



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

**EL LABERINTO DE HYPNOS:  
REALIZACIÓN DE UN CORTOMETRAJE INTERACTIVO DE CINE  
FANTÁSTICO**

Tesistas:  
MARCANO SERRANO, Ivanova  
VINCENTI URDANETA, Mariana

Tutor:  
Lic. José Rafael Briceño

Caracas, septiembre de 2012

# Formato G:

## *Planilla de evaluación*

Fecha: \_\_\_\_\_

Escuela de Comunicación Social

Universidad Católica Andrés Bello

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

---

---

---

dejamos constancia de que una vez revisado y sometido éste a presentación y evaluación, se le otorga la siguiente calificación:

**Calificación Final:** En números \_\_\_\_\_ En letras: \_\_\_\_\_

Observaciones \_\_\_\_\_

---

---

---

---

Nombre:

---

---

---

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

Firma:

---

---

---

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

*A todos los que nos apoyaron. Noche y día. Vencimos a la niebla de Hypnos.*

## AGRADECIMIENTOS

Hace un tiempo participé en una obra de teatro llamada *Las Hilanderas del Tiempo*, cuyo mensaje rezaba más o menos así: “*Cada quien hila su propio destino*”. Hoy lo creo. Llegué a este proyecto buscando llenar un vacío que dejaron otros que ni siquiera pude comenzar, y por fin puedo gritar que lo logramos.

En primer lugar, quiero agradecer a mi querida compañera de tesis, Mariana, Lunita. Gracias por abrirme las puertas a este viaje, a un sueño que se volvió de las dos. Gracias por las emociones compartidas, las risas, los llantos, las noches de desvelo pensando que no lo íbamos a lograr, para luego demostrar que sí pudimos.

Luego, a ese fabuloso equipo de trabajo que nos apoyó incondicionalmente en todos los días de grabación: Vane Nú, Cori García, Vane Higuera. Gracias, Dayi, por ser tan perfeccionista con el arte. Gracias, Ale, por las tomas tan geniales que lograste. Pancho, sin ti el vestuario no hubiese tenido sentido. Gracias a Sergio y a Luis Alberto, porque después de siete años de amistad, nos reencontramos para que le dieran un sonido impecable a esta historia, junto a René. Agradezco infinitamente al grupo de actores tan geniales que logramos conseguir; fueron los indicados para interpretar cada uno de los papeles: Konstanza Kunkel, Diego Maggi, Alejandro Míguez, Oriana Suárez, Lobo, Fabio, Corina Perera y, por supuesto, a Andreíta Veloz y Nancy de Veloz por el esfuerzo que hicieron para que Andre participara.

Agradezco también a mis amigos de teatro, compañeros de pasión, que me apoyaron en momentos difíciles, ayudándome a conseguir posibles locaciones. Por supuesto, gracias a muchos del campamento, guías, coordinadores, directores, que día a día de este verano me daban ánimos y fuerzas para que después de un día arduo de trabajo, llegara a mi casa con energías para seguir dándole forma a este proyecto.

Son dignas de mención mi madre Ida Serrano y mi hermana Shelley Marcano, además de mi amiga y casi hermana Clarisa Mendoza, que desde Canadá siempre estuvo al tanto de todo. Gracias también a Pierina Gómez, compañera, amiga, casi colega, y la persona con la sonrisa y la vibra más bonita que conozco, que me daba fuerzas cuando ella

también culminaba su proyecto. Agradezco al mejor amigo que tengo, César Perozo, por ayudarme con todo el material que me proporcionó para lograr un trabajo de grado de calidad, y por relatarme experiencias que me fueron útiles.

Gracias a los que no creyeron, por darme ánimos.

Por último, y lejos de ser el menos importante, gracias a ti, gordo, Enrique, por darme fuerzas desde el día uno, por preguntar día a día cómo iba, por desvelarte para ayudarme, llevarme y traerme a las grabaciones, por alegrarte de mis logros y por ser mi amigo, mi apoyo, mi risa, mi fuerza, mi descanso y mis momentos de tranquilidad.

*Ivanova Marcano Serrano*

A Luis Lemoine y Juliana Urdaneta, porque a pesar de todo el trabajo y los contratiempos, siempre estuvieron ahí para compartir ese peso con nosotras.

A Alejandro Hernández, Dayana Castro, Vanessa Nucette, Vanessa Higuera, Francisco Young, Rowell Brito, Laura Michelena, Sergio y René Andrade, Luis Ovalles y Allan Carnevale por prestarnos horas de su tiempo, formar parte de nuestro crew y hacer un trabajo maravilloso.

A la Fundación Planeta Libre por habernos permitido trabajar en el maravilloso espacio del Monumento a la Paz.

A la Familia Urdaneta, especialmente a Magaly Urdaneta y Veronica Urdaneta por su apoyo y su paciencia durante las interminables horas de producción y edición.

-A todos los que creyeron y a los que no en el proyecto, porque sus palabras de apoyo y críticas fueron guiándonos por el camino correcto de nuestro laberinto.

*Mariana Vincenti Urdaneta*

# ÍNDICE

<b>Portada</b> .....	1
<b>Agradecimientos</b> .....	4
<b>Índice</b> .....	7
<b>Índice de imágenes</b> .....	9
<b>Introducción</b> .....	10
<b>Marco Teórico</b> .....	12
I. El cine fantástico .....	13
1.1 <i>Eso que llamamos fantasía</i> .....	13
1.2 <i>¿Qué se necesita para que sea fantasía?</i> .....	15
1.2.1 <i>Elementos externos</i> .....	15
1.2.2 <i>Elementos internos</i> .....	17
1.3 <i>La verosimilitud</i> .....	20
1.3.1 <i>Los mundos primarios y secundarios</i> .....	22
1.3.2 <i>High fantasy y low fantasy</i> .....	25
1.3.3 <i>Esquema de mundos de Nikolajeva</i> .....	25
1.3.4 <i>Tipología del viaje emprendido</i> .....	28
1.4 <i>El viaje del héroe</i> .....	28
II. La interactividad .....	33
2.1. <i>¿Qué es la interactividad?</i> .....	33
2.2 <i>Tipos de interactividad</i> .....	34
III. El cortometraje interactivo .....	36
3.1 <i>¿Qué es el cortometraje interactivo?</i> .....	36
3.2. <i>¿Puede el cortometraje interactivo llamarse cine?</i> .....	37
<b>Marco Metodológico</b> .....	39
Planteamiento del problema.....	40
Objetivo General.....	42
Objetivos Específicos.....	43
Justificación.....	44
Delimitación.....	45
Idea del guión.....	47
Sinopsis.....	48
Escaleta.....	49
Tratamiento.....	51
Guión Literario.....	54
Perfil de personajes: Maya Connor.....	71
Perfil de personajes: Sofía Connor.....	73
Perfil de personajes: Alicia Lavender.....	75
Perfil de personajes: El Sabio.....	77
Perfil de personajes: El Mago.....	78
Perfil de personajes: El Niño.....	79
Perfil de personajes: El Genio.....	80

Perfil de personajes: El Hada.....	81
Propuesta Visual.....	82
Propuesta de fotografía.....	83
Propuesta sonora.....	84
Propuesta de arte.....	85
Desglose.....	87
Plan de Rodaje.....	111
Storyboards.....	121
Ficha Artística.....	124
Ficha Técnica.....	125
Presupuesto.....	126
Análisis de Costos.....	131
<b>Resultados y experiencias.....</b>	<b>132</b>
<b>Conclusión.....</b>	<b>135</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>137</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>138</b>

## ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen No. 1 Esquema del viaje del héroe según Vogler.....	32
Imagen No. 2 Paleta de colores fuera del laberinto .....	85
Imagen No. 3 Paleta de colores dentro del laberinto .....	85
Imagen No. 4 Vestuario del sabio .....	86
Imagen No. 5 Vestuario del mago .....	86
Imagen No. 6 Vestuario del genio .....	86
Imagen No. 7 Vestuario del hada .....	86

# INTRODUCCIÓN

*“¿Esto es un sueño o es real?*

*A veces los sueños se transforman en realidad...”*

Ayreon. *The Human Equation* (2004)

Hace menos de un año, cuatro estudiantes de la Universidad de Nueva York lanzaron una base de datos para salvaguardar la naturaleza, a través de un portal denominado NOAH. Este portal se basa en una aplicación gratuita para la serie de teléfonos *iPhone*, y pronto se descargará en otros móviles; en ella, el internauta explora cualquier forma de vida, integrándose en un mapa interactivo de la Tierra y probando otras experiencias.

Mes a mes, la tecnología avanza de tal forma que la aldea ha pasado de ser global a convertirse en interactiva. Todas las redes sociales, aplicaciones móviles y páginas web amplían un mundo de posibilidades que pareciera no acabarse. Y el cine ha decidido no quedarse atrás.

Una vez que se traspasa la barrera entre la realidad y la imaginación, se da paso a un terreno desconocido donde todo es posible y donde lo fantástico está en cualquier lugar en el que se pose la mirada.

Éste es el punto de partida para este trabajo, el cual navegará por las aguas de la fantasía invitando al espectador a viajar en el mismo barco, mediante la realización de un cortometraje interactivo de género fantástico, en el cual, se explorarán diversas áreas de este gran género.

¿Por qué interactivo? La idea es presentar una forma alternativa para el espectador a la hora de ver la historia, incluirlo en la misma y hacerlo parte de su curso, parte de la fantasía.

¿Por qué el género fantástico? El género fantástico permite explorar más allá de lo conocido en un mundo completamente nuevo (parecido o no al real) con nuevas reglas, con su propio sentido lógico diferente al que conocemos.

Combinar este género con el formato interactivo tiene por meta presentar una nueva forma de concebir la realidad cinematográfica en muchos aspectos.

El resultado, una vez editado y presentable, podrá decir si es viable y funcional para futuros cineastas, o si el incluir diversas opciones en un corto no permite que la firma de los realizadores se vea totalmente plasmada en el producto.

## **MARCO TEÓRICO**

**¿QUÉ ES UN CORTOMETRAJE INTERACTIVO DE CINE  
FANTÁSTICO?**

# I. EL CINE FANTÁSTICO

*“La operación que consiste en conciliar lo posible y lo imposible puede llegar a definir la palabra “imposible”.*

*Y sin embargo, la literatura es: he aquí su mayor paradoja.”*

Todorov (1981; p. 94)

## 1.1 *Eso que llamamos fantasía.*

Para poder hablar de lo que en adelante llamaremos cine fantástico, es necesario que, en principio, se explique a qué se refiere la terminología. Las confusiones pueden llevar a caminos que no se quieren transitar.

Tratar de definir el género fantástico de forma universal es tarea imposible, los autores que ilustran sobre el tema tienen opiniones que se encuentran y se oponen en diferentes aspectos de lo mismo. Sin embargo, si se da una descripción general de lo que podría ser el género fantástico, se encontrará un mundo más allá de la realidad, donde las cosas que no parecen posibles pueden suceder y la imaginación se libera de las ataduras de la realidad para crear lo que no existe. Esta afirmación es una de las pocas en las que concuerdan los autores consultados para ilustrar este capítulo.

Pero, esta afirmación se queda corta a la hora de definir el género, como explica Todorov (1981):

Es imposible concebir un género capaz de agrupar todas las obras en las cuales interviene lo sobrenatural y que, por este motivo, tendría que comprender tanto a Homero como a Shakespeare, a Cervantes como a Goethe. Lo sobrenatural no caracteriza las obras con suficiente precisión; su extensión es demasiado grande (p. 20).

Es por esto que es necesario establecer algunas reglas en este juego y poner algunas fronteras (no tan placenteras, tal vez, pero absolutamente necesarias) en el género.

Tolkien (1994), se refiere al género fantástico como aquel que narra las historias de fantasía, es decir, del país de las hadas. Esta definición sigue siendo muy general, sin embargo, el mundo al que se refiere Tolkien tiene mucho que decir. Sobre esto se volverá luego.

Todorov (1981) propone que lo fantástico es la incertidumbre “frente a decidir si algo es imaginario o no” (p. 15) una vez que esta cuestión se resuelve ya no cabe hablar de fantástico sino de algo maravilloso o extraño. “Lo fantástico es la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural.”

Estos dos autores abarcan lo fantástico desde la literatura. Desde el punto de vista cinematográfico, su aporte es totalmente válido pues sus planteamientos van más allá de forma y abordan una cuestión de contenido. Lenne (1970) sin embargo, considera sus planteamientos únicamente desde la óptica cinematográfica, El cine es un fenómeno colectivo mientras que la literatura no lo es y esto influye, según Lenne, en el tratamiento y contenido de los temas. La definición de este autor del género fantástico se refiere a la “confusión, en el sentido preciso, matemático) de la Imaginación y de la Realidad, el choque de lo Real con lo Imaginario” (p. 16) luego ofrece una definición un tanto más precisa siendo el Fantástico.

Un film de aventuras pseudo-históricas, basadas en la intervención de creaciones míticas que tenían vida en la época del supuesto desarrollo de aquellas aventuras, pero que no la tienen para el público moderno (p. 21).

Escalonilla integra ambas formas de expresar el fantástico (en cuanto a la literatura y el cine) y propone que “La fantasía aporta como materia, (...) un universo diegético concreto donde a su vez se encuentran dos mundos opuestos, uno ordinario y otro

extraordinario. En segundo lugar, el género fantástico proporciona la exploración de los misterios humanos (la muerte, el futuro, el tiempo, la identidad, la libertad...) dentro del contexto de lo maravilloso y admirable” (p. 19) sobre estos mundos la fantasía de Tolkien hablaremos más adelante.

## *1.2 Qué se necesita para que sea fantasía*

Una vez que se crea un choque entre dos mundos, uno de los cuales es campo de lo imaginario, conviene definir las circunstancias y efectos que produce tal choque, pues estos elementos van a contribuir a tener más claridad al respecto de las fronteras del Fantástico.

Diferentes autores mencionan elementos clave que deben estar presentes tanto dentro como fuera de la historia, sin los cuales no puede darse el Fantástico. Con elementos externos nos referimos a aquellos que deben producirse en el espectador/lector frente a la obra; con los internos, a aquellos que deben darse dentro de la historia como tal.

### *1.2.1 Elementos externos.*

Varios autores sitúan el elemento clave del Fantástico en ciertas reacciones que produce el choque de los mundos que se mencionan anteriormente, en el espectador o lector, bien sea miedo, asombro o incertidumbre.

Para Lenne (1970) este elemento es el Miedo; el cual es definido como “la expresión privilegiada y estilizada del vértigo de la conciencia delante de la confusión entre lo imaginario y lo real” (p. 30). La importancia del miedo, radica en que el Fantástico nos enfrenta a esa confusión, por lo cual, más adelante, el autor agrega

El miedo resulta en esta medida tan inseparable del fantástico, que éste último desaparece cuando aquel deja de ejercer su influjo. Vaciado de su substancia, el fantástico pasa a ser entonces, insólito, extraño, maravilloso, en una palabra: inofensivo. (p. 31)

Todorov (1981) no está muy de acuerdo con proponer el miedo como elemento ya que ello implicaría admitir “que el género de una obra depende de la sangre fría de su lector.” (p. 21) de acuerdo con este autor, el miedo puede estar relacionado con el Fantástico pero no tiene por qué ser un elemento clave; la reacción que para Todorov sí lo es, es la incertidumbre o la vacilación.

En palabras del autor: “llegué a pensarlo. Es la fórmula que resume el espíritu de lo fantástico. Tanto la incredulidad total como la fe absoluta nos llevarían fuera de lo fantástico: lo que le da vida es la vacilación” (p.18). Es decir, el considerar que lo que ocurre en la historia pueda ser real o, por el contrario, tomarlo como un truco de la imaginación.

Una vez que la vacilación desaparece, el género muta; pasa a ser, o extraño (subgénero en el que los sucesos tienen una procedencia del terreno de lo real) o maravilloso (en el cual ocurre todo lo contrario y estamos seguros de que estamos en presencia de sucesos sobrenaturales). Estos subgéneros pueden mezclarse con el fantástico produciendo dos variantes: lo fantástico extraño y lo fantástico maravilloso; ocurre cuando aún no ha quedado resuelta la vacilación pero la historia marca una tendencia hacia alguno de los dos subgéneros.

En las novelas de detectives, sobre todo en las protagonizadas por el famoso Holmes, los hechos que se narran parecen imposibles, sobrenaturales, y sin embargo al final de la historia se ofrece al lector la explicación de lo ocurrido y todo tiene una explicación con sentido coherente, es decir, pasa de ser fantástico a extraño. La vacilación experimentada antes de conocer la explicación en la que no sabemos si los hechos que se narran son posibles o no, es la referida por Todorov. Es en este punto cuando surge una gran duda, cuando alguien sabe el final de la historia ya no vacila ante los hechos porque ya conoce su procedencia (así como las novelas de detectives cuando sabemos quien es el culpable) ¿entonces una historia que en un momento perteneció al género fantástico, luego deja de serlo?

Esta duda se convierte en parte de la crítica que hace Rick Altman (en Escalonilla, 2009) hacia Todorov, considerando su afirmación “basada en un criterio endeble que rompe la cohesión de todo un género, al tiempo que lo somete a una apreciación subjetivista” (p. 32)

Hacer de las reacciones del espectador un elemento clave del fantástico es demasiado vago y poco preciso ya que la fantasía no siempre provoca las mismas sensaciones, no es una cuestión evaluada respecto al espectador sino más bien dentro de la misma historia. Como lo explica Escalonilla (2009):

Un género canónico y clásico como la tragedia, se basa en las reacciones y pasiones suscitadas en espectadores y lectores: El temor y la misericordia que Aristóteles atribuía al género trágico en su poética. En cambio, la fantasía como género no participa de esta tradición clásica que requeriría, según la estrategia emocional del narrador, un receptor literalmente hechizado, así como la tragedia presenta siempre un espectador aterrado y compadecido (p. 32-33)

Dicho esto, es momento de ver las cualidades de una historia desde dentro, dejando al espectador/lector en el lugar donde debe ir: en la butaca, disfrutando de la historia.

### *1.2.2 Elementos internos.*

Dentro de la historia, hay ciertos elementos que deben estar presentes para que podamos encontrarnos con Fantasía.

Uno de estos elementos que resume la esencia de la fantasía es aportado por Todorov (1981) “sin acontecimientos extraños lo fantástico no puede ni siquiera darse. Lo fantástico no consiste, por cierto, en esos acontecimientos, pero éstos son para él una condición necesaria. (p. 51). Es decir, tiene que existir el encuentro del cual se habla

anteriormente, entre lo real y lo irreal, que se ve representado por lo que el autor llama acontecimientos extraños.

Estos acontecimientos a los que se refiere Todorov, se ven en Lenne (1981) como la anomalía la cual se sitúa en una oposición dicotómica con la realidad. El autor explica que el fantástico se basa en una constante contraposición de “conceptos aparejados que vienen a ser componentes” (p. 25) es decir, hay un concepto contrapuesto con otro, uno representará la normalidad, el otro la a-normalidad y ambos dependen el uno del otro pues la a-normalidad se considera como tal en el momento que se compara con la normalidad. La necesidad de esta contraposición ocurre porque “Cuanto más inflexible sea la estabilidad de un mundo, mayor será el poder dramático de la inestabilidad y este contraste exige una total incompatibilidad.” (p. 26)

“En el reino de las hadas [el hombre] se encuentra con fuerzas sobrenaturales que son siempre el manifiesto de un poder que está mas allá del mundo normal y fuera de su control” (Cooper, 1998 p.13). Ésta puede ser otra forma de ver el componente irracional. Estas palabras pueden encontrar un poco más de profundidad en palabras de Escalonilla (2009)

La fantasía alude a un universo diegético particular (la Faërie de la cultura nórdica) donde se transgreden las leyes naturales, donde a veces se produce un encuentro entre seres humanos y criaturas de ficción (hadas en el sentido amplio del término) y donde los personajes tienen ocasión de contemplar o al menos percibir los misterios relacionados con su propia existencia (p. 23-24)

Escalonilla propone seis elementos necesarios en el relato de fantasía, (siendo la experiencia de lo maravilloso el núcleo principal del relato). Cinco de estos elementos se encuentran presentes en el planteamiento anterior (el elemento imposible o maravilloso, el elemento humano, la oposición de los dos mundos, la alteración de las leyes naturales y la

consideración de lo misterioso como inefable) el sexto elemento se refiere a la sorpresa o asombro. Elemento que según Tolkien, es esencial en el género fantástico.

El asombro referido por Tolkien no es una reacción que debe ocurrir en el espectador/lector, como en el caso de las emociones que exponen Lenne y Todorov de las cuales se habla en el apartado anterior; más bien, esta debe ocurrir en los personajes de la historia. Un asombro ante el mundo sobrenatural que se encuentran en la historia, naturalmente producido por el encuentro en sí. Si el personaje no presenta asombro es por el hecho de que lo que ocurre en ese mundo nuevo que encuentra es totalmente normal, por lo cual no hay presencia del elemento sobrenatural ni una ruptura de las leyes naturales, ergo, no hay fantasía.

Tolkien (1994) proporciona tres caras que puede adoptar la fantasía:

La Mística, que mira hacia lo Sobrenatural; la Mágica, hacia la Naturaleza, y el Espejo de desdén y piedad, que mira hacia el Hombre. La cara esencial de Fantasía es la segunda, la Mágica. Pero varía el grado en que las otras dos aparecen (si llegan a hacerlo), que puede quedar determinado por el narrador individual. (p. 17)

Y agrega otro elemento más, la “Eucatástrofe” termino que utiliza para referirse a lo opuesto a la catástrofe presente en la tragedia. El cual propone como la misión final del cuento de hadas, opinión que concuerda con Cooper (1998) quien afirma que los relatos fantásticos deben tener un final feliz.

Sin embargo la fantasía para existir requiere algo más que asombro y elementos imposibles. “Requiere de las tramas canónicas y del contenido formal que le proporcionan otros géneros” (Escalonilla 2009, p. 24) así como también debe tener una característica que hace que todo lo anterior tenga lugar y coherencia; nos referimos a la verosimilitud.

### *1.2.3 la verosimilitud.*

“La fe del lector no procede de una actitud ante el relato, sino de la verdad del propio relato” (Escalonilla, 2009, p. 63).

Resulta irónico que la base sobre la cual se construye la fantasía sea la realidad. Pero si nos detenemos a pensar el por qué encontraremos que tiene toda la lógica del mundo. De hecho, es la razón por la cual algunos autores llegan a considerar las reacciones del espectador ante la historia como características del género. Lenne explica que lo que provoca la risa o el miedo ante una escena, no es la escena como tal sino su contextualización (y la credibilidad entra en esto), lo cual permite o impide la identificación que es realmente lo que provoca una reacción en el espectador.

La verosimilitud no se refiere a la realidad. Se refiere al hecho de que lo que se cuenta sea creíble, no porque exista o no, sino por el hecho de que en ese mundo irreal con esas reglas propias de ese mundo, lo que se está contando tiene sentido; es entonces cuando el espectador se siente identificado con el relato. Si no existe la credibilidad se pierde la magia de lo fantástico, el espectador nunca va a conectarse con la historia porque no puede reconocerse dentro de ella. “Es preciso tener en cuenta que los mundos de ficción (fantásticos o no) resultan verosímiles en la medida en que el lector se reconoce en ellos” (Escalonilla, 2009, p.38).

Entendemos entonces que los autores la consideren vital para el género. Como lo dice Escalonilla (2009) “las leyes de este nuevo universo mágico no son arbitrarias ni mucho menos absurdas, pues de ellas depende la coherencia del relato y la propia credibilidad del escritor ante el lector o el espectador de la película.” (p. 63). Tolkien agrega que “La fantasía no difumina los claros límites del mundo real, porque depende de ellos” (1994, p. 51).

Como lo explica Tolkien (1994) “el cuento de hadas trata de «prodigios», no puede tolerar marco ni mecanismo alguno que sugiera que la historia en que los prodigios se desenvuelven es ilusoria o ficticia (p. 9).

Podemos decir que la fantasía depende del mundo real, ya que juzgaremos lo creíble con la lógica que conocemos (que es basada en las leyes que rigen el mundo real). Aún cuando se conciben otros mundos imposibles con personajes inexistentes que pueden hacer cosas que, fuera del relato, serían imposibles, todo eso se crea con base en lo que conocemos y en las leyes que rigen nuestro mundo.

La Fantasía creativa se basa en el amargo reconocimiento de que las cosas del mundo son tal cual se muestran bajo el sol; en el reconocimiento de una realidad, pero no en la esclavitud a ella (...) la Fantasía sigue siendo un derecho humano: creamos a nuestra medida y en forma delegada, porque hemos sido creados; pero no sólo creamos, sino que lo hacemos a imagen y semejanza de un Creador. (Tolkien, 1994, p. 37)

Es decir, estamos atados a la realidad, pero como un punto de partida para volvernos creadores. Creamos porque fuimos creados y la realidad se convierte en nuestra materia prima para fabricar cualquier cosa, no solo con la imaginación, ya que ésta es la facultad de formar imágenes que no es lo mismo que “otorgar a las criaturas de ficción la consistencia interna de la realidad” (Tolkien 1994, p. 31) que es lo que realmente es el Arte.

Para Tolkien (1994) el creador de fantasía es como un preso en una cárcel, que el hecho de estar encerrado y no ver el mundo exterior, no quiere decir que va a dejar de pensarlo.

¿Por qué ha de despreciarse a la persona que, estando en prisión, intenta fugarse y regresar a casa? Y en caso de no lograrlo, ¿por qué ha de despreciársela si piensa y habla de otros temas que no sean carceleros y rejas? El mundo exterior no ha dejado de ser real porque el prisionero no pueda verlo (p. 41).

Cada vez que se crea un relato, es necesario que el escritor tenga en cuenta que, así como nuestro mundo tiene reglas, los fantásticos también, y el dominio de ellas hará que no pierda la credibilidad. Escalonilla (2009) propone lo siguiente:

Antes de concebir y narrar su historia, guionistas y novelistas deben conocer el universo diegético en el que se moverán sus personajes. En cierto modo, el autor ya ha estado en el mundo extraordinario antes de que el protagonista lo explore” (p. 61).

Lenne (1970) agrega que “es preciso que haya una reconstrucción lo más exacta posible de un universo que no sea copia del mundo existente, sino zona de reencuentro entre lo imaginario y lo real (...) esta necesidad traza con precisión la frontera maravilloso/fantástico” (p. 17).

### *1.3 Clasificaciones de elementos*

Los mundos que se encuentran en el fantástico tienen diferentes nombres y categorías que dependen principalmente del autor que los proponga. Principalmente, se expondrán los propuestos por Tolkien y Nikolajeva.

#### *1.3.1 los mundos primarios y secundarios.*

Tolkien (1994) divide los mundos que interactúan en la fantasía en dos. El mundo primario y el mundo secundario.

El primario se refiere, en principio, al mundo real. Es el mundo que representa el punto de partida de los personajes, donde ellos habitan, representa lo conocido y lo ordinario. Lo que denominaría Lenne como normalidad.

El mundo primario no siempre tiene que ser el mundo tal cual lo conocemos, puede referirse al que los mismos personajes toman como ordinario “El Mundo Primario, la

Realidad, es el mismo para los elfos que para los hombres, aunque percibido y valorado en forma distinta” (Tolkien, 1994, p. 35)

La importancia del mundo primario radica en parte en el hecho de que:

El mundo especial de la historia sólo es especial en medida que podamos verlo contrastado con el mundo terrenal de lo cotidiano, de donde el héroe parte hacia lo desconocido. El mundo ordinario es el contexto, el origen y el pasado del héroe (Vogler, 2002, p. 118)

Es importante mostrar al espectador el mundo primario del protagonista ya que es la mejor forma para dar a entender cuál es su situación original, cómo es y la dificultad del reto que pueda enfrentar.

Una vez que sabemos esto, es momento de cruzar el umbral, que se refiere a la forma en que se comunican el mundo primario y el secundario “Todos ellos se hayan en localizaciones imposibles, son los puntos de corte entre las paralelas de la realidad y la fantasía, ese infinito inconcebible para la geometría euclidiana, pero curiosamente válido en otros registros matemáticos” (Escalonilla, 2009, p. 61)

Por oposición al primario, podemos deducir que el Mundo secundario se refiere a lo irreal, lo sobrenatural y lo desconocido. El mundo en el cual se adentra el protagonista para vivir las aventuras que se muestran en el relato, donde las leyes naturales son distintas de su mundo ordinario y debe aprender de ellas para sobrevivir. “En el reino de las hadas [el hombre] se encuentra con fuerzas sobrenaturales que son siempre la manifestación de algún poder que está más allá del mundo normal y fuera del alcance de su control” (Cooper, 1998, p.13)

Este mundo se domina por sus propias reglas en las que cosas como un sol verde resultan admisibles y la creación de tal mundo suponen un “raro logro del auténtico arte narrativo, fabulación en su estadio primario más puro” (Tolkien 1994, p. 32)

El mundo secundario es lo que Tolkien llama Fantasía, que entre sus cualidades posee la de ser indescriptible y “cuenta con muchas más cosas que elfos y hadas (...) cuenta con mares, con el sol, la luna y el cielo, con la tierra y todo cuanto ella contiene (...) y nosotros mismos, los hombres mortales cuando quedamos hechizados” (Tolkien, 1994 p. 5)

Hay que tomar en cuenta que los mundos secundarios encuentran su naturaleza en parte en el hecho de que son desconocidos por lo que Vogler da a entender que los mundos especiales se transforman en ordinarios en la medida en que nos vamos acostumbrando a ellos.

Los sucesos extraños sin embargo, también pueden ocurrir en el mundo ordinario, por ello Tolkien (1994) propone la siguiente distinción:

El Encantamiento genera un Mundo Secundario accesible tanto al creador como al espectador, para mayor gozo de sus sentidos mientras se hallan inmersos en él; y en estado puro es artístico tanto en deseos como en designios.

La Magia produce, en cambio, o pretende producir, una alteración en el Mundo Primario. No importa a quién se atribuya su práctica, hadas o mortales, aparece distinta de las otras dos manifestaciones

Ahora, cabe preguntarnos el por qué es importante esta distinción entre mundos. Escalonilla (2009) nos ofrece una respuesta práctica:

La distinción esencialmente fantástica entre mundos primario y secundario (...) resulta vital en todo relato de fantasía. Por esto, cuando un escritor o guionista comienza a plantear su argumento de fantasía de aventuras, necesita resolver dos cuestiones relativas al viaje:

a) ¿por qué ha sido el protagonista escogido para traspasar determinado umbral? Pregunta que obliga a considerar misión y objetivo de la aventura

b) ¿dónde se encuentra el umbral que conecta ambos mundos? Lo cual nos lleva a delimitar las dimensiones primaria y secundaria. A distinguir esquemas de universos fantásticos y a concebir el elemento maravilloso original de nuestra historia (p. 65)

Conocidos entonces los dos tipos principales (mundos primarios y mundos secundarios) debemos adentrarnos en una clasificación que abarca otros aspectos más específicos que la mera presencia o no de fantasía.

### *1.3.2 High Fantasy y Low Fantasy*

Escalonilla (2009 p.70) cita una clasificación de acuerdo con la intensidad de los elementos fantásticos presentes en los universos existentes del relato. El high fantasy que se entiende como “el tipo de narraciones que se desarrollan en mundos paralelos al nuestro y que contienen un grado elevado de elementos épicos y sobrenaturales” y su opuesto, low fantasy, entendido como los “relatos fantásticos donde, o bien las referencias a lo mágico o a lo sobrenatural resultan escasas, o bien la acción sucede en nuestro propio mundo” (Robert h boyer y Kenneth j. Zahorski 1969)

### *1.3.3 Esquemas de mundos de Nikolajeva*

Nikolajeva (en Escalonilla, 2009) propone una clasificación similar a la de Tolkien y divide los universos en diferentes esquemas que quedan de la siguiente manera:

a) Esquema de mundos abiertos:

En este tipo de relatos coexisten dos mundos opuestos, el primario y el secundario, conectados a través de un umbral mágico (...) El mundo fantástico existe por referencia al mundo primario como una localización absolutamente desconectada de nuestro ámbito de posibilidad (...) No existe camino real alguno que permita alcanzar al mundo secundario desde el nuestro no resulta posible situar sus coordenadas en el espacio (utopía) ni en el tiempo (ucronía) por este motivo, el propio hecho de viajar hasta él ya supone la introducción del elemento fantástico en el relato. (p. 71)

b) Esquema de mundos cerrados:

El paradigma de mundos cerrados presenta una coexistencia de mundos primario y secundario como universos herméticos. Autor y lector/espectador se encuentran aislados en el ámbito de lo cotidiano; el protagonista por su parte, afronta su llamada a la aventura en un mundo ordinario que nada tiene que ver con la cotidianeidad de los primeros (...) los protagonistas de este tipo de relatos viven en universos ucrónicos que, sin embargo, guardan similitud con tiempos históricos o combinan elementos de épocas antiguas y futuristas (...) estos mundos, ordinarios para los mencionados personajes, son en sí mismos extraordinarios para los creativos que los construyen y la audiencia que los visita (p.77)

Ante esta última clasificación surge la duda de si este tipo de universos pertenece o no al género fantástico, dado que no hay la separación entre el mundo real y el imaginario

(condición que imponen algunos autores para la existencia del fantástico) “para responder estas cuestiones comenzaremos por buscar algún vestigio de nuestro mundo primario dentro del mundo mágico cerrado, pues de este contraste dependerá la existencia del propio elemento fantástico en este tipo de relatos” (Escalonilla 2009 p. 78) uno de esos vestigios es el asombro ante lo maravilloso, presente en el héroe al momento de la llamada a la aventura, por lo cual si podemos clasificar a los mundos pertenecientes a este esquema como parte del fantástico.

c) Esquema de mundos implicados:

En este esquema “el mundo secundario no aparece en el relato pero se entromete en él a través de objetos o personajes mágicos (...) el elemento mágico rompe la monotonía del mundo primario mediante la intrusión de personajes, objetos o sucesos maravillosos” (Nikolajeva en Escalonilla, 2009, p.83)

Aparte de este esquema, Nikolajeva (en Escalonilla, 2009) propone diferentes tipos de mundos secundarios de acuerdo a su situación respecto al mundo primario.

a) Mundos frontera: “el mundo secundario aparece como una continuación del mundo primario, con independencia de que exista o no un umbral mágico entre las dos dimensiones” (p. 91)

b) Mundos paralelos: “tienen una existencia discontinua y autónoma respecto al mundo primario de los protagonistas (...) el paso de uno a otro universo requiere una intervención mágica” (p. 92)

c) Mundos alternativos: “mundos secundarios que presentan esencialmente las mismas características que el

mundo primario pero se desvían en algunos detalles vitales de manera que el viajante cree vivir en una pesadilla” (p. 93)

#### *1.3.4 Tipología de viaje emprendido*

Existen tres tipos de viajes entre el mundo primario y el secundario según Escalonilla (2009).

La exploración lineal se refiere al tipo de viaje en el cual los protagonistas empiezan en un punto al cual no retornan más, es de un punto a otro. La exploración circular ocurre cuando sí hay un retorno por parte de los personajes al punto del cual partieron. Por último, el tipo de exploración en espiral ocurre cuando los viajes circulares se repiten, episódicamente. Las sagas se generan con este tipo de viajes.

Todas estas clasificaciones deben ser tomadas en cuenta a la hora de crear una historia fantástica dado que los diferentes personajes, situaciones y universos dependerán de ellas.

#### *1.4 El viaje del héroe*

Cristopher Vogler estableció que en toda historia fantástica, el protagonista realiza un viaje, este puede ser tanto geográfico como espiritual, en el cual el protagonista se convierte en un verdadero héroe, que en un principio no es.

Este viaje tiene diferentes etapas que van marcando los diferentes pasos de transformación. Son 12 según los enumera Vogler en su libro *El Viaje del Escritor* (2002).

La primera etapa corresponde al Mundo Primario, es el estado inicial del protagonista, donde vemos reflejada su cotidianidad, de la cual es arrancado en la segunda etapa.

La mayoría de las historias sacan al héroe de su mundo ordinario, consuetudinario y mundano para situarlo en uno especial, nuevo y totalmente ajeno a él o ella. «Como pez fuera del agua»(...)Si lo que se pretende es mostrar a un pez fuera de su hábitat natural, fuera del agua, en primer lugar deberá mostrarlo en su mundo ordinario, a fin de crear un vívido contraste con el mundo nuevo y extraño en el que está a punto de introducirse. (p. 47).

Luego de que se entiende cual es el estado inicial del protagonista ocurre la Llamada a la Aventura, momento en el cual se le presenta al protagonista la oportunidad de emprender su viaje para convertirse en héroe, ese momento en el que las cosas cambian para el protagonista y debe tomar una decisión respecto a la situación. “Una vez planteada la llamada de la aventura, el protagonista no podrá ya permanecer en la tranquilidad de su mundo ordinario (...) La llamada de la aventura establece las reglas del juego, plantea la contienda y define el objetivo del héroe” (Vogler, 2002 p.47 – 48).

Ante esta etapa, suele surgir un Rechazo a la Llamada, por parte del protagonista, por lo incierto que parece el futuro y los riesgos que acarrea la llamada, el futuro héroe experimenta un rechazo al cambio de su situación, este rechazo se cuenta como etapa en el viaje.

Después de todo, se enfrenta al mayor de todos sus temores: el terror a lo desconocido. El héroe todavía no se ha comprometido por completo con el viaje y puede que esté pensando en echarse atrás. Será necesaria alguna influencia externa -un cambio en las circunstancias, una ofensa mayor contra el orden natural de las cosas o el encuentro con un mentor- para que logre superar este instante de miedo absoluto y paralizante. (Vogler 2002 p. 49)

Una vez que el futuro héroe queda convencido de que debe acudir a la llamada, viene el Encuentro con el Mentor. El mentor juega un papel crucial porque representa la guía del héroe durante el viaje. No necesariamente se ve representado por un personaje, puede ser la conciencia del protagonista, algún evento o situación que cumpla el papel de orientar al protagonista

La relación que se forma entre ambos, equivale, según Vogler (2002) al lazo que se forja entre padre e hijo, el mentor es el guía, el héroe el pupilo. “Sin embargo, el mentor no podrá acompañar al héroe hasta el final del viaje. Tarde o temprano también deberá enfrentarse a lo desconocido en completa soledad.” (p. 50)

Una vez que el protagonista asume su destino y se decide a cruzar El Primer Umbral “acepta todas las consecuencias que puedan derivarse de dicha empresa, problema o reto manifestado por medio de la llamada de la aventura. Es en este momento cuando da inicio la historia y empiezan a sucederse las aventuras” (p. 50) A partir de este punto el protagonista vivirá diferentes pruebas que lo irán forjando hasta convertirse en un verdadero héroe, esta etapa es la decisión que da inicio a la aventura.

Lo primero que debe hacer el héroe en este nuevo mundo es tantear quienes son sus aliados y quienes sus enemigos. Ellos son los que lo ayudarán a entender su nueva condición y el mundo en que se encuentra ahora, igual que tendrán una función crucial en la forma en que se desenvuelvan los acontecimientos. “Los salones y bares sórdidos parecen ser lugares idóneos para estas transacciones. Infinidad de westems llevan al héroe a un salón donde su determinación y su hombría serán puestas a prueba y donde sus amigos y los villanos harán acto de presencia” (p. 51).

Una vez que el protagonista empieza a recorrer su camino las pruebas son cada vez más duras hasta que por fin llega a la Aproximación a la Cueva más Oscura, etapa en la cual el protagonista se acerca a su prueba mayor, representa el mayor desafío de su transformación, por lo general suele tratarse de algún lugar del dominio del mayor enemigo del héroe.

Cuando el protagonista penetra en el lugar de sus temores cruzará el segundo gran umbral. Los héroes suelen detenerse a sus puertas, en preparación para lo que se cierne sobre ellos, para planear su estrategia y burlar a los guardias del villano. Esta fase se denomina la aproximación o el acercamiento (p. 52).

Una vez que el héroe cruza ese segundo umbral viene la etapa de la Odisea o el Calvario. Es el momento en el cual el protagonista tocará fondo, parece que se perdiera toda la esperanza y que no logrará su cometido. No parece tener las herramientas necesarias para superar esa última prueba. “Se trata de un momento crítico en la historia, una odisea en la que el héroe debe morir o parecer morir para que pueda renacer seguidamente. Constituye una fuente de gran trascendencia, pues de ella mana la magia del mito heroico” (p. 54)

Cuando el héroe, contra todo pronóstico logra superar esta batalla, viene La Recompensa, finalmente el protagonista ha llegado al punto de convertirse en héroe y alcanza el objetivo que tenía cuando comenzó su búsqueda, es ahora un héroe forjado y tiene el poder y atractivo que ello implica.

El héroe ahora toma posesión del tesoro más preciado, persiguiendo el cual ha llegado hasta aquí, obtiene finalmente su recompensa. Ésta podría ser un arma singular, por ejemplo una espada mágica, o un símbolo como el Grial o algún elixir capaz de aliviar los males de la tierra herida. En algunas ocasiones la «espada» no es sino el conocimiento o la experiencia que posibilitan un mayor entendimiento de las fuerzas maléficas y la reconciliación con ellas. (p. 55)

Una vez ganada la batalla y obtenida la recompensa es momento de volver a casa pero el héroe debe enfrentar un último reto. En el Camino de Regreso le esperan tanto sufrir las consecuencias de su agotamiento como las fuerzas vengativas de la maldad que ha importunado. “Esta etapa realza la firme decisión de regresar al mundo ordinario. El héroe cae en la cuenta de que es necesario dejar atrás el mundo especial, aunque todavía le aguardan otros peligros, tentaciones y pruebas” (p.56). Al superar esta prueba se presenta la Resurrección.

Aquel héroe que se ha adentrado en el reino de los muertos tendrá que renacer y purificarse por medio de un último calvario de muerte y resurrección antes de iniciar su retorno al mundo ordinario de los vivos. Estamos ante un segundo lance a vida o muerte, poco menos que una repetición de la muerte y el renacimiento que caracterizan la odisea (o

el calvario). La oscuridad y la muerte por fin se funden en un postrero y desesperado envite que precede a su derrota definitiva. Es una suerte de examen final para el héroe, que deberá superar una vez más para refrendar las lecciones aprendidas en el transcurso de la odisea. (p.56). En esta etapa el héroe se reafirma y ya esta por completo transformado.

Finalmente el Retorno con el Elixir es la última etapa, en la cual el héroe vuelve a su mundo primario con la recompensa de haber logrado su cometido, su vida nunca será igual que al comienzo sino mejor, el Elixir se refiere a la recompensa obtenida en el mundo secundario, lo cual hará que su viaje haya tenido sentido.

“El elixir es una poción mágica con capacidad sanativa. Podría tratarse de un gran tesoro, como el Grial, o sencillamente consistir en un conocimiento o experiencia que algún día podría revelarse útil para la comunidad” (p.57).

Estas etapas no tienen que estar necesariamente en orden ni tienen que cumplirse todas, es una estructura que se propone para el viaje, puede ser modificada siempre y cuando no pierda sentido.

La distribución del viaje puede verse en el siguiente esquema:

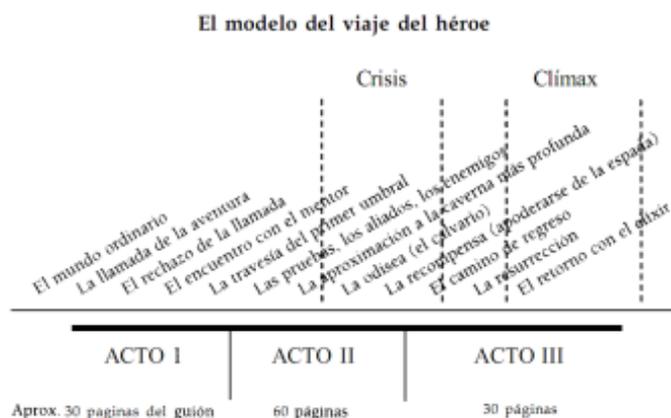


Imagen No.1. Esquema del viaje del héroe.

## II. LA INTERACTIVIDAD

La interactividad es un término que abarca diversas áreas de las tecnologías y medios de comunicación y entretenimiento actuales, por lo que es importante comenzar este capítulo definiendo bajo qué concepto se trabajará.

### 2.1 *¿Qué es la interactividad?*

Carolyn Miller (2004), trata de justificar la interactividad como la separación de la era analógica a lo que son las nuevas maneras de comunicarse, a través de “una experiencia activa entre los medios, el usuario, y el contenido, que reacciona ante las decisiones del espectador, convirtiéndose en una experiencia con respuesta bidireccional” (p. 55).

La realidad de que los medios interactivos mantienen vivos a los cinco sentidos se ve en la necesidad de surgir: no se sabe de cuántas formas pueden sorprender y cuántas sensaciones pueden desatar. Es un mundo de inmersión del que no se conoce la profundidad.

Greg Roach (citado en Miller, 2004) refuerza el concepto de interactividad con una definición bastante cercana a la de la propia Miller: “la interactividad es fundamentalmente un diálogo entre el usuario y el material. El usuario proporciona la entrada y la entrada responde al usuario” (p. 56).

Entonces, ¿podría decirse que la interactividad surge para crear interconexiones en sus diferentes formas? Primero hay que analizar los tipos de interactividad.

## *2. Tipos de interactividad*

Hoy en día, el usuario de tecnologías recientes puede interactuar con el contenido digital de diversas formas, y diferentes tipos de medios de comunicación interactivos se prestan a diferentes tipos de interactividad. Esto sin duda, puede traer ciertas limitaciones en cuanto al uso de aparatos interactivos.

Sin embargo, para Miller (2004), hay seis tipos de interactividad que pueden ser encontradas en casi todas las formas de entretenimiento de este estilo. Ella son:

- a) El usuario introduce un estímulo, para que el programa produzca una respuesta. El estímulo. Puede ser algo tan simple como hacer clic en una imagen o escuchar un sonido raro. El intercambio de estímulo-respuesta es un componente universal de todas las formas interactivas.
- b) El usuario puede moverse a través del programa de una manera libre, en otras palabras, puede elegir qué hacer.
- c) El usuario puede controlar objetos virtuales. Esto incluye elementos se desplazan de un lugar a otro.
- d) El usuario puede comunicarse con otros personajes, incluyendo robots y otros jugadores humanos.
- e) El usuario puede enviar información. Los datos se reagrupan para volver de nuevo a los usuarios. Esta forma de interactividad se conoce generalmente como narración digital.
- f) El usuario puede recibir o adquirir cosas. Los usuarios pueden recopilar (p. 60-61).

Estas características permiten abarcar una diversidad de experiencias dentro del ámbito interactivo, incluyendo videojuegos, literatura interactiva, ambientes virtuales, juegos de rol y simulación, y muchas plataformas que funcionan en Internet.

Teniendo en cuenta estas características, ¿cómo podría aplicarse la interactividad en el plano audiovisual, específicamente en un cortometraje? A continuación se explicará en el siguiente capítulo.

### III. EL CORTOMETRAJE INTERACTIVO

#### 3.1. ¿Qué es un cortometraje interactivo?

Habiendo definido en el capítulo anterior la interactividad en varias formas, se puede explicar específicamente a qué se refiere el cortometraje interactivo.

En su proyecto de grado del año 2010, Augusto Casanova, estudiante de Comunicación Social mención Artes Audiovisuales para aquel entonces, encontró en la obra *Writing the Short Film* (2005), de Cooper y Dancyger, una definición tan sencilla de cortometraje como “una película de 30 minutos o menos de duración”. Esto, sin duda, le da libertad al realizador de narrar su historia en el tiempo que le parezca pertinente, siguiendo con el lineamiento de inicio, nudo y desenlace, y contando una historia que parezca atractiva para el público.

Si bien la interactividad consiste en poner en las manos del lector o espectador la libertad de tomar las riendas de la historia (como en la literatura interactiva), se podría decir entonces que en un cortometraje interactivo, el espectador es quien tiene en sus manos el curso de la historia, teniendo la facultad de tomar decisiones en ciertos momentos de la misma para que continúe de acuerdo a su interés.

Respecto a la definición como tal de video interactivo, Salinas (1993) opina:

Abordar su estudio puede parecer complicado al no existir una definición normalizada - o generalmente aceptada- de vídeo interactivo. A pesar de ello, hablar de vídeo interactivo supone referirse a la conjunción de las posibilidades que ofrecen la tecnología video y la tecnología informática. El vídeo interactivo incluiría, en consecuencia, las características didácticas de ambos.

Se podría esclarecer un poco la definición con las palabras de Gayesky y Williams (1984) en Salinas (1993) “para los que, bajo 'interactivo' se incluye todo vídeo-programa en el que el espectador tiene la posibilidad de intervenir de tal forma que puede determinar o modificar la secuencia siguiente.” Y esto se hace gracias a las tecnologías informáticas.

Es decir que “en contraste con los programas de vídeo tradicional, el video interactivo no impone restricciones lineales en la composición, organización y visionado” Salinas (1993).

Miller (2004) señala, con respecto al cine interactivo, que “es diseñado para una pantalla pequeña y destinado a ser disfrutado por un espectador en solitario” (p.334) , a diferencia de las películas convencionales que pueden disfrutarse en masa.

### 3.2 ¿El cortometraje interactivo puede llamarse cine?

La duda que plantea Miller (2004) está basada en una comparación entre el cine como lo veníamos percibiendo desde hace décadas y lo que han intentado fomentar desde hace aproximadamente veinte años. Por lo general, las películas siguen tramas unidireccionales, que pueden presentarse de forma lineal, circular, o contada en *flashbacks*, por lo que puede considerarse el cine como una experiencia pasiva. Pero ¿qué pasa cuando se le da al público una oportunidad diferente y se le permite cambiar la historia a su gusto, dentro de un universo de posibilidades finitas?

Resultaría imposible negar que el antecedente principal a todo aquello que pueda considerarse cine interactivo es el cine *per se*. La mayoría de sus elementos se mantienen iguales: hay una historia principal, pequeñas historias secundarias, protagonistas, un viaje del héroe (en el caso de ser cine de fantasía), locaciones establecidas, entre otros.

No obstante, el flujo de la historia no pretende ser el mismo. El número determinado de posibilidades que plantean los realizadores para determinados momentos le proveen al espectador una sensación de libertad para decidir cómo actuarán algunos personajes, y, en algunos casos, para sentirse parte de la historia.

Esto podría hacer pensar que el cine interactivo es una especie de juego de rol. Sin embargo, la estructura cinematográfica se conserva e, independientemente de las opciones que escoja el usuario, el director es el que previamente ha decidido cuáles son los caminos planteados para cada momento, ya que resultaría imposible que el espectador escogiera totalmente el flujo de la trama.

## **MARCO METODOLÓGICO**

**¿EN QUÉ CONSISTE UN CORTOMETRAJE INTERACTIVO DE CINE  
FANTÁSTICO?**

## **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

¿Es posible realizar un cortometraje interactivo de cine fantástico?

## FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Desde el inicio del cine hasta la actualidad, éste ha sufrido diversos cambios que lo han convertido en lo que es hoy en día. Aspectos como el Montaje, el sonido, el color y recientemente el 3D, han hecho que el cine evolucione desde lo que era con los hermanos Lumiere y Edison hasta lo que vemos hoy en día en la gran pantalla.

Como todo, podemos observar que el Cine no escapa a una constante evolución, integrando herramientas que lo adaptan a la sociedad actual y a las nuevas posibilidades que brinda la tecnología.

La estructura que maneja el cine es unidireccional, únicamente de la pantalla al espectador, la película cuenta una historia y el espectador es receptor pasivo, sin poder afectar en ella; pero ¿qué pasaría si eso pudiera cambiar?, si se pudiera tomar en cuenta al espectador en cierta medida e incluirlo en el desarrollo de la historia, convertir al espectador en un elemento de la misma enfrentándolo a decisiones que afectan en el curso de las acciones de los personajes.

De esta pregunta surge la idea de elaborar un Cortometraje Interactivo. Un cortometraje que desafíe la estructura tradicional que ha tenido el cine hasta ahora y añadir un nuevo elemento: la decisión del espectador, presentándole en ciertos momentos la oportunidad de decidir lo que quiere que suceda en la historia o con los personajes.

Esta visión se aleja en gran medida de una representación de la realidad ya que es hacer parte al espectador de una ficción en la cual él también está involucrado y es casi tan partícipe de las situaciones como los mismos personajes. Por esto, el género que podríamos considerar más apropiado para desarrollar esta idea de interactividad en el cine, es el de Fantasía.

Llegamos entonces al problema que debemos plantearnos ¿Cómo realizar un cortometraje interactivo de cine fantástico?

## **OBJETIVO GENERAL**

- Realizar un cortometraje interactivo que presente características del cine fantástico.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Definir lo que se entenderá en este proyecto como cine fantástico.
- Definir el concepto de lo que se entenderá como cortometraje interactivo.
- Determinar los niveles de interacción que tendrá la historia.
- Escribir un guión que contenga las características necesarias de interactividad y fantasía.
- Realizar el cortometraje que contenga las características seleccionadas.

## JUSTIFICACIÓN

La realización de un cortometraje interactivo brinda al espectador la oportunidad de participar en la historia de forma activa, decidiendo en ciertos momentos el curso que quiere que tome la trama. Esto brinda nuevos caminos a los realizadores del cortometraje, ya que deben tomar en cuenta al espectador como un ente participativo y de alguna forma determinante de las acciones de los personajes.

Así mismo, el género fantástico permite explorar áreas diferentes que conllevan a que el espectador tenga una experiencia diferente, dejándose llevar por la imaginación y por aquellas cosas que ponen nuestra realidad de cabeza de vez en cuando.

Ambos terrenos han sido poco explorados en el país por lo que vale la pena experimentar y descubrir hasta donde podemos llegar. Es una nueva combinación que puede brindarnos muchas alternativas tanto a nosotros los realizadores como a los espectadores.

## DELIMITACIÓN

El cortometraje que representará el producto audiovisual de este trabajo de grado requiere la determinación específica de los términos interactivo y cine fantástico para poder realizarse.

La historia es original, con ciertos elementos tomados de las referencias bibliográficas que se consultaron para la realización de este proyecto.

### - Respecto a lo interactivo:

Para crear la matriz de decisión usaremos un esquema inspirado en el árbol de Porfirio que consiste en un esquema que un filósofo del mismo nombre creo para clasificar las sustancias. No hace falta profundizar en el concepto de dicho esquema sino en la forma, consiste en un tipo de matriz de decisión en el cual de un camino derivan dos más en forma de árbol.

En total existirán cinco momentos de decisión en la historia de las cuales en cuatro de ellos hay dos opciones y en uno hay cuatro caminos para tomar. En total existen siete historias diferentes que dependen de las opciones que tome el espectador.

### - Respecto a lo fantástico:

Se tomará como referencia el viaje del héroe de Christopher Vogler para crear el recorrido de las protagonistas dentro de la historia, al igual que los arquetipos que se encuentran usualmente presentes en los relatos fantásticos.

Se encuentran presentes el mundo primario y secundario propuesto por Tolkien y la creación de estos responde al esquema de mundos abiertos propuestos por Nikolajeva.

Se reforzarán elementos del fantástico con elementos de la producción como la paleta de colores y fotografía, ya que los colores llamativos y el alto contraste entre los

mismos es mejor asociada con el fantástico, ejemplos de esto pueden verse en producciones como El Laberinto del Fauno, o Alicia en el País de las Maravillas.

Igualmente elementos de Arte como las locaciones del Laberinto de Hypnos (el interior del laberinto y el bosque) o elementos de escenografía (las puertas que comunican el interior del laberinto con el bosque) que ayudan a convertir nuestro set de grabación en un auténtico mundo secundario.

## **IDEA DEL GUIÓN**

Si el cine fantástico nos muestra mundos inimaginables, la trama principal de este cortometraje debe seguir dichos lineamientos.

Se dará vida a dos hermanas que entran en un laberinto mágico y deben aprender a estar de acuerdo para poder encontrar la salida.

Al ser interactivo, el espectador podrá escoger en varios puntos de la historia por qué camino prefiere que sigan las protagonistas, dándole giros inesperados al corto.

## **SINOPSIS**

El Laberinto de Hypnos relata la historia de dos hermanas, Maya y Sofía, que, teniendo personalidades muy distintas, logran comprenderse y ayudarse en el mundo mágico del laberinto, lugar en el que si no logran salir, serán dominadas por la niebla de Hypnos.

Un día, mientras la mamá de ambas se va a trabajar, Maya se escapa de su casa, a un jardín que limita con su casa. Allí descubre una puerta mágica, puerta que conduce al Laberinto de Hypnos. Sofía, la mayor, va tras su hermana, y cae también en este mundo mágico. Ya dentro del laberinto, Maya encuentra a un sabio que le indica qué debe hacer. Además, le advierte que si no logran escapar, la niebla de Hypnos las dormirá por siempre. En el camino se consiguen a una serie de personajes que les pondrán obstáculos o las ayudarán a continuar su camino, algunas veces juntas y otras no. Gran parte de la trama está determinada por los caminos que escoja el espectador para Maya y Sofía, incluyendo el final de la historia, en el que podrán decidir si volver al mundo real o volverse parte del Laberinto de Hypnos.

## ESCALETA

ESC. 1

MAYA JUEGA EN EL JARDÍN CON UN DIENTE DE LEÓN.

ESC. 2

LA MAMÁ DE MAYA LE DICE QUE ENTRE A LA CASA. LA MAMÁ SE VA A TRABAJAR. MAYA SE ESCAPA DE SU CASA.

ESC. 3

SOFÍA, LA HERMANA MAYOR, CORRE TRAS MAYA. SE PIERDEN EN EL BOSQUE. MAYA CONSIGUE UNA PUERTA. LA ABRE.

ESC. 4

LAS HERMANAS ENTRAN AL LABERINTO. MAYA SE CONSIGUE AL SABIO. SOFÍA SE COMIENZA A SENTIR MAL.

ESC. 5

MAYA Y SOFÍA SE ENCUENTRAN VARIAS SALIDAS Y DEBEN ESCOGER POR CUÁL IRSE. LAS DOS ESCOGEN CAMINOS DISTINTOS.

ESC.6

IRSE CON SOFÍA. APARECE EL MAGO. LA HECHIZA Y LA CLONA.

ESC. 7

IRSE CON MAYA. SE ENCUENTRA AL NIÑO. SOFÍA REGRESA.

ESC. 8

LLEGAN A OTRA BIFURCACIÓN. SOFÍA ESCOGE UN CAMINO POR EL QUE MAYA NO QUIERE IR.

ESC.9

MAYA ACEPTA. MAYA DESCUBRE QUE ESA SOFÍA NO ES SU HERMANA. TODO SE LLENA DE NIEBLA.

ESC. 10

MAYA SALE CORRIENDO PARA BUSCAR A SU HERMANA.

ESC. 11

MAYA LLEGA AL BOSQUE EN EL QUE ESTÁ SOFÍA AMARRADA. TRATA DE SOLTARLA, PERO QUEDA ATRAPADA ELLA. APARECE EL GENIO CON SOFÍA.

ESC. 12

SOFIA SE QUEDA CON EL GENIO. TODO SE LLENA DE NIEBLA.

ESC. 13

SOFIA VA EN BUSQUEDA DE AYUDA PARA MAYA. LLEGA AL BOSQUE DEL HADA.

ESC. 14

APARECE CON EL GENIO. TODO SE VUELVE NIEBLA.

ESC. 15

SE QUEDA CON EL HADA. TODO SE VUELVE NIEBLA.

ESC. 16

APARECE CON EL MAGO. TODO SE VUELVE NIEBLA.

ESC. 17

EL HADA VA A AYUDAR A MAYA.

ESC. 18

EL HADA DESPIERTA A MAYA.

ESC. 19

CONTINÚAN SU CAMINO. SE CONSIGUEN CON EL NIÑO.

ESC. 20

SE CONSIGUEN AL SABIO. CORREN DETRÁS DE ÉL. ENCUENTRAN LA SALIDA.

ESC. 21

SE QUEDAN EN EL LABERINTO.

ESC. 22

VUELVEN AL MUNDO REAL.

## TRATAMIENTO

Maya es una niña muy imaginativa que vive con su hermana y su madre, con las que no tiene demasiado en común. Está jugando con un frasco de burbujas, cuando de pronto llega su madre y la regaña por no haber hecho sus tareas. La deja a cargo de Sofía, su hermana mayor, y se va para el trabajo. Maya intenta entablar conversación con Sofía, pero ella está muy ocupada leyendo y le molesta que Maya la interrumpa.

Molesta por la actitud de Sofía y por el desacuerdo con su realidad, decide salir corriendo de su casa e internarse en el bosque que limita con su jardín. Sofía, al darse cuenta de que escapó, la persigue. Maya ve que Sofía viene tras ella, así que decide ir aún más lejos. De pronto, encuentra una puerta en el medio de la nada y decide abrirla. Justo en el momento en que Sofía la alcanza, con el impulso que lleva, se tropieza y hace que las dos traspasen la puerta, que se cierra de golpe y las deja encerradas dentro del Laberinto de Hypnos.

Cuando se recuperan de la caída se encuentran un poco desorientadas, Maya se aventura a recorrer un poco el lugar y se encuentra con el Sabio, que no puede ser visto por Sofía. Él le explica dónde se encuentran y que deben escapar de la niebla. En ese momento la niebla aparece y Maya logra que Sofía la siga para escapar.

Cuando encuentran un lugar seguro en una parte del laberinto que es un bosque. Maya le explica a Sofía lo ocurrido y ella no le cree, se levanta y se va sin que Maya la vea.

OPCIÓN 1: ¿Qué pasó con Sofía?

Al irse, Sofía camina por el bosque y se encuentra con el mago, quien hace un espejo de ella (una falsa Sofía) y toma prisionera a la verdadera.

### OPCIÓN 2: ¿Qué pasa con Maya?

Al ver que Sofía se fue, Maya se molesta, pero no va a buscarla. De pronto, aparece un niño que le da nuevas pistas sobre el laberinto y es muy considerado con ella. Aparece la falsa Sofía y le insiste a Maya para continuar su camino en el laberinto.

Maya y la falsa Sofía continúan hasta llegar a una bifurcación. Maya intuye que es por un camino; la falsa Sofía la incita a ir por el otro. Discuten por ello.

### OPCIÓN 1: Seguir a Sofía.

Maya accede a acompañar a Sofía y se da cuenta de que era una trampa, se ve envuelta por la niebla y duerme por siempre.

### OPCIÓN 2: No seguir a Sofía.

Maya decide huir de Sofía intuyendo que ella no es su hermana. Sale corriendo y llega al lugar donde el mago tiene atrapada a la verdadera Sofía, que se encuentra apresada por el Árbol de Almas. Ella intenta liberar a su hermana pero el árbol absorbe su energía y se desmaya. Sofía despierta y logra ver todas las cosas mágicas del laberinto. Ve a su hermana encerrada y se desespera porque no puede liberarla. Cuando ya no sabe qué más hacer aparece el Genio. Le da la opción de quedarse o de rescatar a Maya

### OPCIÓN 1: Quedarse.

Sofía acepta la oferta del genio de quedarse y a ambos los envuelve la niebla y duermen por siempre.

OPCIÓN 2: Rescatar a Maya.

El genio la lleva a donde el hada quien le pone un acertijo con solo una respuesta correcta entre varias. Si lo responde correctamente ella la ayuda si no, deja que la niebla se la lleve.

OPCIONES INCORRECTAS

La niebla envuelve a Sofía, Maya nunca despierta y duermen por siempre.

OPCIÓN CORRECTA

El hada vuelve con Sofía al lugar donde se encuentra Maya, y la despierta y libera del árbol.

Una vez libres, Sofía y Maya continúan buscando la salida. Se encuentran de nuevo con el Niño quien les indica que para salir deben seguir al Sabio. Lo encuentran y lo siguen hasta encontrar una puerta de salida del laberinto.

El Sabio les hace reflexionar sobre si están listas para salir del laberinto.

OPCIÓN 1: Se quedan.

Deciden que aún no necesitan salir y deciden ir por más aventuras dentro del laberinto

OPCIÓN 2: Salen

Deciden salir. Se revela que todos los personajes del laberinto son uno (el mago) quien dice que el laberinto siempre las estará esperando.

# GUIÓN LITERARIO

## ESCENA 1 EXT. DÍA. JARDÍN DE LA CASA

En una tarde soleada, MAYA, una niña de 11 años, pareciera no estar haciendo nada. Se ve el cielo. Hay un montón de burbujitas, que vuelan por todo el jardín porque MAYA juega con ellas.

CORTE A

## ESCENA 2 EXT-INT. DÍA. CASA

La MAMÁ de MAYA se asoma a la puerta disgustada y le hace señas a MAYA para que entre. MAYA se levanta y va a regañadientes.

La MAMÁ está diciéndole algo a MAYA sobre sus tareas pero ella no la escucha, está distraída viendo por la ventana, La MAMÁ se resigna y agarra su maletín y su cartera para irse

MAMÁ

Sofía, quedas a cargo, que Maya  
haga sus tareas por favor.

SOFÍA está acostada en el sofá, asiente con desdén sin apartar la mirada del libro que está leyendo. La MAMÁ sale. MAYA mira a la ventana pensativa, se voltea a ver a SOFÍA

MAYA

Sofi...

SOFÍA

(interrumpiéndola)  
Estoy leyendo.

MAYA se voltea y sale corriendo de nuevo hacia su jardín. Al ver que MAYA se fue corriendo, SOFÍA deja su libro en el sofá, de mala gana, y sale detrás de ella.

CORTE A

### **ESCENA 3 EXT. DÍA. JARDÍN-BOSQUE**

MAYA corre y SOFÍA va tras ella. MAYA va hacia el bosque que limita con su jardín.

SOFÍA  
MAYAAAAAA.

MAYA ignora a su hermana y sigue corriendo con SOFÍA detrás. Se adentra en el bosque. Ve una puerta que no tiene nada alrededor. Se detiene frente a ella curiosa, pone la mano sobre el pomo lentamente. Duda, retira un poco la mano. SOFÍA está más cerca y ve a Maya a punto de abrir la puerta.

SOFÍA  
(molesta)  
Maya, ¿qué haces?

MAYA, al ver que SOFÍA está casi ahí, se decide y abre la puerta. SOFÍA se tropieza al llegar donde está MAYA haciendo que las dos se caigan hacia adentro.

CORTE A

### **ESCENA 4 INT. NOCHE ENTRADA DEL LABERINTO**

Todo está en negro se escucha la tos de MAYA y SOFÍA, se escucha cómo se ponen de pie. Su visión se aclara (como cuando los ojos se acostumbran a la oscuridad) y MAYA distingue un pasillo con paredes rocosas. Camina un poco y se voltea hacia SOFÍA que está tratando de abrir la puerta por donde entraron.

MAYA  
Sofi, acá hay un camino.

SOFÍA no le responde. MAYA se voltea de nuevo y se encuentra cara a cara con el SABIO, quien la mira con una sonrisa maniaca. Ella se sobresalta.

MAYA  
...Y hay un señor extraño  
mirándome...

SOFÍA se voltea a ver de lo que habla MAYA y ve que está sola.

SOFÍA

(molesta)

Maya basta, no es el momento de inventar cosas.

el SABIO y MAYA se miran fijamente.

SABIO

A veces las personas no ven aquello que escapa a su entendimiento, Maya, es necesario creer...

MAYA pone cara de no haber entendido ni una palabra de lo que dijo el SABIO. El Sabio le tiende la mano como presentándose.

SABIO

En este lugar me conocen como El Sabio, pero eso no importa ahora, el tiempo apremia y debes saber algunas cosas más importantes.  
¿Sabes dónde estás?

no le da chance a Maya de responder.

SABIO

No, claro que no, Estás en el Laberinto de Hypnos, ¿has oído hablar de él? no, por supuesto, para ponerlo de una forma en que lo entiendas, Hypnos es el dios del sueño y este Laberinto, en honor a él, tiene el poder especial de alimentarse de las almas que duermen plácidamente atrapados por la niebla. ¿Fantástico no? oh sí lo es, y aterrador por supuesto.

Comienza a aparecer la niebla. MAYA se queda viendo a la niebla procesando lo que acaba de decir el sabio y se nota en su cara que lo entiende. El sabio sonrío satisfecho.

SABIO

Recuerda Maya, la única manera de encontrar lo que buscas es sabiendo a dónde quieres llegar, y eso es

algo que, claro está, no sabes aún.

MAYA  
pero...

El SABIO comienza a desaparecer.

SABIO  
Hay preguntas que pueden ser  
respondidas sólo cuando eres capaz  
de entender las respuestas.

El SABIO termina de desaparecer y el lugar comienza a  
llenarse de niebla. MAYA ve la niebla por un momento.

MAYA  
"Almas atrapadas por..." ¡Sofía, Sofía!

Se acerca corriendo a su hermana y la comienza a halar por  
la camisa.

MAYA  
¡Tenemos que irnos, vamos!

SOFÍA pierde la paciencia y se voltea bruscamente.

SOFÍA  
¡¿qué quieres!?

MAYA  
(forcejeando con Sofía)  
tenemos que irnos te explico luego

SOFÍA comienza a marearse y a respirar con dificultad. MAYA,  
preocupada, aprovecha el momento y se lleva a su hermana por  
el camino que vio. SOFÍA se deja guiar por Maya. Corren por  
el laberinto hasta que ven una puerta, van hacia ella para  
abrirla.

CORTE A

## **ESCENA 5 EXT. NOCHE. BOSQUE DEL NIÑO**

MAYA y SOFÍA llegan a un bosque, se detienen confundidas  
viendo alrededor, en el bosque hay 3 entradas al laberinto,  
una por donde ellas salieron y otras dos. Respiran cansadas  
por todo lo que corrieron. SOFÍA se sienta a descansar

SOFÍA

¿Qué está pasando? ¿Dónde estamos?

MAYA

Estamos en un... (mira alrededor confundida) estábamos en un laberinto, el señor raro que...

SOFÍA

Maya, no había ningún señ...

MAYA

¡Sofía no me interrumpas!

SOFÍA se impresiona un poco por la actitud de su hermana.

MAYA

Ajá, como te decía, el señor que vi, me dijo que lo llaman El Sabio, y que "a veces las personas no ven lo que escapa a su entendimiento.", y no sé que significa eso. Luego me dijo algo sobre un laberinto que duerme almas en una niebla, y que tengo que saber a dónde quiero llegar para encontrar la salida. Y cuando le quería preguntar que significaba todo eso, me dijo que no estaba preparada para las respuestas o algo así.

SOFÍA se queda pensando cuando MAYA termina de hablar, lo considera por un momento, luego la mira con incredulidad.

SOFÍA

En todo caso, acabamos de salir ¿no?

MAYA

No... hay entradas ahí y ahí (señalando las otras dos) todavía estamos en el laberinto, o eso creo...

SOFÍA

(incrédula)

Ujum...

MAYA se voltea molesta. SOFÍA se para y se va internándose en el bosque.

MAYA

Claro, no me crees otra vez, y vas a decir que imagino cosas ¿o no?

MAYA se voltea y ve que SOFÍA no está.

CORTE A: OPCIÓN 1 (¿QUÉ PASÓ CON SOFÍA?) ESCENA 6/ OPCIÓN 2 (¿QUÉ HARÁ MAYA?) ESCENA 7

**ESCENA 6 EXT. NOCHE. BOSQUE (OPCIÓN 1)**

SOFÍA está caminando por el bosque y de pronto aparece el MAGO, ella no puede verlo pero siente que hay algo ahí y se voltea buscando qué es. el MAGO le respira muy cerca, SOFÍA comienza a desesperarse.

SOFÍA

¿Quién está ahí?

El MAGO se ríe y le toca la frente, ella se desmaya. Llega desde atrás del MAGO otra SOFÍA igual a la que se acaba de desmayar, el MAGO le señala hacia dónde debe ir. La falsa SOFÍA se va por donde le indica el MAGO. El Mago se agacha a recoger a la SOFÍA real, sonriendo con maldad.

CORTE A ESCENA 11

**ESCENA 7 EXT. NOCHE. BOSQUE (OPCIÓN 2)**

MAYA mira alrededor en busca de sofía, va a salir a buscarla cuando de otra de las puertas sale un NIÑO.

NIÑO

Mira, qué maravilla, una amiga Nueva.

MAYA

¿Y tú quién eres?

NIÑO

Eso no es importante, estás tratando de encontrar la salida ¿verdad?

MAYA  
Sí, ¿sabes cómo?

NIÑO  
No, ¿para qué?

MAYA  
Para volver a mi casa... Supongo

NIÑO  
Bah, ese mundo es aburrido, aquí es  
mucho mejor, vente, te mostraré  
algo divertido.

MAYA lo mira dudosa, se pone en pie pero no avanza.

NIÑO  
Tú siempre tan indecisa Maya, ¿a  
qué le tienes miedo?

MAYA  
No sé...

NIÑO  
(burlándose de Maya)  
No sé, No sé... ¿qué puede ser  
mejor que divertirse?

Maya se queda pensando y avanza poco a poco hacia el niño  
quien sonríe y le tiende la mano. La falsa SOFÍA llega a  
donde está MAYA. MAYA la ve, algo en la cara de SOFÍA se ve  
diferente, se voltea de nuevo a donde  
estaba el NIÑO, éste no está.

SOFÍA  
Maya, debemos seguir, ven.

MAYA  
¿Por qué?

SOFÍA  
Pronto este lugar estará lleno de  
Niebla.

MAYA  
(Extrañada)

¿Y de pronto me crees?

SOFÍA  
(Pensativa)  
Siempre lo hice

MAYA la ve dudosa, se encoje de hombros y la sigue, entran de nuevo al laberinto.

CORTE A

**ESCENA 8 INT. PASILLO DEL LABERINTO**

SOFÍA y MAYA siguen caminando. Llegan a una bifurcación.  
MAYA intuitivamente se dirige hacia uno de los lados.

SOFÍA  
¿A dónde vas? es por aquí.

MAYA  
(dudosa)  
¿Cómo sabes?

SOFÍA  
Sólo lo sé, ¿vienes?

MAYA  
No sé, no me gusta ese camino.

SOFÍA  
Maya no seas cobarde, éste es el camino correcto.

MAYA  
No quiero.

SOFÍA  
(Perdiendo el control)  
¡Ven ya!

MAYA  
No.

SOFÍA cambia de pronto el tono y la cara, en un intento de manipular a MAYA.

SOFÍA  
(con tono persuasivo)  
Maya, confía en mí, por lo menos  
esta vez.

CORTE A: OPCIÓN 1 (ESTÁ BIEN) ESCENA 9/ OPCIÓN B (NO) ESCENA  
10

**ESCENA 9 INT. PASILLO DEL LABERINTO (OPCIÓN 1)**

SOFÍA le tiende la mano, MAYA la toma, SOFÍA sonríe de forma ligeramente macabra.

SOFÍA  
Vamos.

Caminan un poco hasta que de pronto todo se llena de niebla. MAYA mira a SOFÍA muy asustada.

MAYA  
¿Sofi?

SOFÍA no mira a MAYA, sonríe con maldad, le suelta la mano y desaparece. MAYA se ve rodeada de niebla no tiene a dónde correr.

FADE OUT (FIN).

**ESCENA10 INT. PASILLO DEL LABERINTO (OPCIÓN 2)**

MAYA comienza a caminar de espaldas negando con la cabeza.

SOFÍA  
Maya, regresa.

MAYA  
(tratando de sonar valiente)  
Tú no eres Sofía ¿qué pasó con mi  
hermana?

SOFÍA se rie.

SOFÍA  
Ahora está en manos del poder de  
Hypnos.

La niebla comienza a llenar el lugar, MAYA se voltea y sale corriendo. Corre por el laberinto, desesperada trata de encontrar una salida, no la encuentra, se sienta en el piso asustada, de pronto, gira la cabeza y al final del pasillo hay una puerta, se pone de pie y va hacia ella.

CORTE A

**ESCENA 11 EXT. NOCHE. BOSQUE DEL ÁRBOL DE ALMAS**

MAYA llega de nuevo a un bosque, en el medio hay un árbol que parece tener manos y cuerpos humanos que forman parte de él. Entre manos y ramas está atrapada SOFÍA inconsciente. Al verla, MAYA corre hacia ella.

MAYA  
¡Sofía!

el MAGO aparece en frente de MAYA y ella se detiene. SOFÍA comienza a reaccionar.

SOFÍA  
(confundida y débil)  
¿Maya?

MAGO  
Hay una forma de liberarla, sólo  
tienes que tocar el árbol.

MAYA se dirige corriendo hacia el árbol, el MAGO desaparece y aparece justo en frente de MAYA de nuevo.

MAGO  
Pero para que funcione, debes  
ofrecerte tú en su lugar.

MAYA se detiene.

MAGO  
¿Realmente no creerás que ella vale

más que tú?

SOFÍA está recobrando la consciencia ve a MAYA parada cerca.

SOFÍA  
(con voz débil)  
Maya, corre, este lugar está  
Maldito. Sálvate.

MAYA, decide salvar a SOFÍA, corre hacia ella pero el MAGO hace un gesto y una cuerda agarra a MAYA por el tobillo y el mago no la deja avanzar. SOFÍA lucha contra lo que la amarra, ve a MAYA luchando con una cuerda invisible.

SOFÍA  
¡Maya!

El MAGO hace otro gesto y comienza a aparecer la niebla. MAYA se voltea y corre directo hacia el MAGO con rabia, el MAGO sonríe y justo cuando MAYA se le va a lanzar encima para atacarlo desaparece. MAYA busca con la mirada al MAGO, no lo ve, la cuerda que la tenía amarrada tampoco está, así que va directo a donde SOFÍA agarra una de las ramas y la hala, las ramas y manos sueltan a SOFÍA quien cae de bruces, cuando se levanta puede ver claramente todo lo que hay a su alrededor, la niebla que se acerca, el árbol que la estaba atrapando y a MAYA atrapada e inconsciente en él.

SOFÍA  
¡No, Maya!

Intenta soltarla pero es imposible, intenta despertarla pero tampoco logra nada.

GENIO  
Es imposible soltarla.

SOFÍA se voltea y ve al GENIO que está detrás de ella.

GENIO  
¿Crees que vale la pena seguir  
intentándolo?

SOFÍA

Ella está aquí por mi culpa.

GENIO

Ella se volverá parte del  
laberinto, tú podrías hacer lo  
mismo, quizás sea mejor así ¿no  
crees? Maya estaría bien en el  
mundo que siempre imaginó y sería  
feliz.

SOFÍA baja la mirada sin contestar nada, el GENIO la toma de la mano y la levanta, se acerca a ella.

GENIO

Yo puedo ofrecerte aquí el mundo  
que quieres, sólo tienes que pedir  
un deseo...

CORTE A: OPCIÓN 1 (DESEO QUEDARME) ESCENA 12 / OPCIÓN 2  
(DESEO DESPERTAR A MAYA) ESCENA 13

**ESCENA 12 EXT. NOCHE. BOSQUE DEL ÁRBOL DE ALMAS (OPCIÓN 1)**

SOFÍA voltea a ver a MAYA y luego al GENIO, quien se acerca cada vez más a ella.

SOFÍA

Deseo...

El GENIO sonríe la abraza e inmediatamente todo a su alrededor se llena de niebla.

FADE OUT (FIN)

**ESCENA13 EXT. NOCHE. BOSQUE DEL ÁRBOL DE ALMAS (OPCIÓN 2)**

SOFÍA se acerca al GENIO, hasta poder hablarle en susurros.

SOFÍA

Deseo despertar a mi hermana.

Ambos desaparecen del lugar.

#### **ESCENA 14 BOSQUE DEL HADA**

SOFÍA aparece en otro lugar del bosque, mira alrededor, no ve a MAYA.

SOFÍA  
¡Agh, ¿y ahora qué?

Hay un HADA sentada viendo a SOFÍA. tiene porte arrogante y despreocupado.

HADA  
Nunca confíes en un genio, siempre  
juegan con las palabras.

SOFÍA  
(molesta)  
¿Qué no entendió de la frase:  
"Quiero despertar a mi hermana"?

HADA  
Sólo yo puedo hacer algo como eso,  
por eso te envié hasta acá.

SOFÍA  
¿Cómo puedes ayudarme?

HADA  
Debes probar primero que eres digna  
de mi ayuda.

SOFIA  
¿Cómo?

HADA  
simple, una prueba, un reto a tu  
inteligencia.

SOFÍA se muestra interesada y sonrío con arrogancia.

HADA  
Si respondes el acertijo  
correctamente, te ayudaré a

despertar a Maya. Si no, no me queda otra que dejarte a merced del laberinto.

SOFÍA  
Trato.

HADA  
Bien, pon atención entonces.

SOFÍA asiente.

HADA  
Uno de los cuatro seres con los que se han encontrado en el laberinto es responsable de lo que le ocurrió a Maya. Si les preguntaras quién es, esto es lo que contestarían:  
El genio diría que el hada, es decir yo,  
Yo diría que es el Sabio  
El Mago diría que él no es responsable  
y el Sabio diría que yo mentí cuando dije que era él.  
Ahora dime, si sólo uno de nosotros está diciendo la verdad, ¿quien es el culpable?

SOFÍA se queda pensativa repitiendose las opciones.

CORTE A: OPCIÓN 1 (EL GENIO) ESCENA 15/ OPCIÓN 2 (EL HADA) ESCENA 16/ OPCIÓN 3 (EL SABIO) ESCENA17 / OPCIÓN 4 (EL MAGO) ESCENA 18

**ESCENA 15 EXT.NOCHE. BOSQUE DEL HADA (OPCIÓN 1)**

SOFÍA  
El genio.

Hay un momento tenso entre ellas.

HADA  
no todos los genios son los malos del cuento, lo siento.

Todo el laberinto se llena de niebla.

FADE OUT (FIN)

**ESCENA 16 EXT. NOCHE. BOSQUE DEL HADA (OPCIÓN 2)**

SOFÍA  
TÚ ERES LA CULPABLE.

SOFÍA mira al HADA, expectante.

HADA  
No has aprendido a no confiar en  
los genios... respuesta incorrecta.

Todo el laberinto se llena de niebla.

FADE OUT (FIN)

**ESCENA 17 EXT. NOCHE. BOSQUE DEL HADA (OPCIÓN 3)**

SOFÍA  
El sabio.

HADA  
Es halagador que me creas  
honesto... pero no, lo siento.

Todo el laberinto se llena de niebla.

FADE OUT (FIN)

**ESCENA 18 EXT. NOCHE. BOSQUE DEL HADA (OPCIÓN 4)**

SOFÍA  
El Mago.

El HADA la ve sin decir nada por un momento.

HADA  
Un poco obvio considerando que fue  
él quien te raptó... Correcto.

SOFÍA respira aliviada, el hada camina hacia ella la toca y Desaparecen.

CORTE A

**ESCENA 19 EXT. NOCHE. BOSQUE DEL ÁRBOL DE ALMAS**

El HADA y SOFÍA llegan al lugar donde estaba MAYA y el HADA se acerca a ella a analizar la situación, SOFÍA se acerca a MAYA y va a agarrar una de las ramas pero el HADA la detiene, le hace un gesto para que se eche hacia atrás, SOFÍA le hace caso y el HADA entra como en trance, comienza a realizar un ritual y en la medida en que lo realiza, las ramas y manos empiezan a soltar a MAYA. cuando hace el movimiento final, el Árbol la suelta por completo y SOFÍA sostiene a MAYA antes de que caiga al piso. MAYA comienza a reaccionar y SOFÍA la abraza aliviada

MAYA.  
¿Sofi, qué pasó?

SOFÍA  
(riendo aliviada)  
Uf, es una larga historia, te la cuento mientras buscamos la salida  
Se ponen de pie, MAYA nota al HADA

MAYA  
(Señalando al hada)  
¿Quién es ella?

HADA  
Eso no es importante, tienen una salida que buscar.

Les hace un gesto para que se vayan, con desdén. SOFÍA y MAYA caminan juntas a la entrada del laberinto.

**ESCENA 20 INT. PASILLO DEL LABERINTO**

MAYA y SOFÍA van caminando hablando entre ellas.

SOFÍA  
(Con gesto de enamorada)  
...Y el Genio...

MAYA  
(se ríe)  
Bueno, yo encontré a un niño...

Doblan una esquina del laberinto y está el SABIO.

MAYA  
(señala al Sabio sorprendida)  
¡Hay que seguirlo a él!

Cuando lo ven, el SABIO comienza a correr, ellas lo siguen con dificultad. corren hasta que llegan de nuevo a una de las salidas del laberinto hacia el Bosque.

CORTE A

**ESCENA 21 EXT. DÍA. BOSQUE DE LA PUERTA**

MAYA y SOFÍA salen siguiendo al SABIO que está montado en un árbol viéndolas, debajo del árbol hay una puerta.

SABIO  
Esta puerta es una de las salidas que tiene el Laberinto... pero antes de salir deben saber si están realmente listas para volver.

SOFÍA  
¿Por qué?

SABIO  
Hay algo que ha cambiado en ti Sofía... la energía del Laberinto vive en ti, ¿no lo sientes?... no, has decidido ignorarlo... curioso ¿no? ...en fin, ya saben a dónde quieren ir, sólo deben darse cuenta de ello.

CORTE A: OPCIÓN 1 (VOLVER) ESCENA 22, OPCIÓN 2 (AÚN NO ES EL

MOMENTO) ESCENA 23

**ESCENA 22 EXT. DÍA. BOSQUE DE LA PUERTA (OPCIÓN 1)**

MAYA y SOFÍA se dirigen hacia la puerta, MAYA agarra la manilla con seguridad, la abren, hay mucha luz del otro lado, las dos hermanas se pierden en la luz  
El sabio baja del árbol se queda parado viendo la puerta, se transforma en el MAGO.

MAGO

El Laberinto siempre va a estar  
esperándolas...

Se voltea y desaparece.

FADE OUT (FIN)

**ESCENA 23 EXT. DÍA. BOSQUE DE LA PUERTA (OPCIÓN 2).**

MAYA se acerca a la puerta pero SOFÍA la detiene

SOFÍA

¿Y si no salimos todavía?

MAYA

¿Cómo?

SOFÍA

Sí. Hemos llegado hasta aquí.  
Podemos buscar otra salida y quién  
sabe qué aventuras podemos  
descubrir.

MAYA

(emocionada)

¿De verdad?

SOFÍA asiente con la cabeza, MAYA se emociona, se voltean dispuestas a regresarse, cuando se encuentran de nuevo con el NIÑO, SOFÍA mira a MAYA con una ceja alzada y le hace una seña como para que vaya con él.

MAYA

¿Qué era lo que querías mostrarme  
antes?

El NIÑO sonríe contento, le toma la mano y se pierden de  
vista. Detrás de SOFÍA aparece el MAGO, SOFÍA se voltea. Al  
verlo se sorprende, lo enfrenta.

MAGO  
Curiosa elección, casi diría que  
tienes algo en contra de los  
finales felices.

SOFÍA sólo lo ve, hay algo extraño en su mirada tiene algo  
de mala.

MAGO  
Ven, tengo una misión para ti.

Desaparecen.

#### **ESCENA 24 EXT DIA BOSQUE DEL NIÑO**

El MAGO y SOFÍA aparecen en el bosque del NIÑO.

MAYA (OFF)  
Claro, no me crees otra vez, y vas  
a decir que imagino cosas ¿o no?

La vieja SOFÍA aparece entre los árboles, el MAGO se acerca  
a ella.

MAGO  
¿No es interesante ver todo con una  
nueva perspectiva?

La vieja SOFÍA no puede verlo pero siente que hay algo ahí y  
se voltea buscando qué es. El MAGO le respira muy cerca,  
SOFÍA comienza a desesperarse.

SOFÍA  
¿Quién está ahí?

El MAGO se ríe y le toca la frente, ella se desmaya

FADE OUT

## PERFIL DE PERSONAJE 1: MAYA CONNOR

*Apariencia física:* rubia, cabello ondulado, ojos verdes, de 11 años de edad, contextura delgada, de 1,30 mts de altura, color de piel muy blanca, con ascendencia irlandesa.

*Sus padres:* Su madre es abogada. Trabaja en un bufete importante de la ciudad. Es viuda. Su esposo murió en un accidente de tránsito cuando Maya tenía 2 años. Se siente agotada por tener que trabajar para mantener a sus dos hijas y ser la única que vela por su cuidado. Por ello es muy estricta con las dos, y no entiende cómo Maya no es capaz de asumir sus responsabilidades y hacer contacto con la realidad. Maya ve a su madre como una figura de autoridad y la respeta pero su relación con ella es ligeramente distante.

*La infancia:* Desde que nació, Maya ha vivido en el mismo sitio. No está tan afectada por la muerte del papá porque estaba muy pequeña cuando ocurrió. Tiene un marcado déficit de atención. Le gusta llevar la contraria a lo que le ordenan, pasando a veces por rebelde. Tiene problemas en el colegio porque se distrae mucho. Además, no tiene tantos amigos en el colegio, ya que prefiere pasar sus ratos libres inventando historias.

*La relación con su hermana:* Maya ve a Sofía como a una figura de autoridad. No tiene tanta confianza en ella. Sin embargo, como Maya es más sentimental, de vez en cuando trata de acercarse a su hermana mayor. Pero Sofía siempre marca distancia.

*Qué la motiva:* Sueña con ser astrónoma. Está convencida de que hay vida en otros planetas y que ella será quien los descubra. Piensa que el colegio es absurdo, así que espera que termine lo más pronto posible. Lo que la impulsa a hacer las cosas es la curiosidad. Es hiperactiva. Le tiene miedo a las arañas y a volverse un día una persona sin imaginación.

*Cómo piensa:* Es activa, astuta, absorbe conocimiento de todo lo que ve. Tiene buen pensamiento abstracto, y es intuitiva, creativa y emocional. Por esto tiene problemas con su madre y su hermana, que son personas más lógicas.

*Sus relaciones con el mundo:* No establece relaciones cercanas con nadie, pero su ingenuidad la deja confiar en todo el mundo. Tanto en el colegio como en su casa se limita a hablar cuando lo ve necesario. Del resto, prefiere estar sola jugando en el jardín de su casa. Sólo ve el lado positivo de las cosas, aunque esté metida en problemas. No se enfrenta a las cosas que la aburren. Prefiere dejarlas a medias y buscar algo más.

## PERFIL DE PERSONAJE 2: SOFÍA CONNOR

*Apariencia física:* Sofía tiene el cabello oscuro, largo, ojos verdes como Maya, rasgos delicados, delgada, alta, no se arregla mucho, prefiere estar cómoda, no se maquilla demasiado pero siempre se pone delineador oscuro que hace resaltar sus ojos. Piel blanca. Tiene 16 años pero parece mayor

*Relación con sus padres:* cuando su padre murió Sofía contaba con 7 años, le costó mucho superarlo y su forma de lograrlo fue encerrarse en su mundo lógico y racional donde todo tiene una explicación. Su mamá siempre fue para ella su ejemplo a seguir pero le molesta que ponga tanto peso sobre sus hombros, muchas veces la mamá la deja a cargo de Maya y para Sofía no es justo que Maya tenga tan pocas responsabilidades mientras que ella tiene más de las que debería. La mamá ve a Sofía como un gran apoyo, la cree más madura de lo que realmente es. Cuando Sofía discute con su madre siempre son discusiones largas porque por un lado ella siempre cree tener la razón y busca todos los argumentos que existan para demostrarlo y su madre es abogado y hace exactamente lo mismo.

*Infancia:* antes de la muerte de su padre Sofía era despreocupada y alegre, luego del accidente se volvió más analítica y tuvo que crecer de golpe, ocuparse de Maya cuando su madre trabajaba. Encontró confort en los libros y por ello lee la mayoría del tiempo, su género preferido son las novelas policíacas al estilo de las del conocido Sherlock Holmes o las de la autora Agatha Christie

*Relación con su hermana:* siente que tiene que cuidar de ella y significa una responsabilidad que le impuso su madre. Se siente superior a su hermana y esto hace que no tome sus opiniones demasiado en cuenta. Le desespera cuando Maya inventa tantos cuentos porque nada de eso tiene sentido para ella, no soporta cuando la interrumpe y está leyendo cosa que Maya suele hacer, sin intención de molestar, pero bastante seguido. A pesar de todo le tiene aprecio como hermana mayor y la quiere, espera que algún día Maya “madure” y se puedan llevar mejor.

*Qué la motiva:* desde pequeña quería ser como los detectives de sus novelas, poder descubrir secretos sólo con ser lo suficientemente inteligente. Planea estudiar derecho como su madre o psicología para entender cómo funcionan las personas, lo que más la mueve a hacer cosas es el reto intelectual que ello implique; le gustan un montón los acertijos, siempre quiere probarle a todo el mundo que ella es capaz de muchas cosas, por ello cuando la retan no puede decir que no. no le gusta que los demás decidan cosas por ella, le tiene miedo a fallarle a quienes la necesitan, a no ser tan capaz de lograr cosas como su madre y no tener el control de las situaciones.

*Cómo piensa:* es activa, controladora, analítica, obsesiva, sumamente inteligente, culta, poco paciente, exigente y perfeccionista.

*Su relación con el mundo:* no tiene demasiados amigos porque no todo el mundo está a su altura intelectualmente hablando y se alejan de ella, lo cual no le importa en lo absoluto, prefiere estar sola que mal acompañada. Valora las buenas amistades que tiene, no se siente superior a sus amigos, entre ellos se siente en confianza y a gusto, es una persona sarcástica y no a todo el mundo le gusta eso, pero los amigos que tiene la aprecian mucho y la consideran una persona muy valiosa, no tiene el mejor carácter del mundo pero no es antipática, es responsable y se puede contar con ella, es muy buena compañera de trabajo, sabe cómo organizarse y cumplir objetivos. No confía en mucha gente, al contrario de Maya, es muy reservada.

## **PERFIL DE PERSONAJE 3: ALICIA LAVENDER (LA MAMÁ)**

*Apariencia física:* Cabello oscuro no muy largo, liso y bien peinado, ojos claros con mirada cansada, piel blanca, rasgos finos, delgada, alta, impecable, no demasiado llamativa, se viste de manera muy simple, no se maquilla demasiado.

*Sus padres:* Su madre es psicólogo. Su padre profesor. Su madre es amable pero muy estricta, su padre muy correcto pero menos duro que su madre. Siempre la apoyaron en momentos difíciles y la educaron con mucho cariño. Le exigían lo que sabía que podía dar. No han sido el tipo de padres sobreprotectores, más bien de los que dejan que sus hijos aprendan cosas por su cuenta y que la vida les enseñe algunas lecciones, sin embargo siempre apoyaron a Alicia en todo lo que ha necesitado. Cuando su esposo murió, los padres de Alicia fueron un gran soporte para ella.

*La infancia:* Fue una infancia normal, Alicia era una niña obediente, no tenía problemas con las reglas de sus padres. En la adolescencia eso cambió un poco pero en general siempre se mantuvo obedeciendo las reglas de su casa siendo una estudiante modelo y una chica responsable. Le gustaba mucho leer y ver películas románticas, reunirse con sus amigos y salir a merendar en algún café

*La relación con sus hijas:* debido a la muerte de su esposo, la relación con Maya y Sofía no ha sido la mejor de todas, no quiere poner tanto peso en los hombros de Sofía pero también quiere que ella aprenda a enfrentar los golpes de la vida, además no tiene otra opción dado que tiene que trabajar para poder mantener la casa y no puede dejar a las niñas con los abuelos porque no viven en el mismo país. Con Maya la cosa es aún más difícil, siente que Maya no es capaz de asumir sus responsabilidades e inventa demasiado, no quiere que se pierda en su mundo imaginario porque es necesario que ella vea y acepte la

realidad tal cual es, sin embargo mientras más lo intenta Maya más se abstrae y más evade la realidad.

*Qué la motiva:* Sueña con que algún día todo su esfuerzo tenga frutos y pueda ver a sus hijas crecidas y con una familia, siendo personas completas y productivas. Sueña con conseguir la mejor forma de educar a Maya y Sofía, con conseguir alguien que pueda llenar el vacío que dejó su esposo, con poder algún día descansar y recoger los frutos del esfuerzo de todos los años que lleva trabajando. Lo que la impulsa a hacer las cosas es su fuerza de voluntad y gran sentido de responsabilidad, es del tipo de personas que sabe que tiene que hacer algo y lo hace.

*Cómo piensa:* es una persona voluntariosa, responsable y trabajadora, perfeccionista y sumamente autoexigente. No es muy abierta con sus sentimientos, puede pasar por una persona fuerte, hay cosas que la pueden afectar mucho pero su forma de lidiar con ella es racionalizando todo y no le gusta compartir sus problemas con nada ni nadie.

*Sus relaciones con el mundo:* Tiene que lidiar con el rechazo de Maya la rebeldía de Sofía, la falta de su esposo y trabajar para mantener la casa y la familia. Esto hace que sea una persona que no parece muy feliz, sin embargo es muy optimista y confía en que todo su esfuerzo habrá valido la pena. Es una persona amable y dispuesta a ayudar a cualquiera que la necesite, bastante controladora obsesiva y perfeccionista, además de sumamente productiva, lo que hace que sea una buena compañera de trabajo pero que no todo el mundo sabe apreciar.

## **PERFIL DE PERSONAJE 4: EL SABIO**

*Apariencia física:* Es un hombre alto y delgado, viste de blanco con ropas holgadas, tiene un aire de monje oriental. Su expresión es alegre (en un sentido maníaco) como si supiera tantas cosas, que le hace mucha gracia la ignorancia que tienen los demás de su propio destino. Se ve como un hombre maníaco y cambia de expresión facial radicalmente de acuerdo con lo que esté diciendo.

*Lo que representa:* Representa la sabiduría, en cierto modo la locura del que sabe en exceso. Este personaje sabe todo sobre el laberinto y lo que ocurre en él sin embargo no dice nada que las personas no estén listas para escuchar, por ello no responde las preguntas de Maya sino, por el contrario, le genera más. Las mejores respuestas son las que uno mismo puede descubrir y de ahí sale el aprendizaje.

*Su función en la historia:* al principio, debe impulsar a Maya a recorrer el laberinto y darle el conocimiento necesario de saber cómo hacerlo, advertirle sobre la niebla y sobre el poder del laberinto. Al final, debe hacerlas cuestionarse si realmente están listas para salir del laberinto, ponerlas a dudar. Aparece en las dos veces en que ellas están cambiando de mundo (al entrar y al salir del laberinto) haciéndolas reflexionar sobre qué tan listas están para afrontar el nuevo reto.

## **PERFIL DE PERSONAJE 5: EL MAGO**

*Apariencia física:* Es un hombre alto, grande, con apariencia de un ilusionista (de los de estilo clásico) su porte siempre es erguido, calmado y elegante. Tiene semblante malvado, con una media sonrisa y mirada desafiante. Sus ropas son oscuras, tiene sombrero y capa corta, no necesita varita, hace magia con sus gestos

*Lo que representa:* representa el poder que está más allá de nuestro control, la sombra que hay dentro de cada uno de nosotros, ese lado malvado que todos tenemos y que mientras más poder le demos más puede controlarnos. Por ello su debilidad es la valentía, y la decisión de hacerle frente a ello; al querer vencer esa maldad, siempre encontramos los medios necesarios.

*Su función en la historia:* es el principal obstáculo que deben superar las niñas, es el ente más poderoso del laberinto, ya que todos son parte de él. Tratará de hacer que las niñas se queden en el laberinto ya que eso le da poder a él. Es capaz de controlar la niebla a voluntad, sin embargo mientras más dispuestas estén las niñas a enfrentarlo, menos poder tiene.

## **PERFIL DE PERSONAJE 6: EL NIÑO**

*Apariencia física:* es un niño lindo, de aproximadamente 14 años, sonríe con picardía, parece de otra época, como si llevara mucho tiempo dentro del laberinto, tiene un semblante engreído así como si no hubiera nada más genial que él en todo el laberinto.

*Lo que representa:* la tentación desde un punto de vista infantil, como Peter Pan, el divertirse por siempre y vivir en un mundo de aventuras si tener que crecer, de poder dedicarse a hacer travesuras y jugar en un mundo mágico. También es el “primer amor” de Maya. Representa el no preocuparse por nada, el hacer lo que uno le plazca y dejarse llevar por los impulsos.

*Su función en la historia:* tentar a Maya para que se quede en el laberinto. Le ofrece ser su amigo y un montón de diversión, lo cual representa algo que Maya siempre ha querido, además ella en cierto modo se siente atraída por el niño.

## **PERFIL DE PERSONAJE 7: EL GENIO**

*Apariencia física:* Es un tipo alto y fuerte, con aspecto rudo y serio, guapo y misterioso. Proyecta una sensación de poder magia y misterio.

*Lo que representa:* la tentación, desde un punto de vista más adulto, para dejar todas las presiones y molestias atrás y dedicarse simplemente al disfrute. Representa la utopía de alcanzar un mundo perfecto, la ilusión de tener lo que se quiera y vivir en un mundo ideal. Sofía siente una gran atracción por él.

*Su función en la historia:* es una tentación para Sofía de abandonar todo y rendirse ante el laberinto, de librarse de sus responsabilidades y de aquello que le molesta. Le ofrece compañía y cumplir sus deseos.

## **PERFIL DE PERSONAJE 8: EL HADA**

*Apariencia física:* es una dama que viste un vestido simple pero hermoso, es una dama del bosque sin embargo tiene aires de majestuosidad, enérgica, poderosa y refinada. Es arrogante pero justa, bondadosa con aquellos que prueban merecer su ayuda.

*Lo que representa:* la prueba final en la que se integran la magia y la racionalidad, un toque de bondad en los lugares oscuros, una demostración de lo que han logrado alcanzar

*Su función en la historia:* darles un último empujón de ayuda a las niñas, probarles que han alcanzado un nivel de comprensión del laberinto suficiente para poder continuar por su cuenta, y demostrarles su propio valor. Ser el poquito de bondad que puede encontrarse en los lugares más oscuros.

## PROPUESTA DE VISUAL

Para la realización de este cortometraje, se tomaron inspiraciones de películas como *El Laberinto de Fauno* y *Alicia en el País de las Maravillas*.

En su mayoría se realizan planos abiertos que permiten apreciar la locación, la situación y la acción de forma completa, también se usan planos muy cerrados para resaltar ciertos detalles, pero esto ocurre con menor frecuencia

No se utilizó trípode en algunas escenas para darle la ligera sensación de que es una cámara subjetiva y que hay alguien más que está mirando, lo cual le da más misticismo a la toma y sitúa al espectador como observador de forma más directa.

Se buscó que los planos fueran oscuros por dos razones. Uno por la inspiración del corto que, como está mencionado anteriormente se inspiró en películas por el estilo que son en su mayoría oscuras, lo cual influye en la percepción de las situaciones. La otra porque la acción que se desarrolla en dichas locaciones requiere un nivel de oscuridad razonable que vaya acorde con lo que ocurre

La cámara juega un papel bastante dinámico en el cortometraje, la mayoría de las tomas se encuentra en movimiento, provocando al autor sentirse en un “mundo secundario”

En conjunto, la idea es buscar un *look* con mucho contraste y que sobresalgan los colores vivos presentes en la paleta: violetas y morados esto realza un poco lo fantástico y extraño de su mundo secundario; todo eso unido con el exotismo de las locaciones y de los personajes en sí.

## **PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA**

Para las escenas de bosque se usó luz natural, aprovechar las oportunidades que brinda la luz que pasa entre los árboles especialmente entre las 4 y las 6 de la tarde le da a las escenas un matiz dorado que no se lograría de otra forma.

Crear el mood apropiado para el laberinto requiere el uso de una luz de 1000 como back light y un jocker (5600) con una chimera como luz principal para darle el tono frío que es más apropiado dada la situación y las acciones.

Los planos son generalmente abiertos para poder apreciar la acción y la locación en que esta se desarrolla. Los movimientos dinámicos de la cámara le proporcionan un ritmo más acelerado a las escenas que lo requieren.

En ciertas escenas se requiere la presencia de humo por dos motivos, el primero para ambientar la niebla de Hypnos y el segundo para conducir la luz y poder apreciar el haz que proyecta.

Respecto a las tomas dentro de la casa se busca crear contraste y un ambiente no tan iluminado, se falseará la luz natural con una de 600 y un backlight de 300 para rellenar el espacio y darle un mood de tarde a la escena.

## **PROPUESTA SONORA**

El *Laberinto de Hypnos* tendrá sonido directo en su totalidad. Es importante captar los diálogos adecuadamente. Aunque no serán el centro de atención, cobrarán un protagonismo importante en ciertos momentos. Música de tensión, sonidos altos y misteriosos correrán por los pasillos del laberinto. Las escenas fuera de éste serán más tranquilas, más silenciosas. Alteraciones sutiles se darán en el diseño sonoro para sugerir inestabilidad.

Las emociones de los personajes serán tomadas a través de sus voces y de los diferentes volúmenes y tonos en los que se graben.

Como último aspecto, algo de música extra diegética adornará los momentos adecuados, de manera tal que adornen e incluso resalten ciertos momentos especiales del cortometraje. La presencia de la música no es determinante para la situación. Sin embargo, recalcará cada una de las situaciones que vivirán los protagonistas.

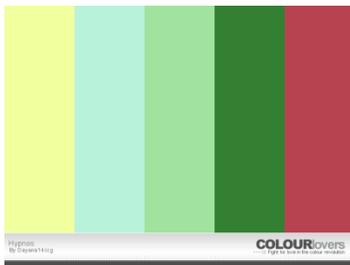
## PROPUESTA DE ARTE

La propuesta de arte del Laberinto de Hypnos es fundamental para llevar esta pieza a cabo, podría decirse que incluso más importante que la propuesta fotográfica.

El hecho de tratarse de un cortometraje fantástico obliga a los realizadores a pensar en un vestuario elaborado, no convencional, de colores exóticos y que llamen la atención al espectador.

El mundo externo al laberinto tendrá una paleta de colores ligeramente distinta a los personajes que habitan este mundo mágico, con variaciones de tonos que van hacia algunos más claros, mientras los que acompañarán a Maya y Sofía por este viaje de descubrimiento, vestirán con colores que sugieren misterio y elementos cautivadores que parezcan no pertenecer al mundo real.

Así, paleta de colores y los vestuarios quedan más o menos de la siguiente forma:



Fuera del laberinto (mundo real)

Imagen No. 2



Dentro del laberinto (mundo mágico)

Imagen No. 3



Imagen No. 4

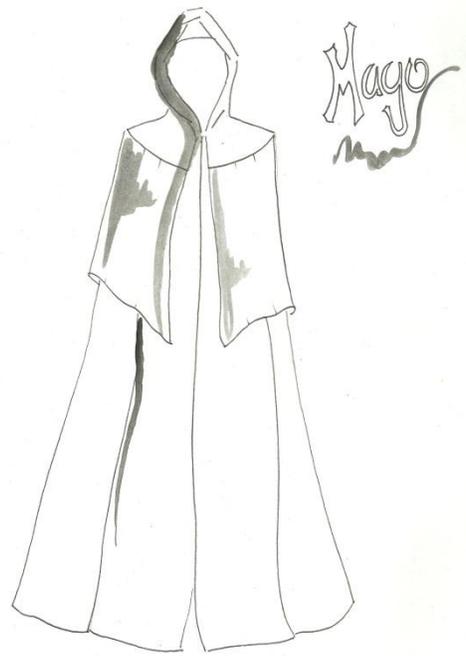


Imagen No. 5

Imagen No. 6



Imagen No. 7



# DESGLOSE

## EL LABERINTO DE HYPNOS

### HOJA DE DESGLOSE

ESCENA..... 1  
INT/EXT..... EXT  
DÍA/NOCHE..... DÍA  
PÁGINAS.....

**NOMBRE ESCENA :** 1. JARDÍN. DÍA.

ELENCO	EXTRAS Y FIGURANTES	UTILERÍA
-MAYA (Andrea Veloz)		-Frasco de burbujas
VEHÍCULOS	VESTUARIO	MAQUILLAJE
	MAYA: vestido floreado de tonos rosa y morado. Zapatillas azules	-Básico
EFECTOS ESPECIALES	EFECTOS SONOROS	EQUIPOS ESPECIALES
		-Lente 50 mm -Grabador de sonido

# EL LABERINTO DE HYPNOS

## HOJA DE DESGLOSE

**ESCENA**..... 2  
**INT/EXT**..... **INT**  
**DÍA/NOCHE**..... **DÍA**  
**PÁGINAS**.....

**NOMBRE ESCENA :** 2. INT. SALA. DÍA.

ELENCO	EXTRAS Y FIGURANTES	UTILERÍA
-MAYA (Andrea Veloz) -SOFÍA (Konstanza Kunkel) -MAMA (Corina Perera)		-Portaterretratos -Una lámpara -Un jarrón de mesa -Cuadro -Juego de comedor -Libro -Frasco de burbujas
VEHÍCULOS	VESTUARIO	MAQUILLAJE
	MAYA: vestido floreado de tonos rosa y morado. Zapatillas azules. SOFÍA: Camisa deportiva gris, camión de cuadros rojos y azules, leggins negros, shorts de jean, zapatos Converse morados. MAMÁ: pantalón de vestir negro, camisa de botones blanca, sandalias de tacón	-Básico para las hermanas. -De trabajo para la mamá.
EFECTOS ESPECIALES	EFECTOS SONOROS	EQUIPOS ESPECIALES
		-Lente 24 mm -Lente de 50 mm

# EL LABERINTO DE HYPNOS

## HOJA DE DESGLOSE

**ESCENA**..... 3  
**INT/EXT**..... **INT/EXT**  
**DÍA/NOCHE**..... **DÍA**  
**PÁGINAS**.....

**NOMBRE ESCENA :** 3 INT/EXT. CASA/JARDÍN. DÍA.

ELENCO	EXTRAS Y FIGURANTES	UTILERÍA
--MAYA (Andrea Veloz) --SOFÍA (Konstanza Kunkel)		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 lámpara</li> <li>- Juego de comedor</li> <li>- Libro</li> <li>- Frasco de burbujas</li> </ul>
VEHÍCULOS	VESTUARIO	MAQUILLAJE
	MAYA: vestido floreado de tonos rosa y morado. Zapatillas azules. SOFÍA: Camisa deportiva gris, camisón de cuadros rojos y azules, leggins negros, shorts de jean, zapatos Converse morados.	-Básico
EFECTOS ESPECIALES	EFECTOS SONOROS	EQUIPOS ESPECIALES
		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Lente 16 mm</li> <li>-Grabador de sonido</li> <li>-Micrófono Balita para Maya y Sofía.</li> <li>-Boom</li> </ul>

# EL LABERINTO DE HYPNOS

## HOJA DE DESGLOSE

**ESCENA**..... **4**  
**INT/EXT**..... **INT**  
**DÍA/NOCHE**..... **NOCHE**  
**PÁGINAS**.....

**NOMBRE ESCENA :** 4. INT. LABERINTO. NOCHE.

ELENCO	EXTRAS Y FIGURANTES	UTILERÍA
--MAYA (Andrea Veloz) --SOFÍA (Konstanza Kunkel) --SABIO (Alejandro Míguez)		-1 puerta -Frasco de burbujas
VEHÍCULOS	VESTUARIO	MAQUILLAJE
	MAYA: vestido floreado de tonos rosa y morado. Zapatillas azules. SOFÍA: Camisa deportiva gris, camión de cuadros rojos y azules, leggins negros, shorts de jean, zapatos Converse morados. SABIO: Bata larga con cintas marrones.	-Básico para las hermanas. -Maquillaje del laberinto para el genio.
EFECTOS ESPECIALES	EFECTOS SONOROS	EQUIPOS ESPECIALES
-Máquina de humo		-Lente 50 mm -Grabador de sonido -Boom -Balitas

# EL LABERINTO DE HYPNOS

## HOJA DE DESGLOSE

**ESCENA**..... 5  
**INT/EXT**..... **EXT**  
**DÍA/NOCHE**..... **DÍA**  
**PÁGINAS**.....

**NOMBRE ESCENA :** 5.EXT. LABERINTO (BOSQUE). DÍA.

ELENCO	EXTRAS Y FIGURANTES	UTILERÍA
-MAYA (Andrea Veloz) -SOFÍA (Konstanza Kunkel)		-3 puertas
VEHÍCULOS	VESTUARIO	MAQUILLAJE
	MAYA: vestido floreado de tonos rosa y morado. Zapatillas azules. SOFÍA: Camisa deportiva gris, camión de cuadros rojos y azules, leggings negros, shorts de jean, zapatos Converse morados.	-Básico para las hermanas.
EFECTOS ESPECIALES	EFECTOS SONOROS	EQUIPOS ESPECIALES
		-Lente 24 mm -Grabador de sonido -Boom

# EL LABERINTO DE HYPNOS

## HOJA DE DESGLOSE

**ESCENA**..... 6  
**INT/EXT**..... INT  
**DÍA/NOCHE**..... DÍA  
**PÁGINAS**.....

**NOMBRE ESCENA :** 6.INT. LABERINTO. DÍA.

ELENCO	EXTRAS Y FIGURANTES	UTILERÍA
SOFÍA (Konstanza Kunkel) MAGO (Diego Maggi)		
VEHÍCULOS	VESTUARIO	MAQUILLAJE
	SOFÍA: Camisa deportiva gris, camión de cuadros rojos y azules, leggins negros, shorts de jean, zapatos Converse morados MAGO: vestuario básico negro. Camisa de botones negra, pantalón negro, zapatos de vestir negros, capa negra.	-Básico para Sofía. -Rostro sucio y ojos resaltados para el MAGO.
EFECTOS ESPECIALES	EFECTOS SONOROS	EQUIPOS ESPECIALES
		-Lente 50 mm -Grabador de sonido -Boom

# EL LABERINTO DE HPYNOS

## HOJA DE DESGLOSE

**ESCENA**..... 7  
**INT/EXT**..... **INT**  
**DÍA/NOCHE**..... **DÍA**  
**PÁGINAS**.....

**NOMBRE ESCENA :** 7.INT. LABERINTO. DÍA.

ELENCO	EXTRAS Y FIGURANTES	UTILERÍA
MAYA (Andrea Veloz) NIÑO (Fabio)		
VEHICULOS	VESTUARIO	MAQUILLAJE
	MAYA: vestido floreado de tonos rosa y morado. Zapatillas azules. NIÑO: camisa blanca de botones (arremangada), pantalón azul marino a media pierna, medias blancas largas, zapatos negros, tirantes.	-Básico para los dos personajes.
EFECTOS ESPECIALES	EFECTOS SONOROS	EQUIPOS ESPECIALES
		-Lente 24 mm -Grabador de sonido -Boom

# EL LABERINTO DE HYPNOS

## HOJA DE DESGLOSE

**ESCENA**..... 8  
**INT/EXT**..... INT  
**DÍA/NOCHE**..... NOCHE  
**PÁGINAS**.....

**NOMBRE ESCENA :** 8.INT. LABERINTO. NOCHE.

ELENCO	EXTRAS Y FIGURANTES	UTILERÍA
-MAYA (Andrea Veloz) -Sofá (Konstanza Kunkel)		
VEHÍCULOS	VESTUARIO	MAQUILLAJE
	MAYA: vestido floreado de tonos rosa y morado. Zapatillas azules. SOFÍA: Camisa deportiva gris, camión de cuadros rojos y azules, leggings negros, shorts de jean, zapatos Converse morados	-Básico para las hermanas.
EFECTOS ESPECIALES	EFECTOS SONOROS	EQUIPOS ESPECIALES
		-Lente 50 mm -Grabador de sonido -Boom -Balitas

# EL LABERINTO DE HYPNOS

## HOJA DE DESGLOSE

**ESCENA**..... 9  
**INT/EXT**..... INT  
**DÍA/NOCHE**..... NOCHE  
**PÁGINAS**.....

**NOMBRE ESCENA :** 9.INT. LABERINTO. NOCHE.

ELENCO	EXTRAS Y FIGURANTES	UTILERÍA
-MAYA (Andrea Veloz) -SOFÍA (Kontanza Kunkel)		
VEHÍCULOS	VESTUARIO	MAQUILLAJE
	MAYA: vestido floreado de tonos rosa y morado. Zapatillas azules. SOFÍA: Camisa deportiva gris, camión de cuadros rojos y azules, leggins negros, shorts de jean, zapatos Converse morados	-Básico para las hermanas.
EFECTOS ESPECIALES	EFECTOS SONOROS	EQUIPOS ESPECIALES
Máquina de humo		-Lente 50 mm -Lente 24 mm -Grabador de sonido -Boom -Balitas

# EL LABERINTO DE HYPNOS

## HOJA DE DESGLOSE

**ESCENA**..... 10  
**INT/EXT**..... INT  
**DÍA/NOCHE**..... NOCHE  
**PÁGINAS**.....

**NOMBRE ESCENA :** 10.INT. LABERINTO. NOCHE.

ELENCO	EXTRAS Y FIGURANTES	UTILERÍA
-MAYA (Andrea Veloz) -SOFÍA (Konstanza Kunkel)		- 1 puerta
VEHÍCULOS	VESTUARIO	MAQUILLAJE
	MAYA: vestido floreado de tonos rosa y morado. Zapatillas azules. SOFÍA: Camisa deportiva gris, camión de cuadros rojos y azules, leggings negros, shorts de jean, zapatos Converse morados	-Básico para las hermanas.
EFECTOS ESPECIALES	EFECTOS SONOROS	EQUIPOS ESPECIALES
Máquina de humo		-Lente 50 mm -Grabador de sonido -Boom

# EL LABERINTO DE HYPNOS

## HOJA DE DESGLOSE

**ESCENA**..... 11  
**INT/EXT**..... **EXT**  
**DÍA/NOCHE**..... **DIA**  
**PÁGINAS**.....

**NOMBRE ESCENA :** 11.EXT. LABERINTO. DIA.

ELENCO	EXTRAS Y FIGURANTES	UTILERÍA
-MAYA (Andrea Veloz) -SOFIA (Konstanza Kunkel) -MAGO (Diego Maggi) -GENIO (Jesús Lobo)		
VEHÍCULOS	VESTUARIO	MAQUILLAJE
	MAYA: vestido floreado de tonos rosa y morado. Zapatillas azules. SOFÍA: Camisa deportiva gris, camisón de cuadros rojos y azules, leggins negros, shorts de jean, zapatos Converse morados. MAGO: vestuario básico negro. Camisa de botones negra, pantalón negro, zapatos de vestir negros, capa negra. GENIO: pantalón dorado, cinturón grueso rojo, turbante rojo, chaleco rojo con hombreras y cadenas	-Básico para las hermanas. - Cara muy maquillada para el mago, misteriosamente. -Ojos maquillados de negro para el genio.
EFECTOS ESPECIALES	EFECTOS SONOROS	EQUIPOS ESPECIALES
		-Lente 50 mm -Grabador de sonido -Boom

# EL LABERINTO DE HYPNOS

## HOJA DE DESGLOSE

**ESCENA**..... **12**  
**INT/EXT**..... **EXT**  
**DÍA/NOCHE**..... **NOCHE**  
**PÁGINAS**.....

**NOMBRE ESCENA :** 12.EXT. ARBOL DE ALMAS. NOCHE.

ELENCO	EXTRAS Y FIGURANTES	UTILERÍA
-SOFIA (Konstanza Kunkel) -GENIO (Jesús Lobo)		1 puerta
VEHÍCULOS	VESTUARIO	MAQUILLAJE
	SOFÍA: Camisa deportiva gris, camisón de cuadros rojos y azules, leggins negros, shorts de jean, zapatos Converse morados. GENIO: pantalón dorado, cinturón grueso rojo, turbante rojo, chaleco rojo con hombreras y cadenas	-Básico para Sofía. -Ojos maquillados de negro para el genio.
EFECTOS ESPECIALES	EFECTOS SONOROS	EQUIPOS ESPECIALES
-Máquina de humo		-Lente 50 mm -Grabador de sonido -Boom

# EL LABERINTO DE HYPNOS

## HOJA DE DESGLOSE

**ESCENA**..... 13  
**INT/EXT**..... EXT  
**DÍA/NOCHE**..... NOCHE  
**PÁGINAS**.....

**NOMBRE ESCENA :** 13.EXT. ARBOL DE ALMAS. NOCHE.

ELENCO	EXTRAS Y FIGURANTES	UTILERÍA
-SOFIA (Konstanza Kunkel) -GENIO (Jesús Lobo)		
VEHÍCULOS	VESTUARIO	MAQUILLAJE
	SOFÍA: Camisa deportiva gris, camión de cuadros rojos y azules, leggins negros, shorts de jean, zapatos Converse morados. GENIO: pantalón dorado, cinturón grueso rojo, turbante rojo, chaleco rojo con hombreras y cadenas	-Básico para Sofía. -Ojos maquillados de negro para el genio.
EFECTOS ESPECIALES	EFECTOS SONOROS	EQUIPOS ESPECIALES
Máquina de humo.		-Lente 50 mm -Grabador de sonido -Boom

# EL LABERINTO DE HYPNOS

## HOJA DE DESGLOSE

**ESCENA**..... **14**  
**INT/EXT**..... **EXT**  
**DÍA/NOCHE**..... **DÍA**  
**PÁGINAS**.....

**NOMBRE ESCENA :** 14.EXT. BOSQUE DEL HADA. DIA.

ELENCO	EXTRAS Y FIGURANTES	UTILERÍA
-SOFIA (Konstanza Kunkel) -HADA (Oriana Suárez)		-2 puertas
VEHÍCULOS	VESTUARIO	MAQUILLAJE
	SOFÍA: Camisa deportiva gris, camión de cuadros rojos y azules, leggings negros, shorts de jean, zapatos Converse morados. HADA: Vestido vaporo verde con tonos amarillentos, ajustado en los senos, capa verde.	-Básico para Sofía. - Brillante para el hada.
EFECTOS ESPECIALES	EFECTOS SONOROS	EQUIPOS ESPECIALES
		-Lente 50 mm -Grabador de sonido -Boom -Balitas

# EL LABERINTO DE HYPNOS

## HOJA DE DESGLOSE

**ESCENA**..... 15  
**INT/EXT**..... **EXT**  
**DÍA/NOCHE**..... **DIA**  
**PÁGINAS**.....

**NOMBRE ESCENA :** 15.EXT. BOSQUE DEL HADA. DIA.

ELENCO	EXTRAS Y FIGURANTES	UTILERÍA
-SOFIA (Konstanza Kunkel) -HADA (Oriana Suárez)		-Hielera -Copas -1 Botella de Buchanan's 18 años -Torta falsa de cumpleaños -Hormigas de bronce -Servilletas -Escultura de madera -2 Bol para botonas -florero -10 portarretratos distintos -8 Blackberrys de diferentes modelos
VEHÍCULOS	VESTUARIO	MAQUILLAJE
	SOFÍA: Camisa deportiva gris, camión de cuadros rojos y azules, leggins negros, shorts de jean, zapatos Converse morados. HADA: Vestido vaporo verde con tonos amarillentos, ajustado en los senos, capa verde..	-Básico para Sofía -Brillante para el hada
EFECTOS ESPECIALES	EFECTOS SONOROS	EQUIPOS ESPECIALES
		-Lente 50 mm -Grabador de sonido -Boom

# EL LABERINTO DE HYPNOS

## HOJA DE DESGLOSE

**ESCENA**..... 16  
**INT/EXT**..... **EXT**  
**DÍA/NOCHE**..... **DIA**  
**PÁGINAS**.....

**NOMBRE ESCENA :** 16.EXT. BOSQUE DEL HADA. DIA.

ELENCO	EXTRAS Y FIGURANTES	UTILERÍA
-SOFIA (Konstanza Kunkel) -HADA (Oriana Suárez)		
VEHÍCULOS	VESTUARIO	MAQUILLAJE
	SOFÍA: Camisa deportiva gris, camión de cuadros rojos y azules, leggins negros, shorts de jean, zapatos Converse morados. HADA: Vestido vaporo verde con tonos amarillentos, ajustado en los senos, capa verde.	-Básico para Sofía. -Brillante para el hada.
EFECTOS ESPECIALES	EFECTOS SONOROS	EQUIPOS ESPECIALES
		-Lente 50 mm -Grabador de sonido -Boom -Balitas

# EL LABERINTO DE HPYNOS

## HOJA DE DESGLOSE

**ESCENA**..... 17  
**INT/EXT**..... **EXT**  
**DÍA/NOCHE**..... **DIA**  
**PÁGINAS**.....

**NOMBRE ESCENA :** 17.EXT. BOSQUE DEL HADA. DIA.

ELENCO	EXTRAS Y FIGURANTES	UTILERÍA
SOFIA (Konstanza Kunkel) HADA (Oriana Suarez)		
VEHÍCULOS	VESTUARIO	MAQUILLAJE
	SOFÍA: Camisa deportiva gris, camión de cuadros rojos y azules, leggings negros, shorts de jean, zapatos Converse morados. HADA: Vestido vaporo verde con tonos amarillentos, ajustado en los senos, capa verde.	-Básico para Sofía -Brillante para el hada
EFECTOS ESPECIALES	EFECTOS SONOROS	EQUIPOS ESPECIALES
		-Lente 50 mm -Grabador de sonido -Boom -Balitas

# EL LABERINTO DE HPYNOS

## HOJA DE DESGLOSE

**ESCENA**..... 18  
**INT/EXT**..... **EXT**  
**DÍA/NOCHE**..... **DIA**  
**PÁGINAS**.....

**NOMBRE ESCENA :** 18.EXT. BOSQUE DEL HADA. DIA.

ELENCO	EXTRAS Y FIGURANTES	UTILERÍA
-SOFIA (Konstanza Kunkel) -HADA (Oriana Suárez)		
VEHÍCULOS	VESTUARIO	MAQUILLAJE
	SOFÍA: Camisa deportiva gris, camisón de cuadros rojos y azules, leggins negros, shorts de jean, zapatos Converse morados. HADA: Vestido vaporo verde con tonos amarillentos, ajustado en los senos, capa verde.	-Básico para Sofía. -Brillante para el hada.
EFECTOS ESPECIALES	EFECTOS SONOROS	EQUIPOS ESPECIALES
		-Lente 50 mm -Grabador de sonido -Boom -Balitas

# EL LABERINTO DE HYPNOD

## HOJA DE DESGLOSE

**ESCENA**..... 19  
**INT/EXT**..... **EXT**  
**DÍA/NOCHE**..... **NOCHE**  
**PÁGINAS**.....

**NOMBRE ESCENA :** 19.EXT. ARBOL DE ALMAS. NOCHE.

ELENCO	EXTRAS Y FIGURANTES	UTILERÍA
-MAYA (Andrea Veloz) SOFIA (Konstanza Kunkel) HADA (Oriana Suarez)		1 puerta
VEHÍCULOS	VESTUARIO	MAQUILLAJE
	SOFÍA: Camisa deportiva gris, camisón de cuadros rojos y azules, leggins negros, shorts de jean, zapatos Converse morados. HADA: Vestido vaporo verde con tonos amarillentos, ajustado en los senos, capa verde. MAYA: vestido floreado de tonos rosa y morado. Zapatillas azules.	-Básico para las hermanas. -Brillante para el hada.
EFECTOS ESPECIALES	EFECTOS SONOROS	EQUIPOS ESPECIALES
		-Lente 50 mm -Grabador de sonido -Boom -Balitas

# EL LABERINTO DE HYPNOS

## HOJA DE DESGLOSE

**ESCENA**.....20  
**INT/EXT**..... INT  
**DÍA/NOCHE**..... NOCHE  
**PÁGINAS**.....

**NOMBRE ESCENA :** 20.INT. LABERINTO. NOCHE.

ELENCO	EXTRAS Y FIGURANTES	UTILERÍA
MAYA (Andra Veloz) SOFIA (Konstanza Kunkel) SABIO (Alejandro Miguez)		
VEHÍCULOS	VESTUARIO	MAQUILLAJE
	MAYA: vestido floreado de tonos rosa y morado. Zapatillas azules. SOFÍA: Camisa deportiva gris, camión de cuadros rojos y azules, leggins negros, shorts de jean, zapatos Converse morados. SABIO: Bata larga con cintas marrones.	-Básico para las hermanas. - Maquillaje del laberinto para el sabio.
EFECTOS ESPECIALES	EFECTOS SONOROS	EQUIPOS ESPECIALES
		-Lente 50 mm -Grabador de sonido -Boom

# EL LABERINTO DE HPYNOS

## HOJA DE DESGLOSE

**ESCENA**..... 21  
**INT/EXT**..... INT  
**DÍA/NOCHE**..... NOCHE  
**PÁGINAS**.....

**NOMBRE ESCENA :** 21.INT. LABERINTO. NOCHE.

ELENCO	EXTRAS Y FIGURANTES	UTILERÍA
-MAYA (Andrea Veloz) SOFIA (Konstanza Kunkel) SABIO (Alejandro Miguez)		2 puertas
VEHÍCULOS	VESTUARIO	MAQUILLAJE
	MAYA: vestido floreado de tonos rosa y morado. Zapatillas azules. SOFÍA: Camisa deportiva gris, camión de cuadros rojos y azules, leggins negros, shorts de jean, zapatos Converse morados. SABIO: Bata larga con cintas marrones.	-Básico para las hermanas -maquillaje del laberinto para el sabio
EFECTOS ESPECIALES	EFECTOS SONOROS	EQUIPOS ESPECIALES
		-Lente 50 mm -Grabador de sonido -Boom

# EL LABERINTO DE HYPNOS

## HOJA DE DESGLOSE

**ESCENA**..... 22  
**INT/EXT**..... **EXT**  
**DÍA/NOCHE**..... **DIA**  
**PÁGINAS**.....

**NOMBRE ESCENA :** 22.EXT. LABERINTO. DIA.

ELENCO	EXTRAS Y FIGURANTES	UTILERÍA
-MAYA (Andrea Veloz) SOFIA (Konstanza Kunkel) MAGO (Diego Maggi)		2 puertas
VEHÍCULOS	VESTUARIO	MAQUILLAJE
	MAYA: vestido floreado de tonos rosa y morado. Zapatillas azules. SOFÍA: Camisa deportiva gris, camión de cuadros rojos y azules, leggins negros, shorts de jean, zapatos Converse morados. MAGO: vestuario básico negro. Camisa de botones negra, pantalón negro, zapatos de vestir negros, capa negra.	-Básico para las hermanas. - Oscuro para el mago
EFECTOS ESPECIALES	EFECTOS SONOROS	EQUIPOS ESPECIALES
Máquina de humo		-Lente 50 mm -Grabador de sonido -Boom -Balitas

# EL LABERINTO DE HYPNOS

## HOJA DE DESGLOSE

**ESCENA**..... 23  
**INT/EXT**..... **EXT**  
**DÍA/NOCHE**..... **DIA**  
**PÁGINAS**.....

**NOMBRE ESCENA :** 23.EXT. LABERINTO. DIA.

ELENCO	EXTRAS Y FIGURANTES	UTILERÍA
MAYA (Andrea Veloz) SOFIA (Konstanza Kunkel)		- 2 puertas
VEHÍCULOS	VESTUARIO	MAQUILLAJE
	MAYA: vestido floreado de tonos rosa y morado. Zapatillas azules. SOFÍA: Camisa deportiva gris, camión de cuadros rojos y azules, leggins negros, shorts de jean, zapatos Converse morados.	-Básico para las hermanas.
EFECTOS ESPECIALES	EFECTOS SONOROS	EQUIPOS ESPECIALES
		-Lente 50 mm -Grabador de sonido -Boom

# EL LABERINTO DE HYPNOS

## HOJA DE DESGLOSE

**ESCENA**..... 24  
**INT/EXT**..... **EXT**  
**DÍA/NOCHE**..... **DIA**  
**PÁGINAS**.....

**NOMBRE ESCENA :** 24.EXT. BOSQUE DEL NIÑO. DIA.

ELENCO	EXTRAS Y FIGURANTES	UTILERÍA
MAYA (Andrea Veloz) SOFIA (Konstanza Kunkel) MAGO (Diego Maggi)		-2 puertas
VEHÍCULOS	VESTUARIO	MAQUILLAJE
	MAYA: vestido floreado de tonos rosa y morado. Zapatillas azules. SOFÍA: Camisa deportiva gris, camisón de cuadros rojos y azules, leggings negros, shorts de jean, zapatos Converse morados. MAGO: vestuario básico negro. Camisa de botones negra, pantalón negro, zapatos de vestir negros, capa negra.	-Básico para las hermanas. -Oscuro para el mago
EFECTOS ESPECIALES	EFECTOS SONOROS	EQUIPOS ESPECIALES
		-Lente 50 mm -Grabador de sonido -Boom

## PLAN DE RODAJE

#	PLANO	ESCENA	SONIDO	OBSERVACIONES
1	PE Sofía viendo a su alrededor	14	SÍ	
2	PM Sofía	14	AMB	SOFÍA VE LLEGAR AL HADA SE LE QUEDA VIENDO Y LUEGO LEVANTA LA MIRADA, LA CÁMARA SIGUE SU MIRADA
3	Subjetiva del Hada (a sofía)	14	SÍ	TODO
4	PP Sofía	16	NO	EL ACERTIJO. SOFÍA PENSATIVA
5	PP Sofía	15	SÍ	RESPUESTAS A LOS ACERTIJO
6	tilt down PM Sofía	14	NO	INTRO DE LAS OPCIONES
7	PM sofía Tilt Up	14		
8	PE Hada	14	NO	EL HADA CAMINA Y ENTRA EN ESCENA POR DETRÁS DE UN ÁRBOL
9	PP hada	15	NO	MOMENTOS DE TENSION DESPUES DE CADA RESPUESTA
10	PP hada	15	SÍ	RESPUESTAS DEL HADA
11	PG sofía y Maya	18	NO	EL HADA SE ACERCA A SOFÍA
12	PE Hada	14	SÍ	TODO HASTA " A MERCED DEL LABERINTO"
13	PM Hada	14	SI	TODO
14	PG Sofía y Ori	19	AMB	ELLAS CORREN HACIA EL ÁRBOL
15	PE hada bailando	19	NO	
16	PD movimientos del hada	19	NO	
17	PM Maya se cae sofi la agarra	19	SÍ	
18	PG	19	NO	LADO DE LA PUERTA
19	PG	19	SI	ELLAS YENDO A LA PUERTA
20	therr shot	19	SI	DESDE QUE MAYA SE DESPIERTA
21	PP Maya árbol	11	NO	CASI LIBRE
22	PP Maya árbol	11	SÍ	ATRAPADA

23	subjetiva genio viendo a Sofía	11	SI	TODO
24	subjetiva de sofía viendo al genio	11	SÍ	HASTA QUE SE PARA
25	Overshoulder genio	11	SÍ	TODO
26	Overshoulder sofía	11	SÍ	TODO
27	PP Sofía y el Genio	11	SÍ	LOS DOS DESEOS
28	Overshoulder sofía soltando a Maya	11	SÍ	
29	PP Sofía cae al piso	11	SÍ	
30	PE sofía en el árbol	11	NO	
31	PP sofía amarrada	11	SÍ	DIÁLOGO DE SOFÍA AMARRADA
32	PD manos de Maya intentando soltar a Sofía	11	SÍ	
33	PG hacia donde se encuentre Maya	11	SÍ	TODO HASTA QUE MAYA SE CAE
34	PE de Maya delante de la puerta	11		
35	PG. Maya corre de la puerta hacia el árbol	11		
36	PM Maya	11	SÍ	TODO HASTA QUE SUELTA A SOFIA
37	PM Mago	11	SÍ	HASTA QUE DESAPARECE LA SEGUNDA VEZ
38	Subjetiva Sofía	11	SÍ	HASTA QUE LLEGA MAYA

DOMINGO 15 de julio de 2012

	PLANO	ESCENA	SONIDO	OBSERVACIONES
1	PE SOFÍA Y MAYA	5	SÍ	LAS DOS LLEGAN AL BOSQUE SOFÍA SE SIENTA, MAYA SE QUEDA PARADA VIENDO ALREDEDOR
2	PM SOFÍA	5	SÍ	TODO HASTA "UJUM"
3	PM MAYA	5	SÍ	TODO HASTA QUE SE VOLTEA Y MAYA NO ESTÁ
4	PG	5	SÍ	HASTA QUE SOFÍA SE VA
5	PM MAYA BUSCANDO A SOFÍA PANELO	5	AMB.	MAYA MOLESTA CRUZA LOS BRAZOS EN EL PANELO SE VE AL NIÑO PARADO FRENTE A UNA DE LAS PUERTAS
6	PG	7	SI	DESDE "MIRA UNA AMIGA"...HASTA "ALGO DIVERTIDO" SOFÍA APARECE ENTRE ELLOS DOS Y EL PLANO QUEDA HASTA QUE ELLAS SE VAN
7	PM NIÑO	7	SI	DESDE "MIRA UNA AMIGA"...HASTA QUE LLEGA LA OTRA SOFIA.
8	PM MAYA	7	SI	TODO EL NIÑO
9	PMC SOFÍA	7	SI	HASTA L "SIEMPRE LO HICE"
10	PMC MAYA	7	SÍ	REACCIÓN DE MAYA
11	PG SOFÍA CAMINANDO	6	SÍ	SOFÍA CAMINA POR EL BOSQUE NO HAY NADA
12	PGSOFÍA CAMINANDO Y MAGO	6	NO	SOFÍA CAMINA, EL MAGO LA VE, ELLA NO SE ENTERA
13	PM SOFIA MALA	24	SI	SOFÍA PARADA AL LADO DEL MAGO VIENDO HACIA DONDE LA VIEJA SOFÍA ESTÁ CAMINANDO "... OTRA PERSPECTIVA"
14	PMC SOFÍA	6	SÍ	SOFÍA SIENTE QUE HAY ALGO AHÍ PERO NO HAY NADA
15	PMC SOFÍA CON MAGO	6	SÍ	SE VE A SOFÍA COMO EN LA TOMA ANTERIOR PERO CON EL MAGO

16	TWO SHOT DE EL MAGO Y LA SOFÍA MALA VIENDO COMO SE ACERCA LA OTRA SOFÍA	24	SÍ	
17	SOBJETIVA CON MAGO	6	SÍ	
18	SUBJETIVA SOFÍA SIN MAGO	6	SÍ	
19	PP MAGO LE TOCA LA FRENTE A SOFÍA	6	SÍ	SOFÍA SE DESMAYA
20	PG SOFÍA DESMAYADA	6	NO	
21	PG SOFÍA MALA	6	NO	**PARA HACER LA MÁSCARA Y DUPLICAR A SOFÍA
22	PG SABIO MEDITANDO	21	SÍ	ELLAS LLEGAN CORRIENDO. TODO EL DIÁLOGO
23	TWOSHOT MAYA Y SOFÍA	21	SÍ	
24	PM SABIO	21	SÍ	ÚLTIMO DIÁLOGO
25	PP SOFÍA	21	NO	REACCION A ESE DIALOGO
26	P SEC NIÑAS SE MIRAN Y DECIDEN IRSE	22	SÍ	
27	PG TODO Y SE VAN	21	NO	
28	PP SABIO TODO	21	SÍ	
29	PM MAYA	23	SÍ	HASTA QUE SE VOLTEA A VER AL NIÑO
30	PM SOFIA	23	SÍ	HASTA QUE SE VOLTEA MAYA
31	PG	23	NO	SE VOLTEAN Y VEN AL NIÑO
32	PM MAYA CON NIÑO	23	SÍ	
33	PM NIÑO CON MAYA	23	SÍ	
34	PM SOFÍA	23	SÍ	MAGO APARECE POR DETRÁS
35	PE SOFÍA Y EL MAGO	23	SÍ	
36	PP MAGO	23	SÍ	
37	PM SABIO SE BAJA DEL ÁRBOL Y SE PARA	22	SI	
38	PM MAGO DE LA MISMA FORMA QUE EL SABIO	22	SÍ	EL LABERINTO LAS ESTARA ESPERANDO..
39	PG CON MAGO	22	NO	
40	PG SIN NADIE	22	NO	

41	PPS CAIDA SOFÍA SEC HASTA QUE VE A MAYA	11	SÍ	
42	PD MOVIMIENTOS HADA	19	NO	
43	PG ENTRADA	19	SÍ	
44	PM SOFÍA QUITÁNDOLE LAS RAMAS A MAYA	19	SÍ	
45	PG DESDE EL HADA HACIA LAS NIÑAS	19	SÍ	
46	PM HADA	19	SÍ	"ESO NO ES IMPORTANTE..."
47	**PG	14	SÍ	TODO HASTA EL ACERTIJO

SÁBADO 11 de agosto

Plano	#	ESCENA	DIALOGO (SONIDO)	OBSERVACIONES	HORA
				LLEGADA A LA LOCACIÓN	6:30AM
				DESAYUNAR Y MONTAR TODO	7:00AM
PG CIELO TILT DOWN	1	1	NO	EL CIELO SOLO, LUEGO CON BURBUJAS, LUEGO CON MUUUUCHAS BURBUJAS :) LUEGO TILT DOWN, MAYA ESTÁ SOPLANDO SUS BURBUJAS Y SONRÍE, LA MAMÁ SE ASOMA LE HACE UNA SEÑA PARA QUE ENTRE A LA CASA	8:00AM
PE MAYA	2	1	NO	MAYA JUEGA Y SE VEN LAS PIERNAS DE LA MAMA ENTRAR A CUADRO	
PD SOPLIDO DE BURBUJAS	3	1	NO	MAYA SOPLA SUS BURBUJAS	
PG	1	2	NO	MAYA ENTRA A CUADRO, SE VE SOFÍA LEYENDO, PANEÓ A MAMÁ REGAÑANDO A MAYA HASTA QUE AGARRA SUS COSAS Y SE VA	9:00AM
PM MAYA	2	2	SÍ	HASTA QUE MAYA SE ACERCA A SOFÍA	
PM SOFÍA DESDE LIBRO	3	2	SÍ	DESDE QUE MAYA SE LE ACERCA	
PD POTE DE BURBUJAS	4	2	NO	POTE EN LA MANO DE MAYA	
PE MAYA/ PE SOFÍA PANEÓ	1	3	NO	MAYA PASA CORRIENDO, LUEGO PASA SOFÍA CAMINANDO	10:00AM

PM MAYA TRAVELLING IN	2	3	NO	CUANDO ENCUNYRA LA PUERTA	
PE SOFÍA	3	3	NO	VE EL POTE DE BURBUJASEN EL PISO Y ACERCA LA MANO A LA PUERTA HASTA TOCAR LA MANIJA	
CONTRAPICADO MAYA Y PUERTA	4	3	NO	DESDE ATRÁS DE MAYA	
TRAVELLING DOWN.	5	3	NO	DE LA PUERTA AL POTE DE BURBUJAS	
PD MANO DE MAYA- MANIJA PUERTA	6	3	NO	MAYA ACERCA LA MANO A LA MANIJA RÁPIDAMENTE, LUEGO DE NUEVO PERO MÁS LENTO	
PD POTE DE BURBUJAS QUE CAE	7	3	NO	EL POTE ENTRA A CUADRO CUANDO CAE	
				SALIR	10:30AM
				LLEGADA A LA LOCACIÓN	11:30AM
PG	1	4	SI	SOFIA SE PONE DE PIE SACUDIENDOSE DESCONCERTADA MAYA YA ESTA DE PIE SE VOLTEA AL VER QU SU HERMANA APARECIÓ AHÍ, MAYA SE ACERCA MÁS A LA CÁMARA HASTA QUEDAR EN PLANO MEDIO, EL SABIO ENTRA EN CUADRO QUEDANDO UN OS DE ÉL Y SE HACE EL DIÁLOGO HASTA EL FINAL LUEGO HACER LO MISMO SIN EL SABIO EN CUADRO	2:00PM
PP MAYA PD MANOS DEL GENIO	2	4	SÍ	MAYA SIGUE LA MANO DEL GENIO CON LA MIRADA SE PONE UN POCO	

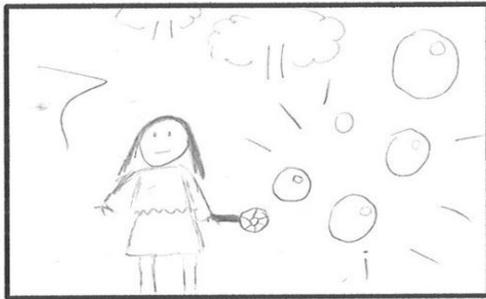
				NERVIOSA, DETALLE DE LAS MANOS DEL GENIO PINTANDO LA CARA DE MAYA. PPPDEL GENIO Y PASAR A TRAVÉS DE SUS MANOS A PPP DE MAYA
TRAVELING CIRCULAR	3	4	SÍ	SE VE A MAYA DESDE UN OS DEL GENIO, LA CÁMARA VA A RODEARLOS, PASA DETRÁS DE MAYA QUIEN TAPA AL GENIO POR COMPLETO, CUANDO PASA HACIA EL OTRO LADO EL GENIO NO ESTÁ PERO MAYA SIGUE VIENDO AL MISMO PUNTO, ELLA SÍ PUEDE VERLO, EL DIÁLOGO EN EL QUE EXPLICA EL LABERINTO
TS MAYA Y SABIO	4	4	SÍ	TODO
PM SOFÍA HACIA MAYA	5	4	SÍ	TODO CON EL SABIO Y LUEGO SIN EL SABIO
TS	6	4	SÍ	MAYA LLEGA CORRIENDO, HALA A SOFÍA, SOFÍA SE RESISTE LUEGO SE DEJA LLEVAR POR MAYA Y LA CÁMARA LAS SIGUE EN UN PANELO
PG	7	4	NO	SUBJETIVA DE MAYA VIENDO HACIA EL PASILLO
PP SABIO	8	4	SÍ	TODO, DESDE EL ENCUENTRO HASTA EL FINAL, LUEGO GRABAR UN POCO MAS SIN EL SABIO

				PRESENTE	
ALMUERZO					2:30
PG AMBAS DE ESPALDA	1	9	SÍ	TODO.	3:00PM
PP MAYA	2	9	SÍ	MAYA SE ASUSTA VE A SOFÍA "SOFI"	
PP SOFÍA	3	9	SÍ	SOFÍA SONRÍE MALVADAMENTE	
PD MANOS	4	9	NO	SOFÍA LE SUELTA LA MANO A MAYA	
PE HACIA LOS CAMINOS	1	8	SÍ	LAS DOS HERMANAS CAMINAN, LLEGAN A UNA BIFURCACIÓN MAYA VA HACIA LA IZQUIERDA SOFÍA A LA DERECHA SE DETIENEN SE MIRAN Y DIÁLOGO COMPLETO	3:30
PM MAYA	2	8	SÍ	TODO	
PM SOFÍA*	3	8	SÍ	TODO	
PD	4	8	NO	SOFÍA AGARRA A SU HERMANA SUAVEMENTE POR EL BRAZO	
PM MAYA	1	9	SÍ	MIRA LA MANO DE SU HERMANA EN SU HOMBRO, LA MIRA A ELLA, SUSPIRA LENTAMENTE, COMO CONSIDERANDO LA OPCIÓN, RESIGNADA LE PASA POR AL LADO HACIA EL CAMINO QUE INDICA SOFÍA. CUANDO PASA, SOFÍA SONRÍE Y SE VOLTEA	4:00PM
PP SOFÍA*	2	9	NO	CUANDO MAYA LA PASA SONRÍE MALVADAMENTE	
PE SOFÍA DESDE MAYA	3	9	NO	SE VOLTEA LE TOMA LA MANO A SU HERMANA Y	

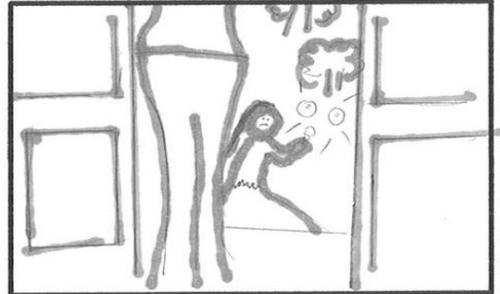
				CAMINAN HACIA LA CÁMARA. SALEN DE CUADRO	
PE MAYA	1	10	NO	MAYA SE VOLTEA Y SALE CORRIENDO	5:00PM
PMC MAYA	2	10	SI	TODO EL DIÁLOGO HASTA QUE SALE CORRIENDO	
PMC SOFÍA	3	10	SI	TODO EL DIÁLOGO HASTA QUE MAYA SE VA	
DOLLY SIDE	1	20	SÍ	VIENEN CAMINANDO HASTA QUE MAYA DICE POR AHÍ Y SALE CORRIENDO POR EL CAMINO, SOFÍA SE QUEDA DESCONCERTADA Y LUEGO LA SIGUE	5:30PM
PG	2	20	SÍ	IGUAL QUE LA ESCENA ANTERIOR PERO DE FRENTE A ELLAS (SUBJETIVA SABIO)	
PE MAYA TRAVELLING	1	10	NO	SIGUIENDO A MAYA POR DIFERENTES PASILLOS	6:00PM
DOLLY SIDE	2	10	NO	SIGUIENDO A MAYA POR DIFERENTES PASILLOS	
PM MAYA PANEÓ	3	10	NO	VE HACIA UN LADO SE DECIDE Y EXTIENDE LA MANO PARA ABRIR LA PUERTA	
				RECOGER Y SALIR	6:30PM

# STORYBOARD

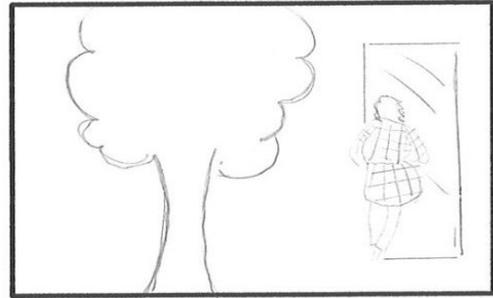
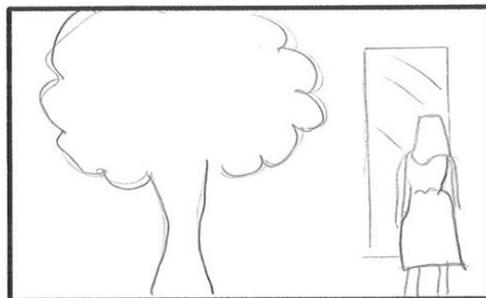
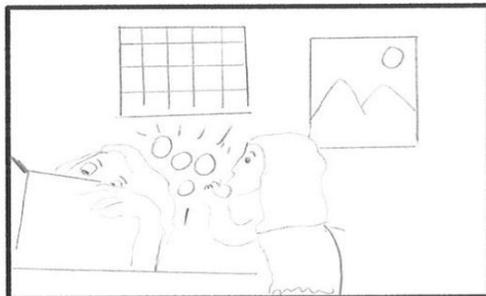
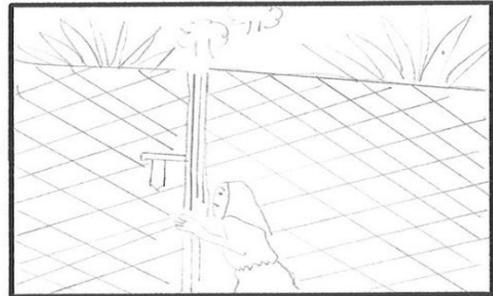
Esc. 1



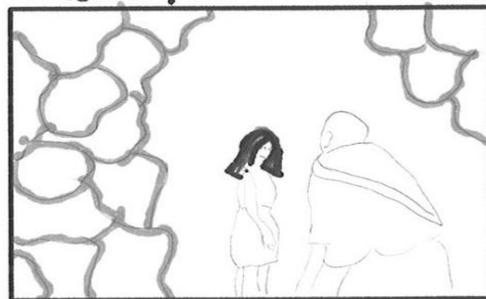
Esc. 2



Esc. 3



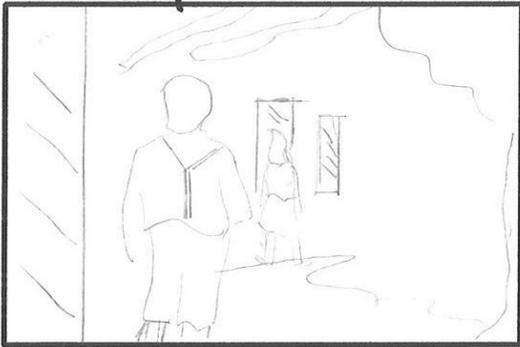
Esc. 4



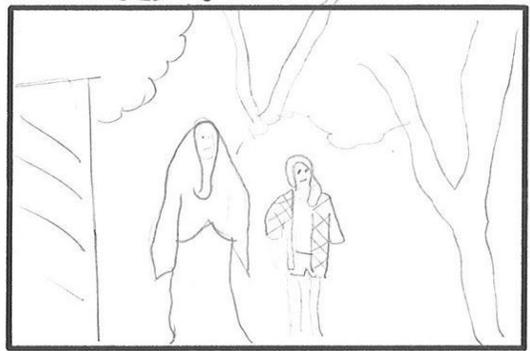
Esc. 5



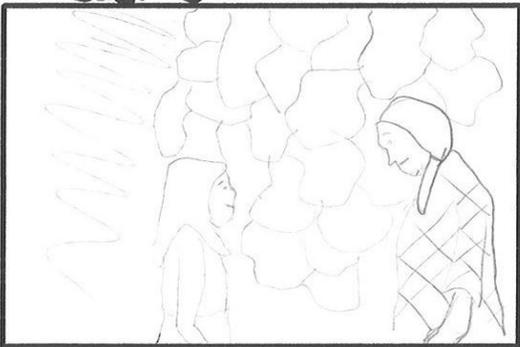
Esc. 6



Esc. 7



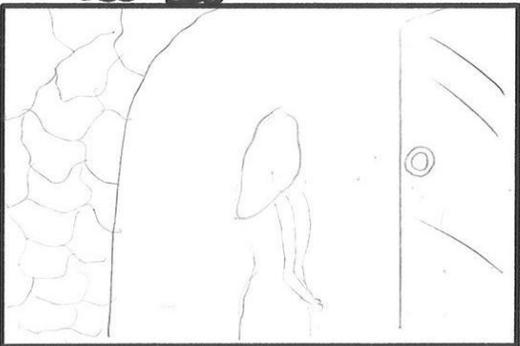
Esc. 8



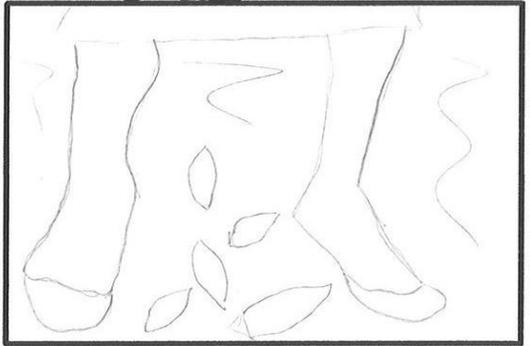
Esc. 9



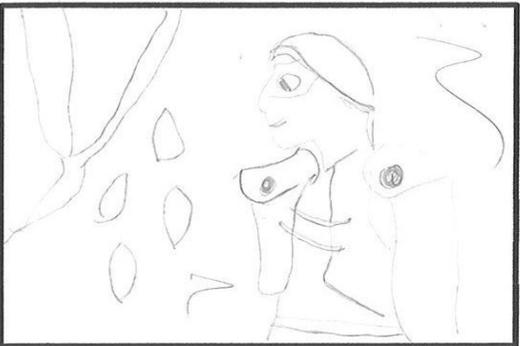
Esc. 10



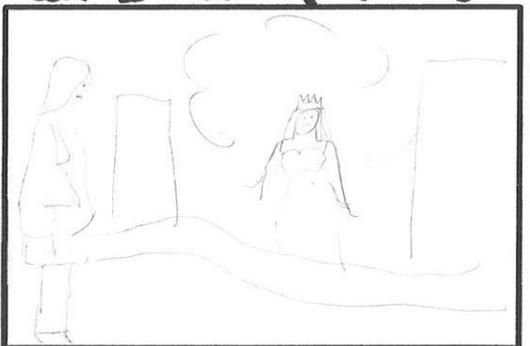
Esc. 11



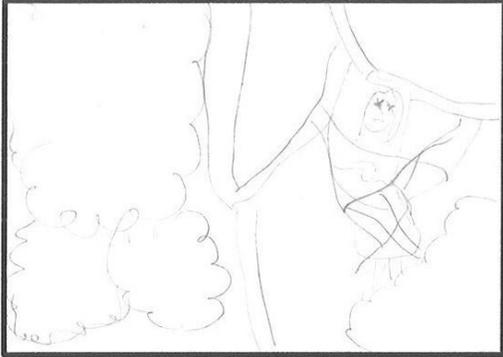
Esc. 12-13



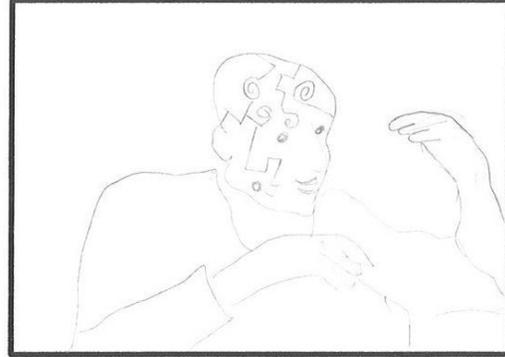
Esc. 14-15-16-17-18



Esc. 19



Esc. 20-21-22-23



# FICHA ARTÍSTICA

TALENTO

PERSONAJE

## PROTAGONISTAS

Andrea Veloz	Maya Connor
Konstanza Kunkel	Sofía Connor

## FIGURANTES

Corina Perera	La mamá
Diego Maggi	El mago
Alejandro Miguez	El sabio
Fabio	El Niño
Oriana Suárez	El Hada
Jesús Rodríguez	El Genio

## FICHA TÉCNICA

Ivanova Marcano	Productora/Asistente de Dirección/Script
Mariana Vincenti	Directora/Coproductora
Alejandro Hernández	Director de Fotografía
Cecilia Dayana Castro	Directora de Arte
Sergio Andrade	Operador de Sonido
Luis Alberto Ovalles	Operador de Sonido
René Andrade	Operador de Micrófono
Francisco Young	Maquillaje y vestuario
Vanessa Higuera	Asistente de Dirección
Vanessa Nucete	Asistente de Producción
Laura Michelena	Asistente de Producción
Corina García	Asistente de Producción/Media Manager
José Armando Núñez	Script
Rowell Brito	Efectos especiales
Rowell Brito Mariana Vincenti Ivanova Marcano	Post-Producción

# PRESUPUESTO

CÓDIGO	ÍTEM	DESCRIPCIÓN	PRECIO	UNIDADES	TIEMPO	IVA 12 %	UNITARIO BsF	SUBTOTAL
<b>1.</b>	<b>HONORARIOS</b>							<b>201.100</b>
<b>1.1</b>	<b>DIRECCIÓN</b>							<b>22000</b>
1.1.1	Director		4500	1	3		13500	
1.1.1.2	Asistente de Dirección		1000	1	3		3000	
1.1.2	Script		1250	1	3		3750	
1.1.3	Director de casting		3500	1	1		3500	
<b>1.2</b>	<b>PRODUCCIÓN</b>							<b>24000</b>
1.2.1	Productor ejecutivo		0	0	0	0	0	
1.2.2	Productor General		6000	1	3		18000	
1.2.3	Asist de Producción General		1000	1	3		3000	
1.2.4	Asistente de Producción		500	2	3		3000	
<b>1.3</b>	<b>REPARTO - ELENCO</b>							<b>25000</b>
<b>1.4</b>	<b>FOTOGRAFÍA - SONIDO</b>							<b>55100</b>
1.4.1	Director de fotografía		5000	1	3		15000	
1.4.2	Gaffer - jefe de luces		3000	1	3		9000	
1.4.3	Luminotécnico		2000	2	2		8000	
1.4.4	Camarógrafo		1500	1	3		4500	
1.4.5	Asistente de cámara		1000	1	3		3000	
1.4.6	Asistentes de fotografía		1000	1	3		3000	
1.4.7	Detrás de cámaras		500	1	3		1500	
1.4.8	Sonidista		1500	2	3		9000	
1.4.9	Microfonista		700	1	3		2100	
<b>1.5</b>	<b>DIRECCIÓN DE ARTE</b>							<b>39000</b>
1.5.1	Director de Arte		6000	1	3		18000	
1.5.2	Utilero		3500	1	3		10500	
1.5.3	Vestuarista		2500	1	3		7500	
1.5.4	Maquillador		1000	1	3		3000	
<b>1.6</b>	<b>POSPRODUCCIÓN</b>							<b>36000</b>
1.6.1	Editor		5000	1	2		12000	
1.6.2	Efectos especiales		2000	1	2		4000	
1.6.3	Posproductor sonido			1	1		7000	
1.6.4	Diseño Web			1	1		8000	
1.6.5	Diseño Gráfico			1	1		5000	

CÓDIGO	ÍTEM	DESCRIPCIÓN	PRECIO	UNIDADES	TIEMPO	IVA 12 %	UNITARIO BsF	SUBTOTAL
<b>2.</b>	<b>GASTOS ADMINISTRATIVOS Y DE FUNCIONAMIENTO</b>							<b>7000</b>
<b>2.1</b>	<b>IMPREVISTOS</b>							<b>6000</b>
2.1.1	Dinero extra							6000
<b>2.2</b>	<b>GESTION DE PERMISOLOGÍA</b>							<b>1000</b>

CÓDIGO	ÍTEM	DESCRIPCIÓN	PRECIO	UNIDADES	TIEMPO	IVA 12 %	UNITARIO BsF	SUBTOTAL
<b>3.</b>	<b>ALIMENTACIÓN, TRANSPORTE</b>							<b>16150</b>
<b>3.2</b>	<b>TRANSPORTE TERRESTRE</b>							<b>4150</b>
3.2.1	Camioneta equipos						0	
3.2.2	Camiones fotografía		600	1	3		1800	
3.2.4	Camiones arte							
3.2.5	Carro producción						0	
3.2.6	Taxis varios						2000	
3.2.7	Gasolina						150	
3.2.8	Parqueo						200	
<b>3.2</b>	<b>ALIMENTACIÓN</b>							<b>12000</b>

CÓDIGO	ÍTEM	DESCRIPCIÓN	PRECIO	UNIDADES	TIEMPO	IVA 12 %	UNITARIO BsF	SUBTOTAL
<b>4.</b>	<b>MATERIAL VIRGEN</b>							<b>40</b>
4.1	VIDEO						0	
4.1.1	Casetes audio						0	
4.1.2	Casete Betacam SP x 30						0	
4.1.3	Casete Betacam SP x 60						0	
4.1.4	Casete Betacam Digital						0	
4.1.5	Minidisc						0	
4.2	AUDIO						0	
4.2.1	Casetes audio						0	
4.2.2	DAT						0	
4.2.3	CD			4	10			40

CÓDIGO	ÍTEM	DESCRIPCIÓN	PRECIO	UNIDADES	TIEMPO	IVA 12 %	UNITARIO BsF	SUBTOTAL
<b>5.</b>	<b>PREPRODUCCIÓN</b>							<b>0</b>
<b>5.2</b>	<b>CASTING</b>							<b>0</b>
5.2.1	Personajes						0	
5.2.1	Locaciones						0	
<b>5.3</b>	<b>PRUEBAS DIR. FOTOGRAFÍA</b>						<b>0</b>	<b>0</b>

CÓDIGO	ÍTEM	DESCRIPCIÓN	PRECIO	UNIDADES	TIEMPO	IVA 12 %	UNITARIO BsF	SUBTOTAL	TOTAL
<b>7.</b>	<b>POST PRODUCCIÓN</b>	Incluido en Editor						<b>10000</b>	
<b>7.1</b>	<b>EDICIÓN OFF LINE</b>							<b>0</b>	
7.1.1	Preedición -off line						0		
7.1.2	Transcripciones						0		
<b>7.2</b>	<b>EDICIÓN ON LINE</b>							<b>0</b>	
7.2.1	Cabezote						0		
7.2.2	Edición Digital - on line						0		
7.2.3	Animación		10000		1		0	10000	
7.2.4	Compra de derechos material de archivo						0		
7.2.5	Graficación						0		
<b>7.3</b>	<b>SONORIZACIÓN - AUDIO</b>	Ver Post-Productor Sonido						<b>0</b>	
7.3.1	Edición Digital	On-line por hora					0		

CÓDIGO	ÍTEM	DESCRIPCIÓN	PRECIO	UNIDADES	TIEMPO	IVA 12 %	UNITARIO BsF	SUBTOTAL
<b>6.</b>	<b>PRODUCCIÓN</b>							<b>50240</b>
<b>6.1</b>	<b>MATERIALES PRODUCCIÓN</b>							<b>2600</b>
6.1.1	Cintas sonido						0	
6.1.2	Gastos producción	Tirro, tijeras, pabilo, etc					1200	
6.1.3	Mantenimiento						500	
6.1.4	Botiquín						500	
6.1.5	Pilas						400	
<b>6.2</b>	<b>COMUNICACIONES</b>							<b>540</b>
6.2.1	Celulares						500	
6.2.2	Llamadas nacionales, internacionales						40	
<b>6.3</b>	<b>PRODUCCIÓN DE CAMPO</b>							<b>0</b>
<b>6.4</b>	<b>LOCACIONES</b>							<b>20000</b>
6.4.1	Alquiler de locaciones		1000		2		20000	
<b>6.5</b>	<b>CÁMARA</b>							<b>4800</b>
6.5.1	Cámara video		800	2	3		4800	
<b>6.6</b>	<b>ÓPTICA</b>						<b>0</b>	<b>0</b>
<b>6.7</b>	<b>LUCES</b>							<b>10000</b>
6.7.1	Luces generales						10000	
<b>6.8</b>	<b>OTROS</b>							<b>100</b>
6.8.1	Consumibles - material de consumo	Kerosene - Planta					100	
6.8.2	Filtros						0	
<b>6.9</b>	<b>SONIDO</b>	<b>Incluido en Sonidista</b>						<b>0</b>
6.9.1	Micrófonos						0	
6.9.2	Grabadora						0	
6.9.3	Audífonos						0	
6.9.4	Consola						0	
<b>6.10</b>	<b>ENERGÍA</b>							<b>5000</b>
6.10.1	Planta eléctrica		2500	1	2		5000	
<b>6.11</b>	<b>ESCENOGRAFÍA</b>							<b>0</b>
6.11.1	Alquiler						0	
6.11.2	Compra						0	
6.11.3	Fabricación						0	
6.11.4	Adecuación						0	
<b>6.12</b>	<b>AMBIENTACIÓN</b>							<b>2000</b>
6.12.1	Alquiler						500	
6.12.2	Compra						500	
6.12.3	Fabricación						500	
6.12.4	Adecuación						500	
<b>6.13</b>	<b>UTILERÍA</b>							<b>400</b>
6.13.1	Alquiler						100	

6.13.2	Compra						100	
6.13.3	Fabricación						100	
6.13.4	Adecuación						100	
<b>6.14</b>	<b>VESTUARIO</b>							<b>3300</b>
6.14.1	Alquiler						250	
6.14.2	Compra						2000	
6.14.3	Fabricación						500	
6.14.4	Adecuación						250	
6.14.5	Servicio de lavandería						400	
<b>6.15</b>	<b>MAQUILLAJE - PELUQUERÍA</b>							<b>1500</b>
6.15.1	Materiales						1500	

CÓDIGO	ÍTEM	TOTAL
1.	Honorarios	201.100
2.	Gastos administrativos y de funcionamiento	7.000
3.	Alimentación, transporte	16.150
4.	Material virgen	40
5.	Pre-producción	0
6.	Producción	50.240
7.	Post-Producción	10000
		<b>275.530</b>

## ANÁLISIS DE COSTOS

El siguiente análisis de costos se basa en los siguientes recursos: los equipos de cámara son propios, los equipos de iluminación y sonido fueron alquilados a Cinemateriales a precio estudiantil; los gastos por alimentación se basaron en un alquiler de servicio de catering; el reparto realizó sus labores Ad Honorem; algunos miembros del equipo técnico cobraron una suma simbólica por el trabajo realizado; una de las locaciones es propia, mas la otra se alquiló a precio estudiantil.

CÓDIGO	ÍTEM	TOTAL
1.	Honorarios	1.500
2.	Gastos administrativos y de funcionamiento	2.000
3.	Alimentación, transporte	6.200
4.	Material virgen	100
5.	Pre-producción	0
	<b>Producción</b>	<b>7.800</b>
	Arte y vestuario	2.000
	Alquiler de equipos	2.000
6.	Compra de materiales	1.200
	Alquiler de locaciones	2.600
7.	Post-Producción	18.600

**15.500**

## RESULTADOS Y EXPERIENCIA

La realización de un cortometraje interactivo de cine fantástico demostró ser una labor tan ardua como se pensaba. Por muy pequeña que parezca ser la producción y por muy pocos (con respecto a una producción profesional) que sean los recursos necesarios para llevar a la pantalla una historia, la cantidad de trabajo es inmensa, además de que los imprevistos están siempre presentes.

Cualquier estudiante de Comunicación Social está en condiciones de conseguir varios de los recursos necesarios por bajos costos. En el mundo de la comunicación es fácil conseguir personas que realicen labores de dirección de fotografía, dirección de arte, producción, cámara, script y las respectivas asistencias. Utilizar colegas estudiantes para estos cargos resultará provechoso para todos, ya que representará una experiencia de conocimiento y aprendizaje que beneficie a ambas partes.

Sin embargo, es válido resaltar que no existen contratos y garantías, así que es mucho más fácil que el equipo canse rápidamente e incluso renuncie al proyecto si no hay un beneficio lucrativo para ellos o si no se sienten cómodos. Un buen trato, un reconocimiento de los logros y ayuda en sus propios proyectos estudiantiles garantizan que los miembros de un equipo que labore *Ad Honorem* se mantengan motivados hacia la realización del producto audiovisual.

El caso de los actores es bastante particular, ya que su participación no puede ser reemplazada a mitad de camino bajo ninguna circunstancia, y es importante dejar claro este punto en el proceso de preproducción, para que reconozcan la importancia que tiene su responsabilidad y puntualidad en el proyecto.

Una vez tomada esta formalidad con el elenco, el trato hacia ellos debe ser el más amable posible; aunque se les debe exigir para que den lo mejor de sí en el rol que interpreten, se debe tener lectura y paciencia cuando demuestran cansancio físico, así como saber cuándo es importante darles un par de minutos de descanso. Si es posible pagarles

(aunque sea una cantidad minúscula), mejor: los mantendrá motivados y su interpretación será mejor.

Por otra parte, el trabajo se complica cuando la protagonista del corto resulta ser una niña de 11 años; las exigencias no pueden hacerse con la misma fuerza, el trato debe ser muy cariñoso y el cansancio aparece más rápido, por lo que hay que tener bien esquematizado el plan de rodaje y lo que se quiere lograr en el tiempo con el que se cuenta, para intentar hacerlo en la menor cantidad de tomas posibles. Por último, dar siempre la cara antes los representantes de la menor de edad, que confían en los realizadores del proyecto para que no ocurra nada fuera de lo común y se le dé tranquilidad física y emocional a la infante.

La elección del elenco no debe tomarse a la ligera. El proceso de casting aligera fuertemente el trabajo de dirección actuaral. Una vez que se ha visto (y grabado en algunos casos) la habilidad actuaral de un intérprete con un texto particular, es que se sabrá si está capacitado para dar vida al papel. Además, la lectura del guión determina si la persona estará dispuesta a asistir a los ensayos y se sentirá motivada a lo largo de las extensas horas de grabación.

En cuanto a aspectos técnicos, se debe asegurar que si la locación no cuenta con electricidad suficiente para conectar los equipos de iluminación y sonido, la planta eléctrica que se consiga tenga aguante suficiente del vatiaje de las luces, a fin de evitar malos ratos y pérdida de tiempo y dinero en equipos que no se podrán utilizar por no tener dónde conectarlos.

El monitor es una necesidad. Es necesario ver qué se está grabando en grande y cómo. Los visores de las cámaras son minúsculos y no revelan bien errores de raccord, objetos mal posicionados, composiciones inapropiadas de encuadre, equipos visibles, imágenes granuladas o imágenes quemadas.

Se deben realizar pruebas de fotografía si se tiene el tiempo y los recursos, así como conocer las cualidades de la luz con la cámara, con el talento y con la locación.

De haber tomado en cuenta estos aspectos con suficiente quizás el cortometraje no hubiera sufrido accidentes como: tener que eliminar un día completo de rodaje por la ausencia de la protagonista del corto, reasignación de la locación principal por temas de seguridad, un equipo muy cansado luego de 12 horas de grabación, y procesos de post-producción atorados por retraso en las fechas de grabación.

Hay que resaltar que, aunque fue un proceso duro y agotador, la perseverancia y la calma son algunas de las armas más poderosas del realizador del producto audiovisual: permitirán hallar soluciones creativas a los problemas técnicos y crear un producto sencillo pero satisfactorio.

## **RECOMENDACIONES Y CONCLUSIONES**

Es fácil creer, para un profesional en el área audiovisual, que realizar un cortometraje de cine fantástico es casi imposible en la realidad venezolana, por sus las locaciones, los equipos y los recursos con que se cuenta, en especial si las realizadoras son dos estudiantes que no cuentan con los materiales suficientes. Además, si ya crear una historia de fantasía resulta complicado, convertir el producto en un material interactivo lo es más aún, ya que implica conocimiento en muchas áreas informáticas que a lo largo de la carrera no profundizan demasiado.

Está de más decir que hay que establecer con meses de antelación las fechas de grabación con los actores, y confirmar que para todas estarán disponibles, así como recordárselas a medida que se acerca el rodaje.

A la hora de realizar un cortometraje de tipo fantástico uno de los aspectos más importantes tiene que ver con la locación; hay que encontrar un espacio que refleje nuestra historia, lo que no siempre es tan fácil ya que todos los lugares no son aptos ni armónicos visualmente, y muchas veces no es creíble que allí se desarrolle una trama de mundos paralelos.

Además, los imprevistos siempre pueden surgir, por lo que se deben tener pensadas otras locaciones en el caso de que las se tengan no se puedan utilizar los días de grabación. Por otro lado, no hay que dejar en su totalidad los efectos para la fase de edición. Se pueden hacer utilizando recursos de producción que creen los mismos efectos visuales a menor costo, además de que ahorran tiempo de postproducción.

Por último, es preferible tener planos extras para evitar que en el proceso de montaje hagan falta algunas tomas que den una mejor narración audiovisual. Por ello, la importancia de una cantidad de horas razonable para la producción; el esfuerzo por muchas horas de trabajo continuas entorpecen el trabajo y le restan calidad al producto.

Al momento de hacer un cortometraje interactivo es importante tomar en cuenta la forma en la que las diferentes opciones se intercomunican. Al ser uno mismo el escritor de la historia, tiene el conocimiento general de todo lo que pasa en todo el cortometraje; pero es necesario recordar que el espectador sólo tiene acceso a lo que se muestra en las opciones por separado. Para asegurarse de que no hay información que falte, es recomendable mostrar la historia a varias personas que puedan opinar si las opciones están bien esquematizadas.

La interactividad permite contar historias que de forma lineal no podrían ser contadas. Si se hubiese intentado hacer de El Laberinto de Hypnos una historia lineal, se hubiesen perdido muchos detalles que la historia nos ofrece en las diferentes opciones, y quizás la magia de varios momentos no existiera de la misma forma en que se creó. Sin embargo, demostró que sigue conservando la estructura del cine y, que no importa qué camino escoja el espectador, al final el director tiene la última palabra.

Realizar este cortometraje implicó un riesgo enorme que decidió asumirse, con todos los pro y los contra que hubo en el camino. Puede que el material final no sea el más profesional dentro del género, pero permitió demostrar que sí es posible realizar cine de fantasía con bajo presupuesto, y que, de alguna forma, este trabajo es pionero en su estilo, puesto que nadie ha decidido lanzarse al agua para crear una muestra interactiva que no deje de ser cine, pero que permita al espectador que parte de la historia esté determinada por él.

## **ANEXOS**

Los anexos del trabajo de grado se encuentran en formato digital (ver cd).

## BIBLIOGRAFÍA

Cooper y Dancyger (2005). *Writing the Short Film*. Estados Unidos.

Escalonilla A. S. (2009). *Fantasia de Aventuras*. España. Editorial Ariel. S.A.

Lenne G. (1970). *El cine fantástico y sus mitologías*. Barcelona, España. Editorial Anagrama.

Miller, C. (2004). *Digital Storytelling: A Creator's guide to Interactive Entertainment*. Estados Unidos. Focal Press. Elsevier.

Salinas, J. (1.993). *Interacción, medios interactivos y vídeo interactivo*. Recuperado el 10 de febrero de 2012. <http://www.uib.es/depart/gte/medios.html>

Todorov, T. (1980) *Introducción a la Literatura Fantástica*. México. Premia Editora de Libros. S.A.

Tolkien J. R.R. (1954). *Sobre los Cuentos de Hadas*. España. Ediciones Universidad de Navarra. S.A.

Vogler, C. (2002). *El Viaje del Escritor*. Estados Unidos. Ediciones Roinbook.