

UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES
TRABAJO DE GRADO
AÑO ACADÉMICO 2013

Experimento AA-021

Cortometraje original de ciencia fantástica

Tesistas

Gutiérrez Aznar, Daniel Enrique
Ramírez Armada, Andrea Estefanía
Rodríguez Colombo, Kevin José

Tutor

Vanessa Batman

Caracas, septiembre de 2013

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 Dios, por darme la vida que me dio; por darme a mis padres y a mis hermanos. Ellos siempre serán lo más importante.

A mis padres, por educarme como lo hicieron; por enseñarme a tener las prioridades en alto, a pensar siempre en el futuro y a esforzarme para alcanzarlo.

A mi mamá, por enseñarme desde niño que de poquito en poquito se hacen grandes cosas; porque al verla sé que la vida no es una lucha de un solo día.

Porque a pesar de querer ir por mí cuenta, siempre está ahí para mi.

A mi papá, por enseñarme que en la vida, a veces, hay que arriesgarse; que de alguna manera las cosas van a salir; y que, cuando llegue el momento, “hay que embraguetarse”.

A mi hermano David, por ser un apoyo permanente para mi y recordarme siempre que hay que aguantar un poco, que después viene lo bueno.

A mi hermano Diego, porque admiro su dedicación y porque siempre me escucha.
A José Félix, por enseñarme tantas cosas sobre gerenciar. Sin ellas, no se hubieran logrado muchas cosas de este trabajo.

A Vanessa Batman, nuestra tutora, por escuchar siempre todas mis historias y por aceptar una de ellas para tutoriarla.

A la vida, porque sin importar mi sed de aprendizaje, siempre hay algo más que hacer y que aprender.

Daniel

*A Daniel y Alejandro por ser mis hermanos y protectores,
A Pascual por ser más que un papá, por ayudarme a ser más grande, por
alentarme a la música,
A Mayra y a Meudy, ustedes, para mí, son como un abrazo cuando hace frío
A Michelle, no vas a ser increíble, ya lo eres,
A Lelito, nunca te veo pero siempre estoy contigo,
A Chiqui, eres mi amigo incondicional desde que tengo uso de razón,
A Maru, gracias por empujarme a querer más,
A todo el equipo, gracias,
A Meudy no tengo palabras. No importa el sueño que me atraiga o la locura que
me dé, siempre me inspiras y me apoyas a alcanzarlo. Llego lejos porque estoy
montada en hombros de gigantes, gracias mamá.*

Andrea

En primer lugar, quisiera agradecerle a Dios todopoderoso. En todo momento puso su mano y su intención en este proyecto para que pudiese salir a flote a pesar de todas las adversidades.

Quisiera agradecerle a mi madre, por ser ese motor que me ha impulsado durante todos estos años de mi vida académica. Gracias a ella soy quien soy y nada de lo que haga en esta vida podrá cubrir todas las alegrías, consuelos y esperanzas que ella ha sembrado en mi vida. Jamás tendré suficiente para pagarle a este ser que resultó ser un ángel que dios puso en mi vida, porque me ha dado más de lo que alguien puede desear.

Agradecerle a Vanessa Lotito, por ser una persona que ha estado ahí en todos los momentos buenos y malos y por ser un hombro en el cual me puedo apoyar siempre que lo necesite.

Le extiendo mis agradecimientos también a mi tutora, sin su apoyo, constante insistencia y fe en este proyecto esta idea no habría salido más allá de unas páginas. Gracias a toda esa dedicación de su parte esto se pudo consolidar y ser el cortometraje que hoy es.

De igual manera, también agradezco a Carolina Acosta Carrero, por llegar en el momento más crucial para que este proyecto se pudiera desarrollar. Gracias a su aporte intelectual y anímico se convirtió para mí en una compañera más que luchó junto a nosotros y se tomó este trabajo como suyo.

Para finalizar, les agradezco inmensamente a todas las personas que se involucraran en el proyecto de manera directa o indirecta. Agradezco su esfuerzo, tiempo, dedicación y ayuda que nos brindaron. Este es un gran paso para nosotros y para todos ustedes también. Para muchos es su primer proyecto grande, pero no será el único que los hará ser unos excelentes profesionales el día de mañana.

Kevin

Índice

Introducción	9
Marco teórico	11
Capítulo I. Géneros cinematográficos	12
1.1. Fantasía: lo imposible hecho probable	13
1.1.1. Fantasía en el cine	15
1.1.2. Características principales del cine fantástico	19
1.1.2.1. Estructura y argumento	19
1.1.2.2. Transgresión de las leyes naturales	20
1.1.2.3. Personajes humanos	20
1.1.2.4. Choque entre realidad y fantasía	21
1.1.2.5. La caja negra y la presencia de magia	22
1.1.2.6. Diferencia entre fantasía y realismo mágico	22
1.1.2.7. Conflictos verosímiles	23
1.1.2.8. El lado de la luz y el lado oscuro	24
1.2. Ciencia Ficción: lo improbable hecho posible	25
1.2.1. La ciencia ficción en el cine	27
1.2.2. Características principales del Cine de Ciencia Ficción	29
1.2.2.1. Base científica y dependencia de la tecnología.	29
1.2.2.2. Efectos de la ciencia y la profundidad de sus temas	30
1.2.2.3. La figura autoritaria y los personajes en plano secundario	31
1.2.2.4. Física, Filosofía y Voz de la Lucha	32
1.3. Ciencia Fantástica: Una fina línea entre la ciencia ficción y la fantasía	32
1.3.1 La Ciencia Fantástica en el cine	35
Capítulo II. Cortometraje	38
Capítulo III. Mundos Paralelos	44

2	3.1. Multiversos y cómo movernos ellos	45
	3.2. Referencias cinematográficas de paralelismo y viajes espacio - temporales	50
	Marco metodológico	52
	Capítulo IV.	53
	4.1. Planteamiento del problema	54
	4.2. Objetivos	55
	4.2.1. Objetivo General	55
	4.2.2. Objetivos Específicos	55
	4.3. Justificación	56
	4.4. Delimitación	57
	Capítulo V. Desglose de producción	58
	5.1. Idea	59
	5.2. Sinopsis	60
	5.3. Escaleta	61
	5.4. Tratamiento	66
	5.5. Guión final	70
	5.6. Guión técnico	89
	5.7. Concept Board	117
	5.8. Propuesta visual y sonora	129
	5.8.1. Dirección de arte	129
	5.8.2. Dirección de fotografía	164
	5.8.3. Edición y montaje	168
	5.8.4. Sonido	169
	5.9. Desglose de necesidades	171
	5.9.1. Pre producción	171

5.9.2. Producción	171
5.9.3. Post producción	178
5.10. Casting	179
5.11. Desglose de reparto	181
5.12. Perfiles de personajes.	182
5.13. Ficha Técnica	189
5.14. Desglose de locaciones	190
5.15. Desglose de vestuario y maquillajes de personajes por locaciones	191
5.16. Desglose de utilería y atrezzo por locaciones	202
5.17. Plan de rodaje	211
5.18. Hojas de llamado	216
5.19. Desglose por escenas.	232
5.20. Presupuestos	261
5.21. Análisis de costos	275
Conclusiones	278
Recomendaciones	280
Fuentes consultadas	284
Anexos	

Introducción

En el amplio mundo del cine, desde siempre se ha despertado en las audiencias esa curiosidad por películas cuyos géneros están relacionados a temas de ciencia y misticismo por lo sobrenatural.

Viajes entre dimensiones, criaturas mutadas genéticamente, predicciones y brujas son solo algunos de los elementos que provienen y hacen característicos a los géneros tanto de fantasía como de ciencia ficción. Pero esto, de alguna manera, genera una duda en la investigación: Al ser estos elementos tan pocos probables de palpar en la realidad... ¿Qué sucedería si se mezclan en una misma historia?

La respuesta es que surge la llamada “Ciencia Fantástica”. Este género busca acoplar dentro de una misma historia elementos tanto de la ciencia ficción y de la fantasía. Pero cada uno está bien delimitado y tiene un rol transcendental que ayuda al público a entender la línea narrativa y, en este caso, el cortometraje en general.

Existen primordialmente dos razones por las cuales se decidió utilizar el formato de cortometraje para contar la historia: la primera es el valor agregado que presenta este formato para el *reel* de cualquier cinematógrafo aspirante, como carta de presentación que demuestra físicamente de lo que eres capaz como profesional. La segunda es la diversidad de eventos internacionales que reconocen y premian el formato a los cuales, los integrantes de este trabajo, desean llevar el material audiovisual derivado de este proyecto.

Sin embargo, no son éstas las únicas razones por las cuales se decidió relatar la historia de esta manera. En palabras de Frederick Levy (2004) quien cita al CEO de *Atom Films*, Mika Salmi acerca de su postura en esta nueva ola que está liderando el internet con el lanzamiento de cortometrajes.

Yo siempre he pensado que el cortometraje es más divertido. Encaja con la duración de mi atención: es más rápido, más estrecho, puede ser más interesante y un poco más atrevido o innovador que un largometraje, no necesariamente en técnica, pero en historia/trama y temas - ((2004), p. 23)

Ese es parte del reto que se presenta en este trabajo de grado: La creación de un cortometraje de ciencia fantástica en Venezuela. Teniendo presente la realidad de la cinematografía nacional, se opta en esta producción por abordar un género que resulta más arriesgado a nivel de realización de los que normalmente se hacen en nuestro país. Simplemente por conceptos de presupuestos, equipos técnicos, personal técnico y costes de producción normalmente no se abordan historias de este corte.

Entonces se pretende proponer que con el manejo de herramientas de post producción en programas de edición de audio y video, un presupuesto bien administrado para los requerimientos y con mucho ingenio, se puede obtener un producto que se enmarque en este género que sólo se cree posible de realizar en el cine norteamericano.

Experimento AA-021 surge de la inquietud por generar nuevas propuestas en nuestro país que den pie a otros realizadores a aventurarse en la realización de cortometrajes o largometrajes de este género, sin temor a lo que muchos creen que no se puede realizar o que es inviable. Es también una invitación a arriesgarse a hacer cine de diversas maneras. Pero por sobre todo, es un cortometraje que tiene una historia que pocos se atreverían a contar.

Marco Teórico

Capítulo I: Géneros Cinematográficos

Antes de hablar de los géneros cinematográficos que poseen relación con la historia que se presenta dentro de este trabajo de grado, es necesario hacer un conjunto de subdivisiones de algunos géneros y definir aquellos que mantienen una línea de separación muy delgada: La Fantasía, La Ciencia Ficción y la Ciencia Fantástica.

1.1. Fantasía: lo imposible hecho probable

Los árboles parlantes, llamados comúnmente *Ents*, pueden pasearse por el mundo junto a los místicos *elfos*, seguidos de una larga fila de *Chocobos* blancos que corretean por toda la Tierra Media. Esto, claro está, sólo ocurriría en un mundo lleno de fantasía; en una historia repleta de magia y fuerzas sobrenaturales; en un género cinematográfico llamado Fantasía. Por ello, se decidió dedicar esta parte del capítulo para explicar todo lo referente a él.

Tolkien (1947), en su ensayo *On Fairy Stories*, sostiene que la definición de *fantasía* como palabra ha cambiado en años recientes. La “vieja” mantiene a la mente humana con la capacidad de formar imágenes mentales de cosas o acontecimientos que no existen realmente sin la necesidad de estar bajo alucinaciones, ni que sean productos de sueños únicamente: *Imaginación*.

“La definición de fantasía está restringida al poder de darle a una creación ideal una consistencia real” - (Tolkien, J. R. R. (1947), p.15). El escritor argumenta que la definición y diferenciación entre fantasía y lo real se ha vuelto más difícil puesto que dentro del *mundo de la fantasía -Faërie-*, no sólo existen cosas maravillosas gnomos, elfos, magia y magos, sino también cosas más terrenales como agua, tierra, fuego y hasta el hombre común y mortal. Lo que lleva cada vez más a querer fusionar ambos géneros y así darle densidad real a productos imaginarios. Tolkien (1947) lo ejemplifica en la cita a continuación que puede servir como abreboca a las infinitas posibilidades del mundo fantástico.

“(...) habitan muchas cosas: se pueden encontrar toda clase de bestias y pájaros; amplios mares sin orillas e innumerables estrellas; belleza (...) un siempre-presente peligro; tanto la felicidad como la tristeza (...)” ((1947), p.1).

Asimismo John Truby, el productor de *Truby's Screenwriting Fantasy Genre* (2010) argumenta que todas las fantasías son *alegóricas*, por lo que lo fantástico no es meramente fantástico sino que es la máscara de un trasfondo mucho más profundo que tiene que ver con una realidad cruda de la actualidad.

Todas las fantasías tienen 2 capas. La primera capa es la capa fantástica y la segunda capa es la realidad la cual esa fantasía representa. No sólo vemos historias fantásticas porque es divertido ver el mundo a su alrededor. No. Hay algo debajo de la superficie ahí. - Truby, J. (guionista) (2010-abr-1) *Truby's Screenwriting Fantasy Genre #1* [Seminario de clase. Grabación en línea] John Truby YouTube Channel]

Rod Serling (1962) sostiene en uno de los capítulos de su famosa serie de televisión que “la ciencia ficción es lo improbable hecho posible; fantasía es lo imposible hecho probable.” - Serling, R., (Creador) (1962, Marzo, 9) *The Twilight Zone: The Fugitive* [Programa de TV, transmisión en línea] EE.UU., CBS- Así, algunos autores consideran que el género de fantasía

(...) lleva a la audiencia a otro mundo, lugares fantásticos donde suceden eventos pocos probables de ocurrir en la vida real (...) tienen elementos mágicos, míticos, de asombro, de distracción y de lo extraordinario. - Dirks, T., *Science Fiction Film* (2012) Filmsite, AMC [Página web en línea]

De igual forma, David Roas (2001) afirma que la única condición que debe poseer un relato para que sea considerado fantástico es la intromisión de lo sobrenatural, es decir, siempre que los eventos improbables reten la posibilidad humana o las leyes de la física sean justificados a través de magia, elementos míticos o fuerzas no explicables por la ciencia, es considerado fantasía.

Entonces, para propósitos de éste trabajo y derivado de las tendencias de Roas (2001), Dirks (2012), Serling (1962), Truby (2010) y Tolkien (1947), la fantasía será vista como: género especialmente relacionado con la capacidad de formar mundos, acontecimientos o situaciones imaginarias sin la necesidad de estar bajo alucinaciones o sueños, que llevan a la audiencia a lugares donde eventos imposibles se convierten en probables. En el cual la fantasía es la máscara de un trasfondo mucho más profundo que tiene que ver con una realidad actual. En el cual conviven tanto elementos maravillosos como elementos terrenales. Y que actualmente cuenta con la característica de darle a una creación ideal una consistencia real.

1.1.1 La Fantasía en el cine

A principios de 1900, en manos de George Méliès, comienza a ocurrir toda la magia: lo sobrenatural se mezcla con lo real; y lo real se introduce en lo fantástico. Así, un hombre ingenioso y dedicado a los espectáculos y las ilusiones descubre todo lo que se podía hacer con una simple cámara y mucho ingenio: el Cine Fantástico, ahora uno de los géneros más trabajados dentro de la industria cinematográfica.

Según encuestas realizadas por TGI - IBOPE (2011) Argentina a 14 países del mundo, el 62% de las personas que había ido al cine -reciente a la fecha en la que se hicieron las encuestas-, había optado por ver una película de aventura, que frecuentemente es ligada al género de fantasía, ya que, como lo dice Sánchez Escalonilla (2009), la fantasía está conectada a un viaje de aventura, que lleva al público a otro mundo.

De igual manera, alrededor de unas 30 películas de Fantasía fueron estrenadas el mismo año, llevando la misma tendencia el siguiente año, según el portal web Estrenos Cinema (sf). Datos que evidencian la notoria tendencia de la audiencia hacia este tipo de propuestas.

Podría ser lo más lógico hablar de las películas más representativas del género fantástico. Sin embargo, surge una duda bastante válida: ¿Quién decide cuáles son las películas más emblemáticas?

En algunas páginas, blogs o revistas en línea, los autores tienen distintos planteamientos. En *Fantasy Books and Movies* (www.fantasybooksandmovies.com), “Talitha” (sf) dice que “las mejores películas de fantasía, te llevan a otro mundo, capturan tu imaginación y viven en tu corazón un largo tiempo después de que los créditos han terminado”.

En IMDB (2012), una compañía de Amazon dedicada a la industria cinematográfica, hay una especie de votación permanente en la que el público general puede calificar las películas y decidir cuál es “la mejor”. Sin embargo, la mayoría de las películas ubicadas en los primeros lugares, tienden a ser bastante actuales, dejando a un lado algunas más antiguas que podrían ser más representativas del género, como *Le Voyage dans la Lune* (El viaje a la Luna) de Méliès o *Journey to the Center of the Earth* (Viaje al Centro de la Tierra).

Otra manera de determinar cuáles son las mejores o más representativas películas del cine fantástico, podría ser a través de la Academia de Películas de Ciencia Ficción, Fantasía y Horror (2012). Algunos nombres bastante conocidos se consiguen en la lista de películas que han sido galardonadas con el premio Saturno -otorgado por dicha academia-, como *Somewhere in Time* (En Algún Lugar del Tiempo)(1980), en la que Richard Collier se enamora de la aparición de una mujer, averigua que vivió a principios de 1900 y, mediante auto-hipnosis logra viajar en el tiempo para conocerla y enamorarse uno del otro; o algunos nombres más conocidos como *Edward Scissorhand* (Edward Manos de Tijera)(1990) o *Nightmare Before Christmas* (El Extraño Mundo de Jack)(1993).

Entonces, ¿Cuál es el parámetro definitivo que decide las “mejores” películas o las que son más representativas? ¿Las más taquilleras, como las

sagas de Harry Potter, *Twilight* o El señor de los Anillos o incluso Avatar?; ¿Las mejores adaptaciones, como Macbeth de Roman Polanski (1971) o *The Time Machine* (La Máquina del Tiempo) de Simon Wells (2002)?; o ¿Las de mejores bandas sonoras y/o mercancías, como *Star Wars* (las primeras tres producidas), o alguna de Indiana Jones?

Ahora bien, viendo lo difícil de escoger cuáles podrían ser las mejores películas o las más representativas del género fantástico, es necesario determinar las películas que se utilizarán como referencia, para propósitos de esta tesis. Así, no se pretende hablar de todas las películas que se han producido dentro de este género (si acaso fuera posible), sino mencionar aquellas que tendrán una relación particular con el *Storyline* propuesto para el producto final.

En este sentido, se tomarán como referencia dos películas que poseen elementos claros del género en cuestión, pero que no dejan a un lado la dirección de la historia que será producida.

Mr. Nobody es una película del año 2009, dirigida por Jaco Van Dormael. En ella, se plantea la idea de que los humanos, antes de nacer, conocen y recuerdan todo lo que les sucederá en la vida. Lo representan como un simple niño que ve todas sus posibles vidas en un teatro.

Sin embargo, al momento de nacer, los “Ángeles del Olvido” les hacen una marca en el labio, con la que los niños olvidan todos y cada uno de los días por los que pasarán en la vida.

De acuerdo con las definiciones de fantasía en el cine planteadas anteriormente, la intervención de algo sobrenatural -en este caso, los Ángeles del Olvido-, deja bastante marcada la ubicación de esta película dentro del género de la fantasía.

Más adelante se expondrán otros aspectos importantes sobre esta película que darán la impresión de hacer tambalear esta hipótesis. Por ahora entendamos que pertenece al mundo de la fantasía.

La segunda película va más allá del cine hollywoodense, del europeo, del latino, e incluso del cine de carne y hueso. El animé o dibujo animado japonés, siempre ha estado cargado de historias llenas de fantasía. De hecho, según Robin E. Brenner en su libro *Understanding Manga and Anime*, “la fantasía es una de las más grandes y abarcadas categorías del manga, englobando cualquier cosa referente a historias mágicas de hadas, inspiradas por leyendas; o aventuras épicas; o fantasía urbana”.

De esta forma, Brenner (2007) también agrega la alquimia -con su respectivo segmento histórico y la búsqueda incansable de la Piedra Filosofal- como parte de la fantasía. En este sentido, la siguiente referencia cobrará un aspecto importante para la historia: *Fullmetal Alchemist, El Conquistador de Shamballa (Fullmetal Alchemist, The Conqueror of Shamballa) (2005)*.

La historia de esta película de animé, creada por Hiromu Arakawa, ocurre luego de toda una temporada de la serie. En esta última, dos hermanos viven en un mundo que se desarrolló por la rama de la alquimia; en la película, los dos jóvenes se encuentran en mundos alternos.

Edward Elric, que formaba parte del mundo de la alquimia, ahora se encuentra en el mundo “real” (o el que para nosotros es real), el cual tomó un camino distinto al desarrollarse por las ramas de la ciencia. Su hermano, Alphonse, aún permanecía en el mundo de la alquimia.

El elemento fantástico de esta película, además de el uso y la presencia perenne de la alquimia, se ve también en la presencia de dragones, gitanos que pueden leer la mente, transmutaciones y fuentes de energía superpoderosas y casi inagotables.

De esta película también se desarrollarán, más adelante, otros aspectos importantes que parecerían tumbar la idea de que pertenece al mundo de la fantasía.

1.1.2 Características principales del Cine fantástico

Una vez expuestos algunos ejemplos clásicos y no tan clásicos de éste género en el cine, es importante destacar cuales son las tendencias tanto en el tratamiento de temas como en dirección de arte, guión y composición que primordialmente rigen la fantasía.

1.1.2.1 Estructura y Argumento

Truby (2010-abr-1) considera que la fantasía como género, a pesar de ser *light* para los espectadores, es sorprendentemente el más estructurado de fondo. Argumenta que para que una fantasía tenga éxito es necesario que las bases de la historia estén sentadas sobre una estructura bien planteada que traslade al espectador de manera coherente por el mundo. Asimismo, Sánchez Escalonilla (2009) coincide con que la fantasía no debe perder de vista “el viaje explorador como estructura de la historia y la naturaleza maravillosa del universo visitado, respectivamente.”

Escalonilla (2009) también le atribuye otra característica fundamental en la cual la fantasía está conectada a un viaje de aventura que le abre la puerta al público a otro mundo. Éste *elemento fantástico*, como lo denomina el autor, es el que le permite a la fantasía mezclarse con tramas canónicas y contenido formal de otros géneros. En algunos casos entraría “(...) en relatos de ciencia-ficción como *Los superjuguetes duran todo el verano* o los cuentos de Asimov; en melodramas como *Big Fish* y *La milla verde*; (y) en comedias como *Big* y *Regreso al futuro* (...)”.

1.1.2.2 Transgresión de las leyes naturales

Asimismo, el autor afirma que “La fantasía alude a un universo diegético peculiar (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 (...)” - Sánchez Escalonilla, A. (2009) *Fantasía de aventuras: claves creativas en novela y cine*.

(...) una ficción que evoca lo maravilloso y que contiene un elemento sustancial e inevitable propio de los mundos, seres u objetos sobrenaturales (...) con los cuales los personajes mortales de la historia o los lectores establecen una relación en términos familiares, al menos en parte. - (Manlove, C. N. (1975) p.1)

Algunos ejemplos de estas transgresiones pueden verse en la famosa saga de J.K. Rowlings, Harry Potter. La existencia de la magia en pleno y la ruptura entre las barreras de tiempo, Hermione viaja al pasado con el reloj mágico en *Harry Potter y El Prisionero de Azkaban* (2004), o las leyes de la gravedad, Harry vuela en una escoba en *Harry Potter y La Cámara de los Secretos* (2002), son solo algunas transgresiones de leyes naturales en el mundo fantástico.

El hablar con el espíritu de guerreros en pena en *El Señor de Los Anillos: El Retorno del Rey* (2003), es otro ejemplo de transgresión de leyes naturales, que además incursiona en la posibilidad de que coexistan distintas dimensiones paralelamente; la de los vivos y la de los muertos.

1.1.2.3 Personajes humanos

En una entrevista, el famoso escritor de *A Song of Ice and Fire (A Game of Thrones)*, George R. R. Martin (2012) le atribuye decididamente otra característica fundamental a la fantasía como lo son los personajes. “Siempre he sentido que el personaje es el corazón de la ficción. Si haces al personaje real entonces todo el resto de la mueblería alrededor es casi incidental, tendrás todavía una historia

poderosa (...)” - George R. R. Martin, (2012-jun) *Game of Thrones - Interview with George R. R. Martin*. [Entrevista para Grace Dent. Grabación en línea] Keet Bob YouTube Channel.

“Los protagonistas de fantasía han de ser auténticamente humanos. La fantasía (...) soporta todo tipo de personajes con tal de que demuestren una personalidad real a través de sus acciones” - Sánchez Escalonilla, A. (2009) *Fantasía de aventuras: claves creativas en novela y cine*.

Sable Jak (2004), estudiosa del guión cinematográfico de fantasía, también insiste al igual que Sánchez Escalonilla (2009) y Martin (2012) en la importancia de construir personajes dotados de humanidad y problemas comunes, *completamente desarrollados* aún cuando su verdadera esencia no sea humana.

Las historias de fantasía –como dirán los más devotos– no tratan sobre efectos especiales, gente exótica y bestias voladoras. Las historias tratan sobre personajes por completo desarrollados, con trazos humanos (e incluso cuando ni siquiera sean humanos), y envueltos en dilemas humanos - ((2004), p.2)

Por ejemplo, en saga de la escritora británica de fantasía, J.K. Rowling, Harry Potter, a pesar de que el protagonista es un mago adolescente quien es el elegido para acabar con el mal que amenaza al mundo, se muestra teniendo problemas para invitar a chicas a salir, problemas de rebeldía o encuentros para divertirse con amigos. Eventos que son comunes para cualquier hombre adolescente.

1.1.2.4 Choque entre realidad y fantasía

Por otra parte, el mismo Escalonilla (2009) plantea el choque entre esos “personajes completamente desarrollados” a los que hace referencia Sable Jak (2004), contra situaciones o elementos extraordinarios -en el sentido exacto de la

palabra- que se les presentan, genera una dualidad de los dos mundos. Así, afirma que “provocar un enfrentamiento de experiencias (lo habitual contra lo insólito) (...) provoca colisión entre los mundos ordinario y extraordinario. - Sánchez Escalonilla, A. (2009) *Fantasía de aventuras: claves creativas en novela y cine*.

1.1.2.5 La caja negra y la presencia de magia

Consecuente con ésta característica importante de dualidad de mundos, está el vehículo de transportación entre lo ordinario y lo extraordinario o *la caja negra*. En palabras de la investigadora Selma Lanes (1972) “El término ‘fantasía’ se reserva a aquellos relatos donde los reinos mágicos pueden existir, pero los personajes deben encontrar el medio de trasladarse hasta ellos” - ((1972), p.93). Destaca la importancia de una medio de transportación que traslade a los protagonistas entre un mundo y otro que permita diferenciar entre un mundo y otro y el momento de traslado hacia cualquiera de los dos.

Asimismo, la investigadora rusa, María Nikolajeva (1988), determina que “la presencia de la magia, es decir, de seres y acontecimientos mágicos, en un mundo realista alterno, el sentido de lo inexplicable, de la maravilla, y las violaciones de las leyes naturales” - ((1988), p.12) son elementos tajantes los cuales definen específicamente el elemento *fantástico* dentro de la fantasía.

1.1.2.6 Diferencias entre fantasía y realismo mágico

Con las dos características anteriores es importante destacar cómo el género se distingue del realismo mágico, con el cual es muchas veces confundido. En palabras del reconocido escritor venezolano Arturo Uslar Pietri (2006) hace referencia al realismo mágico como “(...) los contrastes inverosímiles de situaciones y concepciones y una visión casi sobrenatural de una realidad casi irreal” - ((2006), p. 1.)

El autor señala que lo que predomina en el género latinoamericano, como lo es citado por Victor Bravo (1991), fue “(...) la consideración del hombre como perdurable en medio de hechos realistas. Una adivinación poética o una negación poética de la realidad.” - ((1991), p.14-15). La manera de enfrentarse a hechos sobrenaturales como si fueran absolutamente cotidianos que más que hacer que el espectador sienta emociones las expresa en la página. Así pues, la diferencia con la fantasía se hace magnánima de manera que la utilización de la magia en el realismo mágico es un hecho cotidiano mientras que en la fantasía es extraordinario.

1.1.2.7 Conflictos Verosímiles

Nikolajeva (1988) propone un término interesante, *mundo realista*, el cual Truby (2010-abr-1) elabora como argumento principal de la fantasía. *La buena fantasía está basada en la realidad* asegura el guionista, pues a pesar de que los personajes están envueltos en situaciones irreales o poco probables, con hechos y personajes mágicos su humanidad hace que sus problemas tengan cabida dentro de la realidad que se conoce. Así pues protagonistas como Aragorn, del *Señor de Los Anillos*, pueden perfectamente tener una diatriba moral entre salvar al mundo o salvar al amor de su vida o, así mismo, la saga completa de Tolkien puede ser una metáfora de los hechos acontecidos en la Segunda Guerra Mundial.

Así pues Sánchez (2009) deduce que si la fantasía es basada de algún hecho realista entonces el conflicto debe ser verosímil. No necesariamente fácil pero que esté posibilitado dentro de las reglas del mundo que se crea. Por ejemplo, es completamente viable que el tiempo en *Narnia* sea totalmente diferente y cuando los protagonistas regresan a su mundo original sólo haya transcurrido un minuto porque se entiende que ese mundo no posee las mismas reglas exactas de la realidad. Asimismo, los conflictos deben ser o estar basados en los conflictos reales de las personas comunes.

1.1.2.8 El lado de la luz y el lado oscuro

Una última característica que le atribuye Saricks (2001) al género es el contraste entre las claras posiciones de los personajes entre el bien y el mal, blanco o negro, la luz y la oscuridad en donde siempre la luz sale victoriosa. "(...) en la fantasía es un género optimista (...) hay una expectativa de una decisiva victoria sobre el lado oscuro (...) éste decisiva victoria sobre el lado oscuro hace que los espectadores sigan la aventura." - ((2001), p.40).

De las posturas de Sánchez (2009), Martin (2012), Jak (2004), Lanes (1972), Nikolajeva (1988), Saricks (2001) y Truby (2010) se puede concluir de este punto que la fantasía cinematográfica, es optimista, debe contar con personajes humanos cargados de humanidad y con problemas comunes, basado en una realidad con un conflicto verosímil, donde choquen la dualidad de ambos mundos. Así mismo, debe estar estructurada perfectamente de fondo para que tenga sentido, debe además estar conectada a un viaje de aventura en donde los protagonistas utilizan un mecanismo que los transporte de un mundo a otro e indiscutiblemente debe tener un presencia de magia o *conocimiento desconocido* que le atribuye una característica única.

No obstante, si bien esto es una regla, como todo en el mundo fantástico, es quebrantable. No todos los finales felices pertenecen al género fantástico y como ejemplo perfecto de esto se puede utilizar la estruendosa saga de G. R. R. Martin, *A Song of Ice and Fire* (1996). Si bien ni la serie ni los libros han llegado a su final, cada uno de los personajes representa un hilo conductor en la historia y no todos han logrado un final feliz.

Ned Stark, quien comienza protagonizando la saga en *A Game of Thrones*, es la personificación de lo que en este capítulo se refiere como a *luz* o *bien*. Es un personaje netamente bueno, de honor, honrado, que respeta su familia y le es fiel a su rey. Sin embargo, en el final de este libro se menciona la muerte de Ned

Stark. Lo cual genera un impacto en el lector tomando consciencia de que lo que ha muerto en ese momento no es solamente un personaje querido, sino que el bien ha perecido y se genera el triunfo al mal.

1.2. Ciencia Ficción: lo improbable hecho posible

Para muchos autores los géneros de *fantasía* y *ciencia ficción* derivan uno del otro. Autores como Tim Dirks, editor de *AMC Filmsite*, dicen que pueden existir dos vertientes: la primera, la fantasía como un género madre que engloba la construcción de mundos imaginativos con elementos de magia, míticos y fantásticos, pero que a su vez incluye elementos científicos y futuristas, por lo que dentro de éste se encontraría la ciencia ficción descrito como un género que “es predominantemente una versión de la *fantasía*, pero puede solaparse fácilmente con las películas de terror (...)” – Dirks, T., *Fantasy Film* (2012) Filmsite, AMC [Página web en línea].

En la segunda vertiente, Dirks (sf) coincide con la definición de la Enciclopedia Larousse de ciencia ficción como género aparte que tiene una delimitación específicamente a los relatos que, a partir de avances y transformaciones científicas-tecnológicas creíbles, especulan las posibles repercusiones de las mismas para la raza humana. Tanto para la organización política como para las formas de vida, las costumbres y la estratificación social.

(...) son usualmente científicas, visionarias, derivadas de comics, *imaginativas* y por lo general visualizadas a través de *escenarios imaginarios* (...) En muchos casos incluyen héroes, planetas distantes, travesías imposibles, escenarios improbables, lugares fantásticos (...) tecnología futurista (...) viajes en el tiempo, en el espacio, bien sea aquí en La Tierra, el espacio exterior o, en ciertos casos, en el futuro. – Dirks, T., *Science Fiction Film* (sf) Filmsite, AMC [Página web en línea]

Aún más, Asimov (1981), uno de los grandes genios de la ciencia ficción, aunque mantuvo siempre una postura *exclusionista extrema*. Reconoce una definición moderada que engloba ambos géneros -fantasía y ciencia ficción-, a la cual denomina *ficción realista*. Asegura, que ésta se desarrolla en un tiempo y momento parecido al que se vive en la actualidad pero jamás hace referencia a que es exactamente el actual. Pues asegura que al tener la palabra *ficción* es precisamente eso: *invención*, y lo que se experimenta se experimenta “aquí en la Tierra del futuro”.

La ficción realista, así tal como yo la veo, trata de hechos que se desarrollan en contextos sociales no significativamente diferentes de los que se supone que existen ahora o que han existido en algún momento en el pasado. ((1981) pg. 8)

De igual manera, Truby (2010), guionista y director de *All American-Boy* y autor del libro *The Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller*, menciona que lo fundamental de la ciencia ficción es que el mundo en el que está basado es el que el público denomina ‘mundo real’. Así se genera una empatía directa con el espectador, ya que si el mundo que se presenta en la historia fuera muy diferente del presente, dejaría de tener puntos de conexión con el espectador; puntos que le permiten concebir lo crucial de la historia, el trasfondo cultural, la crítica, el comentario que es referente a la sociedad del presente.

(...) la ciencia ficción es para predecir, comentar sobre el mundo presente (...) eso es lo que hay que tomar en cuenta. Estás escribiendo una historia sobre hoy. - (2010-abr-1) *Truby's Screenwriting Science Fiction Genre #1* [Seminario de clase. Grabación en línea] John Truby YouTube Channel.

Así pues se tomará la ciencia ficción, para los propósitos de este trabajo, como: Subgénero del género fantástico ligado a hechos o sucesos poco probables pero verosímiles. Contiene hechos imaginativos que se desarrollan en contextos sociales muy parecidos a los que existen actualmente o han existido en el pasado. Son visualizados, generalmente, en escenarios imaginarios improbables, pero que

gracias al desarrollo tecnológico se hacen posibles y tratan temas de índole social, psicológico y filosófico actuales.

1.2.1 La Ciencia Ficción en el cine

Volviendo a Méliès, hoy en día considerado *el padre de los efectos especiales* por el gestor cultural Guzmán Urrero Peña en su biografía para Micronet S.A (sf), comenzó siendo considerado como un hombre vanguardista, en especial por sus “vistas” -nombre que recibían las pequeñas películas de la época- y por todas sus innovaciones y maneras de romper con muchos de los cánones establecidos.

Con el pasar de los años, el cine de ciencia ficción deja de verse como un cine de vanguardia y se convierte en un no-tan-nuevo género cinematográfico, que poco a poco va creciendo y atravesando la época que el periodista Javier Memba (2008) decide denominar la “década de oro” (entre 1950 y 1968), hasta llegar, incluso, a la “nueva era del cine de ciencia ficción” (Memba, 2011) (entre 1971 - 2011).

Hoy por hoy, existe un gran número de películas que forman parte del género ciencia ficción. Sin embargo, para propósitos de este trabajo, se utilizarán los mismos ejemplos propuestos en el punto sobre la fantasía en el cine.

En *Mr. Nobody*, de Jaco Van Dormael (2009), Nemo, tiene una faceta de “niño-no-nacido” (por designarle un nombre), en la que es capaz de ver todo lo que le sucederá en la vida, y crea una especie de mundos paralelos en los que ve todo lo que ocurriría si tomara distintas decisiones.

La película transcurre en un plano temporal no lineal, es decir, va mostrando hechos que no necesariamente ocurren uno seguido del otro. En este sentido, muestra momentos decisivos en la vida de Nemo: la decisión de vivir con

su papá o con su mamá; con cuál chica casarse; el momento de su muerte, entre otros.

En otras palabras, las decisiones más significativas en la vida de Nemo tendrán un papel importante, ya que cada una de ellas alterará el rumbo de su historia y con ello se creará un mundo distinto.

En términos simples (y utilizando el mismo ejemplo de la película), la decisión de vivir con su madre creará una historia determinada, con un estilo de vida determinado; mientras que la de vivir con su padre generará una historia distinta, con un estilo de vida distinto. Y, posteriormente, esas dos historias tendrán otras decisiones que tomar y cada una de ellas creará otro mundo distinto.

Ocurre de igual manera con el otro ejemplo, en *Fullmetal Alchemist, El Conquistador de Shamballa* (2005). Se ve la presencia de la bidimensionalidad o el paralelismo entre mundos en la historia de los hermanos Elric, quienes están separados en mundos distintos, uno que se desarrolló por la ciencia y el otro por la alquimia.

Ambos mundos se ven físicamente distintos. Por un lado, el mundo de la alquimia parece una época más antigua; una sociedad ubicada en el siglo XIX. Por el otro, el mundo de la ciencia refleja el período bélico de la primera mitad del siglo XX, es decir, la Primera Guerra Mundial.

La ciencia ficción, también hace su presencia en las invenciones tecnológicas presentes, como los *Automail* o *Prótesis Blindada Automatizada* y las distintas creaciones funcionales a vapor.

Por ello, es necesario mencionar un concepto, presente en la película, al que Brenner (2007) llama *Steampunk*: “son invenciones especulativas inspiradas por tecnología obsoleta que exploran un mundo alterno basado en el uso de dicha

tecnología”. En palabras más sencillas, es un subgénero en el que existe un mundo paralelo desarrollado con tecnología ya obsoleta para nosotros.

Sin embargo, aunque *el Steampunk* es una subcategoría de la ciencia ficción, existe un subgénero entre ambos, conocido como “Ucronía”; concepto que será de vital importancia para propósitos de este trabajo.

Una ucronía, en sí, es un lugar atemporal, no en el sentido de la inexistencia del tiempo, sino que ese lugar no existe ni existió en ningún tiempo (Renouvier, C. 1901). Una ucronía es una historia alterna, en la que los hechos sucedieron de otra forma. Puede representar un “*bosquejo histórico apócrifo del desenvolvimiento de la civilización europea, no tal como ha sido, sino tal como habría podido ser*”.

.

1.2.2 Características principales del Cine de Ciencia Ficción

Por lo general un género no empieza siendo género sino que comienza siendo un movimiento artístico-literario de vanguardia y posteriormente se convierte en un movimiento formal, una regla, aceptada por la comunidad académica. Así, con el pasar de los años todas estas creaciones fantásticas de, por ejemplo, Méliès, aunadas a las producidas por distintos artistas y directores, fueron dejando esa categoría de “vanguardistas”, y pasaron a ser una regla; crearon un conjunto de puntos comunes que serían determinados como las características de ese tipo de cine o, mejor dicho de ese nuevo género.

1.2.2.1 Base científica y dependencia de la tecnología

Según los autores Maxim Jakubowski y Edward James (1992) en su libro *La profesión de la Ciencia Ficción (The Profession of Science Fiction* en inglés), el elemento más obvio y fundamental del género de ciencia ficción es su dependencia directa de tecnología imaginada. El escritor de ciencia ficción se

sumerge en la vertiente que separa la teoría científica de la práctica para crear su mundo de manera que sea lo suficientemente diferente para los espectadores pero lo suficientemente creíbles gracias a la lógica científica.

Al utilizar una base científica, Jakubowski y James (1992) aseguran que los autores deben justificar los elementos tecnológicos y científicos que componen al mundo creado a través de explicaciones científicas posibles. Así en la obra *Foundation* de Isaac Asimov (1995) aunque el viajar a través del hiper-espacio todavía no es posible Asimov justifica el Imperio Galáctico a través de la teoría del hiper-espacio de, por ejemplo, el Dr. Michiu Kaku o Albert Einstein. Así, Carey también afirma que se “utilice o no una ciencia dura, las novelas de ciencia ficción siguen reglas científicas en cierta medida (...)”.

1.2.2.2 Efectos de la ciencia y la profundidad de sus temas

Sin embargo, Jakubowski y James (1992) delimitan que, aunque la ciencia ficción establece una base científica para el desenvolvimiento de los eventos de la historia, ésta no se preocupa por la ciencia en sí sino por los efectos que ésta tiene sobre la raza humana dentro de las circunstancias en el mundo creado. Así, la distopía se convierte en un tema recurrente dentro de la exploración de estos límites tecno-científicos.

De igual manera, Tim Dirks (sf) confirma que una característica primordial en la Ciencia ficción gira en torno a los temas que trata, y hace mención a uno de ellos al afirmar que “la ciencia ficción, frecuentemente, muestra el potencial tecnológico para destruir la humanidad, a través de eventos catastróficos, guerras entre mundos, encuentros que ponen en peligro a la tierra y desastres”.

No obstante, este género no se caracteriza solamente por abordar temas de índole distópica sino más bien por la persistencia de sumergirse en temas de índole filosófica, sociales y morales con preguntas tan profundas como “¿Quiénes somos?”, “¿Qué hacemos aquí?”, “¿De dónde venimos?”, “¿Cuál es nuestro

propósito?”, entre otras que, en su mayoría, intentan ser respondidas por la ciencia del futuro. - Francisco Pellegrino, comunicación personal, (2-Noviembre-2012)

“La Ciencia Ficción entonces simplemente utiliza la ciencia como medio para magnificar la exploración de los problemas que enfrentan los humanos y las posibles maneras de enfrentarlos.”- (Saricks, J., (2001) p. 266)

1.2.2.3 La figura autoritaria y los personajes en plano secundario

Jakubowski y James (1992) le atribuyen otra característica clásica al género: la figura autoritaria. Ésta está presente como personaje omnipotente que contiene la sabiduría del mundo en el que habitan. En la película *Total Recall* la figura del guerrillero opositor Matías contiene la llave para que el protagonista recupere su memoria. Así mismo se encuentran figuras como Yoda en la saga *Guerra de las Galaxias*, quien entiende perfectamente las reglas del mundo que los rodea. Sin embargo, es posible utilizar ésta figura como protagonista el cual ya está ambientado y acostumbrado al ambiente en el que vive en contraposición al espectador.

Tanto Tixier (2000) como Saricks (2001) coinciden que los personajes se manejan casi siempre en un plano secundario comparado a las preguntas que se quieren responder durante el desenvolvimiento de la historia. Generalmente el género se enfoca más en situaciones o eventos. En su mayoría, y acorde con el presente trabajo de grado, no desea explorar caracteres individuales o las relaciones humanas sino el problema colectivo que afecta a la sociedad como protagonista. Sin embargo, sí existe una profundización de personajes que se hace progresivamente ya que usualmente el género suele ser seriado.

1.2.2.4 Física, Filosofía y Voz de la Lucha

Asimismo, Saricks (2001) diferencia 2 planos en los cuales se puede desarrollar la acción de un trabajo de ciencia ficción: el primero es el filosófico o psicológico que representaría la acción interior de los personajes. El segundo el físico que es el desenvolvimiento del entorno y los personajes como entes actuantes en él.

Además, la autora le agrega una particularidad a cada cual, en el mundo donde la acción es física el desenvolvimiento de la historia es más rápida pues las acciones se vuelven más ágiles y concisas. Mientras que en el mundo donde la acción se desenvuelve en un plano interior el desenvolvimiento suele ser más lento para comprender mejor el proceso interno del personaje.

La escritora Dachary Carey (sf), en su artículo “Características del Género de la Ciencia Ficción” (*Characteristics of the Science Fiction Genre*), puede resumir en parte las opiniones de Saricks (2001), Tixier (2001), Jakubowski y James (1992), Dirks (sf) y Pellegrino (2012), mientras hace referencia a varios temas que categorizan un trabajo como ciencia ficción: viajes en el espacio y el tiempo; escenarios futuristas o una historia alterna entendida como la historia de la humanidad (“*History*” en inglés); tecnología avanzada; *distopías*, entendido como el antónimo de utopía; exploración de conflictos sociales como mundos destruidos por la guerra o el abuso y el control total de la genética; y conflictos culturales.

Así pues, la escritora concluye que la ciencia ficción llega a convertirse en la voz de la lucha contra el abuso de la tecnología y la ciencia. Manteniendo siempre una postura cuestionadora de la moralidad y la filosofía como régimen social. Y a pesar de que menciona tantas características, afirma que tanto críticos como *proponentes*, nunca logran estar de acuerdo en qué exactamente constituye la ciencia ficción.

1.3. Ciencia Fantástica: Una fina línea entre la ciencia ficción y la fantasía

Ahora bien, tomando en cuenta lo planteado anteriormente, es posible entonces la construcción de los géneros híbridos que, para Sánchez Noriega (2009) son “especializaciones que han adquirido el suficiente desarrollo y entidad como para independizarse de los géneros originarios”.

David Roas (2001) propone que un film que contenga elementos sobrenaturales es fantástico, pero no necesariamente deja de serlo por tener elementos científicos, de caballería, entre otros. Surge, pues, un tercer concepto o género que tendrá mayor relevancia en el presente trabajo: La Ciencia Fantástica.

Así, esta fusión de género no es producto de que una rama pertenezca o derive de la otra sino más bien una rama aparte que funde las mejores características de ambos géneros para proporcionarle al espectador una experiencia única. "(...) alguien que trate de decir que la *Sci-Fi* es una rama de la fantasía o una extensión de la misma, tropieza por desgracia con el uso profesional de términos sancionado por el tiempo. Ésta es una época de mezcla de géneros (...)" - Hubbard, R.L. (1980) *Una introducción a la Ciencia Ficción*. L. Ronald Hubbard Site. [Página web en línea]. Costumbre que se ha adoptado desde 1980 hasta la actualidad.

Isaac Asimov (1981) deriva que encontrar una definición que sea excluyente mutuamente y defina la fina línea entre los géneros de ciencia ficción y fantasía es una pérdida de tiempo, puesto que tanto la ciencia ficción como la fantasía, según el autor, pueden ser englobadas bajo un mismo término que él denomina *ficción surrealista*.

Así, según el reconocido escritor, dentro de la *ficción surrealista* estarían historias como los Viajes de Gulliver, los animales parlantes del Libro de La

Jungla, Los viajes de Doctor Dolittle, El Señor de Los Anillos, entre otros, que incluyen dentro de estos tanto elementos sobrenaturales como científicos.

La ciencia ficción empezó así como una variación sobre el cuento de viajes, diferenciándose de éste principalmente en que los vehículos usados todavía no existen pero podrían existir si el nivel de la ciencia y la tecnología es extrapolado a distancias mayores en el futuro. (...) Nada de eso, sin embargo, es “aquí no más” en la Tierra. Siguiendo el ejemplo de Verne, todo lo que ocurre en la Tierra es posibilitado por los cambios continuos (habitualmente avances) en el nivel de la ciencia y la tecnología, de manera que la historia debe tener lugar aquí no más en la Tierra del futuro. ((1981) pg. 11)

Así pues, *La Odisea* de Homero- puede ser vista tanto como un cuento de viajes o como la primera obra de ciencia ficción y ambos puntos de vistas están correctos. Aún más, ambos puntos de vista no son mutuamente excluyentes de manera forzosa: bien sea que se considere que Polifemo es un monstruo extraterrestre o un semi-dios o que las fuerzas sobrenaturales de Circe son más bien producto de la posesión y control de tecnologías avanzadas,

En ocasiones, la fantasía de aventuras incorpora elementos de la ciencia-ficción, como sucede en los futuros distópicos de *Matrix* o *Terminator 2*. En otras, la ciencia-ficción toma elementos de la fantasía de aventuras, como ocurre en *2001: una odisea del espacio* durante el viaje de Dave hacia “Júpiter y más allá del infinito”. Puede darse incluso la coexistencia del género híbrido con géneros canónicos (...) - Sánchez Escalonilla, A. (2009) *Fantasía de aventuras: claves creativas en novela y cine*.

La Ciencia Fantástica es, entonces, una mezcla o punto medio entre la fantasía y la ciencia ficción, que abarca temas que pueden ser explicados por la ciencia, pero no deja de lado la intromisión de lo sobrenatural. En otras palabras, el anillo de *Frodo*, que representaría la parte fantástica, podría viajar tranquilamente en la nave de Han Solo, El Halcón Milenario, representando la

parte científica. O bien los planos descubiertos por la Dra. Ellie de la película *Contacto* (1997), podrían construir la nave que los lleve a la locación de la piedra filosofal de *Harry Potter* (2001).

Finalmente, el género a utilizar en éste trabajo de grado derivado de las posturas de Sánchez (2009), Asimov (1981), Hubbard (1980), Roas (2001) y Noriega (2009) será la Ciencia Fantástica: un subgénero derivado de la ciencia ficción y la fantasía relacionado con la creación de mundos imaginativos en los cuales tienen espacio situaciones y hechos pocos probables desarrollados dentro de contextos sociales muy similares que existen en la actualidad o que existieron en el pasado. Y que, además, sirve como máscara para representar una realidad cruda de trasfondo utilizando elementos propios de la tecnología y avances científicos, así como sobrenaturales y fantásticos.

1.3.1. Ciencia Fantástica en el cine

Si se pudiera separar solo por un momento la fantasía y la ciencia ficción (y no verlas como una subgénero de la otra), sería posible decir que no todas las películas de ciencia ficción tienen fantasía; y no todas las películas de fantasía tienen ciencia ficción. Sin embargo, sí existe un gran número de películas que se desarrollan dentro de las ramas de la ciencia fantástica.

The Fifth Element (El Quinto Elemento) (1997) hace una mezcla entre fantasía y ciencia ficción al desarrollarse en la sociedad de los carros voladores, en un mundo verosímil, pero futurista lleno de tecnologías súper avanzadas y posibles dentro de ese futuro próximo. Del otro lado de la moneda (el de la fantasía), se encuentra Leeloo, el quinto elemento que viene a la tierra cada cinco mil años

Más recientemente se podría mencionar una película llena de superhéroes, en la que uno de ellos es el hijo del Dios Odín, mientras que los demás han sido productos de mutaciones genéticas y/o manejan armas desarrolladas con

tecnologías avanzadas que, si bien parecen imposibles, dentro del universo de los superhéroes, se siente bastante real. *The Avengers* (Los Vengadores) (2012) crea un mundo en el que se ve mezclada la fantasía y la ciencia ficción, tan sólo en sus personajes.

En el mismo largometraje de *Thor* hay varios momentos que logran conectar el mundo de la ciencia con el mundo de la fantasía. El hecho de que algunos vean a *Thor* como un Dios con poderes mágicos, como en la edad media, y Natalie Portman prefiera una explicación científica que justifique el mundo de *Thor* como un planeta aparte o un mundo paralelo en precisamente la belleza de la ambigüedad del género de ciencia fantástica.

Así, existen muchas otras películas que entrarían dentro de este subgénero o género mixto. Un ejemplo claro de este género es la franquicia de El Planeta de los Simios, en la que un planeta está habitado por simios inteligentes que tienen a los humanos encerrados y los controlan como esclavos. Además, algunas de las películas de esta franquicia son desarrolladas (como la novela original de Pierre Boulle) en una época totalmente futurista, en la que el hombre viaja por el espacio a velocidades cercanas a la velocidad de la luz.

Incluso algunas que entrarían en una eterna discusión, como *Avatar*, ya que durante toda la película vemos un mundo posible dentro de esa verosimilitud, un mundo de avances tecnológicos increíbles. Vemos un mundo que encaja perfectamente en la ciencia ficción, pero justo antes de terminar la película, Jake Sully reencarna dentro de un cuerpo *na'vi*, raza que habita el planeta Pandora. Este elemento sobrenatural, hace que la película rompa los límites de la ciencia ficción y se adentre en la ciencia fantástica.

Los ejemplos propuestos en los puntos sobre fantasía y ciencia ficción (*Mr. Nobody* y *Fullmetal Alchemist, El Conquistador de Shamballa*), han pasado por un proceso en el que, en primera instancia parecían formar parte de la fantasía.

Luego se podía afirmar que pertenecían a la ciencia ficción. Ahora, una vez aclarada la definición de Ciencia Fantástica, es entendible la presencia de ambos géneros.

En resumidas cuentas, por un lado, en *Mr. Nobody*, se ve la presencia de un niño capaz de ver todo lo que le sucederá en la vida y de decidir qué caminos tomar; tiene contacto con esa fuerza sobrenatural, representada por los ángeles del olvido (fantasía); y logra crear mundos paralelos o alternos en los que su vida transcurre por rumbos distintos (ciencia ficción).

De igual forma, en *Fullmetal Alchemist*, se representa la existencia de dos mundos paralelos desarrollados por caminos diferentes (como una ucronía); con invenciones tecnológicas posibles pero irreales (ciencia ficción); girando en torno a la utilización de la alquimia y la transmutación (fantasía).

Capítulo II: El Cortometraje

Una vez delimitado el género en el cual se enmarca la historia que pretende desarrollar éste trabajo de grado, es necesario adentrarse en el formato cinematográfico que se utilizará para relatar la misma.

Ahora bien, para trabajar un cortometraje es necesario definir y entender sus características para asimilar propiamente el formato. A pesar de que La Academia (Oscars) tiene una definición concisa:

Un cortometraje es definido como una película original que tiene una duración de 40 minutos o menos, incluyendo todos los créditos. Esto excluye de la consideración los siguientes trabajos:

- a. *Tráileres* y películas de mercadeo
- b. Secuencias de largometrajes como secuencias de créditos
- c. Episodios no transmitidos de programas de TV establecidos
- d. Pilotos de TV sin vender –

Rule Nineteen: Special Rules for the Short Film Awards.
(2011)

El editor alemán de ShortFilms.de, Reinhard W. Wolf (sf), afirma que definir a un cortometraje por otra cosa que no sea su duración es tarea difícil puesto que no existen características inequívocas o un criterio específico para aplicarle a un corto.

Además, el teórico alemán reitera que se debe recordar que el cortometraje no es un género o categoría sino “un término genérico usado desde los primeros días del cine para describir todos los posibles géneros de la cinematografía” - (sf) *What is Cinema? What is Short Film?*. AG KurzFilm Alemania. [Página web en línea]-.

Asimismo, el autor manifiesta que lo verdaderamente interesante de un cortometraje no su reducción a un formato indistinguible sino la variedad híbrida que preserva la diversidad del cine en sus comienzos.

Wolf (sf) asegura que mientras el cortometraje se mantiene casi virgen y libre, la historia ha sometido al largometraje a unas restricciones estrechas. “Convenciones y estándares se han desarrollado para englobar todos los aspectos posibles, desde el diseño artístico hasta estándares técnico y métodos de producción comercial; desde el desarrollo del guión y filmación hasta distribución y mercadeo” - (sf) *What is Cinema? What is Short Film?*. AG KurzFilm Alemania. [Página web en línea]-. Estándares dentro de los cuales no entra el cortometraje ya que se ubica fuera del cine estandarizado manteniendo su pluralidad, complejidad de contenido y potencial.

Entre las características que le atribuye, Wolf (sf) menciona que la “Duración como una característica distinguible no es una regla de tiempo, sino más bien un factor financiero en su producción que le permite al cortometraje cierta independencia de la industria cinematográfica y sus restricciones monetarias” - (sf) *What is Cinema? What is Short Film?*. AG KurzFilm Alemania. [Página web en línea]-. Una característica a la cual se le une la libertad artística al quitarse la presión económica.

Además de agregársele la libertad artística, Worlf (sf) sostiene que al eliminarse el riesgo financiero se abre paso a la fortaleza mayor que caracteriza al cortometraje: experimentación e innovación.

Los cortometrajes siempre han sido un lugar para la creación, asegura el editor “Bien sea *stop-action, close-up, jump cuts*, cinema directo, narrativa no-lineal, film híbrido, cámara en mano o estilo dogma, todas estas fueron probadas primero en cortometrajes y luego absorbidas como por ósmosis por el cine estandarizado (...)” - (sf) *What is Cinema? What is Short Film?*. AG KurzFilm Alemania. [Página web en línea]-.

Así pues Wolf (sf) finaliza manifestando que no existe una típica manera de hacer cortometraje ya que cada uno de esos posibles géneros tiene su propia técnica, su propio mercadeo, su propia audiencia. “(...) un repertorio de formas

cinematográficas que siguen reinventando la diversidad de los principios del cine una y otra vez, y que ha continuado evolucionando e innovando tanto técnicamente como estéticamente” - (sf) *What is Cinema? What is Short Film?*. AG KurzFilm Alemania. [Página web en línea]-.

Entre otras características que predominan dentro del cortometraje como formato, los escritores de *Escribiendo el cortometraje (Writing the Short Film* en inglés), Patricia Cooper y Ken Dancyger (2005) le atribuyen una atención especial al sonido como metáfora dentro de la historia.

Los autores afirman que el sonido es crucial para la ambientación de cualquier cortometraje, puesto que es un elemento sutil que apela a las emociones de los espectadores cuando se quiere dar a entender, por ejemplo, que las imágenes que se ven en pantalla no son siempre lo que parecen. “El uso de sonido fuera de la pantalla ha alterado las imágenes, dirigiendo las lejos de su existencia superflua (...) y hacia su verdadero significado (...)” - (2005) *Writing the Short Film*. Londres. Focal Press. [Libro en línea]-.

Además, la profesora de *artes de la imagen en movimiento* de la Universidad de Duke en Carolina del Norte, Elisabeth Benfey (2006) en sus guías de clase delimita entre sus características primordiales a *personajes interesantes*. Asegura que no se trata de personajes complejos, puesto que no hay tiempo, sino más bien personajes con comportamientos complejos.

La Benfey (2005) afirma que si el personaje tiene comportamientos simples y predecibles el cortometraje será igual ya que son los personajes quienes impulsan la historia. Es necesario darles toda la dimensionalidad humana. Todas las dimensiones físicas, inclusive la ropa que utilizan, contrastes entre comportamientos predecibles y poco predecibles o que no se esperan del personaje y por último una necesidad fuerte, un deseo lo suficientemente pesado que haga que el personaje entre en acción. Necesidad que debe, especialmente en un cortometraje, ser urgente e inmediata.

Asimismo, la profesora le da importancia al conflicto dentro del formato como elemento definitivo para la realización de un buen cortometraje. Las complicaciones de éste se pueden lograr con obstáculos internos como una adicción o externos como un desastre natural. Pero reitera que ya que el conflicto es producto de la necesidad del personaje, mientras más se intensifica la presión sobre el héroe más divertido e interesante será para el público ver el cortometraje.

Ver al héroe luchar en contra de esos obstáculos es lo que hace una historia interesante. ¡Tu trabajo es hacerle la vida difícil o casi imposible a tu personaje! Si el personaje dice: “¡Yo quiero esto!” tú le dices “¡NO!” - (2006) *Writing a Short Screenplay: The MMM Information Packet*. Materiales y fuentes recaudados por Elisabeth Benfey. Duke University [Guía en línea]

El productor y escritor de *Escribiendo Cortometrajes (Writing Short Films* en inglés), Chris McGuire (sf) le agrega una parte única al conflicto del cortometraje: una resolución creativa, original e inesperada. Asegura que ésta característica le proporciona al cortometraje su originalidad.

Dirige a tu protagonista a montarse en un árbol, le lanzas piedras y luego lo bajas de una manera inesperada. Debes proporcionar razones interesantes y lógicas para que el personaje entre en apuros, causas lógicas para su habilidad de escapar de ellos y finalmente un escape lógico pero impredecible. - (sf) *Writing Short Films*. Chris McGuire Net. [Libro descargable en línea. Archivo Word]

La simplicidad es otra parte fundamental de un cortometraje. Debido a su corta duración Benfey (2006) menciona como su regla principal “La primera regla y la más importante (...): ¡MANTÉNLO SIMPLE!”- (2006) *Writing a Short Screenplay: The MMM Information Packet*. Materiales y fuentes recaudados por Elisabeth Benfey. Duke University [Guía en línea]-.

Así, la profesora confirma que una manera de mantener la simplicidad es comenzar la historia lo más avanzado posible, en el momento en el que está a

punto de ocurrirle algo al protagonista y también a través de gestos simples entre personajes que revelan un complejidad oculta. De esta manera se evita el largo desarrollo previo a lo que realmente interesa en el cortometraje: el conflicto.

“El formato de largometraje simplemente funciona en contra del cine experimental dramático, así que piensa en términos simple y elementales.” - Cooper y Dancyger (2005) *Writing the Short Film*. Londres. Focal Press. [Libro en línea]-. Los autores le atribuyen la simplicidad al hecho de que los cortometrajes se enfocan primordialmente en el estilo y contenido de manera dialéctica que una profundización de contenido, que como resultado trae la alta simplificación de la premisa, los personajes y el conflicto.

Sin embargo, los autores también reconocen que no es una característica excluyente puesto que se pueden lograr complejidad de personajes y simplicidad sin enfocarse necesariamente en el estilo sino a través de metáforas estilísticas. “Los cortometrajes se apoyan de la simplicidad en la caracterización de sus personajes y el desarrollo o desenvolvimiento del conflicto. Tienden a adoptar la metáfora.” - (2005) *Writing the Short Film*. Londres. Focal Press. [Libro en línea]-.

Cooper y Dancyger (2005) designan una última característica crucial de la cinematografía en general, especialmente del documental, pero la cual influencia significativamente al cortometraje: la apelación a las emociones. “(...) un gol importante: el deseo profundo de decir algo. Y esa convicción para afectar al público es permitida por la relación que tiene cada formato para expresar.” - (2005) *Writing the Short Film*. Londres. Focal Press. [Libro en línea]-.

Así, los autores aseguran que la manipulación de la fibra emocional siempre está presente dentro del cortometraje como característica fundamental que cautiva al público a abrirse para poderle transmitir un mensaje. Característica fundamental de la cinematografía.

Capítulo III: Mundos Paralelos

El tema del siguiente capítulo es uno complejo, por lo que se verá simplificado durante el mismo para tomar sólo lo esencial para la realización de éste trabajo de grado. En primer lugar, se deberá definir ciertos términos básicos para luego profundizar dentro de la materia.

El teórico y autor de *El poder de la intuición*, David Topí, escribe en un artículo en su página de internet que las dimensiones son “(...) realidades paralelas, planos horizontales dentro de un mismo nivel de densidad (...) Estas dimensiones están separadas las unas con las otras por finas membranas energéticas que pueden ser ‘rotas’ o traspasadas (...)” - Topí, D. (sf) *Densidades vs Dimensiones. Vidas paralelas vs Vidas simultáneas*. David Topí [Página web en línea]

Asimismo Topí (sf) asegura que las dimensiones pueden tener *realidades* muy diferentes o parecidas con cambios sutiles a la que se desarrolla actualmente en el mundo. Menciona que puede que los sucesos en una dimensión, con sus propias líneas temporales, todavía no hayan pasado en la otra y viceversa.

3.1. Multiversos y cómo movernos entre ellos

Desde hace unos años la física cuántica se ha particularizado por una corriente de pensamiento que afirma la existencia de mundos paralelos. Diferentes teorías han surgido a raíz de dos preguntas. La primera es la pregunta de la *singularidad* (cómo ocurrió el Big Bang) y la última *La teoría del todo* de Einstein, la cual dejó incompleta. Así pues recientemente, todas han terminado en una misma respuesta: mundos paralelos.

Según el documental de la BBC, *Universos Paralelos (2001)*, los seres humanos están acostumbrados a moverse en tres dimensiones: hacia adelante y hacia atrás, hacia arriba y hacia abajo y de derecha a izquierda. Ahora bien, la física teórica plantea que existen más de tres dimensiones. Einstein sugirió que el

tiempo es la cuarta y luego se propusieron cada vez más hasta descubrirse la posible existencia de once dimensiones, diez dimensiones espaciales y una temporal.

Asimismo, el profesor de matemáticas estadounidense Frank Tipler, aplica una ecuación del físico austríaco Erwin Schrödinger, que propone que las partículas atómicas pueden existir en varios lugares al mismo tiempo, e incluso en el mismo lugar.

Schrödinger ejemplifica su teoría con el experimento mejor conocido como *El Gato de Schrödinger* el cual consiste en lo siguiente: En una caja sellada se coloca un gato, veneno y un dispositivo radiactivo que tiene una probabilidad de un 50% de activar o no el veneno en un tiempo estipulado. Al culminar el tiempo previsto existe una posibilidad de un 50% de que el gato esté vivo o muerto. Como la caja está sellada no se sabe el resultado por lo que en ella misma están las dos posibilidades comprimidas, el gato estará tanto vivo como muerto pues ambas son igual de probables.

Tipler, utilizando la ecuación de Schrödinger, plantea “(...) que puede aplicarse a toda la realidad, no sólo a los átomos, sino a los edificios, un vaso y el universo entero.”, es decir, a cualquier cuerpo físico. - Freeman, M. (Productor ejecutivo) (2011) *Curiosity: Parallel Universes. Are they real?* [Documental]

Otra teoría que hace referencia al paralelismo de mundos es la Teoría M, la cual plantea, entre otras cosas, la existencia de “branas” (palabra derivada de membranas), donde además de las cuerdas (como objetos unidimensionales o de una dimensión), existen las membranas (bidimensionales o de dos dimensiones) y así continúan las p-branas (donde p es el número de dimensiones). Núñez, C. (2007) *Teoría M*. IFT: Instituto de Física Teórica.

El término brana al que hace referencia la teoría M es utilizado por el Profesor Albert Einstein de la ciencia, Paul J. Steinhardt. Este profesor propone una teoría en la que “nuestro mundo tridimensional puede verse como una superficie membranosa insertada en el espacio con una cuarta dimensión extra”. En otras palabras, cada cosa en nuestro universo vive en una membrana tridimensional, dentro de la dimensión del tiempo. Steinhardt plantea que las branas de cada dimensión están cercanas unas a otras a menos de un trillón de trillón de pulgada. Freeman, M. (Productor ejecutivo) (2011) *Curiosity: Parallel Universes. Are they real?* [Documental]

Ahora bien, los teóricos físicos proponen la posibilidad de atravesar de una brana a otra y llegar a un universo diferente al presente de distintas maneras. Dos de las más prominentes las plantean Steinhardt, para *Curiosity: Parallel Universes. Are they real?* (2011), y el Dr. Michio Kaku, para la BBC en *Hard Talk Extra: Paralell Universes* (2005)

Kaku, quien es ahora uno de los más prominentes pensadores del siglo XXI, explica:

“¿Qué se necesitaría para crear un *espejo mirador*? Ahora recordemos que *Alicia en el país de las maravillas* fue escrita por Lewis Carroll, un matemático de Oxford conocido como Charles Dodgson. Él sabía que los universos podrían estar pegados uno con el otro al final de la cadera, como siameses, y llamó eso *looking glass* (*espejo mirador*) que te permitía ver hacia *el país de las maravillas*. Ahora, nosotros los físicos creemos que podemos hacerlo hirviendo el espacio. Cuando hierves agua en un microondas aumenta el calor y el agua crea burbujas dentro de sí. Si hierves el espacio, si calientas el espacio a la temperatura Planck, la temperatura del Big Bang, se forman burbujas. Éstas son burbujas en el espacio en sí, rasgadas y huecos en la tela del espacio-tiempo. Son *espejos miradores* hacia estos otros mundos conectados con el nuestro a través de cordones umbilicales.” - Kaku, M. (físico teórico cuántico) (2005-abr) *Hard Talk Extra: Paralel Universes* [Entrevista. Grabación en línea] BBC-World

Por lo que el físico plantea, para la BBC (2005), que éste podría ser una solución y vía de escape para el futuro helado que se avecina. Asegura que en billones de años el universo se congelará y, entre las opciones que tendrá la humanidad para sobrevivir, atravesar estos espejos miradores hacia otros universos será una de ellas. Por lo que asegura que los próximos cien años son cruciales para que la humanidad se avecine al descubrimiento de una manera de atravesarlos.

Steindhardt en *Curiosity: Parallel Universes. Are they real?* (2011), afirma que la forma de atravesar de una membrana a otra (de un universo a otro) sería cuando una gran cantidad de materia se concentrarse en una brana, así, su campo gravitatorio sería tan enorme que lograría incluso atraer a la otra brana. Ahora, si en ese mismo punto existiera un agujero negro, sería posible viajar de una brana a la otra.

Ahora bien, siguiendo la idea de Steinhardt, el físico Nikodem Poplawski plantea la existencia de un agujero blanco: Un agujero negro, creado gracias a un punto de densidad infinita, lo que Poplawski llama “una singularidad” o algo de lo que “no entendemos del todo su física”, puede atraer y absorber absolutamente todo, incluso la luz. - Freeman, M. (Productor ejecutivo) (2011) *Curiosity: Parallel Universes. Are they real?* [Documental]

Luego de absorber, debe existir un punto de salida y un lugar en el que toda la materia y la luz absorbida sean expulsadas. Este físico polaco decidió llamar a dicho punto de salida “Agujero Blanco”. *“La materia no puede desaparecer. La energía debe ser conservada. Así que toda la materia que pasa a través (...) del agujero negro, pasa a un agujero blanco naciente del otro lado...”*- Freeman, M. (Productor ejecutivo) (2011) *Curiosity: Parallel Universes. Are they real?* [Documental]

Kaku ofrece la misma explicación para la singularidad como otra muy posible solución para los universos paralelos y deriva la pregunta “(...) y eso no

suenan como un Big Bang?” para luego plantear la posibilidad de que quizá el universo actual sea derivado de otro y así sucesivamente - Kaku, M. (físico teórico cuántico) (2005-abr) Hard Talk Extra: Parallel Universes [Entrevista. Grabación en línea] BBC-World

Ahora, suponiendo que este agujero interdimensional esté en un objeto sólido, algunos científicos como Stephen Hawking han propuesto la utilización de números imaginarios. A través de ellos, como lo dice el portal web *Public Broadcasting Service* (PBS) en un artículo, se podría explicar lo que es el “*Tunnelling*”, “*un proceso mecánico cuántico en el cual, por un instante, una partícula puede espontáneamente pasar a través de una barrera*”. - Anónimo, (sf) *Imaginary Time. Stephen Hawking's Universe*.

Por último, el físico norteamericano Hugh Everett, propuso un modelo matemático llamado “Función Universal de Ondas”, al que Peter Byrne hace referencia en su libro *The Many Worlds of Hugh Everett III: Multiple Universes, Mutual Assured Destruction, and the Meltdown of a Nuclear Family*, alegando que dicho modelo plantea que “*todos los posibles eventos son ‘igualmente reales’, y concluye que innumerables copias de cada persona y cada cosa existe en todas las posibles configuraciones regadas por una infinidad de universos*”. Byrne, P. (2012). *The Many Worlds of Hugh Everett III: Multiple Universes, Mutual Assured Destruction, and the Meltdown of a Nuclear Family*.

Se podría concluir, entonces, que existen los mundos paralelos; que miles de copias, no solo de nosotros, sino de los objetos y hasta de los átomos se encuentran por regadas por todas las distintas dimensiones denominadas branar; y que para transportarnos entre ellas sería necesaria la presencia de un agujero negro que los conecte y, de estar en un objeto sólido, podría aplicarse el “*Tunnelling*” de los números imaginarios para atravesarlo.

3.2 Referencias cinematográficas de paralelismos y viaje espacio-temporales

Como el paralelismo espacio-temporal es un tema sumamente curioso, existen diversas series y películas que procuran indagar creativamente en el tema. A continuación se destacan algunas consideradas importantes para éste trabajo de grado.

Entre las primeras está la serie de televisión *Fringe* del 2008 que relata la vida de una agente del FBI que se ve forzada a trabajar con un científico, anteriormente creído mentalmente trastornado, para resolver una serie de fenómenos inusuales. Entre esos encuentran que existe un mundo paralelo donde la agente tiene un otro yo que trabaja para el malvado que quiere conquistar el otro mundo, de donde ella proviene originalmente. *Fringe*. (2012) IMDB.

Otra de las series importantes es *Colegio del agujero negro* (2002) el cual trata de una escuela que tiene un agujero negro en ella, a través del cual la protagonista descubre que tiene otro yo en una dimensión que se mueve mucho más rápido que la suya. - *Strange Days at Blake Holsey High*. (2012) IMDB.

Asimismo, la serie británica *Dr. Who* (2005) está constantemente explorando las posibilidades de viajar en el tiempo y en universos paralelos. En su capítulo *La maldición del punto negro* *Dr. Who* experimenta el viaje entre mundos a través de los reflejos en búsqueda de una tripulación desaparecida por fuerzas malignas, sólo para descubrir que en vez de fuerzas malignas eran curativas. - McPolin, O. (Escritor) & Morgan, S. (Director) (2011) *Dr. Who: The Curse of The Black Spot*

Back to The Future (1985), reconocida película del año 1985, aunque no habla de viaje espacial, toca una serie paradigmas temporales que implica la aceleración, lo suficientemente rápida de una materia, hasta convertirse en energía y traspasar la barrera, en éste caso, temporal. Tal como lo propone

Einstein en su teoría de la relatividad. - Zemeckis, R. (Director) (1985) *Back to The Future* [Largometraje].

En versiones de fantasía, *Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe* (2005) es un emblemático viaje espacio-temporal en el cual los héroes físicamente traspasan el portal hacia un mundo fantástico donde las reglas naturales tanto de la física y el tiempo como de la química y anatomía se rompen para ofrecer una aventura. En éste mundo el tiempo es diferente al del mundo que provienen los protagonistas por lo que las membranas espaciales y temporales se mueven por separado entre los mundos. - Adamson, A. (Director) (2005) *Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe* .

Como éstas existen miles de películas que se sumergen en los diferentes paradigmas espacio-temporales para intentar explicarlos creativamente bien sea a través de la utilización de teorías científicas o explicaciones fantásticas.

Marco Metodológico

Capítulo IV

4.1. Planteamiento del problema

La problemática que se plantea en este trabajo de grado pretende realizar una investigación de los géneros de fantasía y de la ciencia ficción. Buscando conocer cuál ha sido su influencia en el cine, sus principales características, elementos que los componen y unirlos a ambos en una misma historia.

De esta manera, se busca darle una explicación, “sencilla” pero a la vez creíble, a temas tan complejos como la simultaneidad dimensional y la fantasía, mediante el uso de recursos narrativos y el lenguaje visual para producciones de corte cinematográfico, y generar así un producto audiovisual de calidad.

Todo esto también representa el reto de sintetizar estos géneros en una historia que pueda dar espacio para que convivan elementos tanto de la ciencia ficción como de la fantasía. Asimismo, mediante un empleo correcto de los elementos presentes en ambos géneros, se quiere que uno no se sobreponga al otro, sino que puedan complementarse y ser una unidad.

Es necesario entonces realizarse la pregunta:

¿Es posible realizar un cortometraje que pertenezca a los géneros ciencia ficción y fantasía, cuya trama tenga como base la simultaneidad dimensional?

4. 2. Objetivos

4.2.1 Objetivo General

Realizar un cortometraje que pertenezca a los géneros ciencia ficción y fantasía, cuya trama tenga como base la simultaneidad dimensional

4.2.2 Objetivos Específicos

1. Determinar las características propias de los géneros cinematográficos fantasía y ciencia ficción.
2. Sintetizar las características de la fantasía y la ciencia ficción en un solo género denominado ciencia fantástica.
3. Escribir un guion que plantee una historia enmarcada en los preceptos de la ciencia fantástica para su posterior producción.

4. 3. Justificación

La realización de este cortometraje tiene como principal motivación el abrir fronteras a géneros no son comúnmente realizados en nuestro país, como la ciencia ficción y la fantasía, ya sea por temores a la viabilidad y costos que pueden conllevar estos proyectos. También se piensa que este cortometraje puede ser un peldaño o impulso para que los futuros tesisistas y realizadores de cortometrajes o largometrajes, puedan usar elementos como coreografías de peleas y efectos especiales en programas de post producción, que puedan darle mayor credibilidad y peso a la historia que se deseen contar en base a estos géneros.

Todo esto tomando como base la investigación de los géneros cinematográficos para esclarecer aún más un género que tiene sus bases ancladas en ambos: La ciencia fantástica. Se busca también con esta investigación realizada y su posterior muestra en la producción del cortometraje, delimitar y ver cuál es la línea que une a la fantasía y a la ciencia ficción.

4. 4. Delimitación

El cortometraje “Experimento AA-021” se realizará en Caracas entre los meses de julio y agosto de 2013, basándose en la aplicación de elementos propios de los géneros de ciencia ficción y fantasía en la temática de la simultaneidad dimensional.

Este proyecto, está dirigido a todas las personas de edades comprendidas entre los 16 y 50 años que estén interesados en los géneros de ciencia ficción y fantasía en el cine. Así como también aquellos realizadores de cine nacional que buscan nuevas propuestas para generar proyectos originales.

Capítulo V. Desglose de producción

5.1. Idea

Una chica, que no tiene conocimiento de lo que sucede, tiene que confiar en extraños para sobrevivir.

5.2. Sinopsis

Un error en un experimento del futuro, hizo colapsar varias dimensiones espacio temporales en un mismo día. Ahora tras recibir un extraño mensaje que predice su muerte, Alana deberá atravesar distintas épocas del tiempo para mantenerse con vida ahora y en el futuro.

5.3. Escaleta

ESC 1 – INT – SALA – DIA

Se abre la puerta. Entra ALANA. Deja los guantes y el bolso.

ESC 2 – INT – COCINA – DIA

Alana le da play a la contestadora. Suena el mensaje mientras se prepara un sándwich

ESC 3 – INT – SALA – DIA

Alana camina por la sala con el sándwich en un plato. Se enciende un holograma. Un hombre vestido de AGENTE formal le da un mensaje. Le dice que tiene que huir. Se acaba el holograma. Suena la puerta.

ESC 4 – INT – SALA – DIA

Alana va a la puerta. Mira por el ojo de la puerta. Sale corriendo. Entran unos hombres forzando la cerradura.

ESC 5 – INT – COCINA – DIA

Alana se esconde detrás del mesón. Agarra una sartén.

ESC 6 – INT – SALA – DIA

Los hombres se hacen señas para separarse.

ESC 7 – INT – COCINA – DIA

Un HOMBRE llega a donde está Alana. Pelean. Alana lo deja noqueado. Alana vuelve a esconderse. Agarra un pote, se lo lanza al SEGUNDO HOMBRE. Pelean. El segundo hombre la empuja con una patada hasta la sala.

ESC 8 – INT – SALA – DIA

Alana ve un portarretratos. Lo agarra. Hace un movimiento para lanzar el portarretratos. Aparece el tercer hombre. Evita que ella lance el portarretratos. Los hombres discuten. Suena un disparo. Cae el tercer hombre al suelo. Entra ARTURO a la casa. Noquea al segundo hombre. Le da un suéter a Alana y le dice que tienen que irse. Sale. Alana agarra el dispositivo del holograma y sale.

ESC 9 – EXT – PATIO DE CASA COLONIAL – DIA

Se oye un sonido de onda. Aparece Alana. Esta desorientada. No sabe dónde está.

ESC 10 – EXT – PASILLO DE CASA COLONIAL – DIA

Arturo camina rápido. Alana lo alcanza. Le quita la pistola, lo apunta y le exige respuestas. Arturo le cuenta algunas cosas. La agarra y la esconde. Pasan unos hombres a lo lejos.

ESC 11 – INT – SALA (CASA DE ALANA) – DIA

Entra el Líder a la casa. El segundo hombre se levanta con dificultad. Amenaza con matar a Alana. El Líder lo mata. Los otros dos hombres le dicen que Alana llevaba un suéter. Sale.

ESC 12 – INT – RESTAURANT – DIA

Se oye el mismo sonido de onda. El restaurant es ochentoso. Arturo le cuenta más cosas a Alana. Le habla del doctor Hanssler. Alana piensa que no tiene nada que ver. Se pone de pie para irse. Ve al Agente (mucho más joven) saliendo del restaurant. Va corriendo hacia él. Tropieza con mucha gente. Sale. Arturo no logra salir con tanta gente.

ESC 13 – EXT – CALLE – DIA

Se oye el efecto de onda. Alana aparece toda desorientada. Ve al agente a lo lejos. Corre para alcanzarlo.

ESC 14 – EXT – PLAZA – DIA

Alana llega a una plaza. Una PITONISA la agarra de sorpresa. Le dice cosas que parecen no tener sentido. La deja. Alana escucha aplausos. Corre hacia allá. Alana ve un holograma de una mujer bailando tribal. Ve a lo lejos al tercer hombre estaba en su casa. Sale del cúmulo de gente. Se va.

ESC 15 – EXT – PLAZA – DIA

El tercer hombre camina buscando a Alana. Ve el mismo suéter. Corre hasta el lugar. La voltea. Es la bruja.

ESC 16 – INT – CARRO – DIA

Alana ya no tiene el suéter. Arturo le dice más cosas. Entran a un túnel.

ESC 17 – INT – CARRO – ANOCHECER

Es casi de noche. Un carro los persigue. Arturo aumenta la velocidad. Le dice a Alana que encuentre a Spinetta.

ESC 18 – EXT – CALLE – NOCHE

El carro se detiene. Alana se baja. Se le cae la foto. Se devuelve a agarrarla. Suenan unos disparos. Alana entra al edificio.

ESC 19 – INT – PASILLO – ANOCHECER

Alana prueba varias puertas.

ESC 20 – INT – CUARTO – ANOCHECER

Alana ve a un DOCTOR agachado. Llega hacia él. Ve su cara deforme. Hablan. El Doctor agarra una bolsita de plástico con una gasa. Salen.

ESC 21 – INT – RECIBIDOR – ANOCHECER

Entran HOMBRES DE ESCUADRÓN al edificio. Entra el Líder muy calmado. Uno de los hombres sugiere algo. El Líder lo deja sin poder respirar. Hace señas para seguir adelante.

ESC 22 – INT – PASILLO – NOCHE

Alana y el Doctor caminan por el pasillo. El Doctor ve unas manos con un arma. Esconde a Alana. Pelea contra el hombre y lo noquea. Se esconde detrás de una puerta. Un disparo roza el brazo de Alana. El Doctor noquea a otro hombre. Saca la gasa, limpia la herida de Alana y la vuelve a guardar en el bolsillo de la bata.

ESC 23 – INT – PASILLO – NOCHE

Alana y el Doctor se paran detrás de una puerta. El Doctor le pregunta cómo está. Alana en tono irónico responde “magnífico”.

ESC 24 – INT – PASILLO – NOCHE

Alana corre. Dos hombres la persiguen.

ESC 25 – INT – ESCALERAS – NOCHE

Alana sube las escaleras corriendo. Dos hombres la persiguen.

ESC 26 – INT – PASILLO – NOCHE

Alana tropieza. Los hombres la agarran. Alana se transforma en el doctor mutante.

ESC 27 – INT – ESCALERAS – NOCHE

La verdadera Alana sube las escaleras hasta la última puerta.

ESC 28 – EXT – AZOTEA – NOCHE

Alana corre. El Líder está detrás de ella. Alana ve unas escaleras. Sube aún más. Se esconde detrás de ventiladores. El Líder intenta convencerla de unirse por las buenas o por las malas. Suena el reloj que le dio Arturo. Se oye la voz de la Pitonisa. Alana voltea y la ve. La Pitonisa le grita a Alana que salte. Alana salta.

ESC 29 – INT – OFICINA DICOTE – DIA

Alana cae. El lugar tiene hologramas y pantallas. Entra el Agente del holograma y Arturo. Le dicen que cumplieron la misión y le explican qué es lo que tiene que hacer ahora. Alana desaparece. Entra una mujer, Alana del futuro. Los felicita por la misión y los envía a descansar. La mujer se transforma en el Doctor. Entra el Líder. Saca de su bolsillo la gasa con la bolsita de plástico. Se la entrega al Doctor. El doctor sonrío. Se ven los dos viendo la pantalla.

FIN.

5.4. Tratamiento

Alana llega a su casa como cualquier día normal y corriente: La rutina de llegar de sus clases de Kickboxing a comer algo en su casa de manera tranquila. No obstante, cuando llega a la sala, un dispositivo se acciona y proyecta un holograma de una persona que se hace llamar Agente González. Este le trae una advertencia desde el futuro: Desde DICOTE se cometió un error en el Experimento AA – 021, y las líneas del tiempo del pasado, presente y futuro convergen en un mismo día. Mientras se resuelve esta situación ella debe mantenerse con vida.

Confundida y ya no muy segura de sus acciones, Alana se acerca a la puerta que suena y ve a tres hombres armados que están buscando entrar. Atemorizada, Alana corre a la cocina a esconderse mientras los hombres entran y se dividen para dar con su paradero.

Alana escucha los pasos de uno de ellos cerca. Esperando el momento oportuno ella lo golpea y tras una breve lucha consigue librarse de él. Decide salir corriendo, pero aparece otro que le da la misma pelea. Pero justo cuando está a punto de derrotarlo, es acorralada por el tercero de los hombres que la apunta fijamente.

Lo que no consigue entender, es porque no la matan. Los hombres se disponen a ir por ella y en ese momento entra Arturo. Este deja inconsciente a uno y al otro lo amenaza para que suelte el arma. Arturo baja la guarda para ver como se encuentra Alana y el hombre restante pasa su mano rápidamente para sacar algo. Arturo reacciona primero y le avienta un objeto que lo termina de noquear, este apura a Alana dándole su suéter del bolso que yace en las escaleras y salen de la casa. Alana se lleva consigo el dispositivo.

Una vez que salen de la casa, se oye un sonido muy particular y ven que se encuentran en una casa colonial antigua. Alana ve a la distancia a Arturo y lo alcanza para interrogarlo sobre lo que ocurre sobre quién es él, pero antes de

poder hondar en más detalles unos agentes que vienen por Alana los buscan por la casa. Ambos optan por ir a otro lado.

En la casa de Alana, la figura del Líder se presenta frente a sus agentes que no pudieron con Alana. Como es una persona malvada y cruel termina asesinando a uno de los agentes que le alzó la voz. Uno de los otros dos agentes le responde que se fue de la casa.

Una vez a salvo, Arturo le explica a Alana en un bar de estilo ochentoso cuál fue el error que se cometió en el experimento y quién puede estar detrás de todo esto. Alana desistiendo de la idea de creerle a Arturo ve al agente González en el bar y se lanza a perseguirlo. Alana corre tras él hasta internarse en una plaza.

Vuelve a estar presente el extraño ruido y Alana se interna en una plaza, ahí la sorprende una pitonisa que le da una especie de predicción inentendible. Alana no presta mayor atención a la confusa profecía y se adentra en un cúmulo de gente que en su piel parecen mutantes que ve un holograma de un club para adultos. Cuando logra voltear para ver, ve a uno de los agentes que la atacó en su casa buscándola por la plaza.

Este agente corre hacia una figura que posee el mismo suéter de Alana y cuando la atrapa resulta ser la pitonisa. Alana para ese momento se encuentra con Arturo en un carro, este la va a llevar a buscar al Doctor Spinetta. En el camino, entran un túnel siendo de día.

Vuelve a hacerse presente el extraño ruido y cuando salen del túnel se hace de noche. Arturo sigue explicándole la importancia de encontrar al doctor, para ello le da su reloj y una foto que no logra ver. Un segundo después, un carro azul los persigue y les dispara. Hieren a Arturo y este logra dejar a Alana en frente

de un edificio abandonado. Durante la salida del carro, Alana suelta la foto y se dispone a recogerla pero escucha los disparos y huye del lugar.

Una vez adentro, Alana se dispone a buscar al Doctor Spinetta por un pasillo. Ve una puerta abierta e ingresa. Se consigue al Doctor, que posee la mitad de la cara con una mutación y este, cogiendo una bolsa con una gasa, la apura para que salgan del sitio antes que lleguen por ellos. Ambos vuelven al pasillo.

En la recibidor, El líder llega junto con 4 agentes. Uno de estos es derribado por el Líder al insinuarle lo que este debería hacer. El resto de los agentes se internan para buscar a Alana.

Alana y el doctor se internan en los pasillos, avanzan un poco y el doctor lucha contra 3 agentes. Uno de estos dispara y hiere a Alana. Sin embargo, uno de los que sigue vivo va a dispararle al doctor y Alana lo pateo. Una vez acabada la pelea y sabiendo que Alana confía en él, el doctor la cura con la gasa.

Se siguen internando los dos por el edificio y llegan a una puerta. El doctor la detiene un momento. Repentinamente Alana sale corriendo y es perseguida por dos agentes por las escaleras y pasillos. Alana se ve atrapada por los dos agentes y comienza como a convulsionar. Alana se termina transformando en el doctor.

La verdadera Alana atraviesa una escalera y es perseguida por el Líder en la azotea. Este le insinúa y la tienta, la chantajea con su hermana pequeña y queda expuesta. Ella se acerca al borde y se pone de pie en borde del edificio. Oye la voz de la pitonisa insinuándole que salte y luego la ve. Alana termina saltando.

Una vez en el suelo, Alana se recupera y se encuentra en una habitación futurista llena de hologramas y proyecciones. Entran el Agente González y Arturo y le explican que todo esto fue una misión que logró completar satisfactoriamente

Alana. Una voz alerta que se va a restablecer el tiempo y Alana comienza a desaparecer, no antes sin recibir las indicaciones de lo que debe hacer próximamente para unirse a esta organización.

Una vez desaparecida, entra una mujer mayor conocida como la Doctora Alana Mejías. Le da la orden a Arturo y a González de que se pueden ir. Esta Alana se queda viendo fijamente al frente y de un momento a otro cambia y muta en el Doctor Hanssler. De repente, entra el Líder con una bolsa de Gasa e indicándole que a la verdadera Alana la tienen encerrada y encarcelada.

5.5. Guión final

ESC 1 – INT – SALA - DIA

Una puerta se abre. Entra ALANA (27), cabello largo y castaño, lleva un bolso y unos guantes. Cierra la puerta, baja unas escaleras. Deja los guantes y el bolso. Camina hasta la cocina.

CORTE A

ESC 2 – INT – COCINA – DIA

Le da a play en la contestadora. Mientras suena el mensaje, busca en una gaveta el pan y comienza a prepararse un sándwich.

MAMA

Alana, es tu mamá. ¿Te acuerdas de mí? Ya no vives conmigo, pero sigo siendo tu mamá. Llámame de vez en cuando para saber de ti. Te quiero.

Termina de preparar el sándwich. Camina hacia la sala.

CORTE A

ESC 3 – INT – SALA – DIA

Alana va caminando, se enciende un holograma en la mesa de la sala. Alana se sorprende. Se detiene a verlo. Aparece un AGENTE (47), robusto, traje verde. Se presenta y le da un mensaje. Alana escucha.

AGENTE GONZÁLEZ

Buenos días, Srta. Mejías. Le habla el agente González del Departamento de Investigaciones y Controles Temporales. Acabamos de cometer un error en el experimento AA-021 de multiplicidad dimensional. Varias dimensiones espacio-tiempo se mezclaron; esto quiere decir que, así como usted puede interactuar con nosotros del año 2037, otras dimensiones de otros tiempos podrán hacer contacto con usted.

Alana sigue parada escuchando.

AGENTE GONZÁLEZ (Cont)

Cuando termine este mensaje, usted tendrá aproximadamente...

El Agente González mira hacia un lado.

AGENTE GONZÁLEZ (Cont)

...121 segundos para salir de su apartamento antes de que entren por usted. Es indispensable que se lleve el dispositivo en el que está viendo estas imágenes. Desde esta dimensión, calculamos resolver el problema en unas dos horas. Hasta entonces solo le pedimos una sola cosa: manténgase viva.

Se acaba el mensaje. Suena la puerta.

ESC 4 – INT – SALA – DIA

Alana camina hacia la puerta. Va a abrirla, pero detiene la mano justo en la manilla. Aleja la mano y ve a través del ojo de la puerta. Da varios pasos hacia atrás con la mirada perdida pero fija. Ve otra vez el lugar de donde salió el holograma, reacciona y sale corriendo. Se ven unos hombres entrando al lugar. Se ve que uno de ellos forzó la cerradura.

CORTE A

ESC 5 – INT – COCINA – DIA

Alana se esconde en el mesón de la cocina. Está asustada. Estira la mano para agarrar una sartén. Se queda escondida.

CORTE A

ESC 6 – INT – SALA – DIA

Los hombres se hacen señas para separarse, cada uno por un lado.

CORTE A

ESC 7 – INT – COCINA – DIA

Uno de los hombres llega a donde está Alana. Cuando pasa por su lado, Alana lo golpea con la sartén en la barriga y luego en la cara. Lo pateo en la parte trasera de la rodilla y lo vuelve a golpear en la cara. Lo deja tirado en el suelo.

Vuelve a esconderse. Alana se agacha y se esconde detrás del mesón. Está aún más agitada. Escucha al segundo hombre. Gira la cabeza y ve un pote. Lo agarra, respira profundo y rápidamente se para y se lo lanza a la cara. Queda distraído

intentando evitarlo mientras ella va corriendo hacia donde está él. Lo golpea con la sartén en la mano que tiene la pistola, para evitar que dispare y luego en la cara. Cuando va a golpearlo por tercera vez, el hombre detiene el golpe sujetando la sartén. Ella hace un esfuerzo hasta que la suelta. Alana se pone en posición de pelea, el hombre la ve y sonrío con malicia y se cuadra él también. El hombre lanza dos golpes y Alana los esquiva. Lanza un tercer golpe, Alana lo detiene, lo golpea en el antebrazo y luego en la cara. El hombre, de espaldas a Alana, le lanza una patada hacia atrás y le pega a Alana. Ella da varios pasos hacia atrás.

CORTE A

ESC 8 – INT – SALA – DIA

Ella ve un portarretratos que está en una mesa. Lo agarra. Ve que el hombre agarra un cuchillo y se prepara. Ella hace un movimiento para lanzar el portarretratos.

HOMBRE TRES

Ni lo pienses

El tercer hombre la está apuntando con la pistola.

HOMBRE DEL BRAZO ROTO

¡Dispara!

HOMBRE TRES

No. Nos dijeron que no podíamos hacerle nada.

HOMBRE DEL BRAZO ROTO

¡Y yo te estoy diciendo que le dispires!

HOMBRE TRES

¡Qué no!

HOMBRE DEL BRAZO ROTO

¡O la matas tú o lo hago yo!

HOMBRE TRES

¡Qué no voy a dispararle un...!

HOMBRE DEL BRAZO ROTO

¡DISPARALE!

HOMBRE TRES

¡Qué no voy a dispararle!

HOMBRE DEL BRAZO ROTO

¡DISPARA!

Se oye un disparo. Alana cierra los ojos con fuerza. Cae el hombre que tenía la pistola. Aparece detrás, ARTURO (27) rubio, cabello de rulos, serio, en su cara se ve decisión.

ARTURO

(Al hombre con el cuchillo)

Suéltalo.

El hombre del cuchillo lo tira al suelo. Arturo, aún serio, deja de apuntarlo con la pistola.

ARTURO

(A Alana)

¿Estás bien?

Comienza a mover la mano lentamente hacia la espalda.

Alana está en shock.

Justo Cuando el hombre mueve la mano bruscamente para agarrar la otra pistola, Arturo lanza hacia arriba un objeto, lo sujeta con la mano y se lo lanza. Al hombre no le da tiempo de sacar el arma. Cae al suelo inconsciente.

ARTURO

(a Alana)

Alana, ¿Estás bien?

Arturo va rápidamente a donde Alana dejó el bolso, saca del bolso un suéter verde y se lo lanza a Alana.

ARTURO

Póntelo. No nos queda mucho tiempo.

Alana ve a los hombres tirados en el suelo.

ARTURO

Créeme... No están muertos.

Arturo sale. Uno de los hombres se mueve un poco. Alana deja el portarretratos, agarra el dispositivo del holograma y se va.

CORTE A

ESC 9 – EXT – PATIO DE CASA COLONIAL – DIA

Se oye un sonido raro, como una especie de onda. Alana no entiende dónde está. Ve a Arturo a lo lejos. Se apresura para alcanzarlo.

CORTE A

ESC 10 – EXT – PASILLO DE CASA COLONIAL – DIA

Arturo camina rápido y ella va detrás de él. Alana ve la pistola de Arturo que le sobresale de la cintura. Se apresura, le saca la pistola y lo apunta.

ALANA

Quiero respuestas y las quiero YA.

Arturo parece estar pendiente de todo lo que rodea.

ARTURO

Alana, escúchame. Mi nombre es Arturo y vengo de otro mundo. Mi raza está aquí desde lo que ustedes llaman “La Edad Media”.

ALANA

Ya va, ¿Tu raza? ¿Quieres decir... Extraterrestres?

ARTURO

Vinimos de otro mundo, no de otro planeta. Cuando llegamos, nos convertimos en cuentistas sobre nuestro mundo porque hablábamos de sirenas y monstruos que ustedes nunca nos creyeron. Y nos comenzaron a llamar “hechiceros”.

Arturo se arremanga la chaqueta y muestra una especie de cicatriz que está plasmada en su antebrazo. La imagen parece brillar. Lo cierra.

ARTURO

Luego tuvimos que bajar el perfil y unirnos a los líderes del mundo.

Arturo voltea rápidamente, agarra a Alana y la jala detrás de una columna para esconderse. Se ven unos HOMBRES por detrás corriendo.

ARTURO

Aquí no te puedo contar. Es demasiado peligroso.

CORTE A

ESC 11 – INT – SALA (CASA DE ALANA) – DIA

Se ven unos pies entrando a la casa de Alana. Bajan unos escalones y patean los guantes. Pasan por encima del Tercer Hombre.

HOMBRE DEL BRAZO ROTO

¡Voy a matarla!

El tercer hombre hace esfuerzos por ponerse de pie. Se ve de espaldas la persona de los pies que entraron: El Líder (31), bien vestido y bastante serio.

HOMBRE DEL BRAZO ROTO

¡Juro que voy a matarla!

LÍDER

Se les dijo muy bien que no podían tocarla.

HOMBRE DEL BRAZO ROTO

¡No me importa lo que se nos dijo! ¡Igual voy a m...!

El líder le dispara. Cae el hombre del brazo roto.

LÍDER

¿A dónde se fueron?

HOMBRE TRES

No lo sabemos señor... Llevaba un suéter puesto.

La cara del líder mantiene la seriedad. Ve un portarretratos de Alana con el mismo suéter que se llevó junto a su hermanita. Agarra la foto. La ve unos segundos y la vuelve a poner en el lugar donde estaba, pero boca abajo.

CORTE A

ESC 12 – INT – RESTAURANT – DIA

El restaurant está decorado con discos de acetato, afiches ochentosos y la gente vestida de la época. Se oye la canción “Venecia” de Hombres G. Arturo sigue hablando con Alana.

ARTURO

Alana, escúchame. Trabajo en una organización que se encarga de investigar y experimentar con el tiempo.

Arturo mueve la mano. Alana le acerca más la pistola. Él levanta las dos manos y con una de ellas señala el pote de servilletas. Agarra una servilleta.

ARTURO

La dimensión donde estamos no es muy distinta a este papel. Descubrimos que podíamos doblarla...

Dobla el papel. Va explicando con el papel en la mano.

ARTURO

Y podemos conectar dos lugares y dos momentos de distintos tiempos. Fue nuestro principio básico para movernos de una dimensión a otra sin tener que viajar en el tiempo.

Arturo la ve. Ella le hace un gesto exigiendo que siga. Arturo suspira.

ARTURO

En el último experimento que hicimos, doblamos demasiadas veces las dimensiones y nos dimos cuenta que todos los puntos que se conectaban, convergían en una realidad. Es decir, que en un día podemos estar en diferentes momentos de la historia... pero al mismo tiempo.

Alana queda pensativa.

ALANA

¿Pero qué es lo que quieren hacer aquí?

ARTURO

De la época que yo vengo, hay un doctor que es muy bueno, pero que hizo mutaciones con los seres humanos. El Doctor Hanssler acabo con muchas vidas, incluso la de su hija...

Arturo pierde la mirada. Aprieta el puño. Alana se da cuenta de ello. Se para mientras habla.

ALANA

Ay, no. Mira, la verdad no sé qué pinto en todo esto. Y de verdad es mejor que tu resuelvas las cosas con ese doctor.

Alana pone la pistola en la mesa. Se da la vuelta para irse. Se ve al otro lado de la barra al AGENTE GONZÁLEZ, vestido casual y mucho más joven que en el holograma. El agente se para de la barra y va caminando hacia la salida. Arturo se para para seguir a Alana.

ARTURO

Alana. Alana, espera.

Alana mantiene fija su concentración en lo que acaba de ver. Choca con la GENTE. Tumba a una MESERA. Sin mirar atrás, continúa caminando hacia la puerta y sale. Arturo queda atrapado detrás de la señora que se cayó y de todo el alboroto que hizo Alana.

ARTURO

¡Alana!

CORTE A

ESC 13 – EXT - CALLE – DIA

Se oye el mismo sonido extraño de onda. Alana sale del Restaurant. Aparece en otro lugar totalmente distinto. Da unos pasos, desorientada, mirando hacia todos lados. Ve al agente casi cruzando la calle y comienza a correr para alcanzarlo.

ALANA

¡Hey! ¡Espere!

El hombre se ve a lo lejos entrando en una especie de plaza.

CORTE A

ESC 14 – EXT – PLAZA– DIA

Alana busca al agente pero no lo ve. Comienza a correr para buscar al hombre. Una PITONISA (30), labios pintados, cabello desarreglado, mirada profunda, la agarra de sorpresa. Habla mientras se mueve alrededor de Alana como bailando y disfrutando del momento. Aparece y desaparece.

PITONISA

Ay, pequeña Alana. La independiente hermana mayor. La hija de la madre preocupada.
¡Escúchame bien!

Alana la ve extrañada

PITONISA

Cuando lleguen los cuatro círculos tendrás que dar un voto más de confianza.

La Pitonisa cambia de ánimo constantemente. Desaparece de un lugar y aparece en otro.

PITONISA

Para poder salir de este mar de eternas confusiones en el que te encuentras.

La Pitonisa comienza a alejarse.

PITONISA

Deberás saltar al abismo oscuro. Sólo así te salvarás.

La Pitonisa se va. Alana escucha a la gente eufórica gritando. Va hacia donde escucha los aplausos y gritos. Se acerca al grupo de gente. Las mujeres están vestidas todas con prendas negras y trozos de tela en partes de sus cuerpos, como tapándose algo; los hombres vestidos de naranja. Alana Intenta ver qué pasa ahí. La gente abre un espacio y ella entra. Una PAREJA mantiene una conversación.

HOMBRE

¿No está mal, ah?

Alana ve un holograma de una mujer bailando danza tribal. Es una publicidad del Club Nocturno Loopy. Se oye el Slogan que dice “Incitándote desde el año 2030”.

Alana ve el holograma. Logra ver del otro lado a uno de los hombres que la estaban persiguiendo. Sale rápidamente del cúmulo de gente. Comienza a alejarse con cuidado.

CORTE A

ESC 15 – EXT – PLAZA – DIA

El hombre camina buscando a Alana. Ve el mismo suéter que tenía Alana puesto. Va corriendo a atraparla. Llega a ella. La voltea. Es la Pitonisa.

CORTE A

ESC 16 – INT – CARRO – DIA

Alana ya no tiene el suéter. Está un poco alterada todavía. Mira hacia atrás varias veces.

ARTURO

Alana, mi misión es protegerte. No sabemos de lo que el Doctor Hanssler es capaz de hacer. Necesito que confíes en mi.

ALANA

¿Pero qué es lo que quiere ese doctor? Y ¿Por qué me busca a mí?

ARTURO

Pensamos que quería salvar a su hija, pero al parecer tenía otros planes.

ALANA

¿Y por qué ustedes no salvan a su hija?

ARTURO

Efecto mariposa. Imagínate que viajas en el tiempo y haces un pequeño cambio en el pasado, por más insignificante que sea, alterarás el futuro gravemente. Incluso tu misma podrías dejar de existir.

El carro pasa por debajo de un túnel. Vuelven a sonar las ondas justo antes de salir del túnel.

CORTE A

ESC 17 – INT – CARRO – ANOCHECER

Al salir del túnel, ya es casi de noche. Alana ve todo, sorprendida. Arturo se altera un poco. Se ve un carro detrás de ellos.

ARTURO

Alana vas a hacer exactamente lo que yo te diga.

Alana asiente. Arturo acelera. Hay una persecución entre los dos carros. Se escuchan disparos. Se ve que del carro que los persigue se asoma un hombre disparándole.

ARTURO

Alana, cuando yo me detenga necesito que te bajes, ¿De acuerdo?

Giran una curva cerrada.

ARTURO

Tienes que buscar a este hombre.

Le entrega una foto. Suenan unos disparos. Alana se asusta. No ve la foto aún. Escucha atenta lo que Arturo le está diciendo.

ARTURO

Él es el doctor Spinetta. Búscalo y cuando lo encuentres, dile que tú eres Alana. Él sabrá que hacer. Toma, ponte esto...

Arturo se quita un reloj y se lo da a Alana. Se escuchan disparos. Se rompe un vidrio del carro. Una bala hiere a Arturo en un brazo. Arturo hace un gesto de dolor. Alana ve hacia atrás.

ALANA

¡Arturo! ¿Estás bien?

ARTURO

Estoy bien, Alana, no te preocupes por mi

ALANA

¿Qué vas a hacer tú?

ARTURO

La importante eres tú. Yo los voy a distraer y tú haces exactamente lo que yo te dije. ¿Entendiste? ¿¡Entendiste!?

ALANA

No. Nos bajamos los dos y tú vas a entrar a buscar al doctor.

ARTURO

¡Alana, queda una curva! ¡Prepárate!

ALANA

¿Pero qué pasará contigo? ¿Te voy a ver otra vez?

Arturo la ve fijamente.

ARTURO

Alana, tú y yo no nos conocemos todavía. Eso quiere decir que pasará.

Mantienen una mirada por unos segundos. Giran la segunda curva cerrada.

ARTURO

¡ALANA, AHORA!

CORTE A

ESC 18 – EXT – CALLE – ANOCHECER

Arturo para el carro frente a un edificio. Alana abre la puerta, se baja del carro y corre hasta el edificio. Se le cae la foto. Se devuelve a recogerla, pero antes de llegar a la foto, escucha unos disparos, se asusta y corre a entrar al edificio.

CORTE A

ESC 19 – INT – PASILLO – ANOCHECER

El lugar parece estar abandonado. Las luces prenden y apagan. Alana camina rápido pero muy atenta. Prueba varias puertas, todas están cerradas. Ve una puerta abierta y entra.

CORTE A

ESC 20 – INT – CUARTO – ANOCHECER

El cuarto parece estar destruido. Alana ve a un hombre agachado revisando algunas cosas en el piso. Se acerca hacia donde está el hombre.

ALANA

¿Dr. Spinetta? ¿Está bien?

El hombre rompe su concentración y se voltea a ver a Alana. Se para de inmediato. Tiene parte de la cara deformada. Alana se echa un poco hacia atrás sorprendida por lo que ve.

DOCTOR MUTANTE

Alana, si... verdad. Te estaba esperando.

El doctor se pone la bata. Alana, después de unos segundos, reacciona.

ALANA

Si, es que me dijeron que tenía que encontrarlo aquí.

El doctor no deja de verla. Hasta que rompe con la mirada.

DOCTOR MUTANTE

Tenemos que apurarnos. Vamos.

Se detiene y agarra una gaza en una bolsita de plástico que estaba en el suelo. Se las mete en el bolsillo de la bata.

DOCTOR MUTANTE

Vamos.

Comienza a caminar para salir del cuarto, mientras Alana se queda fija mirando un punto en el suelo. El Doctor la ve y ve el mismo punto que ella.

DOCTOR MUTANTE

Parece que soy el único con vida...

ALANA

Pero, ¿Por qué los están matando?

DOCTOR MUTANTE

Ya tendremos tiempo para eso. Tenemos que salir de aquí.

El doctor parece más decidido.

CORTE A

ESC 21 – INT - RECIBIDOR – ANOCHECER

Entran rápidamente al edificio, por la puerta principal, muchos HOMBRES DE ESCUADRON con camisas y mascarillas negras. Entra muy calmado El Líder. Uno de los hombres se le acerca.

HOMBRE

Señor. Está todo listo. Creemos que la mejor opción es enviar dos hombres para allá y...

El Líder lo golpea justo en la garganta. El hombre queda sin poder respirar. Hace gestos y sonidos intentando conseguir aire.

LÍDER

¿Alguna otra sugerencia?

El hombre, aún sin poder respirar, cae arrodillado.

LÍDER

Entonces, a lo que vinimos.

El Líder hace una señal a los hombres para avanzar.

CORTE A

ESC 22 – INT – PASILLO – NOCHE

Alana y el Doctor Mutante caminan por el pasillo.

ALANA

Nos venían persiguiendo antes, ya deben estar cerca.

DOCTOR MUTANTE
(Sin mirarla y confiado)

Ya están adentro. Hay que esperar el mejor momento... Cuidado.

Justo cuando dice eso, pone a Alana detrás de él y él se pone detrás de un muro. Entra un HOMBRE con una pistola. El doctor le jala la pistola hacia adelante al tiempo que lo golpea en la cara. Con un golpe detrás de la rodilla lo deja arrodillado. Utiliza su pistola para dispararle al hombre que viene detrás, lo suelta y le da un golpe en la nuca que lo deja inconsciente.

Pasan unos segundos. Alana se queda asombrada viendo al hombre tirado en el suelo. Camina despacio hacia la puerta sin dejar de ver al hombre. Se oye un disparo, le roza a Alana por el brazo. El Doctor mutante la hala y la pega de la pared detrás de él.

Justo cuando va a entrar otro hombre, el mutante cierra la puerta para aplastar las manos que sujetan una pistola. La abre rápidamente y lo golpea al cerrarla otra vez. La abre y golpea al hombre en la cara.

Uno de los hombres del piso se comienza a mover para agarrar la pistola. Alana lo ve, lo patea en las manos y la pistola sale rodando. Luego lo patea en la cara. El hombre queda inconsciente. El hombre mutante la ve unos segundos. Hace una mínima sonrisa. Al ver la herida se sorprende. El Doctor saca la gaza que había agarrado en el cuarto. Limpia la sangre que le corre por el brazo a Alana. La guarda en la bolsita de plástico.

DOCTOR MUTANTE

Vamos.

Atraviesan la puerta.

CORTE A

ESC 23 – INT – PASILLO – NOCHE

Alana y el Doctor se detienen justo detrás de una puerta.

DOCTOR MUTANTE

¿Estás bien?

Alana se ve la herida.

ALANA
(En tono irónico)

Sí, ¡Magnífico!

DOCTOR MUTANTE
Escúchame bien.

CORTE A

ESC 24 – INT – PASILLO – NOCHE

Alana corre por un pasillo. Los hombres van detrás persiguiéndola.

CORTE A

ESC 25 – INT – ESCALERAS – NOCHE

Alana sube escaleras corriendo con los hombres persiguiéndola.

CORTE A

ESC 26 – INT – PASILLO – NOCHE

Alana tropieza. Intenta moverse hacia atrás. Los hombres la agarran por los brazos y la ponen de rodilla. Alana comienza a reírse. Cuando sube la cabeza, su cara comienza a contorsionarse. Se transforma en el Doctor Mutante.

CORTE A

ESC 27 – INT – ESCALERAS - NOCHE

Se ve la verdadera Alana subiendo las escaleras corriendo. Llega a la puerta del último piso del edificio. La atraviesa.

CORTE A

ESC 28 – EXT – AZOTEA – NOCHE

Alana corre buscando dónde esconderse. El Líder está detrás de ella. Alana se esconde rápidamente detrás de un muro. El líder camina con la pistola en la mano. Alana ve otras escaleras y las sube. El Líder las sube también. Alana se esconde detrás de un ventilador.

LÍDER

Ay, Alana... Yo me imagino que tu entiendes perfectamente que esto no es un juego. Cada uno de los hombres que te buscan matarían por regresar al pasado y hacer lo que nunca pudieron hacer con sus malditas vidas.

El Líder mira bruscamente detrás del muro donde estaba Alana. No hay nadie. Sigue caminando.

El Líder sigue caminando.

LÍDER

Alana, piénsalo. ¿Por qué no trabajamos juntos? Piénsalo. Si nos unimos, podemos salvar a tu papá. Pero si no... podríamos jugar, tal vez... con una hermanita.

ALANA

¡No!

Alana sale de inmediato. Se queda mirándolo y da pasos hacia atrás. Comienza a sonar una risa estridente de mujer que proviene de todos lados. Suena la alarma del reloj que le dio Arturo. Dice 00:00.

PITONISA (V.O.)

Cuando lleguen los cuatro ceros, deberás saltar al abismo.

Alana ve hacia un lado y ve a la Pitonisa viéndola.

PITONISA

Salta, Alana... Salta.

(Gritando)

¡SALTA!

Alana respira profundo y salta.

LÍDER

¡NO!

FADE TO WHITE

ESC 29 – INT – OFICINAS DICOTE – DIA

Alana cae al suelo. Como si solo hubiera resbalado. Se para. Ve alrededor y ve todo a su alrededor. Se acerca a la ventana. Ve una especie de pantalla gigante. Se acerca y la toca. Lo interrumpe el Agente, quien viene llegando con Arturo.

AGENTE

Me alegra ver que cumplimos la misión, Srta. Mejías.

Alana los ve. Aún está un poco extrañada. Ve a Arturo y va hacia donde él.

ALANA

¡Arturo!

ARTURO

¡Alana!

AGENTE

No tenemos permitido decirle mucho, pero todo esto que ve alrededor, se creó gracias a usted. Y, pues... El agente Velarde y yo trabajamos para usted.

ALANA

¿Por eso tenía que sobrevivir? Pero, ¿Cuándo en qué momento que creé esto?

VOZ

20 segundos para la reestabilización dimensional.

Alana los ve extrañada. Comienza a desvanecerse.

AGENTE GONZÁLEZ

No tenemos mucho tiempo.

ARTURO

Alana, tienes que llegar a La Granja, el plan de entrenamiento y reclutamiento de la CIA. Allá nos veremos.

Alana asiente. Está terminando de desaparecer.

AGENTE GONZÁLEZ

Cuando regrese, descanse. Le vienen unos meses ajetreados.

Suenan otra vez las ondas. Alana termina de desaparecer.

En seguida, entra una MUJER al lugar. Es Alana pero mucho más mayor. Se le ve seria y decidida.

AGENTE GONZÁLEZ

La misión fue exitosa, doctora.

DRA. ALANA

Muy bien. Y ahora váyanse a descansar.
Prepárense para la misión de mañana.

AGENTE GONZÁLEZ Y ARTURO

Si, Doctora.

Arturo y el Agente salen.

Se queda la Dra. Alana sola en la habitación dándole la espalda a la puerta. Comienza a sonreír. La cara se le contorsiona un poco. Le hace un pequeño twist y se transforma en el Doctor Mutante.

Entra a la habitación el Líder. El Doctor Mutante sigue sin voltear. El Líder saca la bolsita con la gaza llena de sangre.

LÍDER

Aquí está.

Se la entrega al Doctor Mutante.

LÍDER

Todavía la tenemos encerrada, como usted ordenó. ¿Ahora qué hacemos?

El Doctor Mutante sonríe.

DOCTOR MUTANTE

“Magnífico”

FADE OUT

Créditos.

FIN.

5.6. Guion técnico

Casa de Alana

Escena	No. plano	Plano	Movimiento de cámara	Referencia en guion	Sonido
1	1	PD De los pies entrando por la puerta, bajan las escaleras, dejan el bolso y siguen	Paneo a la derecha con pequeño traveling.		Termina música intro. Foley. Room Tone
1	1	PM de Alana (perfil)	Termina Paneo anterior	Saca ingredientes de Sándwich	Ruido ingrediente
2	1	PE Pone ingredientes en la mesa	-	Mientras escucha mensaje de mamá	Mensa-je de mamá
2	2	PD de la mesa con ingredientes	-	-	-
2	3	PE de Alana termina de prepararse el sándwich sale de cocina	Paneo que la sigue de la cocina hasta que sale a la sala		
3	1	PD Parte de torso de Alana caminando	Pequeño Dolly back y Paneo siguiendo a Alana. Se detiene cuando Alana pasa justo frente a la cámara. El foco está en la sala.	Comienza holograma	Mensa-je Holograma (MH)
3	2	PD de la mesa. Alana parada de espaldas	-	Alana ve el holograma	MH
3	3	PM de Alana a PMC de Alana	-	Alana sorprendida escucha el holograma	M H

Escena	No. plano	Plano	Movimiento de cámara	Referencia en guion	Sonido
3	4	PA de Alana al fondo	Dolly circular súper despacio desde detrás del holograma. El foco cambia de Alana al Holograma y viceversa.	-	MH
3,a	1	PMC del Agente	Travelling siempre mirando al agente.	-	MH
3	5	PD Reloj de pared	-	-	
3	6	PP Cara Alana voltea hacia puerta. Sale del encuadre.	-	-	Música
3	7	PM Alana ve por el ojillo de la puerta	-	-	
3	8	En Ojo de Pescado los agentes detrás de la puerta	-	-	
3	9	PM Alana retrocediendo de la puerta	-	-	
3	10	PD Reloj	-	-	
3	11	PE Alana baja escaleras corriendo, titubea dónde esconderse va hacia cocina	-	-	
3	12	PE de Alana corriendo	A 60fps Alana pasa corriendo a la cocina	-	
3	13	PD de la manilla a PM de Agentes	-	Entran los agentes Agentes	
4	1	PMC Agentes Malos se dividen la búsqueda de la casa	-	-	

Escena	No. plano	Plano	Movimiento de cámara	Referencia en guion	Sonido
4	2	PM Alana escondida detrás de la cocina. En desenfoco los pies de un agente	-	Alana tiene el sartén en mano	
4	3	PD Pies acercándose	-	-	
4	4	PMC de Alana a PD de Sartén	-	-	
4	5	PML Alana sube desde el suelo y golpea al agente con sartén	Cámara en mano sigue los golpes	Pelea con primer agente	Música más rápida
4	6	PM inferior de pelea desde espaldas Alana	-	-	Golpes Agarrones Fallas
4	7	PP cara de agente con el primer golpe	-	-	Sartenazo Roces Objetos caídos Sonidos de personajes
4	8	PMC Agente mientras Alana termina pelea	-	-	=
4	9	PMC Alana espaldas ve otro agente venir	-	-	
4	10	PM Alana ve a sus lados para ver qué puede ayudarla	-	-	
4	11	PE Agachada Alana agarra un pote que se cayó al suelo	Cámara en mano	-	

Escena	No. plano	Plano	Movimiento de cámara	Referencia en guion	Sonido
4	12	PM Agente viene con pistola	CM	-	
4	13	PM Alana Lanza el pote hacia cámara (agente)	-	-	Pote
4	14	PM Agente queda distraído por el pote	CM	-	
4	15	PM Alana corre hacia el agente	CM	-	
4	17	PM Alana con Sartén	CM	Alana sube justo frente al agente que la apunta y le da un sartenazo en la mano.	
4	18	PM Alana pegándole otro sartenazo a Agente (de lado)	CM	Agente agarra el sartén con la mano	
4	19	PM Alana se prepara para pelear con Agente	-	-	
4	20	PM Agente le intenta pegar golpes a Alana	-	-	
4	21	PCP de lado Alana los esquiva Agente le da patada	-	-	
5	1	PA Alana sale de la cocina con la patada	-	-	
5	2	PML Agente	-	agarra cuchillo de la cocina y se pone en posición de pelea	
5	3	PML Alana ve hacia sus lados	-	-	

Escena	No. plano	Plano	Movimiento de cámara	Referencia en guion	Sonido
5	4	PML Alana Agarra un portarretratos	-	Alana se prepara para lanzarlo. "Ni lo pienses"	Se calla la música
5	5	PA Alana y atrás otro Agente le apunta	Pequeño travelling de solo se ve Alana y luego se ve Agente detrás de Alana	Agente la apunta	
5	6	PM Agente en la cocina	-	"Dispárale"	
5	7	PML Agente que apunta a Alana	-	-	
5	8	PML Agente en la cocina	-	-	
5	9	PCP PA Agente que apunta a Alana	-	-	
5	10	PM Agente Cocina	-	"Si no le disparas tu le disparo yo"	
5	11	PMC Alana aterrada	-	-	
5	12	PMC Agente Cocina	-	"¡DISPARALE!"	
5	13	PMC Alana cara de dolor aterrada	-	Suena Disparo. Alana tiene cara de shock	Disparo de arma futurista
5	14	PA Alana de lado atrás baja las escaleras Arturo	-	Bajara Arturo quien le ha disparado al agente que la tenía apuntada	
5	15	PM Alana todavía con portarretratos	-	Alana no sabe quién es	

Escena	No. plano	Plano	Movimiento de cámara	Referencia en guion	Sonido
5	16	PML Agente Cocina	-	"Suéltalo "	
5	17	PMC Arturo apuntando agente	-	Mismo diálogo	
5	18	PML Agente cocina	-	Agente lo suelta	
5	19	PM Arturo baja el arma	-	Le pregunta a Alana si esta bien	
5	20	PMC de Alana	-	No entiende qué sucede	
5	21	PM Agente cocina	-	Mueve lentamente la mano hacia su espalda	
5	22	PD de la mano del segundo hombre moviéndose a agarrar otra pistola en la espalda	-	-	
5	23	PM Arturo voltea rápido	-	-	
5	24	PD Arturo agarra objeto y lo lanza hacia arriba	-	Lanza objeto hacia arriba	
5	25	PM Arturo agarra objeto y lo lanza al agente	-	Se lo lanza a agente en cocina	
5	26	PM de lado agente recibiendo golpe de espátula	-	-	
5	27	PMC de Arturo	-	Se voltea hacia Alana. Le pregunta si está bien.	
5	28	PMC de Alana	-	Alana no se mueve sigue con el portarretrato agarrado	

Escena	No. plano	Plano	Movimiento de cámara	Referencia en guion	Sonido
5	29	PE Agachado de Arturo	-	Arturo Agarra suéter y se lo lanza a Alana	
5	30	PMC Alana viendo a los hombres tirados en el suelo	-	"Créeme no están muertos"	
5	31	PD Hombres en el suelo	-	Un hombre se retuerce	
5	32	PML Alana	-	Suelta el portarretratos y comienza a caminar	
5	33	PD Alana agarrando el dispositivo	-	-	
7	1	PD Pies entrando a la casa			Pasos Foley Ambiente Música
7	1	PD Pies de Líder bajan por escaleras	-	Pies empujan los guantes con desprecio	
7	2	PD del sándwich en una mesa	-	Pasa un cuerpo por detrás	
7	3	PD de pies a PP de el Líder	Cámara sube desde los pies a la cabeza	Se ve el fondo desenfocado . El Líder llega hasta entrar en un Primer Plano. Se detiene ahí unos segundos. Sale	

Escena	No. plano	Plano	Movimiento de cámara	Referencia en guion	Sonido
7	4	PMC de el Líder a PE del segundo hombre	-	En foco el Líder. Pasa al hombre que se levanta detrás	
7	5	PM del tercer hombre	-		
7	6	PD de las manos del Líder limpiando su pistola con un pañuelo	-		
7	7	PP del Líder	-		
7	8	PMC del segundo hombre	-		
7	9	Plano de la espalda del segundo hombre a PE del Líder y el tercer hombre	-	El segundo hombre cae. Queda en foco el Líder y el tercer hombre	Disparo real
7	10	PM del Líder con el arma levantada	-	El Líder tiene el brazo levantado con la pistola. Lo baja y sigue limpiándola con el pañuelo	
7	11	PMC del primer hombre	-		
7	12	PM del tercer hombre para a PMC del Líder	-	El foco pasa del tercer hombre al Líder cuando sube la cabeza	

Escena	No. plano	Plano	Movimiento de cámara	Referencia en guion	Sonido
7	13	PD de un portarretratos en la mesa	-	Se para un cuerpo justo al lado. Agarra la foto	
7	14	PD de la foto	-		
7	15	PD de la foto colocada boca abajo en la mesa	-		

Pasillo Colonial

Escena	No. plano	Plano	Movimiento de cámara	Referencia en guion	Sonido
6	1	PG del pasillo colonial a PE de Arturo y Alana	-	Alana sale de la puerta, Arturo ya va por el final del pasillo	Sonido de Onda (Leit Motiv)
6	2	PMC de Alana	-	Alana ve todo alrededor confundida.	Música Foley Ambiente
6	3	PD de la pistola que tiene Arturo en la espalda	-	-	
6	4	PMC de Alana	-	Se decide y corre para alcanzar a Arturo	
6	5	PM de Arturo a PM de Alana	Foco en Arturo hasta que Alana le saca la pistola. Alana queda enfoco mientras lo apunta	"Quiero respuestas y las quiero YA"	
6	6	PMC de Arturo y contra plano con PM de Alana apuntándolo	-	-	
6	7	PMC de Arturo y contra plano con PM de Alana apuntándolo	-	-	
6	8	PD del antebrazo de Arturo	-	-	
6	9	PP de Alana	-	-	
6	10	PD del antebrazo de Arturo	-	Se ve hasta que lo cierra	
6	11	PM de Arturo acomodándose la muñequera	-	-	
6	12	PM de Alana con espalda de Arturo	-	-	

Escena	No. plano	Plano	Movimiento de cámara	Referencia en guion	Sonido
6	13	PE de los dos desde lejos	-	Se ve pasando alguien corriendo	
6	14	PM de Arturo y Alana	-	-	
6	15	PML de Arturo y Alana	-	Arturo la jala para esconderse los dos	
6	16	PM de Arturo a PE de hombres corriendo	Pequeño Dolly side desde Arturo en foco hasta los hombres corriendo a lo lejos en foco	-	
6	17	PP de Alana con la boca tapada por la mano de Arturo	-	-	
6	18	PE del pasillo a PM de Arturo	Pequeño Dolly side desde el pasillo hasta Arturo	-	
6	19	PM de Alana	-	Se libera y lo vuelve a apuntar	
6	20	PM de Arturo	-	"Te explicaré todo..."	

Restaurante

Escena	No. plano	Plano	Movimiento de cámara	Referencia en guion	Sonido
8	1	PD de afiches de bandas y cantantes de los años 80	-	-	Leit Motiv Música ochento- sa Ambiente Foley
8	2	PM de Arturo y de Alana	-	Arturo Le explica. Plano desde barra.	
8	3	PD Cerveza	-	Alguien agarra cerveza. Quedan Arturo y Alana en foco	
8	4	PM Arturo	-	Estira la mano hacia Alana	
8	5	PD de Alana	-	Alana acerca la pistola	
8	6	PM de Arturo y de Alana a PD de un paquete de servilletas y vuelve a PM de Arturo y de Alana	-	(Arturo levanta las dos manos y señala las servilletas con una)	
8	7	PM de Alana	-	(Le da permiso)	
8	8	PD de las servilletas	-	Arturo agarra las servilletas	
8	9	PP de Arturo pasa a PD de las manos moviendo la servilleta	-	-	Cambia la música
8	10	PD de la servilleta	-	-	
8	11	PP de Alana	-	-	
8	12	PP de Arturo	-	-	
8	13	PD de la servilleta	-	-	

Escena	No. plano	Plano	Movimiento de cámara	Referencia en guion	Sonido
8	14	PM de Alana	-	(Alana hace un gesto para que Arturo siga)	
8	15	PM de Arturo y Alana	Travelling. Entra uno a la toma, luego los dos. Sale uno y luego el otro.	-	
8	16	PP de Arturo de perfil a PMC de Alana	-	Pasa de cara de Arturo a Alana	
8	17	PM de Alana viendo el puño	-	Alana se para mientras habla	
8	18	PM de Alana y PM de Arturo de espaldas	-	Alana parándose y dejando la pistola en la mesa	
8	19	PMC de Alana	Dolly back mientras Alana se aleja de Arturo. Alana se queda parada	-	
8	20	PE del Agente González de perfil pagando una cerveza y saliendo	-	-	
8	21	PP de perfil del Agente González	-	-	
8	22	PP de Alana	-	-	Música más fuerte
8	23	PM de Arturo	-	Arturo guarda la pistola	
8	24	Plano de la puerta cerrándose del hombre que salió	-	-	

Escena	No. plano	Plano	Movimiento de cámara	Referencia en guion	Sonido
8	25	PM de Alana	Dolly back siguiendo a Alana	-	
8	26	PS de la gente que se tropieza con Alana	-	Alana se tropieza y tumba a una gente	
8	27	PS de la gente que se cayó y Arturo ayudándola	-	-	
8	28	PE de Alana saliendo	-	-	

Calle

Escena	No. plano	Plano	Movimiento de cámara	Referencia en guion	Sonido
9	1	PMC Alana	Contrapicado. Alana ve a todos lados. La cámara da vueltas alrededor de ella	-	Leit Motiv Música de pers. Ambientación Foley
9	2	PM de Alana con PG de la calle	Alana reacciona. Ve hacia donde se fue el hombre. El hombre agarra foco	-	
9	3	PML de Alana corriendo	-	-	
9	4	PE de Alana corriendo	Alana choca con la gente	-	
9	5	PMC de Alana viendo hacia dónde se pudo ir el hombre			
9	6	PE de Alana cruzando la calle			
9	7	PG de varios lugares donde hay mucha gente	Gente caminando		

Plaza

Escena	No. plano	Plano	Movimiento de cámara	Referencia en guion	Sonido
10	1	PE Alana	-	Alana camina hacia la multitud	Se calma la música
10	2	PG de la Multitud	-	-	Foley Ambiente
10	3	PM de Alana de espaldas	-	Alana camina hacia la multitud	
10	4	PA de Alana caminando a PM de la Pitonisa	Dolly in hasta que la Pitonisa le da una vuelta a Alana mientras la agarra y queda ella en PMC	-	
10	5	PM de la Pitonisa	Travelling alrededor de Alana y la Pitonisa	Durante toda la secuencia el travelling está hecho para que la Pitonisa aparezca y desaparezca . Alana y el espectador se deben sentir perdidos	A veces suenan varias voces de la Pitonisa
10	6	PMC de Alana	-	-	
10	7	PMC de la Pitonisa	-	-	
10	8	PM de la Pitonisa y de Alana	-	-	
10	9	PP de la Pitonisa y de Alana	-	-	
10	10	PMC de la Pitonisa	-	-	
10	11	PM de Alana	-	-	
10	12	PML de la Pitonisa	-	"Solo así te salvarás"	

Escena	No. plano	Plano	Movimiento de cámara	Referencia en guion	Sonido
10	13	PMC de Alana	-	La Pitonisa se va caminando de ahí	Aplausos
10	14	PG del cúmulo de gente	-	-	
10	15	PE del Holograma	-	Se ve la multitud de fondo y el holograma en foco	Música de Danza Tribal Aplausos
10	16	PP de Alana	-	-	
10	17	PP de la bailarina del Holograma a PM de Agentes	-	La bailarina se levanta y cuando se baja, agarra foco uno de los agentes que está al fondo	La música se acaba. Empieza una más rápida
10	18	PM de Alana	Alana sale de la multitud empujándolos. Los hombres siguen viendo el holograma, emocionados	-	
11	1	PM Agente	-	Buscan a Alana entre la gente y la plaza	
11	2	PA Agente corriendo	-	-	
11	3	PML de espalda Pitonisa con suéter de Alana	Dolly in	-	

Escena	No. plano	Plano	Movimiento de cámara	Referencia en guion	Sonido
11	4	PCP Agente de espalda a Pitonisa	-	Agarran a la Pitonisa pensando que es Alana. La Pitonisa se voltea "Boo!" Se ríe.	

Carro

Escena	No. plano	Plano	Movimiento de cámara	Referencia en guion	Sonido
12	1	PM de Arturo con TH de Alana	Travelling con el carro	-	Música Ambiente
12	2	PM de Alana con TH de Arturo	-	-	Foley: Cauchos Motores Disparos
12	3	PG del carro en la calle	-	-	
12	4	TH de Arturo con PD de sus ojos en el retrovisor	-	-	
12	5	Plano de carro mientras entra al túnel	-	-	
12	6	Plano del carro de adelante con Plano Detalle del brazo saliendo de la ventana del carro de atrás disparando	-	-	
12	7	PM Hacia dentro del carro desde el vidrio de enfrente	-	-	
12	8	PM de Alana	-	-	
12	9	PM de Arturo con las luces de túnel	-	-	
12	10	PM de Alana con las luces de túnel	-	-	
13	1	PM Hacia dentro del carro	Go Pro	Luces se oscurecen porque se ha hecho de noche. Negro. Salen del túnel.	Leit Motiv Música más fuerte y rápida Ambiente Foley
13	2	PMC Arturo agarrando una curva	-	-	

Escena	No. plano	Plano	Movimiento de cámara	Referencia en guion	Sonido
13	3	PD de los pedales y los pies acelerando	-	-	
13	4	PMC de Alana atenta	-	-	
13	5	PMC Arturo le explica	-		
13	6	PG persecución de carros	-	-	
13	7	PMC Arturo se quita reloj	-	Le entrega reloj a Alana	
13	8	PP Arturo Recibe disparo	-	Vidrio vuela por el carro, Arturo recibe el roce de un disparo en el cuello	Música de pers. AmbienteFoley: Vidrio Sonidos de carro Disparos
13	10	PM Alana	-	Tiene cara de preocupación, mira hacia atrás	
13	11	PP de Arturo	-	Haciendo muestras de gran esfuerzo	
13	12	PM de Alana agarrándose fuerte	-	Viene la última curva	
13	13	PG Persecución de carros dando curva	-	-	
13	14	PM de Arturo	-	"¡Alana, Ahora!"	

Calle frente a DICOTE

Escena	No. plano	Plano	Movimiento de cámara	Referencia en guion	Sonido
14	1	PG Carro parando frente a un edificio en ruinas	-	-	Música Ambiente Foley: Disparos Carros
14	2	Plano puerta del carro abre	-	Alana sale corriendo del carro.	
14	3	PG Alana corre hacia edificio	-	Se le cae la foto	
14	4	PA Alana regresa por la foto	-	Se escuchan disparos, Alana se agacha y se regresa hacia el edificio	
14	5	PG Alana huye hacia edificio en el fondo pasa carro de agentes	-	-	
15	6	PG carro de agentes pasando	Paneo siguiendo al carro	-	Disparos

DICOTE 2045

Escena	No. plano	Plano	Movimiento de cámara	Referencia en guion	Sonido
15	1	PG Alana Entra por puerta	Dolly back	Alana Entra a DICOTE	Música leve
15	2	PG DICOTE destruido	-	-	Ambiente Foley
15	3	PML Alana	-	Observa a su alrededor	
15	4	PD Aviso que dice nombre del lugar	-	-	
15	5	PE Alana sigue por una puerta	-	-	
15	6	PA Alana caminando por el pasillo	-	Las luces prenden y apagan	Luces titilan-do
16	1	PA Alana y PMC lejos de Hanssler arrodillado	-	Alana ve a un doctor en el piso	
16	2	PE Hanssler en el piso	-	-	
16	3	PA Alana en contrapicado y PMC Hanssler, a PML de Hanssler y PA Alana de espaldas en picado	-	-	Sonido grave de sorpresa
16	4	PM Hanssler ref Alana	-	-	
16	5	PM Alana ref Hanssler	-	-	
16	6	PP Alana	-	Observa a Hanssler con miedo	
16	7	PP Hanssler	-	Habla con Alana	
16	8	PM Alana ref Hanssler	-	-	
16	9	PM Alana ref Hanssler	-	-	
16	10	PD Gasa en el piso	-	-	

Escena	No. plano	Plano	Movimiento de cámara	Referencia en guion	Sonido
16	11	PP Hanssler	-	-	
16	12	PD Hanssler mete gasa en el bolsillo	-	-	
17	1	PD de pistolas en manos de agentes entrando a DICOTE	-	-	Música de malos Ambiente Foley
17	2	PML entran agentes armados	Dolly left	Quando termina el Dolly entra el Líder	
17	3	PG de agentes poniéndose en posición	-	-	
17	4	PML del Líder y un agente	-	El agente intenta dar una sugerencia y el Líder lo golpea	
17	5	PP Agente golpeado	-	-	
17	6	PML Líder	-	Ve hacia abajo hacia el agente golpeado, se arregla el guante y sigue. Sale de encuadre.	Intensifica música
18	1	PA Alana y Hanssler caminan por el pasillo	Dolly back hasta plano medio luego salen del cuadro		Música más calmada Sonido Foley
18	2	PM Hanssler y Alana Caminan	-	Hanssler agarra a Alana y la esconde detrás de una pared.	

Escena	No. plano	Plano	Movimiento de cámara	Referencia en guion	Sonido
18	3	PA Hanssler	Cámara en Mano y Steady. Sigue los golpes.	Hanssler golpea al Agente, le hace llave y le dispara al otro.	Música de pelea
18	4	PA Hanssler y Alana caminan. Bala roza a Alana cuando pasa por la puerta	-	Hanssler se mueve a cerrar la puerta	
18	5	PM Hanssler cerrando puerta en manos de agente	Sigue los golpes.	Le cae a golpes al agente	
18	6	PM Agente en el suelo. Intenta agarrar la pistola	-	Intenta agarrar la pistola	
18	7	PML Alana ve hacia el agente, ve la pistola	-	Hace movimiento de patear la pistola	
18	8	PM agente en el suelo con PD patada	-	Pie patea pistola	
18	9	PML Agente en suelo	-	Alana le patea la cara	
18	10	PMC Hanssler sonríe	-	Sonríe al ver que Alana ya confía en él	
18	11	PD Alana roce de disparo en el brazo	-	-	
18	12	PD Hanssler saca gasa de bata	-	-	
18	13	PMC Hanssler ve la herida concentrado	-	-	
18	14	PD manos con gasa limpiando herida de Alana	-	-	

Escena	No. plano	Plano	Movimiento de cámara	Referencia en guion	Sonido
18	17	PD Hanssler guardando gasa con sangre en bolsillo de bata	-	-	
19	1	PM Hanssler y Alana se detienen	-	-	Música calmada Ambiente Foley
19	2	PM de Hanssler ref Alana	-	-	
19	3	PM Alana ref Hanssler	-	“Escúchame bien”	
20	1	PM Alana preparándose	-	-	Montaje rápido La música se intensifica entre una toma y otra
21	1	PA Alana corriendo por pasillo siendo perseguida	Cámara sigue a Alana	-	
21	2	PML Alana sube las escaleras corriendo	Cámara sigue a Alana	Agentes están detrás de ella	
22	1	PA Alana corre	-	-	Música fuerte Ambiente Foley
22	2	PE en picado Alana en el suelo	-	Intenta echarse para atrás mientras los 2 agentes que la persigue se le acercan	
22	3	PMC Alana con parte de cuerpos de Agentes levantando a Alana del suelo	-	-	
22	1	PM Alana entre la mano de los agentes	-	Se empieza a reír	Baja la música
22	2	PMC Transformación de Alana	-	-	Sonidos de mutación
22	3	PMC Hanssler transformado	-	-	
22	3	PM Hanssler riendo	-	-	Aumenta la música

Escena	No. plano	Plano	Movimiento de cámara	Referencia en guion	Sonido
23	1	PML Alana corre hacia una puerta	-	La abre hacia la azotea	Música en el clímax Ambiente Foley
23	2	PD reflejo de de Alana	Paneo de regreso de donde venía Alana aparece el Líder detrás de ella	-	
23	3	PD Pies del Líder.	-	-	
23	4	PE Alana sube por unas escaleras de mano. Cenital.	-	-	
23	5	PD Pies Líder	-	Voltean lentamente y entran. Salen de cuadro.	
23	6	PE Líder sube por unas escaleras de mano. Cenital.	-	-	
23	7	PMC Alana escondida detrás de ventilador	-	Líder en el fondo terminando se subir escaleras.	Ambiente de tensión
23	8	PA Líder camina hacia donde está Alana	Dolly Back hasta PA de Líder cuando voltea y no consigue a Alana	-	
23	9	PE Alana agachada escondida	-	-	
23	10	PMC Líder Mientras pasa por los ventiladores de lado	-	-	
23	11	PML de espaldas el Líder de fondo fin de azotea	-	Camina lentamente mientras amenaza a Alana	

Escena	No. plano	Plano	Movimiento de cámara	Referencia en guion	Sonido
23	12	PE Líder desde el fin de la azotea	-	-	
23	13	PM Alana de espaldas Líder en el fondo PE	-	-	
23	14	PCP en picado PM Líder en el fondo PE Alana	-	-	
23	15	PML Alana Ve hacia los lados	-	-	Risa estridente
23	16	PA Pitonisa grita	-	"Salta Alana"	Muchas voces
23	17	PML Alana Sigue viendo	-	Baja la mirada suena Alarma de reloj	Alarma de reloj
23	18	PM Pitonisa	-	-	
23	19	PMC Alana ve el reloj	-	-	
23	20	PD Reloj	-	Dice 00:00	
23	21	PMC Pitonisa	-	-	
23	22	PCP en picado PM Líder en el fondo PE Alana	-	Alana se sube al borde del edificio	
23	23	PM Líder	-	"¿Qué haces?"	
23	24	PE Alana salta	-	-	
23	25	PM Líder	-	"Nooo"	
23	26	PMC Líder por el borde	-	Mira hacia abajo hacia donde Alana cayó	Todo el sonido se funde a agudo

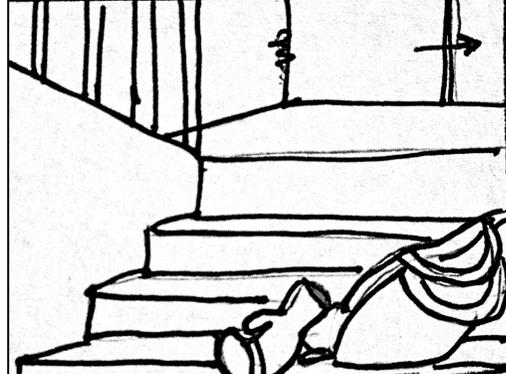
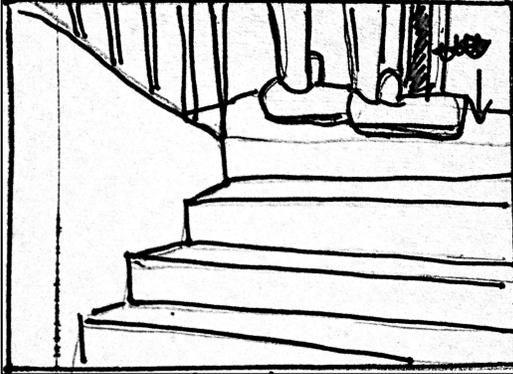
DICOTE 2037

Escena	No. plano	Plano	Movimiento de cámara	Referencia en guion	Sonido
24	1	PML Alana tirada en el suelo	-	Todo el extra blanco	Sonido de Onda Ambiente más calmado Música Foley
24	2	PE Alana en el suelo	-	Ve a sus lados	
24	3	PA Alana se para del suelo	-	Observa a su alrededor	
24	4	PML Alana en desenfoco mientras enfocado están holograma con botones y touch	-	-	
24	5	PML Alana ve entrar al Agente González y a Arturo	Cámara permanece. Alana va hacia ellos	-	
24	6	PML Arturo y Alana	-	-	
24	7	PML Arturo y Agente González	-	-	
24	8	PM Alana	-	Empieza a desvanecer	
24	9	PCP PML Arturo y Alana	-	-	
24	10	PCP Agente González y Arturo, Alana de espaldas	-	-	
24	11	PML Arturo y Agente González	-	-	
24	12	PML Alana desvaneciéndose	-	-	
24	13	PML Arturo y Agente González ven entrar a Alana más grande	-	-	
24	14	PML Alana mientras camina frente a los agentes	-	-	
24	15	PM Alan sigue caminando hacia cámara	Dolly back	En el fondo los agente se están yendo	

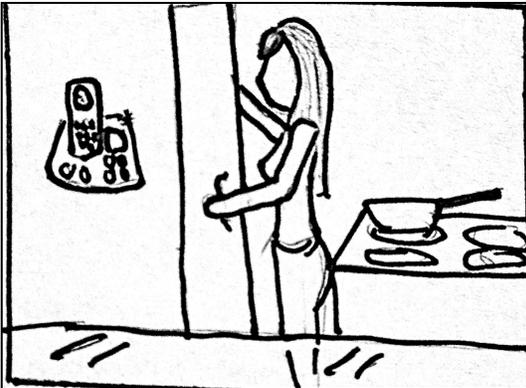
Escena	No. plano	Plano	Movimiento de cámara	Referencia en guion	Sonido
24	16	PMC Alana hacia cámara	Para el Dolly back	-	
24	17	PMC Transformación de cara de Alana	-	-	Sonidos de mutación
24	18	PMC Transformación hacia la cara de Hanssler	-	-	
24	19	PMC Hanssler, en el fondo entra el Líder	Cambia de foco dependiendo de quién habla		Ambiente y música reveladores
24	20	PML Líder en el fondo Hanssler	-	-	
24	21	PD Líder saca gasa de sangre	-	-	
24	22	PMC de lado Hanssler, en el fondo entra el Líder	-	Líder le entrega gasa a Hanssler	
24	23	PP Hanssler huele gasa, Líder difuminado	-	-	Música agarra fuerza
24	23	PMC de lado Hanssler, en el fondo entra el Líder	-	-	
24	24	PA de espaldas Hanssler y Líder observan pantalla	-	-	Termina música con el negro

5.7. Concept Board

ESC 1 – INT – SALA – DIA



ESC 2 – INT – COCINA – DIA



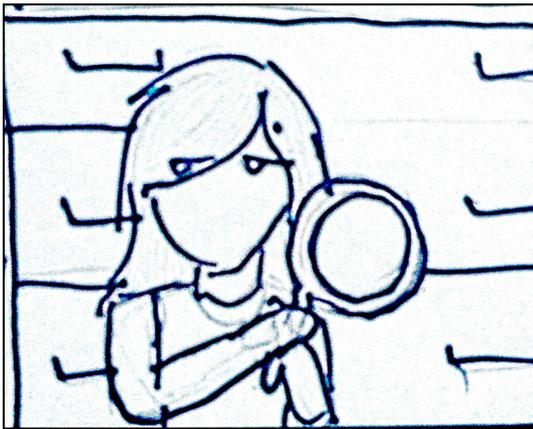
ESC 3 – INT – SALA – DIA



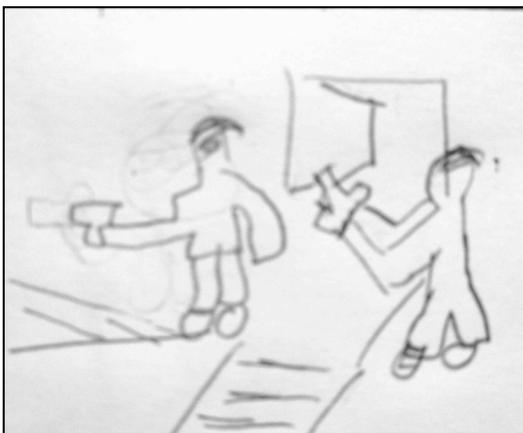
ESC 4 – INT – SALA – DIA



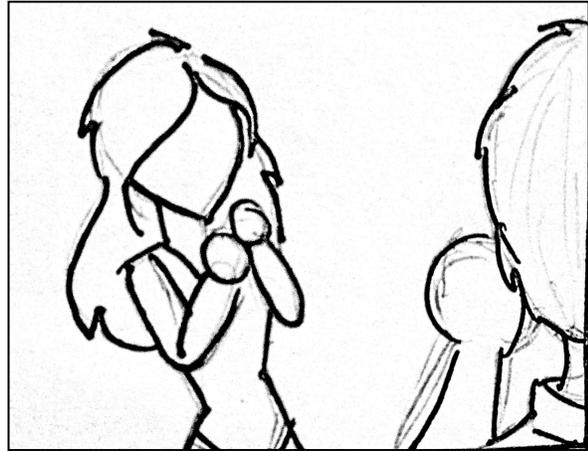
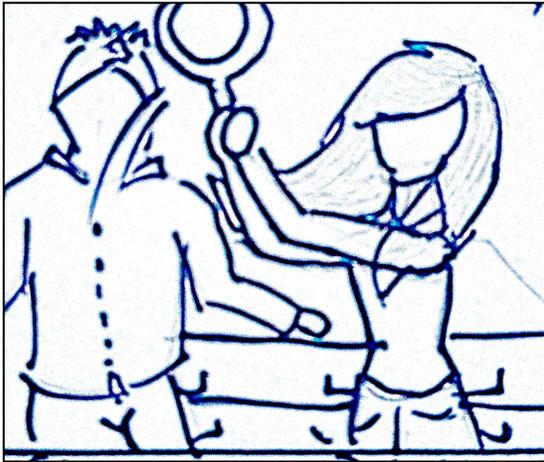
ESC 5 – INT – COCINA – DIA



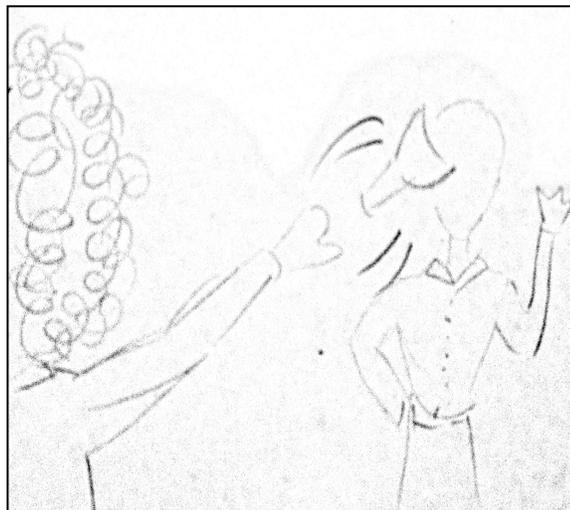
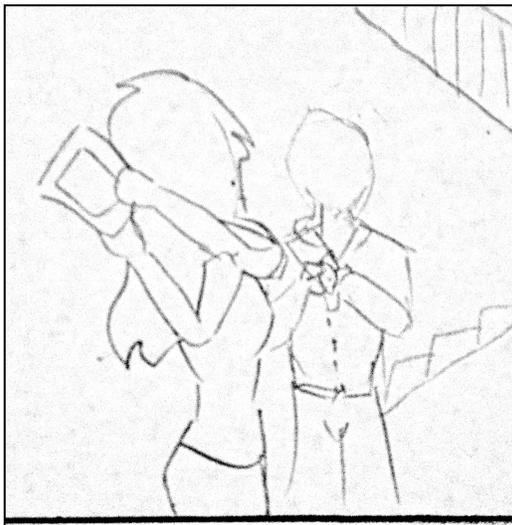
ESC 6 – INT – SALA – DIA



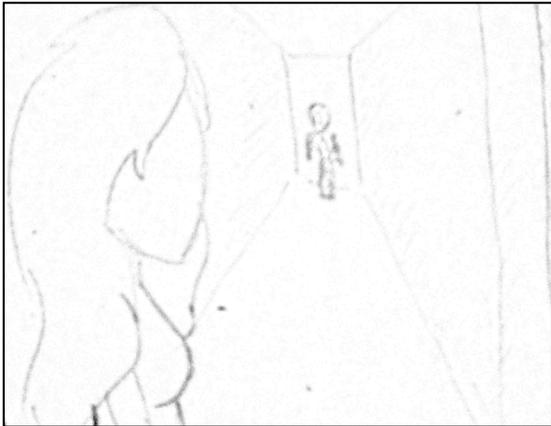
ESC 7 – INT – COCINA – DIA



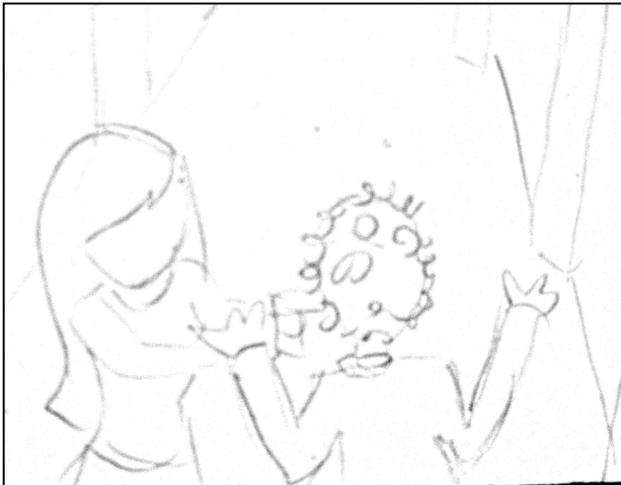
ESC 8 – INT – SALA – DIA



ESC 9 – EXT – PATIO DE CASA COLONIAL – DIA



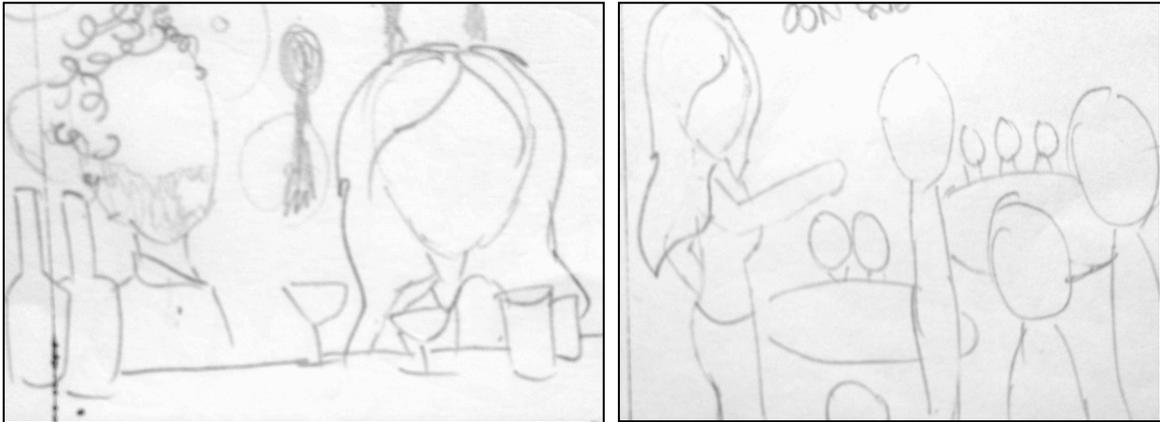
ESC 10 – EXT – PASILLO DE CASA COLONIAL – DIA



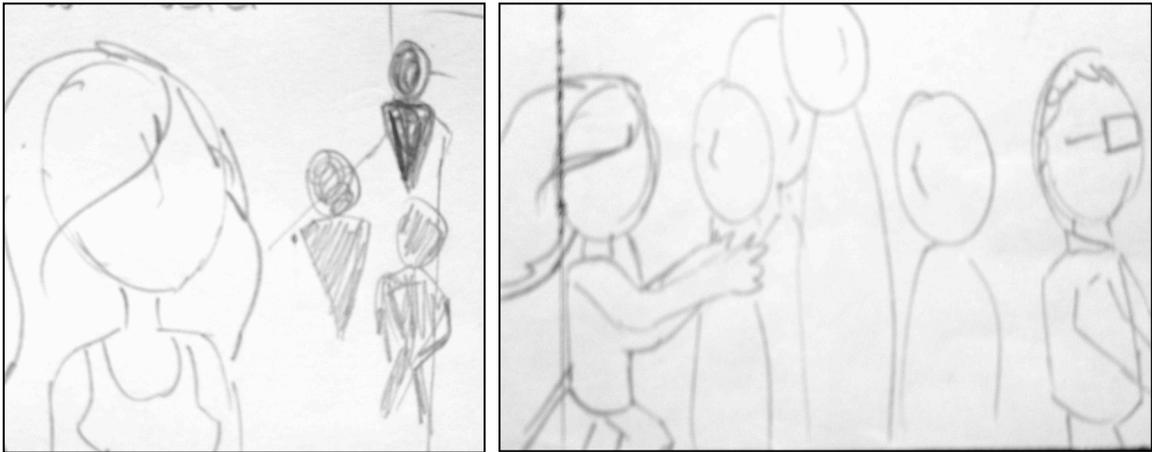
ESC 11 – INT – SALA (CASA DE ALANA) – DIA



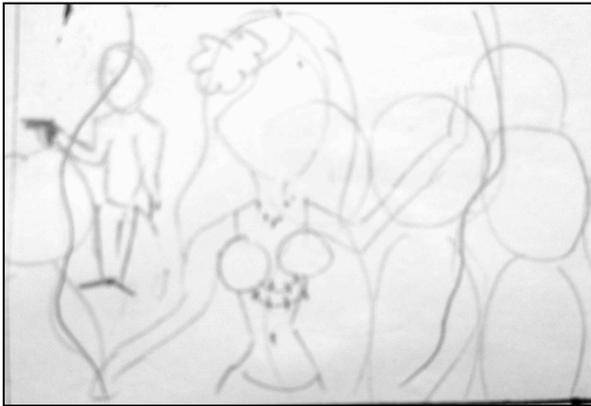
ESC 12 – INT – RESTAURANT – DIA



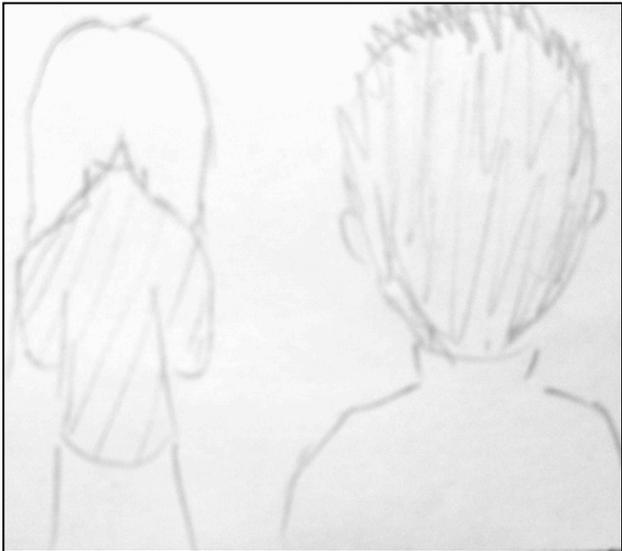
ESC 13 – EXT - CALLE – DIA



ESC 14 – EXT – PLAZA– DIA



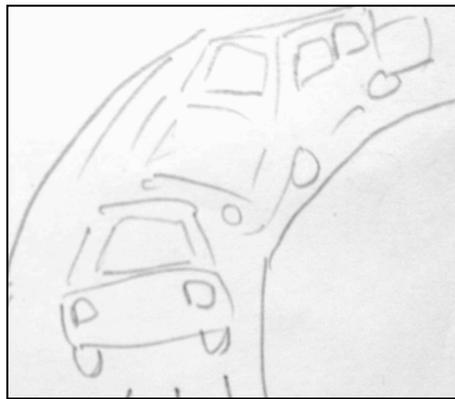
ESC 15 – EXT – PLAZA – DIA



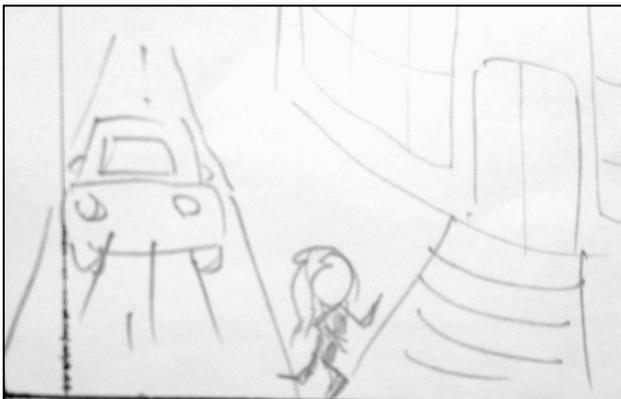
ESC 16 – INT – CARRO – DIA



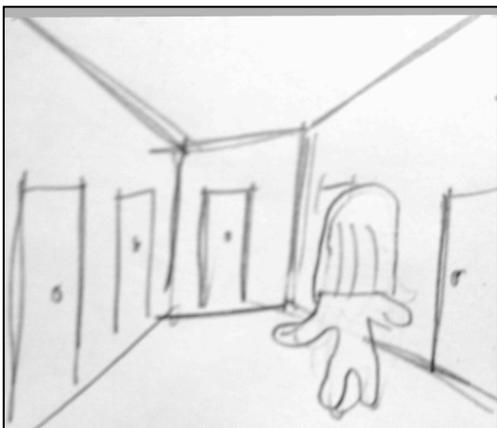
ESC 17 – INT – CARRO – ANOCHECER



ESC 18 – EXT – CALLE – ANOCHECER



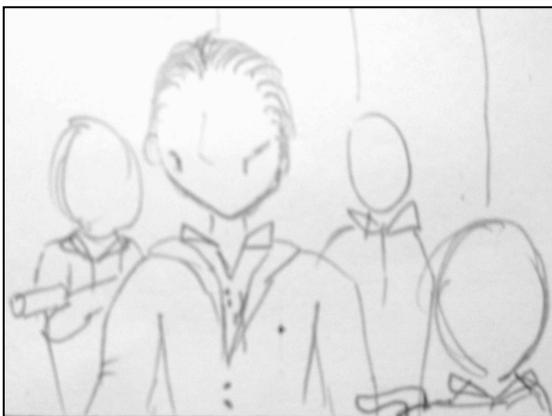
ESC 19 – INT – PASILLO – ANOCHECER



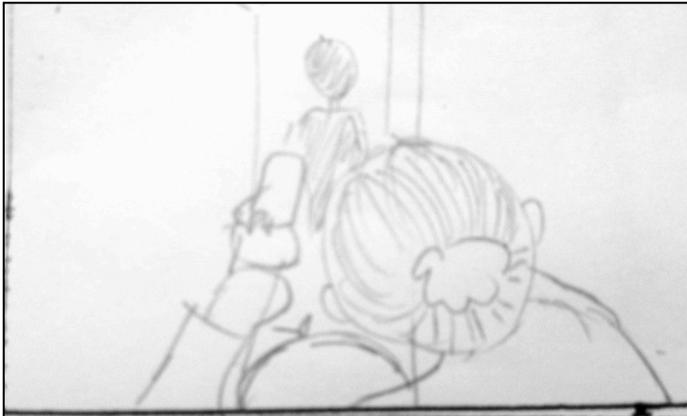
ESC 20 – INT – CUARTO – ANOCHECER



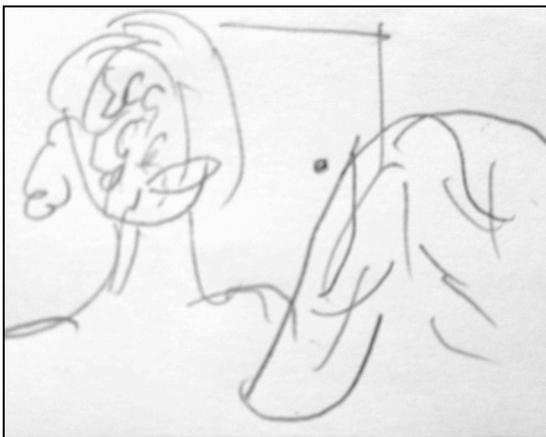
ESC 21 – INT - RECIBIDOR – ANOCHECER



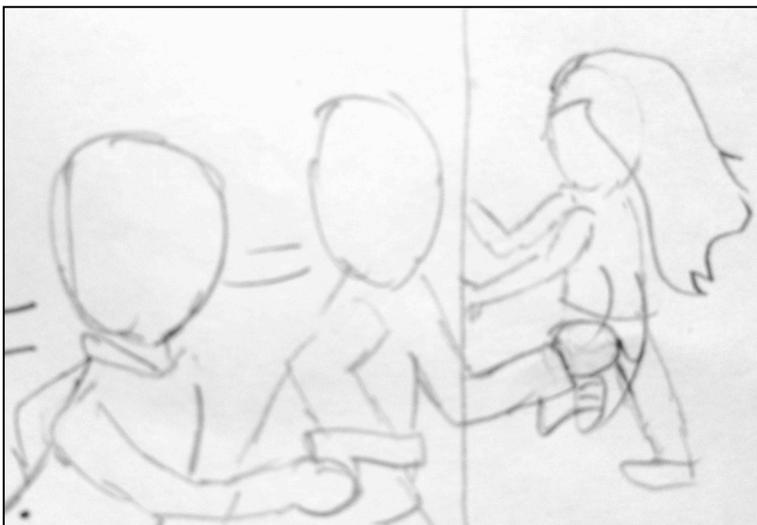
ESC 22 – INT – PASILLO – NOCHE



ESC 23 – INT – PASILLO – NOCHE



ESC 24 – INT – PASILLO – NOCHE



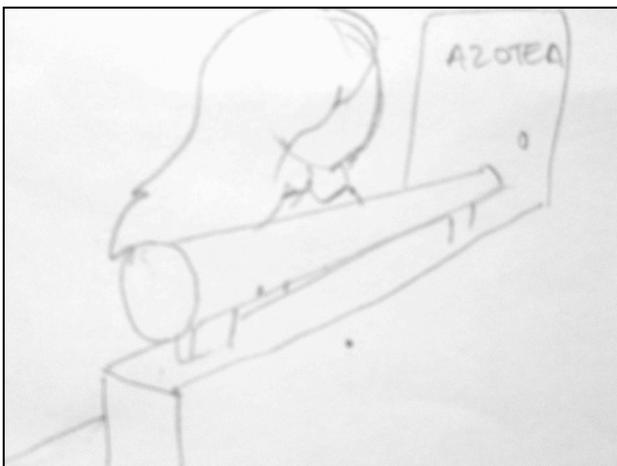
ESC 25 – INT – ESCALERAS – NOCHE



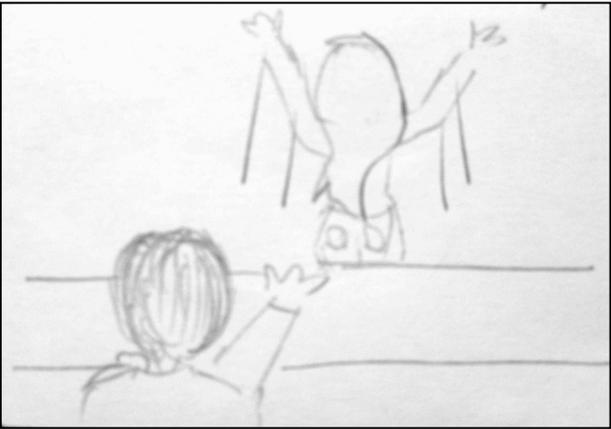
ESC 26 – INT – PASILLO – NOCHE



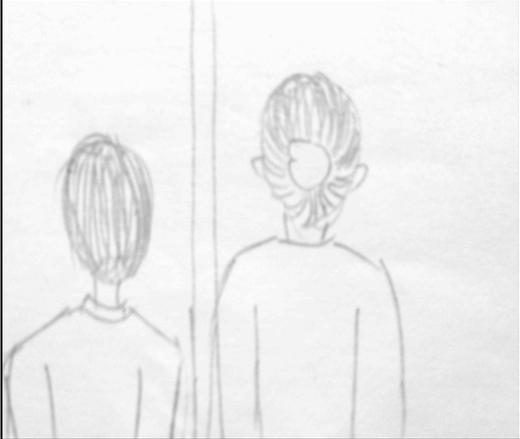
ESC 27 – INT – ESCALERAS - NOCHE



ESC 28 - EXT - AZOTEA - NOCHE



ESC 29 – INT – OFICINAS DICOTE – DIA



5.8. Propuesta visual y sonora

5.8.1. Dirección de arte

Paleta de colores

A continuación se presentará la propuesta de arte para el cortometraje *Experimento AA-021*. La siguiente ha sido basada en una serie de películas de acción, fantasía, ciencia ficción y suspenso las cuales se han tomado como puntos de referencias para generar una propuesta nueva y diferente para éste trabajo.

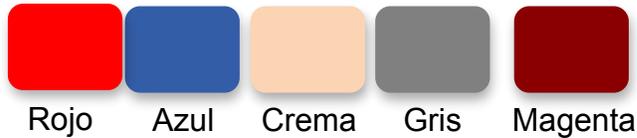
“El color afecta nuestra vida. Es físico: lo vemos. El color comunica: recibimos información del lenguaje del color. Es emocional: despierta nuestros sentimientos”. – (Whelan, 1994). Como bien lo dice la autora de *La armonía en el color* el color es una parte fundamental de cualquier propuesta artística.

Whelan (1994) asegura que se pueden comunicar ideas por medio del color sin el uso del lenguaje oral o escrito. Asimismo asegura que la respuesta emocional a ciertos colores, combinados o individuales, es predecible por lo que se puede jugar con eso para ayudar a generar picos en la historia.

Por lo tanto el color pasará a ser parte esencial del arte de *Experimento AA-021* pues será una arista, junto con el sonido, mediante la cual se quiere generar emociones en los espectadores en determinados momentos del cortometraje.

“Los colores despiertan respuestas emocionales específicas. Por ejemplo, el rojo puede ser poderoso, excitante, apasionado, y atrevido. Dentro de cada color, innumerables valores, tintes y matices, generan una gama de respuestas aún más variada. El rojo va del rosado romántico más pálido, al profundo y sofisticado borgoña. Crear poderosas combinaciones de colores a partir de numerosos tonos, tintes y matices es el objetivo final de quienes trabajan con colores.” (Whelan, (1994), p.7)

La paleta de colores que se desea utilizar, en sus respectivos tonos y matices, será la siguiente:



Se escogió la paleta de colores presentada anteriormente por las siguientes razones:

 El rojo, según Whelan (1994), es un color *ardiente y cálido*. Los colores ardientes atraen la atención y son fuertes y agresivos. Representa **Rojo** pasión, amenaza, hambre, excitación, y muchas otras emociones de gran fortaleza. Es un color que genera un cambio emocional rápido y duradero en el espectador.

Con éste color se quiere generar pasión en el personaje de Alana. Se desea crear empatía y fortaleza en la primera escena en la que se ve para hacer entender al espectador que ella puede sobrevivir al cortometraje y mucho más.

Asimismo, con una combinación de rojo y magenta, se desea agregar detalles que se muestren como amenazas pero que no sea tan obvio para el espectador. Éste será el caso tanto del Personaje de 3 ojos, de la Alana de 2037 del futuro como del Líder o villano.

 El azul está dentro de los colores fríos. “Los sentimientos generados por los colores fríos, azul, verde y verde azulado, con opuestos a los generados por los colores ardientes; el azul frío aminora el metabolismo y aumenta nuestra sensación de calma.” (Whelan, (1994), p.15).

Azul

Con éste se desea buscar precisamente eso: calma, seguridad. Alana es la heroína, y como heroína, se desea generar en ella un sentido de confianza y seguridad. Como si todo saldrá bien.

Además, se desea confundir al espectador con éste color. Si bien es cierto que se desea generar calma y seguridad, también es cierto que el color futurista por excelencia está dentro de ésta gama.

Matrix (1999), por ejemplo, utiliza el color verde en éste sentido, al igual que Total Recall (2012) utiliza el azul y verde azulado. Así se desea generar una falsa expectativa en la seguridad que proporcionan las personas del futuro con respecto a la salvación o perdición de Alana.

 El crema califica, según Whelan (1994), dentro de los colores *claros*. “Los colores claros descubren los alrededores y sugieren liviandad...envían un mensaje de distensión” (p.21). Son perfectos para generar un sentido de calma y buena fe sin descartar la alegría.

Éste es primordialmente para Arturo, el Agente González y parte del apartamento de Alana. Con él se desea ligar a los tres personajes genuinamente buenos de la historia que, a pesar de no vivir en la misma época, tienen un mismo propósito y están relacionados entre sí.

 El Gris está relacionado con un esquema acromático, es decir presentando ausencia de color. El gris, como el negro y el blanco, estará **Gris** ligado a una sensación distópica presente en el futuro. Como si al futuro le faltara color y vida. Para ello se escogió este color como complemento de los villanos del corto. Sin embargo también se escogió para Alana para representar que en primer lugar, no es una persona cien por ciento segura de sí misma y en segundo lugar, que tampoco es totalmente buena sino que es un personaje que puede hacer lo inesperado.



Por último el magenta. Un color que califica dentro de los *majestuosos y mágicos*. “...simbolizan autoridad y la inspiración regia...rara vez se utilizan fuera de un ambiente intimidante.” (Whelan, (1994), p.98).

Magenta

Asimismo, la autora asegura que transmiten una personalidad impredecible, excéntrica y discordante.

Con éste se quiere esa discordancia generar el Personaje de 3 ojos y el edificio en ruinas en donde se encuentra. A pesar de ser un personaje en el que Alana debe confiar, se quiere generar, sutilmente, desconfianza en el personaje.

Así sucede con la Alana (2045) del futuro. A pesar de que es Alana unos años más tarde, es un personaje que, a pesar de su aspecto confiable, deja una sensación de que algo no anda bien.

Como se planteó anteriormente, Alana es una persona alegre y fuerte. Es un personaje que debe inspirar confianza y alegría para generar empatía con el público. Por lo que se ha decidido utilizar las siguientes referencias para su apartamento:

Propuesta de arte para locaciones

Apartamento de Alana



A pesar de ser la heroína del cortometraje, Alana es una mujer común. Es deportista y le gusta cuidar su figura pero su casa es otro tema. Es un personaje desordenado pero limpio.

Habr  ropa regada por el cuarto, zapatos e incluso ropa interior pero no habr  comida o bebidas pues, a pesar de ser un desorden, es un persona aseada y no tolerar  un cuarto sucio o lleno de polvo y comida.

Tiene una cocina con colores vibrantes y alegres que demuestran la personalidad de Alana. Sin embargo no deja de tener la sencillez que tambi n caracteriza a la protagonista.

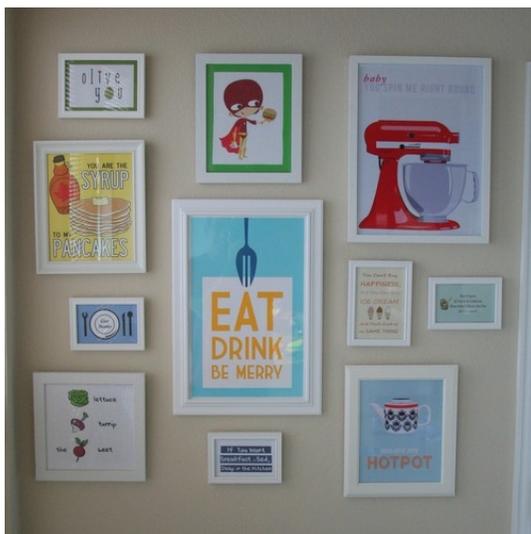
La propuesta para el apartamento es que sea en un espacio mediano, como la de un apartamento de soltero. Debe ser en su mayor a blanca con gris para que sea sencilla y limpia en una primera instancia. Sobre eso se le agregar n detalles de colores vibrantes. Detalles como los platos, vasos, cubiertos, calcoman as, Cuadros y adornos para darle femineidad y din mica al ambiente.



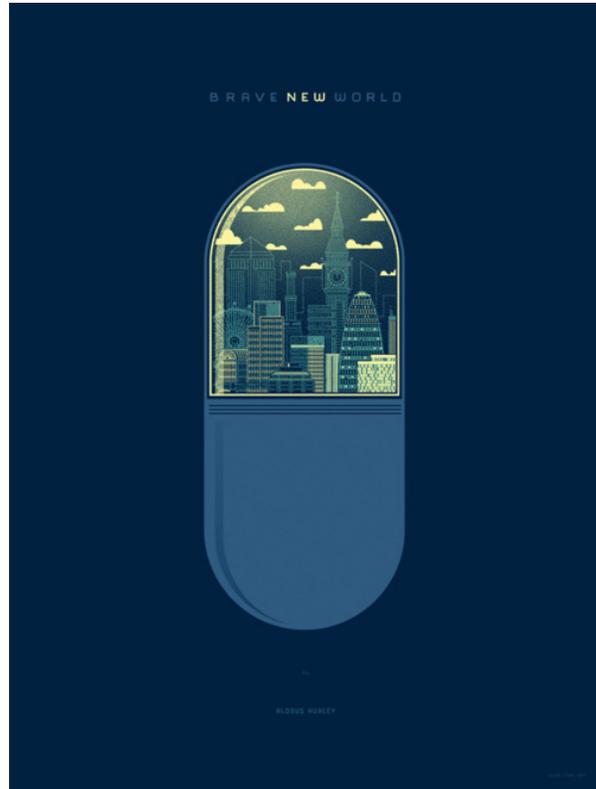
La idea es que la cocina sea de una persona deportiva, femenina y alegre. Que es desordenada, por lo que habr  platos, vasos y cereales regados, y que cuida de s  mismo sin privarse de comida sabrosa.

As  sucede con la sala. Espacios blancos y grises con detalles de colores que hacen del lugar uno alegre y lleno de vida pero lo suficientemente serio como para ser de una mujer adulta joven.

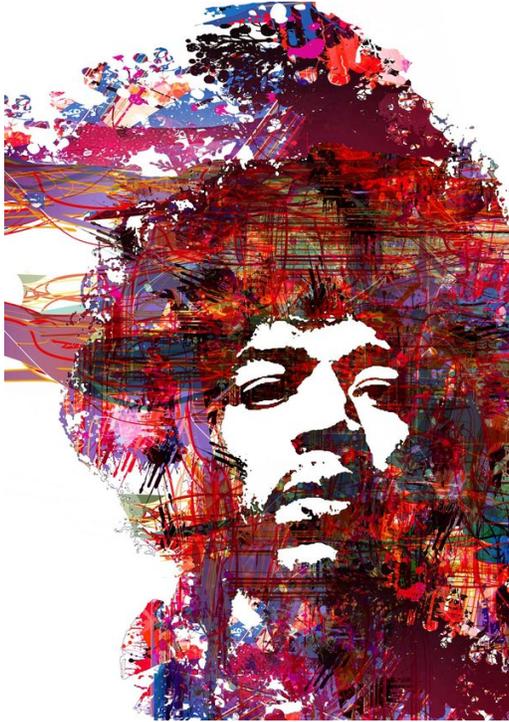




Sugerencias de cuadros



1984



Carro de Arturo

El carro de Arturo es un Corolla un poco descuidado color beige para continuar con la armonía de los colores de Arturo y reforzar que él es de confianza. Es un carro viejo pero que funciona perfectamente y está original por dentro.

Al ser un científico,

Arturo está más interesado en la ciencia y sus experimentos que en su aseo personal y de su carro. Es una persona limpia pero que se deja crecer la barba y a quien se le olvida cortarse el pelo. Así es con su carro. Se le olvida limpiarlo y recoger los papeles que lleva dentro.



Oficinas DICOTE 2037



Tranquilidad falsa. Una sensación que se logra utilizando el exceso de blanco. Ésta es la sensación exacta que se desea lograr en el espectador cuando vislumbre por

primera vez DISCOTÉ. Una sensación de que si bien todo esta pulcro, está completamente mugre a su vez Esa sensación de inquietud viene dada porque

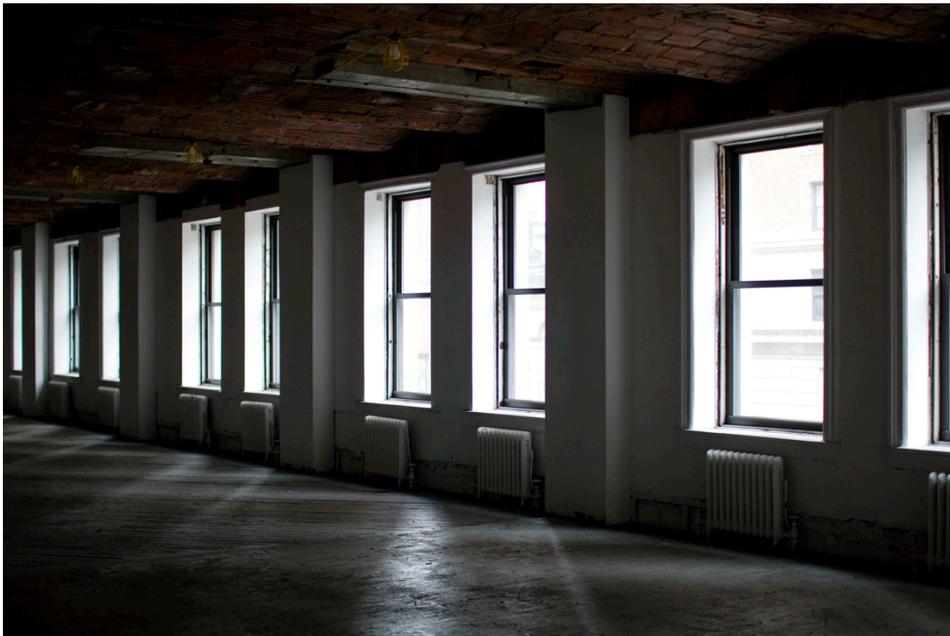
Alana entra a un futuro que no es el que ella cree y que, a pesar de que salvó su vida, representa una amenaza para ella. Alana, sin embargo, desconoce de esto. Es el espectador quien se da cuenta y quien se queda sin poder advertirle a la protagonista de su destino a futuro.

Oficinas DICOTE 2045

Las oficinas de esta época representan un futuro “post-apocalíptico” en el cual el Dr. Hanssler se ha apoderado del mundo a través de las herramientas científicas de DICOTE. Es un villano de primera, a quien no le interesa la fortuna de los demás y ha descuidado la ciudad hasta tal punto que la anarquía ha comenzado a reinar en ella.



www.bigstock.com · 7562671



Se desea que las oficinas representen qué sería del mundo si el Dr. Hanssler se apoderara de él por lo que estarán llenas de escombros,

cables sueltos, tubos, viejos utensilios de laboratorio, etc. Estarán sucias, con

cajas y pisos rotos como si el edificio hubiese quedado abandonado hace ya un tiempo.

El ambiente será gris y sombrío además de frío y ajeno. La idea principal es que el espectador sienta que ha ocurrido una tragedia ahí.

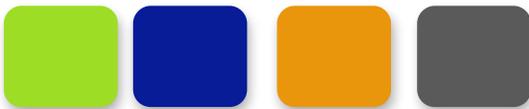
Propuesta de vestuario

Vestuario Alana Mejías 2013

Se desea que Alana sea un personaje femenino pero que a su vez demuestre que puede defenderse. Se escogió entonces el color gris, un color neutro que no la defina como extremadamente femenina pero tampoco con exceso de masculinidad. Los jeans fueron elegidos para representar que es una persona sencilla al igual que la utilización de los Converse color blanco con detalles en naranja.

Como el último detalle se decidió elegir un suéter deportivo, para reforzar lo activa que es, color verde manzana para agregarle un toque femenino, alegre y de confianza pues el público se debe enamorar de ella.

Paleta de colores:





Vestuario Arturo

Para el vestuario de Arturo se quiere lograr un sentido de confianza hacia el personaje por más que sea desconocido. Así, se sugieren colores cálidos que inspiren confianza como lo es el beige y e crema en combinación con colores fríos como el azul o el verde azulado. La sugerencia es la siguiente:

Paleta de colores:





Vestuario de Alana 2037

La versión vieja de Alana debe ser amigable pero con un vestuario tajante al igual que el ambiente donde se encuentra: DICOTE. Ella debe verse como una mujer seria, agradable a la vista pero que tiene algo inquietante. Se escogieron colores que confundan un poco al espectador, con respecto a la propuesta ya planteada, como un detalle en crema y blanco inquietante. Parecidos a la sensación de poca tranquilidad que genera DICOTE. Asimismo, se desea un detalle en magenta, pintura de labios, como para conectarla con los demás villanos de la historia.

Paleta de colores:



Agente González

Éste es el agente bueno, quien intenta salvar a Alana del terrible error científico que mezcló las diversas dimensiones. Debe inspirar seguridad y confianza pero a su vez debe ser formal y correcto, pues es un agente ante todo. Se quiere que este personaje, aunque sea un agente, tengo un look amigable pero que inspire respeto. De igual manera se quiere que, cuando aparezca en ropa de civil, se continúe con la misma propuesta en ropa juvenil.

Paleta de colores:





Agentes malos

Los agentes malos son los que buscan eliminar al Alana del panorama por lo que deben ser formales, como lo son los agentes, pero se les debe notar que no son precisamente buenos. Para esto, tomamos referencia de agentes de la CIA y FBI.

Paleta de colores:



Líder

El Líder debe tener una imagen inteligente. Debe concebirse como el alpha, quien controla al grupo pero por un miedo confundido por respeto. Sus subordinados son apenas una muestra de su crueldad y más que miedo por su físico debe inspirar miedo por su forma de ser y lo que es capaz de hacer. Se quiere que tenga algún detalle vinotinto y morado oscuro para relacionarlo con la Alana de 2037.

Paleta de colores:





Doctor Hanssler

El personaje es místico. Se quiere crear un aura de sabio científico que raya en la locura. Ha pasado de ser genio a corromperse por el poder por lo que, a pesar de que se sigue viendo y vistiendo como un doctor o científico, su atuendo y su aspecto es sucio. Al igual que el Líder y la Alana de 2037 se desea unir a todos los villanos, o posibles villanos, con los colores morado oscuro-vinotinto por lo que en éste caso se agregará algún detalle al maquillaje FX que contenga ese color.

Paleta de colores:



Pitonisa

El vestuario debe representar una gitana con un toque más fantástico, como el de una bruja pero más desconocido como el de la magia africana o haitiana. Para colores mágicos y misteriosos se escogieron colores morados y azul medianoche. Asimismo, el vestuario se piensa recargar con detalles como pulseras, medallas, telas de diferentes colores y estampados, collares, etc...

Paleta de colores:



Malos

Estos personajes trabajan también para el Líder pero tienen un menor rango dentro de la jerarquía. Son quienes verdaderamente hacen el trabajo sucio. Están vestidos para atacar, listos para el combate e inspiran miedo pues jamás se les ve la cara ya que utilizan tapabocas negro o blanco.



Holograma de Bailarina en la Plaza



Se desea unir a la bailarina del holograma de la plaza con un sentido místico al igual que la pitonisa a pesar de que esta bailarina venga del futuro. Ella representa una especie de esperanza para aquellas personas futuristas que se reúnen alrededor de su holograma a verla bailar.



Chicos futuristas

Se desea que estos chicos tengan alguna anomalía en la cara al igual que el Doctor Hanssler, lo que cual representa el futuro distópico que ocurrirá si el Doctor Hanssler llegase a tomar control sobre DICOTE. Es también por esa razón que se escogió que todos llevaran atuendo negro menos 1, para representar que la distinción entre ellos es escasa pues todos deben verse igual, no ser diferentes ni únicos.

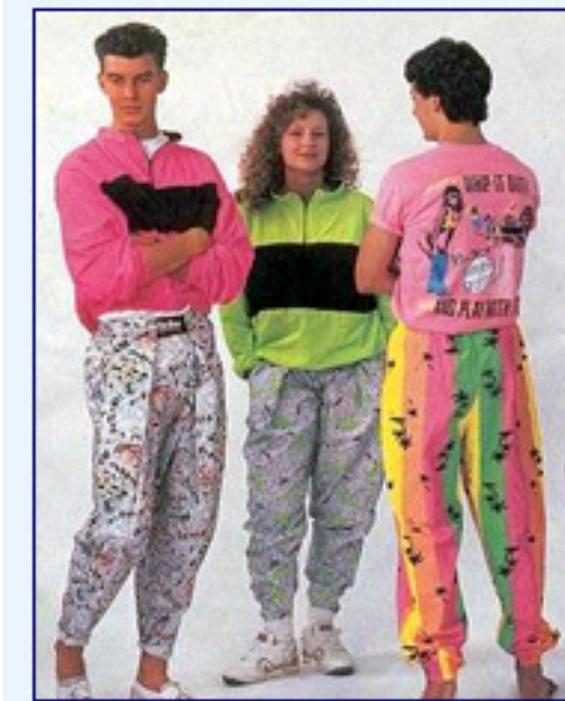
Paleta de colores:



Extras en el restaurante

El restaurante está ubicado en la dimensión espacio-temporal que más se asemeja a los años 80. Así pues los colores que se tomarán serán brillantes y coloridos, propios de la época.

Paleta de colores:



Propuesta de estilo y maquillaje

Para estas propuestas habrá dos tipos de maquillaje: el maquillaje base, que consiste en el maquillaje social que hace ver a la persona en su estado natural y el maquillaje de FX, o efectos especiales, que son todos aquellos detalles que se agregarán en la medida en que le sucedan cosas a los personajes. Es relevante mencionar que no todos los personajes utilizarán maquillaje FX por lo que en ese caso sólo se hará referencia a los que sí lo harán.

Alana Mejías 2013

Maquillaje social:

Por ser una mujer deportiva pero femenina se desea que su maquillaje social sea natural y sencillo pero a su vez femenino. De ésta manera, Alana aparentará no tener mucho maquillaje pero se verá como una mujer que cuida de su aspecto.

Maquillaje FX:

Alana no tiene grandes cambios durante todo el cortometraje. Sin embargo hay una sola situación donde recibe el roce de un disparo en el brazo izquierdo en donde se le hará una herida leve.



Doctor Hanssler

Maquillaje social:

Debe verse sencillo como un hombre que no cree en la apariencia exterior sino en el conocimiento.

Maquillaje FX:

Éste personaje está construido a base de maquillaje para efectos especiales., Tiene una deformación en el cachete derecho con varias cicatrices en forma de rasguños. No posee ceja de ese lado de la cara y la deformidad tiene rasgos reptiles pues fue víctima de uno de sus propios experimentos de mutación que han causado que su cara lentamente mute hacia una especie de anfibio.



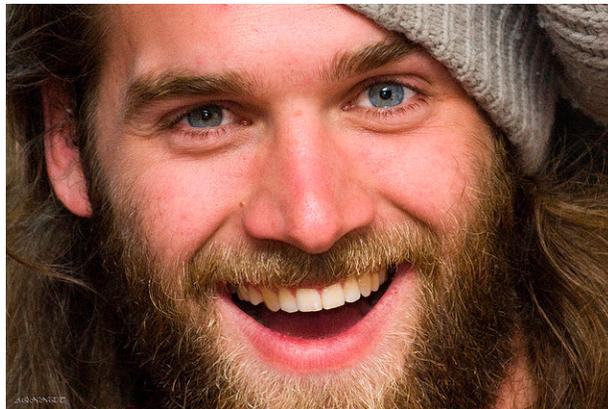
Arturo

Maquillaje social:

Arturo se verá varonil y confiable. Debe verse natural, pues los hombres, en su mayoría, no usan maquillaje en su día a día. Sin embargo, se le quiere dar un look suelto, libre propio de un hombre que si bien está pendiente de su aspecto, no es una prioridad para él.

Maquillaje FX:

El maquillaje de efectos especiales, al igual que el de Alana, se hará sobre el maquillaje social y solamente posee un maquillaje FX. Luego de haber recibido el roce de un disparo en el cuello, Arturo sangra levemente hasta que su piel se regenera y solo deja un rastro leve de sangre.



Agente bueno y agentes malos

Maquillaje social:

Los agentes se verán limpios y bien aliñados pero sencillos y naturales. Son hombres a los que no les interesa mucho su aspecto pero siempre están aseados. En éste caso el agente bueno se le hará resaltar más su bondad por el tipo de vestuario al igual que a los agentes malos de les hará resaltar más su malicia.

Maquillaje FX para agentes malos:

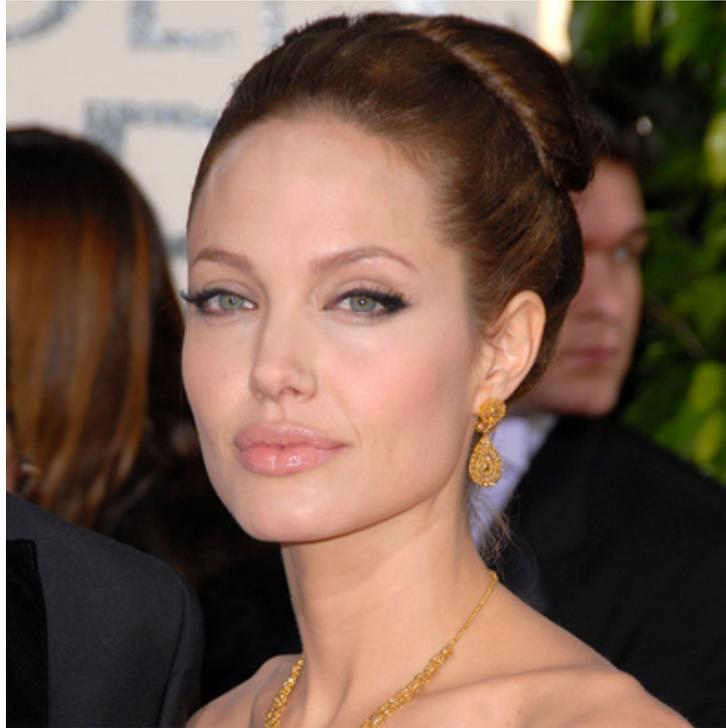
Estos hombres recibirán golpes, cortadas y disparos pues son quienes buscan y persiguen a Alana y están siempre dispuestos a pelear así que se les harán morados, cortadas y golpes generales.



Alana Mejías 2045

Maquillaje social:

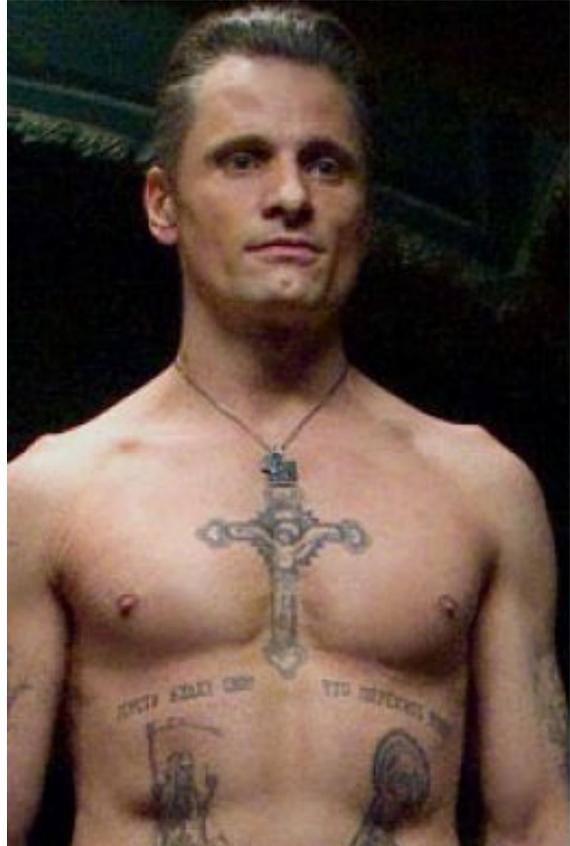
Al ser una mujer de unos cuarenta años de edad, Alana se maquilla ahora un poco más seria. Escoge tonalidades más oscuras para la boca así como escoge menos *blush* y sombras más claras para resaltar y aclarar su rostro.



Líder

Maquillaje social:

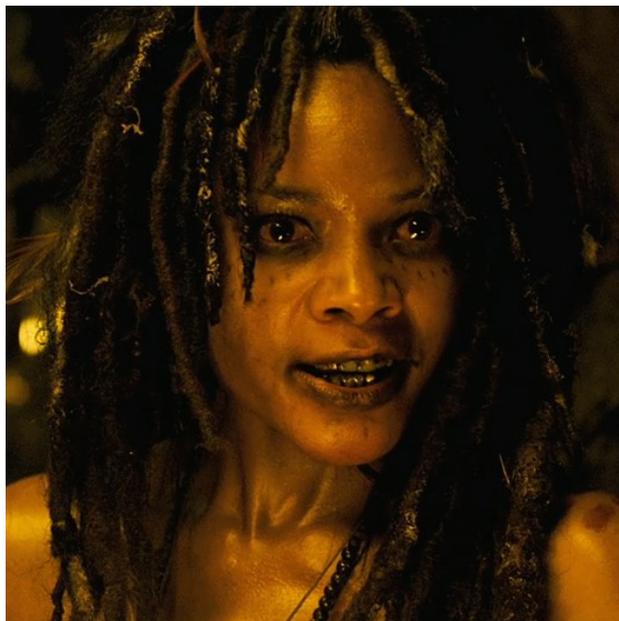
Su rostro debe ser varonil, pero debe tener un maquillaje que implique que no es cien por ciento natural. El maquillaje será casi cadavérico para implicar aún más miedo de lo que ya da su actitud. Su rostro debe ser de uno a quien le importa su apariencia pero que es oscuro para reflejar su malicia.



Pitonisa

Maquillaje social:

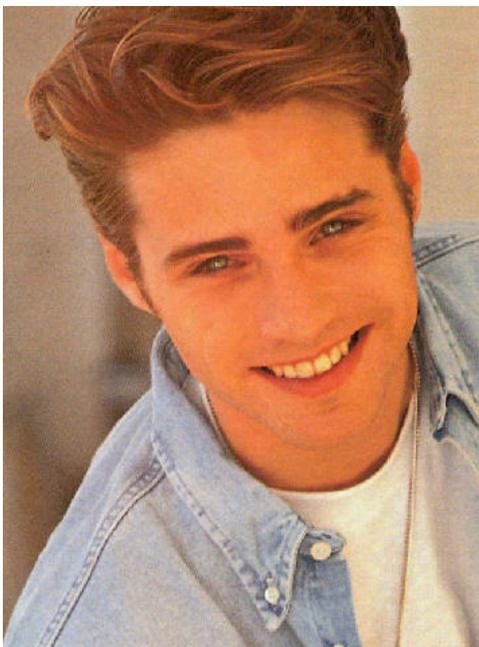
Debe tener un aire a misterio, fantasía. Ésta mujer morena representa una pitonisa quien le advierte a Alana de una profecía que se cumplirá a futuro. Así pues se pretende utilizar un maquillaje marcado en los ojos oscuros con labios oscuro, regado como si se le hubiera caído el maquillaje. La inspiración viene Directamente de Tía Dalma de la saga Piratas del Caribe. Se le agregará detalle de maquillaje en la cara como si fueran tatuajes africanos. El cabello será despeinado y con detalles como plumas.



Extras del Restaurante

Maquillaje social:

El maquillaje está basado en el maquillaje que se utilizaba en la época de los ochenta. Sobras en los ojos muy brillantes y marcadas, labios pintados con colores oscuros y pelo prominente, rizado y con volumen.



5.8.2. Dirección de Fotografía

Equipos

Para poder llevar a cabo la propuesta de fotografía de este cortometraje se implementará los siguientes equipos: Cámara Canon 60D, cámara Canon T4i, lentes Canon EF 50mm f/1.4 y Canon EF-S 18-55mm f/3.5-5.6 IS II SLR. Dos pilas de cámara Canon, 2 maletas de luces Arri de 650 wv y 300 wv respectivamente, 1 Dolly, 1 trípode, 1 slider, 1 grúa, 1 steady cam, 1 rebotador y 1 tarjeta de memoria SD serie 10 de 32 GB de capacidad de almacenamiento

Formatos y configuraciones

La configuración de la cámara que se piensa emplear durante la grabación del corto se conoce como “Cine Style”. Esta configuración permite llevar los colores y su temperatura a un punto neutro y, a su vez, durante la post producción se intentará acentuar el brillo, colores, contrastes, niveles de saturación y otros valores. De esta manera, se podrá obtener una imagen con una tonalidad coherente correspondiente a la escena que se esté desarrollando.

El formato de video que se piensa implementar es el NTSC con una resolución de video 1920 x 1080 a 30 cuadros por segundo.

Referencias cinematográficas de fotografía

El estilo de fotografía que se piensa utilizar se basará en diversas películas según la locación en la que se iba rodar:

Para el set de la casa se toma como referencia la secuencia en interiores del film *Intouchables* (2011) de Olivier Nakache, las luces empleadas son en su

mayoría luces suaves o difuminadas que definen a los personajes y al espacio. También buscando aprovechar las entradas de luz naturales.

Las secuencias en la plaza y en el carro de día, el restaurant y el pasillo colonial se basarán en la fotografía de *Midnight in Paris* (2009) de Woody Allen. En el caso de la plaza, y parte de las persecuciones en carro se busca utilizar la luz natural al máximo junto con una temperatura de color azulada para dar un contexto diferente porque la protagonista entra en otra dimensión. Mientras que en el restaurant y el pasillo colonial se mantendrán en tonos cálidos en la temperatura de color puesto que son sitios que pertenecen al pasado.

Para las escenas en el edificio futurista se tomará como referencia la película *Total Recall* (2012) de Len Wiseman, puesto que el ambiente futurista amerita luces parpadeantes, la temperatura de color que se empleará en nuestro cortometraje es azulada de unos 5500 grados kelvin con filtros CTB.

Iluminación empleada

La iluminación que se desea emplear durante el rodaje de este cortometraje en su mayoría se piensa emplear la generación de contrastes y el aprovechamiento de las fuentes de luces de los sitios donde se rodará. Esto se debe a que, en su mayor parte, el corto se grabará con un lente Canon EF 50mm f/1.4. Dicho lente, por su gran apertura de diafragma, permite una gran recepción de luz y admite darle más claridad a la imagen.

En las locaciones que son en exteriores, como en la Plaza Francia y La hacienda La Vega, se optó por no realizar iluminaciones sino aprovechar la luz natural y rellenar los rostros contrastados de los personajes con un rebotador. En los casos de que la exposición a la luz de los personajes era muy fuerte se propone llevar los valores de la apertura del diafragma a f/22, el ISO a 100 y la velocidad de obturación en 60 cuadros por segundo.

Para las escenas que se desarrollaban durante el día pero en interiores y para el croma key, se piensa implementar iluminaciones básicas de tres puntos con luces difuminadas cuando se trate de planos cerrados en los que no se vean en el encuadre las sombras proyectadas por los cuerpos. Cuando se hagan planos medios cortos o más abiertos, las iluminaciones se estiman usar con luces rebotadas para que en los personajes la luz incidan de manera suave. De igual manera, cabe volver a destacar que en otras locaciones se plantea usar iluminaciones muy puntuales y el lente 50 mm permitirá una gran entrada de luz en la cámara y obtener la imagen que se desea.

Para las persecuciones de autos que se harán durante la noche, la exposición de la cámara se estima que sea con valores de ISO 800, velocidad de obturación 30 cuadros por segundo y la apertura del lente Canon 50 mm a f/1.8. Todo con la finalidad de obtener la mejor imagen ante la ausencia de luces.

Una técnica que se piensa implementar para la consecución de un estilo de fotografía nocturno en las escenas del edificio, tanto para su interior y en el exterior de la azotea es la noche americana. Esto se logra mediante un trabajo de en el seteo de la cámara llevando la imagen a colores azules oscuros mediante la configuración de los valores del ISO y la apertura del diafragma. Posteriormente, en post producción se modifican los valores del brillo y la saturación para obtener este tipo de imagen con aspecto nocturno, a pesar de que las mismas se puedan realizar durante el día.

Planos

Los planos o encuadres utilizados para narrar la historia abarcan una gran gama. En líneas generales, se puede argumentar que se implementarán planos enteros, group shots y planos generales para ubicar al espectador en el contexto donde los personajes se encuentren.

Por otro lado, para dar a entender más el valor de ciertos elementos como el dispositivo donde se proyecta el holograma, el reloj, las heridas, la gasa o los pies haciendo cambios de velocidades en el auto, en momentos claves del cortometraje, se plantea emplear planos detalles.

Cuando se realicen planos en los que los personajes interactuaban entre ellos se optará tentativamente por tener tomas de planos medios, two shots, referenciales del hombro o cabeza de un personaje con un primer plano de otro en el mismo encuadre, planos medios cortos y planos medio largos. Estos últimos se piensa implementar que mediante el movimiento de los personajes en el encuadre el plano cambie y así tener más variedad de tomas al momento de hacer el montaje.

Movimientos y angulaciones de cámara

Los movimientos de la cámara que se utilizarán estimadamente con el dolly (dolly in, dolly out, travelling left y travelling right), con la grua (Tilt Down), y con el trípode o steady cam (panning right y panning left) se realizarán con la finalidad de darle mayor dinamismo a los planos y al montaje de estos en postproducción.

Resulta importante destacar la utilización de la cámara con un stedy cam. Este elemento permitirá generar tomas que se sientan movidas con la intención de generar en el espectador una sensación de desespero y de alerta ante todo lo que se pueda presentar en las escenas, al igual que se buscará generar la sensación de que el público está presente en esa situación y la viva en primera persona.

Composición de encuadres

Las composiciones en los encuadres se enfocarán según la regla de los tercios, dado que los elementos que se desean resaltar del plano siempre estarán cercanos a los cuatros puntos de fuga (zona aurea) que se generan por la división

del encuadre en tres tercios. Otro tipo de composición que se estima utilizar mayoritariamente será usando siempre como referencia las líneas del horizonte, ya que esto permitirá utilizar la escala cinematográfica en dichos planos.

5.8.3 Edición y montaje

Rítmica de montaje

El ritmo de montaje que se piensa implementar en la edición de este cortometraje es el montaje analítico - narrativo lineal. Por una parte, se dice que es analítico porque la duración de los planos se estima que resulten muy breves, y en el montaje se creará una rítmica muy acelerada con la finalidad de tener en una constante inquietud al espectador. También se dice que es un montaje narrativo de corte lineal porque la sucesión de las escenas ocurrirán en un orden cronológico determinado.

Efectos especiales en *After Effects*

Para este cortometraje se piensa utilizar herramientas de edición en el programa Adobe *After Effects*. Este programa ayudará a facilitar la tarea de incluir en el cortometraje elementos que no se pueden realizar durante la producción. Concretamente nos referimos a la inclusión de los hologramas del dispositivo, la bailarina de danza Tribal, la desaparición de la Alana joven, las transformaciones del doctor y los hologramas que rodean la oficina en la escena final.

Los hologramas se estiman realizar luego de grabar a los personajes (Agente González y Bailarina Tribal) en un Chroma Key. Se les aplicaron capas de ajustes y máscaras que generen una sensación de holograma. Posteriormente se colocarán en el video. Ocurre de manera distinta con los hologramas de la última escena, estos se podrán diseñar y generar dentro del mismo programa, para luego ser incorporados al video.

Para la transformación del Doctor Hanssler, se utilizarán dos efectos. Por un lado, se le aplicará un *preset* que trae el programa, aplicado a través de Adobe Bridge. Este *preset* generará la composición de la imagen por cuadros de mínimo tamaño. Por otro lado, se emplearán otro *preset*, “*Reshape*” o “dar nueva forma” para generar el cambio de cara.

5.8.4. Sonido

Musicalización

La función que tendrá la música dentro del presente trabajo de grado será la de ser música incidental. Ésta permitirá ubicar al espectador en una situación, lugar o momento psicológico de un personaje, lo cual conectará al espectador más con la historia.

El estilo de música que se desea emplear intentará buscar siempre crear en el espectador una sensación de ansiedad e incertidumbre. Se plantean piezas con ritmos muy acelerados para las escenas de las persecuciones, así como unas con rítmica lenta y que, a medida que se agrava alguna acción en la escena, aumenta hasta el punto que puede pasar de una sensación de suspenso a una de en la audiencia.

Durante gran parte de las escenas del cortometraje se propone que exista constantemente una especie de sonido de honda, este elemento cumplirá la función de establecer que entre una escena y otra existe un cambio en el espacio físico; entre una dimensión, un tiempo y otro. Por ejemplo: De una escena en el presente se cambie a otra época del tiempo, bien sea del pasado o del futuro.

Para la escena de la plaza, donde Alana conversa con la pitonisa. Se requiere un efecto de sonido que cree un aura de misticismo alrededor del

personaje fantástico. Para éste se propone una serie instrumental de viento y metales que agregue un aura misteriosa pues durante la conversación esta mujer aparece y desaparece.

Doblaje y Foley

Se pretende crear con la propuesta de foley y doblaje un mayor realismo y generar una sensación de estar inmersos en el mundo reflejado en el cortometraje. Dicho realismo se pretende obtener a través de una acentuación de varios sonidos como por ejemplo el de los golpes de las peleas entre los personajes, los movimientos de golpes fallidos y carros, pisadas, sonido de objetos como el holograma y ambientes en general. Muchos de estos sonidos se pretenden recrear con una mezcla de diferentes elementos que se consiguen en librerías de sonidos profesionales y sonidos grabados en estudios.

5.9. Desglose de necesidades

5.9.1. Pre producción

- Hojas blancas para imprimir guiones, hojas de llamado, plan de rodaje, listado de equipos.
- Computadora para la elaboración de estos documentos
- Impresora para la impresión de los mismos
- Engrapadora
- Clips
- Carpetas

5.9.2. Producción

Equipo técnico

- 1 Director
- 1 Asistente de producción
- 1 script
- 1 Productora
- 2 Asistentes de producción
- 1 Directora de arte
- 1 Asistente de arte
- 1 Maquillista
- 1 Director de Fotografía
- 2 Asistentes de fotografía
- 1 Sonidista
- 1 operador de boom

Talentos

- 1 Alana
- 1 Arturo
- 1 Agente González
- 1 Líder
- 3 agentes malos
- 1 Dr. Hanssler
- 1 Pitonisa
- 4 malos en DICOTE
- 1 bailarina de danza tribal
- 9 extras (tanto para la escena de la plaza, como del restaurant)

Equipos a utilizar

- 1 Cámara Canon 60D
- 1 Cámara Canon T4i
- Lentes Canon EF 50mm f/1.4 y Canon EF-S 18-55mm f/3.5-5.6 IS II SLR.
- Dos pilas de cámara Canon
- 2 maletas de luces ARRI de 650 wv y 300 wv respectivamente
- 1 Dolly
- 1 trípode
- 1 slider
- 1 grúa
- 1 Steady cam
- 1 rebotador
- 1 tarjeta de memoria SD serie 10 de 32 GB de capacidad.
- 1 Grabadora
- 1 balita
- 1 micrófono shotgun
- 1 boom
- Ceferinos y mantelinis
- Tela verde para croma key
- 2 luces de 1000 wv

Arte:

- 1 Suéter verde de deporte (Alana)
- 1 Camisa t-shirt gris (Alana)
- 1 Jeans azules tubito (Alana)
- 1 Par de zapatos converse blancos con detalles naranja (Alana)
- 1 Maquillaje de corte en la piel (Alana)
- 1 Bata blanca de doctor (Alana vieja)
- 1 Vestido blanco tres cuartos (Alana vieja)
- 1 Par de tacones de color carne (Alana vieja)
- 1 Camisa manga larga de botones blanca (Arturo)
- 1 Pantalones kaki (Arturo)
- 1 Correa marrón (Arturo)
- 1 Converse azul (Arturo)
- 1 Chaqueta moderna color índigo (Arturo)
- 1 Camisa marrón de botones arremangada (Hanssler)
- 1 Bata blanca de médico sucia (Hanssler)
- 1 Pantalón gris plomo (Hanssler)
- 1 Correa marrón (Hanssler)
- 1 Par de zapatos de vestir marrones (Hanssler)
- 1 Corbata gris (Hanssler)
- 1 Maquillaje de efecto especiales (Hanssler)
- 1 Traje formal - chaqueta y pantalón de tela beige (Agente González)
- 1 Camisa blanca de botón (Agente González)
- 1 Corbata azul (Agente González) –
- 1 Par de zapatos negros de vestir (Agente González)
- 1 Camisa de cuadros azul de botones (Agente González)
- 1 Camisa T-shirt color índigo (Agente González)
- 1 Blue jeans (Agente González)
- 1 Par de converse azul (Agente González)
- 1 Chaqueta de vestir gris (Líder)
- 1 Camisa negra de botones (Líder)

- 1 Pantalón negro de vestir (Líder)
- 1 Correa negra (Líder)
- 1 Zapatos de vestir negros (Líder)
- 1 Pañuelo rojo (Líder)
- 1 Guantes negros (Líder)
- Pantalón de tela negra y de gris plomo (Agentes malos)
- Camisa negra, morada, marrón, gris (Agentes malos)
- Zapatos negros de vestir (Agentes malos)
- Leggings de diferentes colores y estampados (Extras restaurante de los 80)
- camisas sueltas
- Collares de bolitas coloridas (Extras restaurante de los 80)
- Jeans altos estilo 1980 (Extras restaurante de los 80)
- Camisas con letras (Extras restaurante de los 80)
- Bandanas en el pelo (Extras restaurante de los 80),
- Keds (Extras restaurante de los 80)
- Pulseras gruesas (Extras restaurante de los 80)
- Zarcillos grandes (Extras restaurante de los 80)
- Falda roja oscura larga (Pitonisa)
- Pulseras (Pitonisa)
- Collar de cachos (Pitonisa)
- Telas de diferentes colores y estampados (Pitonisa)
- Argollas (Pitonisa)
- Tobillera (Pitonisa)
- Plumas (Pitonisa)
- Traje típico de tribal- falda, accesorios de cabeza, sostén con guindalejo, Flores (Bailarina Tribal)
- Camisa negra (Extras Futuristas)
- Pantalón negro (Extras Futuristas)
- Cintas negras amarradas como de ropa desgastada (Extras Futuristas)
- Jumpsuit anaranjado (Extras Futuristas)
- Pantalón tipo cargo negro (Malos DICOTE)

- Camisa T-shirt negra (Malos DICOTE)
- Máscaras tapabocas negra y blanca (Malos DICOTE)
- Botas negras (Malos DICOTE)
- Cuadros de especias y frutas
- Nevera
- Microondas
- Sillas
- Barra de cocina
- Pan de sándwich
- Queso
- Cuchillo
- Tomate
- Bolso de ejercicio
- Guantes de kickboxing
- Platos
- Salsas de tomate, mostaza y mayonesa
- Vegetales
- Bandeja de pavo,
- Dos sofás mediano
- Dos sillas individuales de sala con estampado tipo puff duro
- Mesa de sala
- Dispositivo holograma
- Sartén
- Pistolas
- Envase plástico
- Portarretratos,
- Espátula
- Pistola de Arturo
- Mesas
- Sillas
- Vasos

- Botellas de alcohol
- Hieleras
- Hielos de colores
- Copas
- Cocteleras
- Removedores
- Vaso para las propinas,
- Billetes (Bolívares) de 1980
- Servilletero
- Servilletas
- Bandeja de mesonera
- Fotografía
- Reloj Polar rojo
- Cajas
- Escombros
- Bombona de gas
- Papeles
- Tubos
- Ladrillos
- Cables
- Luces titilan
- Tablero digital en una pared
- Auto Corolla color beige del año 1999
- Auto Corolla color azul del año 2007

Locaciones:

- Un apartamento con cocina y sala
- Un pasillo con características coloniales
- Un restaurant ambientado en los años 80
- Una plaza
- Un carro
- Una oficina futurista
- Pasillo de un edificio
- Recepción de un edificio abandonado
- Fachada de un edificio
- Calles
- Una azotea de un edificio

Otros requerimientos:

- Catering para 30 personas durante 7 días
- Snacks
- Vasos de plástico
- Platos de plástico
- Cubiertos de plásticos
- Antialérgicos
- Curitas
- 2 carros para transporte de equipos
- Equipo de primeros auxilios
- Tirro
- marcadores

5.9.3. Post producción

- Guiones
- Disco duro externo de 500 GB
- Material de video y de audio pietado
- Computadora Apple Mac Book Pro con programas After Effects y Premier de Adobe y quemador de discos de DVD.
- Empastado y encuadernación de tomos
- 4 Discos de DVD vírgenes
- 4 etiquetas para Cd's
- 4 estuches para DVD's
- Impresora a color y en blanco y negro

5.10. Casting

Para el proceso del casting, se abrieron tres fechas de audiciones los días 13, 14 y 19 de junio en los espacios prestados del aula de Cine y el estudio de televisión de la Universidad Católica Andrés Bello.

El casting estuvo abierto para personas de ambos sexo en edades comprendidas desde los 20 hasta los 70 años. De este casting, y tras luego de haber sido sometidos a situaciones improvisaciones, se consiguieron a los personajes de: Alana, el Agente González, el líder y la pitonisa.

El caso de la protagonista fue particular, porque fue difícil tomar una decisión entre tres actrices que mostraron diversas facetas del personaje. Se llevó a las candidatas a una segunda vuelta. Para esta vuelta también se incluyó a María Pura Imhoff, una persona reconocida en el medio artístico y sobre todo en la música nacional, que últimamente está incursionando en el teatro. Tras examinar minuciosamente las interpretaciones tomando como punto de partida un ejercicio de dirección actoral para concretar personajes, Ana de Nóbrega se quedó con el papel.

Por otro lado, buscando la posibilidad de quitarle la marca de ser un “corto universitario”, se consiguió al actor Alí Rondón que ya ha realizado actuaciones para cine y teatro para interpretar al Doctor Hanssler. Siendo su último trabajo notable en cine su participación en la película **Hermano** de Marcel Rasquin (2010). Se confió en que su actuación podría darle mayor peso y seriedad al corto, cosa que en efecto sucedió. Con esta misma intención se escogió a Sebastián Frey para el papel de Arturo, buscando personas con perfiles y edades mayores que el resto del casting para darle más verosimilitud al producto final.

El resto del casting se obtuvo de personas que audicionaron y optaban principalmente para los papeles de Alana y Arturo. El caso de la Alana Mejía del

futuro, se escogió una persona que tuviese algunos rasgos similares a la protagonista para dar la sensación de que esta era la misma chica pero con más edad la que pertenece a este futuro.

5.11. Desglose de reparto

Personaje	No. Asignado	ESC	Talento
Alana Mejías	1	1 – 29	Ana Gabriela De Nóbrega
Agente González	2	3 – 12 – 13 – 29	Luis Felipe Franco
Dr. Hanssler	3	20 – 22 – 23 – 26 – 29	Alí Rondón
Arturo	4	8 – 9 – 10 – 12 – 16 – 17 – 29	Sebastián Frey Miranda
Pitonisa	5	14 – 15 – 28	Amanda Álvarez
Líder	6	11 – 21 – 28 – 29	Wilker Tovar
Alana Mejías (2037)	7	29	Meudy Armada
Extras	8	12 – 14	Silvia Marmo, Jessica Mejía, Ariana González López, Carolina Acosta Carrero, Lorena Carrocci, Michelle Armada, Pedro Peñaranda, Catherine Ball, Francia Robles, Lorena Carrocci, Bárbara Hennig y Andrés Level.
Agentes malos (3)	9	4 – 6 – 7 – 8 – 10 – 11 – 14 – 15	David Ortiz, Alexander Acero y Ernesto Mata.
Escuadrón DICOTE (4)	10	21 – 22 – 24 – 25 – 26	Ángelo Freda, Kevin Rodríguez, Daniel Gutiérrez y David Ortiz

5.12. Perfiles de personajes

Para crear el perfil de los personajes, tomaremos los cuatro elementos que, según Syd Field, componen el secreto de un “buen personaje” en su libro *El Manual Del Guionista: Ejercicios E Instrucciones Para Escribir Un Buen Guion Paso A Paso: La necesidad dramática: “se define como lo que su personaje quiere ganar, adquirir, obtener o lograr en el transcurso de su guion”*. (Field, S. p. 40).

El punto de vista: se refiere a “cómo ve el mundo un personaje (...) Es la expresión de la manera de ver el mundo de una persona”. (Field, S. p. 41)

El Cambio: el cambio hace referencia a si el personaje experimenta algún cambio a lo largo del guion y, de ser así, ¿Cuál es ese cambio?

La Actitud: “Puede ser positiva o negativa, de superioridad o de inferioridad, crítica o ingenua (...) alegre o triste, fuerte o débil, duro o temeroso, pesimista u optimista”. (Field, S. p. 41)

ALANA

Físicamente es una mujer bien parecida. A menudo le gusta hacer deportes, por lo que su aspecto es un poco atlético. Tiene el cabello liso y una buena sonrisa. Su expresión tiende a ser de una mujer alegre, salvo cuando sucede algo que no tenía planeado que toma una expresión mucho más seria, de concentración y de decisión.

Necesidad Dramática: Alana, para propósitos de esta historia, necesita sobrevivir. Ésa es su meta después de la advertencia que le da el Agente González. Aunado a esto, Alana siente también la necesidad responder muchas preguntas, de saber qué está pasando, quiénes le quieren hacer daño, por qué la persiguen a ella, quiénes son los que quieren ayudarla y quiénes hacerle daño, etc....

El Punto De Vista: Ella está bien clara del mundo en el que vive hasta que recibe un extraño mensaje del Agente González. Alana no se cierra a la existencia de muchas cosas de éste tipo, aunque para ella se queden en la Ciencia Ficción. Siempre le llamó la atención cosas como teorías sobre viajes en el tiempo, la existencia de múltiples dimensiones, la ufología, entre otras, hasta tal punto que una vez pensó hacer un post-grado sobre ufología en Chile.

El Cambio: Alana comienza sintiendo que está “sola, contra el mundo”. No entiende por qué es ella quien pasa por todo esto. No cree en nada de lo que le dice Arturo y desconfía de la gente. Al final, pasa de ser escéptica a creer que todo lo que está sucediendo es real; comienza a confiar fielmente en los personajes que le ayudaron a sobrevivir. Entiende por qué es ella quien tiene que pasar por esto.

La Actitud: Alana es una mujer bastante realista y sobretodo es decidida. No cree en las cosas a primera impresión. Le gusta tener una mentalidad crítica sobre las cosas antes de acceder a ellas. Es una mujer fuerte y optimista. Le gusta enfrentarse a cosas nuevas. Tiene la facilidad de analizar las cosas bastante rápido, de manera que en muchas situaciones logra analizar el escenario en que se encuentra y piensa en las posibles soluciones. Es de las personas que piensa que “las cosas, más que pensarlas, hay que hacerlas”.

ARTURO

Físicamente es un hombre alto, rubio. Tiene una buena sonrisa. Su mirada es seria. Tiene cabello corto y barba de pocos días.

Necesidad Dramática: Arturo, o su misión en esta historia, es ayudar a Alana a mantenerse con vida. De ser necesario, Arturo sabe que tiene que arriesgarlo todo. De él y de que Alana se mantenga con vida, depende que el futuro transcurra como debe ser, o como ha sido para él.

El Punto De Vista: Arturo no pertenece a este mundo. Sin embargo, luego de 600 años viviendo en él, conoce muchas cosas y posee muchas habilidades. Para él, La Tierra es su mundo ahora y no quiere que corra con la misma suerte que el suyo. Arturo ha trabajado con las organizaciones que guardan los secretos más grandes y las que guían el mundo, de ahí que conozca muchos de los secretos que hay en La Tierra.

El Cambio: Arturo no cambia en esta historia. Es un hombre que sabe a qué se enfrenta, es decidido y sabe que de ser necesario, tiene que arriesgarlo todo.

La Actitud: Él tiene una actitud bastante seria. Es un hombre súper decidido, por lo que en su cara se refleja seriedad y determinación. Se ve en su rostro que cree fielmente en lo que dice. Sabe que están pasando por una situación crítica, así que intenta mantener todo bajo control, sin perderlo él mismo. Es un hombre muy dado para explicaciones, cuentos y narraciones. Su voz y su manera de contar una historia, atrapan.

LÍDER

Físicamente es un hombre que tiene mucha presencia. Siempre está vestido de traje. Su cara siempre está entre serio y molesto.

Necesidad Dramática: su mayor deseo es poder. Es el segundo al mando de una organización ShamTeck, pero tiene la necesidad de tener más poder aún. La manera en que lo ve posible es obteniendo la teoría para moverse en el tiempo y encontrarse consigo mismo. Así podría cambiar muchas cosas que hizo mal o que no logró hacer; podría decirse los números de la lotería; podría decirse a sí mismo cómo lograr tener el puesto del jefe de la organización para la que trabaja; hasta podría reunir a varios de los líderes que han generado guerras en la historia para convertirse en el dueño del mundo. Le gusta dar órdenes, le hace sentir el

poder que tiene y, cuando le desobedecen, no le importa tener que reprimirlos, e incluso, matarlos. Aún siendo sus aliados o subordinados más leales.

El Punto de Vista: para el Líder, nada importa más que él. Es un hombre egoísta al cual el resto del mundo le importa poco, siempre que logre estar por encima de los demás. Si alguien le desobedece, le contraría o le falta a su poder, es el insulto más grande para él. Por lo tanto, esa persona “deja de existir” para él, ya no le importa lo que le suceda.

El Cambio: durante el guion, el personaje no cambia, solo aumenta el nivel de emocionalidad iracunda pues cada vez está más cerca de conseguir la clave para ser el hombre más poderoso del mundo. Tenerlo tan cerca le hace anhelarlo aún más.

La Actitud: Su actitud es completamente de superioridad. Es El Líder y le gusta ser considerado como tal. Tiende a estar siempre serio o molesto. Le emociona el poder, por lo tanto, estar frente a un enemigo más débil que él lo hace elevarse aún más en sí. La gente le teme por su carácter y por ser uno de los hombres más poderosos dentro de la organización.

DR. HANSSLER

Físicamente, el Doctor Hanssler es un hombre con la cara deformada. Puede pasar desapercibido, aunque eso es lo que busca normalmente. Habla pausadamente.

Necesidad Dramática: Hanssler tiene una especie de dualidad en cuanto a lo que más quiere en la vida: Su primer deseo era revivir a su hija, sin embargo, y con la misma intensidad, sentía que revivir a su hija lo convertiría en el científico más famoso del mundo. En la búsqueda de este afán por recuperar a su hija, Hanssler se fue corrompiendo por la obsesión de investigar y trabajar y no conseguir su preciada meta. Ahora, su mayor deseo es cambiar su pasado desde

el futuro. Su plan es lograr que la joven Alana confíe en él, mientras está en el futuro. De manera que, al volver a su tiempo, ella no lo verá como un hombre malvado o con fines perversos, sino como el doctor que le ayudó a escapar. Además, Hanssler se dio cuenta que no solo desearía volver en el tiempo y recuperar a su hija, sino que también podría arreglar todos los errores que cometió en el pasado, incluyendo las deformaciones en su cara, producto de un experimento erróneo.

El Punto de Vista: para Hanssler, el mundo es solo un medio. Es un científico obsesionado con la ciencia, la investigación y la experimentación, a tal punto que probaba sus propias teorías y experimentos directamente con humanos y algunos de ellos, al no salir como esperaba, les causaron la muerte o severas deformaciones físicas. Lo único importante para él es volver y cambiar su pasado, sin darle importancia a las repercusiones que implica el Efecto Mariposa.

El Cambio: el personaje sufre un pequeño cambio. Cuando aparece por primera vez, es un hombre serio, que habla pausada y correctamente. Con un objetivo claro. Al final, ya ha logrado lo que tenía propuesto, así que, dentro de su malicia, es un hombre un poco más feliz. Como buen científico que es, el haber logrado lo que tenía previsto le hace querer más, así que ahora su meta será más poder.

La Actitud: Hanssler es un hombre que ha pasado por muchas cosas, desde la muerte de su hija y de su esposa, hasta la deformación de su cara, incluyendo muchos experimentos fallidos. De ahí que sea un hombre que no tenga nada que perder. Además, es un hombre que planea todo muy bien, por lo que siempre parece estar calmado, como si todo saliera bajo el plan. Él sabe que las cosas van a pasar en algún momento, así que decide tomarlo todo con calma y esperar que sucedan.

AGENTE GONZÁLEZ

Físicamente es un hombre que genera presencia y respeto. En el trabajo siempre está bien vestido, de traje. Es alto. Tiene una voz potente que le hace tener aún más presencia.

Necesidad Dramática: el Agente González es el vocero de DICOTÉ (Departamento de Investigaciones y Controles Temporales). Es el segundo al mando de la organización. Se encarga de dirigir las misiones que deben llevarse a cabo. El Agente González tiene la gran labor de hacer que las misiones salgan bien; de encargarse de transmitir mensajes de la organización; de resguardar que todos los involucrados en una misión salgan sanos y salvos de ella. Justo ahora está particularmente preocupado, pues Alana tiene un gran papel en su vida, así que debe intentar hacer que sobreviva para el momento en que la conozca.

El Punto de Vista: el mundo es un lugar enorme en el que todo está conectado. Es un lugar donde suceden cosas impresionantes y en donde están guardados los mejores secretos. Para el Agente González, el mundo es así. Vive en él y conoce muchos secretos que el resto de la humanidad ignora. Le gusta saber sobre ellos y, más aún, formar parte de ellos.

El Cambio: el agente González no cambia dentro de nuestra historia. Siempre representa esa figura de jefe con cierto aire amistoso. Su cambio ocurre algunos años antes del futuro.

La Actitud: es un hombre serio cuando se trata de trabajo. Celebra los triunfos y victorias. Cuando una misión sale bien, se siente bastante satisfecho y complacido. Aunque intenta ser objetivo, prefiere ver las cosas de una manera más optimista, es decir, de todas las opciones, trata de confiar en la más positiva. Tiene cierta aura de superioridad, pero no impuesta, sino legitimada.

PITONISA

Físicamente, la Pitonisa es una mujer que está vestida de una manera muy inusual, con collares extraños, cabello suelto, largo y sucio, labios pintados de color oscuro, igual que sus dientes, y una danza extraña acompañada de cambios constantes de emociones. Lo sabe todo y ve todo al mismo tiempo. Algunas cosas le dan temor, y lo expresa; otras, ira y lo expresa; y otras, felicidad.

Necesidad Dramática: la Pitonisa es un “alma libre”. Es un ser místico. Lo sabe todo. Cuando cree pertinente mencionar algo, lo hace. Sobre todo cuando siente que es necesario para el desarrollo de las cosas. Más que buscar algo en la vida, le gusta hacer que la gente llegue a otras cosas, incluyendo la muerte si así está escrito según ella.

El Punto de Vista: para la Pitonisa, el mundo es un montón de líneas que tienen un principio y un fin. Puede verlas todas, algunas más gruesas o relevantes que otras. Sabe dónde empiezan y dónde terminan y le divierte ver cómo la gente acorta o alarga esas cuerdas.

El Cambio: en nuestra historia la Pitonisa no hace un cambio pronunciado. Solo cambia constantemente de humor, de acuerdo a la emocionalidad que tiene. La Actitud: su actitud se ve constantemente afectada de acuerdo a emociones. Mientras advierte a Alana, su estado emocional cambia abruptamente, de advertencia a felicidad, a susurro, a felicidad otra vez, etc....

5.13. Ficha Técnica

Nombre	Apellido	Departamento	Cargo
Daniel	Gutiérrez	Dirección	Director
Jose	Peñuela	Dirección	1er Asist de dirección
Francia	Robles	Dirección	Script
Carolina	Acosta	Producción	Productora
Jessica	Mejía	Producción	Asist de producción
Ariana	González	Producción	Asist de producción
Andrea	Ramírez	Dirección de arte	Directora de arte
Elizabeth	Vieira	Dirección de arte	Asist de arte
Ámbar	Chacín	Dirección de arte	Maquillaje de efectos especiales
Astrid	Álvarez	Dirección de arte	Maquillaje
Kevin	Rodríguez	Dirección de fotografía	Director de fotografía
María	Gómez	Dirección de fotografía	Asist de fotografía
Catherine	Ball	Dirección de fotografía	Asist de fotografía
Pedro	Peñaranda	Sonido	Sonidista
Lorena	Carrocci	Sonido	Asist de Sonido
Axel	Berasain	Sonido	Banda sonora original/ mezcla de sonido y musicalización

5.14. Desglose de locaciones

Número	Locaciones guion	Locación real	Teléfono	Contacto	Número de permiso
1	Sala - cocina	Apartamento en Los Campitos, Edificio Las Cumbres, Torre El Samán, Apto. C31	041430777 74	Antonio Armada	N/A
2	Patio - Pasillos de la casa Colonial	Hacienda La Vega	0212442481 8	Tania Piñango	N/A
3	Restauran t	Apartamento en Los Samanes, Salón de fiestas, Edificio Los Tulipanes	042417866 70	Carolina Acosta Carrero	N/A
4	Calle	Calle Principal de Las Mercedes	-	Baruta	00987
5	Plaza	Plaza Francia de Altamira	-	Chacao	34589
6	Carro (día y anochece r)	Corolla Beige	042416268 86	Daniel López	N/A
7	Calle 2 (noche)	Centro Empresarial Las Mercedes, calle París, Las Mercedes	041436577 88	Johnny	N/A
8	Pasillo- cuarto - recibidor - escalera - azotea - oficina DICOTE	Centro Empresarial Las Mercedes, calle París, Las Mercedes	0414365778 8	Johnny	N/A

5.15. Desglose de vestuario y maquillajes de personajes por locaciones

Llave: Maquillaje FX

Alana
Mejías
Personaje: (2013)

Locación	Acción o lugar	INT/EXT	Vestuario	No de ESC	Maquillaje
1	Sala y cocina	INT	Camisa t-shirt gris , converse blancos con naranja, jeans tubito penim oscuro (Código Alana v 1)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,8	Sencillo - Natural – Un poco brillante de haber peleado, despeinado (Código: Alana m 1)
2, 3, 4 y 5	Patio de casa colonial, Pasillo de la casa colonial, restaurant, calle , plaza	INT/EXT	Camisa t-shirt gris, converse blancos con naranja, jeans tubito penim oscuro. Ahora lleva un suéter deportivo verde manzana (Código Alana v 2)	9, 10, 12, 13, 14, 15	Cara limpia - maquillada sencilla - tapa ojeras - polvo - <i>blush</i> - mascara - brillo simple (Código Alana m 2)

Locación	Acción o lugar	INT/EXT	Vestuario	No de ESC	Maquillaje
6, 7, y 8	Carro (día y anocheceer), calle (noche) , pasillo cuarto	INT/EXT	Camisa t-shirt gris, converse blancos con naranja, jeans tubito penim oscuro (Código Alana v 1)	16, 17, 18, 19, 20	Mismo maquillaje anterior desgastado de tanto correr, despeinada. (Código Alana m 3)
8	Pasillo, cuarto, escalera, azotea y oficina DICOTE	INT	Igual (Código Alana v 1)	22, 23, 24, 25, 26, 27, 28 y 29	Mismo maquillaje anterior – Roce de un disparo en el brazo izquierdo (Código Alana m 4)

**Llave:
Maquillaje FX**

Alana
Mejías
(2037)

Personaje:

Locación	Acción o Lugar	INT/EX T	Vestuario	No de ESC	Maquillaje
8	Oficinas nuevas DICOTE 2037	INT	Bata de doctor blanca – Vestido blanco tres cuartos, tacones color carne (Código: Alana vieja v 1)	29	Natural - con delineado negro y sombra de ojos colores carne - pintura de labios vinotinto - pelo suelto, corto (Código: alana vieja m 1)
8	Oficinas nuevas DICOTE 2037 – Cambia al doctor Hanssler	INT	Igual (Código: Alana vieja v 1)	29	Maquillaje anterior con modificaciones oscuras y un leve transformación hacia lo que sería la cara del Dr. Hanssler (Código: Alana vieja v 2)

Llave: Maquillaje FX

Personaje: Arturo

Locación	Acción o Lugar	INT/EXT	Vestuario	No de ESC	Maquillaje
1, 2, 3 y 8	Sala, Patio, Pasillos de la casa colonial, Restaurant y oficina DICOT E	INT	Camisa manga larga de botones blanca, pantalones kaki, correa marrón, converse azul, chaqueta moderna color índigo (Código: Arturo v 1)	8, 9, 10 – 12 y 29	Sencillo - Natural – Varonil y con cicatriz en el brazo derecho (Código: Arturo m 1)
8	Carro (día y anoche cer)	INT	Igual (Código: Arturo v 1)	16 y 17	Sencillo - Natural - Varonil – Sangre en el cuello del disparo que lo ha rozado (Código: Arturo m 2)

Llave: Maquillaje FX

Personaje: Dr. **Hanssler**

Locación	Acción o lugar	INT/EXT	Vestuario	No de ESC	Maquillaje
8,	Interior Edificio DICOTE 2045, Interior Edificio DICOTE 2037	INT	Camisa marrón de botones arremangada, bata blanca de médico sucia, pantalón gris plomo, correa marrón, zapatos de vestir marrones, corbata gris (Código: Hanssler v 1)	20, 22, 23, 26 y 29	Prótesis de reptil en la cara del lado izquierdo. Cicatrices en el pómulo, pieles desprendidas en el cuello. Lado derecho de la zara se ve sucio. Pelo enrulado, largo por los hombros, recogido (Código: Hanssler m 1)

Llave: Maquillaje FX

Agente

Personaje: **González**

Locación	Acción o lugar	INT/EXT	Vestuario	No de ESC	Maquillaje
1 y 8	Sala y oficina DICOTE	INT	Traje formal - Chaqueta y pantalón de tela beige - Camisa blanca de botón - Corbata azul - zapatos negros de vestir (Código: González v 1)	3 y 29	Natural - Varonil – calvo, tiene un envejecimiento que lo hace ver mucho mayor, pecas en la calva, cejas gris plomo (Código: González m 1)
3 y 4	Restaurante y Calle	INT/EXT	Camisa de cuadros azul de botones, camisa Tshirt color índigo, Blue jeans – converse azul (Código: González v 2)	12 y 13	Natural – varonil - con pelo, juvenil (Código: González m 2)

Llave: **Maquillaje FX**

Personaje: **Líder**

Locación	Acción o lugar	INT/EXT	Vestuario	No de ESC	Maquillaje
1 y 8	Sala, recibidor, azotea y oficina DICOTE	INT/EXT	Chaqueta de vestir gris - Camisa negra de botones - pantalón negro de vestir - Correa negra - Zapatos de vestir negros – pañuelo rojo – guantes negros (Código: Líder v 1)	11, 21, 28 y 29	Varonil - oscuro y tenebroso - Pelo bien peinado y engominado hacia atrás (casi plástico), maquillaje cadavérico (Código: Líder m 1)

Llave: **Maquillaje FX**

Agentes malos

Personaje:

Locación	Acción o lugar	INT/EXT	Vestuario	No de ESC	Maquillaje
1, 2, 5	Sala, cocina, pasillo de la casa colonial, plaza	INT/EXT	Pantalón de tela negra, gris plomo - Camisa negra, morada, marrón, gris - zapatos negros de vestir (Código: Malos v 1)	4, 6, 7, 8, 10, 14 y 15	Engominado Varonil - oscuro Código: Malos m 1)
1	Sala	INT	Pantalón de tela negra, gris plomo - Camisa negra, morada, marrón, gris desaliñada - zapatos negros de vestir (Código: Malos v 2)	11	Sudados, con golpes en la nariz, morado en la cabeza, cortada en la frente Código: Malos m 2)

Llave: Maquillaje FX

Extras
restaurante

Personaje: 1980

Locación	Acción o lugar	INT/EXT	Vestuario	No de ESC	Maquillaje
3	Restaurante 1980	INT	Leggings de diferentes colores y estampados, camisas sueltas, collares de bolitas coloridas, jeans altos estilo 1980, camisas con letras, bandanas en el pelo, keds, pulseras gruesas, zarcillos grandes (Código: Restaurante v 1)	12	Maquillaje cargado, poco natural al estilo de 1980, ojos marcados con sombras de colores vibrantes, bocas pintadas de colores como rozado o rojo, pelo rizado con laca y mucho volumen (Código: Restaurante m 1)

Llave: **Maquillaje FX**

Personaje: **Pitonisa**

Locación	Acción o lugar	INT/EXT	Vestuario	No de ESC	Maquillaje
5 y 8	Plaza y azotea	EXT	Falda roja oscura larga, pulseras, collar de cachos, telas de diferentes colores y estampados, descalza, argollas, tobillera, plumas. (Código: Pitonisa v 1)	14, y 28	Maquillaje base, ojos delineados oscuros con sombras oscuras, labios vinotinto oscuro, todo el maquillaje corrido como si tuviese algunos años puestos. Quemaduras marrones en los cachetes. (Código: Pitonisa m 1)
	Plaza	EXT	Falda roja oscura larga, pulseras, collar de cachos, telas de diferentes colores y estampados, descalza, argollas, tobillera, plumas. Ahora con suéter verde de Alana (Código: Pitonisa v 2)	15	Maquillaje base, ojos delineados oscuros con sombras oscuras, labios vinotinto oscuro, todo el maquillaje corrido como si tuviese años puestos. Quemaduras marrones en los cachetes. (Código: Pitonisa m 1)

Llave: Maquillaje FX

Personaje **Bailarina**
: **Tribal**

Locación	Acción o lugar	INT/EXT	Vestuario	No de ESC	Maquillaje
5	Plaza	EXT	Traje típico de tribal: falda, accesorios de cabeza, sostén con guindalejo, flores. (Código: Bailarina v 1)	14	Maquillaje oscuro pero social (Código: Bailarina m 1)

Llave: Maquillaje FX

Personaje: **Extras**
futuristas

Locación	Acción o Lugar	INT/EXT	Vestuario	No de ESC	Maquillaje
5	Plaza	EXT	Camisa negra, pantalón negro, cintas negras amarradas como de ropa desgastada, jumpsuit anaranjado (Código: Futuristas v 1)	14	Desaliñado, sucios, con pequeñas mutaciones en las caras (Código: Futuristas m 1)

Personaje **Malos**
: **DICOTE**

Locación	Acción o lugar	INT/EXT	Vestuario	No de ESC	Maquillaje
8	Pasillo, recibidor y escalera	INT	Pantalón tipo cargo negro, camisa T-shirt negra, máscaras tapabocas negra y blanca, botas negras (Código: malos DICOTE v 1)	21, 22, 24, 25 y 26	Varonil – oscuro, maquillaje sencillo (Código: malos DICOTE m 1)

5.16. Desglose de utilería y atrezzo por locaciones

No. Loc	Locación	Esc.	Set	Mobiliario o Decorado	Atrezzo	Acción
1	Sala	1	INT - ESCALERA	Escaleras de madera de fondo una puerta, con una lámpara y un guinda llaves.	Bolso de ejercicio, guantes de kickboxing..	Alana llega de hacer ejercicio.
1	Cocina	2	INT - COCINA. Platos, vasos, pañitos de cocina, utensilios de cocina, sartenes	Cuadros de especias y frutas, nevera, microondas, sillas, barra de cocina.	Pan de sándwich, queso, tomate, plato, vegetales, mayonesa, contestador a y sartén.	Alana escucha el mensaje de la contestadora, prepara el sándwich y va a la sala.
1	Sala	3	INT - SALA. Libros de fotografías, equipo de sonido, televisor, ropa desordenada, cuadros estilo pop, cuadros con fotografías Y revistas.	Dos sofás medianos, dos sillas individuales de sala con estampado tipo puff duro, mesa de sala, dispositivo de holograma	Plato con el sándwich.	Alana llega a la sala y aparece el holograma. Suena la puerta.

No. Loc	Locación	Esc.	Set	Mobiliario o Decorado	Atrezo	Acción
1	Sala	4	INT ESCALERA -	Escaleras de madera de fondo una puerta, con una lámpara y un guinda llaves.	Pinza	Alana se acerca a la puerta, ve a los malos, al dispositivo. Huye y los malos fuerzan la puerta.
1	Cocina	5	INT COCINA. Platos, vasos, pañitos de cocina, utensilios de cocina, sartenes. -	Cuadros de especias y frutas, nevera, microondas, sillas, barra de cocina.	Sartén.	Alana agarra la sartén y se esconde
1	Sala	6	INT ESCALERAS -	Escaleras de madera de fondo una puerta, con una lámpara y un guinda llaves.	Pinza y (3) pistolas.	Los hombres malos se separan para buscar a Alana.
1	Cocina	7	INT COCINA. Platos, vasos, pañitos de cocina, utensilios de cocina, sartenes. -	Cuadros de especias y frutas, nevera, microondas, sillas, barra de cocina.	Sartén, envase plástico, (2) pistolas	Alana lucha con dos hombres en la cocina

No. Loc.	Locación	Esc.	Set	Mobiliario o Decorado	Atrezo	Acción
1	Sala	8	INT – SALA Libros de fotografías, equipo de sonido, televisor, ropa desordenada, cuadros estilo pop, cuadros con fotografías Y revistas.	Dos sofás medianos, dos sillas individuales de sala con estampado tipo puff duro, mesa de sala, dispositivo de holograma.	Portarretratos, cuchillo, pistola, pistola de Arturo, espátula, bolso, suéter verde y dispositivo de holograma	Alana es acorralada por 2 agentes y llega Arturo para salvarla. Ambos salen de la casa.
2	Patio de casa colonial	9	EXT – PATIO DE CASA COLONIAL Fuente, jardín pequeño, sillas, materos, puertas de metal y madera.	En el set	N/A	Alana sale de su casa, ve extrañada el lugar. Ve a Arturo caminando por un pasillo y va corriendo tras él.
2	Pasillo de la casa colonial	10	EXT – PASILLO DE CASA COLONIAL	En set	Pistola de Arturo, (2) pistolas	Alana corre detrás de Arturo, le saca la pistola y lo interroga

No. Loc	Locación	Esc.	Set	Mobiliario o Decorado	Atrezo	Acción
1	Sala (casa de alana)	11	INT – SALA Libros de fotografías, equipo de sonido, televisor, ropa desordenada, cuadros estilo pop, cuadros con fotografías Y revistas.	Dos sofás medianos, dos sillas individuales de sala con estampado tipo puff duro, mesa de sala.	Pañuelo, (1) pistola, guantes de kickboxing, portarretrato	El Líder llega a la casa de Alana, mata a uno de sus agentes, levanta la foto del portarretrato y se va.
3	Restaurant	12	INT - RESTAURANTE. Anuncio de chicas en trajes de baño, cuadros de afiches, disco de acetato, afiches de Clockwork Orange, Abba y Luis Miguel, manteles de colores	Mesas, sillas, vasos, botellas de alcohol, hieleras, hielos de colores, copas, cocteleras, removedores, vaso para las propinas, Bolívares 1980	Vaso de agua, pistola, cerveza, bandeja de mesonera, servilletas, vaso de cerveza	Arturo y Alana están sentados mientras él le explica lo que está sucediendo. Alana ve al agente González salir de ahí.

No. Loc.	Locación	Esc.	Set	Mobiliario o Decorado	Atrezo	Acción
4	Calle	13	EXT – CALLE	En set	N/A	Alana corre detrás del Agente González
5	Plaza	14	EXT- PLAZA	En el set	N/A	Alana llega a la plaza. Conversa con la Pitonisa, se acerca a un grupo de gente y ve que uno de los hombres la busca
5	Plaza	15	EXT- PLAZA	En el set	N/A	El hombre consigue a la pitonisa con el suéter de Alana
6	Carro (día)	16	INT - CARRO Carro un poco sucio, un guindalejo en el retrovisor, monedas.	Auto Corolla color beige del año 1999	N/A	Arturo lleva a Alana al edificio abandonado. Conversan y atraviesan el túnel.

No. Loc	Locación	Esc.	Set	Mobiliario o Decorado	Atrezo	Acción
6	Carro (noche)	17	INT - CARRO Carro un poco sucio, un guindalejo en el retrovisor, monedas.	Auto Corolla color beige del año 1999	Fotografía, reloj Polar rojo, pistola (2) agentes malos quienes persiguen a Alana y a Arturo.	Arturo y Alana huyen de un carro que los persigue, le disparan a Arturo y este deja a Alana,
7	Calle 2	18	EXT – CALLE	En el set	Fotografía	Alana se baja del carro. huye al edificio, se le cae la fotografía y continúa.
8	Pasillo	19	INT PASILLO - Pasillo iluminado, pero con luces titilantes	En el set	N/A	Alana busca al doctor Spinetta por el pasillo. Ve una puerta abierta y entra.
8	Cuarto	20	INT CUARTO -	Cajas, escombros, bombona de gas, papeles, tubos, ladrillos, cables	Bolsa de gaza, papeles,	Alana encuentra al doctor, conversan, agarran la gaza y se van.
8	Recibidor	21	INT RECIBIDOR -	Vidrios sucios	Pistolas y/o metralletas (4)	Llega el Líder a DICOTE

No. Loc	Locación	Esc.	Set	Mobiliario o Decorado	Atrezo	Acción
8	Pasillo	22	INT PASILLO	- Piso destruido. Paredes descuidadas	Pistolas (3), gaza	El doctor pelea contra 3 malos. Alana recibe un disparo y el doctor le cura con la gaza.
8	Pasillo	23	INT PASILLO	- Tablero digital en la pared	N/A	El doctor y Alana se detienen frente a una puerta.
8	Pasillo	24	INT PASILLO Pasillo iluminado, pero con luces titilantes	- En el set	Pistolas (2)	Alana corre y huye de los 2 hombres que la persiguen
8	Escalera	25	INT ESCALERA	- En el set	Pistolas (2)	Alana huye por las escaleras de los hombres que la persiguen.

No. Loc	Locación	Esc.	Set	Mobiliario o Decorado	Atrezo	Acción
8	Pasillo	26	INT PASILLO	- En el set	Pistolas (2)	Hombres atrapan a Alana y esta se transforma en el doctor Hanssler
8	Escaleras	27	INT ESCALERA	- En el set	N/A	La verdadera Alana huye hacia la azotea
8	Azotea	28	EXT AZOTEA	- La azotea con escombros y sucia, algunos cables sueltos y ventiladores	Pistolas (1), reloj, dispositivo del holograma	Alana es perseguida y acorralada por el líder. Alana ve el reloj, oye a la pitonisa y salta al vacío.
8	Oficinas de DICOTE	29	INT OFICINA DE DICOTE	- En el set	gaza con sangre	Alana ya está a salvo, agentes le explican qué sucedía y se desvanece. Alana mayor se convierte en Hanssler y el Líder le entrega la gaza con la sangre de ella.

Sub-escenas						
No. Loc.	Locación	Esc.	Set	Mobiliario o Decorado	Atrezzo	Acción
-	Sala Kevin Rodríguez	- 3.1	Croma Key	-	-	Agente da el mensaje del holograma
-	Sala Kevin Rodríguez	- 14.1	Croma Key	-	-	Mujer baila Tribal y publicita el nuevo local Loopy de 2035

5.17. Plan de rodaje

Día	Escena	Acción	Hora de inicio	Hora de finalización	Locación
1 (1/8/13)	9 y 10	Alana persigue a Arturo en una casa colonial	10:00 am	4:30 pm	Hacienda La Vega – Avenida O’Higgins, Montalbán.
1 (1/8/13)	12	Alana conversa con Arturo y luego persigue al Agente González	8:30 pm	12:00 am	Salón de fiestas- Edificio Los Tulipanes – Los Samanes
2 (2/8/13)	1,2,3,4, 5,6 7, 8 y 11	Alana llega a su hogar, recibe un mensaje del agente, pelea con los hombres malos, llega Arturo y la salva.	9:00 am	8:00 pm	Apartamento en las Res Las Cumbres- Cumbres de Curumo.

Día	Escena	Acción	Hora de inicio	Hora de finalización	Locación
3 (3/8/13)	19, 20, 21, 22, 23, 24, 25 y 26	Alana llega al edificio destruido, encuentra al doctor Hanssler, lo acompaña, pelea y escapa de los malos que vienen por ella.	10:00 am	4:30 pm	Centro Gerencial Las Mercedes – Las Mercedes
4	16	Alana conversa con Arturo en el carro mientras este la lleva al edificio abandonado	2:00 pm	4:30 pm	Calles de la urbanización y Cumbres de Curumo. Túnel de la Trinidad y túnel del Silencio

Día	Escena	Acción	Hora de inicio	Hora de finalización	Locación
4 (4/8/13)	17	Salen del túnel y ellos escapan de los malos en una persecución de carros	5:30 pm	10:30 pm	Salida del túnel y calles de la urbanización Valle Arriba
5 (6/8/13)	14 y 15	Alana conoce a la pitonisa que le da un mensaje. Alana llega al cúmulo de gente, huye, Malos agarran a la pitonisa	12:30 pm	4:00 pm	Plaza Francia - Altamira
6 (7/8/13)	13	Alana persigue al agente González	12:30 pm	2:00 pm	Calle Trinidad de Las Mercedes y parte de la Plaza Alfredo Sadel

Día	Escena	Acción	Hora de inicio	Hora de finalización	Locación
6 (7/8/13)	27 y 28	Alana escapa del Líder y salta desde la azotea	2:30 pm	4:30 pm	Centro Gerencial Las Mercedes – Las Mercedes
7 (8/8/13)	Subescenas (3 y 14)	Hologramas de la plaza y del dispositivo	10:00 am	6:00 pm	Res Cinaruco – Santa Fe Norte

Día	Escena	Acción	Hora de inicio	Hora de finalización	Locación
8 (10/8/13)	29	Alana llega a un salón tecnológico, se encuentra a Arturo y al agente González. Alana desaparece y entra una Alana mayor. Alana se transforma en el Dr. Hanssler y entra el Líder.	12:00 pm	5:00 pm	Centro Gerencial Las Mercedes – Las Mercedes
8 (10/8/13)	18	Alana sale llega a DICOTE, sale del carro y deja la foto	6:00 pm	7:00 pm	Centro Gerencial Las Mercedes – Las Mercedes

5.18. Hojas de llamado

Rodaje del cortometraje “Experimento AA-021”



DÍA 1

Jueves (01-08-2013)

Locaciones:

-Hacienda la Vega (Avenida O’Higgins, Montalbán. Cerca del Mc Donald’s de esta avenida) (9:00am – 3:30 pm)

-Rest/Bar. Los Samanes (Av. La Guairita, Urb. Guaicay, Res. Los Tulipanes, Salón de fiesta) (8:30 pm – 12:00 am)

Escenas a rodar:

LOCACIÓN	ESCENA
Hacienda La Vega	9 y 10
Restaurante/ Barra	12

Personal de ese día:

DEPARTAMENTO	CARGO	NOMBRE
DIRECCIÓN	Director	Daniel Gutiérrez
	Asist de dirección	José Peñuela
	Script	Francia Robles
PRODUCCIÓN	Productora	Carolina Acosta
	Asist de producción	Jessica Mejía
DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA	Director	Kevin Rodríguez
	Asist de foto	María José

DEPARTAMENTO	CARGO	NOMBRE
DIRECCIÓN DE ARTE	Directora	Andrea Ramírez
	Asist de Arte	Elizabeth Vieira
SONIDO	Sonidista	Pedro Peñaranda
SONIDO	Operadora de Boom	Lorena Carrocci

ACTORES:

LOCACIÓN	ACTORES
Hacienda la Vega	Sebastián y Ana. Hombres: Daniel, Alex y Ernesto.
Restaurante	Sebastián , Ana y Luis Felipe Extras: 15

HORAS DE LLEGADA:

Locación: Hacienda La Vega

8:30 am – equipo

8:30 am – Actores

TODOS EN EL SET A LAS 9:30 AM

Locación: Barra/ Restaurante

4:30 pm – equipo y ANA, ERNESTO, ALEXANDER Y DAVID ORTÍZ

5:00 pm – Resto de actores y extras.

TODOS EN EL SET A LAS 8:30 PM

Rodaje del cortometraje “Experimento AA-021”



DÍA 2

Viernes (02 -08-2013)

Locaciones:

- Apartamento en Los Campitos, Edificio Las Cumbres, Torre El Samán, Apto. C31 (9:00 am – 8:00 pm)

Escenas a rodar:

LOCACIÓN

Casa de Alana

ESCENAS

1,2,3,4, 5 ,6 7, 8 y 11

Personal de ese día:

DEPARTAMENTO	CARGO	NOMBRE
DIRECCIÓN	Director	Daniel Gutiérrez
	Asist de dirección 1	José Peñuela
	Script	Francia Robles
PRODUCCIÓN	Productora	Carolina Acosta
	Asist de producción 1	Jessica Mejía
	Asist de producción 2	Ariana González
DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA	DE Director	Kevin Rodríguez
	Asist de foto 1	María José
	Asist de foto 2	Carolina Acosta
DIRECCIÓN DE ARTE	Directora	Andrea Ramírez
	Asist de Arte 2	Elizabeth Vieira
SONIDO	Sonidista	Pedro Peñaranda
	Operadora de Boom	Lorena Carrocci

ACTORES:

LOCACIÓN	ACTORES
Casa de Alana	Ana, Wilker y Sebastián Agentes malos: Alex, David, Ernesto

HORAS DE LLEGADA:

Locación: Casa de Alana

7:00 am – equipo

7:30 am – Actores

TODOS EN EL SET A LAS 9:00AM

Rodaje del cortometraje “Experimento AA-021”



DÍA 3

Sábado (03-08-2013)

Locaciones:

- Centro Empresarial Las Mercedes (Las Mercedes, Calle La trinidad, sentido hacia la Plaza Alfredo Sadel. Una cuadra después del restaurant Terraza Steak House) (10:00 am – 4:30 pm)

Escenas a rodar:

LOCACIÓN
DICOTE

ESCENAS
19, 20, 21, 22, 23, 24, 25 y 26

Personal de ese día:

DEPARTAMENTO	CARGO	NOMBRE
DIRECCIÓN	Director	Daniel Gutiérrez
	Asist de dirección 1	José Peñuela
	Script	Francia Robles
PRODUCCIÓN	Productora	Carolina Acosta
	Asist de producción 1	Jessica Mejía
	Asist de producción 2	Ariana González
DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA	DE Director	Kevin Rodríguez
	Asist de foto 1	María José
	Asist de foto 2	Catherine Ball
DIRECCIÓN DE ARTE	Directora	Andrea Ramírez
DIRECCIÓN DE ARTE	Asist de Arte 1	Astrid Álvarez

DEPARTAMENTO	CARGO	NOMBRE
	Asist de Arte 2	Elizabeth Vieira
	Maquillaje FX	Ambar Chacín
SONIDO	Sonidista	Pedro Peñaranda
	Operadora de Boom	Lorena Carrocci

ACTORES:

LOCACIÓN	ACTORES
DICOTE	Ana, Wilker y Alí Rondón. Agentes malos: Alex y Ernesto 4 extras para Malos DICOTE

HORAS DE LLEGADA:

Locación: Centro Empresarial Las Mercedes

7:00 am – equipo

8:00 am – Actores

TODOS EN EL SET A LAS 10:00AM

Rodaje del cortometraje “Experimento AA-021”



DÍA 4

Domingo (04-08-2013)

Locaciones:

- Túnel de la Trinidad. (5:30 pm – 6:30 pm)
- Túnel del Silencio (3:00 pm – 3:30 pm)
- Calles de Cumbres de Curumo y de la urbanización Valle Arriba (2:00 pm – 10:30 pm)

Escenas a rodar:

LOCACIÓN	ESCENAS
Calles de cumbres y túnel de la trinidad	16
Calles de valle arriba	17

Personal de ese día:

DEPARTAMENTO	CARGO	NOMBRE
DIRECCIÓN	Director	Daniel Gutiérrez
	Asist de dirección 1	José Peñuela
PRODUCCIÓN	Productora	Carolina Acosta
DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA	Director	Kevin Rodríguez
DIRECCIÓN DE ARTE	Directora	Andrea Ramírez
DIRECCIÓN DE ARTE	Asist de Arte 1	Astrid Álvarez

ACTORES:

LOCACIÓN	ACTORES
CALLES Y TUNEL	Ana y Sebastián

HORAS DE LLEGADA:

Nos veremos/ encontraremos en el KFC de la Trinidad a las siguientes horas y de ahí arrancamos.

Locación: Túnel de la Trinidad

1:00 pm – equipo

1:30 pm – Actores

TODOS EN EL SET A LAS 2:00 PM

Rodaje del cortometraje “Experimento AA-021”



DÍA 5

Martes 6-08-13.

Locaciones:

- Plaza Altamira/ La Castellana (12:00 pm – 4:00 pm)

Escenas a rodar:

LOCACIÓN

Plaza

ESCENAS

14 y 15

Personal de ese día:

DEPARTAMENTO	CARGO	NOMBRE
DIRECCIÓN	Director	Daniel Gutiérrez
	Asist de dirección 1	José Peñuela
	Asist de dirección 2	Francía Robles
PRODUCCIÓN	Productora	Carolina Acosta
	Asist de producción 1	Jessica Mejía
	Asist de producción 2	Ariana González
DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA	Director	Kevin Rodríguez
	Asist de foto 1	María José
	Asist de foto 2	Catherine Ball
DIRECCIÓN DE ARTE	Directora	Andrea Ramírez
	Asist de Arte 1	Astrid Álvarez
	Asist de Arte 2	Elizabeth Vieira
	Maquillaje FX	Ambar Chacín

DEPARTAMENTO	CARGO	NOMBRE
SONIDO	Sonidista	Pedro Peñaranda
	Operadora de Boom	Lorena Carrocci

ACTORES:

LOCACIÓN	ACTORES
Plaza	Ana y Amanda Agentes Malos: Alexander. Extras: 9 personas que hagan de extras futuristas

HORAS DE LLEGADA:

Locación: Plaza

11:00 pm – equipo

11:30 pm – Actores y extras

TODOS EN EL SET A LAS 12:00 PM

Rodaje del cortometraje “Experimento AA-021”



DÍA 6

Miércoles (7-08-2013)

Locaciones:

- Centro Empresarial Las Mercedes (Las Mercedes, Calle La trinidad, sentido hacia la Plaza Alfredo Sadel. Una cuadra después del restaurant Terraza Steak House) (2:30 pm – 4:30 pm)
- Calle Trinidad y parte de la plaza Alfredo Sadel (12:00 pm– 2:00 pm)

Escenas a rodar:

LOCACIÓN	ESCENAS
DICOTE	27 y 28
Calle	13

Personal de ese día:

DEPARTAMENTO	CARGO	NOMBRE
DIRECCIÓN	Director	Daniel Gutiérrez
	Asist de dirección 1	José Peñuela
	Asist de dirección 2	Francia Robles
PRODUCCIÓN	Productora	Carolina Acosta
	Asist de producción 1	Jessica Mejía
DIRECCIÓN FOTOGRAFÍA	DE Director	Kevin Rodríguez
	Asist de foto 1	María José
	Asist de foto 2	Catherine Ball

DEPARTAMENTO	CARGO	NOMBRE
DIRECCIÓN DE ARTE	Directora	Andrea Ramírez
	Asist de Arte 2	Elizabeth Vieira
SONIDO	Sonidista	Pedro Peñaranda
	Operadora de Boom	Lorena Carrocci

ACTORES:

LOCACIÓN	ACTORES
Azotea de DICOTE	Ana, Wilker y Amanda
Calle	Ana y Luis Felipe

HORAS DE LLEGADA:

Locación: Azotea de DICOTE
 11:00 pm – equipo
 11:30 pm – Actores y extras
TODOS EN EL SET A LAS 12:00 PM

Rodaje del cortometraje “Experimento AA-021”



DÍA 7

Jueves (8-08-2013)

Locaciones:

- Res Cinaruco, Urb Santa Fe Norte, Calle Carlos J Bello, Apto 44 (10:00 am – 6:00 pm)

Escenas a rodar:

LOCACIÓN
Hologramas

ESCENAS
3 y 14

Personal de ese día:

DEPARTAMENTO	CARGO	NOMBRE
DIRECCIÓN	Director	Daniel Gutiérrez
	Asist de dirección 1	José Peñuela
	Asist de dirección 2	Francia Robles
PRODUCCIÓN	Productora	Carolina Acosta
DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA	Director	Kevin Rodríguez
DIRECCIÓN DE ARTE	Directora	Andrea Ramírez
SONIDO	Sonidista	Pedro Peñaranda

ACTORES:

LOCACIÓN	ACTORES
Hologramas	Luis Felipe y Rina Demey (bailarina de tribal)

HORAS DE LLEGADA:

Locación: Azotea de DICOTE

9:00 am – equipo

10:30 am – Luis Felipe

4:00 pm – Rina Demey

Rodaje del cortometraje “Experimento AA-021”



DÍA 8

Sábado (10 -08-2013)

Locaciones:

- Centro Empresarial Las Mercedes (Las Mercedes, Calle La trinidad, sentido hacia la Plaza Alfredo Sadel. Una cuadra después del restaurant Terraza Steak House) (12:00 pm – 5:00 pm)
- Calle Trinidad y parte de la plaza Alfredo Sadel (6:00 pm– 7:00 pm)

Escenas a rodar:

LOCACIÓN	ESCENAS
Oficina de DICOTE	29
Fachada de DICOTE	18

Personal de ese día:

DEPARTAMENTO	CARGO	NOMBRE
DIRECCIÓN	Director	Daniel Gutiérrez
	Asist de dirección 1	José Peñuela
	Asist de dirección 2	Francia Robles
PRODUCCIÓN	Productora	Carolina Acosta
	Asist de producción 1	Jessica Mejía
DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA	Director	Kevin Rodríguez
	Asist de foto 1	María José
	Asist de foto	Catherine Ball

DEPARTAMENTO	CARGO	NOMBRE
DIRECCIÓN DE ARTE	Directora	Andrea Ramírez
	Asist de Arte 2	Elizabeth Vieira
SONIDO	Sonidista	Pedro Peñaranda

Operadora de Boom

Lorena Carrocci

ACTORES:

LOCACIÓN	ACTORES
Azotea de DICOTE	Ana, Wilker, Sebastián, Alí, Luis Felipe y Meudy

HORAS DE LLEGADA:

Locación: Oficina de DICOTE

11:00 am – equipo

11:30 am – Actores

TODOS EN EL SET A LAS 12:00 P

5.19. Desglose por escenas

Página: 1

Fecha del rodaje: 2/8/13

Producción: Carolina Acosta Carrero

Título: Experimento AA-021

Locación: Sala de casa de Alana

No de Escena:

1

Int/ Ext: Int

Día /Noche:

Día

Descripción: Alana llega a su casa, deja sus cosas en la escalera y va a la cocina	Decorado: Escaleras	Actores: Ana De Nóbrega	Extras atmósfera: N/A
Escenografía: Escaleras de madera de fondo una puerta, con una lámpara y un guinda llaves.	Atrezo: Bolso de ejercicio, guantes de kickboxing,	Sonido: , 1 balita 1 grabadora	Vehículos: N/A
Vestuario: Ana: Alana v 1	Maquillaje: Ana: Alana m 1	No de tomas: 6	Equipos requeridos: - 3 luces de 650 ww -Slider -Trípode -Cámara -Lentes 50 mm -Steady cam -Memoria Sd de 32 GB - 2 baterías s de cámara

Notas de

producción: _____

Página: 2

Fecha del rodaje: 2/8/13
Producción: Carolina Acosta Carrero
Título: Experimento AA-021
Locación: Cocina de casa de Alana

No de Escena:
2
Int/ Ext: Int
Día /Noche:
Día

Descripción: Alana llega a la cocina, enciende la grabadora, se prepara un sándwich y va a la cocina	Decorado: -Cocina	Actores: Ana De Nóbrega	Extras atmósfera: N/A
Escenografía : Cuadros de especias y frutas, nevera, microondas, sillas, barra de cocina	Atrezzo: Pan de sándwich, queso, tomate, plato, vegetales, mayonesa, contestadora y sartén.	Sonido: - 1 balita - 1 grabadora	Vehículos: N/A
Vestuario: Ana: Alana v 1	Maquillaje: Ana: Alana m 1	No de tomas: 4	Equipos requeridos: -3 luces de 650 wv - Difusores y filtros CTB -Slider -Trípode -Cámara -Lentes 50 mm -Memoria Sd de 32 GB - 2 baterías s de cámara

Notas de producción: _____

Fecha del rodaje: 2/8/13
Producción: Carolina Acosta Carrero
Título: Experimento AA-021
Locación: Sala de casa de Alana

No de Escena:
 3
Int/ Ext: Int
Día /Noche:
 Día

<p>Descripción:</p> <p>Alana llega a la sala y aparece el holograma. Suena la puerta.</p>	<p>Decorado</p> <p>Sala - Libros de fotografías, ropa desordenada, cuadros estilo pop, cuadros con fotografías, revistas.</p>	<p>Actores:</p> <p>Ana De Nóbrega</p>	<p>Extras atmósfera:</p> <p>N/A</p>
<p>Escenografía:</p> <p>Dos sofás medianos, dos sillas individuales de sala con estampado tipo puff duro, mesa de sala, dispositivo de holograma.</p>	<p>Atrezzo:</p> <p>Plato con el sándwich.</p>	<p>Sonido:</p> <p>- 1 balita - 1 grabadora</p>	<p>Vehículos:</p> <p>N/A</p>
<p>Vestuario:</p> <p>Ana: Alana v 1</p>	<p>Maquillaje:</p> <p>Ana: Alana m 1</p>	<p>No de tomas:</p> <p>10</p>	<p>Equipos requeridos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 luces de 650 wv - Difusores y filtros CTB -Slider -Trípode -Cámara -Lente 50 mm -Memoria Sd de 32 GB - 2 baterías s de cámara - Rebotador

Notas de producción: _____

Página: 4

Fecha del rodaje: 2/8/13
Producción: Carolina Acosta Carrero
Título: Experimento AA-021
Locación: Sala de casa de Alana

No de Escena:
4

Int/ Ext: Int

Día /Noche:
Día

Descripción: Alana se acerca a la puerta, ve a los malos, al dispositivo. Huye y los malos fuerzan la puerta	Decorado y Escenografía Escaleras	Actores: Ana De Nóbrega David Ortiz Ernesto Mata Alexander Acero	Extras atmósfera: N/A
Escenografía: Escaleras de madera de fondo una puerta, con una lámpara y un guinda llaves.	Atrezzo: Pinza	Sonido: - 1 balita - 1 grabadora	Vehículos: N/A
Vestuario: Ana: Alana v 1 David, Ernesto y Alexander: : Malos v 1	Maquillaje: Ana: Alana m 1 David, Ernesto y Alexander: : Malos m 1	No de tomas: 15	Equipos requeridos: - 1 luz de 650 ww - Difusores y filtros CTB -Slider -Trípode -Cámara con Steady -Lente 50 mm -Memoria Sd de 32 GB -2 baterías de cámara - Steady cam

Notas de producción: _____

Página: 5

Fecha del rodaje: 2/8/13
Producción: Carolina Acosta Carrero
Título: Experimento AA-021
Locación: Cocina de casa de Alana

No de Escena:
5

Int/ Ext: Int

Día /Noche:
Día

Descripción: Alana agarra la sartén y se esconde	Decorado:: Cocina - Platos, vasos, pañitos de cocina, utensilios de cocina, sartenes.	Actores: Ana De Nóbrega David Ortiz Ernesto Mata Alexander Acero	Extras atmósfera: N/A
Escenografía: Cuadros de especias y frutas, nevera, microondas, sillas, barra de cocina.	Atrezzo: Sartén.	Sonido: - 1 balita - 1 grabadora	Vehículos: N/A
Vestuario: Ana: Alana v 1	Maquillaje: Ana: Alana m 1	No de tomas: 3	Equipos requeridos: - 3 luces de 650 wv - Difusores y filtros CTB -Cámara con Steady -Lente 50 mm -Memoria Sd de 32 GB -2 baterías de cámara - Steady cam

Notas de producción: _____

Página: 6

Fecha del rodaje: 2/8/13
Producción: Carolina Acosta Carrero
Título: Experimento AA-021
Locación: Sala de casa de Alana

No de Escena:
6

Int/ Ext: Int

Día /Noche:
Día

Descripción: Los hombres malos se separan para buscar a Alana.	Decorado y Escenografía: Escaleras	Actores: David Ortiz Ernesto Mata Alexander Acero	Extras atmósfera: N/A
Escenografía: Escaleras de madera de fondo una puerta, con una lámpara y un guinda llaves.	Atrezzo: Pinza y (3) pistolas.	Sonido: - 1 balita - 1 grabadora	Vehículos: N/A
Vestuario: David, Ernesto y Alexander: : Malos v 1	Maquillaje: David, Ernesto y Alexander: : Malos m 1	No de tomas: 4	Equipos requeridos: - 1 luz de 650 wv - Difusores y filtros CTB -Cámara -Lente 50 mm -Memoria Sd de 32 GB -2 baterías de cámara - Steady cam

Notas de producción: _____

Página: 7

Fecha del rodaje: 2/8/13
Producción: Carolina Acosta Carrero
Título: Experimento AA-021
Locación: Cocina de casa de Alana

No de Escena:
7

Int/ Ext: Ext

Día /Noche:
Día

Descripción: Alana lucha con dos hombres en la cocina	Decorado : Cocina - Platos, vasos, pañitos de cocina, utensilios de cocina, sartenes.	Actores: Ana De Nóbrega David Ortiz Ernesto Mata	Extras atmósfera: N/A
Escenografía: Cuadros de especias y frutas, nevera, microondas, sillas, barra de cocina.	Atrezo: Sartén, envase plástico, (2) pistolas	Sonido: - 1 balita - 1 grabadora	Vehículos: N/A
Vestuario: Ana: Alana v 1 David y Ernesto : Malos v 1	Maquillaje: Ana: Alana m 1 David y Ernesto: Malos m 1	No de tomas: 19	Equipos requeridos: - 3 luces de 650 wv - Difusores y filtros CTB -Cámara -Lente 50 mm y 18 mm -Memoria Sd de 32 GB -2 baterías de cámara - Steady cam

Notas de producción: _____

Página: 8

Fecha del rodaje: 2/8/13
Producción: Carolina Acosta Carrero
Título: Experimento AA-021
Locación: Sala de casa de Alana

No de Escena:
8

Int/ Ext: Int

Día /Noche:
Día

Descripción: Alana es acorralada por 2 agentes y llega Arturo para salvarla. Ambos salen de la casa	Decorado y Escenografía: Sala. -- Libros de fotografías, equipo de sonido, televisor, ropa desordenada, cuadros estilo pop, cuadros con fotografías Y revistas.	Actores: Ana De Nóbrega Sebastián Frey David Ortiz Alexander Acero	Extras atmósfera: N/A
Escenografía: Dos sofás medianos, dos sillas individuales de sala con estampado tipo puff duro, mesa de sala, dispositivo de holograma.	Atrezzo: Portarretratos, cuchillo, pistola, pistola de Arturo, espátula, bolso, suéter verde y dispositivo de holograma	Sonido: - 1 balita - 1 grabadora	Vehículos: N/A
Vestuario: Ana: Alana v 1 Alexander y David: Malos v 1 Sebastián: Arturo v 1	Maquillaje: Ana: Alana m 1 Alexander y David: Malos m 1 Sebastián: Arturo m 1	No de tomas: 16	Equipos requeridos: - 3 luces de 650 wv - 1 luz de 300 wv - Difusores y filtros CTB -Cámara -Lentes 50 mm y 18 mm -Memoria Sd de 32 GB -2 baterías de cámara - Steady cam

Notas de producción: _____

Página: 9

Fecha del rodaje: 1/8/13
Producción: Carolina Acosta Carrero
Título: Experimento AA-021
Locación: Patio de casa colonial

No de Escena:
9
Int/ Ext: Ext
Día /Noche:
Día

Descripción: Alana sale de su casa, ve extrañada el lugar. Ve a Arturo caminando por un pasillo y va corriendo tras él.	Decorado: Patio de casa colonial. - Fuente, jardín pequeño, sillas, materos, puertas de metal y madera.	Actores: Ana De Nóbrega Sebastián Frey	Extras atmósfera: N/A
Escenografía En el set	Atrezzo: N/A	Sonido: - 1 balita - 1 grabadora	Vehículos: N/A
Vestuario: Ana: Alana v 2 Sebastián: Arturo v 1	Maquillaje: Ana: Alana m 2 Sebastián: Arturo m 1	No de tomas: 10	Equipos requeridos: - Cámara - Lente 50 mm - Memoria Sd de 32 GB - 2 baterías de cámara - Steady cam

Notas de producción: _____

Página: 10

Fecha del rodaje: 1/8/13
Producción: Carolina Acosta Carrero
Título: Experimento AA-021
Locación: Pasillo de casa colonial

No de Escena:
10

Int/ Ext: Ext

Día /Noche:
Día

Descripción: Alana corre detrás de Arturo, le saca la pistola y lo interroga.	Decorado: Pasillo de casa colonial	Actores: Ana De Nóbrega Sebastián Frey Alexander Acero Ernesto Mata	Extras atmósfera: N/A
Escenografía En el set	Atrezo: Pistola de Arturo, (2) pistolas	Sonido: - 1 balita - 1 grabadora	Vehículos: N/A
Vestuario: Ana: Alana v 2 Sebastián: Arturo v 1 Alexander y Ernesto: Malos v 1	Maquillaje: Ana: Alana m 2 Sebastián: Arturo m 1 Alexander y Ernesto: Malos m 1	No de tomas: 14	Equipos requeridos: -Cámara -Lente 50 mm -Memoria Sd de 32 GB -2 baterías de cámara - Steady cam - Rebotador -Grúa -Trípode

Notas de producción: _____

Página: 11

Fecha del rodaje: 2/8/13
Producción: Carolina Acosta Carrero
Título: Experimento AA-021
Locación: Sala casa de Alana

No de Escena:
11

Int/ Ext: Int

Día /Noche:
Día

Descripción:	Decorado:	Actores:	Extras atmósfera:
El Líder llega a la casa de Alana, mata a uno de sus agentes, levanta la foto del portarretrato y se va.	Sala. -- Libros de fotografías, equipo de sonido, televisor, ropa desordenada, cuadros estilo pop, cuadros con fotografías Y revistas.	Wilker Tovar David Ortiz Ernesto Mata Alexander Acero	N/A
Escenografía	Atrezo:	Sonido:	Vehículos:
Dos sofás medianos, dos sillas individuales de sala con estampado tipo puff duro, mesa de sala.	Pañuelo, (1) pistola, guantes de kickboxing, portarretrato	- 1 balita - 1 grabadora	N/A
Vestuario:	Maquillaje:	No de tomas:	Equipos requeridos:
Wilker: Líder v 1 David, Ernesto y Alexander: : Malos v 1	Wilker: Líder v 1 David, Ernesto y Alexander:: Malos m 1	8	- 3 luces de 650 wv -Cámara -Lente 50 mm -Memoria Sd de 32 GB -2 baterías de cámara - Steady cam - Rebotador

Notas de producción: _____

Página: 12

Fecha del rodaje: 1/8/13
Producción: Carolina Acosta Carrero
Título: Experimento AA-021
Locación: Restaurant

No de Escena:
12

Int/ Ext: Int

Día /Noche:
Día

Descripción:	Decorado:	Actores:	Extras atmósfera:
Arturo y Alana están sentados mientras él le explica lo que está sucediendo. Alana ve al agente González y lo va a perseguir.	Restaurante. - Anuncio de chicas en trajes de baño, cuadros de afiches, disco de acetato, afiches de Clockwork Orange, Abba y Luis Miguel, manteles de colores	Ana De Nóbrega Sebastián Frey Luis Felipe	9 extras Vestuario: Restaurante v 1 Maquillaje: Restaurante m 1
Escenografía	Atrezo:	Sonido:	Vehículos:
Mesas, sillas, vasos, botellas de alcohol, hieleras, hielos de colores, copas, cocteleras, removedores, vaso para las propinas, Bolívars 1980	Vaso de agua, pistola, cerveza, bandeja de mesonera, servilletas, vaso de cerveza	- 1 balita - 1 grabadora	N/A
Vestuario:	Maquillaje:	No de tomas:	Equipos requeridos:
Ana: Alana v 2 Sebastián: Arturo v 1 Luis Felipe: González v 2	Ana: Alana m 2 Sebastián: Arturo m 1 Luis Felipe: González m 2	23	- 4 luces de 650wv - 1 luz de 300 wv - Difusores y filtros cto -Cámara -Lentes 50 mm y 18- 55 mm -Memoria Sd de 32 GB -2 baterías de cámara - Steady cam - Dolly - Trípode

Notas de producción:

Página: 13

Fecha del rodaje: 7/8/13
Producción: Carolina Acosta Carrero
Título: Experimento AA-021
Locación: Calle

No de Escena:
13

Int/ Ext: Ext

Día /Noche:
Día

Descripción: Alana corre detrás del Agente bueno.	Decorado: Calle	Actores: Ana De Nóbrega Luis Felipe	Extras atmósfera: N/A
Escenografía En set	Atrezzo: N/A	Sonido: - 1 balita - 1 grabadora	Vehículos: N/A
Vestuario: Ana: Alana v 2 Luis Felipe: González v 2	Maquillaje: Ana: Alana m 2 Luis Felipe: González m 2	No de tomas: 9	Equipos requeridos: -Cámara -Lente 50 mm -Memoria Sd de 32 GB -2 baterías de cámara - Steady cam

**Notas de
Producción:**

Página: 14

Fecha del rodaje: 6/8/13
Producción: Carolina Acosta Carrero
Título: Experimento AA-021
Locación: Plaza

No de Escena:
14

Int/ Ext: Ext

Día /Noche:
Día

Descripción: Alana llega a la plaza. Conversa con la Pitonisa, se acerca a un grupo de gente y ve que uno de los hombres la busca	Decorado: Plaza	Actores: Ana De Nóbrega Amanda Álvarez Alexander Acero	Extras atmósfera: 9 extras Vestuario: Futuristas v 1 Maquillaje: Futuristas m 1
Escenografía En el set	Atrezo: N/A	Sonido: - 1 balita - 1 grabadora	Vehículos: N/A
Vestuario: Ana: Alana v 2 Amanda: Pitonisa v 1 Alexander: Malos v 1	Maquillaje: Ana: Alana m 2 Amanda: Pitonisa m 2 Alexander: Malos m 1	No de tomas: 6	Equipos requeridos: -Cámara -Lente 50 mm -Memoria Sd de 32 GB -2 baterías de cámara - Steady cam

**Notas de
Producción:**

Página: 15

Fecha del rodaje: 6/8/13
Producción: Carolina Acosta Carrero
Título: Experimento AA-021
Locación: Plaza

No de Escena:
15

Int/ Ext: Ext

Día /Noche:
Día

Descripción: El hombre consigue a la pitonisa con el suéter de Alana	Decorado: Plaza	Actores: Amanda Álvarez Alexander Acero	Extras atmósfera: N/A
Escenografía En el set	Atrezzo: N/A	Sonido: - 1 balita - 1 grabadora	Vehículos: N/A
Vestuario: Amanda: Pitonisa v 2 Alexander: Malos v 1	Maquillaje: Amanda: Pitonisa m 1 Alexander: Malos v 2	No de tomas: 4	Equipos requeridos: -Cámara -Lente 50 mm -Memoria Sd de 32 GB -2 baterías de cámara - Steady cam - Rebotador

Notas de producción: _____

Página: 16

Fecha del rodaje: 4/8/13
Producción: Carolina Acosta Carrero
Título: Experimento AA-021
Locación: Carro (día)

No de Escena:
16

Int/ Ext: Int

Día /Noche:
Día

Descripción: Arturo lleva a Alana al edificio abandonado. Conversan y atraviesan el túnel.	Decorado: Carro - un poco sucio, un guindalejo en el retrovisor, monedas.	Actores: Ana De Nóbrega Sebastián Frey	Extras atmósfera: N/A
Escenografía Auto Corolla color beige del año 1999	Atrezzo: N/A	Sonido: - 1 balita - 1 grabadora	Vehículos: N/A
Vestuario: Ana: Alana v 1 Sebastián: Arturo v 1	Maquillaje: Ana: Alana m 3 Sebastián: Arturo m 1	No de tomas: 21	Equipos requeridos: -Cámara -Lente 50 mm -Memoria Sd de 32 GB -2 baterías de cámara - Steady cam - Rebotador

**Notas de
Producción:**

Página: 17

Fecha del rodaje: 4/8/13
Producción: Carolina Acosta Carrero
Título: Experimento AA-021
Locación: Carro (noche)

No de Escena:
17

Int/ Ext: Int

Día /Noche:
Noche

Descripción: Arturo y Alana huyen de un carro que los persigue, le disparan a Arturo y este deja a Alana	Decorado: Carro - un poco sucio, un guindalejo en el retrovisor, monedas.	Actores: Ana De Nóbrega Sebastián Frey	Extras atmósfera: N/A
Escenografía Auto Corolla color beige del año 1999	Atrezzo: Fotografía, reloj Polar rojo, pistola (2) agentes malos quienes persiguen a Alana y a Arturo.	Sonido: - 1 balita - 1 grabadora	Vehículos: Auto Corolla color azul del año 2007
Vestuario: Ana: Alana v 1 Sebastián: Arturo v 1	Maquillaje: Ana: Alana m 3 Sebastián: Arturo m 2	No de tomas: 19	Equipos requeridos: -Cámara -Lente 50 mm -Memoria Sd de 32 GB -2 baterías de cámara - Steady cam

Notas de producción: _____

Página: 18

Fecha del rodaje: 10/8/13
Producción: Carolina Acosta Carrero
Título: Experimento AA-021
Locación: Calle 2 (Noche)

No de Escena:
18

Int/ Ext: Ext

Día /Noche:
Noche

Descripción: Alana se baja del carro. Huye al edificio, se le cae la fotografía y continúa.	Decorado: Calle	Actores: Wilker Tovar	Extras atmósfera: N/A
Escenografía: En el set	Atrezzo: Fotografía	Sonido: - 1 balita - 1 grabadora	Vehículos: Auto Corolla color beige del año 1999
Vestuario: Ana: Alana v 1	Maquillaje: Ana: Alana m 3	No de tomas: 3	Equipos requeridos: - Cámara - Lente 50 mm - Memoria Sd de 32 GB - 2 baterías de cámara - Steady cam

Notas de producción: _____

Página: 19

Fecha del rodaje: 3/8/13
Producción: Carolina Acosta Carrero
Título: Experimento AA-021
Locación: Pasillo

No de Escena:
19

Int/ Ext: Int

Día /Noche:
Noche

Descripción: Alana busca al doctor Spinetta por el pasillo. Ve una puerta abierta y entra.	Decorado: Pasillo iluminado, pero con luces titilantes	Actores: Ana de Nóbrega	Extras atmósfera: N/A
Escenografía: En el set	Atrezzo: N/A	Sonido: - 1 balita - 1 grabadora	Vehículos: N/A
Vestuario: Ana: Alana v 1	Maquillaje: Ana: Alana m 3	No de tomas: 7	Equipos requeridos: - Cámara - Lente 50 mm - Memoria Sd de 32 GB - 2 baterías de cámara - Steady cam - Dolly

Notas de

Producción: Para esta escena se realizó un efecto visual utilizando luces parpadeantes para crear la sensación de que el edificio está en un estado de abandono

Página: 20

No de Escena:
20

Int/ Ext: Int

Día /Noche:
Noche

Fecha del rodaje: 3/8/13

Producción: Carolina Acosta Carrero

Título: Experimento AA-021

Locación: Cuarto

Descripción: Alana encuentra al doctor, conversan, agarran la gasa y se van.	Decorado: Cuarto	Actores: Ana de Nóbrega Alí Rondón	Extras atmósfera: N/A
Escenografía: Cajas, escombros, bombona de gas, papeles, tubos, ladrillos, cables	Atrezzo: Bolsa de gaza, papeles,	Sonido: - 1 balita - 1 grabadora	Vehículos: N/A
Vestuario: Ana: Alana v 1 Alí: Hanssler v 1	Maquillaje: Ana: Alana m 3 Alí: Hanssler m 1	No de tomas: 15	Equipos requeridos: - Cámara - Lente 50 mm - Memoria Sd de 32 GB - 2 baterías de cámara - Steady cam - Trípode - Slider

Notas de

Producción: _____

Fecha del rodaje: 3/8/13
Producción: Carolina Acosta Carrero
Título: Experimento AA-021
Locación: Recibidor

Página: 21

No de Escena:
21

Int/ Ext: Int

Día /Noche:
Noche

Descripción: Llega el Líder a DICOTE	Decorado: Recibidor	Actores: Wilker Tovar	Extras atmósfera: 3 extras y 1 figurante: Vestuario: Malos DICOTE v 1 Maquillaje: Malos DICOTE m 1
Escenografía: Vidrios sucios	Atrezzo: Pistolas y/o metralletas (4)	Sonido: - 1 balita - 1 grabadora	Vehículos: N/A
Vestuario: Wilker : Líder v 1	Maquillaje: Wilker: Líder m 1	No de tomas: 11	Equipos requeridos: - Cámara - Lente 50 mm - Memoria Sd de 32 GB - 2 baterías de cámara - Steady cam - Trípode - Slider - Rebotador - 2 Luces de 650 wv - rebotador

Notas de Producción:

Página: 22

Fecha del rodaje: 3/8/13
Producción: Carolina Acosta Carrero
Título: Experimento AA-021
Locación: Pasillo

No de Escena:
22

Int/ Ext: Int

Día /Noche:
Noche

Descripción: El doctor pelea contra 3 malos. Alana recibe un disparo y el doctor le cura con la gasa	Decorado: Pasillo	Actores: Ana de Nóbrega	Extras atmósfera: 3 extras Vestuario: Malos DICOTE v 1 Maquillaje: Malos DICOTE m 1
Escenografía: Piso destruido. Paredes descuidadas	Atrezo: Pistolas (3), gaza	Sonido: - 1 balita - 1 grabadora	Vehículos: N/A
Vestuario: Ana: Alana v 1 Alí: Hanssler v 1	Maquillaje: Ana: Alana m 3 y m4 Alí: Hanssler m 1	No de tomas: 13	Equipos requeridos: - Cámara - Lente 50 mm - Lente 18 mm - Memoria Sd de 32 GB - 2 baterías de cámara - Steady cam

**Notas de
Producción:**

Página: 23

Fecha del rodaje: 3/8/13
Producción: Carolina Acosta Carrero
Título: Experimento AA-021
Locación: Pasillo

No de Escena:
23

Int/ Ext: Int

Día /Noche:
Noche

Descripción: El doctor y Alana se detienen frente a una puerta.	Decorado: Pasillo	Actores: Ana de Nóbrega Alí Rondón	Extras atmósfera: N/A
Escenografía: Tablero digital en la pared	Atrezzo: N/A	Sonido: - 1 balita - 1 grabadora	Vehículos: N/A
Vestuario: Ana: Alana v 1 Alí: Hanssler v 1	Maquillaje: Ana: Alana m 4 Alí: Hanssler m 1	No de tomas: 8	Equipos requeridos: - Cámara - Lente 50 mm - Memoria Sd de 32 GB - 2 baterías de cámara - Steady cam - Rebotador

Notas de

Producción: Para esta escena se realizó un efecto visual utilizando luces parpadeantes para crear la sensación de que el edificio está en un estado de abandono

Página: 24

Fecha del rodaje: 3/8/13
Producción: Carolina Acosta Carrero
Título: Experimento AA-021
Locación: Pasillo

No de Escena:
24

Int/ Ext: Int

Día /Noche:
Noche

Descripción: Alana corre y huye de los 2 hombres que la persiguen	Decorado: Pasillo - Pasillo iluminado, pero con luces titilantes	Actores: Ana de Nóbrega	Extras atmósfera: 2 extras Vestuario: Malos DICOTE v 1 Maquillaje: Malos DICOTE m 1
Escenografía: En el set	Atrezzo: Pistolas (2)	Sonido: - 1 balita - 1 grabadora	Vehículos: N/A
Vestuario: Ana: Alana v 1	Maquillaje: Ana: Alana m 4	No de tomas: 5	Equipos requeridos: - Cámara - Lente 50 mm - Memoria Sd de 32 GB - 2 baterías de cámara - Steady cam

Notas de

Producción:

Para esta escena se realizó un efecto visual utilizando luces parpadeantes para crear la sensación de que el edificio está en un estado de abandono

Página: 25

Fecha del rodaje: 3/8/13
Producción: Carolina Acosta Carrero
Título: Experimento AA-021
Locación: Escalera

No de Escena:
25

Int/ Ext: Int

Día /Noche:
Noche

Descripción: Alana huye por las escaleras de los hombres que la persiguen.	Decorado: Escalera	Actores: Ana de Nóbrega	Extras atmósfera: 2 extras Vestuario: Malos DICOTE v 1 Maquillaje: Malos DICOTE m 1
Escenografía: En el set	Atrezzo: Pistolas (2)	Sonido: - 1 balita - 1 grabadora	Vehículos: N/A
Vestuario: Ana: Alana v 1	Maquillaje: Ana: Alana m 4	No de tomas: 4	Equipos requeridos: - Cámara - Lente 50 mm - Memoria Sd de 32 GB - 2 baterías de cámara - Steady cam

**Notas de
Producción:**

Página: 26

Fecha del rodaje: 3/8/13
Producción: Carolina Acosta Carrero
Título: Experimento AA-021
Locación: Pasillo

No de Escena:
26

Int/ Ext: Int

Día /Noche:
Noche

Descripción: Hombres atrapan a Alana y esta se transforma en Hanssler	Decorado: Pasillo	Actores: Ana de Nóbrega Alí Rondón	Extras atmósfera: 2 extras Vestuario: Malos DICOTE v 1 Maquillaje: Malos DICOTE m 1
Escenografía: En el set	Atrezzo: Pistolas (2)	Sonido: - 1 balita - 1 grabadora	Vehículos: N/A
Vestuario: Ana: Alana v 1 Alí: Hanssler v 1	Maquillaje: Ana: Alana m 4 Alí: Hanssler m 1	No de tomas: 12	Equipos requeridos: - Cámara - Lente 50 mm - Memoria Sd de 32 GB - 2 baterías de cámara - Steady cam

**Notas de
Producción:**

Página: 27

Fecha del rodaje: 7/8/13
Producción: Carolina Acosta Carrero
Título: Experimento AA-021
Locación: Escalera

No de Escena:
27

Int/ Ext: Int

Día /Noche:
Noche

Descripción: La verdadera Alana huye hacia la azotea	Decorado: Escalera	Actores: Ana de Nóbrega	Extras atmósfera: N/A
Escenografía: En el set	Atrezzo: N/A	Sonido: - 1 balita - 1 grabadora	Vehículos: N/A
Vestuario: Ana: Alana v 1	Maquillaje: Ana: Alana m 4	No de tomas: 1	Equipos requeridos: - Cámara - Lente 50 mm - Memoria Sd de 32 GB - 2 baterías de cámara - Steady cam

**Notas de
Producción:**

Página: 28

Fecha del rodaje: 7/8/13
Producción: Carolina Acosta Carrero
Título: Experimento AA-021
Locación: Azotea

No de Escena:
28

Int/ Ext: Ext

Día /Noche:
Noche

Descripción: Alana es perseguida y acorralada por el líder. Alana ve el reloj, oye a la pitonisa y salta al vacío	Decorado: Escalera	Actores: Ana de Nóbrega Wilker Tovar:	Extras atmósfera: N/A
Escenografía: La azotea con escombros y sucia, algunos cables sueltos y ventiladores	Atrezzo: Pistolas (1), reloj, dispositivo del holograma	Sonido: - 1 balita - 1 grabadora	Vehículos: N/A
Vestuario: Ana: Alana v 1 Wilker: Líder v 1 Amanda: Pitonisa v 1	Maquillaje: Ana: Alana m 4 Wilker: Líder m 1 Amanda: Pitonisa m 1	No de tomas: 23	Equipos requeridos: - Cámara - Lente 50 mm - Memoria Sd de 32 GB - 2 baterías de cámara - Steady cam

**Notas de
Producción:**

Página: 29

Fecha del rodaje: 10 /8/13
Producción: Carolina Acosta Carrero
Título: Experimento AA-021
Locación: Oficina de DICOTE

No de Escena:
29
Int/ Ext: Ext

Día /Noche:
Día

Descripción: Alana ya está a salvo, agentes le explican qué sucedía y se desvanece. Alana mayor se convierte en Hanssler y el Líder le entrega la gasa con la sangre de ella.	Decorado: Int – oficina de DICOTE	Actores: Ana de Nóbrega Wilker Tovar Alí Rondón Sebastián Frey Luis Felipe Meudy Armada	Extras atmósfera: N/A
Escenografía: En el set	Atrezo: Gasa con sangre	Sonido: - 1 balita - 1 grabadora	Vehículos: N/A
Vestuario: Ana: Alana v 1 Wilker: Líder v 1 Alí: Hanssler v 1 Sebastián: Arturo v 1 Luis: González v 1 Meudy: : Alana vieja v 1	Maquillaje: Ana: Alana m 1 Wilker: Líder m 1 Alí: Hanssler m 1 Sebastián: Arturo m 1 Luis: González m 1 Meudy: : Alana vieja m 1 y m2	No de tomas: 20	Equipos requeridos: - Cámara - Lente 50 mm - Memoria Sd de 32 GB - 2 baterías de cámara - Steady cam

**Notas de
Producción:**

5.20. Presupuestos

Vestuario

Pieza	Fuente	No de unidad	Cantidad de días	Costo inicial por unidad	Costo inicial por unidad	Costo real
Camisa Tanktop Gris	Mercado Libre	1	8	120,00	120,00	0,00
Blue Jeans Tubito Mujer	Mercado del Cementerio	1	8	150,00	150,00	0,00
Suéter Deportivo Verde Manzana	Mercado del Cementerio	1	3	339,00	339,00	0,00
Converse Blanco con Naranja	Mercado Libre	1	8	600,00	600,00	0,00
Pantalón Kaki Hombre	Tijerazo	1	5	440,00	440,00	0,00
Camisa Blanca de Botones Manga Larga	Tijerazo	2	6	150,00	300,00	0,00
Chaqueta Azul Índigo Hombre	Mercado Libre	1	5	452,00	452,00	0,00
Correa Marrón Hombre	Mercado Libre	2	6	100,00	200,00	0,00
Converse Azules Hombre	Mercado Libre	2	7	350,00	700,00	0,00
Camisa T-shirt Azul Índigo	Mercado Libre	1	2	139,00	139,00	0,00
Camisa de cuadros azules de botones manga larga Hombre	Mercado Libre	1	2	150,00	150,00	0,00
Blue Jeans Hombre	Mercado del Cementerio	1	2	300,00	300,00	0,00
Lentes de pasta negro	Mercado Libre	2	4	627,00	1254,00	0,00

Pieza	Fuente	No de unidad	Cantidad de días	Costo inicial por unidad	Costo inicial por unidad	Costo real
Traje beige Hombre (Alquilado)	Camargo Los Campitos	1	2	750,00	750,00	0,00
Zapatos marrones de vestir Hombre	Mercado del Cementerio	1	2	390,00	390,00	0,00
Pantalón de Traje Hombre	Mercado del Cementerio	4	7	700,00	2800,00	0,00
Chaqueta de Vestir Gris	Camargo Los Campitos	1	4	450,00	450,00	0,00
Reloj digital rojo	Mercado Libre	1	4	152,00	152,00	0,00
Zapatos de vestir negro Hombre	Mercado Libre	4	6	390,00	1560,00	0,00
Correa Negra Hombre	Mercado Libre	1	4	100,00	100,00	0,00
Camisa de botones manga larga hombre morada	Graffiti	1	3	150,00	150,00	0,00
Camisa de botones manga larga hombre marrón	Tijerazo	1	2	150,00	150,00	0,00
Corbata Gris azulada	Mercado Libre	1	2	100,00	200,00	0,00
Pantalón gris plomo hombre	Mercado del Cementerio	1	2	440,00	440,00	0,00
Camisa de botones manga larga hombre negra	Tijerazo	2	4	150,00	300,00	0,00
Batas de Médico	Mercado Libre	3	2	380,00	1140,00	0,00
Falda Larga Roja	Gina	1	2	380,00	380,00	0,00
Corset negro	Mercado Libre	1	2	380,00	380,00	0,00
Camisa tipo corset marrón mujer	Mercado Libre	1	2	150,00	150,00	0,00

Pieza	Fuente	No de unidad	Cantidad de días	Costo inicial por unidad	Costo inicial por unidad	Costo real
Paquete de plumas para cabeza, zarcillos y collar	La Piñata	1	2	175,00	175,00	0,00
Collares	Mercado Libre	3	2	79,00	237,00	0,00
Pulseras	Mercado del Cementerio	5	2	125,00	625,00	0,00
Anillos	Mercado del Cementerio	7	2	45,00	315,00	0,00
Camisa T-shirt negra unisex	Mercado Libre	4	3	139,00	556,00	0,00
Camisa Tanktop negra unisex	Mercado Libre	4	1	139,00	556,00	0,00
Pantalones negro	Mercado del Cementerio	8	1	269,00	2152,00	0,00
Tiras de tela negra	La Mexicana Los Chaguaramos	12	1	95,00	95,00	95,00
Vestido Blanco	Mercado del Cementerio	1	1	999,00	999,00	0,00
Tacones Pumps Beige	Mercado Libre	1	1	300,00	300,00	0,00
Corbata Azul	Mercado Libre	1	1	100,00	100,00	0,00
Accesorios Tribal (Alquiler)	Bailarina Tribal	Máximo	3	400,00	400,00	0,00
Falda Tribal (Alquiler)	Bailarina Tribal	1	1	250,00	250,00	0,00
Sostén Tribal (Alquiler)	Bailarina Tribal	1	1	200,00	200,00	0,00
Pantalones negro y marrón tipo cargo Hombre	Mercado del Cementerio	4	2	340,00	1360,00	0,00
Botas negras	Mercado Libre	4	2	500,00	2000,00	0,00
Tapa bocas negro y blanco	Mercado Libre	1 caja	2	116,00	116,00	0,00

Pieza	Fuente	No de unidad	Cantidad de días	Costo inicial por unidad	Costo inicial por unidad	Costo real
Camisa ochentosa	Mercado del Cementerio	11	1	179,00	1969,00	0,00
Leggins ochentosos	Tijerazo	3	1	120,00	360,00	0,00
Bandanas ochentosas	Mercado Libre	3	1	70,00	210,00	0,00
Jeans de colores	Graffiti	2	1	170,00	510,00	0,00
Zapatos ochentosos	Mercado del Cementerio	15	1	310,00	4650,00	0,00
Chaquetas ochentosas	Mercado Libre	3	1	150,00	450,00	0,00
Pulseras ochentosas	Mercado del Cementerio	4	1	80,00	240,00	0,00
Pantalones ochentosos	Graffiti	15	1	269,00	4035,00	0,00
Guantes negros	Mercado del Cementerio	1	4	260,00	260,00	0,00
Pañuelo rojo	Mercado del Cementerio	1	1	110,00	110,00	0,00
Jumpsuit naranja	Mercado Libre	1	1	280,00	280,00	0,00
Total				15398,00	38146,00	95,00

Arte y utilería

Pieza	Fuente	No de unidad	Costo por día y unidad (Alquiler)	Costo por unidad (compra)	No de días	Costo Inicial	Costo real
Pistolas 45mm	Juguetería en Las Mercedes	5	N/A	150,00	7	1050,00	1050,00
Metralletas	Contacto personal	4	300,00	N/A	2	2400,00	0,00
Botellas de alcohol	Licorería Río de Oro	6	N/A	300,00	1	1800,00	0,00
Corolla Beige 1999 (Alquiler)	Hertz Caracas	1	1483,00	N/A	2	2966,00	0,00
Corolla azul oscuro 2008 (Alquiler)	Hertz Caracas	1	1483,00	N/A	2	2966,00	0,00
Equipos de laboratorio	K21	Máximo	600,00	N/A	2	1200,00	0,00
Sofá mediano negro	Evenfest soluciones	2	600,00	N/A	1	600,00	0,00
Sillas de sala estampadas	Evenfest soluciones	2	600,00	N/A	1	600,00	0,00
Portarretratos	Pórtico	2	N/A	400,00	1	800,00	0,00
Afiches	Reproducción UCAB	35	N/A	35,68	1	1249,14	1249,14
Discos de acetato	Mercado Libre	15	12,30	N/A	1	184,61	0,00
Utensilios de Bar	Mercado Libre	1	700,00	N/A	1	700,00	0,00
Puff amarillo	Mercado Libre	1	N/A	649,00	1	649,00	0,00
Utensilios de cocina	Mercado Libre	Máximo	700,00	N/A	1	700,00	0,00
Teléfono contestador	Panasonic Sambil	1	N/A	1999,00	1	1999,00	0,00
Guantes de Boxeo	Everlast	1	N/A	980,00	1	980,00	0,00
Sartén	Mercado Libre	1	N/A	280,00	1	280,00	0,00

Pieza	Fuente	No de unidad	Costo por día y unidad (Alquiler)	Costo por unidad (compra)	No de días	Costo Inicial	Costo real
Fotografía física	Kodak Santa Fe	1	N/A	30,00	2	30,00	30,00
Gasa	Locatel Las Mercedes	3	N/A	49,00	2	49,00	49,00
Hojas impresas	Laboratorios UCAB	27	N/A		2	67,00	67,00
Ropa de mujer	Tijerazo, Grafitti, Mercado del Cementerio	10	N/A	179,00	1	1790,00	0,00
Servilletas	Gama Express	1 paquete	N/A	47,00	1	47,00	47,00
Bolso de Ejercicio	Adidas	1	N/A	459,00	1	459,00	0,00
Mesa de Sala	BoConcept	1	700,00	N/A	1	700,00	0,00
Dispositivo de Holograma	Objeto personal	1	N/A	N/A	2	0,00	0,00
Espátula	EPA	1	N/A	270,00	1	270,00	0,00
Envases de Plástico	Automercad o Plazas	1 paquete	N/A	370,00	1	370,00	0,00
Pistola de Arturo	Juguetes Las Mercedes	1	N/A	95,00	1	95,00	95,00
Billetes de Bolívares 1980	Copy Laser UCAB	6	N/A	2,50	1	15,00	15,00
Servilletero	Mercado Libre	1	N/A	55,00	1	55,00	0,00
Bandeja de Mesonera	Mercado Libre	1	N/A	220,00	1	220,00	0,00
Escombros, tubos, ladrillos, cables	Edificio DICOTE	Varios	N/A	N/A	3	0,00	0,00
Bombona de Gas Industrial	Edificio DICOTE	1	N/A	N/A	2	0,00	0,00
Total						25290,75	2602,14

Producción

Pieza	Fuente	No de unidad	Costo por unidad (compra)	Cantidad de días	Costo Inicial	Costo real
Tirro Grueso	EPA	4	59,00	7	413,00	413,00
Tirro Fino	EPA	4	45,00	7	315,00	315,00
Pan Bimbo Sándwich	Gama Express	1 paquete	45,00	1	45,00	0,00
Engrapadora	EPA	1	157,00	2	157,00	0,00
Clips	Nacho	1 paquete	39,00	2	39,00	0,00
Carpeta	Nacho	1	30,00	2	30,00	0,00
Hojas Blancas	Compumall	1 paquete	250,00	1	250,00	0,00
Impresora	Reproducción UCAB	1	N/A	1	0,00	0,00
Computadora	Personal	1	N/A	1	0,00	0,00
Cartón	Compumall	2	300,00	1	300,00	300,00
Queso Sándwich	Gama Express	1 bandeja	58,00	1	58,00	0,00
Tomate Sándwich	Gama Express	1	11,00	1	11,00	0,00
Salsa de Tomate	Gama Express	1	34,00	1	34,00	0,00
Salsa Mayonesa	Gama Express	1	30,00	1	30,00	0,00
Salsa Mostaza	Gama Express	1	50,00	1	50,00	0,00
Pavo Sándwich	Gama Express	1 bandeja	78,00	1	78,00	0,00
Vegetales	Gama Express	2	79,00	1	79,00	0,00
Vasos Plásticos	Gama Express	4 paquetes	40,00	2	40,00	40,00
Servilletas	Gama Express	2 paquetes		7		
Toallas húmedas	Automercado Plazas	2 paquetes	45,00	7	90,00	90,00
Cajas	Daka	4	0,00	3	0,00	0,00
Total					2019,00	1158,00

Catering

Pieza	Fuente	No de unidad	Costo por unidad (compra)	Cantidad de días	Costo Inicial	Costo real
Agua de galón	Automercado Plazas	21	16,96	2	356,16	356,16
Galletas variadas	Automercado Plazas	6	78	2	468,00	468,00
Nestea	Automercado Plazas	3	133,57	1	400,71	400,71
Helados	FarmaAhorro	9	10	1	90,00	90,00
Galletas Oreos	Automercado Plazas	4 paquetes doble	26,88	3	107,52	107,52
Servilletas	Gama Express	2 paquetes				
Platanitos	Automercado Plazas	4	51,61	3	206,44	206,44
Detodito	Automercado Plazas	3	51,61	3	206,44	206,44
Cheese Tris	Automercado Plazas	3	42,77	4	128,31	128,31
Cachitos	Panadería Cumbres de Curumo	6	210	1	210,00	210,00
Pizza Snack	Papa Jones	2 pizzas	337,5	1	675,00	675,00
Doritos	Farmatodo	2	50	2	100,00	100,00
Almuerzo 1 - Fuerte y dos contornos	Gama Express	14	57,14	1	800,00	800,00
Almuerzo 2 - Pasta	Automercado Plazas	18	7708	3	1387,46	1387,46
Almuerzo 3 - Wraps de Pavo	Gama Express	16	26,62	1	426,00	426,00
Almuerzo 4 - Pan Pizza	Panadería Santa Mónica	16	38,12	2	610,00	610,00
Snack McDonald's	McDonald's La Trinidad	7		1		
Almuerzo 6 - Pizza Santa Fe	Pizza Santa Fe	5		1		
				Total	6172,04	6172,04

Maquillaje

Pieza	Fuente	No de unidad	Costo por unidad (compra)	Costo Maquillaje Social y Utensilios	Costo Maquillaje FX Materiales	Costo Real
Base HD Compact Oscura	Kryolan Venezuela	1	315,00		315,00	315,00
Base HD Compact Clara	Kryolan Venezuela	1	315,00		315,00	315,00
Polvo Antishine	L'BEL	1	480,00	480,00		480,00
Polvo Clear Leger	L'BEL	1	500,00	500,00		500,00
Corrector claro	Almay	1	170,00	170,00		170,00
Corrector oscuro	Almay	1	170,00	170,00		170,00
Polvo Tan	L'BEL	2	450,00	900,00		900,00
Base Líquida	Almay	1	135,00	135,00		135,00
Sombras Básicas	Esika	1 estuche	180,00	180,00		180,00
Sombras de colores	Esika	1 estuche	175,00	175,00		175,00
Collodium	Kryolan Venezuela	1	155,00		155,00	155,00
Látex Líquido	Kryolan Venezuela	2	210,00		420,00	420,00
AquaColor Rojo	Kryolan Venezuela	1	260,00		260,00	260,00
AquaColor Verde	Kryolan Venezuela	1	260,00		260,00	260,00
AquaColor Azul	Kryolan Venezuela	1	260,00		260,00	260,00
Lápiz Marrón	Kryolan Venezuela	1	95,00		95,00	95,00
Mastix	Kryolan Venezuela	1	170,00		170,00	170,00
Removedor de Mastix	Kryolan Venezuela	1	140,00		140,00	140,00
Lápiz Rojo	Revlon	1	95,00		95,00	95,00

Pieza	Fuente	No de unidad	Costo por unidad (compra)	Costo Maquillaje Social y Utensilios	Costo Maquillaje FX Materiales	Costo real
Gel de Pelo	Rolda	1	25,98	25,98		25,98
Desmaquillante	L´BEL	2	230,00	460,00		460,00
Algodón	Farmatodo	1 paquete	47,00	47,00		47,00
Algodón de Maquillaje	Boutique CCCT	1 paquete	57,00	57,00		57,00
Moldeadores FX (Pequeño)	Boutique CCCT	1 paquete	53,00	53,00		53,00
Pincel para base	Boutique CCCT	1	134,00	134,00		134,00
Pincel para sombra	Boutique CCCT	1	150,00	150,00		150,00
Pincel de relleno	Boutique CCCT	1	150,00	150,00		150,00
Pincel de contorno	Boutique CCCT	1	150,00	150,00		150,00
Pincel FX	Boutique CCCT	1 paquete	128,00	128,00		128,00
Pincel para blush	Boutique CCCT	1	140,00	140,00		140,00
Insopos	Farmatodo	1 paquete	47,00	47,00		47,00
Brillo	L´BEL	2	180,00	360,00		360,00
Vaselina	Farmatodo	1	56,00	56,00		56,00
Lápiz Blanco	Almay	1	46,00	46,00		46,00
Gelafix	Kryolan Venezuela	3	170,00		510,00	510,00
Lápiz Rojo Oscuro	Almay	1	46,00	46,00		46,00
Toallitas húmedas	Automerca do Plazas	2 paquetes	45,00	90,00		90,00
Silicona	Compumall	2	91,96	183,92		183,92
Tiras de pega	Compumall	2	108,92	217,84		217,84
Goma Espuma Líquida	Kryolan Venezuela	1 paquete	700,00		590,00	590,00
Total				5.454,74	3.585,00	8.836,74

Dirección, sonido, fotografía y postproducción

Equipo	Fuente	No de unidad	Costo por día y unidad	Cantidad de días	Costo Inicial Total	Costo real
Maleta de Luces Arri (600)	Cinemateriales	1	212,6	6	1275,60	850,50
Maleta de Luces Arri (300)	Cinemateriales	1	212,6	6	1275,60	850,50
Maleta de Luces Arri (1000)	Cinemateriales	1	430	6	2580,00	860,00
Cámara 60D	David & Joseph	1	800	8	6400,00	0,00
Lente Canon 50mm	David & Joseph	1	350	4	1400,00	0,00
Lente Canon Teleobjetivo 25-300mm	David & Joseph	1	350	4	1400,00	0,00
Trípode Manfrotto Pro	David & Joseph	1	300	5	1500,00	0,00
Shotgun	David & Joseph	1	400	8	3200,00	0,00
Boom	David & Joseph	1	150	8	1200,00	0,00
Grabadora Zoom Digital	David & Joseph	1	900	8	7200,00	0,00
Micrófono de Balitas	David & Joseph	2	700	4	5600,00	0,00
Dolly	Cinemateriales	1	1000	3	3000,00	0,00
Grúa (Pequeña)	Cinemateriales	1	1000	2	2000,00	0,00
Steadycam	Cinemateriales	1	400	4	1600,00	0,00
Handgrip	Cinemateriales	1	300	4	700,00	0,00
Camión de Transporte	Cinemateriales	1	1500	6	9000,00	0,00
Memorias HD Digitales	David & Joseph	3	N/A	N/A	N/A	0,00
Computadoras con programas de edición	Bolívar Films	1	1500	7	10500,00	0,00
Sonido	Bolívar Films	N/A	4000	4	16000,00	0,00
Musicalización	Bolívar Films	N/A	2100	7	14700,00	2100,00
Colorización	Bolívar Films	N/A	1400	2	2800,00	0,00
Total					93331,20	4661,00

Honorarios profesionales

Cargo	Fuente	Cantidad de personal	Costo por proyecto	Costo inicial	Costo Total
Director	Pro Cine	1	12400,00	0,00	0,00
Primer Asistente Dirección	Pro Cine	1	8640,00	0,00	0,00
2do Asistente Dirección	Pro Cine	1	4000,00	0,00	0,00
Script	Pro Cine	1	4960,00	0,00	0,00
Productor	Pro Cine	1	8640,00	0,00	0,00
Productor de Campo	Pro Cine	1	5760,00	0,00	0,00
Coordinador de Producción	Pro Cine	2	5760,00	0,00	0,00
Productor de Avanzada	Pro Cine	1	5760,00	0,00	0,00
Asistente de Producción	Pro Cine	1	4000,00	0,00	0,00
Director de Arte	Pro Cine	2	12840,00	0,00	0,00
Ambientador	Pro Cine	1	6480,00	0,00	0,00
Maquillador(a)	Pro Cine	1	6480,00	0,00	0,00
Asistente de Maquillaje	Pro Cine	1	4440,00	0,00	0,00
Vestuarista	Pro Cine	1	6480,00	0,00	0,00
Asistente de Vestuario	Pro Cine	1	4440,00	0,00	0,00
Asistente de Estilismo	Pro Cine	1	4440,00	0,00	0,00
Estilista	Pro Cine	1	5328,00	0,00	0,00
Director de Fotografía	Pro Cine	1	12840,00	0,00	0,00
Camarógrafo	Pro Cine	1	6480,00	0,00	0,00
Asistente de Cámara	Pro Cine	1	4020,00	0,00	0,00
Foquista	Pro Cine	1	5160,00	0,00	0,00
Jefe Eléctrico	Pro Cine	1	5160,00	0,00	0,00
Asistente Eléctrico	Pro Cine	1	4020,00	0,00	0,00
Maquinista (operador de Dolly y grúa)	Pro Cine	2	5160,00	0,00	0,00
Asistente de máquina	Pro Cine	1	4020,00	0,00	0,00
Sonidista	Pro Cine	1	7680,00	0,00	0,00

Cargo	Fuente	Cantidad de personal	Costo por proyecto	Costo inicial	Costo Total
Microfonista	Pro Cine	1	5160,00	0,00	0,00
Utilero	Pro Cine	1	5160,00	0,00	0,00
Transportista	Pro Cine	1	2400,00	0,00	0,00
Media Manager	Pro Cine	1	4020,00	0,00	0,00
Montador	Pro Cine	2	10400,00	0,00	0,00
		Total	VEF192.528,00	VEF0,00	VEF0,00

Presupuesto final

Departamento	Costo Total
Producción	VEF1.158,00
Dirección, sonido, fotografía y posproducción	VEF2.561,00
Honorarios profesionales	VEF0,00
Arte y Utilería	VEF2.602,14
Vestuario	VEF95,00
Maquillaje y Estilo	VEF8.836,74
Catering	VEF6.172,04
Total	VEF21.424,92

5.21. Análisis de costos

En una primera aproximación a la dificultad del cortometraje se tenía estimado gastar un estimado de BSF.30.000 sin haber hecho averiguaciones ni haber buscado cotizaciones.

Si se analizan todos los costos iniciales presentados en los presupuestos anteriores se observa que la primera aproximación que se tuvo de BSF. 30.000 también estaba errada. Habiendo tomado todos los costos iniciales el cortometraje hubiese salido aproximadamente en la abrumadora cantidad de BSF. 211.664,83., sin honorarios profesionales ni locaciones.

Ahora bien, se puede decir que se tuvo éxito reduciendo los costos hasta tal punto que se ahorraron BSF. 8.372,08 del costo que originalmente se tenía estipulado y BSF.190.036, 91 del presupuesto que se evidencia en los costos iniciales.

Se tuvo éxito al ahorrar varios costos por ciertas razones, la mayoría de los equipos que se consiguieron, como la cámara, los lentes, memorias, handgrip, shotgun, etc. fueron prestados por partes de los miembros del equipo, sus allegados e incluso personas del medio que estuvieron dispuestas a dedicarle tiempo y corazón a éste trabajo de grado.

Asimismo, los proveedores de Cinemateriales dieron descuentos especiales con respecto a alquileres de equipos como maletas de luces, Dolly y grúas ya que era una tesis de grados de estudiantes y no un trabajo profesional. Como consecuencia, ambos eventos trajeron un ahorro de BSF. 93.570,20 únicamente en dirección, sonido, postproducción y fotografía.

De igual manera sucedió con la mayoría de los departamentos. El haber solicitado que cada actor trajera su propio atuendo evitó contratiempos de

conseguir la ropa adecuada en la talla adecuada y dinero. Si no se conseguía alguna pieza del vestuario dentro del grupo de actores se les pedía a los mismos miembros del equipo que buscasen dentro de sus pertenencias o de quien pudiera poseer una pieza similar.

No obstante, hay que estar consciente de que, al no comprarse las prendas de vestuario, se debe trabajar con lo que se tiene, o mejor dicho con lo que tienen los demás, lo cual en muchos casos no es exactamente la pieza que se estaba buscando. Si la propuesta de arte es lo suficientemente flexible como para permitir esto, en este caso ésta lo era, es una medida sumamente efectiva de ahorrar dinero y tiempo. Sin embargo, si es una propuesta que muy específica se recomienda la compra de las prendas pues permite que la propuesta visual se acerque más a la que se deseaba.

En postproducción también se contó con la suerte de que quienes hicieron música y masterización de sonido lo hicieron gratuitamente enamorados del proyecto. Sin embargo, y fue una decisión que se había tomado hace mucho tiempo, se decidió pagar tanto el foley como la mezcla de sonido ya que para los testistas es fundamental que el sonido este impecable pues es lo que crea la tensión emocional del cortometraje.

Es preferible pagar cuando no se está seguro de que se pueda hacer algún aspecto del cortometraje. Aspectos como edición, montaje, iluminación, maquillaje, sonido, etc. son esenciales para el buen desarrollo de la pieza y es preferible que, de estar seguro de las habilidades, lo haga alguien profesional pues puede ser la diferencia entre un buen corto y uno excelente. Al momento de ahorrar, se puede ahorrar en otros aspectos.

Un aspecto en el cual se ahorró considerablemente fue en catering. En un principio se tenía considerado pagarle a una compañía de catering pues aligeraría la carga de producción y se tendría comodidad al momento de comer. Sin

embargo, las empresas de catering que se averiguaron manejaban presupuestos de entre BSF25.000 y BSF42.000. Se decidió entonces buscar alternativas como los almuerzos por peso de automercados como el Gama y el Plazas, pizzas de panaderías, etc. que eran igualmente de buen sabor, de buena calidad y más económicas. Así se decidió ahorrar en costos para los catering pero se sacrificó valioso tiempo de producción que, quizá, se pudo haber invertido en otros aspectos.

A los momentos de considerar ahorros se debe tomar en cuenta que, si bien se está ahorrando en dinero, se sacrifica algún otro aspecto de la producción. Bien sea en tiempo, precisión o coherencia con la propuesta de arte, es necesario poner en la balanza ambos aspectos para tomar la decisión que más beneficie el cortometraje.

Conclusiones

Después del largo proceso que trajo como producto el consecuente trabajo de grado, se desconoce si se tienen los conocimientos suficientes como para usar una palabra tan pesada como lo es recomendar. Lo que se puede hacer es hablar de cierta experiencia que se aprendió durante la preproducción, el rodaje y luego en la post producción.

Como primer aprendizaje, abordando el tema de la investigación en sí: la ciencia fantástica es un género bastante complejo por diversos motivos. Uno de estos es que la búsqueda de información se vio muy limitada, porque la bibliografía necesaria para armar este trabajo se consigue en libros, revistas, artículos o ensayos que no están disponibles en el país.

Otro hallazgo durante el periodo de investigación es que la línea que une a la ciencia ficción y la fantasía para generar la ciencia fantástica es muy delicada. Cualquier superposición de elementos de alguno de estos géneros inclina la balanza a alguno de los dos lados y puede categorizar el producto en alguno de estos. Más se cree que en el producto que se entrega cumple el objetivo que se planteó en un principio con esta investigación: Realizar un cortometraje de ciencia fantástica.

En cuestión del proceso de pre producción, se concluyó que para conseguir y generar todas las propuestas de manera impecable se requiere considerablemente tiempo para planificar, proponer y resolver las distintas necesidades de los departamentos y que se complementen para tener un resultado mejor al aquí mostrado.

Con respecto al proceso de producción, se concluyó que se necesita un numeroso pero buen equipo humano en todos los departamentos para que se

pueda realizar un coherente y organizado trabajo y se obtenga un material para el proceso de edición.

Finalmente con el proceso de postproducción, se concluyó que los niveles de trabajo en edición y montaje con los programas de *After Effects* y *Premier* son muy altos si se quiere obtener un producto de calidad. Esto requiere mucho tiempo y dedicación para que cada detalle y elemento mostrado en las imágenes se vea de la manera más realista posible.

Recomendaciones

Para poder abordar el trabajo de investigación de manera eficiente sobre los temas que se quisieron trabajar se requiere tener acceso a bibliografías de otros países. Gran parte de esta información se consigue en otros idiomas y en libros muy específicos que no se encuentran en todas partes. Por lo que es necesario tomar en consideración que, si no se consiguen en internet, se tengan que comprar libros en el exterior y traducir.

También se aconseja abordar el tema del género de ciencia fantástica desde diversos puntos de vista, tratando siempre de mantener un equilibrio de los elementos de ciencia ficción y fantasía empleados en el guion cinematográfico, para evitar que alguno de los elementos se sobreponga a otro y rompa la fina línea que los une.

En lo que respecta al trabajo de preproducción se puede decir con plena certeza que entre más clara esté la historia, más claro estará el trabajo que se debe realizar en cada uno de los departamentos y los requerimientos para su realización. Dejando al mínimo la posibilidad de tener que solventar aspectos de la historia más adelante durante el rodaje, porque no se contó con cierto elemento desde el comienzo y después resultó necesario.

Indudablemente, esto se traduce en que tener el tomo bastante avanzado para el momento del rodaje ayudará mucho al momento de retomarlo en el proceso de finalización de la tesis de grado puesto que se tendrá una gran parte del camino ya recorrido.

Por otra parte resulta importante aconsejar que para dar más veracidad a la historia en los aspectos de escenografía, vestuarios, maquillajes, mobiliarios, equipos de iluminación y fotografía se requiere tener un buen presupuesto que abarque niveles de producción mayores de los que se tuvo. Puesto que con una

buena administración del capital destinado a las necesidades que resulten de vital importancia, se puede generar todo el ambiente y tono del cortometraje.

En relación a la producción, resulta indispensable dividir las tareas entre los integrantes del equipo. Cada quien debe tener su puesto claro y ser lo suficientemente responsable como para cumplir su puesto adecuadamente. Es también necesario dar constantes avances de cómo progresa el trabajo de cada quien. Debe haber comunicación constante entre todos los miembros de la producción para aprovechar al máximo el tiempo del rodaje.

Es sumamente crucial que, de tratarse de permisos de alcaldías o edificios, se consigan con mínimo un mes de antelación a la fecha del rodaje. Se debe tomar en consideración que este tipo de instituciones tardan cierto tiempo en aprobar la permisividad de utilización de sus espacios y es necesario tomar las medidas preventivas necesarias.

También es importante acotar que es primordial para los tesistas futuros, organizar bien los días de rodaje y estipular cuáles locaciones se graban en esos días. Todo esto con la finalidad de dar el tiempo necesario que se necesita para grabar y montar el set en una locación.

Es absolutamente necesario que dos de los tesistas se encarguen de la producción del trabajo, y durante el rodaje se asigne a uno de ellos el rol de productor, o se consiga alguien externo que cumpla estas labores. Dado que a las personas que realizan este trabajo de grado se les asignó un cargo, pero de igual manera asumieron la producción en parte, esto trajo como consecuencia que algunas de las necesidades de la producción no se cubrieran y se resolvieran de otras maneras durante el rodaje.

En relación al equipo o *crew* de producción del cortometraje es necesario tomar en cuenta que se necesita para lograr un producto como este un número

considerable de personas. Que cubran cada uno a cabalidad y únicamente las funciones que conllevan sus cargos. De esta manera, no se retrasa el trabajo de los demás departamentos y se da mayor fluidez en las cosas por hacer en el rodaje.

También es recomendable que las personas que integren el equipo de trabajo posean algún tipo de experiencia en el área. Facilita no sólo en el momento de la filmación sino que disminuye el margen de error del material.

Preocuparse por las necesidades y peculiaridades de los actores y equipo técnico a veces, le proporciona una sensación de pertenencia e importancia a cada uno de los miembros del rodaje, esto se traduce en un mejor trabajo y profunda dedicación al proyecto por parte de ellos.

Al momento de llevar la pieza a la post producción se aconseja que la división del trabajo en programas como After Effects y Premier por lo menos este entre dos personas. Porque resulta un trabajo largo y agotador ver el producto tantas veces que no se logra detallar con claridad los errores que se cometen.

El abordar la postproducción entre dos personas, permite adelantar el trabajo y con este la disminución de los errores que se presentan si lo edita una sola persona. También resulta recomendable conseguir gente que haga trabajos que los tesistas no pueden realizar. La musicalización, el foley y la mezcla de sonido saldrá mejor si se puede realizar un gasto en alguien que posea experiencia en este tipo de trabajos.

Pese a todas las situaciones que en este apartado se explican, el producto entregado es de calidad que requirió muchísimo trabajo y dedicación para ser el cortometraje que es. La idea no es justificar el por qué el producto tuvo algún inconveniente. Es dar a conocer, con la experiencia que se tuvo durante esta realización, las situaciones que se deben evitar para poder llevar el trabajo de

grado de mejor manera y obtener resultados superiores a los que aquí se mostraron. Es un aprendizaje valioso que se debe tomar en consideración para generaciones futuras.

Fuentes consultadas

Videografía

- Adamson, A. (Director) (2005) *Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe* [Largometraje] Walden Media. EE.UU.
- BBC Horizon (Productor) (2001). *Parallel Universes* [Documental] Reino Unido. Rishwanm Youtube Channel. Recuperado el 15 de enero de 2013. Disponible: <http://www.youtube.com/watch?v=dVfw1XOIFGk>
- Besson, L. (1997) *The Fifth Element* [Largometraje] Francia. Gaumont
- Cameron, J. (2009). *Avatar* [Largometraje] EE.UU. 20th Century Fox
- Columbus, C. (2003) *Harry Potter and the Chamber of Secrets*. [Largometraje]. EE.UU, Alemania y Reino Unido. Warner Bros.
- Cuarón, A. (2004) *Harry Potter and the prisoner of Azkaban*. [Largometraje]. Reino Unido, EE.UU y México. Warner Bros.
- Freeman, M. (Productor ejecutivo) (2011) *Curiosity: Parallel Universes*. Are they real? [Documental]. Discovery Channel. EE.UU.
- Jackson, P. (2003) *The Lord of the Rings: The Return of the King*. [Largometraje] EE.UU y Nueva Zelanda. New Line Cinema.
- Kaku, M. (físico teórico cuántico) (2005-abr) *Hard Talk Extra: Parallel Universes*. BBC-World - MarkJrBr Youtube Channel. Recuperado el 20 de enero de 2013. Disponible: <http://www.youtube.com/watch?v=bvysrCQCV28>

- Lucas, G. (1977) *Star Wars: Episode IV – A New hope*. [Largometraje] EE.UU. 20th Century Fox.

- Martin, G. R. R. (escritor) (2012-jun) *Game of Thrones - Interview with George R. R. Martin*. Keet Bob YouTube Channel. Recuperado el 14 de noviembre de 2012. Disponible: <http://m.youtube.com/watch?feature=related&v=MdSPFJcxCNM>

- Mizushima, S. (2005) *Fullmetal Alchemist: Conqueror of Shaballa*. [Largometraje] Japón. Bones.

- Serling, R. (creador) (1962, Marzo 9), *The Twilight Zone: The Fugitive*. Recuperado el 23 de noviembre de 2012 EE.UU., CBS Disponible: <http://www.youtube.com/watch?v=vkX0tWUd2D0>

- Truby, J. (guionista) (2010-abr-1) *Truby's Screenwriting Science Fiction Genre #1*. John Truby YouTube Channel. Recuperado el 5 de diciembre de 2012 Disponible: <http://www.youtube.com/watch?v=BGOEQMhbFCU>

- Zemeckis, R. (1985) *Back to The Future* [Largometraje] EE.UU. Universal.

- Van Dormael, J. (2009) *Mr. Nobody* [Largometraje] Bélgica, Francia, Alemania y Canadá. Pan Européenne.

- Whedon, J. (2012) *The Avengers* [Largometraje] EE.UU. Marvel Studios

- Wiseman, L. (2012) *Total Recall* [Largometraje]. EE.EE. Columbia Pictures.

Bibliográficas

- Bravo, V. (1991) *Magias y maravillas en el continente literario*. Ediciones de la Casa de Bello. Caracas.

- Byrne, P. (2012). *The Many Worlds of Hugh Everett III: Multiple Universes, Mutual Assured Destruction, and the Meltdown of a Nuclear Family*. Oxford, Editorial OUP Oxford

- Field, S. (1996) *El manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guion paso a paso*. Plot ediciones. Madrid.

- Jak, S. (2004) *Writing the Fantasy Film. Heroes and Journeys in Alternate Realities*, Michael Wiese Productions, Studio City, CA

- Jakubowski, M., James, E. (1992) *The Profession of Science Fiction*. Palgrave Macmillan. Reino Unido.

- Levy, F. (2004) *Short Films 101: How to Make a Short for Under \$50K-and Launch Your Filmmaking Career*. New York. A Pergee Book.

- Manlove, C. N. (1975) *Modern Fantasy: Five Studies*, Cambridge University Press, Cambridge, UK, p. 1.

- Martin, G.R.R. (1996) *A Song of Ice and Fire: A Game of Thrones*. Bantam Spectra. EE.UU.

- Memba, J. (2008) *La Edad de oro de la Ciencia Ficción (1950 - 1968)*, T&B Editores, Madrid, España.

- Memba, J. (2011) *La Nueva Era del Cine de Ciencia Ficción (1971 - 2011)*. De la Guerra de las Galaxias a los Superhéroes, T&B Editores, Madrid, España.

- Nikolajeva, M. (1988), *The Magic Code: The Use of Magical Patterns in Fantasy for Children*. Almqvist & Wiksell International, Stockholm.

- Roas, D. (2001) *Teorías de lo fantástico*. Arcos/libros, Madrid

- Sánchez Noriega, J., (2006) *Historia del cine, teorías y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*, Alianza Editorial, Madrid.

- Saricks, J. (2001) *The Readers' Advisory Guide to Genre Fiction*. American Library Association: Chicago.

- Úslar Pietri, A. (1974) *El cuento venezolano en 'Letras y hombres de Venezuela'*, Madrid, Editorial Mediterráneo.

Fuentes electrónicas

- Anónimo, (sf) *Imaginary Time. Stephen Hawking's Universe - Public Broadcasting Service* (PBS). Recuperado el 12 enero de 2012. Disponible: <http://www.pbs.org/wnet/hawking/strange/html/imaginary.html>

- Benfey, E. (2006) *Writing a Short Screenplay: The MMM Information Packet*. Materiales y fuentes recaudados por Elisabeth Benfey. Duke University [Guía en línea] Recuperado el 23 de diciembre de 2012. Disponible: http://www.duke.edu/web/mmm/ScreenwritingandDirecting_files/ScreenwritingPacket-1.pdf

- Bezos, J. (2012) *Most Popular Fantasy Feature Films. IMDB/Amazon* . Recuperado el 5 de diciembre de 2012. Disponible: <http://www.imdb.com/genre/fantasy>

- Carey, D., (sf) *Characteristics of the Science Fiction Genre. Life 123: Answers at the speed of life*. Recuperado el 10 de noviembre de 2012. Disponible: <http://www.life123.com/arts-culture/cinema/science-fiction/science-fiction-genre.shtml>

- Cooper, P., Dancyger, K. (2005) *Writing the Short Film*. Londres. Focal Press.] Recuperado el 29 de noviembre de 2012. Disponible: http://books.google.com.sg/books?id=Zr3NLxva9bgC&pg=PT409&lpg=PT409&dq=short+film+characteristics&source=bl&ots=6bICgXC_L2&sig=gdwmhvdXOz-Yzan-2RYRLbqvjkh&hl=en&sa=X&ei=n37DULuWDOWT0QGo44DQAw&ved=0CEAQ6AEwAw - Dirks, T. (2012) *Fantasy Film*. AMC Filmsite [Página web en línea]. Disponible: <http://www.filmsite.org/fantasyfilms.html> [Consulta: 2012, Octubre]

- Dirks, T. (sf). *Science Fiction Films*. AMC Filmsite. Recuperado el 19 de octubre de 2012. Disponible: <http://www.filmsite.org/sci-fifilms.html>

- El cine en el mundo sigue creciendo tanto en ingresos como en espectadores (2011) TGI | IBOPE Media Argentina. Cinema Marketing. Recuperado el 12 de Noviembre de 2012. Disponible: <http://cinemamarketing.wordpress.com/tag/estadisticas-sobre-cine/>

- Frank, E. (2004) *¿Dónde está la frontera entre la Ciencia Ficción y lo Fantástico?*. Axxón 134. Recuperado el 14 de noviembre de 2012. Disponible: <http://axxon.com.ar/rev/134/c-134Ensayo.htm>

- Fringe. (2012) IMDB. Recuperado el 2 de noviembre de 2012. Disponible: <http://www.imdb.com/title/tt1119644/> [Consulta: Enero 2013]

- Holguin, R., (2012) *Past Awards Winners. The Academy of Science Fiction, Fantasy and Horror Films*. Recuperado el 13 de diciembre de 2012. Disponible: <http://www.saturnawards.org/past.html>

- Hubbard, R.L. (1980) *Una introducción a la Ciencia Ficción*. L. Ronald Hubbard Site. Recuperado el 8 de noviembre de 2012. Disponible: <http://www.Ironhubbard.org.mx/science-fiction/science-fiction-2.html>

- Lumière, C., (2000) *The Essential of Science Fiction Library*. January Magazine. Recuperado el 29 de noviembre de 2012. Disponible: <http://januarymagazine.com/features/essentialSF.html>

- McGuire, C. (sf) *Writing Short Films*. Chris McGuire Net. Recuperado el 18 de diciembre de 2012. Disponible: www.chrismcguire.net/uploads/WritingShortFilms.doc [Consulta: 2012, Diciembre]

- Núñez, C. (2007) *Teoría M. IFT: Instituto de Física Teórica*. Recuperado el 15 de noviembre de 2013. Disponible: http://www.ift.uam.es/strings07/000_welcome07_spanish/ficheros_pdf/teoria_m.pdf

- (2011) *Rule Nineteen: Special Rules for the Short Film Awards. The Academy of Motion Picture Arts and Sciences*. Recuperado el 11 de diciembre de 2012. Disponible: <http://www.oscars.org/awards/academyawards/rules/rule19.html>

- Sánchez Escalonilla, A. (2009) *Fantasía de aventuras: claves creativas en novela y cine*. Communication & Society. Universidad de Navarra: Facultad de Comunicación. Recuperado el 4 de noviembre de 2012. Disponible: http://www.unav.es/fcom/comunicacionysociedad/es/articulo.php?art_id=319#_ftn3

- Talitha, (sf) *The 100 Best Fantasy Movies. Fantasy Books and Movies* . Recuperado el 2 de diciembre de 2012. Disponible: <http://www.fantasybooksandmovies.com/best-fantasy-movies.html>

- Estrenos Cinema (sf). *Todas las películas de Fantasía*. Recuperado el 17 de noviembre de 2012. Disponible:<http://www.estrenoscinema.es/2005/07/todas-las-peliculas-de-fantasia.html>

- Tolkien, J. R. R. (1947). *Tree and Leaf: On Fairy Stories*. John Allen & Uwin, United Kingdom. Recuperado el 3 de noviembre de 2012. Bibliografía disponible: <http://brainstorm-services.com/wcu-2004/fairystories-tolkien.pdf>

- Topí, D. (sf) *Densidades vs Dimensiones. Vidas paralelas vs Vidas simultáneas*. Recuperado el 19 de noviembre de 2012. Disponible: <http://davidtopi.com/densidades-vs-dimensiones-vidas-paralelas-vs-vidas-simultaneas/#.UOswHInjnTw>

- Urrero, G. (sf) *Biografía de George Méliès*. Micronet. Recuperado el 22 de diciembre de 2012. Disponible: <http://www.mcnbiografias.com/app-bio/do/show?key=melies-georges>

- Úslar Pietri, A. (2006) *Realismo Mágico*. Biblioteca Virtual Universal. Editorial del Cardo. Recuperado el 6 de diciembre de 2012. Disponible: <http://www.biblioteca.org.ar/libros/131558.pdf> [Consulta: 2012, Diciembre]

- Wolf, R. W. (sf) *What is Cinema? What is Short Film?*. AG KurzFilm Alemania. Recuperado el 11 de diciembre de 2012. Disponible: <http://www.shortfilm.de/en/short-film-magazine/archive/topic/what-is-cinema-what-is-short-film.html>

Anexos

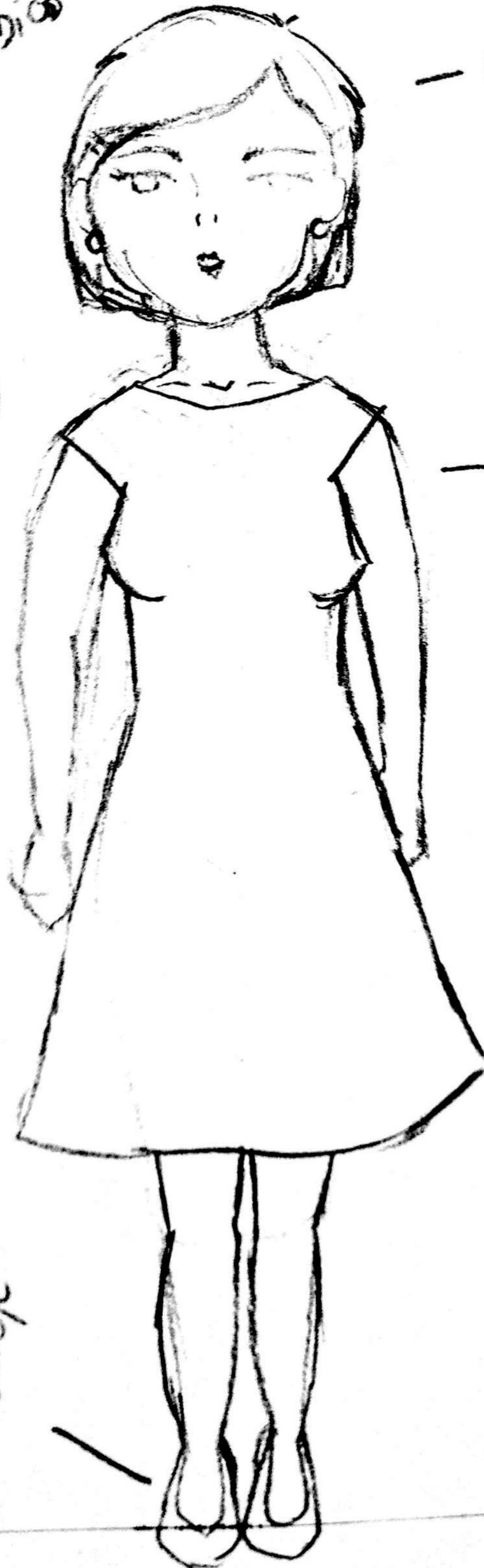
ALANIA 2045

BATA
MEDIO

PELO COFFO



VESTIDO
FEMENINO
BLANCO



ETCH
PERIMENTO
AA-021

TOWNES
Beige

AGENTE
BUENIO
1980

CON PELO



CAMISA DE
CUADROS
AZULES

CAMISA TSHIRT
AZUL INDIGO

BLUE JEANS

CONVERSE
AZUL

AGENTE BUENO 2045

LOPATA AZUL

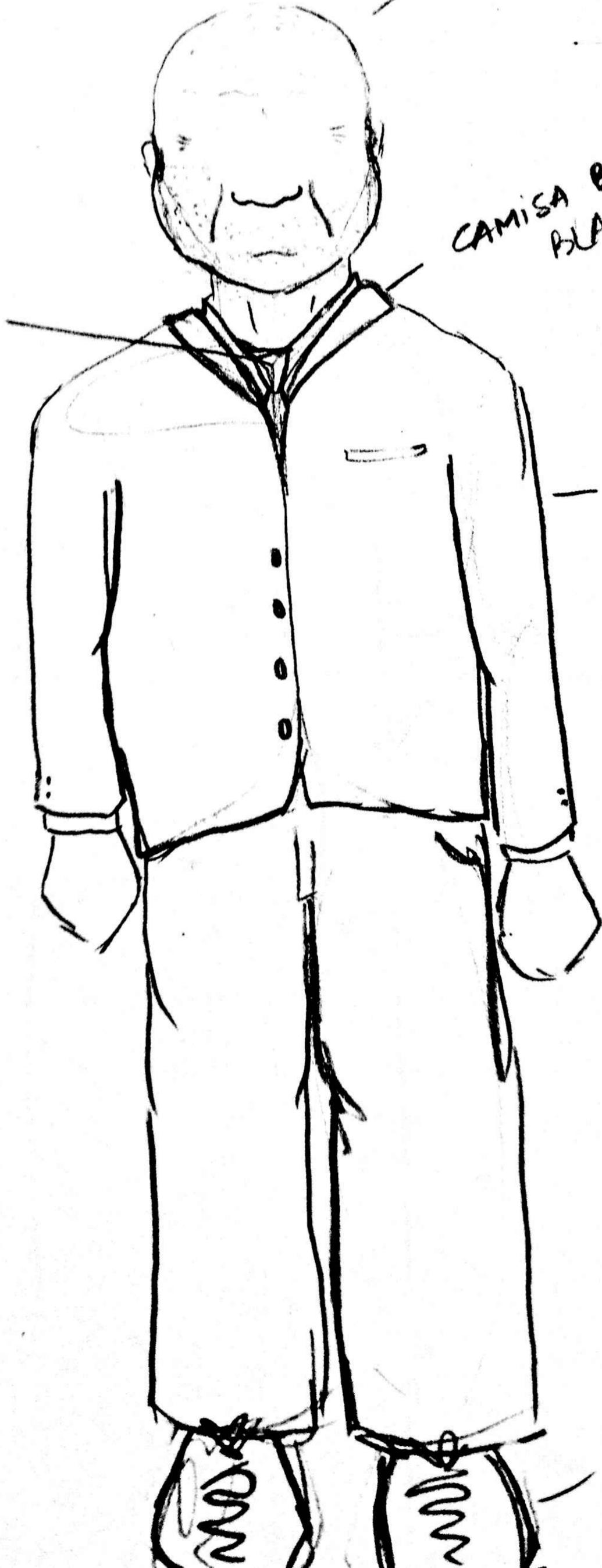
CALVO

CAMISA BORDONE
BLANCA

TRAJE
COLOR
BEIGE

GORDITO

ZAPATOS DE
VESPER



EL LÍDER

PELO
ENBROMINADO
HACIA ATRAS

CAMISA BOTONES
NEGRA

CORBATA
NEGRA

CHAUQUETA
DE VESTIR
GRIS PLUMEO

PANTALONES
DE VESTIR
NEGRO

BOTAS NEGRAS
ALTAS

ZAPATOS DE
VESTIR
NEGRO



DR. HANSSLER



CAMISA DE CUADROS
MARRÓN CON GRIS

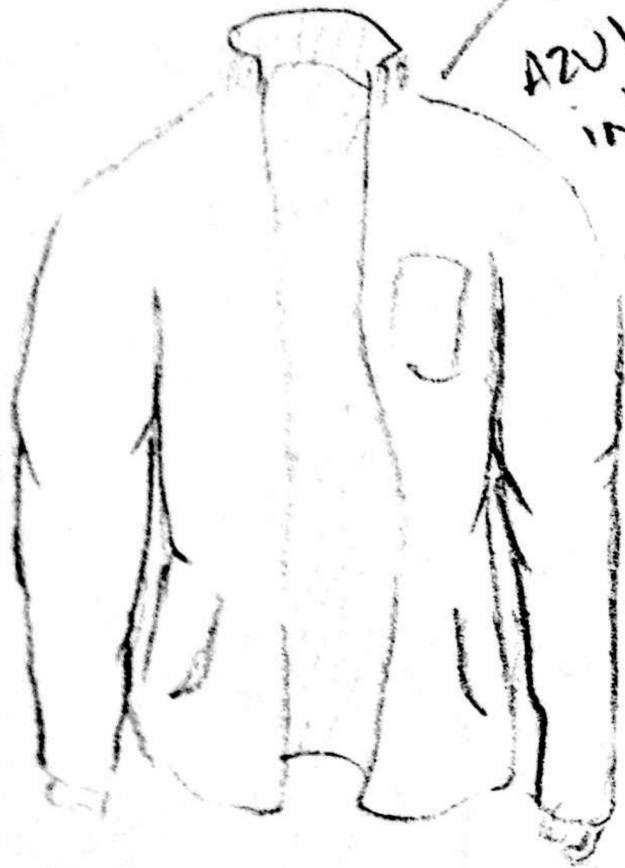
CORBATA MARRÓN
OSCURA

BATA DE
MÉDICO
(SUCIA)

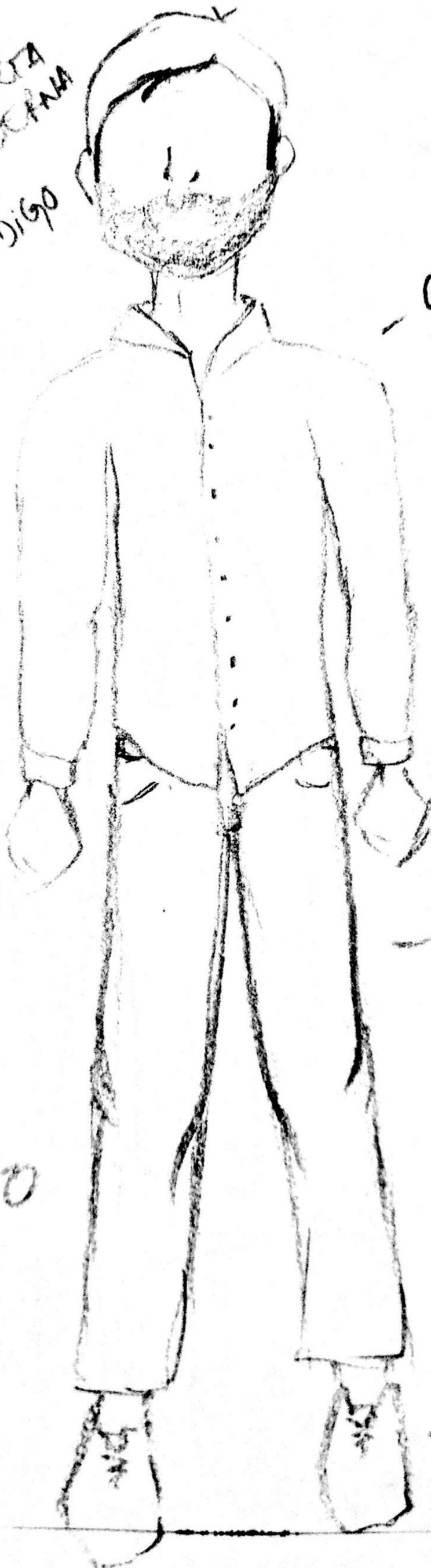
PANTALÓN GRIS PLANO
DE VESTIR

ZAPATOS MARRONES

ARTURO



CHAMQUETA
MODERNA
AZUL
INDIGO



- CAMISA
BLANCA

- PANTALONES
KAKI
DENIM
WASTED

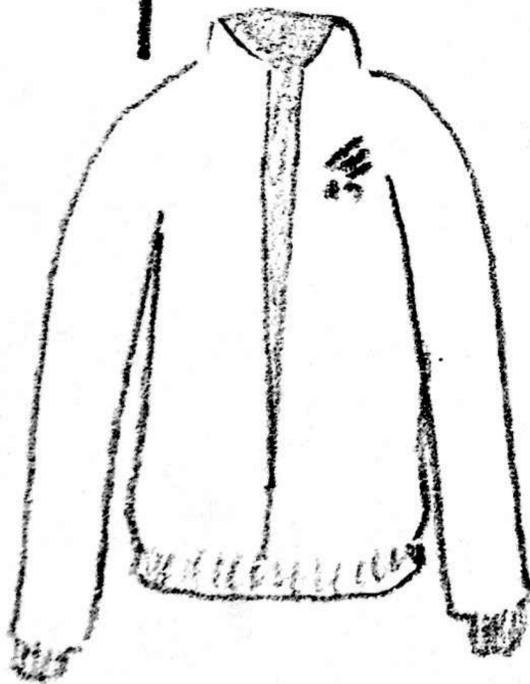
- MOCASINES
AMARRADOS
AZULES

SKETCH:
EXPERIMENTO
AA021

ALANA

CAMISA
SENCILLA
GRIS

SWETER
DEPORTIVO
TURQUESA



BLUE
JEANS
TUBITO
AZUL

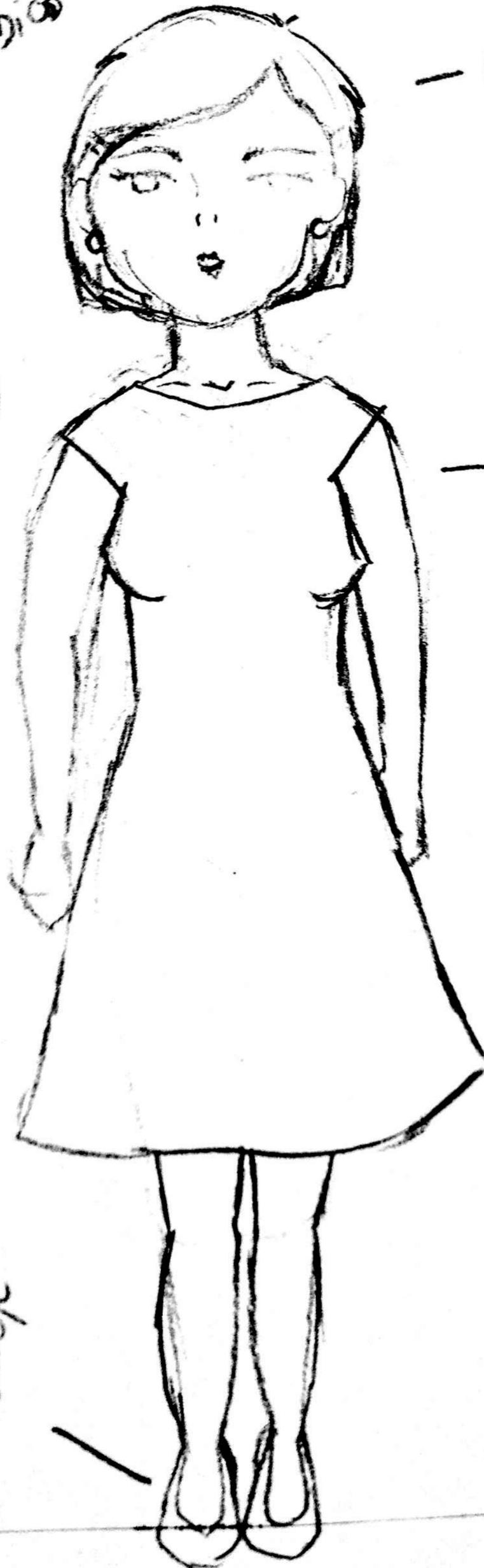
CONVERSE

SKETCH: EXPERIMENTO AA021

ALANIA 2045

BATA
MEDIO

PELO COITO



VESTIDO
FEMENINO
BLANCO

ETCH
PERIMENTO
AA-021

TOWNES
Beige

Perfil de Alana resumido en 50 preguntas

1. ¿Qué piensa de su padre? ¿Qué odia y qué le gusta de él? ¿Qué influencia tuvo su padre sobre él/ella?
 1. Su padre murió cuando era pequeña. A ella le gustaba que su padre siempre le diera regalos y que le enseñara a hacer cosas. Odiaba que su padre la pusiera a analizar las cosas con lógica y a hacerlo rápido. Después de la muerte de su padre, comenzó a ser más independiente, la muerte de su padre le afectó, comenzó a poner en práctica las cosas que su padre le enseñó.
2. ¿Qué piensa de su madre? ¿Qué odia y qué le gusta de su madre? ¿Qué influencia ha tenido sobre él/ella?
 1. Su madre se preocupa bastante por ella. Ella ama a su madre, pero se mudó de la casa para vivir sola. Le gusta que su madre siempre ha estado ahí como una mujer fuerte y que está pendiente de todo, la admira. Odiaba de su madre que se preocupe tanto por cualquier cosa y que intente controlar todo sobre ella y su hermana.
3. ¿Tiene hermanos/as? ¿Es el mayor, el menor o el hijo sándwich? ¿Con cuál de ellos se lleva mejor? ¿por qué? ¿Qué es lo que más deprecia de sus hermanos/as?
 1. Es la hermana mayor. La quiere bastante. Siempre intenta enseñarle las cosas que le enseñó su padre, porque su hermana era muy pequeña cuando murió.
4. ¿A qué tipo de disciplina estuvo sometido en su casa? ¿Estricta? ¿indulgente? ¿Sobreprotegido?
 1. Por parte de su padre, recibía una disciplina estricta, aunque su padre le daba tanto cariño que ella dejaba pasar los momentos de disciplina. Por parte de su madre, recibía una disciplina más sobreprotectora, lo que, de mayor, comenzó a molestarle y a querer ser más como su padre.
5. ¿Se sintió querido o rechazado de niño?
 1. Se sintió muy querida. Cuando llegó su hermana menor, le dieron un peluche que todavía guarda consigo. Su padre la trataba como el amor de su vida. Intentaba darle todo lo que ella le pedía. Su madre siempre la trató como la pequeña de la casa, la sobreprotegía y siempre estaba ahí para recordarle que estuviera preparada antes de salir.
6. ¿Cuál es el estatus económico de su familia? ¿Cuál es el status mental... se sienten ricos, pobres, arribistas?
 1. Su familia es de clase media alta. No se sienten ricos pero tampoco pobres. Tienen lo necesario y algunos lujos. Ella vive

sola y trabaja para mantenerse ella misma, sin tener que pedir de los demás.

7. ¿Esa familia ha sufrido alguna situación adversa? ¿Divorcio, enfermedad, alcoholismo, etc...?
 1. El padre, David Mejías, murió cuando ella tenía 15. Fue un golpe fuerte para la familia.
8. ¿Cuál era el ambiente religioso de su familia? ¿Qué opina el personaje sobre la religión?
 1. Son católicos. Ella es católica, pero no va muy seguido a misa. Algunas veces reza por su madre, su hermana y por su padre. Cuando reza, agradece las cosas que le han pasado.
9. ¿El personaje es inteligente, listo, poco ingenioso, muy guiado por la norma? ¿Cómo se ve a sí mismo? ¿Está satisfecho con lo que sabe? ¿No le importa eso?
 1. Ella tiene la certeza de algo que le enseñó su padre "el inteligente es quien utiliza la inteligencia, no el que sabe más". De ahí que sea una mujer sumamente inteligente. Piensa rápida y lógicamente, tal como le enseñó su padre. Analiza las situaciones y consigue soluciones rápidas y acertadas.
10. ¿Qué nivel de estudios tiene? ¿Qué nivel de estudios dejó o siguió? ¿Tiene educación? ¿Cómo se refleja su inteligencia o estudios en su manera de hablar, vocabulario o pronunciación?
 1. Es graduada de publicidad aunque siempre tuvo una inclinación a las ciencias básicas y a lo que podría hacer posible la ciencia ficción. Se graduó a los 22 años y desde entonces trabaja en una agencia. Maneja un buen lenguaje, pronuncia bien las palabras, no las arrastra ni "mandibulea". Modula bien.
11. ¿Le gustó el colegio, sus profesores, sus compañeros? ¿En el colegio, qué le interesaba y en qué se implicaba más?
 1. Le encantaban las matemáticas. En el colegio competía con su mejor amiga, Karina, para ver quien hacía operaciones más rápido. En su casa, su padre se sentaba a hacer las tareas con ella. Más grande en el colegio, su amiga se había cambiado de colegio y sintió atracción más hacia la escritura. Era de las pocas niñas que no buscaba excusas en Educación Física. Siempre fue una buena amiga, aunque no siempre confiaba en sus compañeros después de que una de ellas divulgara su secreto: estaba enamorada de su profesor de matemáticas, eso la llevó a tener muchas reuniones con la psicóloga de la escuela.
12. ¿Cuáles son sus creencias políticas?
 1. Cree en la democracia, aunque no se relaciona mucho con el tema político. Siente que en gran medida es culpa de los

políticos que haya tanta gente vil en el mundo. Le gusta saber lo que está pasando en su país y en el mundo.

13. Actualmente, ¿Qué hace para ganarse la vida? ¿Qué opinión tiene de su profesión? ¿Qué es lo que más le gusta o disgusta de su profesión? ¿Ha tenido muchos trabajos? ¿Cuáles?
 1. Trabaja en una agencia de publicidad desde que se graduó. Le gusta lo que hace, le gusta proponer nuevas ideas, sacar a la luz su creatividad. Odia estar encerrada en una oficina. Siempre antes de trabajar, y algunas veces después, hace ejercicio.
14. ¿Viaja? ¿A Dónde? ¿Por qué? ¿Con qué frecuencia? ¿Qué encontró en el extranjero y qué recuerda de ello?
 1. De pequeña viajaba con sus padres en diciembre. Después de la muerte de su padre perdieron la costumbre de viajar, aunque sí ha hecho varios viajes: con sus mejores amigas al graduarse, con su mamá y su hermana, y un viaje sola para ayudar como equipo de primeros auxilios en las olimpiadas de Londres. Lo que más recuerda es su viaje a Disney con su padre, las situaciones complicadas que vivió con sus mejores amigas, su madre mucho más despreocupada en su viaje juntas y sentirse un poco sola al viajar sola, pero feliz porque ayudaba.
15. ¿Cuáles han sido las más profundas decepciones en su vida?
 1. Que una de sus mejores amigas divulgara su secreto (que estaba enamorada de su profesor de matemáticas). Ya había decidido estudiar Publicidad, pero se sintió bastante decepcionada al no quedar en la Escuela de Ciencias.
16. ¿Cuáles fueron los sucesos políticos o sociales, nacionales o internacionales, que dejaron más huella en él/ella?
 1. Le afecta ver que suceden tragedias. Siente que debería ayudar a esa gente, pero se llena de impotencia al saber que no tiene cómo ayudarlos. Las Olimpiadas de Londres abrieron un curso para personas que quisieran saber de primeros auxilios y ella lo tomó y formó parte del equipo de primeros auxilios de las Olimpiadas
17. ¿Cómo son sus modales?
 1. Es bastante educada. Tanto su padre como su madre siempre estuvieron pendientes de que fuera educada y con buenos modales. Con un solo gesto de ellos, ella entendía que había hecho algo malo. Otras veces, se sentaban a hablar con ella de algo mal educado que había hecho y le explicaban por qué estaba mal hecho.
18. ¿Cuál es su héroe favorito?

1. De pequeña jugó Final Fantasy IX y admiraba al protagonista Zidane. Sentía cierto parecido con la princesa Dagger y le gustaba cuando Zidane aparecía de la nada y la rescataba y más aún cuando se arriesgaba por ella.
19. ¿Odia a alguien? ¿A quién? ¿Por qué?
 1. No soporta, en general, a la gente mala: ladrones, corruptos, etc... le molesta la gente conformista, ya que ella siempre quiere superarse y perfeccionar las cosas.
20. ¿Cómo son sus amigos? ¿Cómo es su relación con ellos?
 1. Sus amigos tienen que pasar una especie de pared de fuego para que ella logre confiar en ellos. Sin embargo, una vez que ella los acepta, es una buena amiga y bastante fiel.
21. ¿Tiene una mascota? ¿Animal, vegetal o mineral?
 1. En su actual casa no tiene mascotas. Tiene una planta con la que aprendió a hacer un injerto, gracias a su abuela.
22. ¿Cómo han sido sus compañeros/as amorosos? ¿Cuál es su "tipo" de compañero/a "ideal"?
 1. Le gustan los hombres seguros. Los hombres que toman decisiones y se arriesgan, aún conociendo los peligros. Le gustan los hombres que parecen pensar las cosas con lógica y con una visión de conjunto, es decir, pueden ver la pequeña parte, pero no olvidan que eso forma parte de un todo más grande.
23. ¿Qué espera o quiere de su pareja?
 1. Su maestra del colegio siempre repetía "búsquense un hombre que sea mejor que ustedes en muchas cosas... así ustedes siempre se van a querer superar".
24. ¿Qué siente o cree sobre el sexo?
 1. Antes creía que el sexo solo debía ser entre esposos. Después de su primera vez, decidió que también podía pasar entre parejas. Después de su tercer novio (la relación más larga), decidió que también podía tener relaciones con alguien que no necesariamente fuera su pareja.
25. ¿Quién es su compañero/a actual? ¿Qué relación tiene con él/ella?
¿Cómo la/le escogió?
 1. No tiene pareja actualmente. Tiene varios pretendientes, pero ninguno le atrae lo suficiente.
26. ¿Qué papel, rol, representa con él/ella? ¿Qué papel, rol, le gustaría representar?
 1. No tiene pareja.
27. ¿Tiene hijos? ¿Qué sentimientos tiene acerca de su rol paterno/materno? ¿Y sobre sus hijos? ¿Qué relación tienen sus hijos con él/ella?
 1. No tiene hijos todavía. Espera tenerlos, pero todavía no.

28. ¿Qué grupos o actividades sociales frecuenta? ¿Qué papel/rol le gusta jugar en ellos?
1. Le gusta ir al gimnasio, correr en parques y hacer ejercicio. Va a correr en las mañanas y al gimnasio en las tardes. Va a clubs o discotecas esporádicamente, con sus amigas. Gracias al trabajo es invitada constantemente a eventos, estrenos de películas, fiestas, etc...
29. ¿Cuáles son sus hobbies o intereses?
1. Le gusta hacer ejercicio. Le gusta ir al cine con sus amigas o amigos. Siempre le ha gustado experimentar en la cocina, por lo que cocina bastante bien. Le encanta ver series de televisión, pero es impaciente, así que las descarga por internet para ver lo que pasa. Le gusta leer y, dependiendo del género, lee las últimas 10 páginas antes de empezar el libro.
30. ¿Coleciona algo? O es más bien desapegado?
1. No colecciona cosas, pero si cuida las que tiene.
31. ¿Cómo es su casa? ¿Su estilo? ¿Su mobiliario?
1. Le encanta agregarle cosas y decoraciones de diseño a su casa. Le gusta la tecnología y el arte pop.
32. ¿Cómo se viste? ¿Cómo es su pelo? ¿Tiene barba, patillas, se maquilla? ¿Qué relación tiene con su apariencia? ¿Qué estilo prefiere?
1. Para hacer ejercicio se viste en shorts y camisetas; Para trabajar, tiende a ponerse un jean y una franela ajustada y se pone unas zapatillas o zapatos cómodos y se suelta el cabello. Por lo general prefiere vestirse cómoda, aunque siempre quiere verse bien. Algunas veces, cuando tiene reuniones importantes en el trabajo, se viste bastante elegante. Dependiendo del cliente se pone un vestido y tacones o un pantalón, camisa o blusa y una chaqueta, con el pelo recogido. Busca llamar bastante la atención.
33. ¿Cómo reacciona ante una situación de estrés? ¿Defensivamente? ¿Agresivamente? ¿Evadiéndose?
1. Reacciona como le enseñó su padre: pensar las cosas con lógica y con raciocinio y conseguir la mejor solución, y la más rápida. Muchas veces le gusta trabajar bajo presión. Siente que eso hace que mantenga la mente activa.
34. ¿Piensa las cosas antes de hacerlas?
1. Siempre. Algunas veces parece que no lo pensara porque logra descifrar las cosas bastante rápido. Es muy perspicaz, por lo que siempre se fija en muchos detalles. Aun cuando consigue una solución rápida de las cosas, no tiene bien desarrollada una visión de conjunto. Es decir, descifra los

problemas, los analiza, los resuelve, pero no siempre se da cuenta de todo lo que abarca ese problema.

35. ¿Toma drogas? ¿Cuáles?
1. No. Ninguna.
36. ¿Es vengativo? ¿O racionaliza siempre sus errores?
1. Cree en la justicia, por lo que algunas veces le parece que lo más justo es que otros reciban, aun cuando ella no sea quien venga lo que pasó.
37. ¿Cómo se comporta ante los fracasos? ¿Es consciente de sí mismo, de sus puntos débiles?
1. Cuando comete un error lo acepta. Tiende a molestarse con ella misma cuando fracasa o cuando comete un error. Lo piensa varias veces y aprende de ellos. Ama a su familia, por lo que nadie puede meterse con ella. No le gusta decir mucho sobre sí misma porque desconfía en la gente: siente que lo pueden usar en su contra o que pueda repetirse lo del colegio (que alguien divulgue sus secretos personales).
38. ¿Le gusta sufrir? ¿Le gusta ver a otra gente sufrir?
1. No le gusta ver a nadie sufriendo. Cuando murió su padre, aunque estaba muy triste, siempre parecía estar bien frente a su madre y su hermana. Se hacía la fuerte. Para las Olimpiadas de Londres, decidió ir a hacer el curso de primeros auxilios para formar parte de ese equipo durante todo el campeonato..
39. ¿Cómo es su imaginación? ¿Le gusta soñar despierto? ¿Vive de recuerdos?
1. Es súper creativa. Su trabajo lo requiere y ella siempre logra idear cosas nuevas y sorprender a sus compañeros de trabajo. No sueña despierta, pero cuando ve películas de ciencia ficción o cuando lee, piensa varias veces en ello, aunque lo vea improbable. Siempre sale adelante, no le gusta quedarse estancada. Recuerda mucho a su padre, pero no vive de ello. Quiere llegar más allá y solo lo logrará superando las cosas. Muchas veces piensa que hay que perdonar pero no olvidar.
40. ¿Está preocupado la mayor parte del tiempo? ¿Cómo es su temperamento comúnmente?
1. Le preocupa hacer las cosas bien en su trabajo. Le preocupa dar una mala impresión o no cumplir con algo que tiene que hacer. Por lo general es una mujer seria. Con sus amigos, con los que tiene confianza, es mucho más extrovertida y tiende a hacerlos reír. Siempre quiere dar una buena impresión, mostrar que lo que hace, lo hace bien.
41. ¿Es básicamente negativo cuando se enfrenta a situaciones nuevas? ¿Sospecha? ¿Es hostil? ¿Tiene miedo? ¿Se entusiasma?

1. Se cansa fácilmente de la monotonía, por eso muchas veces no soporta estar en una oficina, aún cuando el espacio es amplio y compartido con sus compañeros de trabajo. Cuando surgen situaciones nuevas, le emociona. Se entusiasma, pero no pierde el control. Las estudia rápidamente, las analiza y consigue cómo resolverlas. Le encanta conseguirle soluciones a las cosas.
42. ¿Qué cosas le parecen estúpidas?
 1. Le parecen estúpidas las cosas que tienen que ver con supersticiones y predicciones. La gente que habla de cosas mágicas e imposibles como reales.
43. ¿Cómo es su sentido del humor? ¿Es capaz de ser irónico consigo mismo?
 1. Es graciosa con las personas que conoce. Con gente que acaba de conocer tiende a ser un poco más seria. Sabe reírse de sí misma y aceptar sus errores. Cuando analiza las cosas tiende a hablarse a sí misma y cuando piensa en una solución que no dará resultado, se hace comentarios irónicos a ella misma.
44. ¿Qué es lo que más quiere en la vida (actualmente)? ¿Qué es lo que más necesita, de una manera total, profunda, compulsiva? ¿Qué estaría dispuesto a hacer, o a sacrificar, para obtenerlo?
 1. Quiere ser importante. Se cansa rápidamente de la monotonía, así que siempre está buscando cosas nuevas. Le gustaría dedicarse a cosas nuevas o a montar su propio negocio, pero no descarta la posibilidad de ascender y tener un cargo mayor en su actual trabajo.
45. ¿Cómo es su salud? ¿Qué hace por ella?
 1. Es saludable. Se enferma muy poco. Le gusta hacer ejercicio, por lo que cuida muy bien su salud, su figura y su alimentación.
46. ¿Es alto? ¿Bajo? ¿Peso? ¿Qué sentimientos tiene respecto a su talla, peso? ¿Qué postura tiene? ¿Cómo camina? ¿Quiere proyectar una imagen de más joven, más viejo? ¿Le gustaría ser visible o invisible?
 1. Es de estatura promedio para las mujeres (1,65m). Pesa alrededor de 60 kg. Se siente bien con respecto a ella misma. Siempre trata de mantenerse en forma porque le gusta tener un buen cuerpo. Se para erguida y camina normal, a ritmo entre las manos y los pies: las manos se balancean a la inversa de los pies. Sabe caminar con tacones, se le ve con un porte elegante. Logra llamar la atención fácilmente, no solo por su físico sino porque sabe cómo hacerlo.
47. ¿Cómo son sus gestos? ¿Vigorousos? ¿Débiles? ¿Controlados? ¿Compulsivos? ¿Es enérgico o lento?

1. Tiende a ser expresiva con su rostro. Su cara reacciona cuando escucha algo que no le parece o algo extraño, diferente, nuevo. Es bastante enérgica, siente que siempre es bueno tener algo que hacer, porque eso le mantiene el cuerpo y la mente activos.
48. ¿Cómo es su voz? ¿Tono? ¿Acento? ¿Fuerza? ¿Tiempo y ritmo? ¿Pronunciación?
1. Su tono de voz es agradable, no tiene una voz chillona ni atorrante. Pronuncia bien las palabras, no tiene acento para el lugar al que pertenece. Habla normal, pero puede proyectar su voz cuando quiere ser escuchada. Muchas veces escucha lo que la gente tiene que decir antes de hablar ella. Puede ser muy elocuente con las cosas que dice por la manera en que las dice, analizándolas y explicándolas.
49. ¿Cuál es su usual expresión facial? ¿Triste? ¿Alegre? ¿Dominante?
1. Tiene una mezcla. Siempre ha sido una persona alegre, pero también tiene sus momentos de seriedad y de dominio. Dependiendo del contexto y de la gente que la rodea puede cambiar su expresión: cuando piensa las cosas o analiza situaciones, o cuando escucha a las otras personas, es bastante seria y puede parecer incluso que está interesada en el tema y que lo está entendiendo todo. Con sus amigos es totalmente alegre, siente que está en su mundo libre de preocupaciones, al igual que cuando está con su hermana. Otras veces, se destaca y cumple el rol de líder en el grupo, por lo que toma una expresión un poco más dominante.
50. ¿Como su autor, te gusta este personaje? ¿Le/la odias? ¿Por qué necesitas escribir sobre él/ella? ¿Por qué los demás se deberían sentir atraídos por él/ella? ¿Por qué a la gente le debería gustar o interesar?
1. Aunque es la protagonista, no es mi personaje favorito. Pero representa muchas cosas de la gente e incluso más: representa ese sentimiento de querer aprovechar lo que nos dejó una persona después de morir, ya que no tendremos más su sabiduría o su presencia; representa las dudas de saber si escogimos bien y sabemos nuestra propia vocación; representa una persona decidida y centrada en sus ideales. Alana debe enfrentar situaciones, a través de las cuales representa la toma de decisiones pensadas y analizadas, que tanto se le dificulta a la gente. Es una persona que algunas veces puede servir de ejemplo para no dejar las cosas en pensamientos, sino llevarlas a acciones.

Perfil de Arturo resumido en 50 preguntas

1. ¿Qué piensa de su padre? ¿Qué odia y qué le gusta de él? ¿Qué influencia tuvo su padre sobre él/ella?
 1. Su padre, Arg Thorus, era uno de los reyes de Lethoria. Era uno de los Numanos más nobles y bondadosos, pero nunca perdía su carácter. Arturo le tenía un gran respeto. Constantemente seguía sus consejos, pues él también sería Rey de la región de Lethoria que correspondía a su padre. Su padre le enseñó muy bien a desarrollar la percepción para evitar ser engañado o traicionado, así como observar el entorno y analizarlo para darse cuenta de que "toda pequeña cosa conlleva a muchas otras; cada pequeña acción conlleva muchas reacciones y, por lo tanto, muchos futuros".
2. ¿Qué piensa de su madre? ¿Qué odia y qué le gusta de su madre? ¿Qué influencia ha tenido sobre él/ella?
 1. Su madre, Denaya era bastante perspicaz y sutil (en el sentido más completo de la palabra). Las lethorianas tienen un gran parecido a las Sirenas o a las Ninfas (particularmente las Náyades): Son muy hermosas, tienen voces particularmente atrapantes, vidas prolongadas y la habilidad de sanar rápidamente. De ahí que Arturo heredara dicha habilidad, perspicacia y sutileza.
3. ¿Tiene hermanos/as? ¿Es el mayor, el menor o el hijo sándwich? ¿Con cuál de ellos se lleva mejor? ¿por qué? ¿Qué es lo que más deprecia de sus hermanos/as?
 1. Si. Tiene dos hermanos. Es el hijo menor, pero el más cercano a su padre. Sus hermanos se criaron cuando Lethoria aún estaba en guerra, por lo que son avariciosos. Arturo, por otra parte, es más comprensivo, preocupado por los demás y con cierto instinto de protección, pues así ha gobernado su padre. Le molesta de sus hermanos su avaricia, sus constantes discusiones y el carácter de ambos.
4. ¿A qué tipo de disciplina estuvo sometido en su casa? ¿Estricta? ¿indulgente? ¿Sobreprotegido?
 1. Cuando Arturo nació, significó el inicio de una nueva era en el reino Alengis. Pues la guerra acababa de terminar y el nuevo Rey Arg Thorus generaba cierta sensación de seguridad y tranquilidad. Su educación, a diferencia de la de sus hermanos, estuvo más guiada por su padre, quien creía que la mejor manera de aprender es a través de la experiencia.
5. ¿Se sintió querido o rechazado de niño?

1. Como Arturo nació justo al comienzo de la nueva era, siempre fue querido por todos en el reino. Lo veían como un traedor de paz y felicidad.
6. ¿Cuál es el estatus económico de su familia? ¿Cuál es el status mental... se sienten ricos, pobres, arribistas?
 1. Sus padres son los Reyes de Alengis, una de las 7 regiones de Lethoria. No siempre fueron reyes, por lo que nunca contaron con grandes recursos. Después de ser nombrados reyes, tampoco le dieron gran importancia a las riquezas. Sin embargo, a sus hijos mayores les molestaba eso, pues ellos sí amaban el dinero.
7. ¿Esa familia ha sufrido alguna situación adversa? ¿Divorcio, enfermedad, alcoholismo, etc...?
 1. Arg Thorus estuvo muy enfermo una vez. Los sabios del reino dijeron que la única manera de curarse era bebiendo el Agua de Vida. Nadie había podido encontrarla. El hijo mayor fue de primero en su búsqueda pensando "Sin duda, si logro que mejore, mi padre me premiará generosamente". En el camino se encontró a un duende y, al tratarlo mal, éste lo maldijo para que quedara atrapado en el camino. De igual manera sucedió con el siguiente hijo, el segundo. Fue en busca del Agua de Vida y, al maltratar al duende, le puso la misma maldición que al hermano. Después de días, Arturo decidió ir en busca del Agua de Vida y de sus hermanos. El duende preguntó a dónde iba y éste le contestó amablemente, así que el duende le explicó el camino y lo que debía hacer. Arturo consiguió el Agua de Vida y rescató a sus hermanos. Su padre se curó después de beber el Agua de Vida.
8. ¿Cuál era el ambiente religioso de su familia? ¿Qué opina el personaje sobre la religión?
 1. En Lethoria creen en el Dios del bien y el Dios del Mal y en los Dioses de la Naturaleza.
9. ¿El personaje es inteligente, listo, poco ingenioso, muy guiado por la norma? ¿Cómo se ve a sí mismo? ¿Está satisfecho con lo que sabe? ¿No le importa eso?
 1. Arturo es un hombre muy inteligente. Ha vivido más de 600 años en La Tierra. De ahí que posea grandes conocimientos. De sus padres heredó la perspicacia, la sutileza, el buen comportamiento, la preocupación por los demás. Solía escaparse de su castillo para ir a la plaza con sus amigos Jacob y Wilhelm, a ver obras de teatro. De allí que aprendiera muchas maneras de escaparse y desarrollara una agilidad increíble y, al igual que sus amigos, grandes habilidades como cuentista.

10. ¿Qué nivel de estudios tiene? ¿Qué nivel de estudios dejó o siguió?
¿Tiene educación? ¿Cómo se refleja su inteligencia o estudios en su manera de hablar, vocabulario o pronunciación?
1. Arturo posee grandes conocimientos, pues ha vivido por muy largo tiempo. Conoce muchas de las cosas y secretos que han sucedido en La Tierra desde La Edad Media. Además posee gran conocimiento de su mundo ya que, cuando vivía en Lethoria, le gustaba que su padre lo llevara a conocer las cosas en persona. Desde dragones y sirenas, hasta lugares mágicos de otras regiones.
11. ¿Le gustó el colegio, sus profesores, sus compañeros? ¿En el colegio, qué le interesaba y en qué se implicaba más?
1. Arturo nunca fue a un colegio. En Lethoria no existían los colegios cuando Arturo vivía allá. Había una educación de maestro a alumno. Sin embargo, siempre le interesó saber sobre las cosas, los animales y muchas de las cosas que su padre le enseñaba.
12. ¿Cuáles son sus creencias políticas?
1. No cree en lo que dicen los políticos. Conociendo La Tierra como la conoce, sabe que algunos líderes y organizaciones son los que manejan al mundo. Desde hace un par de siglos, comenzó a trabajar en estas organizaciones.
13. Actualmente, ¿Qué hace para ganarse la vida? ¿Qué opinión tiene de su profesión? ¿Qué es lo que más le gusta o disgusta de su profesión? ¿Ha tenido muchos trabajos? ¿Cuáles?
1. Actualmente trabaja con una organización llamada DICOTÉ. La organización desarrolló una teoría en la cual la dimensión en la que vivimos tiene la posibilidad de doblarse, lo que uniría dos puntos de ella en un mismo sitio, es decir, dos momentos del tiempo en un mismo día. De ahí su nombre "Departamento de Investigaciones y Controles Temporales". En ella, Arturo se mueve a través de épocas del tiempo. Le gusta este trabajo. Funciona bien pues sabe lo que ocurrió y se le hace más fácil cumplir con las misiones que tiene.
14. ¿Viaja? ¿A Dónde? ¿Por qué? ¿Con qué frecuencia? ¿Qué encontró en el extranjero y qué recuerda de ello?
1. Si, en el tiempo en una misma dimensión. Lo hace frecuentemente. Es su trabajo.
15. ¿Cuáles han sido las más profundas decepciones en su vida?
1. Tener que abandonar Lethoria por una invasión que encarceló a muchos lethorianos y asesino a la gran mayoría.
 2. Que sus hermanos intentaran tomar su lugar el día que se reencontraría con la princesa que le había ofrecido su mano cuando rompió la maldición para llegar al Agua de Vida.

16. ¿Cuáles fueron los sucesos políticos o sociales, nacionales o internacionales, que dejaron más huella en él/ella?
1. Después de muchos años de paz en Lethoria, una nueva oleada de ataques y conflictos hizo que Arturo tuviera que atravesar uno de los pasadizos que los grandes sabios y hechiceros habían hecho para salvar gran parte de los lethorianos. Arturo tuvo que huir con muchos hombres y mujeres de Lethoria, pero la gran mayoría fueron encarcelados o asesinados.
17. ¿Cómo son sus modales?
1. Tiene muy buenos modales. Aprendió a adaptarse con rapidez al lugar al que iba. De ahí que muchas veces solía pasar desapercibido.
18. ¿Cuál es su héroe favorito?
1. Su padre. Era su héroe favorito por todas las grandes cosas que había logrado y por su manera de reinar.
19. ¿Odia a alguien? ¿A quién? ¿Por qué?
1. Tiene rencor por los Tanpikas, la raza que invadió el mundo de Lethoria. En La Tierra no le gusta odiar a la gente. Simplemente aparta de su vida quien pueda hacerle daño.
20. ¿Cómo son sus amigos? ¿Cómo es su relación con ellos?
1. Desde niño tuvo muy buena relación con Jacob y Wilhelm. Al trasladarse a La Tierra, su amistad se volvió irrompible. Pasaron épocas como cuentistas, como "grandes sabios", como marineros y muchas otras cosas... hace un poco más de 200 años, se separaron para trabajar en organizaciones diferentes. Uno de ellos comenzó a reunir información y, un siglo después creó organizaciones como la Oficina de Servicios Estratégicos (OSS) y la Oficina de Inteligencia Naval (ONI), que luego darían origen a la CIA; el otro, siguió su amor por los cuentos y, más adelante, por la ciencia.
21. ¿Tiene una mascota? ¿Animal, vegetal o mineral?
1. No.
22. ¿Cómo han sido sus compañeros/as amorosos? ¿Cuál es su "tipo" de compañero/a "ideal"?
1. En Lethoria estuvo casado con Melina, quien ofreció su propia mano en recompensa por haberla librado de la maldición.
23. ¿Qué espera o quiere de su pareja?
1. Ella fue asesinada por los Tanpikas.
24. ¿Qué siente o cree sobre el sexo?
1. Cree que es algo normal. Algo que puede hacerlo quien así lo quiera.
25. ¿Quién es su compañero/a actual? ¿Qué relación tiene con él/ella? ¿Cómo la/le escogió?

1. Tuvo cierta inclinación por su actual jefa, Alana. La conoció cuando eran jóvenes y estuvieron juntos por mucho tiempo. Luego, tuvieron que separarse en vista de que ella envejecía pero él no.
26. ¿Qué papel, rol, representa con él/ella? ¿Qué papel, rol, le gustaría representar?
 1. Actualmente ella es su jefa. Antes fue su pareja por mucho tiempo.
27. ¿Tiene hijos? ¿Qué sentimientos tiene acerca de su rol paterno/materno? ¿Y sobre sus hijos? ¿Qué relación tienen sus hijos con él/ella?
 1. No tiene. Pero siempre ha querido tener una vida "normal" con alguien y, con ello, una familia.
28. ¿Qué grupos o actividades sociales frecuenta? ¿Qué papel/rol le gusta jugar en ellos?
 1. Le gusta ir al parque y observar a la gente. Cree que observando se aprende bastante.
29. ¿Cuáles son sus hobbies o intereses?
 1. Quiere tener una vida normal. Pero siempre siente esa necesidad de proteger a la gente y ayudarla, incluso si sus dos grandes amigos se lo piden.
30. ¿Colecciona algo? ¿O es más bien desapegado?
 1. Aprendió a no apegarse mucho a las cosas, ya que siempre tiene que moverse a otro lugar y comenzar de nuevo.
31. ¿Cómo es su casa? ¿Su estilo? ¿Su mobiliario?
 1. Tiene guardado unos dibujos que le hizo su esposa. De ahí que le gustara mucho la pintura y más recientemente la fotografía, sobretodo de retratos. En su casa tiene una pared con muchos cuadros con retratos y gente que ha sido importante para él. Vive en un apartamento sencillo, pero bastante cómodo.
32. ¿Cómo se viste? ¿Cómo es su pelo? ¿Tiene barba, patillas, se maquilla? ¿Qué relación tiene con su apariencia? ¿Qué estilo prefiere?
 1. Trata de adecuar su vestimenta con la época en la que vive, incluso su apariencia física (barba, bigotes, cabello, etc...) Actualmente lo tiene corto y la barba con varios días de afeitada. Desde que los lethorianos que llegaron a La Tierra decidieron vivir un poco más desapercibidos, todos han usado una especie de muñequera para tapar una especie de "marca de raza" que tienen todos en el brazo. A Arturo le brota luminosidad de la marca cuando utiliza su habilidad de sanación.
33. ¿Cómo reacciona ante una situación de estrés? ¿Defensivamente? ¿Agresivamente? ¿Evadiéndose?

1. Ha estado frente a muchas de ellas y, tomando lo que aprendió con sus padres, piensa las cosas y todas sus consecuencias. Hace todo el proceso mental muy rápido y toma decisiones al instante. Es bastante arriesgado en situaciones que lo ameritan para ayudar a alguien.
34. ¿Piensa las cosas antes de hacerlas?
 1. Siempre. No solo piensa las cosas sino las posibles soluciones y las consecuencias de las posibles soluciones. Es bastante decidido en esos momentos. Y tiende a ser arriesgado por las cosas que siente que tiene que hacer. De igual manera se arriesga cuando alguien, que él siente que debe ayudar, está en problemas.
35. ¿Toma drogas? ¿Cuáles?
 1. No. Ninguna.
36. ¿Es vengativo? ¿O racionaliza siempre sus errores?
 1. Cuando llegó a La Tierra quería vengar la muerte de tantos lethorianos, pero no tenía manera. Ahora no es vengativo. Suele aprender de las cosas que hace y sobretodo de los errores que comete y de las cosas que observa que las demás personas hacen. Cuando comete algún error, siente gran culpa. Uno de ellos, la muerte de la hija del Dr. Hanssler.
37. ¿Cómo se comporta ante los fracasos? ¿Es consciente de sí mismo, de sus puntos débiles?
 1. Cuando fracasa siente el golpe, sobre todo cuando lo que hizo genera muchas consecuencias a futuro. Como la muerte de la hija del Dr. Hanssler. Que convirtió al doctor en un hombre ambicioso por el trabajo y con fines corrompidos por dicha ambición.
38. ¿Le gusta sufrir? ¿Le gusta ver a otra gente sufrir?
 1. Desde que nació, casi todo era paz y felicidad en Alengis. Ver cómo la invasión acabó con todo eso y con la mayor parte de su pueblo, fue un golpe fuerte para él. Siempre le gustó ayudar y proteger a la gente y en la invasión no pudo hacer mucho.
39. ¿Cómo es su imaginación? ¿Le gusta soñar despierto? ¿Vive de recuerdos?
 1. Algunas veces tiene recuerdos de su vida en Lethoria. Recuerda su mundo de niño y las cosas que hacía. Recuerda a su familia. Le gustaría volver a ser normal en un mundo. Sin embargo, no vive de recuerdos, pues cada vez tiene que despegarse y alejarse de las cosas y de las personas.
40. ¿Está preocupado la mayor parte del tiempo? ¿Cómo es su temperamento comúnmente?
 1. Por lo general es bastante serio. Se preocupa por la gente, pero hace cosas para ayudarlos.

41. ¿Es básicamente negativo cuando se enfrenta a situaciones nuevas?
¿Sospecha? ¿Es hostil? ¿Tiene miedo? ¿Se entusiasma?
1. Se enfrenta a las situaciones nuevas. Le gusta enfrentarse a ellas pues ha vivido muchas cosas similares durante toda su vida en La Tierra. Así que las cosas nuevas le gustan.
42. ¿Qué cosas le parecen estúpidas?
1. Nada.
43. ¿Cómo es su sentido del humor? ¿Es capaz de ser irónico consigo mismo?
1. Es bastante serio cuando se trata de trabajo, pero en otro ambiente, resulta ser bastante agradable, muy amable y contagia la felicidad.
44. ¿Qué es lo que más quiere en la vida (actualmente)? ¿Qué es lo que más necesita, de una manera total, profunda, compulsiva? ¿Qué estaría dispuesto a hacer, o a sacrificar, para obtenerlo?
1. Actualmente está en una misión: Proteger a Alana para que el curso de las cosas se mantenga. Lo que más quisiera es recuperar a su familia, a su gente y su vida en su mundo. Al no poder hacerlo, quiere tener una vida normal en La Tierra.
45. ¿Cómo es su salud? ¿Qué hace por ella?
1. Su salud es muy buena. Al ser hijo de su madre, se le es muy difícil enfermarse, y cuando tiene alguna herida, su habilidad de sanación la cura.
46. ¿Es alto? ¿Bajo? ¿Peso? ¿Qué sentimientos tiene respecto a su talla, peso? ¿Qué postura tiene? ¿Cómo camina? ¿Quiere proyectar una imagen de más joven, más viejo? ¿Le gustaría ser visible o invisible?
1. Es alto, es flaco pero se ve que es una persona que hace ejercicio constantemente. Se siente bien como es. Se para erguido. Camina derecho, sin ningún balanceo o baile al hacerlo. Se acostumbró a ser invisible, pues no es humano.
47. ¿Cómo son sus gestos? ¿Vigorosos? ¿Débiles? ¿Controlados? ¿Compulsivos? ¿Es enérgico o lento?
1. Es enérgico. Cuando piensa en algo o hace algo, se nota en sus gestos si eso le molesta o le agrada. Sobre todo cuando recuerda a su familia o sus grandes errores.
48. ¿Cómo es su voz? ¿Tono? ¿Acento? ¿Fuerza? ¿Tiempo y ritmo? ¿Pronunciación?
1. Su voz no titubea. Habla correctamente y se le entiende lo que dice. No tiene un acento particular. Sabe cómo controlar la fuerza de su voz. Cuando habla, se ve que tanto su cara como su voz tienen un aire sincero y eso produce que la gente confíe en él.
49. ¿Cuál es su usual expresión facial? ¿Triste? ¿Alegre? ¿Dominante?

1. Generalmente es serio. Su expresión facial es seria, sin embargo, cree tanto en lo que dice y lo dice con tanta seguridad que genera en las personas una gran sensación de seguridad y confianza.
50. ¿Como su autor, te gusta este personaje? ¿Le/la odias? ¿Por qué necesitas escribir sobre él/ella? ¿Por qué los demás se deberían sentir atraídos por él/ella? ¿Por qué a la gente le debería gustar o interesar?
1. Sí. Me parece que es el personaje más profundo de la historia. Tiene la historia más llamativa (sin contar la cantidad de años que tiene). Me gusta escribir sobre él porque es un personaje que es decidido, que es arriesgado, que le gusta ayudar y proteger a la gente. Siento que así como a mí me llama la atención este personaje por ese sentido de (o parecido a) superhéroe, generará también en la gente esa afección o simpatía hacia él. Siento que logra cubrir, en los que lo rodean, esa necesidad significativa de seguridad. Por ello la gente va a tender a sentir que él es el líder.