedes cruzar? ¿Puedes tú dar ese paso?” Rafael escucha estas palabras con miedo, pero haciendo acopio de sus fuerzas.	
PG (lateral)	Rafael, temeroso aún, se acerca al charco y lo contempla con detenimiento. Se quita los zapatos y salta a una roca para después saltar al lado donde está Ensueño.	
PD	Rafael saltando sobre la roca.	

SEC. 14: JARDÍN – EXT – NOCHE

PLANO	ACCIÓN	OBSERVACIONES
PA	Al caer al suelo, Rafael se sorprende al verse en un lugar distinto.	TILT UP cuando Rafael se levanta.
PG	En la grama hay un cuerpo momificado. La vara chamuscada está cerca de dicho cuerpo.	
PA (TWO-SHOTS)	Ensueño esta al lado de Rafael y apunta hacia la casa	
TWO-SHOTS de las ventanas (contrapicado)	Hay dos ventanas abiertas de par en par, en una se encuentra Leopoldo con una cesta llena de objetos, en la otra se encuentra Adriana también con su propia cesta.	
PA (TWO-SHOTS, Leopoldo y Enigma)	ENSUEÑO: “Ante un trauma inexplicable pueden haber dos posibles respuestas.”	
PD	Leopoldo arroja de su cesta un conjunto de cruces, piedras, rosarios e imágenes sacras. ENSUEÑO: “Rechazar y romper. Hacerse duro para soportar la crueldad, que es la ley del mundo exterior.”	Se hace un TILT UP para ir desde los objetos que van cayendo hasta Leopoldo arrojándolos.
PD	Adriana arroja libros, compases, papeles y reglas de su cesta. ENSUEÑO: “O hincarse y anhelar. Arropar en el interior la	

	esperanza de que puede haber un sentido que se oculta en lo inexplicable”	
TWO-SHOTS de las ventanas (contrapicado)	ENSUEÑO: “Acertijos perdidos en el tiempo, más allá ¿Pero quien trae ese más allá? ¿Cómo de la fractura re-unir lo interno y lo externo?”	Observamos a los dos hermanos en las ventanas arrojando sus cosas mientras se dice este diálogo.

SEC. 15: MESA DE JUEGOS – EXT – DÍA

PLANO	ACCIÓN	OBSERVACIONES
PG	Los tres hermanos juegan SCRABBLE en una mesa al aire libre.	
CENITAL	Adriana escribe RECUERDOS en el tablero	
PD	Palabra RECUERDOS en el tablero.	
PMC	Adriana mira a Rafael con complicidad. ADRIANA: “Las noches de navidad en familia, ¿las recuerdas?”	
PMC	Rafael mira a su hermana y sonríe	
PD	Adriana acaricia gentilmente y con progresiva emoción el brazo de Rafael.	
TWO-SHOTS	ADRIANA: “Los recuerdos son vivos ¿verdad? En nuestra memoria siguen vivos.”	

PM	Leopoldo aprovecha la palabra de su hermana para escribir en el tablero PIEDRAS. LEOPOLDO: “Esto es lo que opino de sus recuerdos.”	
PD	En el tablero está escrito PIEDRAS cruzada con la palabra RECUERDOS.	
PG	Leopoldo agarra un saco de piedras que tenía a sus pies y vacía su contenido sobre el tablero. LEOPOLDO: “¿Viste Adri? Yo también he recolectado mis memorias acá.”	
CENITAL	Las piedras cayendo sobre el tablero.	
TWO-SHOTS (Adriana y Rafael)	Rafael se para y se va molesto. Adriana y Leopoldo se encaran con miradas retadoras. ADRIANA: “Me imagino que estarás contento ¿no?”	
PMC (intercalando a Leopoldo y Adriana)	ADRIANA: “Me imagino que estarás contento ¿no?” LEOPOLDO: “No me calo sus estupideces metafísicas. Ya te dije que esto es una pérdida de tiempo.” ADRIANA: “Para ti tal vez, pero para él no. Todavía no lo ha superado. Todavía no lo hemos	

	superado.” LEOPOLDO: “Ya va siendo hora de que deje de pensar en pajaritos preñados.” ADRIANA: “¿Por qué? El no tiene derecho también a encontrar un espacio en este mundo para su interior.” LEOPOLDO: “Sí, entre los muertos es que lo vamos a encontrar.” ADRIANA: “Y ¿qué es la muerte? ¿Qué somos frente a la muerte? ¿eso se puede superar? ¿Qué fue lo que el vió que nosotros no, que lo ha dejado mudo?”	
--	--	--

SEC. 16 : ESCALERAS/RECIBO/PASILLO - INT – DÍA

PLANO	ACCIÓN	OBSERVACIONES
PD a un PA en contrapicado	Una pelota roja rueda hasta los pies de Rafael y él se alarma al verla.	Vemos a la pelota roja rodar desde la escalera hasta los pies de rafael. Entonces se hace un TILT UP para mostrar la cara de Rafael.
PG	Ensueño llama a Rafael desde el entrepiso de una escalera y sube. Rafael sube las escaleras persiguiendo a Ensueño...	
PG a PM	..hasta llegar al recibo y encontrarla subiendo otras	La cámara está ubicada al final de las escaleras en un picado, Rafael

	escaleras.	sube las escaleras acercándose a la cámara. Ésta hace un PANEÓ para ver el recibo y a Enigma al fondo subiendo por otras escaleras.
PD a un PMC	La pelota roja vuelve a rodar a los pies de Rafael, quien observa enfrente de él atónito.	Misma cosa, la pelota roja rueda hasta sus pies y se hace un TILT UP para verle la cara.
PG	Hay dos habitaciones con las puertas abiertas. De una proviene una luz cegadora, mientras que la otra está completamente a oscuras. En la columna entre las dos puertas, está sentada Enigma.	Esta es la única toma que se va a rodar en mi casa.
PM (contrapicado)	ENSUEÑO(OFF): “La eternidad o la noche más oscura. La muerte es inexorable y hay que elegir.” Una mano manchada de sangre aparece desde abajo, y acaricia la mejilla de Rafael. Rafael mira hacia abajo...	
PM (picado)	... y encuentra a Ensueño arrodillada. Ensueño se dibuja una cruz en la frente con la sangre de sus manos.	
PP (enigma)	ENSUEÑO: “Pero el miedo te ha ahuyentado.”	
PP (Rafael)	ENSUEÑO: “Para replantear el problema de forma honesta es necesario ir a los rincones	Rafael mira asustado y voltea a su lado.

	oscuros de la memoria.”	
PA	Ensueño aparece frente a una nueva habitación abierta y apunta hacia adentro. ENSUEÑO: “Es necesario entrar en la habitación de tus recuerdos.”	

SEC. 17: CUARTO DE LOS ESPEJOS – INT – NOCHE

PLANO	ACCIÓN	OBSERVACIONES
PE	Rafael entra a un cuarto lleno de espejos	
PMC	El rostro de Rafael se confunde con sus reflejos. Ensueño aparece al lado de Rafael de súbito, lo abraza. Ensueño se acuesta y atrae a Rafael sobre ella, enredándolo con sus piernas. Ensueño se ríe.	PANEO para seguir a Rafael, Enigma aparece en primer plano frente a la cámara. TILT DOWN para seguir a Enigma y Rafael cuando se acuestan.
PE	ENSUEÑO: “Estas son las piernas del sufragio. Te atraen y te enredan. Te engañan diciendo: Esto es lo que quieres, y engañándote te atrapan.” Ensueño aparta el rostro de Rafael con su mano	El plano muestra el reflejo de los dos personajes en un grupo de espejos.
PM (TWO-SHOTS)	Ensueño aparece de pronto de pie y arrastra a Rafael desde la mejilla. Luego se acerca a él y	

	lo comienza a cosquillar en el abdomen. ENSUEÑO: “Estas cosquillas son libres. Eres libre de buscar el placer, pero de tanto reírte de placer ¿no comienza a dolerte el vientre?”	
PD	Las manos de Enigma haciéndole cosquillas a Rafael. Rafael se ríe y se contorsiona con una combinación de placer y dolor	En este plano la luz se apaga de pronto.
PC	Cuando la luz se vuelve a prender la espalda de Ensueño está reflejada en un espejo.	
PG	La espalda de Enigma aparece Reflejada en varios espejos ENSUEÑO: “Esta es la espalda de los fragmentos. La verdad da la espalda a un mundo físico fracturado. La espalda es plana y fría y a todo lo largo lo único que hay es cuerpo, cuerpo, cuerpo que aplana lentamente. Nada más que cuerpo ¿Y cómo llamamos a esta República de cuerpos? ¿Es tal vez un puño aplastante el símbolo de su escudo de armas?”	

PC a PPP (boca de Rafael)	RAFAEL: (jadeante) “Ba... Ba... bel...”	La cámara muestra los reflejos de Rafael viendo desesperadamente a todos lados, hace un PANEO hasta tener la boca de Rafael en PPP.
PA (contrapicado)	Leopoldo entra al cuarto...	Leopoldo desde la puerta del cuarto.
PE (picado)	... y encuentra a Rafael acostado en el suelo, con la camisa desabotonada y la mano metida en sus pantalones. Leopoldo, colérico, agarra a su hermano con ira y lo lanza contra uno de los espejos	
PA (Adriana) a PP (Rafael)	Adriana llega y trata de detener a un Leopoldo iracundo que se embate y arroja de un lado a otro a un temeroso e indefenso Rafael	La cámara muestra en un espejo el reflejo de Adriana entrando al cuarto. Rafael es arrojado contra ese espejo, de manera que aparece frente a la cámara en un PP.
TWO-SHOTS (Adriana y Leopoldo)	Adriana trata de detener a su hermano. Leopoldo se safa de su hermana. Ensueño aparece detrás de ellos. ENSUEÑO: “¡Déjalo! La violencia no te permitirá huir por siempre.” Leopoldo y Adriana se asustan cuando ven a Enigma.	
PP	LEOPOLDO: “¿Quién eres tú? ¿De dónde has salido?”	Reflejo de Leopoldo

PA (picado)	ENSUEÑO: “Soy todas esas preguntas que no quieres enfrentar.”	Enigma entre sus reflejos
PP	ADRIANA: ¿Eres un fantasma?	Reflejo de Adriana
TWO-SHOTS (Leopoldo y Adriana)	LEOPOLDO: ¡Cállate imbecil! Eso no existe. ENSUEÑO: “¿Ah no? ¿Tampoco existen esos ruidos y esos gritos? ¿Recuerdas? ¿Ese día, con tus padres?” SE OYE EL RUIDO DE UN ACCIDENTE DE TRÁNSITO Y LAS VOCES EN PÁNICO DE ADRIANA GRITANDO "PAPÁ" Y "MAMÁ" ADRIANA: “¡Basta ya!” LEOPOLDO: “Te voy a partir a coñazos de una vez”	Adriana y Leopoldo entre sus reflejos.
TWO-SHOTS (Leopoldo y Enigma)	ENSUEÑO: “Sus recuerdos están rotos” Leopoldo se acerca a Ensueño y la agarra del abrigo con gesto de golpearla, pero la luz se prende y se apaga y Ensueño desaparece. De pronto SE ESCUCHA EL RUIDO DE MUCHAS PUERTAS ABRIÉNDOSE Y CERRÁNDOSE	

	RÁPIDAMENTE. LEOPOLDO: ¿Qué está pasando?... No... Papá, mamá...	
PP (Leopoldo) a PE (Rafael)	Leopoldo se desmorona. ADRIANA: “¡Leopoldo levántate! ¡Rafael sal de aquí! ¡Sálvate! ¡Sálvanos!” Rafael sale corriendo del cuarto.	La cámara muestra un PP de Leopoldo, después de que Adriana grita su diálogo, la cámara hace un PANEÓ hasta la puerta del cuarto para mostrar a Rafael saliendo del mismo.

SEC. 18: CUARTO FRENTE AL JARDIN – INT – NOCHE

PLANO	ACCIÓN	OBSERVACIONES
PG a PP	Rafael baja las escaleras despavorido y corre por el cuarto, se detiene al ver algo afuera.	Rafael se acerca a la cámara para pasar a un plano más cercano de él.

SEC. 19: JARDÍN – EXT – NOCHE

PLANO	ACCIÓN	OBSERVACIONES
PLANO SECUENCIA	EL cuerpo momificado se encuentra en la grama, cerca de él hay una vara. Rafael la coge y comienza a caminar circularmente alrededor del cadáver, con la vara extendida hacia este último.	Comenzamos desde dentro de la casa viendo por el marco de la puerta el cuerpo momificado, y seguimos a Rafael en su andar. Esto se puede complementar con algunos planos detalles del andar de Rafael
PD (boca de Rafael)	RAFAEL: “S.. S.. Sal y ven.”	

SEC. 20: CUARTO DE LOS ESPEJOS – INT – NOCHE

PLANO	ACCIÓN	OBSERVACIONES
PP	Leopoldo está arrimado en un rincón, desesperanzado. Adriana trata de llamarlo. ADRIANA: “Leopoldo ¡ven acá!”	
TWO-SHOTS	Leopoldo se acerca a su hermana ADRIANA: “¡Ven! Ayúdame a armar los trozos, tenemos que armarlos juntos.”	
PD (los vidrios)	Los dos hermanos se ponen a juntar un conjunto de vidrios rotos en el suelo	

SEC. 21: JARDIN – EXT – NOCHE

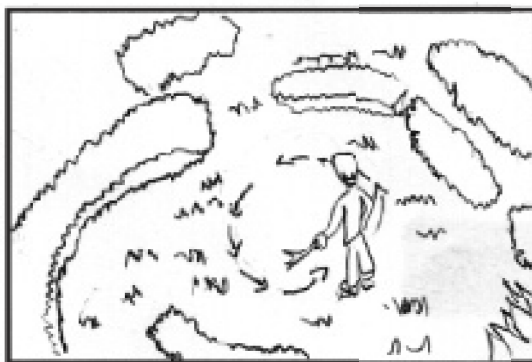
PLANO	ACCIÓN	OBSERVACIONES
PM	Del cuerpo momificado surge Ensueño, rompiendo gradualmente las telas que la cubren.	
PA	Ensueño se sienta en el suelo, mientras Rafael da vueltas alrededor de ella.	

SEC. 22: JARDÍN – EXT – AMANECER

PLANO	ACCIÓN	OBSERVACIONES
PG	Adriana, asustada y aferrada a su crucifijo y Leopoldo, temblando	

	ensimismado, están sentados en la grama frente a Ensueño. Detrás de esta última está sentado Rafael, relajado y hasta jovial.	
TWO-SHOTS (Leopoldo y Adriana)	ADRIANA: “Y... y ahora ¿qué? ¿qué va a pasar?”	
TWO-SHOTS (Rafael y Enigma)	ENSUEÑO Y RAFAEL: “Ahora comienzan las preguntas.”	

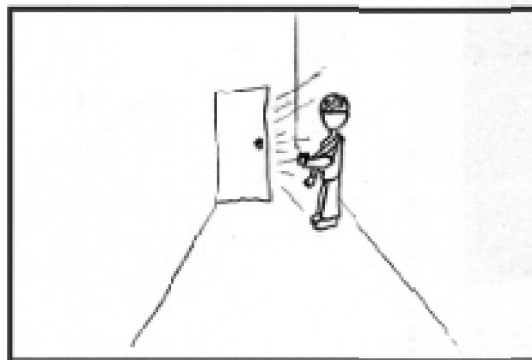
11) Story Board



SEC. 1: RAFAEL NIÑO juega haciendo su ritual, dando círculos con una vara sujeta en una mano



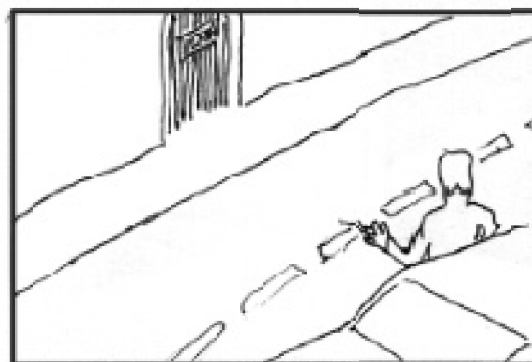
SEC. 2: RAFAEL NIÑO juega haciendo su ritual, dando círculos con una vara sujeta en una mano



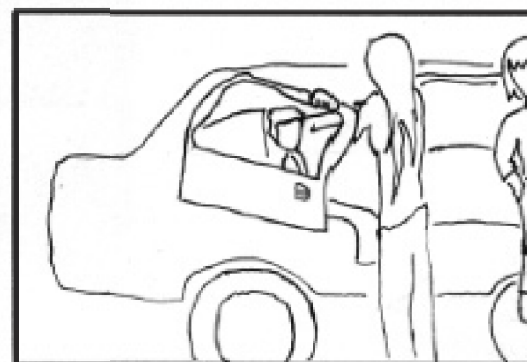
SEC. 3: RAFAEL NIÑO camina a lo largo de un pasillo oscuro y abre la puerta de una habitación al fondo del mismo



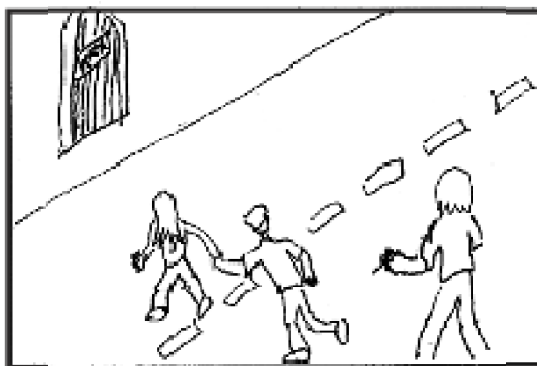
SEC. 3: Dentro de la habitación se encuentra ENSUEÑO, con vendas en los ojos y dibujos en las palmas de las manos.



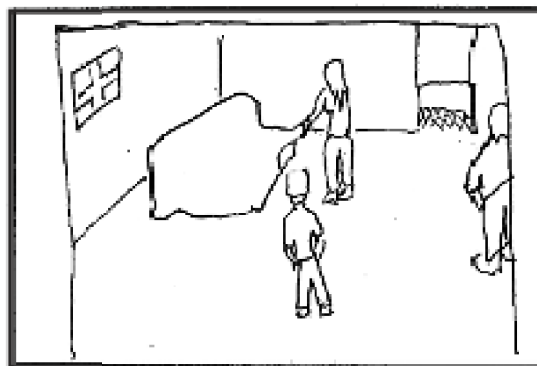
SEC. 4: Los hermanos Adriana, Leopoldo y Rafael, ya crecidos y mayores a los 20 años, llegan a su vieja casa que está en venta.



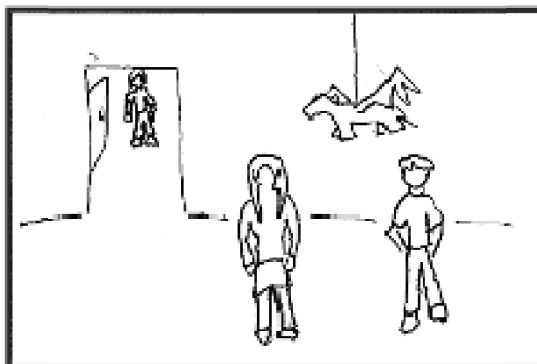
SEC. 4: Leopoldo fuma un cigarro, Adriana entra al carro para hacer que Rafael se baje.



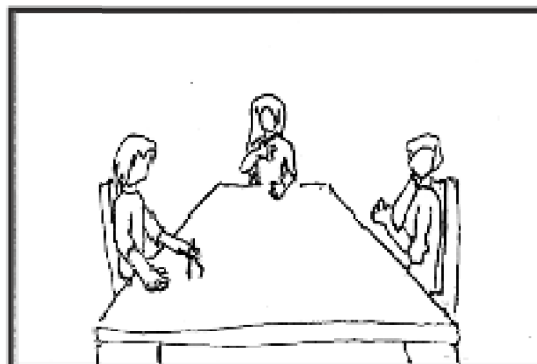
SEC. 4: Adriana, Rafael y Leopoldo entran en su antiguo hogar



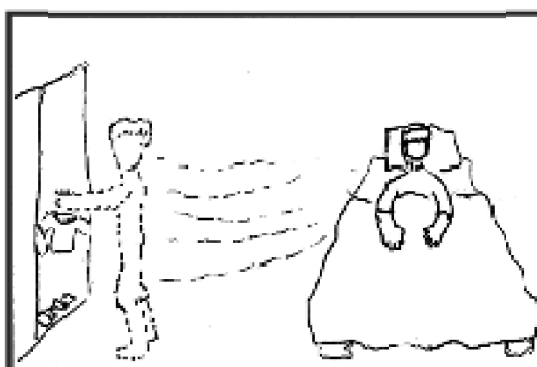
SEC. 5: Los tres hermanos exploran la casa, Adriara desenfunda un mueble.



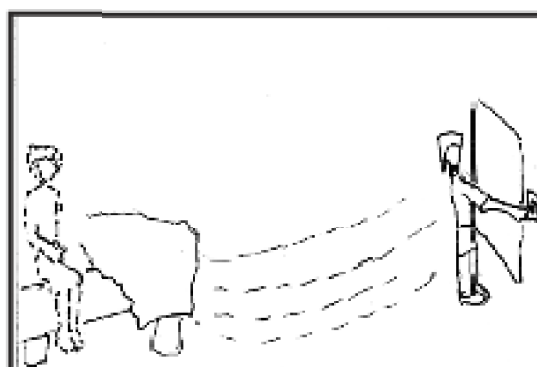
SEC. 6: Adriana y Rafael salen al corredor a observar un Pegaso de madera colgante, mientras Leopoldo los observa desde la sala.



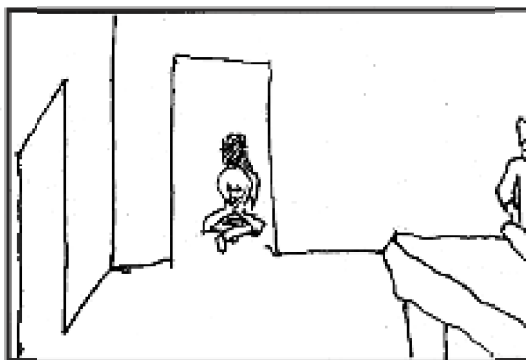
SEC. 7: Los tres hermanos cenan y tienen una discusión



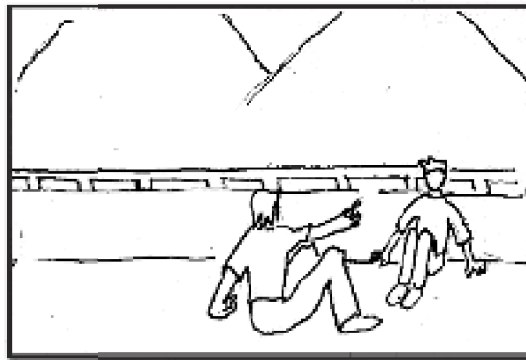
SEC. 8: Rafael se desviste en su habitación y se acuesta a dormir



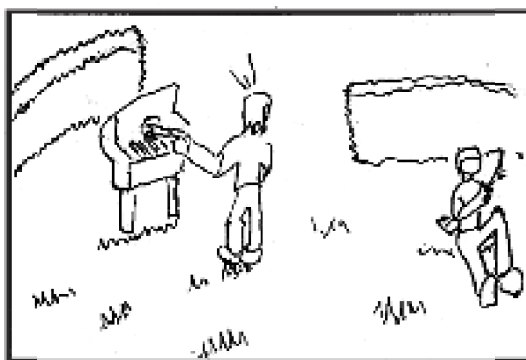
SEC. 9: Rafael tiene un sueño donde intenta ir al baño pero no consigue prender las luces y de la nada empieza a sofocarse.



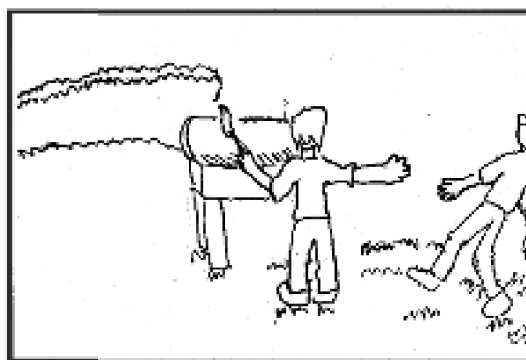
SEC. 8: En sus sueños vuelve a aparecérsele Ensueño y luego despierta sudando.



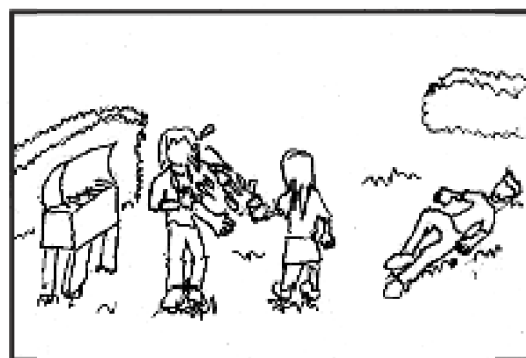
SEC. 9: Al día siguiente, Leopoldo encuentra a Rafael sentado por el corredor y los dos hermanos se distraen observand un fósforo encendido.



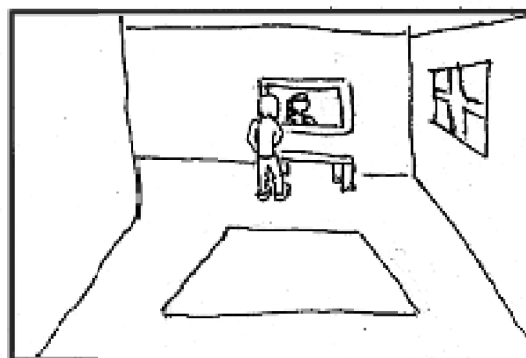
SEC. 10: Leopoldo está preparando una parillacuando descubre a Rafael distraído con una vara que le hace a este último recordar sus juegos de infancia



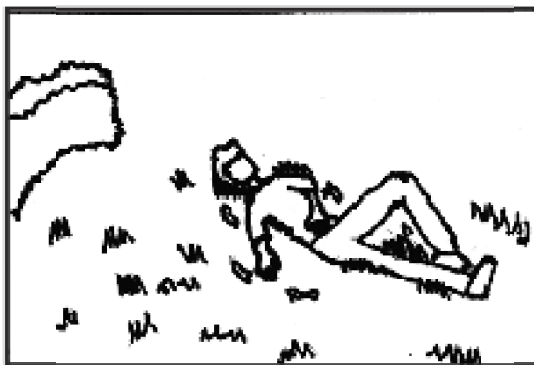
SEC. 10: Leopoldo le quita la vara a Rafael y le gasta una broma poniéndola a cocer. Rafael trata de recuperar su vara pero Leopoldo lo repele



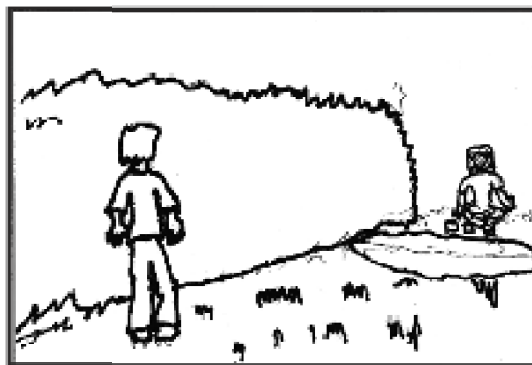
SEC. 10: Adriana aparece y le derrama una cerveza a Leopoldo encima, regañándolo



SEC. 11: Leopoldo persigue a Adriana por la casa. Se topa con un espejo donde cree verse reflejado en Rafael.



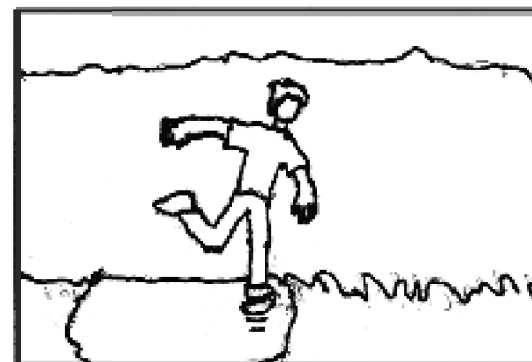
SEC. 12: Rafael se queda dormido en la grama.



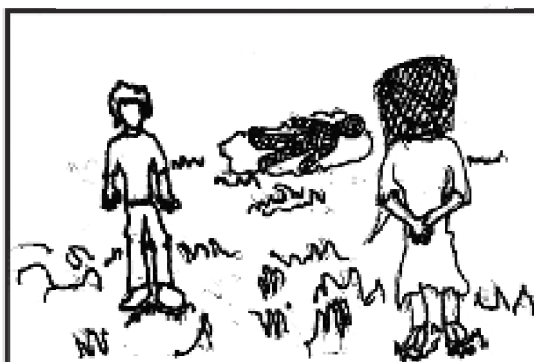
SEC. 13: Rafael tiene un sueño donde ve a Ensueño sentada detrás de un charco



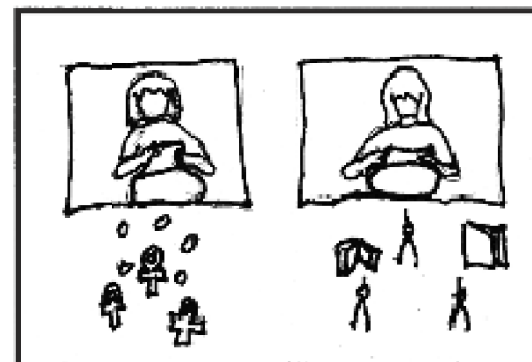
SEC. 13: Ensueño posee tres vasos: uno lleno de agua, uno ennegrecido por dentro y otro vacío. Hace caer el agua de uno en los otros dos



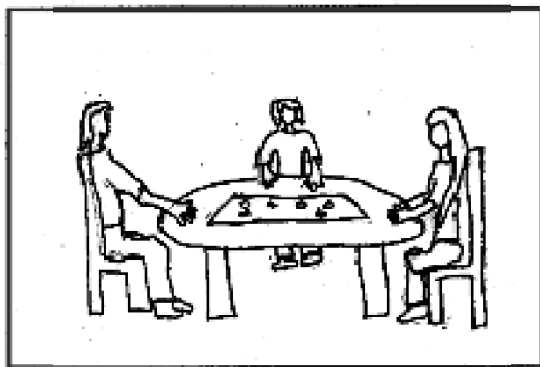
SEC. 13: Rafael, incitado por Ensueño, salta el charco para llegar al otro lado.



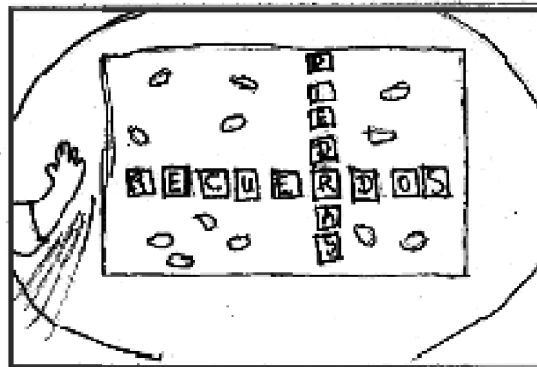
SEC. 14: Rafael aparece en el jardín, donde se encuentra con un cuerpo momificado y con Ensueño



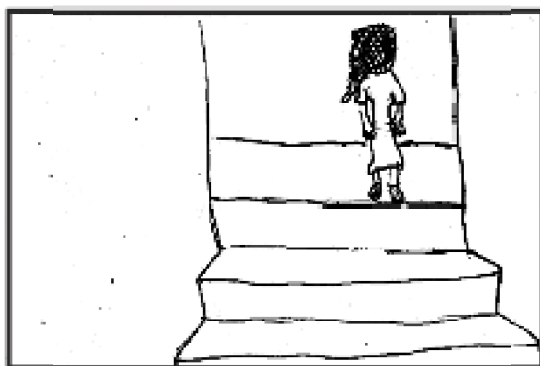
SEC. 14: Adriana y Leopoldo aparecen en el sueño arrojando diversos objetos desde las ventanas de la casa.



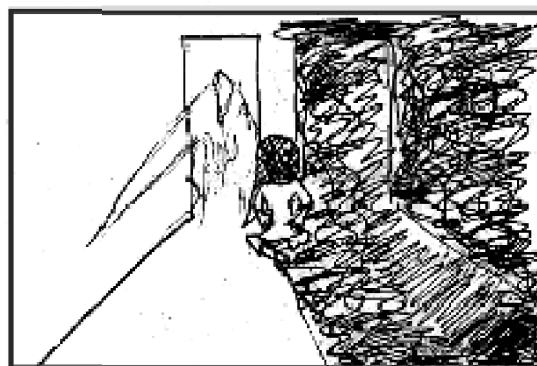
SEC. 15: Al día siguiente, los tres hermanos juegan SCRABBLE



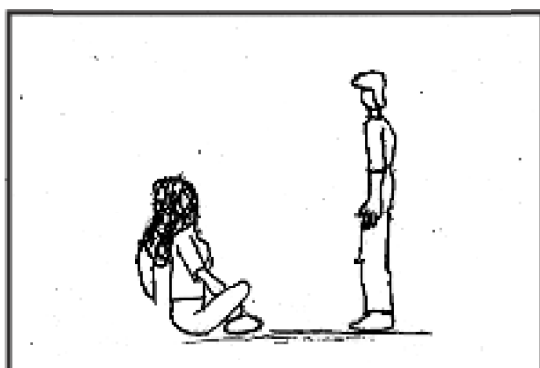
SEC. 15: Leopoldo se burla de sus dos hermanos arrojando piedras sobre el tablero. Rafael se levanta y se va molesto.



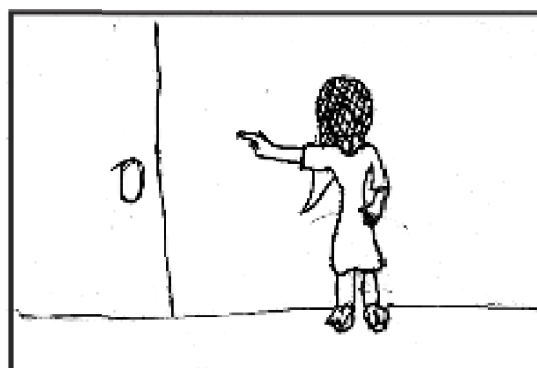
SEC. 16: Rafael encuentra a Ensueño esperándolo en una escalera y la persigue.



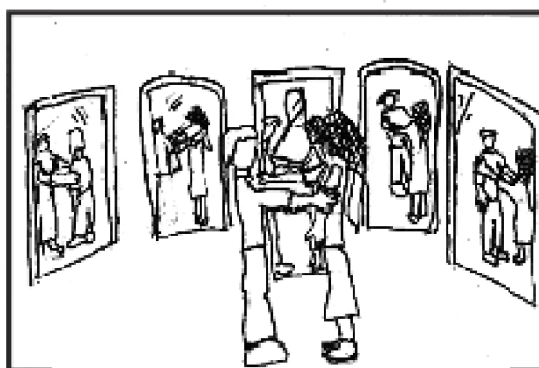
SEC.16: Ensueño conduce a Rafael a un pasillo al final del cual hay dos cuartos: uno iluminado y otro oscuro.



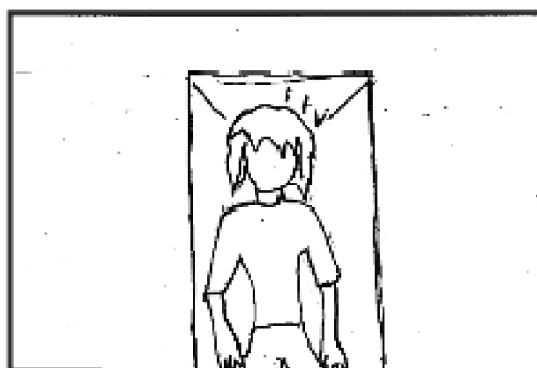
SEC. 16: Rafael frente a Ensueño, quien le habla de una manera enigmática.



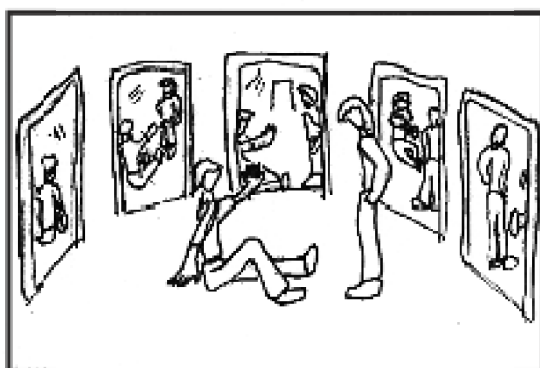
SEC. 16: Ensueño le señala a Rafael que debe ir a la habitación de los recuerdos



SEC. 17: Rafael y Ensueño tienen un encuentro en una habitación llena de espejos.



SEC. 17: Leopoldo entra en la habitación de los espejos



SEC. 17: Leopoldo se molesta al ver a Rafael en un acto onanista.



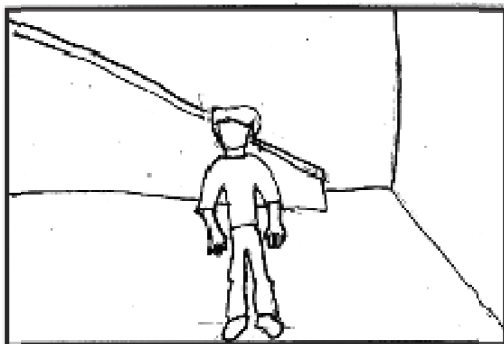
SEC. 17: Adriana entra en la habitación de los espejos y descubre a Leopoldo agrediendo a Rafael.



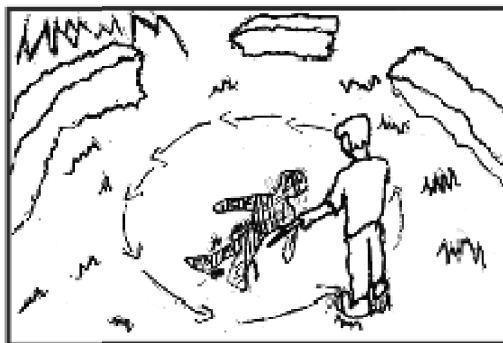
SEC. 17: Ensueño aparece, asustando a Leopoldo y a Adriana.



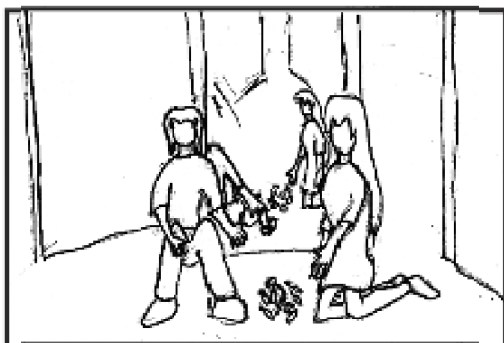
SEC. 17: Leopoldo se desmorona, Adriana asustada le grita a Rafael que se escape.



SEC. 18: Rafael corre por la casa hacia el jardín, donde encuentra el cuerpo momificado.



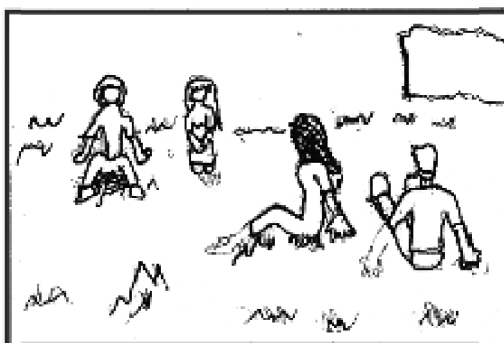
SEC. 19: Rafael realiza su antiguo ritual, dando vueltas alrededor de la momia, sujetando una vara en su mano.



SEC. 20: Adriana y Leopoldo reconstruyen un espejo roto.



SEC. 21: Del cuerpo momificado en el jardín surge Ensueño.



SEC. 22: Todos se reúnen en el jardín: "Ahora empiezan las preguntas".

12) FICHAS ARTÍSTICA Y TÉCNICA

12.1) Ficha Artística:

Rafael Niño
Ricardo González

Rafael
Leonardo van Schermbeek

Adriana
Daniela Martínez

Leopoldo
Ricardo Espinoza

Enigma
Anna O'Callaghan

12.2) Ficha Técnica:

Dirección
Alejandro Figarella

Producción
Andrea Devis Matheus

Producción Ejecutiva
Alejandro Figarella

Dirección de Fotografía
Ángel Salazar- ICAS Producciones

Dirección de Arte
Ámbar Chacín
Andrea Holmqvist

Asistencia de Dirección
Andrea Devis Matheus

Script
Isaac Pérez Sosa

Sonidista
Juan Coello

Cámara
Alejandro Figarella

Dirección de Postproducción
Alejandro Figarella

Musicalización
Luis D'Elías

Tutor
Álex Méndez

13) PRESUPUESTO

Película: ENSUEÑO	Semanas de Preroducción: 2
Productora: Andrea Devis	Semanas de Rodaje: 2
Director: Alejandro Figarella	Semanas de Posproducción: 2
Guionista: Alejandro Figarella	Días de Rodaje: 4

CUENTA	DESCRIPCION	SUB TOTAL	TOTAL BsF
1	ARGUMENTO Y GUION	5.000,00	5.000,00
2	PERSONAL DE PRODUCCION	52.600,00	52.600,00
3	PERSONAL DE DIRECCION	36.000,00	36.000,00
4	PERSONAL TECNICO Y STAFF	69.700,00	69.700,00
5	PERSONAL ARTISTICO	10.800,00	10.800,00
6	ABASTECIMIENTOS VARIOS	6.200,00	6.200,00
7	MEDIOS TECNICOS	32.000,00	32.000,00
8	TRANSPORTE	14.400,00	14.400,00
9	PELICULA	2.600,00	2.600,00
10	POSTPRODUCCIÓN	81.000,00	81.000,00
11	MUSICA Y SONIDO	6.250,00	6.250,00
12	SEGUROS	4.000,00	4.000,00
13	GASTOS VARIOS	29.200,00	29.200,00
	SUBTOTAL		349.750,00
	IMPREVISTOS	0,10	34.975,00
	MARK UP O GANANCIA DE LA PRODUCTORA	0,25	87.437,50
GRAN TOTAL			472.162,50

13.1) Argumento y Guión

Cuenta	Descripción	Cantidad	Unidad de Cálculo	Monto	Total BsF
1.1	Guión	1	único	5.000,00	5.000,00
TOTAL RUBRO ARGUMENTO Y GUIÓN					5.000,00

13.2) Personal de producción

Cuenta	Descripción	Cantidad	Unidad de Cálculo	Monto	Total BsF
2.1	Director de producción	2	Mes	6.000,00	12.000,00
2.2	Jefe de producción	2	Mes	4.500,00	9.000,00
2.3	Productor de Oficina	2	Mes	3.500,00	7.000,00
2.4	Productor de Exteriores	2	Mes	3.800,00	7.600,00
2.5	Asist. Productor de Oficina	2	Mes	2.000,00	4.000,00
2.6	Asist. Productor de Exteriores	2	Mes	2.500,00	5.000,00
2.7	Administrador	2	Mes	4.000,00	8.000,00
TOTAL PERSONAL DE PRODUCCION					52.600,00

13.3) Personal de dirección

Cuenta	Descripción	Cantidad	Unidad de Cálculo	Monto	Total BsF
3.1	Director	2	Mes	12.000,00	24.000,00
3.2	Asist de Dirección	1	Mes	6.000,00	6.000,00
3.3	Script	1	Mes	6.000,00	6.000,00
TOTAL RUBRO PERSONAL DE DIRECCIÓN					36.000,00

13.4) Personal técnico y staff

Cuenta	Descripción	Cantidad	Unidad de Cálculo	Monto	Total BsF
4.1	Director de fotografía	1	Mes	9.000,00	9.000,00
4.2	Operador de cámara	4	Días	1.500,00	6.000,00
4.3	Jefe de máquina	4	Días	1.200,00	4.800,00
4.4	Maquinista	4	Días	900,00	3.600,00
4.5	Asist. Cámara	4	Días	700,00	2.800,00
4.6	Fotógrafo (foto fija)	4	Días	800,00	3.200,00
4.7	Ingeniero de sonido	4	Días	1.200,00	4.800,00
4.8	Microfonista	4	Días	700,00	2.800,00
4.9	Director de arte	2	Mes	6.000,00	12.000,00
4.10	Escenógrafo	2	Mes	3.000,00	6.000,00
4.11	Asistente de escenografía	2	Mes	1.500,00	3.000,00
4.12	Vestuarista	1	Mes	3.000,00	3.000,00
4.13	Asistente de vestuario	1	Mes	1.500,00	1.500,00
4.14	Maquillista	4	Días	600,00	2.400,00
4.15	1er utilero	4	Días	350,00	1.400,00
4.16	2o utilero	4	Días	350,00	1.400,00
4.17	Jefe de eléctricos	4	Días	500,00	2.000,00
TOTAL RUBRO PERSONAL TECNICO Y STAFF					69.700,00

13.5) Personal artístico

Cuenta	Descripción	Cantidad	Unidad de Cálculo	Monto	Total BsF
5.1	Actores principales	1	Mes	7.000,00	7.000,00
5.2	Actores secundarios	1	Mes	3.800,00	3.800,00
TOTAL RUBRO PERSONAL ARTÍSTICO					10.800,00

13.6) Abastecimientos varios

Cuenta	Descripción	Cantidad	Unidad de Cálculo	Monto	Total BsF
6.1	Decoración	4	Días	500,00	2.000,00
	(detalles en desglose)				
6.2	Vestuario	8	Unidades	400,00	3.200,00
6.3	Necesidades del set	1	Único	1.000,00	1.000,00
TOTAL RUBRO ABASTECIMIENTOS VARIOS					6.200,00

13.7) Medios técnicos

Cuenta	Descripción	Cantidad	Unidad de Cálculo	Monto	Total BsF
7.1	Cámaras y lentes	4	Días	2500	10000
7.2	Equipo de luces	4	Días	4000	16000
7.3	Travelling, dolly, grúa	1		6000	6000
TOTAL RUBRO MEDIOS TÉCNICOS					32000

13.8) Transportes

Cuenta	Descripción	Cantidad	Unidad de Cálculo	Monto	Total BsF
8.1	Automóviles de producción	4	días	1.200,00	4.800,00
8.2	Camión de decoración	4	días	1.200,00	4.800,00
8.3	Camión de utilería	4	días	1.200,00	4.800,00
TOTAL RUBRO TRANSPORTE					14.400,00

13.9) Película

Cuenta	Descripción	Cantidad	Unidad de Cálculo	Monto	Total BsF
9.1	Tarjeta de 32 GB	4	Días	650,00	2.600,00
TOTAL RUBRO PELÍCULA					2.600,00

13.10) Posproducción

Cuenta	Descripción	Cantidad	Unidad de Cálculo	Monto	Total BsF
10.1	Transferencia de Data	4	Horas	350,00	1.400,00
10.2	Montaje en Final Cut	32	Horas	350,00	11.200,00
10.3	Edición en Final Cut	32	Horas	350,00	11.200,00
10.4	Post Producción	48	Horas	350,00	16.800,00
10.5	Operador de Montaje	32	Horas	200,00	6.400,00
10.6	Operador de edición	32	Horas	200,00	6.400,00
10.7	Operador de Post Producción	48	Horas	200,00	9.600,00
10.8	Director de Post Producción	2	Mes	9.000,00	18.000,00
TOTAL RUBRO POST PRODUCCION					81.000,00

13.11) Música y sonido

Cuenta	Descripción	Cantidad	Unidad de Cálculo	Monto	Total BsF
11.1	Compositor	1	Único	5.000,00	5.000,00
11.2	Foley	1	Único	1.250,00	1.250,00
TOTAL RUBRO MÚSICA					6.250,00

13.12) Seguros

Cuenta	Descripción	Cantidad	Unidad de Cálculo	Monto	Total BsF
12.1	Accidentes	1	Único	4.000,00	4.000,00
12.2	Daños al negativo	0		0,00	0,00
12.3	Riesgo de trabajo	0		0,00	0,00
12.4	Robos y roturas varias	0		0,00	0,00
12.5	Transporte	0		0,00	0,00
12.6	Riesgos de valores	0		0,00	0,00
12.7	Responsabilidad civil	0		0,00	0,00
TOTAL RUBRO SEGUROS					4.000,00

13.14) Gastos varios

Cuenta	Descripción	Cantidad	Unidad de Cálculo	Monto	Total BsF
14.1	Espacio para ensayos	15	días	800,00	12.000,00
14.2	Teléfono y comunicaciones	2	Mes	1.000,00	2.000,00
14.3	Gastos de papelería y oficina	1	Único	200,00	200,00
14.4	Catering	2	Meses	7.500,00	15.000,00
TOTAL RUBRO GASTOS VARIOS					29.200,00

14) ANÁLISIS DE COSTOS

La redacción del guión así como la dirección, realización y edición del cortometraje son parte integral de la propuesta de este trabajo de grado, por lo que en estas áreas no se contrata a nadie ni se incurre en ningún costo. Además, durante todo el proceso se contará con la ayuda de antiguos compañeros de clase, estudiantes graduados en la mención de artes audiovisuales y conocidos que ocuparán los puestos de producción, script, dirección de arte, camarógrafo, microfonista y musicalización. Además, se cuenta con la asistencia de compañeros de Teatro UCAB que harán de actores en el video. Todas estas personas han accedido a ayudar gratuitamente a la realización del cortometraje, por lo cual en todo lo relativo al personal técnico y artístico no se incurre en ningún gasto. La única excepción será la contratación de un profesional que aportará el boom, las maletas de luces y la gripería, además de ofrecerse como director de fotografía. Con esta persona, de nombre Ángel Salazar, director de **ICAS Producciones C.A.**, se ha llegado a un acuerdo de Bs.F. 5000 por los equipos y su asistencia en la fotografía.

Por último hay que mencionar que la locación es una casa de un conocido que ha ofrecido prestarla sin cobrar. La casa tiene casi todo lo necesario para montar el set, solo faltaría comprar los espejos para la secuencia 17 y uno que otro elemento de utilería y escenografía. De tal manera que el gasto real de la realización de este cortometraje es el siguiente:

Rubro	Especificaciones	Monto Total (Bs.F.)
Fotografía y equipos	Dirección de Fotografía, kit de micrófono shennheiser, kit de 3 luces marca Arri, kit de luminarias Par 1000w/500w y gripería	5.000,00
Escenografía y utilería	Espejos, telas, crucifijo, vendas, compás,etc.	6.000,00
Catering	Catering	800,00
	TOTAL	11000,00

IV. CONCLUSIONES

De la experiencia del cortometraje se ha podido constatar, de acuerdo con los postulados de Tarkovski, que el momento del proceso de producción cinematográfica más importante desde el punto de vista creativo es el de la grabación, ya que la impresión del tiempo sólo puede realizarse aprovechándose de lo que se registra en ese instante. A diferencia de lo que opinan otros autores y cineastas como en su momento lo hizo Eisenstein, el ritmo y el sentimiento de una escena no se configura en la edición, sino que se construye en la toma y depende en gran medida de cómo se aborde la grabación.

El guión y el proceso de preproducción no pueden limitar la grabación, deben servirle para definirla como un proceso abierto. En este sentido, el guión funciona como un esquema que ayuda al director a concretar su visión, a conducirse sin perderse, pero no es un estatuto o reglamento al que hay que ajustarse por entero.

Según los postulados de Andrei Tarkovski, el cine alcanza su máxima expresional poder recrear, frente a la cámara, una impresión cargada de verdad y autenticidad. Al hablar de *impresión* nos encontramos con una idea un tanto abstracta y en extremo subjetiva de lo que puede ser auténtico o verdadero. Para los efectos del presente trabajo, guiando por las premisas de Tarkovski, se procurará alcanzar tal impresión al poder representar una situación cuyos elementos, acciones y características le confieren a la situación en particular –así como al cortometraje en general– una cierta cualidad que la distinga, como una firma personal que la diferencia de otros productos audiovisuales. Por elementos, acciones y características comprendemos todo lo relacionado al tratamiento de la luz, la decoración, el encuadre y los planos, entre otros, y como todo se suma a la acción de los personajes o a la puesta en escena en general.

Para conseguir lo anterior ha sido importante una visión clara por parte del realizador, que le permita ser entendido por su grupo de trabajo y especialmente por sus actores, consiguiendo su confianza, pero la visión no debería solapar el aporte de estos últimos, sino que debería servir como terreno para permitirles a estos últimos el libre juego.

La visión es una directriz del trabajo conjunto, pero se recomienda que guíe hacia la apertura de espacios en los cuales los actores puedan aportar a partir de su experiencia: la compenetración entre los actores y los demás involucrados ayuda y facilita la exploración que se realiza durante la filmación. Fue importante, en tal sentido, realizar ensayos previos que permitieran una mayor aprehensión de los personajes por los actores, yendo de lo interno a lo externo, para poder cargar las situaciones planteadas en el guión con una emoción auténticamente sentida y pertinentemente expresada.

No es el número de planos sino la sagacidad de los mismos lo que permite la impresión del tiempo. El montaje enfoca los diferentes elementos en permitir a la cámara una observación completa de un momento estéticamente realizado, es decir, cargado en su expresión por la luz, la decoración, el sonido, los diálogos, la actuación, etc. La observación a través de la cámara es una contemplación detenida que permite al espectador examinar la toma y compenetrarse con ella. Es el entendimiento del ritmo singular de cada uno de los planos y la concordancia de los elementos dentro de los mismos, lo que permite al realizador conseguir la impresión deseada, sea onírica, de sensualidad y/o de estancamiento.

BIBLIOGRAFÍA

PUBLICACIONES PERIÓDICAS

Palacios, M. (1996). El espejo de Tarkovski. *Objeto Visual*. N° 3. Páginas 6-19

PUBLICACIONES NO PERIÓDICAS

Baudrillard, J (1980). *El intercambio simbólico y la muerte*. Caracas, Venezuela. Monte Avila Editores Latinoamérica.

Benjamin, W (1936). *El arte en la era de la reproducción técnica*. Madrid, España. Editoriales Taurus.

Deleuze, G (1987). *La imagen-tiempo: Estudios sobre cine 2* (1° edición). Barcelona, España. Ediciones Paidós

Olalquiaga, C (1993). *Megalópolis* (1° edición). Caracas, Venezuela. Monte Avila Editores Latinoamérica.

Tarkovski, A (1986). *Esculpiendo en el tiempo*. Londres, Gran Bretaña. University of Texas Press, Austin.

Tejeda, C (2010). *Andrei Tarkovski* (1° edición). Madrid, España. Ediciones Cátedra.

MEDIOS ELECTRÓNICOS

Bird, R (2003). *Gazing into Time: Tarkovsky and Post-Modern Cinema Aesthetics*. Sin fecha. <http://people.ucalgary.ca/~tstronds/nostalghia.com/TheTopics/Gazing.html>

DOCUMENTOS AUDIOVISUALES

Tarkovski, A. (1961). *La Infancia de Iván* [Película de cine]. Rusia. Mosfilm.

Tarkovski, A. (1966) *Andrei Rublev* [Película de cine]. Rusia. Mosfilm.

Tarkovski, A. *La Infancia de Iván* [Película de cine]. Rusia. Mosfilm.

Tarkovski, A. (1972) *Solaris* [Película de cine]. Rusia. Mosfilm.

Tarkovski, A. (1974) *El espejo* [Película de cine]. Rusia. Mosfilm.

Tarkovski, A. (1979) *Stalker* [Película de cine]. Rusia. Mosfilm.

Tarkovski, A. (1983) *Nostalgia* [Película de cine]. Roma, Italia y Moscú, Rusia. Opera Film (Roma) y Sovin Film (Moscú)

Tarkovski, A. (1986) *El Sacrificio* [Película de cine]. Estocolmo, Suecia. Instituto Cinematográfico Sueco (Estocolmo) y Argos Film (París), asociados con Film Four International (Londres), Josephson & Nykvist, Sveriges Televi

ANEXOS

Referencias

- Referencias visuales para el cortometraje, extraídas de distintas películas:



Imagen Fotográfica de la película *The Others*, referencia de colores para escenas nocturnas.



Imagen extraída de *The Others*, referencia de Ensueño



Imagen extraída de *The Others*, referencia de contrastes en la imagen.



Imagen extraída de *El Espejo* de Andrei Tarkovski, referencia de colores para escenas nocturnas.



Imagen extraída de *Stalker* de Andrei Tarkovski, referencia de contrastes.



Imagen extraída de *Tale of two sisters*, referencia de colores exteriores



Imagen extraída de *Tale of two sisters* , referencia de colores para escenas nocturnas



Imagen extraída de *Tale of two sisters*, referencia de colores y contrastes en la secuencia 5



Imagen extraída de *Tale of two sisters*, referencia de colores y contrastes en escenas exteriores de día.

- Referencias de vestuario

RAFAEL:



SELECT AN ITEM



ADRIANA:



LEOPOLDO:



ENSUEÑO:





La Cuadra de Talentos C.A

J-29889938-7

Cliente: Alejandro Figarella
 Dirección: Caracas.
 Proyecto: Ensueño
 Fecha: 05 - 09 -11

Servicio	Cantidad	P/U	Total
Argumento y Guón	1	5.000,00	5.000,00
Personal de Producción	1	52.600,00	52.600,00
Personal de Dirección	1	36.000,00	36.000,00
Personal Técnico y staff	1	69.700,00	69.700,00
Personal Artístico	1	10.800,00	10.800,00
Abasytecimientos Varios	1	6.200,00	6.200,00
Medios Técnicos y Estudios	1	32.000,00	32.000,00
Transporte	1	14.400,00	14.400,00
Película	1	2.600,00	2.600,00
Post Producción	1	81.000,00	81.000,00
Música y Mezcla	1	6.250,00	6.250,00
Seguros	1	4.000,00	4.000,00
Gastos Varios	1	29.200,00	29.200,00
Sub Total			349.750,00
IVA			41.970,00
Total			391.720,00


 La Cuadra de Talentos, C.A.
 RIF J-29889938-7

Caracas, 06 de Septiembre del 2011.

Atención:
Alejandro Figarella.

Atendiendo a los requerimientos de producción para la realización de un cortometraje de 14 minutos a realizarse en Caracas, les hacemos llegar nuestra propuesta económica.

Presupuesto.

CUENTA	DESCRIPCION	CANTIDAD	Unidad de Cálculo	MONTO	TOTAL BsF
1.1	Argumento	0		0,00	0,00
1.2	Derechos de autor	0		0,00	0,00
1.3	Guión	1	único	5.000,00	5.000,00
1.4	Diálogos	0		0,00	0,00
1.5	Colaboraciones	0		0,00	0,00
1.6	Mecanografía	0		0,00	0,00
1.7	Impresión de guiones	0		0,00	0,00
1.8	Traducciones	0		0,00	0,00
TOTAL RUBRO ARGUMENTO Y GUIÓN					5.000,00

CUENTA	DESCRIPCION	CANTIDAD	Unidad de Cálculo	MONTO	TOTAL BsF
2.1	Director de producción	2	Mes	6.000,00	12.000,00
2.2	Jefe de producción	2	Mes	4.500,00	9.000,00
2.3	Productor de Oficina	2	Mes	3.500,00	7.000,00
2.4	Productor de Exteriores	2	Mes	3.800,00	7.600,00
2.5	Asist. Productor de Oficina	2	Mes	2.000,00	4.000,00
2.6	Asistenete de Productor de Exteriores	2	Mes	2.500,00	5.000,00
2.7	Administrador	2	Mes	4.000,00	8.000,00
TOTAL PERSONAL DE PRODUCCION					52.600,00

CUENTA	DESCRIPCION	CANTIDAD	Unidad de Cálculo	MONTO	TOTAL BsF
2.1	Director de producción	2	Mes	6.000,00	12.000,00
2.2	Jefe de producción	2	Mes	4.500,00	9.000,00
2.3	Productor de Oficina	2	Mes	3.500,00	7.000,00
2.4	Productor de Exteriores	2	Mes	3.800,00	7.600,00
2.5	Asist. Productor de Oficina	2	Mes	2.000,00	4.000,00
	Asistente de Productor de				
2.6	Exteriores	2	Mes	2.500,00	5.000,00
2.7	Administrador	2	Mes	4.000,00	8.000,00
TOTAL PERSONAL DE PRODUCCION					52.600,00

CUENTA	DESCRIPCION	CANTIDAD	Unidad de Cálculo	MONTO	TOTAL BsF
3.1	Director	2	Mes	12.000,00	24.000,00
3.2	Asist de Dirección	1	Mes	6.000,00	6.000,00
3.3	Script	1	Mes	6.000,00	6.000,00
TOTAL RUBRO PERSONAL DE DIRECCIÓN					36.000,00

CUENTA	DESCRIPCION	CANTIDAD	Unidad de Cálculo	MONTO	TOTAL BsF
4.1	Director de fotografía	1	Mes	9.000,00	9.000,00
4.2	Operador de cámara	4	Días	1.500,00	6.000,00
4.3	Jefe de máquina	4	Días	1.200,00	4.800,00
4.4	Maquinista	4	Días	900,00	3.600,00
4.5	Asist. Cámara	4	Días	700,00	2.800,00
4.6	Operador adjuntos	0		0,00	0,00
4.7	Fotógrafo (foto fija)	4	Días	800,00	3.200,00
4.8	Ingeniero de sonido	4	Días	1.200,00	4.800,00
4.9	Microfonista	4	Días	700,00	2.800,00
4.10	Director de arte	2	Mes	6.000,00	12.000,00
4.11	Escenógrafo	2	Mes	3.000,00	6.000,00
	Asistente de				
4.12	escenografía	2	Mes	1.500,00	3.000,00
4.13	Vestuarista	1	Mes	3.000,00	3.000,00
4.14	Asistente de vestuario	1	Mes	1.500,00	1.500,00
4.15		0		0,00	0,00
4.16		0		0,00	0,00
4.17	Maquillista	4	Días	600,00	2.400,00
4.18	Auxiliar de maquillaje	0		0,00	0,00
4.19	Peluquero	0		0,00	0,00

4.20	Auxiliar de peluquería	0		0,00	0,00
4.21	1er utilero	4	Días	350,00	1.400,00
4.22	2o utilero	4	Días	350,00	1.400,00
4.23	Jefe de eléctricos	4	Días	500,00	2.000,00
4.24	Eléctricos	0		0,00	0,00
4.25	Jefe de tramoya	0		0,00	0,00
4.26	Tramoyistas	0		0,00	0,00
4.27	Obreros ocasionales	0		0,00	0,00
	Custodios estudio -				
4.28	camerino	0		0,00	0,00
4.29	Horas extras	0		0,00	0,00

**TOTAL RUBRO
PERSONAL TECNICO Y
STAFF** 69.700,00

CUENTA	DESCRIPCION	CANTIDAD	Unidad de Cálculo	MONTO	TOTAL BsF
5.1	Actores principales	1	Mes	7.000,00	7.000,00
	Actores secundarios	1	Mes	3.800,00	3.800,00
	Dobles	0		0,00	0,00
5.2	Figurantes	0		0,00	0,00
	Extras	0		0,00	0,00
	Subjefe de grupo	0		0,00	0,00

**TOTAL RUBRO
PERSONAL
ARTÍSTICO** 10.800,00

CUENTA	DESCRIPCION	CANTIDAD	Unidad de Cálculo	MONTO	TOTAL BsF
6.1	Decoración (detalles en listas de necesidades)	4	Días	500,00	2.000,00
6.2	Vestuario	8	Unidades	400,00	3.200,00
6.3	Necesidades del set	1	Único	1.000,00	1.000,00
6.4	Material de tramoya	0		0,00	0,00
	Material de				
6.5	electricidad	0		0,00	0,00
6.6	Carpintería y otros	0		0,00	0,00
6.7	Otras necesidades	0		0,00	0,00
6.8	Efectos especiales	0		0,00	0,00
	Automóviles de				
6.9	escena	0		0,00	0,00
6.10	Animales de escena	0		0,00	0,00

TOTAL RUBRO 6.200,00
Gente de Medios
RIF: J-31497628-1

ABASTECIMIENTOS VARIOS

CUENTA	DESCRIPCION	CANTIDAD	X	MONTO	TOTAL BsF
7,1	Estudios				0
7,2	Camerinos y oficinas				0
7,3	Salón de maquillaje				0
	Construcciones				
7,4	escenográficas				0
7,5	Cámaras y lentes	4 Días		2500	10000
7,6	Equipo de luces	4 Días		4000	16000
7,7	Equipo de retroproyección				0
7,8	Travelling, dolly, grúa	1		6000	6000
7,9	Torres y material de tramoya				0
7,10	Material de sonido				0
7,12	Personal del establecimiento				0
7,13	Consumo de energía eléctrica				0
7,14	Daños y roturas diversas				0

**TOTAL
RUBRO 6** 32000
**TOTAL
BsF**

CUENTA	DESCRIPCION	CANTIDAD	Unidad de Cálculo	MONTO	TOTAL BsF
9.1	Automóviles de producción	4	días	1.200,00	4.800,00
9.2	Camión de decoración	4	días	1.200,00	4.800,00
9.3	Camión de utilería	4	días	1.200,00	4.800,00
9.4	Camión de luces	0		0,00	0,00
9.5	Camión de tramoya	0		0,00	0,00
9.6	Camión de vestuario	0		0,00	0,00
	Camioneta de cámara y				
9.7	sonido	0		0,00	0,00
	Reembolso de gasolina del				
9.8	personal	0		0,00	0,00
	Camerinos				
9.9	(Roulottes/camper)	0		0,00	0,00
9.10	Exceso de kilometraje				

**TOTAL
RUBRO
TRANSPORTE** 14.400,00

CUENTA	DESCRIPCION	CANTIDAD	Unidad de Cálculo	MONTO	TOTAL BsF
10.1	Cassetes miniDV 60min	0		0,00	0,00
10.2	Dvds	0		0,00	0,00
10.3	Cds	0		0,00	0,00
10.4	Cassetes DVCAM 60 y 90 min	0		0,00	0,00
10.5	Estuches para dvds y cds	0		0,00	0,00
10.6	Marcadores para discos	0		0,00	0,00
10.7	Impresora para discos	0		0,00	0,00
10.8	Tarjeta de 32 GB	4	Días	650,00	2.600,00
				TOTAL RUBRO PELÍCULA	2.600,00

CUENTA	DESCRIPCION	CANTIDAD	Unidad de Cálculo	UNIDAD	MONTO	TOTAL
11.1	Transferencia de Data	4	Horas		350,00	1.400,00
11.2	Montaje en Final Cut	32	Horas		350,00	11.200,00
11.3	Edición en Final Cut	32	Horas		350,00	11.200,00
11.4	Post Producción	48	Horas		350,00	16.800,00
11.5	Operador de Montaje	32	Horas		200,00	6.400,00
11.6	Operador de edición	32	Horas		200,00	6.400,00
11.7	Operador de Post Producción	48	Horas		200,00	9.600,00
11.8	Director de Post Producción	2	Mes		9.000,00	18.000,00
11.9	Render	0			0,00	0,00
11.10	Compresion	0			0,00	0,00
11.11	Autoria en "Encore" o "DvdPro"	0			0,00	0,00
11.12	Scanning	0			0,00	0,00
11.13	Direccion de Post produccion	0	mes		0,00	0,00
11.14	Impresión directa a 35mm	0			0,00	0,00
11.15	Material virgen	4	Unico		50,00	200,00
				TOTAL RUBRO POST PRODUCCION	81.000,00	

MEDIA X
Gente de Medios
RIF: J-31497628-1

DESCRIPCION	CANTIDAD	Unidad de Cálculo	MONTO	TOTAL BsF
Transfer de 1/4 a magnético 35mm	0		0,00	0,00
Sala de doblaje, turnos	0		0,00	0,00
Sala de mezcla	0		0,00	0,00
Actores de doblaje	0		0,00	0,00
Asistente de doblaje	0		0,00	0,00
Efectos de sonido	0		0,00	0,00
Marca Dolby Stereo	0		0,00	0,00
Transfer de magnético a óptico	0		0,00	0,00
Sala de mezcla para transfer sonido	0		0,00	0,00
Sala de montaje	0		0,00	0,00
Proyecciones varias	0		0,00	0,00
Foley	1	Único	1.250,00	1.250,00
TOTAL RUBRO DOBLAJE Y MEZCLA				1.250,00

CUENTA	DESCRIPCION	CANTIDAD	Unidad de Cálculo	MONTO	TOTAL BsF
13.1	Sala de grabación	0	Único	0,00	0,00
13.2	Derechos de autor	0		0,00	0,00
13.3	Compositor	1		5.000,00	5.000,00
13.4	Director de orquesta	0		0,00	0,00
13.5	Músicos	0		0,00	0,00
13.6	Cantantes y coros	0		0,00	0,00
	Alquiler de instrumentos musicales	0		0,00	0,00
13.7	Copias de partituras	0		0,00	0,00
13.8	Transporte de instrumentos musicales	0		0,00	0,00
13.9		0		0,00	0,00
				TOTAL RUBRO MÚSICA	5.000,00

CUENTA	DESCRIPCION	CANTIDAD	Unidad de Cálculo	MONTO	TOTAL BsF
14.1	Accidentes	1	Único	4.000,00	4.000,00
14.2	Daños al negativo	0		0,00	0,00
14.3	Riesgo de trabajo	0		0,00	0,00
14.4	Robos y roturas varias	0		0,00	0,00
14.5	Transporte	0		0,00	0,00

14.6	Riesgos de valores	0	0,00	0,00
14.7	Responsabilidad civil	0	0,00	0,00
			TOTAL RUBRO SEGUROS	4.000,00

CUENTA	DESCRIPCION	CANTIDAD	Unidad de Cálculo	MONTO	TOTAL BsF
16.1	Espacio para ensayos	15	días	800,00	12.000,00
16.2	Inscripción registro público	0		0,00	0,00
16.3	Teléfono y comunicaciones	2	Mes	1.000,00	2.000,00
16.4	Gastos de papelería y oficina	1	Único	200,00	200,00
16.5	Gastos notariales y legales	0		0,00	0,00
16.6	Gastos médicos y medicinales	0		0,00	0,00
16.7	Gastos de representación	0		0,00	0,00
16.8	Propinas y gratificaciones	0		0,00	0,00
16.9	Prensa y publicidad	0		0,00	0,00
16.10	Catering	2	Meses	7.500,00	15.000,00
16.11	Gastos de bar y restaurantes	0		0,00	0,00
16.12	Otros pequeños gastos	0		0,00	0,00
16.13	Ministerio	0		0,00	0,00
			TOTAL RUBRO GASTOS VARIOS		29.200,00

TOTAL GENERAL 349.750,00

NOTA: NO INCLUYE I.V.A.

MEDIA X asume las siguientes actividades

1. Preproducción y producción.
2. Coordinación, ejecución y seguimiento del eventos.
3. Equipo técnico.
4. Recurso humano.

El Productor Asume

1. Permisologías.
2. Custodia del evento.

Agradecemos nuevamente la oportunidad y nos reiteramos a su disposición para cualquier información adicional.

Atentamente



Marcelo Toutin
Socio Director.

MEDIA X – Gente de Medios
MEDIA X
Gente de Medios
RIF: J-31497628-1

Av. Rómulo Gallegos, Edf. Vista, mezzanina, local 2, Urb. Horizonte, Caracas, Venezuela

+58 212 615-4545 – www.media-x.tv