



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO
AÑO ACADÉMICO 2011

“DEBAJO DE LA CAMA”, Cortometraje

Tesistas

Anelisa Joan Gomes Contreras
Sara Elizabeth Zakhour Gonzalez

Tutor

Alberto Chumaceiro

Caracas, septiembre, 2011

A nuestros seres queridos

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, José Antonio y Zaida, por su apoyo eternamente incondicional, les agradezco que siempre me acompañaran en todos mis inventos; he llegado a donde estoy, gracias a ustedes.

A mis hermanos, Aileen y José, por siempre apoyarme cuando los necesito.

A mis abuelos Zoraida, Teresa y Antonio por su afecto a lo largo de toda mi vida.

A Jorge Gómez por todo su cariño y por darme fuerza y luces en todas las situaciones.

A nuestro tutor, Alberto Chumaceiro, por su apoyo y conocimiento, y por guiarnos a lo largo de este proceso.

A los actores, amigos, familiares y todos aquellos que dispusieron de su tiempo para contribuir con este proyecto, que constituye el primer paso hacia una nueva etapa.

Anelisa Gomes

A mi Dios por regalarme la vida y su salvación; por colocarme en el lugar y momento indicado. Por regalarme a mis padres, hermana y familiares, a mis grandes amigos que en tiempo de angustia son más que un hermano. Por permitirme la oportunidad de crecer en sabiduría y estatura.

A mis padres, mis Itos, por ser mi apoyo incondicional y sostén, por cultivar en mí obediencia, respeto, integridad, amor y tolerancia, entre otros valores que formaron mi carácter. Por siempre estar allí a pesar de las circunstancias. Por enseñarme a buscar de lo bueno lo mejor, de lo mejor lo excelente y de excelente lo perfecto. Amén de que Dios y yo somos mayoría. Los amo inmensamente.

A mi hermana por estar siempre pendiente, por cuidarme y amarme. Por buscar siempre lo mejor para mí, incluso cuando esto incluyera un sacrificio para ella. Por enseñarme que la amistad se cultiva en un cuarto oscuro y que es una caja de sorpresas. Por ser mi HERMANA y AMIGA. A su esposo por ser mi mejor amigo y cuñado, por sus consejos y apoyo excepcional. Los amo.

A mis familiares, amigos y allegados por ser pilares en mi vida, por estar siempre allí dispuestos a todo, por aceptarme con mis virtudes y defectos. Porque no son muchos, pero ellos saben quiénes son.

A todos los que tuvieron algo que ver en la realización de Debajo de la Cama, por su ayuda y disposición.

Y por último, pero no menos importante, a mis profesores, al personal administrativo de la escuela y a todos y cada una de las personas que marcaron mi carrera dentro de la UCAB. A grandes maestros que no solo me formaron dentro del aula, sino también fuera de ella. A Alberto Chumaceiro por ser nuestro tutor, por guiarnos en este último reto.

A todos, GRACIAS, por haberme permitido llegar hasta aquí.

Sara Elizabeth Zakhour Gonzalez

ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	viii
MARCO TEÓRICO	11
CAPÍTULO I: El Peterpanismo y el Descenso a los Infiernos	11
1.1 El Peterpanismo	14
1.2 El Descenso a los infiernos	21
CAPÍTULO II: Michel Gondry y su Estética	26
2.1 Biografía	27
2.2 Trabajos	27
2.3 Estética	29
CAPÍTULO III: El Cortometraje y El Guión	35
3.1 ¿Qué es el Cortometraje?	35
3.1.1 Historia.	36
3.1.2 Géneros a trabajar	40
3.2 ¿Qué es el Guión?	41
3.2.1 Partes esenciales del Guión	43
MARCO METODOLÓGICO	47
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	47
2. OBJETIVOS	48
2.1.OBJETIVO GENERAL	48
2.2.OBJETIVOS ESPECÍFICOS	48
3. JUSTIFICACIÓN, RECURSOS Y FACTIBILIDAD	49
4. DELIMITACIÓN	51
5. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	52
6. LIBRO DE PRODUCCIÓN	53
6.1. Idea	53
6.2. Sinopsis	54
6.3. Escaleta	55
6.4. Tratamiento	61
6.5. Guión literario	65

6.6.	Propuesta del Cortometraje Debajo de la Cama	75
6.6.1.	Propuesta de Dirección	75
6.6.2.	Referencias de Dirección	81
6.6.3.	Propuestas de Iluminación	85
6.6.4.	Referencia de Iluminación	86
6.6.5.	Propuesta de Arte	89
6.6.6.	Propuesta Sonora	92
6.7.	Listado de Equipos	94
6.8.	Desglose de necesidades	95
6.9.	Plan de rodaje	97
6.10.	Storyboard	100
6.11.	Ficha técnica	107
6.12.	Locaciones	108
6.13.	Casting	111
6.14.	Presupuesto	118
6.15.	Análisis de Costos	119
	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	127
	BIBLIOGRAFÍA	130
	ANEXOS	

INTRODUCCIÓN

Con este proyecto se desea crear una propuesta audiovisual partiendo de un guión original, con ideas nuevas, sin salir de los parámetros establecidos de la creación de un guión inédito. Con la intención de aportar un hecho tangible de lo que comenzó en una idea propia.

Asimismo se persigue realizar una adaptación del mismo para un cortometraje con una duración máxima de diez minutos, basado en lo que se ha aprendido y que se desea aplicar para la demostración de las capacidades desarrolladas durante la carrera universitaria; para ello nos valdremos de la semiótica de la imagen y la palabra, los signos y símbolos pertinentes para el desarrollo de la idea como tal.

El objetivo principal es la creación de un cortometraje visualmente estético y aceptable, donde se demuestre la creación y adaptación del guión que se desea realizar, usando las técnicas creativas de bajo presupuesto pero de alta calidad. Basado en la estética del Director Michel Gondry, quien realiza sus trabajos con una perspectiva audiovisual innovadora, que es

simultáneamente infantil y sofisticada. Utilizando recursos hechos a mano y con animación creada principalmente por la persona y no la maquina.

Esta estética será utilizada para desarrollar la historia de una chica que arregla su cuarto como metáfora de arreglar su vida, escondiendo cosas debajo de la cama, para huir y negar el pasado.

Es una historia donde se dan a contraposición el cómo asumir la vida, enfrentando los problemas de manera adulta buscando posible soluciones o evadiéndolos como un niño que echa todo debajo de la cama.

La historia será contada de una forma surrealista, en la cual los efectos hechos a mano, al estilo Gondry, serán quienes enfatizen y realcen la representación visual de la forma en que se construyen los recuerdos y pensamientos en las personas.

Queriendo lograr, con algo bien pensado y trabajado, la demostración de la alta calidad y creatividad que tiene la historia y, el arte del Director Francés aplicado al guión.

Se busca establecer una relación entre lo onírico y lo etéreo con la tangibilidad de un producto audiovisual, donde las cosas simplemente suceden dentro de la magia del séptimo arte. Codificando trabajos técnicos de producción y dirección en un mundo de imaginación y de surrealismo captado por una cámara.

Demostrando con ello los conocimientos y aptitudes adquiridos en el transcurso de nuestro aprendizaje universitario, el profesionalismo y la ética aprendidos de nuestra Alma Mater y la oportunidad de mostrar este trabajo a un futuro profesional y laboral.

MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I: PETERPANISMO Y DESCENSO A LOS INFIERNOS

Una aventura siempre empieza de forma insospechada, producto de un evento, en apariencia accidental, que revela un mundo diferente al propio. Un mundo que está latente bajo la consciencia y lleno de deseos reprimidos, que amenazan con sacudir las bases estructurales que los seres humanos construimos para protegernos y encajar dentro de lo socialmente aceptado.

Pero al derrumbar estas estructuras de la consciencia podemos llegar a nuestro mundo interior y enfrentarnos con quienes somos en realidad. Esta es la mayor y más aterradora aventura de todas, el descender hasta lo más profundo de nuestro ser, destruir ese mundo que habíamos creado y resurgir cambiados y reconstruidos.

Según C. G. Jung (1984, p. 26) el descenso a las profundidades siempre antecede el ascenso, “ese descenso se le revela como una

imprescindible condición del ascenso. En esta profundidad amenaza el peligro(...)". De esta forma se revela, el camino que el héroe debe recorrer. Debe hacer un viaje que lo transfigure para luego retornar con nuevos conocimientos sobre la vida.

El héroe, como "hombre eterno", debe estar dispuesto a sacrificar sus propias necesidades en pro del bien de la mayoría, pasando por un proceso de cambio para luego regresar con nuevas herramientas. Para Joseph Campbell (1972, p. 27), el camino del héroe funciona como una versión alargada de los ritos clásicos de iniciación de las tribus, llevando a su máxima expresión la fórmula: separación-iniciación-retorno. Es decir, el héroe debe despojarse de aquello que conoce, enfrentarse a diferentes riesgos que lo llevan al enfrentamiento con sí mismo y luego retornar a su mundo ordinario, como una persona nueva y cambiada desde la raíz de su ser. La aventura normalmente sigue el modelo descrito anteriormente "una separación del mundo, la penetración a alguna fuente de poder, y un regreso a la vida para vivirla con más sentido."

Todo empieza con una llamada, una acción que levanta la cortina existente entre el mundo en que se desenvuelve el héroe y algo que está más allá. Esta cortina representa una transfiguración, implica un cambio

espiritual que al llegar a su completación equivale a morir para luego volver a nacer.

Los retos a los que el héroe se enfrenta para lograr este cambio o transfiguración, lo llevan a viajar por diferentes niveles de su consciencia, enfrentándose a sí mismo y a los arquetipos presentes dentro de él, que son los que lo hacen actuar de una forma específica y determinan sus miedos y fortalezas.

Estos arquetipos se manifiestan universalmente como símbolos, dentro de las historias de diferentes culturas, determinando a los héroes que la protagonizan. Ya que forman parte de lo que Jung llama el inconsciente colectivo que funciona como un lenguaje común a todos los humanos, desde el hombre primitivo hasta nuestro tiempos. Todos han pasado por un camino similar, un descenso para lograr una transformación.

Es por esto que las estructuras narrativas presentan grandes similitudes y se repiten en las diferentes culturas. Es lo inconsciente colectivo lo que hace que el “Viaje del Héroe” sea siempre el mismo, ya que determina

que los pasos por los que los seres humanos tenemos que pasar para alcanzar una transición a diferentes estados de madurez, que en las historias aparecen representados como cruces de “umbrales” que marcan el paso de un estado a otro, tanto de consciencia como narrativo.

Finalmente el héroe debe pasar por una crisis o clímax, antes de lograr su objetivo de cambio y transformación. Esta crisis es necesaria ya que funciona como una prueba final que lo marca para determinar si este merece la recompensa, es decir, si merece alcanzar el estado final de transición, el regreso para vivir con más sentido. Esto en las historia se suele representar como un enfrentamiento con un villano, pero no es más que el enfrentamiento con el “yo” interior, con los traumas, miedos y deseos reprimidos que nos frenan a todos; y contra los cuales el héroe debe luchar para alcanzar su máximo potencial.

1.1 Peterpanismo

El Puer Aeternus significa el niño que nunca envejece, y es el termino que utiliza Jung para referirse a un arquetipo específico que está presente en los seres humanos, tanto hombres como mujeres. Este término se utiliza

para designar a individuos con un marcado complejo materno, o paterno en al caso de las mujeres, y que mantienen por largo tiempo una actitud adolescente.

Según Jung, los arquetipos son las formas o imágenes colectivas que se dan en todo el mundo y que contienen los elementos y características que construyen los mitos, pero que a la vez funcionan como productos propios e individuales de origen inconsciente. Son las imágenes primordiales e universales que se encuentran en el inconsciente colectivo, y que funcionan en los seres humanos como una predisposición para producir símbolos similares repetidamente.

El arquetipo del Puer Aeternus, en aspectos que se pueden considerar negativos, se refiere al deseo de permanecer joven eternamente unido a un ego muy fortalecido. Para Marie-Louise von Franz este arquetipo encierra todas las características normales en un adolescente de diecisiete o dieciocho años, pero prolongadas a lo largo de otras etapas de la vida. También dice que estos individuos tienen gran miedo a las ataduras y de verse atrapados en una situación de la cual sea imposible escapar. Este arquetipo busca huir o alejarse de la realidad, del mundo ordinario.

En sus estudios, von Franz se refiere al Puer Aeternus como un hombre homosexual con una fijación en la madre y la separación de esta representa un hecho traumático para el individuo.

Por otro lado, para Jung esta separación podía desencadenar típicamente dos perturbaciones: la homosexualidad o el donjuanismo. En el primer caso, el objeto de deseo heterosexual está ligado a la madre, por lo cual las demás mujeres son tomadas como rivales de la misma y debe optar por satisfacer sus necesidades sexuales con miembros del mismo sexo. En el caso del donjuanismo, la madre representa la imagen de la mujer perfecta, que intenta encontrar en las demás mujeres. Pero tras intimar con ellas se desilusiona y continúa su búsqueda de la mujer maternal que satisfaga todas sus necesidades.

En el caso de la puella o la niña eterna, la fijación está en el padre; ésta siempre trata de mantener actitudes seductoras, involucrándose con hombres mayores que representan la figura paterna. Además se les dificulta asumir el rol de madre, permaneciendo eternamente como hija y afianzando su atención en su vida amorosa y en el romanticismo, pero sin asumir los compromisos de convertirse en esposa y madre.

De esta forma, a los puer y las puella les cuesta integrarse a la sociedad, se consideran especiales por lo que los trabajos nunca resultan adecuados para ellos, y se desenvuelven con arrogancia queriendo aparentar superioridad a los demás. Muestran un desfase entre su edad física y su madurez emocional, que los hace incapaces por dejar de ser hijos y convertirse en padres. Se resisten a crecer y a asumir las responsabilidades que implican la entrada a la adultez.

Estos síntomas fueron denominados como síndrome de Peter Pan o Peterpanismo por el psicólogo americano Dan Kiley, recordando el personaje principal de la obra de teatro de J.M. Barrie, Peter Pan y su incapacidad y falta de deseos de crecer.

Los pueri suelen tener el encanto permanente de la juventud y la imaginación y creatividad infantil; así como también un cierto anhelo espiritual exteriorizado y no les suelen gustar las situaciones convencionales, ni actividades que requieran un compromiso real.

Otro aspecto resaltante de este arquetipo es la negación de la sombra; evitan todo aquello que les causa vergüenza, porque esto representa una opción más fácil que enfrentarla. Esto hace que la sombra crezca, en el interior, siempre ignorada.

Por otro lado en lo interno existe el conflicto contradictorio entre la dependencia de la madre o del padre y su necesidad de independizarse de lo mismos. Viven en un permanente estado transitorio, en el que una mujer u hombre nunca es el ideal, ningún trabajo es el adecuado; y de esta forma siempre esperan un cambio para el cual nunca están preparados. Esto implica que durante sus vidas se repiten ciertos patrones situacionales, sin lograr nunca un cambio interior verdadero.

En el del cine este se ha reflejado en múltiples ocasiones; entre otros. Vale la pena nombrar son “Donde Viven los Monstruos” de Spike Jonze, que trata de una adaptación de un cuento infantil con el mismo nombre, pero que muestra con un poco más de profundidad al personaje principal de la historia, Max; quien muestra una gran fijación en la madre y el conflicto entre dependencia y separación de la misma. Eventualmente en la película, Max prefiere evadir sus conflictos en vez de enfrentarlos y se retira de la realidad

a su mundo imaginario, el lugar donde viven los monstruos. Cada monstruo aparece como una faceta de la personalidad de Max y que poco a poco lo ayudan a conocerse a sí mismo y a asumir sus problemas, es decir, enfrentarse a su sombra y finalmente regresar a la realidad.

Otro ejemplo son las películas del director Wes Anderson, particularmente “Rushmore”, “The Royal Tenenbaums” y “The Life Aquatic with Steve Zissou”. En los tres casos los protagonistas presentan el síndrome de Peter Pan. En el caso de Max Fischer en “Rushmore” se observa en su enamoramiento obsesivo hacia su profesora y todas las medidas infantiles a las que recurre para vengarse cuando ésta lo rechaza y decide salir con otro hombre. De igual forma, en “The Royal Tenenbaums”, el protagonista Royal, es un hombre mayor que muestra gran inmadurez en sus acciones; no asume responsabilidades, prefiere mentir y mantenerse separado de la realidad para lograr lo que quiere. Y en la tercera película, Steve Zissou se desenvuelve como alguien que se cree especial y que trata con arrogancia a los demás, cuando en realidad, esta actitud proviene de un complejo de inferioridad y de sus inseguridades; a la vez, este personaje prefiere vivir en un mundo de aventuras constantes, su submarino, donde permanece casi siempre aislado del resto del mundo.

De igual forma otros films que muestran este síndrome, pero referido a las mujeres. Como es el caso de “Lost in Translation” de Sofia Coppola, en la cual se muestra a Charlotte, una joven recién graduada de la universidad, que está inconforme con su vida y que espera un cambio, pero que no asume responsabilidades. Está inconforme con su esposo y a la vez tiene un enamoramiento con, Bob Harris un actor de mediana edad, a quien conoce en el hotel donde se hospeda en Tokio y quien representa para Charlotte una figura paterna.

De esta forma, se puede observar cómo este arquetipo se ve plasmado en diferentes películas, las cuales se basan en el mismo para darles profundidad y veracidad a sus personajes, convirtiéndolos en seres con los cuales el espectador pueda sentirse identificado a la vez que nos muestran las características particulares del Viaje del Héroe para el Puer Aeternus.

1.2. Descenso a los Infiernos

La trayectoria de los héroes está marcada por algún evento que irrumpe su vida y que le hace tomar consciencia de que hay algo más. Un mundo desconocido que yace detrás del velo y al cual el héroe debe entrar para lograr la transición de un estado emocional a otro.

Para Jung, este viaje de cambio comienza con un descenso hacia las profundidades del “yo” interior, que lo conducen hacia aguas misteriosas que representan comúnmente, un símbolo del inconsciente, de ese mundo interior que el héroe debe recorrer para obtener la recompensa.

Sin embargo, este cruce no es fácil de hacer por lo cual inicialmente se puede dar un rechazo a la llamada de la aventura, es decir, el negarse al descenso. Pero el héroe finalmente termina cruzando el umbral y descendiendo a las profundidades.

En la mayoría de las historias se representan los cruces de umbrales como viajes físicos, en los cuales el héroe debe atravesar una serie de pruebas, fabricadas para retar la naturaleza del héroe y probar si este es en

efecto digno de acceder a un mayor conocimiento. Sin embargo, este viaje físico es la representación mítica que se le da al proceso de crecimiento en los seres humanos, así como en las tribus aborígenes los jóvenes debían enfrentar alguna prueba para ser considerados adultos. Es decir, estos viajes que narran las historias funcionan como los ritos de transición diseñados para introducir a los seres humanos en el siguiente estado de madurez, de niño a adolescente, de adolescente a adulto y así sucesivamente.

Según esto podemos entender por qué los símbolos míticos se parecen y se repiten en las diferentes culturas. Ya que aunque los seres humanos estén situados en diferentes localidades, el inconsciente colectivo funciona de igual forma, y los pasos para alcanzar la madurez son los mismos.

Así el viaje inicia con un llamado que proviene luego de que el héroe identifica una necesidad que lo impulsa a actuar y a separarse del mundo que ha construido para iniciar el camino hacia las aguas. De esta forma sucede que “alguien, en cualquier sociedad, escoge para sí la peligrosa jornada a la oscuridad y desciende, intencionalmente o no, a las torcidas

curvas de su propio laberinto espiritual” como indica Joseph Campbell en “El Héroe de las Mil Caras”.

En este descenso el héroe se encuentra con la prueba más aterradora, el verse a sí mismo reflejado en lo que Jung llama “el espejo del agua”, que lo refleja tal y como es. Muestra el rostro interior, el que no ve el resto del mundo por estar cubierto con “la persona”, una máscara con la que se oculta el verdadero yo, cuyo enfrentamiento puede resultar aterrador porque implica el encuentro con la propia sombra interior y al poder soportar que ésta existe solo se trasciende al inconsciente interior, pero sin eliminarla de la personalidad.

Sin embargo, es este descenso lo que le permite la evolución al héroe, sin pasar por las pruebas - que lo llevan a enfrentarse con sí mismo -, no podría cambiar y permanecería estancado.

Todos los héroes de las historias pasan por un descenso, cuyos pasos nos los explica Christopher Vogler en su libro “El Viaje del Escritor”. Estos no son más que la identificación dentro de las historias de los estados por los

cuales los seres humanos, representados simbólicamente, tienen que pasar para lograr a una transición.

Para Vogler, todo empieza con el Mundo Ordinario, el mundo en el cual se desenvuelve el héroe, hasta que identifica una necesidad o una carencia y se da un Llamado a la Aventura que es la forma en que el héroe se da cuenta que existe algo más allá de lo que él conoce. Una vez que esto sucede puede existir un Rechazo a la llamada y hacia la idea de asumir la aventura, pero es su destino, aunque se niegue debe continuar. Una vez que el viaje al nuevo mundo inicia, se da el Encuentro con el Mentor que es la figura encargada de proveer las herramientas necesarias para continuar la travesía. De esta forma el héroe tiene que realizar el Cruce del Primer Umbral con lo cual el héroe se compromete sin posibilidad de retorno a asumir los retos que se le presenten en el viaje y se encuentra con Pruebas, Aliados y Enemigos que lo ayudan o entorpecen su viaje hasta que llega a la Entrada a la Cueva, lugar en donde el héroe debe prepararse para asumir el reto más importante. Así se produce la Ordalía Suprema, el enfrentamiento con el mayor miedo para poder lograr la Recompensa física o espiritual por haber sobrevivido. Luego de que esto ocurre debe emprender el Camino de vuelta, pero antes deber enfrentarse a la prueba final, el enfrentamiento clímax que definirá el retorno del héroe y su Resurrección triunfante para

poder Retornar con el Elixir, la recompensa final que le permitirá llevar una mejor vida.

Estos son los pasos del descenso a los cuales todos los héroes se enfrentan. Según Vogler, pueden llegar a funcionar como una guía para la vida, como solían ser los antiguos mitos para los seres humanos primitivos, y que actualmente observamos presentados en nuestras pantallas de cine y televisión. De una forma u otra están presentes en nuestras vidas y nos influyen, ya que se refieren simbólicamente a las transiciones que todos atravesamos a lo largo de nuestros procesos de crecimiento y en nuestro inconsciente colectivo.

CAPÍTULO II: MICHEL GONDRY Y SU ESTÉTICA

2.1 Biografía

Michel Gondry, nació y creció en Francia, en la ciudad de Versalles, el 8 de mayo de 1963, en medio de una familia muy influenciada por la música *pop*, lo que marcará a Michel en su juventud. En su infancia soñaba con ser pintor o inventor y por ello decide entrar en la Escuela de Artes de Paris, en la década de los 80'. Allí desarrolló sus habilidades y aptitudes gráficas y en donde conoce a un grupo de amigos con los que crea su banda de música *pop-rock*, llamada *Oui-Oui*, donde Gondry era baterista y también dirigió varios videos clips. Esta Agrupación tuvo dos lanzamientos discográficos y varios *singles* hasta que se separan en 1992.

Los videos de su Banda fueron el punto de inflexión de su carrera, ya que uno de ellos fue mostrado por MTV y captado por Björk, quien le pidió que dirigiera su primer trabajo como solista: "Human Behaviour", y que terminaría realizando siete videos en total. Luego de esto y por su capacidad de dirigir sin incurrir en grandes gastos, muchas marcas desearon trabajar

con él para la realización de sus comerciales, como: Gap, Smirnoff, Air France, Nike y Levi's entre otras, pero de esta última obtuvo un premio, llevándolo a la pantalla de Hollywood con su primer largometraje "Human Nature" en el año 2001, acompañado de Charlie Kaufman. El film no tuvo mucho éxito, pero le permitió dirigir, una vez más acompañado de Kaufman, "Eternal Sunshine of a Spotless Mind" en el año 2004, y con ella ganar un premio Oscar como mejor guión.

Luego de estas Michel Gondry ha continuado trabajando en el cine estableciendo una estética muy peculiar y extravagante.

2.2 Trabajos

Debido a la influencia de la música *pop*, su familia, banda y universidad, Gondry lleva su estilo al cine como en sus clips de videos, realzando su niñez, y su vista infantil de las cosas. A pesar de su edad deja evidenciado en sus trabajos una vista inocente e infantil.

En sus trabajos y estética refleja una falsa realidad la cual se mezcla con la realidad misma, haciendo que el espectador se sienta identificado con sus historias. Experiencias de personas comunes y sus vidas particulares.

Este director tiene una amplia filmografía, y una extensa videografía musical y publicitaria, en la que destacan los siguientes trabajos:

- Human Nature (2001)
- Eternal Sunshine of the Spotless Mind (Eterno resplandor de una mente sin recuerdos, 2004)
- La Science des Rêves (La ciencia del sueño, 2006)
- The Green Hornet (El Avispon Verde, 2011)
- Crystalline - Björk (2011)
- BMW - Pure Drive
- Air France - Le Nuage
- Coca-Cola - Snowboarder
- Polaroid - Resignation / Living Moments
- Levi's - Drugstore

2.3 Estética

Michel Gondry es un director que posee una creatividad increíble, cuyos trabajos se caracterizan por la ausencia de grandes discursos y mensajes poco trascendentales. Con una estética posmodernista caracterizada por la sobre posición de lo figurativo sobre lo discursivo, potenciando la necesidad de experimentar las cosas más que la de aprenderlas, llevando el arte por encima del intelecto, trabajando el plano sensorial para enfatizar que lo percibido es un producto audiovisual que invita al espectador a relacionarse con este de forma accesible.

Su estilo visual está lleno de una excentricidad cálida y surrealista, utilizando trucos técnicos como el *Stop Motion* y saltos de eje, combinados con el trabajo de la luz y los colores, para transmitir sus mensajes de forma desestructurada y grotesca. Por otro lado, también realiza sus trabajos de manera profílmica, es decir, que desarrolla sus efectos y técnicas delante de la cámara, dejando claro que está creando cine, a la mejor manera posmoderna, teniendo este arte una relación metalingüística especialmente.

Su estilo está relacionado con la inocencia e infantilismo del ser, mezclando elementos de la niñez, como los juguetes o recursos, realizándolo dentro del plano onírico y surreal, donde todo es relativo y dependerá de los prejuicios que posea el espectador. Como lo explica el Profesor Daniel García Brito:

“La estética de Michel Gondry está basada en un cine fantástico que trabaja con la imagen, su textura, color, luz y forma, buscando crear un concepto onírico puesto que el mundo de los sueños que es su fuerte, estructurando, reestructurando y desestructurando, el tiempo y el espacio a su antojo y voluntad.”

Esto se observa claramente en su película *La Ciencia de los Sueños* en la cual se nota un énfasis particular en la utilización de juguetes y muñecos que toman vida dentro de los sueños de Stéphane, su protagonista, quien constantemente confunde la realidad con lo onírico y lo eterio.

Gondry narra historias de personas comunes y sus conflictos cotidianos, haciendo con su trabajo artístico la diferencia entre lo real y lo establecido y codificado en el cine. Dando verosimilitud en sus historias.

De igual manera la inocencia es el factor principal para resolver estos conflictos, lo cual se relaciona con la cualidad posmodernista de contraponer lo figurativo como un proceso primario del inconsciente, con lo discursivo como proceso secundario, es decir que para este Director predominan las sensaciones iniciales de los niños y sus formas de relacionarse con el mundo, sobre la analítica intelectual de los adultos. Por ende se cambia el énfasis modernos del significante por el del significado, conllevando una preferencia por una imagen fuerte por encima de la narrativa, perdiendo profundidad e interpretación, debido a que la representación de la realidad y la realidad misma pierden relación, lo cual incrementa el impacto del arte, pues se involucra el espectador con la pieza artística.

Otro aspecto posmodernista importante en estos trabajos es que el arte ya no se relaciona con la belleza, sino que se propone una estética de lo sublime y lo grotesco, como lo afirma el Profesor Humberto Valdivieso. En sus realizaciones intenta romper la brecha entre el bien y el mal, jugando en

el terreno de lo relativo, estableciendo la idea del vivir solo por vivir, y traspasando las barreras entre el arte y las demás actividades humanas.

El Profesor Valdivieso asevera que Gondry utiliza una narrativa desestructurada y fragmentada en la cual no cuenta la historia en su totalidad, logra una metamorfosis de la organización cultural, lo cual se observa en sus películas mediante la utilización de elementos “retro” de forma futurista. Como es el caso de la máquina para hacer mapas de memoria en *Eterno Resplandor de una Mente Sin Recuerdos*, que no es más que una antigua silla de peluquería, a la que se le atribuyen cualidades fantásticas y futurísticas.

Sus líneas narrativas no son de historias épicas ni De salvación universal, sino por el contrario están relacionadas con los deseos, necesidades y sentimientos presentes en los personajes que se desarrollan en un mundo saturado y posmoderno, con un *stress* y paso veloz del tiempo, pero son captados con un lente sin necesidad de medir exactamente el tiempo real, sino que centra la atención en la expresión pura.

En sus historias crea personajes superfluos y desestructurados con una identidad ordinaria sin ir más allá de lo extraordinario y lo poco común; mostrando a través de ellas la ingenuidad, inmadurez e infantilismo con la que pretenden resolver sus conflictos. Con una inocencia de un posible descenso a los infiernos y cambios bruscos en su cotidianeidad. Para estos personajes la tragedia y el descenso al Averno no son vistos como algo dramático ni trascendental, es algo que simplemente ocurre y que se entrelaza con su diario vivir. Mostrando vidas decadentes y sin progreso alguno.

En el aspecto técnico el Director Francés utiliza recursos manuales de la luz, color, vestuario y arte para lograr sus efectos delante del lente; así como también el uso de planos, saltos de ejes y movimientos de cámara para generar sensaciones visuales de video clips, que se mezclan con las historias para lograr films, con los cuales el público se puede relacionar, aunque esto conlleve un carácter surreal.

En sus propias palabras: “Aunque la línea narrativa es un poco absurda, quería llevarla a cabo en un contexto que tocara piso. Quería hacer

sentir que estas personas existen en el mundo real” (Michel Gondry,
Junkyard Filmmaking, www.digitalcontentproducer.com, 1 de enero de 2008)

CAPÍTULO III: EL CORTOMETRAJE Y EL GUIÓN

3.1 ¿Qué es el Cortometraje?

En el ámbito audiovisual se han establecido algunos parámetros acerca de las duraciones y definiciones de las obras audiovisuales para poder diferenciarlas sin involucrar su contenido o su género. Por ello Cooper y Dancygerm (1994, p. 12) denominan "...cortometraje a la película que dura treinta minutos o menos. Su narración puede estar basada en el género dramático como en el documental o en el experimental. Y puede ser una película con actores en vivo o un film de dibujos animados."

Las películas que exceden los treinta minutos hasta los sesenta minutos son denominadas mediometrajés y las que superan los sesenta minutos son llamadas largometrajés. Para el cortometraje cuya duración ya esta explícita E. García Fernández establece que:

“Cuando hablamos de cortometrajes nos referimos, concretamente, a la película que no excede de 30 minutos de duración, (entre 30 y 60 minutos hablamos de medimetrajes y más de 60 ya de largometrajes), el metraje más apropiado para su denominación los 11 minutos (una bobina de 300 metros), por ajustarnos a la fórmula de explotación más apropiada”. (www.ucm.es, marzo 2002).

Por acuerdos universales y en el mundo de cine el cortometraje, como su nombre lo dice, es la obra audiovisual de menor duración, y puede trabajarse en cualquiera de los géneros cinematográficos, puesto que su finalidad es alcanzar la atención del espectador en el primer cuadro mostrado y lograr mantenerla retenida hasta el último. Por ello y por su bajo presupuesto para la realización, los temas tratados en los cortometrajes suelen ser más creativos e innovadores que los de películas de mayor duración. Lo que ha impulsado a novatos a incursionar en el mundo cinematográfico, usando como primeros experimentos al cortometraje.

3.1.1 Historia.

Desde la aparición del cine como tal existen los cortometrajes, como afirma Susan Chapman, de la Anglo Mexican Fundation, que los primeros

cortometrajes fueron iniciados en Francia en finales del siglo XIX, realizados por los cineastas experimentales. ([Http://www.conaculta.gob.mx](http://www.conaculta.gob.mx), 09 de marzo de 2010. Dirección General de Comunicación Social).

Desde el inicio de nuestra historia como seres humanos el hombre ha querido guardar y recordar los momentos cruciales de su vida, como lo hacía en las cavernas en la Era Prehistórica, con los dibujos que narraban su historia. Lo que fue evolucionando hasta llegar a la fotografía, lo que ayudaba a capturar imágenes estáticas, quietas y sin movimiento. Luego de este invento siguieron los experimentos para lograr capturar imágenes en movimiento por medios mecánicos, teniendo como antecedentes la Cámara Oscura y el Taumotrope de la fotografía como técnicas para captar la realidad a través de la luz, a mitad del siglo XIX. Así es como poco a poco fue investigando más en ello, William Dickson, quien estuvo cerca de inventar el cine al patentar el Kinetoscopio en su laboratorio. Pero no fue hasta que los hermanos Lumière, hijos del fotógrafo Antoine Lumière, inspirados en Dickson, crearon el cinematógrafo, el cual es una máquina capaz de grabar y proyectar imágenes en movimiento. El 28 de diciembre de 1895, estos Hermanos tuvieron la primera presentación del cinematógrafo en un salón de París. Reproduciendo alrededor de once películas de corta duración, lo que demuestra así que el cortometraje es parte del inicio del cine. Estos

cortometrajes fueron realizados por Louis Lumière con la participación de sus amigos y familiares como elenco. Y, a quien se le atribuye la comedia *El Jardinero Regado*, como la primera película narrativa de la historia del cine.

Así mismo, el cine pasó de ser una distracción o diversión menor a una gran industria, la cual empieza con piezas de corta duración y pequeño metraje, con temas simples y de costo bastante bajo, con vestuarios, escenografías y utilerías sencillas. Para esta época y debido a que el audio aun se encontraba en estado incipiente, surgen la mayoría de los géneros cinematográficos, como lo son la ciencia ficción, el histórico, el de época, entre otros. Estos eran presentados con algún acompañamiento musical y un narrador. Más adelante se presentaran los demás géneros como los musicales, al incorporarse el audio en las técnicas de filmación y proyección del cine.

Para los primeros años del siglo XX ya existían numerosos estudios fílmicos pequeños en Europa y en Estados Unidos, quienes vieron al cine más que un arte, un negocio, donde valía más la producción y el financiamiento de la misma que el director en sí y la historia que se iba a contar.

El cine fue evolucionando en todos los sentidos, a nivel técnico, literario, artístico y hasta económico, siendo considerado hoy en día como el séptimo arte. Siendo una de las mayores atracciones en todo el mundo y una de las industrias más grandes, donde se demuestran la creatividad, imaginación e invención de la mente humana.

Para el cortometraje ha sido más sencillo, pues es una manera de plasmar más temas e ideas sin una mayor inversión como lo es un medio o largometraje. También ha ido evolucionando sin perder así su importancia, ya que existen festivales internacionales donde son premiadas estas obras cinematográficas. Por ejemplo la Semana Internacional del Corto, Cortometrajes Festival Internacional, Festival de Cine de Gijón y el Festival de Cannes, entre otros. En los cuales múltiples cineastas trabajan para participar en ellos y optar por alguna estatuilla que estampe su obra en la historia.

3.1.2. Géneros a trabajar.

Según el Diccionario España Cine y TV terminología Técnica (sic) de José Antonio Páramo, los géneros cinematográficos son aquellas clasificaciones que se hacen para agrupar las películas que posean características similares en su ritmo, estilo, tono y principalmente el tema relacionado a la reacción psicológica y sentimental que genera en el espectador. Estos géneros son muchos, y vienen dados por las siguientes clasificaciones entre otras:

- Por su estilo o tono: fantasía, comedia, drama, melodrama, aventura, acción, temor, suspenso, romántico, musical, etc.
- Por su ambientación: bélico, fantasía, policial, histórico, del Oeste, deportivo, ciencia ficción, etc.
- Por su formato: animación o imagen real.

Las películas no van definidas exclusivamente por un solo género cinematográfico, pueden existir múltiples combinaciones como géneros o subgéneros hay, a las cuales denominan híbridos cinematográficos.

3.2 ¿Qué es el Guión?

Toda pieza audiovisual debe poseer un esqueleto en el cual basarse, si bien es auditivo y visual debe tener establecido una secuencia de ideas y de imágenes por escrito para lograr crear un hilo en el cual narrar la historia.

Carlos González Alonso (1993, p. 23) asegura que:

“El guión es la forma ordenada en que se presenta por escrito un programa, contenido lo referente tanto a su imagen como a su sonido, destinado a producirse, grabarse y transmitirse. Otra definición lo considera como el documento escrito o visual que sirve de guía para la realización de un mensaje.”

Así también el Diccionario Espasa de Cine y TV define que el guión es el “desarrollo completo de un argumento, con diálogos, escenas, secuencias y actos, así como descripción pormenorizada de acciones.” (2002. Pág. 366)

Lo que se entiende entonces como la descripción exacta del lo que se llevara a la cámara para luego mostrarse al espectador. El guion debe poseer todas aquellas cosas que se desean mostrar y que van a acompañar a la imagen, es decir que:

“añade a la continuidad dialogada la planificación de cada escena y secuencia, con sus tamaños de plano, angulaciones, movimientos de cámaras y de actores, la especificación de los efectos especiales, ruidos y el lugar en el que la imagen debería ir acompañada de la música”

En el guion no son necesarias las delicadezas ni normas establecidas en la literatura para escribirlo, es un instrumento escrito de manera sencilla para lograr una mayor comprensión y múltiples interpretaciones del mismo, con una narración directa, precisa y objetiva. Es el manual a seguir para todos aquellos que lo vayan a trabajar para convertirlo de ideas a imágenes en una película.

Según Syd Field el guion es “...una guía para la película, una serie de imágenes que se unen a través de diálogos y descripciones” (1979. Pág. 70). El guionista debe plasmar sus ideas claras y precisas en el escrito para explicar de esa manera el mensaje que quiere dar, al pasar a las manos del director este debe estar lo suficientemente explícito para ser entendido, también puede trabajarse en conjunto para dejar más clara la imagen de cada una de las escenas y secuencias.

Quevedo (1998, p.30) sostiene que como conclusión breve se afirma que el “guión de cine es un acuerdo universal dentro de los medio audiovisuales, que brindan una estructura, es un decir, el diseño de la distintas acciones que se desarrollan durante la historia”.

3.2.1 Partes esenciales del Guión

El guión desarrolla la historia que se quiere contar, poseyendo dos elementos fundamentales como lo son el tema, que responde a la pregunta ¿de qué se habla?, la peripecia o conjunción de todas las intrigas que corresponde a la cuestión ¿qué se cuenta? Al crear una narración cinematográfica se debe tener una idea principal, la cual va a ser tratada como un conflicto que se desarrollara a través de los personajes, objetos y/o todas las cosas que interactúen en la película. Para el guión dramático a demás de lo anterior también debe poseer también a un protagonista que sea el que presente la necesidad de resolver tal conflicto, un objetivo o fin del o los protagonistas, un peligro que los amenace, un antagonista (algo o alguien) y una forma de hablar estilizada pero que parezca propia. Así mismo en el género de la comedia lo esencial es el tono de la narración y su ritmo, más que el tema en sí.

José Antonio Páramo afirma que a partir de la idea principal se fabrica el argumento, que es lo que sucede cuando un protagonista entra en conflicto con su entorno, consigo mismo, con los demás o con su situación; esto generará dos variantes que se entrelazarán a lo largo del guión: la intriga principal y la secundaria.

- La intriga principal (plot) es una progresión de acontecimientos, relacionados unos con otros, que conducen a una resolución dramática.

- La intriga secundaria (subplot) es como un descanso en la narración y que sirve también de relleno y soporte del relato, para desviar la atención del espectador y darle sustancia a la idea principal, mostrándolo desde otros puntos de vista, en donde participan personajes secundarios que se relacionan con la intriga principal.

Muchos autores acuerdan en el orden y presentación de los actos en el guión y en el recorrido que realiza el protagonista de una manera determinada para captar al espectador, como lo hace Christopher Vogler en su libro *El Viaje del Héroe*; o, Joseph Campbell en *El Héroe de las Mil Caras*.

Explicando de una manera ordenada las distintas etapas por las cuales debe pasar el protagonista. Pero específicamente para personajes masculinos, también es aplicable para las féminas según la visión de Clarissa Pinkola Estes, quien escribió *Las Mujeres que Corren con los Lobos*; libro en que se hace alusión al viaje de la heroína, a la mujer como protagonista.

Lajos Egri en *El Arte de Escribir un Drama*, da un modelo de escritura de guión el cual debe poseer un tema: tema del mensaje final que se quiere comunicar. Como primer paso, una premisa: la sinopsis evidenciando el conflicto. Segundo paso el desarrollo del personaje que, usualmente debe tener una coherencia desde antes de escribirlo. El tercer paso desarrollar el conflicto, las fuerzas en oposición; y, si no son literales, el carácter de la película. Por último el cuarto paso los ciclos dramáticos que serán las escenas que conformaran la escaleta.

Syd Field por su parte da una fórmula clara para crear películas en su *Manual del Guionista*, en tres pasos: tener una idea clara, desarrollar la idea y aplicar el paradigma. Dicho paradigma dice que las películas deben tener tres actos: Primer acto: presentación del personaje, Segundo acto: el conflicto y el Tercer acto: la búsqueda.

En el primer acto consta de la presentación del mundo ordinario y la vida cotidiana del personaje principal o protagonista, presentar su conflicto y necesidades y asomar la posible resolución de ellos. Este es separado del segundo acto por un punto de giro o plot point (intriga principal) que cambia la cotidianeidad del protagonista y este consta de una cadena de riesgos en el que el mundo es diferente al que el protagonista conocía. Se divide en tres partes nuevamente, un paralelismo que puede ser por repetición, ser un mismo objeto con diferente significado o diferentes objetos con un mismo significado; una contracción del tiempo y por último la expansión del significado. Este acto es cortado por el segundo punto: punto de no retorno o el segundo plot point (intriga secundaria), dando paso al tercer acto en el cual el protagonista ya está en su punto más bajo y es cuando hay una resucitación (literal o metafórica) y resuelve el conflicto y sus necesidades, finalizando con la resolución de la intriga secundaria y añadiendo un epílogo que puede ser, o no necesario para concluir la historia.

De esta manera se logra construir un guión de una manera clara y precisa, estableciendo todos y cada uno de los detalles necesarios para poder ser interpretado de maneras diferentes pero dejando el mensaje que desde un principio la idea principal propuso y fijó como objetivo.

MARCO METODOLÓGICO

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Cómo realizar un cortometraje basado en un guión original y de bajo presupuesto con alta calidad, según la estética de Michel Gondry?

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

Realizar el guión original e inédito para la realización de un cortometraje. Se desea realizar dicho guion para hacer el cortometraje como trabajo final.

2.2. .OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Elaborar un guión original y creativo, para marcar diferencia con lo actual y lo pasado.
- Realizar la adaptación de dicho guión para un cortometraje de no más de 10 minutos.
- Llevar a cabo la adaptación del guion a cortometraje, de forma visualmente atractiva.

3. JUSTIFICACIÓN, RECURSOS Y FACTIBILIDAD

En este proyecto se desea innovar en un cortometraje que muestre la estética de Michel Gondry, basados en un guión propio, utilizando la semiótica y la semántica para expresar y definir las ideas plasmadas en la historia, de manera que visualmente sea atractivo para el espectador y creando una estética propia.

Como comunicadores sociales, contamos con las herramientas teórico prácticas adquiridas durante el transcurso de la carrera, tales como las Teorías de la Imagen, Semiótica, Videografía, Cine, Televisión, Guión Argumental entre otras cátedras referentes a la realización de un producto audiovisual; amén de los conocimientos en manejo de cámara, luces y microfónica. Lo que nos permitirá la realización de un cortometraje basado en un guión original, utilizando como precedente principal los trabajos realizados por Michel Gondry, para crear una estética similar a su estilo.

El objetivo principal de este proyecto persigue la aceptación del mismo en la escuela de Comunicación Social de la UCAB y todo el público a quien está dirigido, esto fundamentado en la originalidad del guión y la creatividad en los recursos utilizados para la creación del producto audiovisual.

La creación de este producto requiere recursos humanos y técnicos, como lo son las personas que trabajarán en la parte de la preproducción, el talento escogido y todo el personal técnico; así como también el alquiler de equipos: cámaras, luces, microfónica, etc.

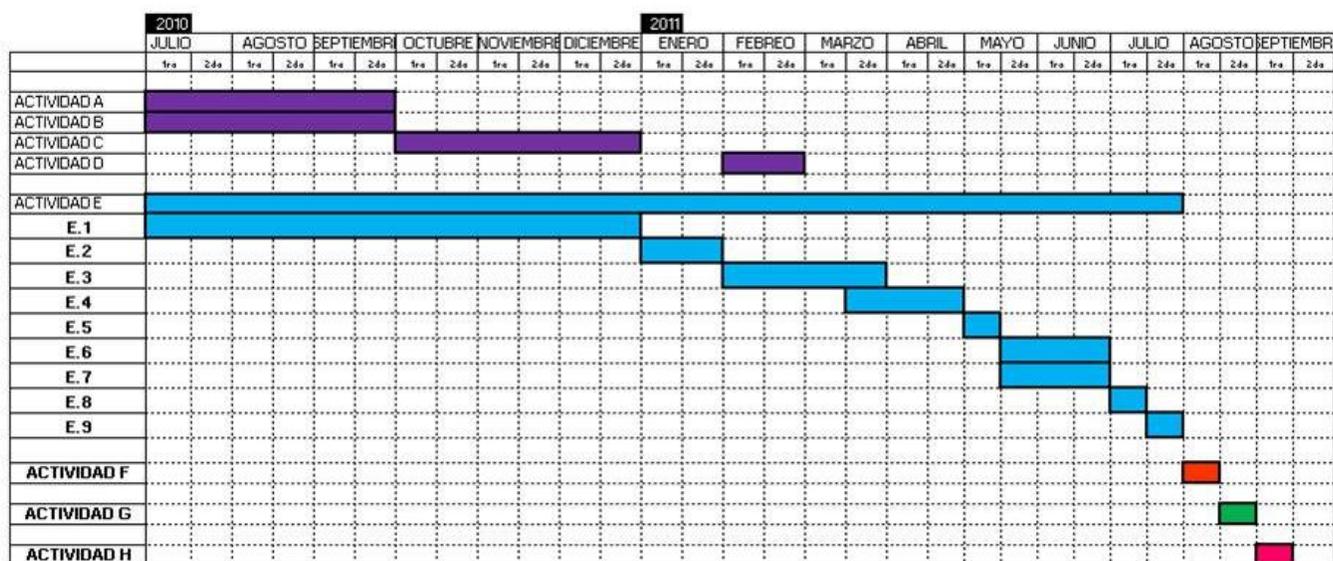
Para llevar a cabo todo esto es necesario integrar un equipo, calificado en el cual se delegarán tareas y responsabilidades en partes equitativas. La realización de un cortometraje que persigue ser de alta calidad y de bajo presupuesto requiere de creatividad, esfuerzo y una suprema dedicación, para lograr realmente la eficacia del proyecto.

4. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Este proyecto va dirigido a la comunidad de la Universidad Católica Andrés Bello, comprendida entre los 18 años de edad en adelante, con una duración estimada de 16 meses, desde Julio de 2010 hasta Octubre de 2011.

5. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

DIAGRAMA GANTT DEL CORTOMETRAJE "DEBAJO DE LA CAMA"



ACTIVIDADES	DESCRPCIÓN
Actividad A	Investigación de la estética de Michel Gondry y sus trabajos audiovisuales
Actividad B	Consulta de Fuentes Académicas: Bibliográficas y Vivas
Actividad C	Elaboración de Marco Teórico
Actividad D	Entrega de Marco Teórico
Actividad E	Preproducción
E.1	Elaboración de Guión Literario
E.2	Elaboración de Guión Técnico
E.3	Story Board
E.4	Desglose de Guión
E.5	Propuesta Artística
E.6	Selección de Locaciones
E.7	Casting de Actores
E.8	Elaboración de Presupuesto
E.9	Alquiler de equipos
Actividad F	Producción: Rodaje
Actividad G	Postproducción: Pietaje, Edición y Montaje
Actividad H	Entrega del Cortometraje

6. LIBRO DE PRODUCCIÓN

6.1. IDEA

Sofie es una chica con problemas para enfrentar su pasado, hasta que los conflictos aparecen personificados en sus ex novios y salen de debajo de su cama para confrontarla.

6.2. SINOPSIS

Sofie es una chica muy desordenada y con problemas para enfrentar su pasado. Luego de que su novio la deja plantada, Sofie se dispone a arreglar el desorden de su cuarto. Mientras lo hace, divaga acerca de su pasado, sus amores, problemas familiares, entre otros aspectos de su vida. Algunas cosas, las que se encuentran en mejor estado, las dobla y las coloca en su puesto, mientras las que están peor las tira debajo de la cama.

De repente se escucha un silbido que la llama, proveniente de debajo de su cama. Se asoma y ve a sus ex novios que comienzan a salir atacándola. Se inicia una discusión entre Sofie y los chicos, quienes quieren obligarla a enfrentar y resolver sus recuerdos y problemas, pero la Chica se niega.

6.3. ESCALETA:

1. PARQUE / EXT. / DÍA

SOFIE se encuentra sentada en el banco de un parque, escuchando música mientras espera algo. Mira su reloj tres veces y se levanta y camina hacia una casa. SOFIE camina absorta en la música hasta que llega a una casa y entra.

2. CASA SOFIE / INT. / DÍA

SOFIE entra a la casa, pasa frente a la cocina, donde se encuentra su MADRE quien le dice algo pero SOFIE no la escucha por los audífonos, la ignora y sigue de largo. Baja las escaleras y entra a su cuarto.

3. HABITACIÓN SOFIE / INT. / DÍA

Al entrar a al cuarto, SOFIE tropieza con algo y se cae, se levanta y se da cuenta que al caer ha roto su Ipod. Se enoja y se desenrolla de entre los pies una pantaleta. Tira la pantaleta debajo de la cama, recoge algunas cosas en mal estado y las tira bajo la cama, y guarda las que están en buenas condiciones. Habla de las complicaciones de las relaciones. Agarra una ropa interior que está en el piso con nombres de chicos y la tira debajo de la cama. Luego toma una camisa rosada abre las puertas del closet y guinda la camisa. Adentro se encuentra CARLOS parado, SOFIE lo ignora y le cierra la puerta. Se encuentra con una camisa que le regalo su padre y la esconde debajo de la cama. Alguien toca madrera, SOFIE mira a su alrededor sorprendida. Alguien golpea madera. SOFIE abre la puerta de la habitación para revisar quién toca. No encuentra a nadie. Vuelven a tocar, el sonido viene en dirección de la cama y SOFIE decide revisar qué hay debajo.

SOFIE se asoma debajo de la cama y ve a SEBASTIÁN acostado mirándola, se sorprende y le pregunta qué hace ahí. SEBASTIÁN le señala a TRES CHICOS que se encuentran detrás de él y le dice que lo han escogido para que hable con ella. SEBASTIÁN sale de debajo de la cama, seguido por

MIGUEL y LUIS, y le habla de lo poco saludable que es su situación emocional. SOFIE lo escucha y se molesta. Se abren las puertas del closet y sale CARLOS, que le da también la razón a SEBASTIÁN quien dice que va quedar atrapada en un ciclo vicioso. SOFIE se molesta, se queja y va al baño.

4. BAÑO / INT. / DÍA

SOFIE entra al baño, VICKY le pasa unas toallitas para quitar puntos negros de la nariz y SOFIE sigue hablando con los chicos. En la puerta del baño se asoman SEBASTIÁN y MIGUEL. Siguen hablando hasta que SOFIE sale del baño.

5. HABITACIÓN SOFIE / INT. / DÍA

SOFIE sale del baño discutiendo. Mientras CARLOS se pinta las uñas, SOFIE lo ve y le ordena que deje de hacerlo. Suena el teléfono y SOFIE lo ignora.

6. COCINA / INT. / TARDE

La MADRE atiende el teléfono, es el padre que pide para hablar con Sofie. La MADRE sale de la cocina.

7. HABITACIÓN DE SOFIE / INT. / TARDE

SOFIE escucha que tocan la puerta. SEBASTIÁN, MIGUEL, LUIS Y CARLOS desaparecen. La MDRE abre la puerta y le dice a SOFIE que la llama su padre, luego cierra la puerta. SOFIE atiende el teléfono y su padre le dice que no le seguirá pagando la universidad. SOFIE se despide y tranca el teléfono triste. Cuando SOFIE tranca el teléfono, aparecen SEBASTIÁN, MIGUEL, LUIS Y CARLOS. SEBASTIÁN le dice a SOFIE que no se comunica ni con su padre. SOFIE se molesta y le dice que ya va a ver. SOFIE agarra el teléfono y llama al verdadero SEBASTIÁN.

8. HABITACIÓN DE SEBASTIÁN / INT. / TARDE

SEBASTIÁN se encuentra en su cuarto despreocupado, suena el teléfono y cuando atiende es SOFIE que le grita. SOFIE le reclama haberla dejado plantada y también todas las cosas que le dijo el Sebastián imaginario. SOFIE le tranca el teléfono. SEBASTIÁN se queda sorprendido y revisa en su computadora que indica que la salida era al día siguiente.

9. HABITACIÓN DE SOFIE / INT. / TARDE

SOFIE tranca el teléfono SEBASTIÁN, MIGUEL, LUIS Y CARLOS han desaparecido y no reaparecen. SOFIE se siente muy satisfecha y alegremente sale del cuarto.

10. COCINA / INT. / TARDE

SOFIE entra en la cocina, abre la nevera, saca una jarra de agua y la cierra. Suena el teléfono, SOFIE atiende es su amiga CLAUDIA que la invita a salir SOFIE acepta y sale de la casa.

11. PARQUE / EXT. / TARDE

SOFIE se sienta en el banco a esperar que la pasen buscando, de repente a su lado aparecen los chicos y MIGUEL le pregunta a dónde irán ahora.

6.4. TRATAMIENTO

Sofie se encuentra sentada en el banco de un parque, escuchando música mientras espera algo. Mira su reloj tres veces y decide levantarse. Se da media vuelta y camina en dirección a una casa. Camina absorta en la música. Entra a la casa, pasa frente a la cocina, donde su madre le dice algo pero Sofie no la escucha por los audífonos, no muestra mucho interés y sigue de largo. Baja las escaleras y entra a su cuarto.

Al entrar a al cuarto tropieza con algo y se cae, se levanta furiosa y se da cuenta que al caer ha roto su Ipod. Se enoja aun más y se desenrolla de entre los pies, una pantaleta culpable de la caída. Empieza a hablar sola furiosa y tira la pantaleta debajo de la cama, recoge otras piezas de ropa en mal estado y las tira debajo de su cama. Agarra unas que están en mejor estado y las dobla y guarda. Agarra unas pantaletas que tienen nombres de chicos en ellas y las esconde. Luego agarra una camisa rosada y la guarda en el closet. Adentro del closet se encuentra Carlos parado, Sofie lo ignora y le cierra la puerta en la cara. Ve una camisa que le regalo su padre y la esconde debajo de la cama. En ese momento se escucha alguien tocando madera. Sofie se sorprende y comienza a mirar a su alrededor. Se escucha

alguien golpeando madera, como si le tocaran la puerta. Abre la puerta de su cuarto, pero no hay nadie afuera. Vuelven a tocar, el sonido proviene de debajo de su cama.

Sofie se asoma y ve un chico acostado mirándola, es Sebastián, el chico que la dejó plantada anteriormente. Sofie se sorprende y le pregunta qué hace ahí y le dice que el punto de encuentro era tres horas antes en el parque y no debajo de la cama. Sebastián señala un grupo de chicos que se encuentran detrás de él, que la miran con recelo y le dice que lo han elegido como emisario para hablar con ella. Sebastián sale de debajo de la cama seguido de los demás chicos, y le dice a Sofie que es poco saludable que los tenga ahí encerrados. A media que lo escucha la chica se va molestando mientras que los demás ex novios le dan la razón a Sebastián y hasta Carlos sale del closet para expresar su opinión, pero Sofie sólo les responde de mala manera. Sebastián le sigue hablando y le dice que va a quedar encerrada en un ciclo vicioso. Los demás chicos se mueven por el cuarto curioseando las cosas de Sofie y ésta los regaña. Sebastián ignora sus interrupciones y le dice que su problema es que no sabe comunicarse y que por ende sus parejas nunca saben lo que ella quiere. En ese momento es interrumpido por un teléfono que suena. Sofie lo ignora.

La madre de Sofie atiende el teléfono y la llama. Cuando esto sucede los chicos desaparecen del cuarto. Sofie sale al pasillo y su madre le dice que atienda el teléfono que la llama su padre. La chica entra al cuarto y atiende el teléfono, su padre no la deja hablar mucho y le da malas noticias, le dice que no podrá seguir pagando la universidad por tener que cubrir los gastos universitarios de su otro hijo con su nueva esposa y también le dice que no irá a verla la semana siguiente. Sofie no dice nada y tranca triste.

Al trancar vuelven a aparecer los chicos en la habitación. Sebastián le señala que no se comunica. Sofie se altera y le dice que ya verá. Levanta el teléfono y llama al verdadero Sebastián. Lo insulta y le reclama tanto el hecho de haberla dejado plantada como la conversación que tuvo con el Sebastián imaginario, a lo que el chico real responde con sorpresa y sin entender la situación. Cuando tranca el teléfono los chicos no aparecen, Sofie se siente satisfecha. Sale de su cuarto y sube a la cocina. Abre la nevera, saca una jarra de agua y la cierra. En ese momento suena el teléfono. Sofie atiende, es una amiga que la invita a salir, Sofie acepta y le dice que la pase buscando en el banco de siempre.

Sofie sale de su casa y se sienta en el banco del parque, de repente sentados a su lado aparecen los chicos y uno de ellos le pregunta a dónde van ahora.

Debajo De La
Cama

By

Anne Gomes

©Anne Gomes

Telf: 0424-2222528
ane_jgc@yahoo.
com

1. PARQUE - EXT. - DÍA

SOFIE se encuentra sentada en un parque escuchando música con audífonos, mira su reloj, mira a su alrededor, mira su reloj nuevamente. Golpea el piso con su pie agitadamente. Mira su reloj, se levanta, saca de su bolsillo un Ipod y cambia la canción, lo guarda, se da media vuelta y comienza a caminar. SOFIE camina hacia una casa absorta en la música. Llega a la puerta, la abre y entra.

2. CASA SOFIE - INT. - DÍA

SOFIE entra a la casa y deja su cartera en la entrada. Pasa frente a la cocina donde se encuentra su MADRE, que le dice algo que SOFIE no escucha por llevar audífonos, sigue de largo, comienza a bajar unas escaleras. SOFIE termina de bajar las escaleras, llega a la puerta de su cuarto, la abre y entra.

3. HABITACIÓN SOFIE - INT. - DÍA

SOFIE entra a su cuarto que se encuentra en extremo desorden, tropieza con algo, se cae y deja de escuchar música.

SOFIE
(Gritando)
¡Ahhhh!

SOFIE se levanta con dificultad, saca de su bolsillo el Ipod y lo encuentra roto. Suspira y gruñe. Se desenrolla unas pantaletas de entre los pies. Se sienta en la cama suspira otra vez y mira una foto de ella con su padre que está en su mesita de noche. Mira el desorden que la rodea en el cuarto, mira el Ipod suspira y lo tira debajo de la cama. SOFIE se levanta de la cama, agarra unas pantaletas y sostenes y las echa debajo de la cama. Consigue un koala de peluche roto, Se sonríe y lo esconde bajo su cama. Levanta del piso una franela blanca que dice "Feliz Día del Padre" con manos pequeñas estampadas en pintura de colores. La mira detenidamente, suspira y la tira bajo la cama. Se escucha un silbido. SOFIE mira a su alrededor sorprendida. Se escucha El sonido de alguien golpeando madera. SOFIE se dirige a la puerta de la habitación, la abre, no ve a nadie y cierra. Se escucha nuevamente el sonido de la madera que proviene de La cama. SOFIE camina hacia la cama, se asoma debajo de ella y ve a SEBASTIÁN.

SEBASTIÁN
¡Hola!

(CONTINUED)

SOFIE

¿Y tú qué?

SEBASTIÁN

Pues aquí estoy.

SOFIE

Ya veo, pero no entiendo para qué.
¿No te bastó con dejarme plantada
Hace tres horas?

SEBASTIÁN

Pero tú sí te molestas por
Tonterías.

SOFIE

¿Tonterías? ¿Te parece poco haberme
hecho esperar sola, sentada en un
parque tres horas? Y ni una
llamada...

SEBASTIÁN sale de abajo de la cama.

SEBASTIÁN

Sí eres dramática. Tú me golpeaste
en la cabeza con el Ipod que te
regale y yo no te reclamo nada. Por
cierto, lo cuidas mucho ¿No?

SEBASTIÁN saca el Ipod roto y se lo muestra a SOFIE.

SOFIE

Eso fue un accidente.

MIGUEL

¿Un accidente? Lo mismo dijiste
cuando Sansón mordió el peluche que
te regalé y tú te reíste.

De abajo de la cama sale MIGUEL abrazando el peluche de
koala roto.

SOFIE

¡Ay Miguel! ¿Y a ti quién te
invitó?

LUIS

Si vivimos debajo de tu cama,
estamos permanentemente invitados
¿No te parece?

LUIS sale de debajo de la cama.

(CONTINUED)

SOFIE
¡Los que faltaban! Ahora sí que nos
arreglamos. ¡La orquesta completa!

SEBASTIÁN
Total, ya deberías estar
acostumbrada.

SOFIE
Tú no me digas nada, mira que te
tengo atravesado.

MIGUEL y LUIS se mueven por la habitación. MIGUEL se asoma
por la ventana. Luis se recuesta de un mueble y enciende un
cigarrillo.

SOFIE
Y Luis te agradezco que no fumes,
te dije muchas veces cuanto me
molesta eso cuando salíamos.

LUIS
(Apagando el cigarro)
Pues era lo único que te molestaba,
según recuerdo.

SOFIE le voltea los ojos.

SEBASTIÁN
Pero si tanto te molesta, déjalo
ir.

SOFIE
Lo he dejado ir mil veces ¡Y no le
da la gana de irse!

SEBASTIÁN
¿Segura?

SOFIE
Absolutamente.

SEBASTIÁN levanta del suelo una chaqueta verde, tipo
militar.

SEBASTIÁN
Entonces por qué todavía tienes su
chaqueta y te la pones cuando
quieres pasar de intensa
pseudointelectual.

SOFIE se queda perpleja.

(CONTINUED)

SOFIE

No sé a qué te refieres, la uso porque me mantiene caliente.

SEBASTIÁN

Eso se llama negación.

Se abren las puertas del closet y sale CARLOS.

CARLOS

¡Ay Sofie! Tú me perdonarás que te lo diga, pero él tiene toda la razón.

SOFIE

¿Y no se supone que tú eres mi amigo?

CARLOS

Sí, claro. Pero cuando salías conmigo, tampoco enfrentabas las cosas.

SOFIE

Hasta que tú me hiciste enfrentarlas, diciéndome que eras gay. ¿No te parece un poco extremo?

CARLOS

Quizás, pero es que eso escapaba de mi control.

CARLOS empieza a doblar la ropa que Sofie tiene tirada por el piso.

SEBASTIÁN

Ya ves. Tú le guardas rencor a Carlos y en vez de enfrentar lo que pasó y hablarlo, te vas de compras con él.

LUIS se encuentra recostado contra la pared doblando una hoja de papel.

LUIS

Efectivamente.

SOFIE

Cállate Luis y deja de hacer avioncitos de papel con mis apuntes de la universidad.

(CONTINUED)

SEBASTIÁN
¡Uy! ya veo por qué eres así,
Sofie, con un espécimen como este
de primer novio...

SOFIE suspira se media vuelta, camina hacia el baño.

4. BAÑO - INT.- DÍA

SOFIE entra al baño y se mira en el espejo.

SOFIE
Al menos él no me deja plantada.

Abre la ducha. Adentro esta VICKY que le pasa una caja que contiene toallitas para quitar puntos negros.

SOFIE
Gracias.

SOFIE cierra la ducha. SEBASTIÁN se asoma por la puerta del baño.

SEBASTIÁN
Déjate de eso ya ¿Sí? Que no
estamos hablando de eso.

SOFIE
(Intentando abrir las
toallitas)
¿Sabes qué? Estoy realmente harta
de ustedes. Luis y tú que se las
dan de los que todo lo saben y
Miguel que no sabe nada, pero es
más empalagoso...

MIGUEL aparece asomado por la puerta detrás de SEBASTIÁN.

MIGUEL
¡Dijiste que te gustaba!

SOFIE
Era tierno Miguel, pero saturaba.

SEBASTIÁN
Pero, nunca fuiste capaz de
decírselo.

SEBASTIÁN y MIGUEL se alejan de la puerta del baño. SOFIE se pega en la nariz un toallita para remover puntos negros y sale del baño.

5. HABITACIÓN SOFIE - INT.- TARDE

SOFIE entra a la habitación.

SOFIE

Además, no veo cuál es el afán porque los enfrente. Acaso, no se dan cuenta que si lo hago ustedes dejaran de existir. Tengan instinto de supervivencia chicos.

SEBASTIÁN

Sí, sí, Sofie, pero no es sano vivir así. Tienes que... ¿Qué demonios tienes en la cara?

CARLOS

Es para quitarse los puntos negros... ¡dah!

SOFIE

¡Muy bien Carlos! Pero quítate mi vestido y deja de pintarte las uñas.

CARLOS tiene puesto un vestido y se pinta las uñas del pie.

CARLOS

Deberías aprender a compartir.

Suena el teléfono.

6. COCINA - INT. - TARDE

Suena el teléfono y la MADRE de Sofie atiende.

MADRE

¿Aló?

Hace una pausa.

MADRE

Un momento.

Sale de la cocina.

7. HABITACIÓN SOFIE - INT. - TARDE

SOFIE, MIGUEL, LUIS, CARLOS y SEBASTIÁN se encuentran en el cuarto. Se escucha alguien que golpea la puerta. Cuando esto sucede los chicos desaparecen.

SOFIE
¿Qué pasó, mamá?

La MADRE de Sofie abre la puerta y se asoma al cuarto.

MADRE
Sofie, te llama tu padre por
teléfono, necesita hablar contigo.

SOFIE
OK, gracias.

La MADRE cierra la puerta. SOFIE se sienta en la cama y levanta el teléfono que está en la mesita de noche al lado de la foto.

SOFIE
¡Aló! Hola papá... ¿No nos
veremos?... Mmmmm... ¿Y cómo voy a
hacer para pagar la universidad
entonces?... Bueno, está bien,
hasta luego..

SOFIE separa el teléfono de su oreja y lo tranca triste. Se queda sentada en la cama mirando el piso. SEBASTIÁN, LUIS, MIGUEL y CARLOS aparecen de nuevo en el cuarto.

SEBASTIÁN
¿Por qué no le dijiste algo?

SOFIE
¿Qué le podía decir?

SEBASTIÁN
Reclamarle decirle lo que sientes,
decirle que no está bien que te
haga a un lado de su vida.

SOFIE encoje los hombros con cara triste.

SEBASTIÁN
Si no te comunicas ni con tu padre,
como esperas lograr algo en el
resto de tus relaciones, sólo eres
una cobarde.

SOFIE se voltea a mirar a SEBASTIÁN alterada.

(CONTINUED)

SOFIE
 ¿Cobarde? Te mostraré lo cobarde
 que soy...

SOFIE levanta el teléfono y marca un número.

8. HABITACIÓN SEBASTIÁN - INT. - TARDE

SEBASTIÁN se encuentra sentado en la computadora, suena el teléfono y atiende.

SEBASTIÁN
 ¿Aló?

SOFIE
 (Voz en off)
 ¡Cómo te atreves a decirme que soy
 una cobarde!

SEBASTIÁN
 (Sorprendido)
 ¿Sofie?

SOFIE
 (Voz en off)
 Primero me dejas plantada tres
 horas y después te apareces en mi
 cuarto para decirme cómo vivir mi
 vida. ¿Cómo te atreves? Sabes qué,
 ¡Desaparécete! ¡Desaparécete de
 debajo de mi cama y de mi vida!

Se escucha el sonido de ocupado en el teléfono. SEBASTIÁN se queda perplejo, abre el calendario en su computadora y en la casilla correspondiente al siguiente día aparece marcado "Salida con Sofie".

SEBASTIÁN
 (Perplejo)
 Pero si era mañana...

9. HABITACIÓN SOFIE - INT.- TARDE

SOFIE tranca el teléfono y se encuentra sola en su cuarto. Se quita la toallita de la nariz y se levanta de la cama muy satisfecha, agarra un sweater del piso, camina hacia la puerta la abre y sale.

10. COCINA - INT. - TARDE

SOFIE entra a la cocina alegremente. Se para frente a la nevera y la abre. Suena el teléfono. SOFIE atiende.

SOFI

E
¿Aló?;Hey Claudia! ¿Cómo estás?
Mmmm... sí, por qué no. Vale, te
espero donde siempre. ¡Chao!

SOFIE sale de la cocina.

11. CASA SOFIE - INT.-
TARDE

SOFIE agarra su cartera, abre la puerta de la casa y sale.

12. PARQUE - EXT. -
TARDE

SOFIE llega al parque y se sienta en el banco. De repente, sentados en el banco junto a ella aparecen SEBATIÁN, LUIS, MIGUEL y CARLOS

MIGUE

L
¿A dónde vamos ahora?

FIN

6.6. PROPUESTA DEL CORTOMETRAJE “DEBAJO DE LA CAMA”

6.6.1. PROPUESTA DE DIRECCIÓN

El cortometraje da inicio con un plano general en picado que muestre a la protagonista en su soledad sentada en el parque, este plano se intercala con planos medios y primeros planos, donde se observa el descontento de la chica que espera algo que no llega. Para enfatizar la molestia y la idea de espera, se utiliza un plano detalle de la chica revisando su teléfono en busca de noticias de alguien. Finalmente la protagonista, Sofie se para y se retira del parque.

La caminata de regreso a su casa, se muestra alternando planos secuencia que siguen a la chica caminando de espalda, planos generales de perfil que muestran el paisaje y el recorrido hasta que Sofie llega a su casa y entra.

Una vez adentro de la casa se observa un paneo que va desde la puerta de la casa hasta la cocina, donde se muestra a la mamá de Sofie y como la chica la ignora al pasar. Seguido de esto se hace un corte a las escaleras que la protagonista desciende para llegar a su cuarto, lo cual se muestra en un tilt de la cámara comenzando en un ángulo normal y que termina en un cenital. Una vez que Sofie termina de descender las escaleras se muestra como la chica entra a su cuarto de muy mal humor en un plano medio.

Cuando Sofie se encuentra dentro de su cuarto, se muestra como empieza a caminar en un plano medio y de repente desaparece del cuadro por haberse caído y luego en un ángulo en picado se muestra a la chica tirada en el piso y en un plano secuencia se siguen sus movimientos para levantarse. A partir de este punto se utilizan planos detalle para mostrar cosas significativas dentro del cuarto como la foto de ella con su padre de niña, alternados con primeros planos para mostrar las expresiones faciales y planos secuencia cuando la protagonista realiza una acción que requiere que la sigan como cuando se mueve a recoger cosas del piso o cuando levanta la cobija y revela la presencia de Sebastián – debajo de su cama-, quien la dejó plantada anteriormente.

La salida de Sebastián de debajo de la cama, se realiza en un plano secuencia que lo sigue desde que se levanta hasta que se para delante de Sofie y discuten. Luego de Sebastián aparece Miguel, quien hace su salida en un two shot en picado donde se observa Sofie en primer plano parada y Miguel en segundo plano en el piso y en un plano secuencia se muestra su recorrido hasta que se sienta en la cama entre Sebastián y Sofie. Finalmente, de debajo de la cama sale Luis, quien aparece en un plano medio en cenital, saliendo impulsado rápidamente, para luego pasar a un two shot de Sofie y Luis mostrando como este se levanta.

Luis se recuesta contra un closet e intenta encender un cigarrillo, pero se observa como Sofie lo detiene en un plano medio largo con referencias de la cara de Miguel y del torso de Sebastián.

Luego se intercalan planos medios de los personajes, con planos americanos para mostrar la conversación que se desarrolla así como también la interacción de los mismos con los objetos que están en el cuarto.

En un plano medio, se muestra la salida del closet de Carlos que asusta a Luis y se pasa otra vez a un plano americano, en el cual Sofie sale de la habitación y culmina la escena.

La siguiente escena se inicia en un plano secuencia que sigue a Sofie mientras entra al baño y busca unas toallitas para limpiarse la cara haciendo tres cortes a un plano en que se muestra a Sebastián y Miguel asomados en la puerta del baño conversando con Sofie.

Una vez que la protagonista sale del baño se hace un paneo desde la puerta del mismo hasta la cama, quedando en un plano americano en el cual se muestran las acciones que realizan todos los personajes. También se utilizan primeros planos para resaltar la cara de Sofie y planos detalle de los pies de Carlos quien se pinta las uñas mientras habla.

El teléfono suena y marca el fin de la escena haciendo un corte a la mamá de Sofie que se encuentra en la cocina cocinando, atiende el teléfono en un plano medio largo frontal que luego cambia a un plano medio de perfil para mostrar su salida de la cocina.

La siguiente escena comienza con la mamá de Sofie tocando la puerta y se alterna entre un primer plano de la protagonista y luego de su madre quien entra y cierra la puerta rápidamente. Se utiliza un plano detalle para mostrar la mano de Sofie levantando el teléfono para luego mostrar la conversación en un plano medio. Una vez que la protagonista tranca el teléfono el plano cambia a general con la chica sentada en la cama rodeada del resto de los muchachos. Se utilizan también primeros planos de Sofie, Luis y Miguel para presentar sus reacciones ante lo que dice Sebastián.

En la siguiente escena se muestra a Sebastián tocando guitarra en un plano medio, suena su celular y cuando lo atiende la pantalla se divide y se muestra a Sofie gritándole por teléfono reclamándole que la dejase plantada, mientras que el chico queda anonadado. Cuando Sofie tranca, la división culmina, Sebastián sorprendido revisa su computadora y observa que su salida con la protagonista era el día siguiente quedando confundido y triste ante el malentendido.

Después de la llamada, la historia vuelve al cuarto de la protagonista, quien se encuentra sola en el cuarto en un plano medio, se levanta y sale

muy contenta pensando que hizo que los chicos desaparecieran para siempre.

Una vez que sale del cuarto se hace una elipsis y se muestra a Sofie entrando a la cocina, su recorrido es presentado con un paneo hasta que llega a la nevera. Abre la nevera, acción que se muestra en un encuadre irreal, en el cual la cámara se encuentra dentro de la nevera. En el resto de la escena se observa a la chica sirviéndose agua y hablando por teléfono hasta que sale de la cocina. Estas acciones se muestran en planos medios, primeros planos y un plano detalle cuando atiende el teléfono.

Cuando Sofie sale de la casa se realiza un plano detalle de la mano de la chica agarrando su cartera, en un plano medio se muestra como se mira en el espejo y luego en un plano general Sofie hace su salida de la casa.

Finalmente para la última escena, Sofie se encuentra sentada en el banco del parque aparentemente sola. Se observa sonreída en un primer plano, luego se hace una efecto de disolvencia, y se muestra en un plano

general que en realidad no está sola, sino que los chicos imaginarios siguen con ella y ahora la han seguido fuera de su cuarto indicando que Sofie todavía tiene muchos problemas que resolver y confrontar.

Es importante mencionar, que a lo largo del cortometraje se utilizan desenfoces para hacer énfasis en la separación psicológica que tiene Sofie con el resto del mundo. También se hacen saltos de eje para acentuar la condición imaginaria de los personajes que salen de la cama.

6.6.2. REFERENCIAS DE DIRECCIÓN

Para la realización del cortometraje “Debajo de la Cama”, se tomaron diversas referencias visuales en las cuales se basaran algunos de los planos principales del cortometraje.

Por ejemplo, se toma como referencia importante la película “Irreversible” de Gaspar Noé, utilizando la escena en que Alex interpretada por Mónica Bellucci sale del edificio. La referencia específica es tomada en el momento en que Alex camina hacia el túnel subterráneo y la cámara la sigue

mientras camina de espaldas en un encuadre central y constituye una influencia importante para la realización de la secuencia en que Sofie camina hacia su casa.

Irreversible



Por otro lado, del film de Spike Jonze "Where The Wild Things Are", la escena en que Max desciende las escaleras vestido de lobo se utiliza de referencia para una toma en la que Sofie baja las escaleras y entra a su cuarto.

Where the wild things are



Otra película que se tomo como influencia importante, es "Jeux d'Enfants" de Yann Samuell, por cuanto utiliza primeros planos y planos medios con referencia de otro personaje, es decir, que se muestra alguna

parte del cuerpo de algún otro personaje que está enfrente, tal como se hace en “Debajo de la Cama” en distintos planos y contraplanos.

Jeux d'Enfants (planos con referencias)



Jeux d'Enfants (primer plano)



Es importante mencionar también como referencia “Eternal Sunshine Of The Spotless Mind” de Michel Gondry, ya que se utilizan desenfoces en el personaje que habla, mientras que el foco principal se encuentra en el protagonista, creando la idea de separación entre el mundo del protagonista y el de los demás, esto se utiliza en “Debajo de la Cama” en momentos en que alguien le habla a Sofie y ella está tratando de mantenerse abstraída y separada del resto del mundo.

Eternal Sunshine Of The Spotless Mind



Así mismo en esta misma película se puede extraer referencia de un plano en el cual se encuentran todos los personajes dentro del cuadro y se tiene una espalda de referencia.

Eternal Sunshine Of The Spotless Mind



Se tomo como referencia un plano de la película “The Science of Sleep” en el que se aprecia una foto de Stéphane un poco desenfocada, dentro de su habitación, como en el cuarto de Sophie.

The Science of Sleep



6.6.3. PROPUESTA DE ILUMINACIÓN

La iluminación del cortometraje Debajo de la Cama persigue mostrar un contraste entre las locaciones utilizadas y el cuarto de Sofie, la protagonista. La intención es transmitir a través de este contraste la idea de dos mundos separados, el mundo externo, donde la vida continúa, y el mundo del cuarto de Sofie, donde el tiempo se detiene y lo que reina es el caos interior de la Chica. Se trabaja con un kit de cuatro luminarias ARRI, dos de 650 watts y dos de 350 watts. Adicionalmente, se hace uso de una luz Tota de 650 watts para lograr un efecto de iluminación más intensa.

Para las tomas en exteriores, se utiliza luz natural que brinda un sentido de amplitud y libertad, transmitiendo la idea de que Sofie sale de su casa para escapar de todo, para no tener que enfrentar nada.

La iluminación para el interior de la casa es cálida, buscando darle a la sala y cocina una sensación de hogar familiar, donde se desarrolla la vida de la casa más que la de Sofie. Fuera del cuarto de la protagonista, el ambiente pertenece a su madre. Mediante el uso de luminarias fuertes con filtros

CTO se logra una temperatura de color cálida y clara que generase la idea de un espacio amplio y limpio.

En el cuarto de Sofie, se persigue una iluminación que contraste con la de los dos ambientes mencionados previamente. En este caso, la iluminación es fría, generando un ambiente austero y enclaustrado. La intención es, a través de este tipo iluminación, llevar al plano visual la idea de encierro mental de la protagonista, resaltando a la vez el contraste con los elementos de color cálido que se encuentran en la habitación. Este efecto se logra a través del uso de luminarias suaves con un filtro CTB, colocadas en los extremos del cuarto para iluminar la habitación de manera uniforme.

6.6.4. REFERENCIAS DE ILUMINACIÓN

Para Debajo de la Cama se toman como referencias principales de iluminación dos películas, *The Virgin Suicides* y *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*.

Para la iluminación del cuarto de Sofie, la iluminación es fría creando un contraste con el tono cálido de las paredes como se observa en *The Virgin Suicides* cuando las chicas se encuentran en el cuarto, donde se muestra el mismo efecto. Otra referencia utilizada para este ambiente, pertenece a *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, en la escena al final de la película en que Joel y Clementine se encuentran hablando en la sala de la casa del primero.

The Virgin Suicides



Eternal Sunshine of the Spotless Mind



En el resto de la casa, se utiliza una iluminación cálida como en lo hacen en *The Virgin Suicides*, cuando las jóvenes se arreglan para una fiesta, y en *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, cuando se encuentran en la cocina de la madre de Joel en un recuerdo.

Eternal Sunshine of the Spotless Mind



The Virgin Suicides



En lo que se refiere a la iluminación del parque, se hace uso de iluminación natural, tal como lo hace Sofía Coppola en la escena en que las chicas se encuentran tomando sol en la grama frente a su casa.

The Virgin Suicides



6.6.5. PROPUESTA DE ARTE

Para la realización de “Debajo de la Cama” se buscaron locaciones amplias que facilitaran el proceso de grabación, pero que a la vez, expresaran una relación simbólica con los sentimientos e historia de la protagonista. Una vez seleccionados los sitios de grabación, estos fueron decorados y modificados para que se adaptaran a la historia.

Cuarto de Sofie:

En la habitación de la protagonista se creó un estado de gran desorden, construido a partir de ropa, zapatos, carteras, ropa interior y elementos comunes de uso femenino, en colores fríos y cálidos, buscando generar un contraste que simbolizara los altibajos de la vida de la protagonista.

De igual forma, se incorporaron elementos antiguos como un tocadiscos viejo y varios vinilos, cuadros de Audrey Hepburn y Marilyn Monroe, un teléfono rojo antiguo, un televisor poco moderno, una lámpara de

lava, que buscaban expresar que Sofie vive en su propio mundo, separado de la realidad en el cual ella se niega a avanzar hacia el futuro, aferrándose a esos elementos que la hacen sentir segura ya que son familiares para ella.

Por otro lado, se utilizaron libros y revistas para mostrar la personalidad y los gustos de la protagonista, y que la identificaran como una persona artística y con gustos no convencionales. Esto se realizó a través del uso de revistas Vogue; libros como “The Bell Jar” de Sylvia Plath, “On the Road” de Jack Kerouac y “High Fidelity” de Nick Hornby, que a la vez tratan de personajes poco estables; también se utilizaron libros de fotografía para mostrar el gusto de la protagonista por el arte; todos se esparcieron por el piso y sobre la cama revuelta para perpetuar más el gran estado de desorden y a la vez señalar descuido material como símbolo de descuido emocional.

De este modo, también se colocaron en la habitación elementos que formaran parte de la vida conflictiva de Sofie y que representasen sus relaciones interpersonales, una foto de pequeña con su padre, una camisa del día del padre, un peluche roto de Miguel, un Ipod roto de Sebastián, una

chaqueta estilo militar de Miguel, cosas que simbolizan los problemas de la chica para dejar ir su pasado.

Cocina/Sala:

En la cocina y sala se buscó crear un contraste fuerte con el ambiente de la habitación de la protagonista. Se utilizaron colores claros que diesen la sensación de alegría y amplitud. A la vez, también se mostraron en un estado de perfecto orden y pulcritud que contrastara con el desorden del cuarto de Sofie y que perpetuara la idea de dos mundos separados.

Para la cocina específicamente, se utilizaron elementos que la hiciesen ver familiar, como las vaquitas decorativas que se presentan como un elemento que simboliza a las mamás, buscando expresar que ese lugar pertenece a la Madre más que a la protagonista.

Parque:

En el parque se buscó espacio abierto con vegetación frondosa pero no abundante en extremo y constituida en su mayoría por plantas verdes y no flores, para generar la idea amplitud y de que en ese sitio la protagonista se siente libre. Se utilizó un banco de color cálido que contrastase con el color frío de la grama y los árboles. Las matas alrededor del banco se cortaron para que no sobrepasaran y le quitaran protagonismo al banco en el cual se sienta Sofie.

6.6.6. PROPUESTA SONORA

La propuesta sonora de “Debajo de la Cama”, utilizará música original que resalte las emociones de los personajes, sin interferir con ellas. Esta música sólo se utilizará en momentos en los cuales Sofie se encuentra sola, manteniendo los momentos de más tensión dentro del corto, sin música de fondo para que no interfiera con los mismos, ni los recargue de emocionalidad. Los diálogos sólo tendrán sonido de ambiente para que los complemente, para no interferir con los mismos.

Específicamente, se utilizará música cuando Sofie camina sola del parque a su casa, cuando entra a su casa y hasta que llega a su cuarto, donde la música se cortará súbitamente y visualmente se marcará con la destrucción del Ipod. Otra parte del cortometraje que involucrará música es cuando Sofie emerge de su cuarto pensando que dejó atrás sus problemas. Y finalmente en la parte final, cuando Sofie se da cuenta de que sus traumas la persiguen a donde ella va y se encuentra sentada en el mismo banco donde comienza el cortometraje. Esta música seguirá a lo largo de los créditos.

6.7. LISTADO DE EQUIPOS

- Maleta de luces ARRI 2 de 600 y 2 de 300: 4 luces con sus trípodes
- Filtros CTB y CTO
- Difusores
- Mixer de audio
- Adaptador de audio para la cámara Beachtek DXA-5DA
- Micrófono unidireccional SENNHEISER
- Boom
- Cables Cannon - Cannon
- Apple MacBook 13"
- Cámaras Canon EOS 60D de 18 megapíxeles
- Lente Canon 18- 55 mm
- Lente Canon 18-135 mm
- Trípode hidráulico SONY®

6.8. DESGLOSE DE NECESIDADES

ESC	LOCACIÓN	FOTO	ACTORES	DECORADO	ATREZZO	VESTUARIO	OBSERVACIONES Y NOTAS DE PRODUCCIÓN
1	EXT. PARQUE	DÍA	-SOFIE	PARQUE AL AIRE LIBRE UN BANQUITO	-AUDIFONOS -IPOD -CELULAR -CARTERA	-JEAN -CAMISETITA DE FLORES	Música para la reproducción del Ipod.
2	EXT. CASA DE SOFIE	DÍA	-SOFIE -MADRE	CASA FAMILIAR	SECUENCIA ESC 1 -LLAVES	SECUENCIA ESCENA 1 -MADRE: ROPA DE ESTAR EN CASA Y UN DELANTAL	Música para la reproducción del Ipod.
3	EXT. HABITACIÓN DE SOFIE	DÍA	-SOFIE - SEBASTIAN -LUIS -MIGUEL -CARLOS	HABITACION TIPO VINTAGE CAMA MESITAS DE NOCHE DESORDEN	-IPOD - PANTALETAS -FOTO DE SOFIE Y SU PADRE -PELUCHE ROTO -FRANELA BLANCA PINTADA "FELIZ DÍA DEL PADRE" -CHAQUETA TIPO MILITAR -CIGARRILLO -HOJA DE PAPEL -ROPA -ZAPATOS - TOCADISCOS -DISCOS -LIBROS	-SOFIE: SEC ESC 1 -SEBAATIAN: CAMISA DE CUADROS, BERMUDAS KAKI -LUIS: JEAN, CAMISA DE CUADROS, CHAQUETA DE JEAN, BOTAS. -MIGUEL: PANTALON CLARO, CAMISA AZUL CIELO, SWAETER CLARO. -CARLOS: JEAN Y FRANELA DE RAYAS VERDES	
4	EXT. BAÑO DE SOFIE	DÍA	-SOFIE -VICKY - SEBASTIAN -MIGUEL	BAÑO FEMENINO DESORDEN	-TOALLITAS PARA LOS PUNTOS NEGROS -ARTICULOS PERSONALES -TOALLAS	SECUENCIA ESC 3 -VICKY: JEAN GRIS, CAMISA NEGRA	
5	EXT. HABITACIÓN DE SOFIE	DÍA	-SOFIE - SEBASTIAN -LUIS -MIGUEL -CARLOS	SEC ESC 3	SEC ESC 3 -PINTURA DE UÑAS ROJA -SEPARADOR DE DEDOS	SEC ESC 3 -CARLOS: VESTIDO VERDE	Sonido de teléfono
6	EXT. COCINA CASA DE SOFIE	DÍA	-MADRE	COCINA FAMILIAR CONDIMENT EROS	-TABLA DE PICAR -CUCHILLO -VEGETALES -TELÉFONO	SECUENCIA ESCENA 2	Sonido de teléfono

7	EXT. HABITACIÓN DE SOFIE	DÍA	-MADRE -SOFIE -SEBASTIAN -LUIS -MIGUEL -CARLOS	SECUENCIA ESC 5	SECUENCIA ESC 5	SECUENCIA ESC 5	
8	EXT. HABITACIÓN DE SEBASTIAN	DÍA	-SEBASTIAN	CUARTO MASCULINO	-GUITARRA -COMPUTADORA -CELULAR	-	Sonido del celular Cita con Sofie reflejado en la computadora
9	EXT. HABITACION DE SOFIE	DÍA	-SOFIE	SECUENCIA ESC 7	SECUENCIA ESC 7	SECUENCIA ESC 7 SWEATER GRIS	
10	EXT. COCINA DE CASA DE SOFIE	DÍA	-SOFIE	SECUENCIA ESC 6	-JARRA DE AGUA -VASO -TELÉFONO	SECUENCIA ESC 8	Sonido del teléfono
11	EXT. CASA DE SOFIE	DÍA	-SOFIE	SECUENCIA ESC 2	SEC ESC 2	SECUENCIA ESC 10	
12	EXT. PARQUE	DÍA	-SOFIE -SEBASTIAN -LUIS -MIGUEL -CARLOS	SECUENCIA ESC 1	SECUENCIA ESC 1	SECUENCIA ESC 3	

6.9. PLAN DE RODAJE

<i>Día 1: Título: DEBAJO DE LA CAMA</i>			<i>Fecha: 31/07/2011</i>			
<i>Comienzo</i>	<i>Equipo técnico: 8:00 a.m.</i>		<i>Termina</i>	<i>Equipo técnico: 7:30 p.m.</i>		
	<i>Elenco: 9:00 a.m.</i>			<i>Elenco: 6:00 p.m.</i>		
<i>Hora</i>	<i>Escena</i>	<i>Locación</i>	<i>Vestuario</i>	<i>Elenco</i>	<i>Ext.</i>	<i>Día</i>
<i>09:00a.m. a 12:00p.m.</i>	<i>2, 11</i>	<i>Casa se Sofie</i>	<i>SOFIE: Jeans, camiseta de flores, zapatos converse</i>	<i>Adriana Pensado</i>	<i>X</i>	<i>X</i>
<i>12:00 p.m. a 1:30 p.m.</i>	<i>ALMUERZO</i>					
<i>2:00 P.M. a 6:00 P.M.</i>	<i>6, 7 A, 10 y 11</i>	<i>Cocina de casa de Sofie</i>	<i>SOFIE: Jeans, camiseta de flores, zapatos converse</i>	<i>Adriana Pensado</i>	<i>X</i>	<i>X</i>
		<i>Habitación de Sofie</i>	<i>MADRE: mono, franela y delantal</i>	<i>Ana María Domínguez</i>		

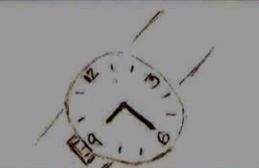
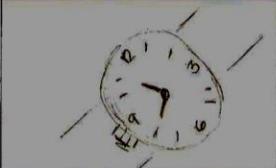
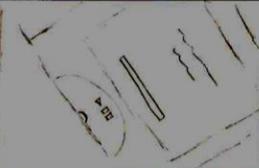
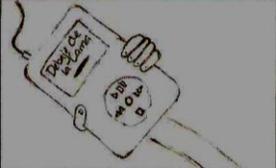
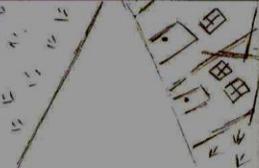
Día 2: Título: DEBAJO DE LA CAMA			Fecha: 06/08/2011			
Comienzo	Equipo técnico: 8:00 a.m.		Termina	Equipo técnico: 7:30 p.m.		
	Elenco: 9:00 a.m.			Elenco: 6:00 p.m.		
Hora	Escena	Locación	Vestuario	Elenco	Ext.	Día
09:00a.m. a 12:00p.m.	4, 5, 7	-Habitación de Sofie -Baño	-SOFIE: SEC DÍA 1 -SEBAATIAN: CAMISA DE CUADROS, BERMUDAS KAKI -LUIS: JEAN, CAMISA DE CUADROS, CHAQUETA DE JEAN, BOTAS. -MIGUEL: PANTALON CLARO, CAMISA AZUL CIELO, SWAETER CLARO. -CARLOS: JEAN Y FRANELA DE RAYAS VERDES -VICKY: JEAN GRIS, CAMISA NEGRA	- Adriana Pensado -Adrian Pierral -Luis Rodríguez -Leonardo Lima -Andrés Prypchan -Melany Cardoso	X	X
12:00 p.m. a 1:30 p.m.	ALMUERZO					
2:00 P.M. a 6:00 P.M.	9, 8	-Habitación de Sofie -Habitación de Sebastián	Secuencia SEBASTIAN: FRANELA GRIS, PANTALON DE PIJAMA OSCURO, MEDIAS	- Adriana Pensado -Adrian Pierral	X	X

Día 3: Título: DEBAJO DE LA CAMA			Fecha: 07/08/2011			
Comienzo	Equipo técnico: 8:00 a.m.		Termina	Equipo técnico: 7:30 p.m.		
	Elenco: 9:00 a.m.			Elenco: 6:00 p.m.		
Hora	Escena	Locación	Vestuario	Elenco	Ext.	Día
09:00a.m. a 12:00p.m.	1, 12	-PARQUE	SECUENCIA	- Adriana Pensado -Adrian Pierral -Luis Rodríguez -Leonardo Lima -Andrés Prypchan -Melany Cardoso	X	X
12:00 p.m. a 1:30 p.m.	ALMUERZO					
2:00 P.M. a 11:30 P.M.	3	-Habitación de Sofie	Secuencia	- Adriana Pensado -Adrian Pierral -Luis Rodríguez -Leonardo Lima -Andrés Prypchan	X	X

6.10. STORYBOARD

DEBAJO DE LA CAMA - STORYBOARD

ESCENA Nº: 1 INT EXT ✓

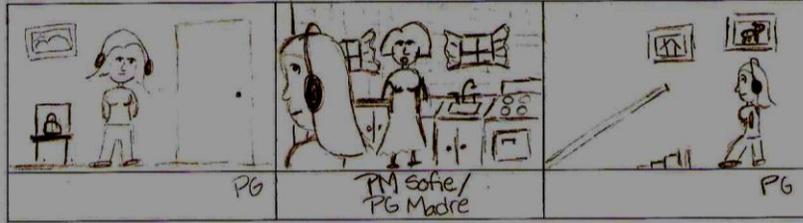
		
Sofie escuchando música PG	PP	PD Reloj Cámara Subjetiva.
		
Sofie mira a su alrededor PM	PD Reloj Cámara Subjetiva	Galpea el piso PG
		
Cámara Subjetiva PD Reloj	Sofie se levanta PG	PD Ipad bolsillo
		
Sofie cambia la canción (Aparece título en ipod) PD Ipad	PP Sofie	Cámara subjetiva PG Sofie Caminando, hacia casa

Alternar entre PP y Cámara Subjetiva.

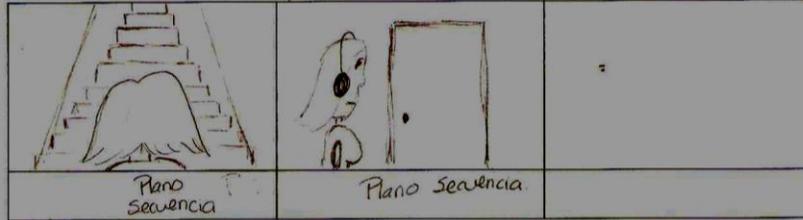
PÁG #

DEBAJO DE LA CAMA - STORYBOARD

ESCENA N°: 2 INT ✓ EXT

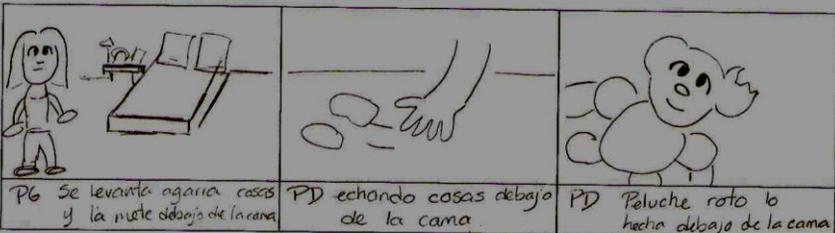
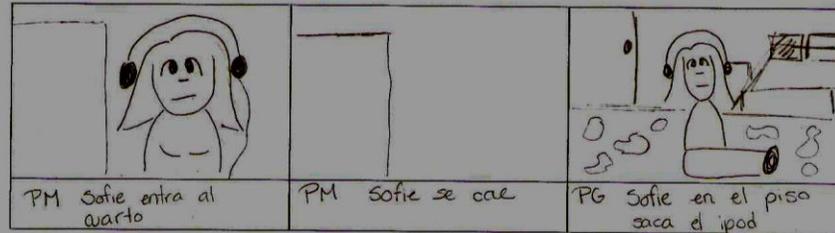


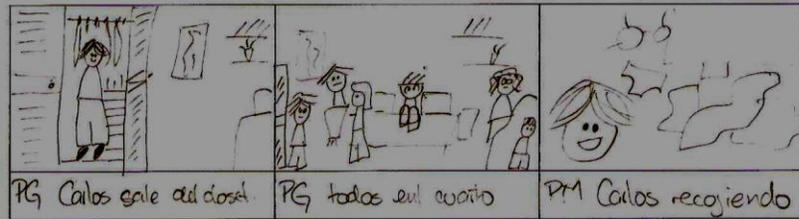
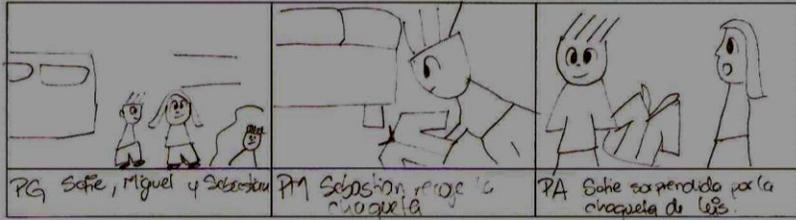
→ Podría ser bajando las escaleras (Descenso a los infiernos)



DEBAJO DE LA CAMA - STORYBOARD

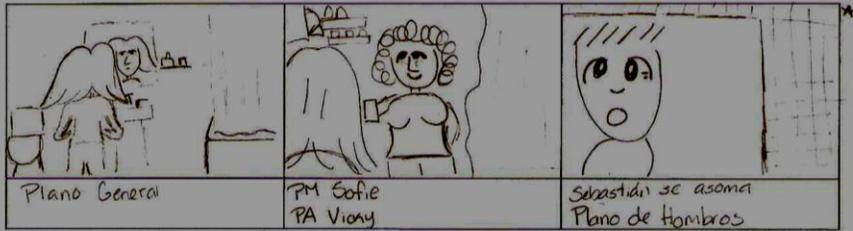
ESCENA N°: 3 INT ✓ EXT





DEBAJO DE LA CAMA - STORYBOARD

ESCENA Nº: 4 INT ✓ EXT

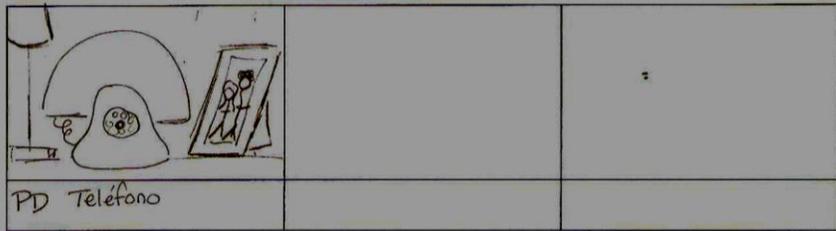


DEBAJO DE LA CAMA - STORYBOARD

ESCENA Nº: 5 INT ✓ EXT

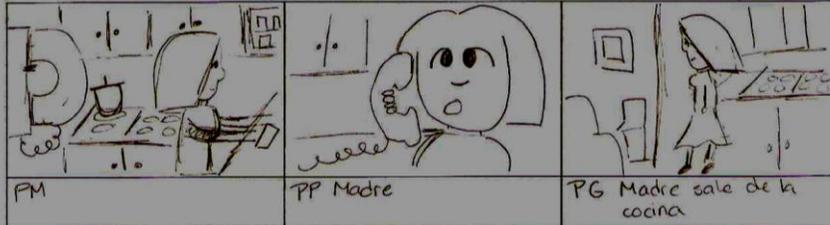


La cámara los sigue



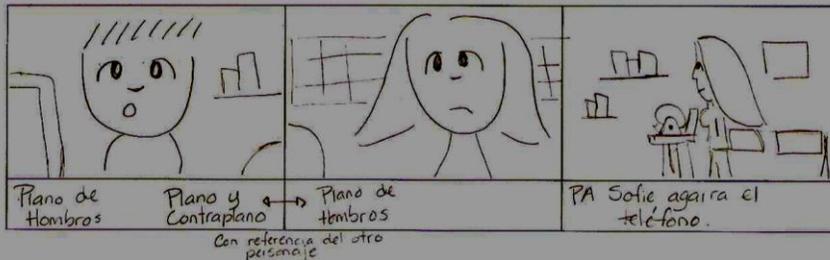
DEBAJO DE LA CAMA - STORYBOARD

ESCENA N°: 6 INT ✓ EXT



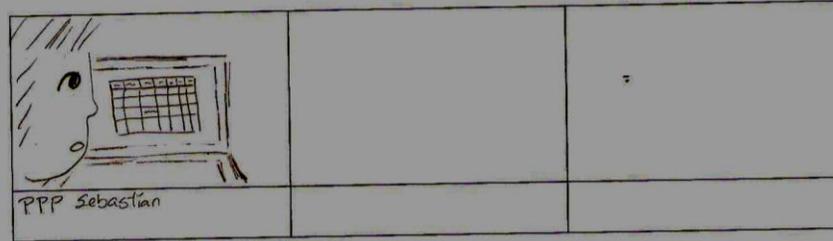
DEBAJO DE LA CAMA - STORYBOARD

ESCENA N°: 7 INT ✓ EXT



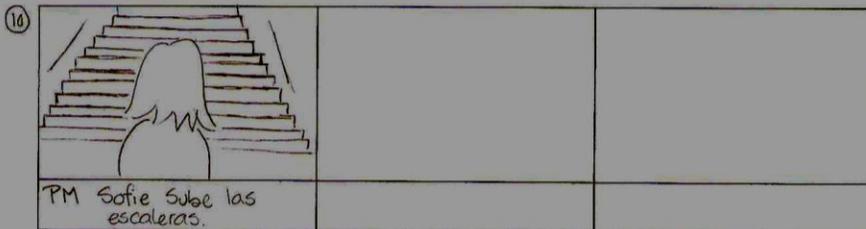
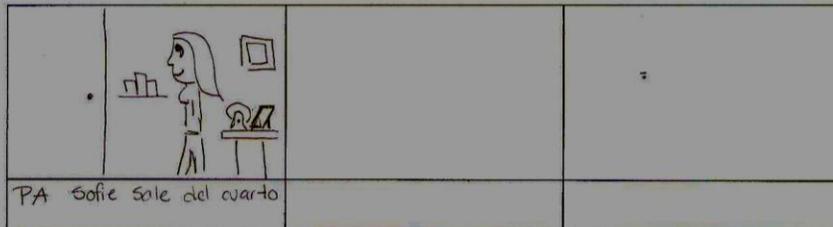
DEBAJO DE LA CAMA - STORYBOARD

ESCENA N°: 8 INT ✓ EXT



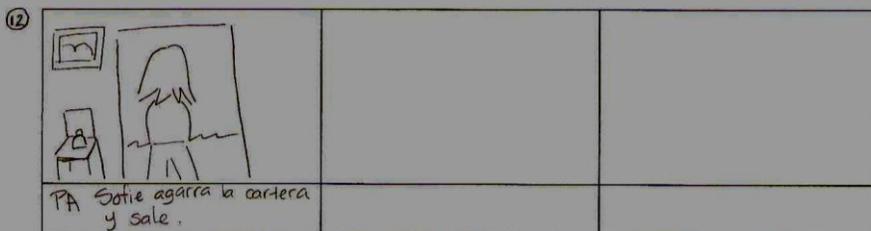
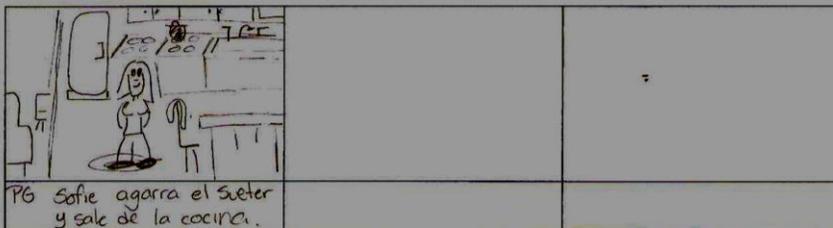
DEBAJO DE LA CAMA - STORYBOARD

ESCENA N°: 9/10 INT ✓ EXT



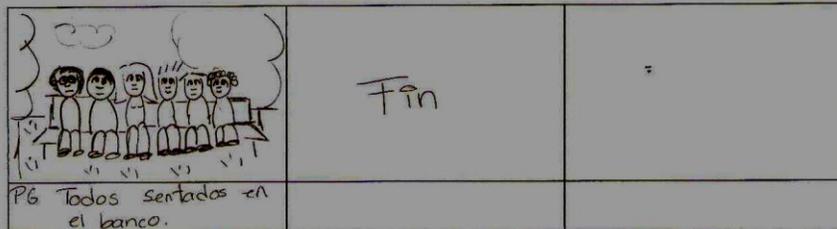
DEBAJO DE LA CAMA - STORYBOARD

ESCENA N°: 11/12 INT ✓ EXT



DEBAJO DE LA CAMA - STORYBOARD

ESCENA N°: 13 INT EXT ✓



6.11. FICHA TÉCNICA

Dirección: Anelisa Gomes

Producción: Sara Zakhour

Dirección de fotografía: Anelisa Gomes y Sara Zakhour

Dirección de arte: Anelisa Gomes

Cámara: Andrés Prypchan y Anelisa Gomes

Edición: Anelisa Gomes

Guionista: Anelisa Gomes

Asistente de dirección: Sara Zakhour

Asistencia de producción: Jorge Luis Gómez

Asistencia de fotografía: Andrés Prypchan

Asistencia de arte: Sara Zakhour

Técnico de sonido: Jorge Luis Gómez

6.12. LOCACIONES

CASA DE SOFIE



COCINA CASA DE SOFIE



HABITACIÓN DE SOFIE



BAÑO DE SOFIE



HABITACIÓN DE SEBASTIÁN



PARQUE



6.13. CASTING

Sofie:

Es una joven de 22 años, tiene el cabello marrón y largo, es delgada y de estatura media. Utiliza lentes de pasta grandes y viste de forma estafalaria. Sus gusto de música y películas son poco populares, lo cual la hace sentirse superior a los demás. Hija de padres divorciados, siente que su madre siempre la trata como una niña, subestimándola constantemente, y por esto siente que no logra terminar de crecer. La relación con su padre es muy distante ya que su padre tiene otra familia, hecho que Sofie no le perdona pero no le comunica. Constantemente lucha por conseguir su lugar en el mundo y por lograr madurar. Es un poco caprichosa y tiene dificultad para tomar decisiones y mantenerse fiel a las mismas. Le cuesta mucho asumir compromisos y suele dejar sin terminar todos los retos que asume. Esta misma actitud se traduce a sus relaciones interpersonales. Aunque es simpática y encantadora, nunca logra comprometerse con la gente ya que piensa que son personas transitorias o temporales en su vida y nunca se abre realmente con ellos por lo cual no logra que sean duraderas, ni en cuanto a amistades o parejas, por lo cual siempre permanece estancada en un ciclo vicioso y no logra cambiar y madurar.

ADRIANA PENSADO



VESTUARIO:

- Jean
- Camisetita de flores
- Converse rosados
- Sweater gris

Sebastián:

Un muchacho de unos 25 años, de cabello negro y ojos grises, de estatura media y contextura normal. Es arrogante pero encantador, culto y elocuente. Es responsable y ordenado, enfrenta siempre sus problemas y tiene una actitud temeraria hacia la vida, para él nada es imposible si se esfuerza lo suficiente en lograr las cosas. Es la conquista más reciente de Sofie, aunque inicialmente estaba muy ilusionado con ella, rápidamente se dio cuenta de cómo era Sofie y de que la relación no iba a trascender en nada serio. Es por esto que decide terminar la relación y comienza a evadir a la chica a pesar de que ella siga insistiendo. Es firme y determinado en sus decisiones y ocasionalmente un poco terco.

ADRIAN PIERRAL



VESTUARIO:

-Bermuda beige

-Camisa de
cuadros

-Zapatos beige

Luis:

Es un chico inteligente y estudioso de unos 26 años. Tiene estatura normal, delgado, de cabello marrón oscuro, barba y usa lentes. Es un lector ávido, con la manía de constante y excesivamente citar las cosas que lee. Siempre tiene la necesidad de hacer pensar a la gente que es la persona más inteligente en la habitación y por ello habla con un lenguaje pomposo y con palabras rebuscadas. Sofie sale con él durante su primer año en la universidad. Era un poco mayor que ella, lo cual le atraía, pero eventualmente le termina por considerarlo demasiado serio y aburrido.

LUIS DAVID RODRIGUEZ



VESTUARIO:

- Jean
- Camisa de cuadros
- Chaqueta de jean
- Botas negras militares
- Lentes de Carey

Miguel:

Un chico de 21 años, sensible de cabello castaño claro y ojos verdes, estatura mediana y contextura un poco gruesa sin llegar a ser gordo. Es muy tímido y romántico. Se enamora de todas las chicas que conoce y su timidez hace que demuestre su afecto con regalos. Sale con Sofie durante sólo un mes y ya comienza a hacer planes de matrimonio, a lo que la chica responde terminando la relación inmediatamente y huyendo por su miedo al compromiso, y Miguel convencido de que Sofie es el amor de su vida, la persigue muchos meses después.

LEONARDO LIMA



VESTUARIO:

- Pantalón Kaki
- Camisa de cuadros
- Azul cielo
- Sweater azul cielo
- Mocasines marrones

Carlos:

Es un joven muy guapo, alto y delgado. Es muy simpático, gracioso, frívolo y elocuente. Sofie lo conoce y empieza a salir con él, pensando que finalmente encontró alguien con quien puede hablar y con quien tiene muchas cosas en común, aunque Carlos es muy misterioso. Un día Carlos le confiesa a Sofie que es homosexual y que salir con ella le hizo darse cuenta. Sofie queda en shock pero deciden permanecer como amigos y compañeros de compras.

ANDRES PRYPCHAN



VESTUARIO:

- Jean
- Sweater de rallas verdes y blancas
- Converse verdes
- Vestido verde

Madre:

Es una mujer de unos 50 años de edad. Tiene estatura media y el cabello marrón corto. Se preocupa mucho por Sofie porque siente que es muy inmadura aunque también tiene miedo a quedarse sola cuando Sofie, su único apoyo se vaya de la casa.

ANA MARÍA DOMÍNGUEZ



VESTUARIO:

- Mono azul marino
- Franela azul turquesa
- Delantal estampado
- Zapatos de goma

Vicky:

Mujer de 20 años, amiga de Sofie, no es un personaje relevante, pero pertenece a las relaciones pasadas de la protagonista.

MELANY CARDOSO



VESTUARIO:

- Pantalón Verde militar
- Camisa negra
- Sweater blanco

6.14. PRESUPUESTO

Presupuesto de MAW PRODUCCIONES, C.A.

CUENTA	DESCRIPCION	SUB TOTAL	TOTAL
1	ARGUMENTO Y GUION	3.000,00	
2	PERSONAL DE PRODUCCION	47.400,00	Por 3 días
3	PERSONAL DE DIRECCION	52.800,00	Por 3 días
4	PERSONAL TECNICO Y STAFF	53.000,00	Por 3 días
5	PERSONAL ARTISTICO	3.500,00	Por 3 días
6	MEDIOS TECNICOS Y ESTUDIOS	7.000,00	Por 3 días
7	MATERIALES	1.500,00	Por 3 días
8	POST PRODUCCION	1.600,00	2 semanas
9	CATERING	3.500,00	Por 3 días
10	MUSICA	6.000,00	
	SUBTOTAL		179.300,00
	TOTAL	GRAN TOTAL	179.300,00

Presupuesto del cortometraje "Debajo de la cama"

DIRECTOR	Anelisa Gomes	PRODUCTOR	Sara Zakhour
GUIONISTA	Anelisa Gomes	SEMANAS	2 semanas
FECHA		POSPRODUCCION	
RODAJE	31 de julio de 2011	DIAS DE RODAJE	3

CUENTA	DESCRIPCION	SUB TOTAL	TOTAL
1	ARGUMENTO Y GUION	0,00	
2	PERSONAL DE PRODUCCION	0,00	
3	PERSONAL DE DIRECCION	0,00	
4	PERSONAL TECNICO Y STAFF	0,00	
5	PERSONAL ARTISTICO	0,00	
6	MEDIOS TECNICOS Y ESTUDIOS	1.452,00	
7	MATERIALES	100,00	
8	POST PRODUCCION	0,00	
9	CATERING	1.493,00	
10	MUSICA	1.500,00	
	SUBTOTAL		4.545,00
	TOTAL	GRAN TOTAL	4.545,00

6.15. ANÁLISIS DE COSTOS

Para el cortometraje “Debajo de la cama” se utilizaron recursos en los cuales se exoneraron algunos gatos y se incurrieron en otros, debido a que principalmente se perseguía demostrar que con bajo presupuesto se realizaría algo de alta calidad.

Para el desarrollo del cortometraje se usaron muy pocos recursos tanto humanos como técnicos ajenos a nuestra propia realización, para ello se contrato un personal artístico sin ningún fin de lucro, sino que todos participaron *ad honorem*, buscando prestarnos la mayor ayuda y apoyo. Así mismo, en la parte técnica se minimizaron estos costos utilizando el apoyo de nuestros familiares y compañeros de carrera.

En este Proyecto la elaboración de guion, las tres etapas de la producción y la dirección fueron llevadas a cabo por las autoras del Trabajo de Grado; por ello no se incurrió en ningún tipo de erogación económica. Las locaciones fueron en nuestras propias residencias y la utilería y decorado

son de nuestra propiedad. Únicamente se realizaron gastos en materiales de oficina: hojas, impresiones, copias, etc.

Para el rodaje fue necesario alquilar algunos equipos pertinentes para la producción como fueron:

- Maleta de luces ARRI 2 de 600 y 2 de 300: 4 luces con sus trípodes
- Filtros CTB y CTO
- Difusores
- Mixer de audio
- Micrófono unidireccional SENNHEISER
- Boom
- Cables Cannon - Cannon
- 5 pilas de 9 Voltios

Esto tuvo un peso en nuestro presupuesto de Bs. 1.452,00, Los demás equipos los poseíamos y no fue necesario su alquiler.

Para el Catering se contrató un servicio para los almuerzos, los desayunos y cenas fueron realizados en la misma locación sin necesidad de contratar personal para ello. Este gasto fue Bs. 1493,00 e incluyó, la compra de los perecederos y la contratación del servicio de almuerzos.

Por último, se contrató a un profesional para la elaboración de la música original de acuerdo a las necesidades del cortometraje, que incrementa al presupuesto en Bs. 1.500, 00.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La realización de un cortometraje es un proceso complejo que involucra una serie de trabajos, técnicas y conocimientos, los cuales fueron desempeñados por un equipo de dos personas, buscando lograr un producto audiovisual de alta calidad y con el menor costo posible.

En principio nuestro objetivo general fue realizar un film de corta duración con guión propio, lo cual requirió una disposición de tiempo para desarrollar una idea original, a partir de la cual se escribió una historia que involucra un concepto de Descenso a los Infiernos y Síndrome del piterpanismo. Estos se plasmaron en la vida de una chica que tiene problemas a la hora de enfrentar su pasado y sus relaciones; las cuales, surrealísticamente salen de debajo de su cama, lo que nos llevó a colocarle por título: *Debajo de la Cama*.

Debido a esta temática que, involucra los procesos psicológicos de la memoria, nos basamos en la estética de un director que en sus películas trata temas similares, Michel Gondry.

Este Director acostumbra traspasar la barrera de la realidad en sus films de una forma orgánica y profilmica, es decir que construye sus efectos en la imagen audiovisual a través del uso de la cámara, lo que supone que no requiere de una alta inversión en el presupuesto, adaptándose a nuestros objetivos.

Durante la realización de este corto logramos llevar a cabo una producción que no incurrió en mayor costo pero con una alta calidad, ya que se grabó en formato Full HD, dándole a la imagen gran detalle y nitidez. Por otro lado contamos con el apoyo de un personal, que facilitaron el proceso completo de la producción; como fue el personal artístico y técnico, que trabajaron *ad honorem*.

De igual manera fue un período de aprendizaje, en el cual pudimos poner en práctica conocimientos y aptitudes adquiridos a lo largo de nuestra carrera universitaria, aprendiendo profesionalismo y desarrollo personal.

Debajo de la Cama inició como un Trabajo Especial de Grado, con el cual no solo queríamos lograr nuestro reto de la carrera universitaria, sino

nuestro inicio al mundo profesional y laboral; no queríamos que solo significara un trabajo, calificación o requerimiento mas para graduarnos, sino que este fuera una pista d despegue hacia el futuro.

Con esta producción logramos fijar teorías y conocimientos como prácticas y técnicas para realizar un producto audiovisual de este tipo; aprendimos que la realidad de vuestra historia adquiere verosimilitud en un hecho tangible, como lo es el video. Que todo puede ser real dentro de una pantalla a 24 cuadros por segundo, captado por el ojo mágico de la cámara; que no hace falta un gran presupuesto para lograr efectos innovadores y creativos.

Entendimos que el trabajo en equipo y la organización son parte fundamental para realizar un cortometraje, que debemos saber tratar y aceptar a otras personas, pues de ellas dependen muchas áreas a trabajar. También que no solo son conocimientos, teorías y aptitudes, sino una buena disposición, real compromiso y buen ánimo para enfrentar el camino y la carrera emprendida.

Este cúmulo de experiencias profesionales y personales nos permiten establecer algunas recomendaciones a futuros estudiantes, para que logren realizar sus trabajos de la mejor manera. Entre estas está que, a pesar de lograr un engranaje en nuestras aéreas de labor y conseguir una manera ideal de trabajar en conjunto, es necesario tener más personas dentro del equipo, debido a que son muchas responsabilidades y labores a desempeñar; y, solo dos personas no se dan a basto para lograrlas sin un desgaste físico y mental.

A pesar de que la ayuda y equipos técnicos fueron de un nivel de calidad promedio, no fueron de carácter profesional; por lo cual se presentaron ciertos inconvenientes, que se lograron resolver, pero acarrearón pérdida de tiempo, mas aun logramos llevar a cabo la realización en su tiempo estimado.

Por otro lado, la elección de los directores para demostrar su estética y trabajos también es algo que recomendamos sea estudiado y analizado, pues en nuestro caso con Michel Gondry, fue una ardua investigación y proceso para conseguir bibliografía referente a su estilo fílmico. Ya que es un Director actual y su estilo está empezando a consolidarse.

Finalmente, *Debajo de la Cama* y su producción resultaron ser una experiencia memorable, que cierra un ciclo e inicia otro, dando paso a un porvenir lleno de retos y responsabilidades de mayor peso y con mayor presión. Una experiencia que inició como un reto y terminó con la gran satisfacción de haber logrado y alcanzado nuestros objetivos planteados.

BIBLIOGRAFÍA

FUENTES VIVAS:

- Lic. Alberto Chumaceiro
- Lic. Elisa Martínez
- Lic. Yasmín Centeno
- Lic. Humberto Valdivieso
- Lic. Daniel García Brito
- Director Alexis Méndez Giner

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

- Pat Cooper y Ken Dancyger. El Guión de Cortometraje (1994).
- Carlos González Alonso. El Guión (1990)
- Elisa Martínez de Badra. El Guión: Fin y Transición. (1998)
- Syd Field. El Manual del Guionista. (2006)
- Diccionario de la Real Academia Española

- José Antonio Páramo. Diccionario España Cine y TV terminología Técnica. (2002)
- Quevedo Baiz, Frank. Claves para la escritura de un buen guión. (1998)
- Christopher Vogler. El viaje del héroe. (2002)
- Joseph Campbell. El héroe de las mil caras. (1992)
- Clarissa Pinkola Estes. Las mujeres que corren con los lobos. (1998)
- Lajos Egri. El arte de escribir un drama. (1992)
- Carl Jung. Arquetipos e inconsciente colectivo. (1999)

FUENTES ELECTRÓNICAS

- E. García Fernández, Marzo 2002. Ucm.es
- Dirección General de Comunicación Social.
<http://www.conaculta.gob.mx>, 09 de marzo de 2010.
- <http://www.jungbuenosaires.com/citas-biograficas/72-el-puer-de-marie-louise-von-franz.html>
- <http://www.planetasapiens.com/?p=2291>
- <http://www.portalcantabria.es/Psicologia/54.php>

- <http://www.sunypress.edu/pdf/61850.pdf>
- http://www.soriaymas.com/documento/105_puer%20aeternus-%20j.a.%20delgado%20gonz%C3%A1lez.pdf
- <http://www.archventures.org.uk/Puer%20Aeternus%20-%20Rahima%20Spottiswood.pdf>
- http://digitalcontentproducer.com/cameras/revfeat/video_junkyard_filmmaking_0101/
- <http://www.horsesenseatwork.com/psl/pages/postmoderndefined5.html>
- <http://it.stlawu.edu/~pomo/mike/aesthetic.html>

ANEXOS

RESUMEN DE ENTREVISTA

Michel Gondry

La estética de Michel Gondry está basada en un cine fantástico que trabaja con la imagen, su textura, color, luz y forma, buscando crear un concepto onírico puesto que el mundo de los sueños que es su fuerte, estructurando, reestructurando y deestructurando, el tiempo y el espacio a su antojo y voluntad.

Gondry logra crear lo irrealizable para muchos; sueños en 35mm, logrando así, mediante la imagen la semejanza de un sueño en 24 cuadros por segundo, mediante una estética basada en los video clips.

Sus primeros filmes, “Naturaleza Humana” y “Eterno resplandor de una mente sin recuerdo”, además de poseer una narrativa excepcional (crédito este atribuido, sobre todo, a Charlie Kaufman), su imagen al estilo video clips destacó por encima de lo que estábamos acostumbrados a apreciar en el séptimo arte, añadiendo una riqueza visual, poco experimentada en el cine tradicional.

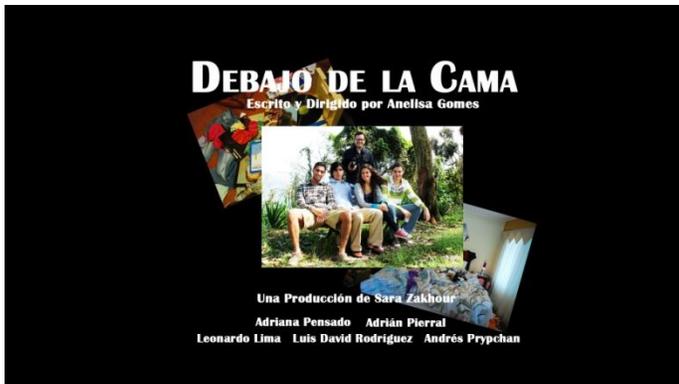
En definitiva Michel Gondry es un genio de lo onírico, de lo etéreo, de las sensaciones visuales que se pueden transmitir más allá de la pantalla, más allá de nuestra imaginación. Es justo allí, donde se ponen en manifiesto las palabras declaradas en una entrevista al New York Post: “Yo duermo bastante poco, pero estoy soñando todo el tiempo”.

Daniel García Britto.

Lic. Comunicación Social

C.I.: 14560209

ARTE DEL CORTOMETRAJE



PORTADA 1



PORTADA 2



CONTRA PORTADA