



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO

FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN

ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES

“Resurrección”

Cortometraje sobre catalepsia

TESISTAS:

FREDA CURCIO, Ángelo

ORTIZ GORDIN, David

ROSALES DOMÍNGUEZ, Bianca

TUTOR:

RAMÍREZ, Carlos

Caracas, septiembre, 2013

Agradecimientos

En primer lugar agradecer a Dios y a mi familia por darme apoyo necesario para poder llegar hasta esta etapa de la carrera; a mi padre, Giovanni Freda; a mi madre, Alicia Curcio, por dar el aporte económico necesario; mi abuela Carmela Morrones, a mi tía Miguelina Curcio; también a mi madrina, Miguelina Curcio Coronato; a mi cuñado, Luis Humberto Herrera y su familia; a mi primo, Pedro Primavera por brindarme trabajo y conocimientos que ayudaron a la realización de este proyecto; a la familia de mis compañeros, quienes se esforzaron al máximo.

También quiero agradecer a todas aquellas personas que, sin pedir nada a cambio, fueron pilares fundamentales en este camino. Julio Arenas, por prestarnos su cámara y sus luces; la señora Ana Arteta por prestarnos su casa; a Alejandro Hernández, quien con su ayuda fue un gran apoyo en fotografía; Englys Acconciagioco por su ayuda en arte; a Ámbar Chacín por su maquillaje; Heryck Guillén quien fue un gran apoyo en el área de sonido; Estefanía Gásperi y Carlos Suarez por brindar equipos que ayudaron a hacer posible este trabajo; Pablo Cova a través de Cinemateriales por ayudar con material de iluminación y cámara; Nagi Blazco, Oriana García por colaborar en producción, Maryoly Ibarra por ser la Script más organizada que haya tenido, Jorge vivas por retratar los momentos vividas detrás de cámara; Marianna Vicenti, Aquiles Báez y Ranfi Rivas por darle vida al cortometraje con su música; al Departamento Audiovisual y Dirección de Deportes de la UCAB por prestarnos sus instalaciones; a todos los actores que confiaron en nosotros, Marielena González, Leonardo Aldana, Alexander Leterni, Daniela Martínez, Diego Villalobos, Eduardo Burger, Yessi Hernández, Enrique Guart, Mamadoo, Daniela Mejías, Cristina Wailin y todos aquellos figurantes y extras que participaron; Carlos Ramírez por ser el tutor y guía de este trabajo.

Muchas gracias a todos por creer y confiar en este proyecto, por trabajar como integrantes de este equipo, por darnos el apoyo sin el cual hubiese sido imposible culminar satisfactoriamente.

Ángelo Freda

Primeramente agradezco a Dios por hacer posible este proyecto y todos mis logros.

A mis padres, Eglee y Coco, y mi hermano Carlos, por apoyarme y ayudarme en todo lo que hago.

A mis seis casas, que representan mis seis familias, a ellos les dedico este cortometraje.

Yo no hubiese podido hacer este corto solo, por eso agradezco a Ángelo Freda y Bianca Rosales, por creer en mí , por querer hacer este trabajo conmigo y sobre todo por seguir mis ideas locas –ellos están más locos al hacerme caso-, sé que dieron el todo por el todo. Los quiero, los admiro y quiero seguir trabajando con ustedes. De repetirse la oportunidad hubiese elegido exactamente el mismo grupo.

A las 64 personas que nos ayudaron sin recibir nada a cambio, más que gratitud. Nos regalaron su talento, sus dones y aportaron mucho más que su trabajo a este ambicioso proyecto. Estoy en deuda con cada uno de ellos.

A los narices frías, Tomy y Pinta, dálmatas ejemplares.

A todos ellos gracias.

David Ortiz

A Dios, por colocar en mí destino esta carrera maravillosa. Por todo lo bueno que me presentaste a lo largo de estos 5 años, ayudándome a superar cada obstáculo en el camino. Por culminar satisfactoriamente este trabajo de grado.

A Oriana Yoyotte, por ser mi estrella que brilla en cielo, por ti y para ti. Sé que en el cielo eres la comunicadora de los ángeles.

A mis padres, Arelis y Rafael, por brindarme su apoyo incondicional en cada momento, por ser los mejores padres que la vida me ha podido dar. Sin ustedes, esta meta, esta hermosa etapa no se estuviera cumpliendo.

A la virgen del valle, a Miguel Ángel, a mi tío Herminio y a la señora Zuny, desde el cielo cuidando y protegiéndome siempre en mi vida.

A Herminio Domínguez y Josefina de Domínguez, orgullosos de mí siempre.

A mi hermano Imber Daniel, por estar siempre allí cuando más lo necesité.

A David, por ser más que un compañero, un hermano.

A Ángelo, por permitirme pertenecer a este grupo de trabajo.

A mi madrina, Adela y al señor Héctor Ríos por sus infinitas orientaciones y consejos.

Por último y no menos importante, a mi gran amiga NagiBlazco

Y todos los que creyeron en mí, mil gracias.

Bianca Rosales

ÍNDICE

Introducción	10
MARCO TEÓRICO	11
Capítulo I. Cortometraje	11
1.1 Definición	11
1.2 Guion	12
1.3 Narrativa	16
1.3.1 Narrativa del Cortometraje	19
1.4 El Género	21
1.4.1 Género Drama	22
1.4.2 Género Suspenso	24
1.5 Algunos Cortometrajes sobre Catalepsia	27
Capítulo II. Catalepsia	29
2.1 Definición	29
2.2 Signos	31
2.3 Causas	33
2.3.1 Epilepsia	34
2.3.1.1 Signos y Síntomas	34
2.4 Efectos y Consecuencias	35
2.5 Casos Recientes	36
MARCO METODOLÓGICO	38
Capítulo III. El Problema	38
3.1 Planteamiento del Problema	38

3.2 Objetivo General		39
3.3 Objetivos Específicos		39
3.4 Justificación		39
3.5 Delimitación		40
Capítulo IV. Libro de Producción		41
Idea		42
Sinopsis		43
Escaleta		43
Tratamiento		47
Guion Literario		50
Descripción de los personajes	62	
Propuesta Visual	64	
Propuesta Fotográfica	64	
Propuesta de Arte		66
Diseño de Personajes		69
Diseño de Escenografía		75
Propuesta de Planos		81
Propuesta Sonora		82

Desglose	83
Calendario de Rodaje	94
Plan de Rodaje	96
Guion Técnico	101
Ficha Técnica	124
Ficha Artística	125
Presupuesto	127
Análisis de Costos	140
Conclusiones y Recomendaciones	154
Fuentes Consultadas	158
Anexos	163

INTRODUCCIÓN

Desde los tiempos más remotos el hombre se ha sentido atraído por la muerte, ha querido dar respuesta a qué pasa después de ella, y más aún ha querido saber si existe alguna forma de evitarla. El hecho de ser finitos, preocupa y mortifica a la humanidad, de la muerte no se habla con libertad, no se acepta, la simbología y la tradición acentúan el pánico y la superstición hacia este tema.

Por otro lado, otra incógnita a la que el hombre ha querido dar respuesta, es al cuerpo humano, por más que se cree conocerlo, es impresionante como este actúa y se auto-protege en ocasiones de peligro, o no. Lo cierto es que a veces hay fenómenos inexplicables que afirman lo poco que se sabe de la naturaleza humana.

Uno de estos fenómenos es la catalepsia, donde la persona entra en una especie de shock y parece estar muerta. El peligro de este estado es que la persona puede ser enterrada viva. Imaginar por un segundo vivir una experiencia de este tipo es aterrador; pero la ironía del asunto es que la persona vuelva en sí, y que todo el mundo crea que alguien venció a la muerte y vino del más allá. Pero no, es simplemente una mala jugada de la complejidad del cuerpo humano, tan natural y científica como cualquier otra enfermedad.

De esto trata el siguiente trabajo de grado, de una vivencia de este fenómeno, de una vivencia a la negación de la muerte, de una vivencia del ser humano a controlar todo cuanto suceda en este mundo.

CAPITULO I

CORTOMETRAJE

1.1 Cortometraje

En el mundo del cine, existen muchos formatos para contar una historia entre estos los más genéricos son: largometraje, medimetraje y cortometraje. Obviamente existen ciertas características que diferencian uno de los otros. Luego de revisar diferentes bibliografías, los autores concuerdan que el primer factor que diferencia el cortometraje del resto es el tiempo de duración.

Russo (1998), lo define como una producción corta que generalmente llega hasta la media hora de proyección. Treinta minutos es el límite de tiempo para desarrollar dicha pieza, sin embargo la misma puede durar menos y ser considerada cortometraje.

Borreneche (1971), agrega que “suele ser verdadera piedra de toque para un futuro director”. Todos los grandes realizadores de cine comienzan con producciones de este tipo para luego, después de mucha práctica, dar el salto a los largos. Por lo que se considera a los cortos como una especie de ensayo u ópera prima.

Russo (1998), complementa y dice que el cortometraje ha sido espacio de vanguardias, experimentaciones y numerosas experiencias de animación, además de ser producciones que no exigen presupuestos tan elevados como los largometrajes; son más accesibles para jóvenes realizadores que ingresan al mundo cinematográfico. El hecho de que la película sea un corto no lo limita, es decir, puede ser de cualquier género, inclusive una animación. Por otra parte, los costos van a ser menores, comparados con el presupuesto de un largo.

Cuando haces un corto, el mundo es tuyo. Cualquier idea funciona. No estás reglamentado por ninguna estructura. En cambio, cuando se rueda un largometraje se pierde bastante libertad. En un largo hay una noción de ritmo a la que debe –se debe- uno ceñirse, y eso puede hacer difícil y complicada la elaboración de la historia. En cambio, un cortometraje puede girar sobre una sola idea, sin estructura de giros de tramas múltiples, subtramas o personajes secundarios. Puede ser una única, flamante y meteórica idea. Eso es un cortometraje. Un meteoro surcado en el cielo (Adelman, 2004, p.9)

El tiempo, no es lo único que diferencia un corto de un largo, esta última definición explica la diferencia fundamental entre ellos, acentuando el primero como un producto más libre y propio a la hora de realizarse, con un carácter personal, sincero, y por ende, genuino.

1.2 Guion

El fin último de este trabajo es la creación de un cortometraje; dicho corto está compuesto por varios agentes que permiten su creación. Entre estos, bien conocidos, se tiene la fotografía, el sonido, el montaje, entre otros, cada uno con su respectiva dirección; pero el más importante en este trabajo de investigación es el guion.

Cada audiovisualita desde su perspectiva tiene una noción bastante clara de lo que es un guion. “Esqueleto”, “estructura”, “herramienta de guía” son una de las tantas denominaciones que se le dan a este. Inclusive una metáfora puede explicar claramente su función:

El guion es un estado transitorio, una forma pasajera destinada a metamorfosearse y adensarse, como la oruga que se convierte en mariposa. Cuando la película existe, de la oruga sólo queda una piel seca, inútil ya, estrictamente destinada el polvo (Cariére y Bonitzer, 1991, p. 13).

Y es desde esta perspectiva sobre la que se quiere abordar el guion: como el primer paso a un objetivo mucho mayor como lo es el corto. No olvidando que el guion es ya realización de la película, claramente una realización virtual, mas no por ello deja de ser importante.

En contraste con otros trabajos únicamente referidos al guion como fin último, en esta oportunidad se tiene una concepción fija y es la que plantea Carrière: “Un guion es ya la película” (1991).

Es por ello que la tarea del guionista es una de las más importantes dentro de esta industria. Una buena película depende de una buena historia y de la buena interpretación de la misma.

Se cae así en la pregunta: ¿Cómo debe escribir un guionista sabiendo que su producto no es para ser leído, o por lo menos no para un público amplio, si no para ser visto?

Carrière y Bonitzer (1991), consideran que:

El guionista es –por necesidad, si no por gusto- mucho más un cineasta que un escritor. Saber escribir, evidentemente, no puede perjudicar, pero la habilidad, la elegancia, la densidad de la pluma no es más que una cualidad entre una buena docena de otras. Pues el guion cinematográfico es la primera forma de una película. Debe imaginarse, verse, oírse. Componerse y por consiguiente escribirse como una película (p. 14).

Y además los mismos autores dejan claro una distinción entre un novelista y un guionista: “El novelista *escribe*, mientras que el guionista *trama, narra y describe*: la escritura es el contingente. Puede incluso imaginarse, en el límite extremo, un guionista que nunca escribiera, que nunca tuviera relación alguna con la página en blanco” (Carrière y Bonitzer, 1991, p. 101).

Pero por otra parte, el único recurso del guionista es la palabra; en contraste con la cita anterior, un guionista hace lo mismo que hace un novelista: referirnos a imágenes mediante palabras.

Frank Baiz completa la idea:

Un escritor de guion se expresa siempre –y nada más- que con palabras. Y expresarse con palabras –sobre todo con palabras que estén de entrada ya tan comprometidas con la función de reclamar activamente en el lector imágenes visuales y sonoras- es ya ingresar en terreno (y someterse a las exigencias) de lo literario. El problema creativo del guionista no es el problema creativo del cineasta cuya materia expresiva está conformada por luces y sonidos. El problema del guionista consiste en hacer <ver> esas formas, esas luces y sonidos, mediante –y únicamente con- las palabras. El problema del guionista es sencillamente, el problema del escritor (1998, p. 13).

Se crea pues una paradoja: imagen-palabra, donde al parecer una depende y remite a la otra y viceversa. No le queda más opción al guionista que jugar sutilmente entre estos dos mundos: el narrativo y el cinematográfico. Por ejemplo, el guionista a veces tiene que describir un escenario, pero no lo hace extensamente dado a que es consiente que cada descripción se convertirá en una imagen, por lo tanto hace una descripción breve acorde al tiempo que amerita.

Para entender el cómo debe escribirse un guion es necesario conocer los términos: *telling* y *showing*: “El *telling* es el arte de contar sin restricciones las cosas que suceden en el mundo, el *showing* es la técnica de mostrarlo como si lo contempláramos externa y, en cierta forma, ingenuamente” (Baiz, 1998, p. 14).

Un escritor de guiones puede hacer como ejercicio el *telling*, pero debe entender que el *showing* es por excelencia el formato ideal para presentar un guion, he aquí la solución de la disyuntiva:

Un guionista es un forzado literato de *showing*. Pero de un *showing*, además, severamente restringido por el carácter lineal del devenir del tiempo. Es un hombre que utiliza el lenguaje bajo la convención de que su palabra se limita a referir las cosas desde las restricciones de una mirada, pero de una mirada que interpreta sólo la inmediatez de lo que ve (Baiz, 1998, p. 15).

En definitiva el guionista, usando la técnica con la que se sienta más cómodo, de igual manera debe crear un producto cinematográfico. Ya sea adaptando un cuento o creando uno nuevo.

La función del guionista es, en realidad, la de adaptar a una materia especial – la que nos interesa es la materia cinematográfica- la forma de un relato. Tanto si este relato se ha inventado para esta materia como si se ha extraído de una obra de teatro, un suceso, un poema, un cuento popular, una novela, un relato corto, una crónica, ése es el papel del guionista: adaptar la forma-relato a la materia-película (Carière y Bonitzer, 1991, p. 105 y 106).

En concordancia con Carière y Bonitzer existen dos modelos de guiones, los que son adaptados de otras obras y los que son inventados únicamente para hacer una película, conocidos estos como guion original.

Al parecer se está en una era donde ya todo fue contado, cada vez es más difícil buscar un tema virgen, tal vez hace falta buscar nuevos conocimientos. El punto es que no se puede hablar de algo que no se conozca, y por ello es más difícil crear un guion original.

Carrière y Bonitzer (1991), establecen:

A poco que se ahonde –escribe Rohmer- uno advierte que no hay guiones originales: los que se dicen tales plagian más o menos de cerca alguna obra

dramática o novelesca, de la que toman lo más vivo de sus situaciones y de su problemática (p. 99).

Y es allí donde nace otra paradoja: ¿cómo crear algo nuevo? si la única fuente de consulta es lo que ya existe y en base a eso se crea. Al parecer sólo se está destinado a redimensionar lo conocido, como Curriére dice, el guion siempre supone a una transmisibilidad.

Aunque, en términos objetivos el simple hecho de agregar un elemento nuevo a la fórmula, ya la hace distinta a la anterior, por lo tanto nueva, por lo tanto original.

Volviendo a lo concreto la definición que concuerda con lo que se cree como guion original es la que plantea Talens y Jiménez (2001): “Es aquel guion concebido únicamente para ser llevado a la pantalla” (p. 167).

Entonces, para efectos de este trabajo de grado, el guion original es aquel que está hecho únicamente para ser llevado a la pantalla, lo que quiere decir, que presenta un desarrollo de una historia que no ha sido publicada anteriormente.

1.3 Narrativa

Escribir un guion es, en términos coloquiales, “contar un cuento”. Por tanto la narrativa va de la mano del guion, como dice Baiz, “Un guion de cine es estructura”.

Y lo explica más a fondo:

Uno podría atribuir a los manuales de escritura de guion de cine una vocación formalista, o quizás, sería mejor decir “formatista”, pues, más que la forma,

podría decirse que su preocupación recae en el formato, puesto que su interés principal radica en la construcción de la estructura, entendida no como armazón interna – y menos aún como dinámica intrínseca- sino como configuración externa, como modelo para armar o, más bien, para ser llenado por el escritor de guiones (1998, p. 70).

La narrativa es esta estructura que debe tener la historia, que responde a cómo se cuenta el cuento, valga la redundancia.

Michael Chion insiste en hacer una distinción capital entre la historia propiamente dicha (es decir, muy llanamente “lo que pasa” cuando se pone el guion en orden cronológico), y otro nivel que puede llamarse narración, pero que otros llaman relato, discurso, construcción dramática, etc., y que afecta, a su vez a la manera en que se cuenta esta historia. Entre otras cosas, a la manera en que los acontecimientos y los datos de la historia se ponen en conocimiento del público (modos de relato, informaciones ocultas y luego reveladas, utilización de los tiempos, de las elipsis, de las insistencias, etc.) (Baiz, 1998, p. 115 y 116).

A lo largo de los años esta estructura ha tomado forma. Se puede decir que todo cuento, relato o historia tiene un inicio, desarrollo y final. Ya sea que el autor lo haya colocado de una manera consciente, o no.

En la Edad Media, un gran maestro japonés del No definió la famosa regla del *Jo-Hai-Kiu*: división de tres movimientos no sólo de toda la obra, sino de cada escena de esta obra, de cada frase de la escena y, a veces incluso, de cada palabra. Estos tres tiempos fundamentales, que se encontrarían en todos los niveles, y que no pueden traducirse exactamente a ningún idioma (digamos: “preparación, desarrollo, estallido”), rinden aún hoy asombrosos servicios cuando no se sabe muy bien cómo escribir, o cómo representar esto o aquello. Se trata acaso de una constante secreta que es preferible conocer aunque sólo sea para violarla (Carrière y Bonitzer, 1991, p. 34 y 35).

La regla del *Jo-Hai-Kiu*, no es más que la fórmula de los tres actos, el cual, buscándose un referente más cercano, también es aplicada en el cine hollywoodense. “De estas estructuras formales la más difundida y, quizás también una de las más productivas es el famoso paradigma del guion en tres actos, modelo que se acoge a la narrativa del cine clásico de Hollywood” (Baiz, 1998, p. 70).

Muchos autores han inventado varios paradigmas, siendo estos, unos mejores que otros y evolucionando en pro de garantizar una buena estructura. Pero el paradigma por excelencia es el del reconocido teórico Syd Field, quien además de establecer los tres actos, agrega varios puntos que permiten una guía para lograr un guion de acero.

El paradigma de Syd Fiel no es un artefacto teórico, sino *un modelo, un esquema conceptual* mediante el cual es posible “armar” un guion. De acuerdo con dicho modelo un guion clásico se divide en tres actos: Un Primer Acto, o *Presentación*, un Segundo Acto o *Confrontación* y un Tercer Acto o *Resolución*. Las articulaciones entre actos están constituidas por los llamados *puntos argumentales o plotpoints* (Baiz, 1998, p. 72).

Y es el mismo Field, quien aconseja emplear su método al mismo tiempo que conocer la estructura de un guion:

Antes de que pueda expresar dramáticamente su historia, usted debe conocer cuatro cosas: el final, el comienzo, el Punto Argumental I y el Punto Argumental II. Estos cuatro elementos constituyen la estructura fundacional de su guion. Usted “cuelga” su historia de esos cuatro elementos (Baiz, 1998, p. 72).

Por otra parte, dos elementos más que conforman la estructura de un guion son el suceso y el personaje.

Narrar es desarrollar el suceso. El suceso que el guionista, el escritor, hace surgir y describe, nada tiene que ver con lo que los medios de comunicación, los periódicos, la televisión llaman así. El suceso no es el hecho, ni la peripecia –accidente, catástrofe, crimen, masacre-, es la resonancia en la representación, es decir, en la conciencia, de lo que ha tenido o no lugar, inseparable del relato (Carrière y Banitzer, 1991, p. 129)

El suceso responde al qué, pero no se refiere al qué periodista. Es decir, no necesariamente hace referencia a un siniestro, sino simplemente a un hecho transcendental en la historia del guion.

Y el personaje responde al quién. Al hablar de personajes, Carrière y Banitzer (1991), tienen una clasificación primordial que los divide en personajes redondos y planos. Los planos no son detallados al máximo, son una especie de bocetos superficiales, sobre los cuales no se ahonda mucho, pueden servir para una farsa o parodia. En cambio los personajes redondos son multidimensionales, es decir, se les trabaja varias dimensiones: características físicas, psicológicas, sociales, entre otras. Lo que los hace complejos, y por ende parecen personas.

1.3.1 Narrativa en el cortometraje

“A cada historia hay que darle el tiempo que pida”. (García, 1995, p. 92)

Las películas de una duración entre treinta y sesenta minutos incluyen a menudo una línea de trama menor o secundaria más evidente en la estructura de los telefilms. Sin embargo, el cortometraje se caracteriza por una particular aproximación al personaje, así como por poseer una trama simplificada. El límite de los treinta minutos ayuda a formar estas diferencias. (Cooper y Danyger, 1998, p.9)

Es por ello que para relatar una historia en un cortometraje se debe estar consciente del poco tiempo del que se dispone y discernir que en la misma no se puede ahondar en subtramas o conflictos secundarios.

Al igual que un largo, un corto posee principio, un medio y un fin; sin embargo, el suceso desencadenante de la trama, aquel que hace que el protagonista salga de su rutina y emprenda la búsqueda de una meta (generando la acción dramática) se debe presentar en los primeros minutos para aprovechar mejor el tiempo disponible y para generar, al mismo tiempo, interés en los espectadores, producto del conflicto entre el protagonista y sus diferentes obstáculos (sus miedos, un antagonista, situaciones adversas, etc.). (Chumaceiro y Rodríguez, 2002, p. 21).

La estructura narrativa de un corto es similar a la de un largo (inicio, desarrollo y fin), la diferencia está en la cantidad de sucesos, la rapidez y el momento donde se ubican los diferentes puntos de giro.

Hay que eliminar los elementos innecesarios que no aportan nada a la trama y que son utilizados sólo para alargar los sucesos, de lo contrario, los espectadores no se sentirán conectados con lo que ocurre. Se debe ser concreto a la hora de escribir la historia para un cortometraje y estar claro de lo que se quiere contar, porque no se dispone de la cantidad de tiempo suficiente para extenderse y complicar la trama. (Fernández y Vázquez, 1999; cp. Chumaceiro y Rodríguez, 2002). El conflicto tiene que exponerse de una manera resumida, con una solución adecuada en términos de duración y montaje.

1.4 El género

Las películas se clasifican y se agrupan de acuerdo al tema, el formato y a la época o movimiento al que pertenezcan. Esta clasificación se conoce como género.

Género no es una palabra que aparezca en cualquier conversación -Que en cualquier reseña- sobre cine, pero la idea se encuentra detrás de toda película y detrás de cualquier percepción que podamos tener de ella. Las películas forman parte de un género igual que las personas pertenecen a una familia o grupo étnico. Basta con nombrar uno de los grandes géneros clásicos --el western, la comedia, el musical, el género bélico, las películas de gánster, la ciencia-ficción. El terror- y hasta el espectador más ocasional demostrará tener una imagen mental de éste, mitad visual mitad conceptual (Jameson; cp. Altman, 1994, p. IX).

El género abarca tanto el aspecto de forma, que es lo visual, como el aspecto de fondo que viene siendo lo conceptual. Esto permite al público tener una idea de lo que va a ver.

Los orígenes del género cinematográfico no nacen con el cine, proviene de otros ámbitos artísticos como lo son el teatro y la literatura, específicamente de la cultura clásica. Destacando que en los años del cine clásico predominaban géneros que reconocían una importante semejanza con sus antecedentes teatrales y literarios. En primer lugar, el caso más evidente de estos géneros, es la comedia y sus variantes. Más tarde, procedieron a desarrollarse modalidades vinculadas propiamente del cine; aunado a ello, la clasificación de las películas partiendo del género en que pertenecen es uno de los aspectos principales de la institución cinematográfica (Mouseca, p.145).

El género como en la literatura y en los diversos medios audiovisuales, es una forma organizativa que caracteriza los temas narrativos elegidos por el autor. Cuando se habla de género en el medio cinematográfico, se refiere a categorías temáticas estables, sometidas a una codificación. Sin embargo, esta no es una taxonomía invariable, esta queda sujeta a variantes, principalmente reflejada en la época (Altman, 2000, p. 35).

Entonces, también es una forma de organizar los films por categoría, esto permite que el espectador se contextualice y entienda la trama que se presenta.

Podríamos considerar que los albores del género son coincidentes con los del cinematógrafo. Torodov, al tratar sobre el origen del género literario señala, que un género nuevo es la transformación de uno o de varios géneros viejos, producida por inversión, desplazamiento o combinación. (De Miguel; cp. Mouseca, 2001, p. 146).

Un género puede nacer de otro, convirtiéndose en un subgénero, o de la combinación de géneros, a continuación se desarrollaran los géneros drama y suspenso.

1.4.1 Género drama

Cuando se habla del género drama, las personas en general entienden una tragedia o, en términos más específicos, se ha vuelto sinónimo de la palabra problema. Por otra parte, se tiene en cuenta que todo guion cinematográfico, por norma, tiene que tener un conflicto, entonces se ha dado una generalización con dicho género, tanto así que para referirse a una película, novela, serie o corto se emplea mucho el sinónimo “dramático”.

Para entender dicho género es necesario remitirse a los inicios de su creación donde el drama es netamente teatro. “El término griego drama significa literalmente acción. La palabra procede del dórico *dran*, actuar” (Medina, 2000, p. 90).

Una vez entendida su definición el mismo autor explica la esencia del drama como género genérico, valga la redundancia.

D’Augbinal asegura que el drama es todo poema. Otros estudios prefieren definirlo como el género literario compuesto para el teatro en lo que compete al texto escrito y no en su representación. Lo cierto es que hasta el siglo XVIII el término apenas es utilizado, y siempre, como ya quedo señalado, de forma genérica. (Medina, 2000, p. 90).

Lo que quiere decir este autor es que el drama siempre va a estar presente, en diferentes cantidades, en cualquier trabajo de tipo literario o audiovisual. Géneros como el suspenso, la ficción, incluso la comedia, no escapan de una dosis de drama.

Una definición que se acerca más a lo que se quiere dar a entender en este trabajo en relación al género dramático es la de Guillermo Vidal (2010): “es el género en el que a través de personajes y diálogos el autor plantea diversos conflictos de la naturaleza humana mediante los diálogos de los personajes” (p. 273).

No se pretende trabajar el drama con este formato teatral, por el contrario se hace referencia a un formato cinematográfico, donde este género se entiende como conflictos humanos (conflictos internos), englobando sentimientos y pasiones.

El cine dramático (cualquier género cinematográfico tiene un alcance dramático, en la medida que conmueve al espectador y en la medida en que interpela a su sensibilidad, a su afectividad, a su entendimiento y a su voluntad libre) plantea las relaciones entre dos a o más personas en términos de conflicto. El conflicto se va resolviendo a medida que avanza el texto cinematográfico (González, 2004, p. 73).

Afectar al espectador es una consecuencia inequívoca, lo que es muy lógico dado a que un individuo va al cine o a un teatro a que le hablen de sí mismo, por ello los conflictos humanos siempre serán una fuente infinita a la hora de realizar guiones.

Este género busca despertar las emociones de los espectadores mediante las intrigas apasionadas y las personalidades polémicas de sus personajes, quienes movidos por sus mundos interiores, principios morales, ideologías, pasiones exacerbadas, etc., pueden llegar a no ser dueños de sus destinos, hasta el extremo de provocar un desenlace trágico, muchas veces representando en la confrontación del héroe o del personaje principal con la muerte. (González, 2004, p. 74).

Además es un género flexible y muy fácil de mezclar con otros, el suspenso es uno de ellos.

1.4.2 Género suspenso

Así como un periodista debe preguntarse ¿Quién? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Dónde? y ¿Por qué? para poder escribir una noticia, el creador de suspenso debe generar una serie de preguntas para poder estructurar su historia: ¿Qué ocurrió? ¿Quién fue? ¿Qué pasará? ¿Cuándo pasará? ¿Sucederá o no? El suspenso es un género cinematográfico que utiliza la incertidumbre y el acecho para mantener al público enganchado en la historia.

“El suspenso se abre cuando el tiempo se convierte en una dimensión de acecho y la pregunta que despierta sobre el destino del personaje es física e inmediata

(desde el elemental: ‘¿Caerá al precipicio?’ al algo más elaborado: ‘¿Lo descubrió el asesino dentro del armario?’” (Russo, 1998, p. 246).

Russo, deja en claro que la incertidumbre es la esencia del suspenso, la pregunta más generalizada es ¿qué va a pasar?

El cine policiaco utiliza el suspenso como elemento principal en sus historias. Generalmente estructura y resuelve casos de crímenes, chantaje, robos, secuestros, etc. Los acontecimientos suceden desde la óptica del investigador y este se encuentra en constante búsqueda de las respuestas que ansía encontrar el espectador; sin embargo, no siempre está presente la figura del detective, en este caso el público toma ese lugar y se compromete a resolver el misterio (Padua, 1995, p. 72).

En este punto es importante resaltar un elemento que es fundamental para la estructura narrativa de este género, el suspenso. Este último es un procedimiento narrativo en el que se prepara un acontecimiento en el relato que deje al espectador con una incertidumbre sobre lo que va a ocurrir y deseoso por resolver el enigma (Souriau, 1998; cp. Prósper, 2004). Claramente el espectador se convierte en un participante activo de la historia, quien suma pistas y quiere resolver la duda presente.

Es bueno comprender la diferencia entre el suspenso y la sorpresa, no son lo mismo.

Nosotros estamos hablando, acaso hay una bomba debajo de la mesa y nuestra conversación es muy anodina, no sucede nada especial y de repente: bum, explosión. El público queda sorprendido, pero antes de estarlo se le ha mostrado una escena completamente anodina, desprovista de interés. Examinemos ahora el suspense. La bomba está debajo de la mesa y el público lo sabe, probablemente porque ha visto que el anarquista la ponía. El público sabe que la bomba estallará a la una y sabe que es la una menos cuarto (hay un reloj en el decorado); la misma conversación anodina se vuelve de repente muy interesante porque el público participa en escena. Tiene ganas de decir a los personajes que están en pantalla: “no deberías contar cosas tan banales;

hay una bomba debajo de la mesa y pronto va a estallar”. En el primer caso se ha ofrecido al público quince segundos de sorpresa en el momento de la explosión. En el segundo caso le hemos ofrecido quince minutos de suspense (Hitchcock, 1966; cp. Montiel 1999).

Esta diferencia cobra importancia al momento de comprender cómo generar las emociones adecuadas. Mientras que la sorpresa mantiene al público en un momento de calma para luego agitarlo durante unos segundos, el suspense lo mantiene en un largo período de angustia e incertidumbre.

Existen numerosos exponentes del cine de suspense, entre ellos Román Polanski, Brian De Palma, François Truffaut, Fritz Lang, Henri Georges Clouzot, John Frankenheimer, pero el de mayor relevancia es Alfred Hitchcock quien a mediados del siglo XX sentó las bases de un estilo que hoy en día continúa enganchando a los espectadores del misterio.

Hitchcock fue caracterizado por utilizar la mente criminal y escarbar en la psicología humana para crear historias que logran mantener a los espectadores en tensión durante todo el film (Navarro, y Gispert, 1999, p. 227). Él es considerado el padre del suspense.

La obra de Hitchcock terminó por acercarnos más allá de los límites de la prudencia, al pensamiento convulso, al acto criminal. Nos hizo adueñarnos de su culpa, olvidando toda seguridad, cometió el crimen perfecto (...) 53 veces: nos envenenó el alma con el licor del cien. Nos invitó a mirar el abismo... Y el abismo nos miró a su vez (...) (Del Toro, 1990, p. 56).

Por último, y no por ello menos importante, se hace mención a la combinación de géneros. Las obras cinematográficas raramente se limitan a un solo estilo, desde hace tiempo diferentes autores redimensionan sus historias combinando

los géneros, y así crearon las más variadas fórmulas tanto para teatro como para cine. Un ejemplo de ello es el drama junto al suspenso.

Desde hace mucho tiempo, las reglas dramáticas, como todas las reglas, están siendo violadas, por ejemplo, la mezcla de los géneros – natural para Shakespeare, inconcebible para Boileau- se practica en todas partes del mundo con fortuna (Carrière y Bonitzer, 1991, Pág. 38).

1.5 Algunos cortometrajes sobre catalepsia

La catalepsia no parece un tema recurrente, sin embargo existen muchos trabajos audiovisuales que abordan este tópico. De todos estos, se usan como antecedentes los siguientes dos trabajos audiovisuales de carácter profesional.

The fall of the House of Usher, EEUU (1928), James Watson y Melville Webber

Estos dos cineastas decidieron producir en un formato de cortometraje una de las obras más reconocidas del escritor Edgar Allan Poe. En la misma se distingue un caso de catalepsia, donde la esposa del protagonista regresa del más allá. Todo esto recreado con una técnica vanguardista bajo la corriente del surrealismo.

Il Mondo Mío, España (2010), José Manuel Fandós y Javier Estella

Esta otra pieza, mucho más actual, desarrolla la historia de un sepulturero, que en una noche de trabajo común logra rescatar a una joven que fue enterrada viva, víctima de un estado de catalepsia. El mismo, se presenta con un género drama-suspenso, al igual que el trabajo de investigación que se está desarrollando.

Ambos cortos presentan una narrativa y una estética de carácter ejemplar para el cortometraje a presentar, cada uno por separado abarca el mismo tema desde diferentes perspectivas, ampliando así un marco referencial para el desarrollo del argumento.

CAPITULO II

CATALEPSIA

2.1 Definición

La palabra catalepsia no es común para la mayoría de las personas, hasta que lo relacionan con el término “enterrado vivo”, pues sí, se trata de un extraño estado y poco común en el que la persona parece estar muerta, pero no lo está.

Ahondando más en el tema, el doctor Castellano explica que la catalepsia no es una enfermedad como tal, y por tanto no puede ser diagnosticada, ni mucho menos tiene tratamiento o control; es una consecuencia o síntoma de otras enfermedades o lesiones en el cerebro. En términos médicos: “Consecuencia de una alteración neuroquímica del cerebro que afecta el área motora” (Comunicación personal, 30 de noviembre 2012).

Castellano, en el concepto anterior se refiere a este fenómeno como resultado de una complicación cerebral, que puede darse por varios factores; pero en la siguiente definición encasilla dicho fenómeno en la rama patológica a la que pertenece:

Hay patologías mentales de carácter psicótico de personas que están fuera de la realidad o que tienen ideas delirantes o alucinaciones, perciben cosas que no existen, dentro de esos cuadros patológicos hay un tipo de enfermedad que es la esquizofrenia, que es una de esas enfermedades, dentro de la esquizofrenia hay síntomas cognitivos, afectivos, motores, dentro de los motores está la catalepsia. Entonces, la catalepsia se caracteriza por una alteración en el área de la motricidad. No hay

motricidad voluntaria, no existe, la persona no se mueve, pero su sistema motor está conservado completamente (Castellano, Comunicación personal, 30 de noviembre 2012).

La catalepsia primeramente se concibe de enfermedades cerebrales y afecta el movimiento muscular del afectado, es decir, la persona queda inmóvil en su totalidad por cierto tiempo; a pesar de la rigidez, este estado no perjudica la motricidad del individuo cuando este regresa a la normalidad.

Otro término que explica de cierta forma en qué consiste este trastorno de la catalepsia, es el llamado “ataques catalépticos”, en el cual se asemeja la catalepsia con un estado de sueño. “Es el ‘sueño histérico’ término criticable puesto que este estado no comporta todos los signos clínicos ni eléctricos del sueño. Como en los otros síntomas de la histeria, la catalepsia sólo realiza una imagen del estado fisiológico correspondiente.” (Ey, 1978, p. 422). Lo que quiere decir este concepto es que la persona que está en estado de catalepsia, pareciera estar dormida, o muerta.

Las definiciones planteadas por los autores Castellano y Ey, abarcan a su totalidad la complejidad de este fenómeno, lo que permite un abordamiento completo de la misma a la hora de comprenderlo. Entonces, en primer lugar la catalepsia no es una enfermedad, es una consecuencia, y a su vez un episodio. En segundo lugar, cuando la persona se encuentra en este estado posee una rigidez muscular similar a la de un muerto.

2.2 Signos

El signo más común de la catalepsia es que la persona parece estar muerta, dado que no se perciben sus signos vitales, y la persona no atiende a estímulos de ningún tipo. El autor Pérez lo explica a profundidad:

Al cataléptico se le puede tomar, pellizcar, pinchar o quemar, es decir, el sujeto no responde a los estímulos; el mismo no mostrará ningún tipo de señal sobre sensibilidad. El cuerpo permanece totalmente rígido indefinidamente, a lo que se le denomina, rigidez muscular, sin mostrar ningún tipo de debilidad. (Pérez, 2006, p.235).

La psiquiatra Villalobos agrega otro signo: “Cuando hablamos de catalepsia estamos diciendo que los signos vitales, cardiorrespiratorios, están tan disminuidos que no son perceptibles por el humano” (Comunicación personal, 19 de noviembre 2012).

Estos indicadores reafirman la teoría de que el individuo puede pasar por muerto, ya que a simple vista, como se mencionó anteriormente, parece estar dormido; y una vez examinado, el cuerpo no reacciona a ningún estímulo, ni se perciben sus signos vitales; con estas últimas características el riesgo de muerte aparente es mayor. Además, agrega Grisollé “... la piel de la persona afectada se encuentra fría y con mucha palidez” (1857, p.266). Siendo esta última una de las particularidades más sobresalientes.

Por otra parte, Fasolino habla sobre dos posibles apariencias:

En la catalepsia el paciente presenta una rigidez completa, pudiendo mantener posturas forzadas y agotadoras por largo tiempo. Las mantiene contra todo intento del examinador de cambiar su posición, oponiendo fuerzas contrarias con sus músculos y sometiéndose a desplazamientos en bloque. En los casos

típicos de catalepsia cética o flexible, también llamada flexibilidad cética, los pacientes mantienen las posiciones en que se los coloca pasivamente y les resulta indiferente estar cómodos o no. La cataplesia consiste en la pérdida total y súbita del tono muscular normal, motivo por el cual, el enfermo cae en un colapso motriz, con acinesia, mutismo y caída desplomada (Fasolino, 2000, p. 166).

Una se caracteriza porque la persona queda rígida completamente, no se puede cambiar de posición con facilidad, este signo es similar a la apariencia del cuerpo de un muerto; y la otra, el sujeto se le puede cambiar o moldear de posición fácilmente, y así queda cómodo en la nueva postura. Lo que coincide en los dos casos es que el individuo cae como si perdiera el conocimiento. Pero, ¿realmente se pierde el conocimiento?, Fasolino dará respuesta:

“No existe una verdadera alteración de la conciencia. El enfermo comprende muy bien lo que se le dice y algunas veces nos sorprende al cabo de cierto tiempo repitiéndonos cualquier observación inconveniente que hiciéramos a la cabecera de su cama” (2000, p. 166).

Entonces, aunque el paciente parece desmayado, él tiene conciencia de todo lo que sucede a su alrededor, mas no puede reaccionar por más que quiera. Cuando vuelve en sí, este puede contar lo sucedido mientras estaba cataléptico.

Los signos de esta anomalía son muy parecidos a los de un sujeto que acaba de fallecer, por mencionar algunos: rigidez, palidez, signos vitales disminuidos a tal punto que no se perciben, y por último, la abolición del sentimiento, que se considera la característica más prominente, ya que si el paciente no siente ni reacciona a nada, aumenta la posibilidad de pasar por muerto.

2.3 Causas

De acuerdo a Villalobos, la catalepsia no es una enfermedad, es una consecuencia de otras patologías, por traumas que sufre una persona o por consumo de sustancias estupefacientes; se produce un daño en el cerebro y puede generarse una disminución, hasta un punto imperceptible, de los signos cardio-respiratorios (Comunicación personal, 19 de noviembre 2012).

Villalobos, resume las tres principales causas, por no decir únicas, por las cuales se da la catalepsia: como precedente de otras enfermedades, por vivir emociones fuertes, o por el consumo de drogas.

Las personas que presentan catalepsia quedan inmóviles, en la misma posición en la que recibieron una emoción fuerte, violenta, súbita o penosa, como el miedo, la tristeza o la cólera, la indignación o la vergüenza (Mellado, 1851, p.632). Otras de las causas que patenta este episodio, es recibir una emoción muy fuerte, la persona queda tan conmovida que lo lleva a padecer un estado cataléptico.

Los ataques catalépticos pueden presentarse por patologías que afectan el sistema nervioso (Galimberti, 2002). Esto quiere decir, que no es un efecto de cualquier enfermedad, sino específicamente sucede por enfermedades cerebrales. Estas son las patologías, por las cuales se puede generar la catalepsia:

“Existe un gran número de enfermedades que afectan el sistema nervioso, pero la condición cataléptica se presenta con regularidad en la epilepsia, esquizofrenia catatónica e histeria” (Galimberti, 2002).

Entonces, para efectos de este trabajo es necesario desarrollar la epilepsia, como causa relevante de este trastorno psicomotor.

2.3.1. Epilepsia

“Se define la epilepsia como un síndrome cerebral crónico, de varias etiologías, caracterizado por crisis recurrentes secundarias a descargas excesivas de las neuronas y asociado a diferentes manifestaciones clínicas y de laboratorio” (Navarro, Scholtz; 2006; p. 435).

Los ataques epilépticos se clasifican en tres partes:

Crisis parciales simples: que se refiere a aquellas que no producen pérdida de conciencia: Esta crisis tiene manifestaciones clínicas entremezcladas y es difícil de diagnosticar. Crisis parciales complejas: esta generan pérdida del conocimiento y en algunos casos pueden producir estados de confusión. Este ataque puede iniciarse con una crisis parcial simple. Crisis generalizadas; generan pérdida del conocimiento y compromete las funciones cerebrales. Puede ser precedida por alguna de las dos anteriores (Navarro, Scholtz; 2006).

La epilepsia es una enfermedad cerebral, que consiste en ataques neuronales, lo que genera una serie de convulsiones, y pérdida del conocimiento, dependiendo del grado del ataque. En su grado más avanzado, puede afectar las funciones del sistema nervioso.

2.3.1.1 Síntomas y signos

Los síntomas de la epilepsia incluyen alteraciones de conciencia, fenómenos motores, sensitivos, visuales, auditivos, autonómicos, emocionales, y cuantas funciones tenga la corteza cerebral. Para diagnosticarla es necesario que los ataques sean espontáneos y recurrentes (Nogales-Gaete, 2005). La persona que padece esta enfermedad está expuesta a recibir un ataque en cualquier momento.

Los ataques epilépticos están precedidos por sensaciones como mareo, percepción de olores o contracciones musculares. “Después el paciente suele emitir un grito y caer al suelo, queda inconsciente y se inician las fases convulsivas: fase tónica o de rigidez que dura uno o dos minutos, fase clónica y generalizada, que suele durar entre dos y cuatro minutos y, finalmente fase de recuperación” (Gutiérrez Begoña, 1999, p. 445). Antes de la convulsión la persona cae desmayada, pasa por varios ciclos, los cuales duran algunos minutos, hasta llegar a la recuperación total del individuo.

Las convulsiones se caracterizan por una serie de signos. Primero la víctima pierde el conocimiento; luego se presentan movimientos oculares, emisión de espuma por la boca, cambio de coloración en el rostro como consecuencia de la interrupción transitoria de la respiración (Gutiérrez Begoña, 1999). La espuma en la boca, se puede considerar uno de los signos más significativos para reconocer esta enfermedad.

2.4 Efectos y consecuencias

En los estados catalépticos existe la posibilidad de que la persona sienta y perciba lo que sucede a su alrededor, sin embargo, existen casos en los que esto no ocurre. En esta última situación cuando la persona sale del estado se genera desorientación y una gran ansiedad por saber que ocurrió (Villalobos, comunicación personal, 19 de noviembre 2012). La consecuencia más simple es que la persona vuelva en sí y se sienta confundida, pero existe una secuela mayor, que puede ser de gravedad:

Y es que mencionado autor, agrega que hoy en día es poco probable que suceda, pero antiguamente no existían los instrumentos tecnológicos necesarios para determinar si una persona se encontraba con signos vitales disminuidos y debido a esto muchos fueron enterrados vivos. Sin embargo, actualmente existen casos, aunque muy poco frecuentes, de personas que despiertan dentro de su ataúd o en la morgue; ésta es la peor consecuencia que puede ocurrir del fenómeno de catalepsia, cabe mencionar que esta situación es uno de los puntos más relevante en el guion.

2.5 Casos recientes

Los psiquiatras, Villalobos y Castellano, a quienes se les realizaron entrevistas, concordaron en advertir que es poco probable que en estos tiempos una persona pueda ser enterrada viva, por considerarla muerta cuando no lo está. Gracias a la tecnología se sabe si la persona está desmayada, en coma, o con un estetoscopio si está en un estado de catalepsia. Pero, agregan que, aunque las probabilidades son escasas, no son imposibles. Los siguientes casos dan muestra del margen de error existente a la hora de diagnosticar un paciente.

En República Dominicana, Bonaó, el 11 de julio del 2011, se presentó un caso de catalepsia donde una joven de 23 años fue enterrada viva, la madre pidió una exhumación del cuerpo. Cuando el cadáver fue extraído estaba muerto, pero presentaba signos de asfixia; esto causó un gran revuelo y pánico en la ciudad. (Brito, 2011, Nacional)

Este otro caso es más trágico aún, esta vez ocurrió en Honduras, San Andrés, el 9 de octubre del año 2009, la periodista Xiomara Orellana cuenta que a la media

noche los vigilantes escucharon gritos desde la tumba de la víctima de 27 años, quien pedía auxilio. Por miedo, los vigilantes no acudieron en el momento sino al día siguiente, el occiso presentaba signos de asfixia y luego de hacerle una autopsia se reveló que sufrió un ataque de catalepsia, por lo que fue considerado muerto. (Orellana, 2009, sucesos).

Estos dos casos se escogieron por ser recientes, y por representar la experiencia a la que tanto se ha hecho mención en este capítulo, que es la de ser enterrado vivo. Dejando en claro que estos son 2 casos en un millón de posibilidades.

MARCO METODOLÓGICO

CAPITULO III

EI PROBLEMA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Para hacer un cortometraje es necesario escribir un guion, las temáticas e historias son infinitas. Las enfermedades mentales del ser humano son una rica fuente de anécdotas digna de ser contadas, estas advierten sobre la complejidad humana.

Hablar de alguien normal es algo muy lineal, siempre será interesante hablar sobre los “locos” – ¿Quién no tiene algo de locura?

A lo largo del cine se encuentran películas que hablan de fobias, mañas, trastornos, patologías cerebrales, memoria de corto plazo, entre muchas otras. Y es por esta búsqueda que se eligió realizar un cortometraje sobre la catalepsia. Cumpliendo todos los pasos que amerita hacer un corto: una preproducción, una producción y una postproducción, pero no sin antes pasar por una investigación a fondo de esta temática, cayendo en el planteamiento:

¿Es posible realizar un cortometraje sobre la catalepsia?

OBJETIVO GENERAL

Realizar un cortometraje sobre catalepsia.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Elaborar un guion original
- Aplicar el género drama/suspenso.
- Diseñar un plan de producción de bajo presupuesto.

JUSTIFICACIÓN

Se decidió hacer un cortometraje con la intención de aplicar los conocimientos en el área cinematográfica adquiridos durante la carrera y de esta manera abrir un camino para ingresar al mundo del cine y dejar un aporte importante en esta profesión.

DELIMITACIÓN

Se hará un cortometraje que no excederá de los 20 minutos, de guion original, sobre la catalepsia, con una calidad mínima requerida para ser considerada un trabajo profesional.

CAPITULO IV

LIBRO DE PRODUCCIÓN

Resurrección (2013)

IDEA

Una madre cree que su hijo está enterrado vivo.

SINOPSIS

Resurrección, un aparato para detectar si una persona está viva o muerta, siembra la duda en Elisa (43) sobre si su hijo Humberto (24), verdaderamente falleció o está padeciendo un ataque de catalepsia.

ESCALETA

ESC 1. / INT/ SET CONTROLADO

Infomercial del aparato Resurrección

ESC 2. / INT/ CASA DE ELISA

La televisión está prendía, HUMBERTO entra a la casa y camina desesperadamente al baño, observa sus manos ensangrentadas y abre el grifo para lavarse, luego entra a la ducha con ropa, se desmaya.

ESC 3. / INT/ FUNERARIA

ELISA está en el velorio de su hijo en estado de shock, observa la urna fijamente. BEATRIZ, su hermana, se acerca a ella ofreciéndole un café, Beatriz se sienta junto a ella y comienza a hacerle preguntas para las cuales Elisa no tiene respuestas; luego la abraza y la consuela.

ESC 4. / INT/ FUNERARIA

DIEGO se acerca a la urna y se queda observando, le pide perdón y le coloca algo dentro del ataúd a HUMBERTO. SARA llega, se topa con Diego y ambos se quedan mirando fijamente, cada quien sigue por su lado, él se va y Sara se acerca a la urna, mira a Humberto mientras llora.

ESC 5. / INT/ APARTAMENTO DE PLAYA

SARA está asomada en el balcón apreciando el mar, llega HUMBERTO y la abraza, él le recita un poema mientras la besa en diferentes partes, ella le responde con besos y luego Humberto la carga y la lleva a la habitación.

ESC 6. / INT/ FUNERARIA

SARA se impacta fuertemente, se coloca la mano en la boca, ELISA se acerca y la toma por el brazo. Sara la evita y se va rápidamente.

ESC 7. / EXT/ RESIDENCIA

HUMBERTO se percata que SARA y DIEGO están juntos en la calle, los observa en una actitud rara hasta que estos se besan; Humberto se baja del carro iracundo, se acerca a ellos y golpea a Diego fuertemente sin mediar palabra, Sara intenta separarlos, pero no puede; Humberto se detiene, Sara intenta excusarse, él se retira destrozado.

ESC 8. / EXT/ ENTRADA DE LA CASA DE ELISA

DIEGO toca la puerta de la casa, nadie lo atiende, decide dejar la alarma “Resurrección” con una nota, frente a la puerta. Al rato ELISA abre la puerta y recoge el aparato, lee la nota, entra a la casa, enfurecida decide botar el aparato.

ESC 9. / INT/ CASA DE ELISA

Suena una tetera donde se hierve agua, ELISA va a la cocina y se sirve un café, luego busca unas pastillas antidepresivas y se la toma; Elisa toma un sorbo de café, se queda pensativa y voltea a mirar la papelería donde tiró el aparato, se acerca, lo recoge y se sienta en la computadora; comienza a buscar y observa la publicidad de “Resurrección”, luego busca más información sobre la catalepsia y encuentra que está relacionada con la epilepsia. TOMY ladra y Elisa levanta la mirada bruscamente.

ESC 10. / INT/ CASA DE ELISA

15 años atrás ELISA está cocinando la comida para navidad mientras habla con su mamá por teléfono. HUMBERTO se acerca a la cocina con un perro pequeño en

brazos y le pregunta a su madre por el cachorro, Elisa le ordena que lo lleve inmediatamente al lugar donde ella lo tenía guardado y Humberto le hace caso. Elisa continúa hablando por teléfono hasta que escucha un sonido de algo que se cae, cuelga el teléfono y sale de la cocina, se asoma por un pasillo; Humberto está convulsionando en el piso y ella corre desesperada a auxiliarlo.

ESC 11. / INT/ CASA DE ELISA

ELISA busca su agenda telefónica, consigue el número del psiquiatra de Humberto y lo llama rápidamente. Sin explicar, Elisa solicita una reunión con él inmediatamente, luego cuelga el teléfono, toma su cartera y sale de la casa.

ESC 12. / INT/ CONSULTORIO

ELISA está en el consultorio sentada frente a frente con el DOCTOR ORTIZ. Ella pregunta por las probabilidades de que Humberto esté en estado cataléptico, pero el psiquiatra le niega cualquier posibilidad y trata de convencer a Elisa que saque esa idea de su cabeza. Mientras trata de convencerla Elisa comienza a hurgar en su cartera, pero no consigue el aparato, se levanta y el doctor trata de evitar que se vaya.

ESC 13. / INT/ CASA DE ELISA

ELISA intenta abrir la puerta y escucha el sonido de una alarma que viene de la casa, entra agitadamente, pero era el sonido del correo de voz del teléfono; se acerca y escucha un mensaje de su exesposo, JUAN PABLO. A Elisa le da un ataque de histeria, rompe todo lo que tiene cerca y se derrumba a llorar en el piso.

ESC 14. / INT/ CASA DE ELISA

ELISA lleva rato desvelada frente al aparato, mirándolo fijamente con un café en la mano.

ESC 15. / INT/ CASA DE ELISA

ELISA se queda dormida en su cuarto y el aparato comienza a sonar. Elisa se levanta exaltada, busca una pala y sale de su casa junto con TOMY.

ESC 16. / EXT/ RESIDENCIA

ELISA se monta en su carro con TOMY y arranca a toda prisa.

ESC 17. / INT/ CEMENTERIO

Llega al cementerio, se baja corriendo. Comienza a buscar desesperadamente la tumba de Humberto; la encuentra y empieza a cavar exasperada. ELISA Abre la urna y pone cara sorpresiva.

TRATAMIENTO

En un infomercial, con testimoniales y dos presentadores, se muestra un invento muy particular llamado Resurrección. Consiste en un transmisor que se deja en un ataúd y en caso de que la persona, que lo ocupa, no esté muerta y despierte, apretará el botón y el transmisor sonará. El aparato lo usarían aquellas personas que tengan la duda de que su familiar fue enterrado vivo. La publicidad aclara que este no es un aparato milagroso y no se garantiza la vida de la persona enterrada.

Humberto entra al baño de su casa, esta azorado, nervioso, sorprendido, tiene una mano manchada de sangre, se la lava en el lavamanos, se ve al espejo y se empieza a marear, abre la ducha y se mete con la ropa puesta, al momento cae desmayado.

Elisa está en el funeral de su hijo Humberto, llora su pérdida, su hermana la consuela. No se sabe de qué murió su hijo. Al funeral llega el mejor amigo de Humberto, Diego, quien tiene un morado en el ojo, se acerca a la urna y le coloca algo dentro del féretro, le pide disculpas; al retirarse viene Sara, novia de Humberto, se ven por un instante, Diego se va, ella observa a su novio y recuerda.

En un apartamento de playa, Sara esta asomada en la ventana, en ropa interior con la camisa de Humberto puesta, Humberto, también en ropa interior, llega por detrás, la abraza, la respira y le recita un poema, luego se la lleva cargada.

Después de recordar esto, Sara se retira, Elisa la sujeta de un brazo y le pregunta si todo está bien, ella no le contesta y se va.

Saliendo de una residencia, Sara y Diego se besan, Humberto desde un carro los observa, se baja y se dirige hacia ellos corriendo, pierde el control y se arroja

sobre Diego, caen en el piso y pelean a golpes, Sara intenta separarlos. Humberto se levanta, les grita y se retira, Sara intenta detenerlo, él la empuja.

Fuera de la casa de Elisa, Diego toca el timbre, nadie lo atiende. Decide dejar el aparato Resurrección con una nota. Al rato, Elisa abre la puerta y revisa la caja que dejó Diego, lee la nota, entra a su casa molesta y bota el aparato en la papelería.

Luego de tomarse un café y unas pastillas antidepresivas, Elisa decide recoger el aparato y averiguar de qué se trata, ve la publicidad en la computadora y empieza a investigar sobre catalepsia, también revisa en sus libros de enfermería. Tomy, su mascota, ladra, lo que le hace recordar el primer ataque de epilepsia de Humberto.

(Quince años atrás) Elisa cocina un pollo para navidad mientras habla con su madre por teléfono, Humberto entra a la cocina con un perrito, ella lo regaña, le dice que lo ponga donde lo vio, él hace caso. Al momento Elisa escucha que se parte algo, cuando se asoma el niño tiene un ataque de epilepsia, ella corre a ayudarlo.

(En el presente) Elisa deja de recordar busca su agenda y llama al psiquiatra de Humberto, y se va para allá.

El doctor Ortiz le explica que está en estado de negación, que debe calmarse, ella le explica sus razones y cuando le va a mostrar el aparato se da cuenta que no lo trajo consigo, se va corriendo.

Llega a su casa busca la llave desesperadamente, una alarma suena dentro de la casa, al entrar se da cuenta que es el correo de voz, lo oye, es su ex-esposo quien le avisa que pronto llegara para acompañarla. Le da un ataque de histeria y lanza todo lo que está a su alrededor, se derrumba en la cama llorar.

Elisa lleva horas frente al aparato.

Cae dormida en su cama y de repente empieza a sonar el aparato, la alarma aturde, ella no sabe qué hacer, decide llamar, pero cuelga, el perro ladra, agarra una pala y se va al cementerio junto con Tomy.

Llega azorada a la tumba de su hijo, empieza a cavar, salpica la tierra. Elisa abre la urna y su cara de impresión es tal, no lo puede creer.

GUIÓN LITERARIO

ESC. 1/ INT. / SET CONTROLADO

PUBLICIDAD PARECIDA A UN INFOMERCIAL

Un muerto dentro de una urna de repente abre los ojos y aparece la palabra entrecortada en letras grandes:

Re su rrección

De una urna sale el animador.

ANIMADOR

¿Alguna vez llegaste a pensar o a sentir que tus familiares estaban vivos?

TOMA DE APOYO:

Animación del invento de la bandera, mecanismo para no quedar enterrado vivo.

Animación de doctor clavando un puñal a un cadáver.

ANIMADOR

(Voz en off)

Tiempos atrás, las personas sufrían el riesgo de ser enterradas vivas, sin la capacidad de poder dar una fe de vida. Se crearon muchos inventos sin solución alguna.

ANIMADOR

(Voz en off)

Pero con la llegada de Resurrección ya no será un problema.

El aparato empieza a sonar, entra la animadora asustada.

ANIMADORA

¡Auxilio Clark! unos zombis me persiguen.

ANIMADOR

Tranquila Katherin, no son zombis, son personas que sufrieron catalepsia.

ANIMADORA

¿Qué es catalepsia?

ANIMADOR

La catalepsia es un estado en que la persona se le reducen al mínimo sus signos vitales y creen haber muerto.

ANIMADORA

¡Oh por Dios! y por eso es que son enterradas vivas.

ANIMADOR

Pero veamos como Resurrección ha salvado muchas vidas.

TOMA DE APOYO:

Entran los testimoniales.

TESTIGO 1

Yo cuando desperté vi que estaba muy estrecho, me sentía como un muñeco en una caja, bañado en

sudor, no sabía qué hacer, de pronto sentí algo en mi mano, en el desespero presione el botón.

TESTIGO 2

Cuando escuche el sonido, quería decir que alguien aún vive, no era lógico. Yo lo compre por comprarlo, pensé que era una broma, pero fue real.

TESTIGO 3

¡Fue como volver a nacer! Sin Resurrección me hubiese asfixiado en ese ataúd. Ahora pienso que es el mejor invento que se ha hecho en la vida.

Los animadores comentan.

ANIMADOR

¿Qué te parece Katherin?, ¿Sorprendente no?

ANIMADORA

Hay que comprarlo ya. Llama al número correspondiente de tu país y recuerda que:

ANIMADOR Y ANIMADORA

Para morir sólo hace falta estar vivo, y para seguir viviendo sólo hace falta: ¡Resurrección!

TOMA DE APOYO:

Un aparato, parecido a una alarma da vueltas sobre una plataforma.

Resurrección

ESC. 2/ INT. / CASA DE ELISA

En un televisor de la casa están pasando la publicidad de Resurrección. HUMBERTO (24) pasa rápidamente por el pasillo de la casa, con respiración agitada, entra al baño. Se mira las manos, las tiene un poco manchadas de

sangre, abre el grifo y se las lava desesperadamente, se ve al espejo, está mareado. Abre la ducha y se mete con la ropa puesta, pierde el equilibrio y cae desmayado.

ESC. 3/ INT. / FUNERARIA

ELISA (43) está sentada cerca de la urna de su hijo HUMBERTO, está ida, viendo a la urna, se acerca BEATRIZ (47) con un café.

BEATRIZ

Tomate esto Elisa, te va hacer bien.

ELISA

No quiero nada. ¿Cómo alguien se puede morir así, de la nada?

Beatriz se sienta a su lado.

BEATRIZ

Pero, ¿Qué dijeron los médicos?, ¿Le dio un infarto?, ¿No te dieron razón de nada?

Elisa permanece callada y niega con la cabeza.

BEATRIZ

¿Y qué salió en la autopsia?

ELISA

No se la hicieron.

Elisa mira al suelo, suelta lágrimas, Beatriz la consuela.

ESC. 4/ INT./ FUNERARIA

DIEGO (24) se acerca a la urna, tiene un morado en el ojo, mira a su amigo muerto.

DIEGO

Perdóname hermano. (Con voz quebrada)

Le coloca algo dentro del ataúd, sin que nadie se dé cuenta.

DIEGO

Ojalá sirva de algo.

Cuando se va a retirar llega SARA (23), se quedan mirando un instante, él se retira, ella se acerca a la urna, lo ve.

ESC. 5/ INT. / APARTAMENTO DE PLAYA

SARA está asomada en la ventana, en ropa interior, con una camisa azul de HUMBERTO, él llega por la espalda, la abraza.

SARA

Humberto, se nos hace tarde, y si tus padres llegan...

Humberto la calla, la respira y comienza a decirle un poema.

HUMBERTO

(Mientras la besa en diferentes partes)

Judas besa a Jesús y deja impresa en su rostro de Dios, la felonía.

(Mientras ella se voltea y lo besa a él)

Mientras la Magdalena con sus besos fortifica piadosa su agonía.

(Mientras la carga)

Yo te enseñaré a besar los besos fríos, son de
impasible corazón de roca, yo te enseñaré a
besar con besos míos, inventados por mí para tu
boca.

Se la lleva cargada a la habitación.

ESC. 6/ INT./ FUNERARIA

SARA se aleja de la urna. ELISA se acerca a ella, la
agarra por el brazo y le pregunta:

ELISA

Sara ¿Pasa algo?

Sara está ansiosa, se aguanta.

SARA

No, nada.

Se va rápidamente.

ESC. 7/ EXT./ RESIDENCIA

HUMBERTO está en su carro y observa cómo SARA y DIEGO
vienen saliendo de un apartamento, se besan. Humberto se
baja del carro, se dirige rápidamente a ellos y se le va
encima a Diego, se revuelcan en el piso, se dan golpes,
Sara intenta separarlos. Humberto se para y les grita:

HUMBERTO

¿Cómo pudiste?, ¿Cómo pudiste? ¡Para mí los dos
están muertos!

Humberto se va, Sara intenta pararlo y darle una
explicación, él la empuja y le grita.

HUMBERTO

¡No me toques!

ESC. 8/ EXT./ ENTRADA CASA DE ELISA

DIEGO toca el timbre de la casa, al ver que nadie abre la puerta, Diego decide dejar en el piso una caja que trae el aparato Resurrección, con una nota dentro de este que dice:

YO CREO QUE SU HIJO ESTÁ VIVO, DIEGO.

Se coloca sus lentes y se va.

Al rato ELISA abre la puerta, se fija que no hay nadie cerca y ve el aparato en el piso, lee la nota. Elisa entra a su casa y bota el aparato en la basura.

ESC. 9/ INT./ CASA DE ELISA

El café está listo, Elisa se prepara uno y se toma unas pastillas antidepresivas, decide recoger de la basura el aparato, detalla la caja y lo revisa, no comprende qué es exactamente.

Se sienta en la computadora y ve la publicidad del aparato. Empieza a revisar en internet qué es la catalepsia, ve imágenes, lee artículos relacionados. Busca sus libros de enfermería, los revisa. El perro ladra y se queda viéndola, Elisa se queda pensativa.

ESC. 10/ INT. / CASA DE ELISA

Hace 15 años en vísperas de navidad.

ELISA está cocinando; mientras habla con su madre por teléfono rellena un pollo para navidad, HUMBERTO (9) se asoma con un perrito en la mano.

HUMBERTO

Mami, ¿De quién es este perrito?

ELISA

Te dije que no abrieras la puerta del baño.

HUMBERTO

¿Me lo trajo el niño Jesús?

ELISA

Sí... Ve y lo pones donde estaba, aló... (Sigue hablando por el teléfono).

Al instante Elisa escucha que algo se parte.

ELISA

¿Humberto?

Mamá ahorita te llamo. (Al teléfono)

Cuando se asoma a la sala, el niño está en el piso con un ataque de epilepsia, corre a ayudarlo.

ESC. 11/ INT. / CASA DE ELISA

ELISA busca su agenda telefónica, consigue el número del psiquiatra de Humberto y lo llama.

ELISA

¿Doctor Ortiz?, ¿Cómo está? es la madre de Humberto, necesito verlo con urgencia, cree que pueda... Ok, voy saliendo para allá.

Agarra las llaves y sale de su casa.

ESC. 12/ INT./ CONSULTORIO

DOCTOR ORTIZ

Sé por lo que estás pasando, y me sorprende que hayas venido tan pronto...

ELISA

Yo sé que le va parecer descabellado, pero, ¿Qué posibilidades existen de que mi hijo no esté muerto y tenga un episodio de catalepsia?

DOCTOR ORTIZ

¿Por qué crees eso?

ELISA

Humberto sufría de epilepsia, y creo que antes de morir vivió una emoción muy fuerte...

DOCTOR ORTIZ

Elisa, puede que la epilepsia y la catalepsia sí estén relacionadas, pero las posibilidades de enterrar a alguien con vida son una en un millón. Escúchame, estás pasando por un estado de negación, y es completamente comprensible...

ELISA

(Mientras busca en la cartera)

Es que usted no entiende, el amigo de mi hijo compró este aparato, porque él cree... No tengo el aparato, se me quedó.

DOCTOR ORTIZ

Cálmate Elisa.

ELISA

Pudo haber sonado mientras yo estaba aquí, me tengo que ir.

DOCTOR ORTIZ

Elisa no te vayas así.

ESC. 13/ INT. / CASA DE ELISA

Intenta abrir la puerta y una alarma dentro de la casa está sonando, ELISA se desespera, se le caen las llaves, al entrar se da cuenta que es un correo de voz, lo

escucha y es un mensaje de su ex-esposo, padre de Humberto.

JUAN PABLO

(Voz en off)

¿Elisa por qué no me respondes el teléfono? estoy muy preocupado por ti, mañana llego para acompañarte, no aguanto el dolor, Humberto es lo mejor que me ha pasado en mi vida y eso lo viví contigo... (Voz quebrada)

Elisa le da un ataque de histeria y empieza a romper todo lo que tiene cerca, hasta que se derrumba en el piso.

ELISA

¡Qué zozobra Dios mío! ¿Por qué? ¿por qué?, ¿Por qué?

ESC. 14/ INT. / CASA DE ELISA

Elisa lleva rato desvelada frente al aparato, con un café en la mano.

ESC. 15/ INT. / CASA DE ELISA

ELISA se queda dormida en su cuarto, abrazando una almohada. El aparato empieza a sonar, la alarma aturde, Elisa se despierta y no lo puede creer, no sabe qué hacer, decide llamar, pero se arrepiente y cuelga. Busca una pala y se va con TOMY, el perro.

ESC. 16/ EXT./ RESIDENCIA

SERIE DE TOMAS

ELISA se monta en el carro con TOMY y arranca a toda prisa.

ESC. 17/ EXT./ CEMENTERIO

ELISA Llega al cementerio, corre con TOMY. Empieza a cavar desesperada, se le hace difícil, la tierra salpica.

Abre la urna, su cara de sorpresa es neutra, no expresa ni alegría, ni tristeza, simplemente no lo puede creer.

FIN

DESCRIPCIÓN DE PERSONAJES

Elisa: 43 años, piel blanca, cabello castaño claro, ojos color ámbar, estatura mediana, contextura esbelta, a pesar de su edad se conserva. Madre de un sólo hijo, enfermera, está divorciada y pertenece a la clase media. Ella es una persona emprendedora, vive sola con su hijo; es una mujer de ciencia más que de fe, por su profesión. Familiar, detallista, tiene actitud, decidida y suspicaz.

Humberto: 24 años de edad, trigueño, cabello negro, ojos color café, estatura alta, contextura delgada. Tiene una relación amorosa de 3 años con Sara. Estudiante del último año de arquitectura, hijo de Elisa, tiene buena relación con sus padres, a pesar de que están divorciados. Es una persona justa, romántica y fiel, por otra parte es rencoroso, terco y peleón.

Humberto (niño): niño de 9 años, trigueño, cabello negro, estatura pequeña. Feliz.

Diego: 24 años, blanco, cabello castaño claro, ojos azules, estatura alta, contextura delgada. Es el mejor amigo de Humberto desde pequeños y estudiante del último año de derecho. Es un joven despreocupado, mujeriego y buen amigo.

Sara: 23 años, blanca, cabello castaño claro, ojos marrones, contextura delgada y bonita. Tiene una relación con Humberto desde hace 3 años, es estudiante de psicología. No sabe ocultar la mentira, es indecisa, infiel, insegura, enamorada y dulce.

Beatriz: 47 años, de piel blanca, cabello color marrón, contextura mediana. Hermana mayor de Elisa.

Juan Pablo: Hombre de 45 años, piloto de avión. Padre de Humberto y ex esposo de Elisa. Tono de voz gruesa y varonil.

Tomy: Perro de raza dálmata, juguetón fiel, con 15 años de edad

Animador (Clark): Hombre entre 27 años, de piel blanca, contextura gruesa, estatura alta, facciones del rostro pronunciadas. Es una especie de narrador, inspirado en la figura de *Mickey Mouse* y en el maestro de ceremonia de la obra cinematográfica *Cabaret*. (Semejante al diablo ofreciendo un producto).

Animadora (katherin): Mujer de 24 años, de piel blanca, ojos verdes, cabello castaño, estatura mediana, facciones del rostro muy finas. Inspirada en la figura de Jessica Rabbit; sexy, glamurosa; por otra parte se hace la tonta. (El diablo se presenta en su mejor forma, ella representa la belleza).

Testigos: Personas de diferentes estereotipos y distintas nacionalidades, quienes pasaron por la experiencia de ser salvados por el aparato Resurrección

Testigo 1: Hombre francés, 25 años, piel oscura, cabello negro, alto.

Testigo 2: Mujer asiática de 22 años, piel blanca, cabello negro, estatura mediana.

Testigo 3: Mujer americana de 23 años, piel blanca, ojos azules, rubia, estatura alta.

PROPUESTA VISUAL

PROPUESTA FOTOGRÁFICA

La idea general del cortometraje es recrear un ambiente dramático y de suspenso que se apodere de los espectadores, sin embargo hay puntos clave con carácter absurdo y otros más románticos que hacen variar el tipo de iluminación y los colores. En esta propuesta se busca mantener un estilo de imagen fotorrealista, por lo que no se emplean filtros de postproducción que alteran esta concepción.

Escena 1

El cortometraje inicia con un infomercial, para este se requiere un esquema de iluminación de tres puntos, con una luz principal difusa para reducir las sombras y con una saturación de color intermedia.

Escena 5

Para la escena del recuerdo de amor se utiliza el mismo esquema de iluminación de tres puntos, sólo que en esta se busca una luz más fría y una sombra más suave.

Escena 10

El recuerdo navideño es una escena muy particular, es muy colorida a diferencia del resto del cortometraje. Se mantiene el mismo esquema, pero con mayor cantidad de contraste y realce de colores. Se emplea una temperatura de color baja para generar sensación de calidez de hogar.

Escenas 2 y 7

Para la escena de la pelea, se emplea la luz natural y saturación de los colores intermedia. Para la escena 7 se utiliza luz artificial de 3 puntos y con alto contraste de sombras.

Escenas 3,4,6,8,9,11,12,13,14,15,16,17

Para el resto del corto se requiere un cambio en el esquema de iluminación. Se emplea la luz Rembrant, en el que se percibe un alto nivel de contraste y sombras. El color tiene una saturación baja. Es en estas escenas donde se encuentra el mayor nivel de drama y suspenso, por lo que este tipo de iluminación es ideal para lograr lo que se quiere.

Con respecto a la óptica, se emplean lentes de 50 y 85 mm para primeros planos. Para planos más abiertos se requiere el uso de un lente 18-55, que permita encuadrar la mayor cantidad de elementos.

PROPUESTA DE ARTE

La propuesta de arte va más allá del simple hecho de elegir colores para que el corto se vea atractivo. La estética exige forma y fondo, es por ello que a la hora de elegir la paleta de colores se realizó con base en la simbología del color; esto con la intención de acentuar las situaciones y los sentimientos que se presentan en cada escena. Por tal razón existe una paleta determinada para cada escena.

La amplitud simbólica de los colores está caracterizada por una enorme libertad de elección, con todas sus inevitables contradicciones, conforme a los niveles de cultura y educación, creencias religiosas o ideológicas, de sexo y edad, de raza y geografía. (Ferrer, 1990, p.377)

Escenas: 3,4,6,8,9,11,12,13,14,15,16,17

Blanco, escala de grises y negro: estos colores denotan luto, tristeza y clima pesado.

Esta paleta se utilizará en las escenas del velorio y las que le preceden al velorio en tiempo presente, en los flash back no.



Escena 1

La primera escena, que trata del infomercial, también se utiliza esta paleta, pero con la intención de denotar elegancia, y con un sentido publicitario, por ello son los mismos colores, pero con mayor brillo

Escena 5

Escala de azules y blanco: el azul se interpreta como eternidad, dado que los seres humanos lo relacionamos con el cielo y el mar, dos elementos que a la vista parecen infinitos. Esto conlleva a simbolizarlo con la fidelidad. Cabe acotar que para tal escena se aprecia el cielo y el mar. Por otra parte, el blanco tiene una participación neutra y también se asemeja con la pureza.



Escena 10

Rojo y verde: estos dos colores por separados pueden simbolizar varias cosas, para efectos de esta escena, combinados representan nostalgia. Dicha escena es un recuerdo y transcurre en época de navidad, lo que acentúa este sentimiento y de cierta manera justifica el uso de estos colores.



Escenas 2 y 7

Rojo, azul y marrón. Esta triada es más complicada: en la escena están presentes 3 de los personajes principales (Humberto, Diego y Sara), cada uno va de un color: Humberto, como se establecía en la escena 5, representa la fidelidad con el color azul. Diego: representa la pasión prohibida con el color rojo. Estos 2 colores se

contraponen (agua y fuego). Por su parte, Sara tiene el marrón: este color armoniza tanto con el rojo (tierra con fuego), como con el azul (tierra y agua). En la escena Diego y Humberto pelean por Sara.



La escena 2 es una extensión de la escena 7, por lo que se mantiene los mismos colores: Humberto de azul y la sangre, roja, en su mano. Esta escena es el punto medio entre los recuerdos y el presente.

Existe una diferencia notable entre las escenas del presente: velorio y lo que prosigue, y las escenas de flash back: las primeras son más tenues, con sombras, los recuerdos son brillantes, con vida.

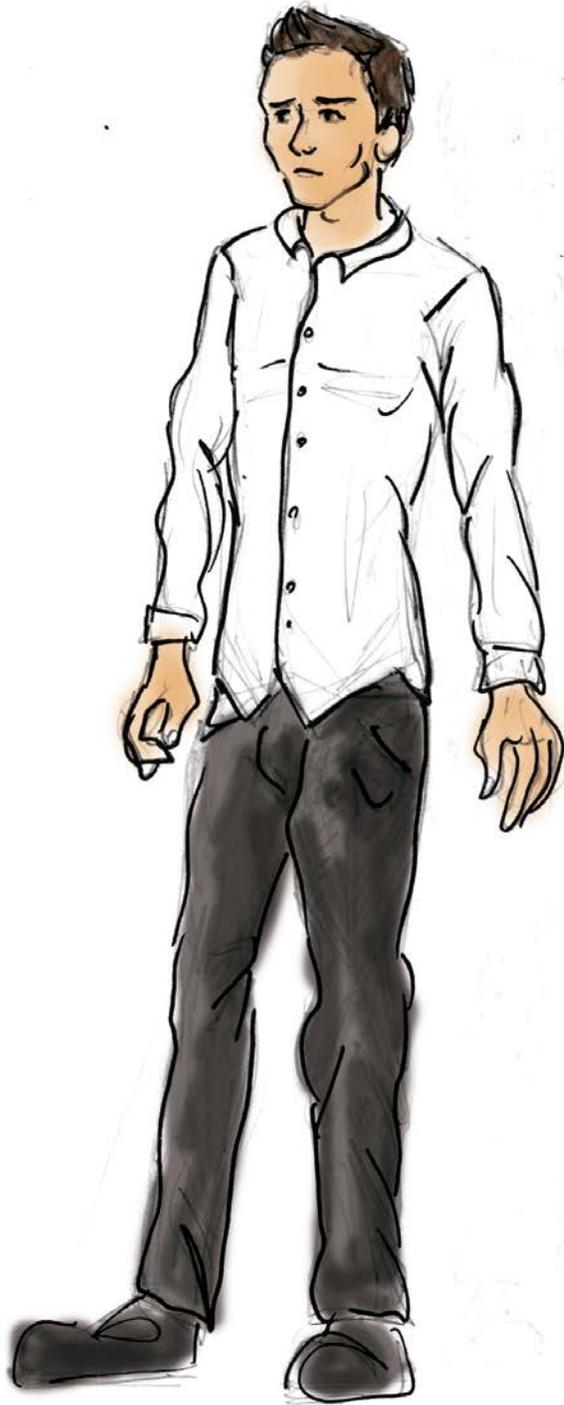
Al igual que en la fotografía el arte también tiene la finalidad de lograr un realismo, es por ello que se aprecian más colores aparte de los seleccionados en las paletas, como por ejemplo: se perciben muchos marrones en las locaciones, casa de Elisa y en la funeraria, algunos colores variados en las flores.

DISEÑO DE PERSONAJES

Elisa



Humberto



Hun

Diego



Sara



Animador



Animadora



DISEÑO DE ESCENOGRAFÍA

Casa de Elisa - Cocina



Casa de Elisa - Baño



Casa de Elisa - Habitación



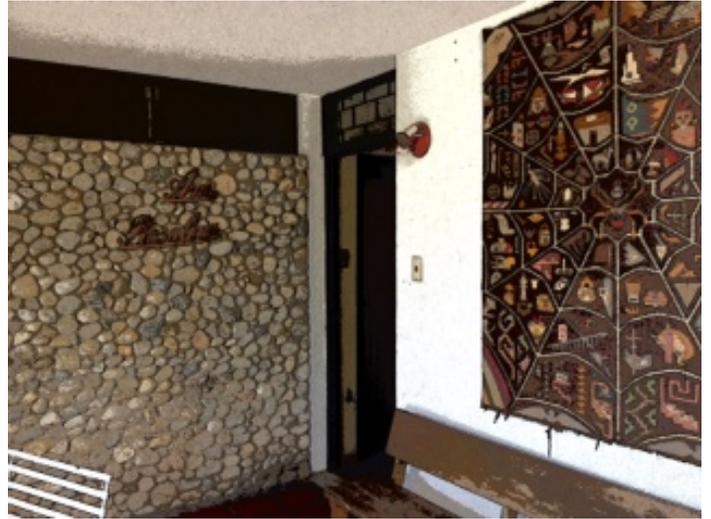
Casa de Elisa - Escaleras



Casa de Elisa – Cuarto de Estudio



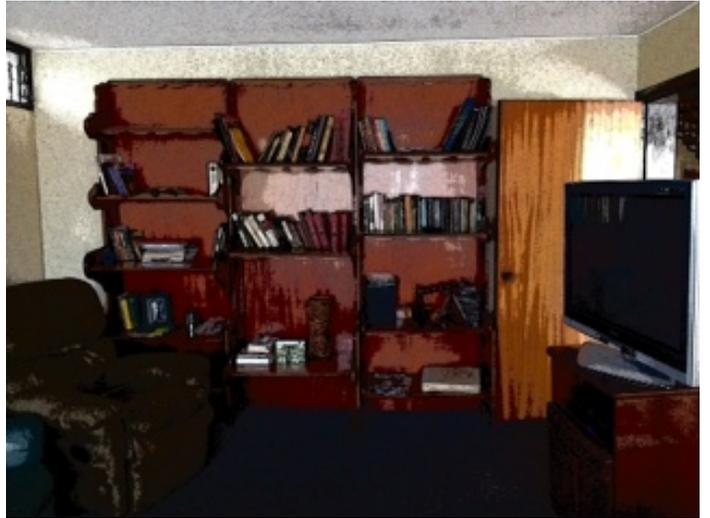
Casa de Elisa – Entrada



Residencia



Casa de Elisa – Sala



Casa de Elisa – Pasillo





Casa de Playa



Funeraria



Cementerio

PROPUESTA DE PLANOS

Los planos que más se van a manejar en el rodaje son los primeros planos y planos medios. Estos van a permitir sumergir a los espectadores en el mundo interno de los personajes. El uso de este recurso ayuda a exteriorizar el sentimiento de los personajes evidenciando la emotividad, reflejando la tristeza intensa y el vacío que los personajes van a vivir en desarrollo de la historia.

La implementación de los Planos Generales es escasa, ya que sólo contarán con esta condición aquellas escenas en las que se quiere reflejar el entorno, en donde se están desarrollando las acciones.

Los Planos Situación, colaboran con la introducción del ambiente, las acciones y en la forma en que se van a desenvolver los actores. El interior de la fachada siempre se verá en su totalidad, y estos planos cumplen con la particularidad de que van a estar combinados con otros tipos de planos, como Planos Enteros y Planos Detalles. Por otra parte, la presencia de Planos Cenitales, harán presencia en ciertas oportunidades específicas del cortometraje.

En cuanto a los movimientos de cámara, se utilizarán movimientos suaves, dejando a un lado los movimientos rápidos, los cuales sí se manejarán pero sólo en ciertas escenas en las que se necesite generar premura. El Travelling In, será utilizado en pocas ocasiones, con el fin de generar tensión a la audiencia; mientras que el Dolly side y el paneo serán los de mayor frecuencia.

La escena 7 se realizará con cámara en mano, para acentuar el desespero y la tensión.

PROPUESTA SONORA

La música va ser en su totalidad de carácter original, se crearán seis piezas que conformarán la banda sonora del cortometraje. Y una melodía más como tema principal del mismo. Ninguna de estas canciones conlleva letra.

También se agregarán sonidos incidentales y otros con un carácter psicológico, como por ejemplo, el sonido del aparato Resurrección, los sonidos que remiten a los recuerdos, entre otros.

El silencio, es entre todos, un recurso especial, es por ello que es usado sólo en escenas específicas, generando así más tensión.

DESGLOSE

ESC. 1/ INT./ SET CONTROLADO

REPARTO	VESTUARIO	MAQUILLAJE Y ESTILISMO
<p>Clark (Animador): Hombre entre 25 y 30 años, de piel blanca, contextura gruesa, estatura alta, facciones del rostro pronunciadas.</p> <p>Katherin (Animadora): Mujer entre 22 y 25 años, blanca, cabello castaño, estatura mediana, facciones del rostro muy finas.</p> <p>Testigo 1: Hombre francés, 25 años, de piel oscura, cabello negro, estatura alta.</p> <p>Testigo 2: Mujer asiática entre 22 y 23 años, de piel blanca, cabello negro, estatura mediana.</p> <p>Testigo 3: Mujer americana entre 20 y 23 años, de piel blanca, ojos azules, rubia, estatura alta.</p>	<p>Clark (Animador): Camisa manga larga blanca, corbatín negro, smoking negro, fajín blanco, pantalón negro de vestir. Zapatos negros.</p> <p>Katherin (Animadora): Vestido negro ajustado al cuerpo, guantes plateados y sandalias negras.</p> <p>Testigo 1: Camisa negra, jean oscuro, zapatos deportivo grises</p> <p>Testigo 2: Sweater gris, franela blanca, leguis negro, argollas plateadas, zapatos deportivo grises</p> <p>Testigo 3: Sweater negro, jean oscuro, zapatos deportivo grises</p>	<p>Clark (Animador): Maquillaje básico.</p> <p>Katherin (Animadora): Maquillaje de noche, sombra negra en los ojos y pintura de labios rojo.</p> <p>Testigos: Maquillaje básico.</p>
UTILERIA MENOR	UTILERIA MAYOR	
Alarma Resurrección y botón	Ataúd Base del ataúd Mesa pequeña con base giratoria	

ESC. 2/ INT. / CASA DE ELISA

REPARTO	VESTUARIO	MAQUILLAJE Y ESTILISMO
Humberto: Hombre de 24 años, trigueño, color de cabello negro, contextura delgada, ojos marrones.	Humberto: Jean azul, franela casual azul, zapatos deportivo grises.	Humberto: Palidez en el rostro, sudoroso.
UTILERIA MENOR	UTILERIA MAYOR	
Televisor	Muebles Espejos en el baño Mesa del televisor	

ESC. 3/ INT./ FUNERARIA

REPARTO	VESTUARIO	MAQUILLAJE Y ESTILISMO
Elisa: Mujer de 43 años de edad, color de piel blanca, cabello castaño claro, contextura delgada, facciones del rostro finas. Beatriz: Mujer de 47 años, blanca, contextura mediana, cabello color marrón. 15 extras: diferentes edades	Elisa: Camisa negra de vestir, bufanda negra, pantalón negro, zapatos negros casuales. Beatriz: Pantalón de vestir negro, camisa casual blanca, zapatos negros casuales. Extras: vestidos de negro, blanco y escala de grises	Elisa: Aspecto triste, un poco desgastado por las lágrimas y ojeras. Beatriz: Maquillaje básico, con ojeras. Extras: Maquillaje básico
UTILERIA MENOR	UTILERIA MAYOR	
Arreglos Florales Vasos de plástico para café	Ataúd Base del ataúd Sillas	

	Imagen de cristo	
--	------------------	--

ESC. 4/ INT./ FUNERARIA

REPARTO	VESTUARIO	MAQUILLAJE Y ESTILISMO
<p>Diego:Hombre de 24 años, de piel blanca, ojos azules, cabello castaño, contextura delgada, alto.</p> <p>Sara: Mujer de 23 años, de piel blanca, cabello castaño claro, contextura delgada, rasgos de la cara muy finos, color de ojos marrones y estatura mediana.</p> <p>Humberto: Hombre de 24 años, trigueño, color de cabello negro contextura delgada, ojos marrones.</p>	<p>Diego: Jean oscuro, chemisenegra, chaqueta negra, zapatos negros de vestir.</p> <p>Sara: Vestido sencillo negro cerrado, sweater cárdigan negro, zapatos casuales negros, medias pantis negras ycintillo negro.</p> <p>Humberto: Pantalón negro y camisa blanca manga larga.</p>	<p>Diego: Maquillaje básico, con un morado en el ojo izquierdo</p> <p>Sara: Aspecto triste, un poco desgastado por las lágrimas y ojeras.</p> <p>Humberto: Palidez en el rostro</p>
UTILERIA MENOR	UTILERIA MAYOR	
<p>Botón Resurrección</p> <p>Arreglos Florales</p> <p>Vasos de café</p>	<p>Ataúd</p> <p>Base del ataúd</p> <p>Imagen de cristo</p> <p>Sillas</p>	

ESC. 5/ INT./ APARTAMENTO DE PLAYA

REPARTO	VESTUARIO	MAQUILLAJE Y ESTILISMO
Humberto: Hombre de 24 años, trigueño, color de cabello	Humberto: short de dormir azul, descalzo	Humberto: Maquillaje básico

<p>negro contextura delgada, ojos marrones.</p> <p>Sara: Mujer de 23 años, de piel blanca, cabello castaño claro, contextura delgada, rasgos de la cara muy finos, color de ojos marrones y estatura mediana.</p>	<p>Sara: Ropa interior blanca, camisa manga larga azul de caballero, descalza</p>	<p>Sara: Maquillaje básico</p>
UTILERIA MENOR	UTILERIA MAYOR	

ESC. 6/ INT. / FUNERARIA

REPARTO	VESTUARIO	MAQUILLAJE Y ESTILISMO
<p>Sara: Mujer de 23 años, de piel blanca, cabello castaño claro, contextura delgada, rasgos de la cara muy finos, color de ojos marrones y estatura mediana.</p> <p>Elisa: Mujer de 43 años de edad, color de piel blanca, cabello castaño claro, contextura delgada, facciones del rostro finas.</p>	<p>Sara: Vestido sencillo negro cerrado, sweater cárdigan negro, zapatos casuales negros, medias pantis negras y cintillo negro.</p> <p>Elisa: Camisa negra de vestir, bufanda negra, pantalón negro, zapatos negros casuales.</p>	<p>Sara: Aspecto triste, un poco desgastado por las lágrimas y ojeras.</p> <p>Elisa: Aspecto triste, un poco desgastado por las lágrimas y ojeras.</p>
UTILERIA MENOR	UTILERIA MAYOR	
<p>Arreglos Florales Vasos de café</p>	<p>Ataúd</p> <p>Base del ataúd</p> <p>Imagen de cristo</p> <p>Sillas</p>	

ESC. 7/ EXT. / RESIDENCIA

REPARTO	VESTUARIO	MAQUILLAJE Y ESTILISMO
<p>Diego:Hombre de 24 años, de piel blanca, ojos azules, cabello castaño, contextura delgada, altura moderada.</p> <p>Sara: Mujer de 23 años, de piel blanca, cabello castaño claro, contextura delgada, rasgos de la cara muy finos, color de ojos marrones y estatura mediana.</p> <p>Humberto: Hombre de 24 años, trigueño, color de cabello negro, contextura delgada, ojos marrones.</p>	<p>Diego: Jean gris, franela de cuadros roja, zapatos grises deportivos</p> <p>Sara: sweater marrón, pantalón beige, sandalias beige.</p> <p>Humberto: Jean azul, camisa casual azul, zapatos grises deportivos</p>	<p>Diego: Maquillaje básico</p> <p>Sara: Maquillaje básico</p> <p>Humberto: Maquillaje básico</p>
UTILERIA MENOR	UTILERIA MAYOR	DEPARTAMENTO DE AUTOS
		Spark 2008, azul

ESC. 8/ INT./ ENTRADA CASA DE ELISA

REPARTO	VESTUARIO	MAQUILLAJE Y ESTILISMO
<p>Elisa: Mujer de 43 años de edad, color de piel blanca, cabello castaño claro, contextura delgada, facciones del rostro finas.</p> <p>Diego:Hombre de 24 años, de piel blanca, ojos azules, cabello castaño,</p>	<p>Elisa:Mono deportivo gris, franelilla negra, zapatos deportivos negros.</p> <p>Diego: Franela gris, jean, pasamontañas gris, lentes de sol y</p>	<p>Elisa:Maquillaje básico, ojeras y palidez en el rostro</p> <p>Diego: Maquillaje básico, con un</p>

contextura delgada, altura moderada.	zapatos deportivos grises	morado en el ojo izquierdo
UTILERIA MENOR	UTILERIA MAYOR	
Caja del aparato Resurrección Cartera Papel Bolígrafo Bolso negro Papeleras		

ESC. 9/ INT. / CASA DE ELISA

REPARTO	VESTUARIO	MAQUILLAJE Y ESTILISMO
Elisa: Mujer de 45 años de edad, color de piel blanca, cabello castaño claro, contextura delgada, facciones del rostro finas.	Elisa: Mono deportivo gris, franelilla negra, zapatos deportivos negros.	Elisa: Maquillaje básico, ojeras y palidez en el rostro
UTILERIA MENOR	UTILERIA MAYOR	DEPARTAMENTO DE ANIMALES
Caja del aparato Resurrección Tetera Taza de café Envases de cocina Adornos de cocina Pastillas antidepresivas Frasco de pastillas Libro de enfermería Laptop Papeleras Libros	Biblioteca Mesa Silla Mueble	Dálmata adulto

ESC. 10/ INT. / CASA DE ELISA

REPARTO	VESTUARIO	MAQUILLAJE Y ESTILISMO
<p>Elisa: Mujer de 28 años de edad, color de piel blanca, cabello castaño claro, contextura delgada, facciones del rostro finas.</p> <p>Humberto: niño (9 años), trigueño, color de cabello negro, estatura pequeña</p>	<p>Elisa: sweater rojo, mono de pijama de cuadros rojo, pantuflas de Santa Claus y cintillo rojo.</p> <p>Humberto: Pijama verde con estampados infantiles y medias</p>	<p>Elisa:Maquillaje básico</p> <p>Humberto: Maquillaje básico y espuma en la boca</p>
UTILERIA MENOR	UTILERIA MAYOR	DEPARTAMENTO DE ANIMALES
<p>Delantal navideño</p> <p>Licuada</p> <p>Chocolate en polvo</p> <p>Taza de café</p> <p>Envases de cocina</p> <p>Adornos de cocina</p> <p>Lazo de regalo</p> <p>Pechera del perro</p> <p>Adornos navideños</p> <p>Pollo</p> <p>Bandeja</p> <p>Cuchillo</p> <p>Vegetales</p> <p>Mesón de madera</p> <p>Envases y aliños</p> <p>Teléfono inalámbrico</p>	<p>Árbol de navidad</p>	<p>Dálmata cachorro</p>

ESC. 11/ INT./ CASA DE ELISA

REPARTO	VESTUARIO	MAQUILLAJE Y ESTILISMO
Elisa: Mujer de 43 años de edad, color de piel blanca, cabello castaño claro, contextura delgada, facciones del rostro finas.	Elisa: Mono deportivo gris, franelilla negra, zapatos deportivos negros.	Elisa: Maquillaje básico, ojeras y palidez en el rostro
UTILERIA MENOR	UTILERIA MAYOR	
Cuadro Teléfono inalámbrico Agenda telefónica Llaves Cartera	Muebles	

ESC. 12/ INT./ CONSULTORIO

REPARTO	VESTUARIO	MAQUILLAJE Y ESTILISMO
Elisa: Mujer de 43 años de edad, color de piel blanca, cabello castaño claro, contextura delgada, facciones del rostro finas. Doctor: Hombre de 50 años de edad, color de piel blanca, cabello canoso, contextura mediana, facciones gruesas del rostro.	Elisa: Mono deportivo gris, franelilla negra, zapatos deportivos negros. Doctor: Jean oscuro, camisa azul manga larga, bata blanca, zapatos casuales negros	Elisa: Maquillaje básico, ojeras y palidez en el rostro. Doctor: Maquillaje básico
UTILERIA MENOR	UTILERIA MAYOR	
Cuadro Cartera Calendario Papeles y récipes	Escritorio Sillas	

ESC. 13/ INT. / CASA DE ELISA

REPARTO	VESTUARIO	MAQUILLAJE Y ESTILISMO
Elisa: Mujer de 43 años de edad, color de piel blanca, cabello castaño claro, contextura delgada, facciones del rostro finas.	Elisa: Mono deportivo gris, franelilla negra, zapatos deportivos negros.	Elisa: Maquillaje básico, ojeras y palidez en el rostro.
UTILERIA MENOR	UTILERIA MAYOR	
Alarma Resurrección Teléfono inalámbrico Sábanas blancas Cojines de cebra Llaves Adornos y perfumes Cuadro	Peinadora Silla Cama Mesa de noche	

ESC. 14/ INT. / CASA DE ELISA

REPARTO	VESTUARIO	MAQUILLAJE Y ESTILISMO
Elisa: Mujer de 43 años de edad, color de piel blanca, cabello castaño claro, contextura delgada, facciones del rostro finas.	Elisa: Camisa negra de puntos blancos, jean, zapatos deportivos negros.	Elisa: Maquillaje básico, ojeras y palidez en el rostro. Cabello húmedo
UTILERIA MENOR	UTILERIA MAYOR	
Alarma Resurrección Taza de café	Mueble Mesa de mármol	

--	--	--

ESC. 15/ INT./ CASA DE ELISA

REPARTO	VESTUARIO	MAQUILLAJE Y ESTILISMO
Elisa: Mujer de 43 años de edad, color de piel blanca, cabello castaño claro, contextura delgada, facciones del rostro finas.	Elisa: Camisa negra de puntos blancos, chaqueta negra, jean, medias, zapatos deportivos negros.	Elisa: Maquillaje básico, ojeras y palidez en el rostro
UTILERIA MENOR	UTILERIA MAYOR	DEPARTAMENTO DE ANIMALES
Alarma Resurrección Teléfono inalámbrico Sábanas blancas Cojines de cebra Adornos Almohada Pala Collar del perro	Peinadora Silla Cama Mesa de noche	Dálmata adulto

ESC. 16/ EXT./ RESIDENCIA

REPARTO	VESTUARIO	MAQUILLAJE Y ESTILISMO
Elisa: Mujer de 43 años de edad, color de piel blanca, cabello castaño claro, contextura delgada, facciones del rostro finas.	Elisa: Camisa negra de puntos blancos, jean, chaqueta negra, zapatos deportivos negros	Elisa: Maquillaje básico, ojeras y palidez en el rostro
UTILERIA MENOR	UTILERIA	DEPARTAMENTO
		DEPARTAMENTO

	MAYOR	DE AUTOS	DE ANIMALES
Alarma Resurrección Pala		Blazer gris	Dálmata adulto

ESC. 17/ EXT. / CEMENTERIO

REPARTO	VESTUARIO	MAQUILLAJE Y ESTILISMO
Elisa: Mujer de 45 años de edad, color de piel blanca, cabello castaño claro, contextura delgada, facciones del rostro finas.	Elisa: Camisa negra de puntos blancos, jean, zapatos deportivos negros	Elisa: Maquillaje básico, ojeras y palidez en el rostro
UTILERIA MENOR	UTILERIA MAYOR	DEPARTAMENTO DE ANIMALES
Alarma Resurrección Coronas de Flores Pala Cruces Tierra Correa del perro	Ataúd	Dálmata adulto

CALENDARIO DE RODAJE

JULIO

Lu.	Ma.	Mi.	Ju.	Vi.	Sá.	Do.
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15 Infomercial	16	17	18	19	20	21
22 Cementerio	23	24 Casa de Elisa	25	26	27 Residencia	28 Funeraria
29 Consultorio	30	31 Navidad				

AGOSTO

Lu.	Ma.	Mi.	Ju.	Vi.	Sá.	Do.
			1 Playa	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15 Casa de Elisa	16 Testimoniales	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

PLAN DE RODAJE

15 de Julio de 2013, día 1 (Infomercial)

Actividad	Horario	Observaciones
Llegada al set	11 am	
Montaje en general: fotografía, vestuario, maquillaje	11 am a 12m	
Inicio de Grabación	12 m a 2pm	
Almuerzo	2 pm a 3 pm	
Desmontaje	3pm a 4pm	
Salida del set	4 pm	

22 de Julio de 2013, día 2 (Cementerio)

Actividad	Horario	Observaciones
Llegada al set	5 pm	
Montaje en general: fotografía, vestuario, maquillaje	5 pm a 7m	
Inicio de Grabación	7 pm a 9pm	
Cena	9 pm a 9.30 pm	
Desmontaje	9.30 pm a 10 pm	
Salida del set	10 pm	

24 de Julio de 2013, día 3 (Casa de Elisa)

Actividad	Horario	Observaciones
Llegada al set	10 am	
Montaje en general: fotografía, vestuario, maquillaje	10 am a 1pm	
Almuerzo	1 pm a 2pm	
Inicio de grabación	2 pm a 5 pm	
Refrigerio	5 pm a 5.30 pm	
Continuación de grabación	5.30 pm a 8 pm	
Desmontaje	8 pm a 9 pm	
Salida del set	9 pm	

27 de Julio de 2013, Pelea

Actividad	Horario	Observaciones
Llegada al set	8 am	
Montaje en general: fotografía, vestuario, maquillaje	8 am a 10am	
Inicio de Grabación	10 pm a 1 pm	
Almuerzo	1 pm a 2 pm	
Desmontaje	2 pm a 3 pm	
Salida del set	3 pm	

28 de Julio de 2013, Funeraria

Actividad	Horario	Observaciones
Llegada al set	8 am	
Montaje en general: fotografía, vestuario, maquillaje	8 am a 10am	
Inicio de Grabación	10 pm a 1 pm	
Almuerzo	1 pm a 2 pm	
Desmontaje	2 pm a 3 pm	
Salida del set	3 pm	

29 de Julio de 2013, Consultorio

Actividad	Horario	Observaciones
Llegada al set	3 pm	
Refrigerio	3 pm a 3.30 pm	
Montaje en general: fotografía, vestuario, maquillaje	3.30 pm a 4 pm	
Inicio de Grabación	4 pm a 5.30pm	
Desmontaje	5.30 pm a 6 pm	
Salida del set	6 pm	

31 de Julio de 2013, Navidad

Actividad	Horario	Observaciones
Llegada al set	3 pm	
Montaje en general: fotografía, vestuario, maquillaje	3 pm a 6am	
Inicio de Grabación	6 pm a 8pm	
Cena	8 pm a 8.30 pm	
Desmontaje	8.30 pm a 9.30 pm	
Salida del set	9.30 pm	

1 de Agosto de 2013, Playa

Actividad	Horario	Observaciones
Punto de encuentro	11 am	
Llegada al set	1 pm	
Almuerzo	1 pm a 2 pm	
Montaje en general: fotografía, vestuario, maquillaje	2 pm a 3.30 pm	
Inicio de Grabación	3.30 pm a 5 pm	
Desmontaje	5 pm a 6 pm	
Salida del set	6 pm	

15 de Agosto de 2013, Casa de Elisa

Actividad	Horario	Observaciones
Llegada al set	12 pm	
Montaje en general: fotografía, vestuario, maquillaje	12 pm a 1 pm	
Inicio de Grabación	1 pm a 2 pm	
Almuerzo	2 pm a 2.30 pm	
Desmontaje	2 .30 pm a 3 pm	
Salida del set	3 pm	

16 de Agosto de 2013, Testimoniales

Actividad	Horario	Observaciones
Llegada al set	3 pm	
Montaje en general: fotografía, vestuario, maquillaje	3 pm a 4pm	
Inicio de Grabación	4 pm a 6 pm	
Refrigerio	6 pm a 6.30 pm	
Desmontaje	6.30 pm a 7 pm	
Salida del set	7 pm	

GUIÓN TÉCNICO

Esc.	Plano	Angulación	Mov. Cámara	Descripción	Audio
1	PPP	Cenital	Dolly side	El animador está en el ataúd, despierta y aparecen sílabas Re-Su-RREC-CIÓN	Música
	PD	Frontal	Dolly side	El animador está en el ataúd	Música
	PMC	Frontal	Travelling ascendente	El animador se levanta	Música Voz de animador
	TH	Frontal		El animador habla	Música Voz del animador
Animación					Música Voz en off del animador
Animación					Música Voz en off del animador
	TH	Frontal		El animador habla	Música Voz del animador

	PD	Frontal	Zoom in	Una mano presiona el botón de la alarma	Música
	PD	Frontal	Zoom back	El aparato suena	Música Sonido de la alarma
	PMC	Frontal		Llega animadora a pedir ayuda al animador	Música Voces de animadores
	TH	Frontal		Animadora habla	Música Voz de animadora
	PMC	Frontal		Animadores hablan	Música Voces de animadores
	TH	Frontal		Animador habla	Música Voz de animador
	PMC	Frontal		Animadores hablan	Música Voces de animadores
	TH	Frontal		Animador habla	Música Voz de animador
	PMC	Frontal		Testigo 1 da su testimonio	Música Voz de testigo

	PD	Frontal		Testigo 1 presiona el botón de la alarma	Música
	PMC	Frontal		Testigo 2 da su testimonio	Música Voz de testigo 2
	TH	Frontal		Testigo 3 da su testimonio	Música Voz de testigo 3
	PMC	Frontal Picado	Fija y luego travelling ascendente	Animadores despiden el infomercial	Música Voz de animadores Música
	PD	Contrapicado		El aparato gira sobre su eje	Música
2	PD	Contrapicado	Travelling back	Se ve el infomercial en un tv y al fondo se ve a Humberto pasar	Música
	PMC	Frontal	Cámara en mano	Humberto camina desesperado	
	PP desde P subjetivo	Picado	Cámara en mano	entra al baño	
	PD	Contrapicado	Cámara en mano	Se lava las manos en el	

				lavamanos	
	PMC	Frontal	Cámara en mano	Humberto se ve al espejo	
	PMC		Cámara en mano	Entra a la ducha y le da un ataque	
	PD	Picado	Cámara en mano	La sangre corre por la bañera	
3	PM	Picado	Dolly side	Elisa ve el ataúd de su hijo	
	PD hasta TH	Contrapicado	Tilt up	Elisa rechaza el café que le ofrecen	Voz de Beatriz y de Elisa
	TH	Frontal	Dolly side	Beatriz habla con Elisa	Voz Beatriz
	TH	Contrapicado	Dolly side	Elisa niega	Voz de Elisa
	TH	Frontal	Dolly side	Beatriz pregunta	Voz Beatriz
	PP	Contrapicado	Dolly side	Elisa responde y ve el ataúd	Voz de Elisa
4	PD	Contrapicado	Dolly side	Se ven flores sobre el ataúd	Música
	PD	Contrapicado	Tilt up	Se ven pies de un Cristo	Música
	PD	Contrapicado	Tilt up	Se ve el rostro del Cristo en la	Música

				cruz	
	PD	Contrapicado	Tilt up	Vitral de una virgen	Música
	PS	Contrapicado	Dolly side	Gente conversando	Música
	PM	Frontal	Dolly side	Gente en el velorio	Música
	PMC	Contrapicado	Dolly side	Diego se acerca al ataúd de Humberto	Ambiente
	PP	Picado		Rostro de Humberto	Ambiente
	TH	Contrapicado		Diego le habla a Humberto	Voz de Diego
	PP	Picado		Rostro de Humberto	Ambiente
	TH	Contrapicado		Diego le habla a Humberto	Voz de Diego
	OverShoulder	Picado		Diego le habla a Humberto y busca algo en su bolsillo	Voz de Diego
	TH	Contrapicado		Diego mira hacia la gente	Ambiente
	PD	Picado		Mano de Diego abriendo	Ambiente

				ligeramente el ataúd	
	OverShoulder	Picado		Diego ve a su amigo	Ambiente
	PD	Picado		Diego coloca algo dentro del ataúd	Sonio de objeto cayendo
	TH	Contrapicado		Diego se retira	Ambiente
	PM	Frontal		Diego camina y se topa con Sara	Ambiente
	TH	Contrapicado		Diego ve a Sara	Ambiente
	TH	Frontal		Sara ve a Diego	Ambiente
	PM	Frontal		Diego se retira	Ambiente
	TH	Frontal		Sara pensativa y voltea a ver al ataúd	Ambiente
	PM	Frontal		Sara se acerca al ataúd	Ambiente
	TH	Frontal		Sara ve a Humberto	Ambiente
	PMC	Contrapicado		Sara ve a Humberto	Ambiente
	TH	Frontal		Sara	Ambiente

				pensativa	
5	PM	Frontal	Dolly side	Sara está asomada a una ventana	Ambiente Música
	GPG	Frontal	Dolly side	Se ve una playa	Ambiente Música
	PMC	Frontal	Dolly side	Humberto se acerca a Sara por la espalda	Ambiente Música
	TH	Frontal		Humberto y Sara ven al horizonte	Ambiente Música
	PMC	Frontal		Sara le habla a Humberto	Voz de Sara Música
	TH	Frontal		Humberto comienza a recitar un poema	Voz de Humberto Música
	PM	Frontal		Humberto recita poema	Voz de Humberto Música
	TH	Frontal	Paneo	Humberto recita y Sara voltea a abrazarlo	Voz de Humberto Música
	PM	Frontal		Humberto recita mientras Sara lo besa	Voz de Humberto Música

	TH	Contrapicado		Humberto carga a Sara	Voz de Humberto Música
	PP	Contrapicado		Humberto recita	Voz de Humberto Música
	TH	Contrapicado		Humberto recita	Voz de Humberto Música
	PP	Contrapicado		Humberto finaliza poema con un beso	Voz de Humberto Música
	PM	Frontal	Paneo	Humberto se lleva a Sara a la habitación	Ambiente Música
6	TH	Frontal	Tilt down	Sara se aleja del ataúd y entra Elisa	Ambiente Voz de Elisa
	TH	Frontal		Sara responde	Voz de Sara
	PMC	Frontal		Elisa ve a Sara retirándose y queda pensativa	Ambiente y pasos
	TH	Frontal		Sara se va a retirar y voltea a ver a Elisa	Ambiente
7	PE	Frontal		Sara camina	Ambiente

				por la calle	Música
	PMC	Contrapicado		Humberto observa dentro del carro	Ambiente Música
	PE	Frontal		Sara camina y Diego corre tras ella	Ambiente Música
	PP	Contrapicado		Humberto mira extrañado	Ambiente Música
	PE	Frontal		Sara y Diego coquetean hasta que se besan	Ambiente Música
	PP	Contrapicado		Humberto se baja del carro molesto	Ambiente y puerta del carro Música
	PMC	Contrapicado		Humberto termina de salir y cierra la puerta	Ambiente Música
	TH	Frontal	Cámara en mano	Humberto camina hacia Sara y Diego	Ambiente y pasos Música
	PM	Contrapicado	Cámara en mano	Humberto se lanza con Diego al suelo	Voz de Humberto Sara y Diego Música
	TH	Picado	Cámara en mano	Humberto y Diego pelean	Voces de los 3

				en el suelo	Música
	PA	Aberrante	Cámara en mano	Humberto y Diego continúan peleando	Voces de los 3 Música
	TH	Picado	Cámara en mano	Humberto y Diego pelean	Voces de los 3 Música
	PA	Aberrante	Cámara en mano	Humberto va a golpear a Diego mientras Sara busca detenerlo	Voz de Sara Música
	OverShoulder	Picado	Cámara en mano	Humberto lanza el golpe	Voces de los 3 Música
	PP	Contrapicado	Cámara en mano	Humberto golpea a Diego	Golpe Música
	OverShoulder	Picado	Cámara en mano	Humberto golpea nuevamente a Diego	Golpe y voz de Sara Música
	PM	Contrapicado	Cámara en mano	Humberto se levanta y reclama	Voz de Sara Música
	TH	Frontal	Cámara en mano	Humberto reclama y se retira	Voz de Humberto Música
	PMC	Frontal	Cámara en mano	Sara corre hacia Humberto	Voz de Sara Música

	PML	Frontal	Cámara en mano	Sara trata de agarrar a Humberto	Voz de Sara Música
	PP	Frontal	Cámara en mano	Sara intenta tomar del brazo a Humberto	Voces de Sara y Humberto Música
	PML	Frontal	Cámara en mano	Humberto no se deja tomar por Sara	Voz de Humberto Música
	PP	Frontal	Cámara en mano	Sara ve a Humberto	Ambiente Música
	PM hasta overshoulder de Sara	Frontal	Cámara en mano	Humberto se va	Ambiente Música
	PP	Frontal	Cámara en mano	Sara observa a Humberto marchándose	Ambiente Música
8	PD	Frontal		Diego toca el timbre	Timbre Música
	PMC	Frontal	Dolly side	Diego espera	Ambiente Música
	PD	Frontal		Se ve la alarma resurrección	Ambiente Música
	TH	Frontal		Diego espera	Ambiente Música
	PMC	Frontal	Dolly side	Diego busca	Ambiente

				en su bolso	
	PD	Picado		Diego saca un papel de su cartera	Ambiente
	TH	Frontal		Diego busca	Ambiente
	PM	Contrapicado		Diego escribe una nota	Ambiente
	PD	Picado		Diego escribe una nota	Ambiente
	PP	Contrapicado		Diego escribe	Ambiente
	PPP	Frontal		Diego voltea	Ambiente
	PMC	Frontal		Diego deja el aparato en la puerta	Ambiente
	PD	Picado	Travelling in	Se ve el aparato con la nota	Ambiente
	PE	Frontal		Diego se retira	Ambiente
	PM	Frontal		Elisa abre la puerta de la casa	Ambiente
	PD	Frontal		El aparato está en el suelo	Ambiente
	PM	Frontal		Elisa recoge el aparato	Ambiente

	OverShoulder	Picado		Elisa lee la nota	Ambiente
	PMC	Frontal		Elisa lo ve y mira a ver si hay alguien	Ambiente
	TH	Contrapicado		Elisa cierra la puerta	Ambiente
	PA	Contrapicado	Dolly side	Elisa camina por la casa y bota el aparato en la papelera	Ambiente
	PD	Picado		Elisa tira el aparato a la basura	Ambiente
	PM	Contrapicado		Elisa se va a la cocina	Ambiente
9	PD	Frontal		La tetera está sonando	Sonido de tetera Música
	PMC	Frontal		Elisa entra a la cocina	Sonido de tetera Música
	PD	Frontal		Elisa apaga el fuego	Tetera apagándose Música
	PMC	Frontal	Paneo	Elisa se sirve un café	Ambiente Música
	Overshoulder	Frontal		Elisa busca unas pastillas	Ambiente

				en un estante	Música
	TH	Frontal		Elisa se toma las pastillas	Ambiente Música
	PM	Contrapicado	Travelling back	Elisa mira la papelera donde está el aparato	Ambiente Música
	PD	Picado	Tilt up	Elisa saca el aparato de la basura	Ambiente Música
	PP	Contrapicado		Elisa ve el aparato	Ambiente Música
	PD	Picado		Elisa abre la caja del aparato	Ambiente Música
	PP	Contrapicado		Elisa piensa y se va	Ambiente Música
	TH	Contrapicado	Tilt up	Elisa se sienta frente a la computadora	Teclas Música
	PD	Frontal	Cámara en mano	Resurrección en el buscador	Teclas Música
	TH	Frontal	Dolly side	Elisa busca	Música
	PD	Frontal		Mano moviendo el	Mouse

				mouse	Música
	PD	Frontal		Pantalla con el buscador	Música
	TH	Frontal		Elisa ve la pantalla	Música
	PD	Frontal		Manos de Elisa tecleando	Música
	PD	Frontal	Cámara en mano	Pantalla con página sobre catalepsia	Música
	OverShoulder	Cenital	Dolly side	Elisa sigue buscando	Teclas Música
	PD	Frontal	Cámara en mano	Catalepsia casos recientes en la pantalla del buscador	Teclas Música
	PD	Frontal		Elisa hace click en el mouse	Sonido mouse Música
	PD	Frontal		Ojos de Elisa leyendo	Música
	PD	Frontal		Pantalla con página sobre catalepsia	Música
	TH	Frontal	Cámara en mano	Elisa lee	Música
	PMC	Frontal	Cámara en mano	Elisa busca libros	Música

	OverShoulder	Frontal	Cámara en mano	Elisa busca libros	Música
	PM	Picado	Tilt-down	Elisa se sienta a leer uno de los libros	Música
	TH	Contrapicado		Elisa lee	Música
	PD	Picado		Lectura sobre la epilepsia	Música
	PMC	Frontal		Elisa voltea al escuchar un ladrido	Ladrido Música
	PP	Frontal	Travelling in	El perro observa a Elisa	Ambiente Música
	TH	Contrapicado	Travelling in	Elisa pensativa	Ambiente Música
10	PD	Frontal		La licuadora batiendo	Sonido de licuadora
	PM	Contrapicado		Elisa prepara la comida y mientras habla por teléfono	Licuadora y voz de Elisa
	PM	Picado		Humberto niño llega con un cachorro	Voz de Humberto
	PMC	Contrapicado		Elisa regaña a Humberto	Voz de Elisa
	PM	Picado		Humberto pregunta a	Voz de

				Elisa	Humberto
	PM	Contrapicado		Elisa le explica a Humberto	Voz de Elisa
	PM	Picado		Humberto se retira	Voz de Elisa
	PD	Frontal		Elisa pica vegetales	Ambiente
	TH	Frontal		Elisa Habla por teléfono y escucha un golpe	Voz de Elisa Golpe
	PA	Contrapicado	Travelling Back y luego tilt down	Elisa busca a Humberto	Silencio Voz Elisa
	PP	Frontal		Humberto convulsiona	Voz Elisa
11	TH	Contrapicado		Elisa se levanta	Ambiente
	PMC	Frontal	Paneo	Elisa busca en la agenda	Ambiente
	PD	Picado	Tilt up	Elisa marca el teléfono	Teclas de Teléfono
	TH	Frontal		Elisa Habla con el doctor Ortiz	Voz de Elisa
	PD	Frontal		Elisa agarra su cartera	Ambiente
	PML	Contrapicado	Tilt down	Elisa sale de la casa	Ambiente Puerta

					cerrándose
12	TH	Frontal		El doctor habla con Elisa	Voz del doctor
	TH	Frontal		Elisa responde	Voz Elisa
	TH	Frontal		El doctor escucha	Voz de Elisa
	TH	Frontal		Elisa habla	Voz de Elisa
	TH	Frontal		El doctor pregunta	Voz Doctor
	PP	Frontal		Elisa habla	Voz Elisa
	TH	Frontal		El Doctor responde	Voz doctor
	TH	Frontal		Elisa escucha	Voz doctor
	PP	Frontal		El doctor continúa	Voz doctor
	PP	Frontal		Elisa escucha	Voz doctor
	PP	Frontal		El doctor busca explicación	Voz doctor
	PP	Frontal		Elisa insiste	Voz Elisa
	PP	Frontal		El doctor escucha	Voz Elisa
	PP	Frontal		Elisa insiste y se altera	Voz Elisa
	PP	Frontal		El doctor trata de	Voces de Elisa

				calmarla	y del doctor
	PP	Frontal		Elisa se altera más	Voces de Elisa y del doctor
	TH	Frontal	Tilt up	El doctor escucha	Voz de Elisa
	PP	Frontal		Elisa insiste y se levanta	Voz Elisa
	TH	Frontal		El doctor trata de evitar que se vaya	Voz del doctor
	PP	Frontal		Elisa sale por la puerta	
13	PA hasta TH	Frontal	Cámara en mano	Elisa va a entrar a la casa y escucha una alarma	Sonido de alarma
	PD	Frontal	Cámara en mano	Manos de Elisa intentando abrir la puerta	Sonido de llaves Alarma
	TH	Frontal	Cámara en mano	A Elisa se le caen las llaves y las recoge	Sonido de llaves Alarma
	PD	Fontal	Cámara en mano	Elisa sigue intentando	Sonido de llaves Alarma
	TH	Frontal	Cámara en mano	Elisa abre y entra	Sonido de llaves

					Alarma
	PM	Picado	Cámara en mano	Elisa sube las escaleras corriendo	Ambiente Alarma
	PD teléfono hasta PMC Elisa	Contrapicado	Tilt up y tit down	Elisa entra a su cuarto y se da cuenta que es el teléfono	Sonido Alarma
	TH	Fontal	Cámara en mano	Elisa escucha la grabadora del teléfono	Voz de grabadora
	PD de objetos hasta PP de rostro Elisa	Frontal	Cámara en mano	Elisa rompe unos objetos y cae en su cama a llorar	Objetos rompiéndose y llanto de Elisa
14	PD Aparato y TH de Elisa	Frontal	Dolly side y paneo, tilt up y tilt down	Elisa observa la alarma mientras toma café	Silencio
15	PMC	Cenital	Steadycam	Elisa duerme	Silencio
	PD	Frontal	Dolly side	Elisa duerme y suena la alarma	Sonido de alarma
	PD alarma hasta TH Elisa	Contrapicado	Tilt up	Elisa se despierta y ve la alarma, luego se levanta	Alarma
	PMC	Contrapicado		Elisa Agarra el aparato	Alarma
	PD Teléfono hasta PMC	Contrapicado	Tilt up	Elisa agarra el teléfono y	Alarma

	Elisa			lo deja	Música
	PM	Picado	Cámara en mano	Elisa baja las escaleras	Alarma Música
	PMC	Frontal	Cámara en mano	Elisa busca una pala y a su perro	Alarma Música
	TH	Frontal	Cámara en mano	Elisa sale	Alarma Música
16	PML	Frontal	Cámara en mano	Elisa va a su camioneta	Alarma Música
17	TH	Frontal	Cámara en mano	Elisa corre	Alarma Música
	PS	Frontal	Paneo	Elisa corre a través del cementerio	Alarma Música
	PMC	Frontal	Cámara en mano	Elisa corre	Alarma Música
	PML	Contrapicado	Cámara en mano	Elisa va hacia la tumba	Alarma Música
	PM	Contrapicado	Cámara en mano	Elisa quita las flores de la tumba	Alarma Música
	PML	Contrapicado	Cámara en mano	Elisa busca la pala	Alarma Música

	PD	Picado	Cámara en mano	Elisa clava la pala en la tierra	Alarma Música
	PM	Contrapicado	Cámara en mano	Elisa cava	Alarma Música
	PP	Contrapicado	Cámara en mano	Elisa cava	Alarma Música
	PD	Picado	Cámara en mano	Pala con tierra	Alarma Música
	PMC	Contrapicado	Cámara en mano	Elisa Cava	Alarma Música
	PG	Contrapicado	Travelling ascendente	Se observa la luna	Alarma Música
	PE	Frontal		Elisa continúa cavando	Alarma Música
	PP	Frontal	Cámara en mano	Elisa cava	Alarma Música
	PML	Picado		Elisa cava	Alarma Música
	PP	Contrapicado	Cámara en mano	Elisa llega al ataúd	Alarma Música
	PD	Picado	Cámara en mano	Manos de Elisa limpiando la tierra del	Alarma Música

				ataúd	
	PP	Contrapicado	Cámara en mano	Elisa mira el ataúd	Alarma Música
	PD	Picado	Cámara en mano	Elisa abre la tapa del ataúd	Alarma Música
	PP	Nadir	Cámara en mano	Elisa abre la tapa y mira a la cámara	Música

FICHA TÉCNICA

CARGO	PERSONAL
Guion Original	David Ortiz
Dirección	ÁngeloFreda / David Ortiz
Producción	Bianca Rosales
Asistente de Producción	NagiBlazco/ Oriana García
Cámara	ÁngeloFreda
Dirección de Fotografía	ÁngeloFreda
Asistente de Fotografía	Alejandro Hernández
Dirección de Arte	David Ortiz
Asistente de Arte	EnlysAconciagiocco/ Bianca Rosales
Maquillaje y Estilismo	EnlysAconciagiocco/ NagiBlazco/ Ámbar Chacín
Script	Maryoly Ibarra
Sonido	Heryck Guillén
Mezcla de Sonido	ÁngeloFreda
Musicalización	Aquiles Báez/ Mariana Vicenti/ Ranfi Rivas
Edición y Montaje	ÁngeloFreda
Diseñador Gráfico	Alejandro Hernández/ ÁngeloFreda
Foto Fija	Jorge Vivas

FICHA ARTÍSTICA

PERSONAJE	TALENTO
Elisa	María Elena González
Humberto	Leonardo Aldana
Diego	Alexander Leterni
Sara	Daniela Martínez
Beatriz	EgleeGordin
Dr. Ortiz	Eduardo Burger
Humberto niño	Diego Alberto Villalobos Oquendo
Animador	Enrique Guart
Animadora	Yessi Hernández
Testigo 1	Mamadoo
Testigo 2	Cristina Wailin
Testigo 3	Daniela Mejías
Dálmata Adulto	Tomy
Dálmata Cachorro	Pinta
Figurantes	Arelis Domínguez Rafael Rosales Beatriz Hernández Stefany Freites Marcela Delgado

	Jorge Ortiz Carlos Ortiz Belkis Ortiz Chiquinquirá Barrientos Carlos Bracho NagiBlazco
--	---

PRESUPUESTO

Talento							
	AF	AR	ANR	F	Por día	Días	Total:
Elisa	X				4.000 Bs.	6	24.000 Bs.
Humberto	X				4.000 Bs.	4	16.000 Bs.
Sara		X			2.000 Bs.	3	6.000 Bs.
Diego	X				4.000 Bs.	3	12.000 Bs.
Humberto (niño)			X		1.000 Bs.	1	1.000 Bs.
Animador	X				4.000 Bs.	1	4.000 Bs.
Animadora		X			2.000 Bs.	1	2.000 Bs.
Dr. Ortiz			X		1.000 Bs.	1	1.000 Bs.
Beatriz			X		1.000 Bs.	1	1.000 Bs.
Juan Pablo (voz)			X		1.000 Bs.	1	1.000 Bs.
Testigo 1			X		1.000 Bs.	1	1.000 Bs.
Testigo 2			X		1.000 Bs.	1	1.000 Bs.
Testigo 3			X		1.000 Bs.	1	1.000 Bs.
Dolientes y familiares (15 personas)				X	300 Bs.	1	4.500 Bs.
Subtotal:							75.500 Bs.

*(AF: Actor famoso, AR: Actor reconocido, ANR: Actor no reconocido, F: Figurante)

Locaciones			
	Alquiler Por día	Días	Total:
Casa de Elisa (mueblería incluida)	6.000 Bs.	4	24.000 Bs.
Set de grabación (estudio)	6.000 Bs.	1	6.000 Bs.
Funeraria (mueblería incluida)	10.000 Bs.	1	10.000 Bs.
Cementerio (campo de béisbol)	6.000 Bs.	1	6.000 Bs.
Fachada para testigo 1 (salón)	400 Bs.	1	400 Bs.
Fachada para testigo 2 (casa)	400 Bs.	1	400 Bs.
Fachada para testigo 3 (patio)	400 Bs.	1	400 Bs.
Casa de playa (mueblería incluida)	6.000 Bs	1	6.000 Bs
Residencia (permiso)	1.050 Bs.	1	1.050 Bs.
Consultorio (mueblería incluida)	6.000 Bs.	1	6.000 Bs.
Subtotal:			60.250 Bs.

*(Mueblería incluida: con acceso al inmueble de las locaciones, Fachada: sólo una parte de la locación, entiéndase un patio, una sala, jardín.)

Utilería mayor				
	Alquilar	Comprar	Días	Total:
Urna		2.500 Bs.	3	2.500 Bs.
Mesa pequeña con base giratoria		600 Bs.	1	600 Bs.
Árbol de navidad		500 Bs.	1	500 Bs.
Subtotal:				3.600 Bs.

Utilería menor				
	Alquilar	Comprar	Días	Total:
Aparato (alarma + control+ caja)		350 Bs.	5	350 Bs.
Televisor	200 Bs.		1	200 Bs.
1 toalla blanca		120 Bs.	1	120 Bs.
10 arreglos florales (ramos y coronas)		700 Bs.	2	7.000 Bs.
1 Docena de vasos de plástico		30 Bs.	1	30 Bs.
Frasco + pastillas		30 Bs.	1	30 Bs.
Tetera		300 Bs.	1	300 Bs.
1 taza		20 Bs.	1	20 Bs.
Libros de enfermería	20 Bs.		1	20 Bs.
Laptop	200 Bs.		1	200 Bs.
Adornos de navidad (variados)		2.000 Bs.	1	2.000 Bs.
Licuadaora	50 Bs.		2	100 Bs.
1Pollo		80 Bs.	1	80 Bs.
Bandeja		200 Bs.	1	200 Bs.
Olla		80 Bs.	2	80 Bs.
Vegetales		40 Bs.	1	40Bs.
Tabla para picar		50 Bs.	1	50 Bs.
Teléfono inalámbrico + receptor		200 Bs.	3	200 Bs.
Collar de perro		40 Bs.	3	40 Bs.

2 Agenda telefónica		20 Bs.	2	40 Bs.
Llaves + llaveros		40 Bs.	3	40 Bs.
Cartera		150 Bs.	2	150 Bs.
Almanaque		40 Bs.	1	30 Bs.
Libros	40 Bs.		1	40 Bs.
2 Almohadas		40 Bs.	2	80 Bs.
Café		20 Bs.	2	20 Bs.
Lámpara de mesa		300 Bs.	2	300 Bs.
Pala		200 Bs.	2	200 Bs.
Adornos de peinadora		500 Bs.	2	500 Bs.
Sábanas blancas		300 Bs.	1	300 Bs.
4 saco de tierra		50 Bs.	1	200 Bs.
Cruces de madera (40)		10 Bs.	1	400 Bs.
Bolso de lado		150 Bs.	1	150 Bs.
Subtotal:				13.510 Bs.

Departamento de vehículos			
	Alquiler Por días	Días	Total:
Blazer gris, 1997	1.500 Bs.	1	1.500 Bs.
Spark azul, 2008	1.200 Bs.	1	1.200 Bs.
Subtotal:			2.700 Bs.

Departamento de animales			
	Alquiler por día	Días	Total:
Perro dalmata (cachorro)	500 Bs.	1	500 Bs.
Perro dalmata (adulto)	500 Bs.	2	1.000 Bs.
Subtotal:			1.500 Bs.

Equipos de iluminación			
	Alquiler por día	Días	Total:
1 Rebotador de luz	80 Bs.	7	560 Bs.
1 Kit tipo combo (2 300/ 2 600 W fresnel)	270 Bs.	3	810 Bs.
2 Joker 800	300 Bs.	1	300 Bs.
1 Kit tipo combo (150/ 650 /300 W fresnel)	270 Bs.	7	1.890 Bs.
Subtotal:			3.560 Bs.

Equipos de sonido			
	Alquiler por día	Días	Total:
Zoom H4	330 Bs.	10	3.300 Bs.
Shootgun +Boom pole	330 Bs.	10	3.300 Bs.
Subtotal:			6.600 Bs.

Equipo de fotografía			
	Alquiler por día	Días	Total:
Cámara Canon 7D	1000 Bs.	10	10.000 Bs.
Lente canon 50mm abertura 1.8	500 Bs.	5	2.500 Bs.
Lente canon 35mm abertura 2.0	500 Bs	5	2.500 Bs.
Dolly de carrito	300 Bs	2	600 Bs.
Trípode	300 Bs.	10	3.000 Bs.
Dolly + rieles	300 Bs.	2	600 Bs.
Porta jit	300 Bs.	2	600 Bs.
Slider Dolly	300 Bs	2	600 Bs.
Subtotal:			20.400 Bs.

Vestuario		
	Precio:	Total:
Elisa:		
Cambio 1: Cola de cabello	3 Bs.	
Bufanda	300 Bs.	
Camisa negra (casual)	150 Bs.	
Pantalón negro (casual)	350 Bs.	
Zapatos negros (casual)	300 Bs.	
Cambio 2: Gancho para cabello	30 Bs.	

Franela negra	350 Bs.	
Jean oscuro	400 Bs.	
Chaqueta negra	500 Bs.	
Zapatos deportivos negros	400 Bs.	
Cambio 3: Franelilla negra	200 Bs.	
Mono gris	400 Bs.	
Cambio 4: Cintillo rojo	30 Bs.	
Delantal de navidad	90 Bs.	
Camisa roja	200 Bs.	
Mono beige	400 Bs.	
Pantuflas de navidad	300 Bs.	4.403 Bs.
Humberto		
Cambio 1: Camisa de vestir blanca	500 Bs.	
Cambio 2: Short de dormir azul	150 Bs.	
Cambio 3: Camisa azul (casual)	300 Bs.	
Jean azul	200 Bs.	
Zapatos deportivos grises	390 Bs.	1.540 Bs.

Sara		
Cambio 1: Cintillo negro	30 Bs.	
Suéter corto gris	300 Bs.	
Vestido negro (casual)	500 Bs.	
Zapatillas negras	200 Bs.	
Medias pantis	150 Bs.	
Cambio 2: Camisa azul de vestir (masculino)	500 Bs.	
Sostén blanco	100 Bs.	
Bikini blanco	100 Bs.	
Cambio 3: suéter marrón (casual)	400 Bs.	
Pantalón Beige	300 Bs.	
Sandalias Beige	300 Bs.	2.880 Bs.
Diego		
Cambio 1: Chaqueta negra	600 Bs.	
Camisa negra	200 Bs.	
Jean oscuro	200 Bs.	
Cambio 2: Camisa roja	300 Bs.	
Jean gris	300 Bs.	
Zapatos deportivos grises	400 Bs.	

<p>Cambio 3: Camisa gris</p> <p>Converse blancos</p> <p>Lentes de sol</p> <p>Pasamontañas</p>	<p>200 Bs.</p> <p>390 Bs.</p> <p>200 Bs.</p> <p>100 Bs.</p>	<p>2.890 Bs.</p>
<p>Humberto (niño)</p> <p>Cambio 1: Pijama roja con verde y blanco</p> <p>Medias blancas</p>	<p>200 Bs.</p> <p>40 Bs.</p>	<p>240 Bs.</p>
<p>Dr. Ortiz</p> <p>Cambio 1: Bata de laboratorio blanca</p> <p>Camisa azul claro</p>	<p>250 Bs.</p> <p>250 Bs.</p>	<p>500 Bs.</p>
<p>Beatriz</p> <p>Cambio 1: Camisa blanca (casual)</p> <p>Pantalón negro</p> <p>Zapatillas negras</p>	<p>250 Bs.</p> <p>350 Bs.</p> <p>300 Bs.</p>	<p>900 Bs.</p>
<p>Animador</p> <p>Cambio 1: Traje de gala (3piezas) negro</p> <p>Fajín blanco</p> <p>Zapatos de vestir negros</p>	<p>1.000 Bs.</p> <p>100 Bs.</p> <p>400 Bs.</p>	<p>1.500 Bs.</p>
<p>Animadora</p>		

Cambio 1: Vestido de gala negro	1.000 Bs.	
Tacones negros	400 Bs.	1.400 Bs.
Testigo 1		
Cambio 1: Camisa negra	200 Bs.	200 Bs.
Testigo 2		
Cambio 1: Franelilla blanca	100 Bs.	
Suéter gris	300 Bs.	400 Bs.
Testigo 3		
Cambio 1: Camisa negra	300 Bs.	300 Bs.
Subtotal:		17.153 Bs.

Honorarios profesionales			
	Servicio por día	Días	Total
Director (2)	3.800 Bs.	10	76.000 Bs.
Guion	-	-	5.000 Bs.
Productor	3.400 Bs.	10	34.000 Bs.
Director de fotografía	3.200 Bs.	10	32.000 Bs.
Director de arte	3.000 Bs.	10	30.000 Bs.
Sonidista	2.000 Bs.	10	20.000 Bs.
Editor	2.000 Bs.	12	24.000 Bs.
Diseñador gráfico (2)	5.000 Bs.	-	10.000 Bs.
Asistente de producción	1.500 Bs	10	15.000 Bs.

Asistente de fotografía	1.200 Bs.	10	12.000 Bs.
Asistente de arte	1.300 Bs.	10	13.000 Bs.
Script	1.400 Bs.	10	14.000 Bs.
Camarógrafo	1.200 Bs.	10	12.000 Bs.
Foto fija	800 Bs.	10	8.000 Bs.
Maquillador	700 Bs.	10	7.000 Bs.
Subtotal			312.000 Bs.

Musicalización		
	Por pieza	Total:
Música principal	3.000 Bs.	3.000 Bs.
Banda sonora (6 piezas)	3.000 Bs.	18.000 Bs.
Subtotal:	21.000 Bs.	

Catering					
	Personas	Desayuno	Almuerzo	Cena	Total:
Día 1	8	X	1.440 Bs.	X	1.440 Bs.
Día 2	10	X	X	1.600 Bs.	1.600 Bs.
Día 3	10	X	1.800 Bs.	1.600 Bs.	3.400 Bs.
Día 4	11	1.100 Bs.	1.980 Bs.	X	3.080 Bs.
Día 5	25	2.500 Bs.	4.500 Bs.	X	7.000 Bs.
Día 6	-	X	X	X	0 Bs.

Día 7	8	X	X	1.280 Bs.	1.280 Bs.
Día 8	6	X	1.080 Bs.	X	1.080 Bs.
Día 9	4	X	720 Bs.	X	720 Bs.
Día 10	-	X	X	X	0 Bs.
Subtotal:					19.600 Bs.

*(Desayuno por persona: 100 Bs. Almuerzo por persona: 180 Bs. Cena por persona: 160 Bs.)

Gastos Varios	
	Total
Refrigerio	2.000 Bs.
Gastos de oficina	2.000 Bs.
Gastos de producción	2.000 Bs.
Subtotal:	6.000 Bs.

Presupuesto general	
	Total:
Talento	75.500 Bs.
Locaciones	60.250 Bs.
Utilería mayor	3.600 Bs.
Utilería menor	13.510 Bs.
Departamento de vehículos	2.700 Bs.
Departamento de animales	1.500 Bs.

Equipo de iluminación	3.560 Bs.
Equipo de sonido	6.600 Bs.
Equipo de fotografía	20.400 Bs.
Vestuario	17.153 Bs.
Honorarios Profesionales	312.000 Bs.
Musicalización	21.000 Bs.
Catering	19.600 Bs.
Gastos Varios	6.000 Bs.
Total:	563.373 Bs.

ANÁLISIS DE COSTOS

Talento							
	AF	AR	ANR	F	Por día	Días	Total:
Elisa	X				0 Bs.	6	0 Bs.
Humberto	X				0 Bs.	4	0 Bs.
Sara		X			0 Bs.	3	0 Bs.
Diego	X				0 Bs.	3	0 Bs.
Humberto (niño)			X		0 Bs.	1	0 Bs.
Animador	X				0 Bs.	1	0 Bs.
Animadora		X			0 Bs.	1	0 Bs.
Dr. Ortiz			X		0 Bs.	1	0 Bs.
Beatriz			X		0 Bs.	1	0 Bs.
Juan Pablo (voz)			X		0 Bs.	1	0 Bs.
Testigo 1			X		0 Bs.	1	0 Bs.
Testigo 2			X		0 Bs.	1	0 Bs.
Testigo 3			X		0 Bs.	1	0 Bs.
Dolientes y familiares (15 personas)				X	0 Bs.	1	0 Bs.
Subtotal:							0 Bs.

*(AF: Actor famoso, AR: Actor reconocido, ANR: Actor no reconocido, F: Figurante)

Locaciones			
	Alquiler Por día	Días	Total:
Casa de Elisa (mueblería incluida)	0 Bs.	4	0 Bs.
Set de grabación (estudio)	0 Bs.	1	0 Bs.
Funeraria (mueblería incluida)	0 Bs.	1	0 Bs.
Cementerio (campo de béisbol)	0 Bs.	1	0 Bs.
Fachada para testigo 1 (salón)	0 Bs.	1	0 Bs.
Fachada para testigo 2 (casa)	0 Bs.	1	0 Bs.
Fachada para testigo 3 (patio)	0 Bs.	1	0 Bs.
Casa de playa (mueblería incluida)	0 Bs.	1	0 Bs.
Residencia (permiso)	0 Bs.	1	0 Bs.
Consultorio (mueblería incluida)	0 Bs.	1	0 Bs.
Subtotal:			0 Bs.

*(Mueblería incluida: con acceso al inmueble de las locaciones, Fachada: sólo una parte de la locación, entiéndase un patio, una sala, jardín.)

Utilería mayor				
	Alquilar	Comprar	Días	Total:
Urna		0 Bs.	3	0 Bs.
Mesa pequeña con base giratoria		0 Bs.	1	0 Bs.
Árbol de navidad		0 Bs.	1	0 Bs.
Subtotal:				0 Bs.

Utilería menor				
	Alquilar	Comprar	Días	Total:
Aparato (alarma + control+ caja)		350 Bs.	5	350 Bs.
Televisor	0 Bs.		1	0Bs.
1 toalla blanca		0 Bs.	1	0 Bs
10 arreglos florales (ramos y coronas)		0 Bs.	2	0 Bs.
1 Docena de vasos de plástico		0 Bs.	1	0 Bs.
Frasco + pastillas		0 Bs.	1	0 Bs.
Tetera		0 Bs.	1	0 Bs.
1 taza		0 Bs.	1	0 Bs.
Libros de enfermería	0 Bs.		1	0 Bs.
Laptop	0 Bs.		1	0 Bs.
Adornos de navidad (variados)		0 Bs.	1	0 Bs.
Licuadora	0 Bs.		2	0 Bs.
1Pollo		0 Bs.	1	0 Bs.
Bandeja		0 Bs.	1	0 Bs.
Olla		0 Bs.	2	0 Bs.
Vegetales		0 Bs.	1	0 Bs.
Tabla para picar		0 Bs.	1	0 Bs.
Teléfono inalámbrico + receptor		0 Bs.	3	0 Bs.
Collar de perro		0 Bs	3	0 Bs.
2 Agenda telefónica		0 Bs.	2	0 Bs.

Llaves + llaveros		0 Bs.	3	0 Bs.
Cartera		0 Bs.	2	0 Bs.
Almanaque		0 Bs.	1	0 Bs.
Libros	0 Bs.		1	0 Bs.
2 Almohadas		0 Bs.	2	0 Bs.
Café		0 Bs.	2	0 Bs.
Lámpara de mesa		0 Bs.	2	0 Bs.
Pala		0 Bs.	2	0 Bs.
Adornos de peinadora		0 Bs.	2	0 Bs.
Sábanas blancas		0 Bs.	1	0 Bs.
4 saco de tierra		0 Bs.	1	0 Bs.
Cruces de madera (40)		100 Bs.	1	100 Bs.
Bolso de lado		0 Bs.	1	0 Bs.
Subtotal:				450 Bs.

Departamento de vehículos			
	Alquiler Por días	Días	Total:
Blazer gris, 1997	0 Bs.	1	0 Bs.
Spark azul, 2008	0 Bs.	1	0 Bs.
Subtotal:			0 Bs.

Departamento de animales			
	Alquiler por día	Días	Total:
Perro dalmata (cachorro)	0 Bs.	1	0 Bs.
Perro dalmata (adulto)	0 Bs.	2	0 Bs.
Subtotal:			0 Bs.

Equipos de iluminación			
	Alquiler por día	Días	Total:
1 Rebotador de luz	0 Bs.	7	0 Bs.
1 Kit tipo combo (2 300/ 2 600 W fresnel)	270 Bs.	3	810 Bs.
2 Joker 800	300 Bs.	1	300 Bs.
1 Kit tipo combo (150/ 650 /300 W fresnel)	0 Bs.	7	0 Bs.
Subtotal:			1.110 Bs.

Equipos de sonido			
	Alquiler por día	Días	Total:
Zoom H4	0 Bs.	10	0 Bs.
Shootgun +Boom pole	0 Bs.	10	0 Bs.
Subtotal:			0 Bs.

Equipo de fotografía			
	Alquiler por día	Días	Total:
Cámara Canon 7D	0 Bs.	10	0 Bs.
Lente canon 50mm abertura 1.8	0 Bs.	5	0 Bs.
Lente canon 35mm abertura 2.0	0 Bs	5	0 Bs.
Dolly de carrito	0 Bs	2	0 Bs.
Trípode	0 Bs.	10	0 Bs.
Dolly + rieles	300 Bs.	2	600 Bs.
Porta jit	300 Bs.	2	600 Bs.
Slider Dolly	0 Bs	2	0 Bs.
Subtotal:			1.200 Bs.

Vestuario		
	Precio:	Total:
Elisa:		
Cambio 1: Cola de cabello	0 Bs.	
Bufanda	0 Bs.	
Camisa negra (casual)	0 Bs.	
Pantalón negro (casual)	0 Bs.	
Zapatos negros (casual)	0 Bs.	
Cambio 2: Gancho para cabello	0 Bs.	

Franela negra	0 Bs.	
Jean oscuro	0 Bs.	
Chaqueta negra	0 Bs.	
Zapatos deportivos negros	0 Bs.	
Cambio 3: Franelilla negra	0 Bs.	
Mono gris	0 Bs.	
Cambio 4: Cintillo rojo	0 Bs.	
Delantal de navidad	0 Bs.	
Camisa roja	0 Bs.	
Mono beige	0 Bs.	
Pantufilas de navidad	0 Bs.	0 Bs.
Humberto		
Cambio1:Camisa de vestir blanca	0 Bs.	
Cambio 2: Short de dormir azul	0 Bs.	
Cambio 3: Camisa azul (casual)	0 Bs.	
Jean azul	0 Bs.	
Zapatos deportivos grises	0 Bs.	0 Bs.

Sara		
Cambio 1: Cintillo negro	0 Bs.	
Suéter corto gris	0 Bs.	
Vestido negro (casual)	0 Bs.	
Zapatillas negras	0 Bs.	
Medias pantis	0 Bs.	
Cambio 2: Camisa azul de vestir (masculino)	0 Bs.	
Sostén blanco	100 Bs.	
Bikini blanco	100 Bs.	
Cambio 3: suéter marrón (casual)	0 Bs.	
Pantalón Beige	0 Bs.	
Sandalias Beige	0 Bs.	200 Bs.
Diego		
Cambio 1: Chaqueta negra	0 Bs.	
Camisa negra	0 Bs.	
Jean oscuro	0 Bs.	
Cambio 2: Camisa roja	0 Bs.	
Jean gris	0 Bs.	
Zapatos deportivos grises	0 Bs.	

Cambio 3: Camisa gris	0 Bs.	
Converse blancos	0 Bs.	
Lentes de sol	0 Bs.	
Pasamontañas	0 Bs.	0 Bs.
Humberto (niño)		
Cambio 1: Pijama roja con verde y blanco	200 Bs.	
Medias blancas	0 Bs.	200 Bs.
Dr. Ortiz		
Cambio 1: Bata de laboratorio blanca	0 Bs.	
Camisa azul claro	0 Bs.	0 Bs.
Beatriz		
Cambio 1: Camisa blanca (casual)	0 Bs.	
Pantalón negro	0 Bs.	
Zapatillas negras	0 Bs.	0 Bs.
Animador		
Cambio 1: Traje de gala (3piezas) negro	0 Bs.	
Fajín blanco	0 Bs.	
Zapatos de vestir negros	0 Bs.	0 Bs.
Animadora		
Cambio 1: Vestido de gala negro	0 Bs.	
Tacones negros	0 Bs.	0 Bs.

Testigo 1		
Cambio 1: Camisa negra	0 Bs.	0 Bs.
Testigo 2		
Cambio 1: Franelilla blanca	0 Bs.	
Suéter gris	0 Bs.	0 Bs.
Testigo 3		
Cambio 1: Camisa negra	0 Bs.	0 Bs.
Subtotal:		400 Bs.

Honorarios profesionales			
	Servicio por día	Días	Total
Director (2)	0 Bs.	10	0 Bs.
Guion	-	-	0 Bs.
Productor	0 Bs.	10	0 Bs.
Director de fotografía	0 Bs.	10	0 Bs.
Director de arte	0 Bs.	10	0 Bs.
Sonidista	0 Bs.	10	0 Bs.
Editor	0 Bs.	12	0 Bs.
Diseñador gráfico (2)	0 Bs.	-	0 Bs.
Asistente de producción	0 Bs.	10	0 Bs.
Asistente de fotografía	0 Bs.	10	0 Bs.
Asistente de arte	0 Bs.	10	0 Bs.

Script	0 Bs.	10	0 Bs.
Camarógrafo	0 Bs.	10	0 Bs.
Foto fija	0 Bs.	10	0 Bs.
Maquillador	0 Bs.	10	0 Bs.
Subtotal			0 Bs.

Musicalización		
	Por pieza	Total:
Música principal	0 Bs.	0 Bs.
Banda sonora (6 piezas)	0 Bs.	0 Bs.
Subtotal:		0 Bs.

Catering					
	Personas	Desayuno	Almuerzo	Cena	Total:
Día 1	8	X	413 Bs.	X	413 Bs.
Día 2	10	X	X	275 Bs.	275 Bs.
Día 3	10	X	209 Bs.	209 Bs.	418 Bs.
Día 4	11	79 Bs.	829 Bs.	X	908 Bs.
Día 5	25	178 Bs.	205 Bs.	X	383 Bs.
Día 6	-	X	X	X	0 Bs.
Día 7	8	X	X	477 Bs.	477 Bs.
Día 8	6	X	712 Bs.	X	712 Bs.

Día 9	4	X	200 Bs.	X	200 Bs.
Día 10	-	X	X	X	0 Bs.
Subtotal:					3.786 Bs.

Gastos Varios	
	Total
Refrigerio	844 Bs.
Gastos de oficina	275 Bs.
Gastos de producción	135 Bs.
Subtotal:	1.254 Bs.

Presupuesto general	
	Total:
Talento	0 Bs.
Locaciones	0 Bs.
Utilería mayor	0 Bs.
Utilería menor	450 Bs.
Departamento de vehículos	0 Bs.
Departamento de animales	0 Bs.
Equipo de iluminación	1.110 Bs.
Equipo de sonido	0 Bs.
Equipo de fotografía	1.200 Bs.

Vestuario	400 Bs.
Honorarios Profesionales	0 Bs.
Musicalización	0 Bs.
Catering	3.786 Bs.
Gastos Varios	1.254Bs
Total:	8.200 Bs.

El presente análisis muestra un alto contraste entre un presupuesto real y lo que efectivamente se gastó. El primer total, arroja una cifra de **563.373 Bs.**, mientras que el segundo alcanza la suma de **8.200 Bs.** Esto quiere decir que los gastos se redujeron en un 98,55%, ahorrando así la cantidad de **555.173 Bs.** Estos resultados fueron posibles gracias al patrocinio y colaboración de las siguientes organizaciones:

- Funeraria CECODIFEMI, quien contribuyó con el préstamo de la locación: funeraria; y de un ataúd.
- Empresa Regional, abasteció a la producción con 6 cajas de 24 unidades (maltas), para catering y refrigerio.
- Woky's, aportó 150 brownies para el refrigerio de los 10 días de grabación.
- Distribuidora Moisés, floristería que facilitó 4 arreglos florales, como parte de la utilería.
- Cinemateriales, redujo los costos de alquiler de equipos técnicos.

- Teatro UCAB, colaboró prestando parte del vestuario utilizado en el cortometraje.
- Foto Reflejo, proporcionó varios equipos técnicos que fueron de ayuda para la realización del corto.

Así como también se recibió la cooperación del reparto actoral y técnico, quienes brindaron su talento sin fines de lucro.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Los integrantes del grupo han cumplido a cabalidad los objetivos a lograr en el presente trabajo. Realizar un cortometraje sobre la catalepsia implicó una extensa investigación sobre este fenómeno, se conoció su naturaleza, sus causas signos y consecuencias, así como también varios casos recientes. Toda esta investigación permitió contextualizar la historia a contar, en un marco de indicadores que validan la credibilidad y coherencia de la misma.

A su vez, se abordó lo que es un cortometraje, distinguiéndolo de otros tipos de formatos audiovisuales, se conoció sus características específicas, como la duración, el tipo de narrativa que conlleva, los tipos de géneros que acepta, y lo más importante, la mística que posee al tratarse de una obra propia, primeriza y pequeña.

Para lograr la meta final fue necesario escalar los diferentes objetivos específicos. El primero de ellos: la elaboración de un guion original; antes de crear una historia se estudió lo que conlleva un guion: narrativa/estructura, un paradigma, varias herramientas como el suceso, el personaje, el telling y el showing, entre otros factores, y por último el tema de mayor relevancia con respecto a este objetivo, la originalidad. ¿Cuándo un guion se considera original y cuando no? Una vez clara la respuesta, se tomó la decisión de contar una historia virgen.

Otro paso para crear dicha historia fue canalizarla a través de un género, en este caso una combinación de géneros: drama, el género por excelencia, que remite a los conflictos y las pasiones humanas, y el suspenso, intriga y zozobra, esperando a una solución de una incógnita planteada. Al parecer esta combinación es perfecta para contar una vivencia de catalepsia.

Y el último escalón, la aplicación de un plan de producción de bajo presupuesto. Un corto tiene un libro de producción, una planificación y una ejecución en tres etapas, preproducción, producción y postproducción. Se sabe que la realización del mismo amerita un buen recurso financiero.

Para lograr su producción fue necesario conseguir ayuda, patrocinio y trabajar con “valor de producción”, que no es más que sacarle provecho a lo que se tiene, por ejemplo: reciclar material, usar locaciones ya existentes, etc.

Entonces, una vez alcanzados los objetivos estos se convierten en el fuerte del corto.

Primero, un guion redondo, colgado en el paradigma de Syd Field, con sus dos puntos de giros y sus tres actos. Con una historia original hecha con el fin de ser contada única y exclusivamente de forma audiovisual.

Segundo, la clasificación bajo la combinación de género acertada para contar una trama de esta índole. 50% drama: tocando temas filosóficos como la muerte, la tecnología y los sentimientos humanos; 50% suspenso: pistas que arrojan la posibilidad de dos finales alternativos, o está vivo, o está muerto.

Y tercero, un impecable análisis de costo, que alcanza un 98% en reducción de gastos, certificando así, el arduo trabajo en pro de lograr la pieza cinematográfica *Resurrección*.

RECOMENDACIONES

Trabajar el suspenso es un asunto muy complejo, es muy fácil caer en lo ridículo. Para aplicar este género es recomendable estudiarlo a fondo y ver con mucho detalle los trabajos de otros realizadores, buenos y malos, de esta manera se puede hacer un contraste entre atmósferas adecuadas e inapropiadas. Además es bueno ver los inicios, desde sus bases en películas de Alfred Hitchcock y las temporadas de la serie *Alfred Hitchcock Presenta* que ayuda a entender cómo generar suspenso desde situaciones sencillas y cotidianas.

Es recomendable, si se va a pedir patrocinio, hacerlo con mucho tiempo de antelación, ya que las empresas tardan en dar respuesta; en este caso no sucedió así, aunque se corrió con la suerte de lograr algunos.

Una codirección no es buena ni mala, trabajar con dos directores no es tarea fácil. Cada quien tiene su perspectiva y esto genera discrepancias; por lo que debe existir la madurez, la paciencia y la disposición firme de llegar a acuerdos en beneficio del proyecto.

El carácter de estudiante sirve de gran ayuda a la hora de pedir permisos, buscar patrocinios, buscar ayuda en general. Una buena carta o una buena exposición de tu proyecto puede ser la diferencia entre encontrar una colaboración o no.

Hay que tener presente que al trabajar con actores profesionales, implica ciertos factores de tropiezo, como por ejemplo, la disponibilidad de ellos, y el trato que se le da al estar consiente que te están haciendo un favor.

Y para terminar, entender que a pesar de que cada uno tiene un cargo en específico, el trabajo es en equipo, y esto implica ayudarse en las diferentes áreas, incluso, es recomendable agregar más personas a la hora de producir el cortometraje.

Resurrección es nuestro aporte, y estas son nuestras recomendaciones, esperando así que les sea de agrado, pero mucho más importante que les sea de utilidad a futuras generaciones

FUENTES CONSULTADAS

Fuentes Bibliográficas

ALTMAN, R.(2000)*Los géneros cinematográficos*.Barcelona: Piados

ADELMAN, K. (2004).*The Ultimate Filmmaker's guide to short films*.Barcelona:Robinbook.

BAIZ, F. (1998). *Nuevos instrumentos para la escritura del guion*. Caracas: Fundación Cinemateca Nacional, Cnac.

BORRENECHE, J (1971). *El cine*. Barcelona: Brugera S.A

CARIÉRE, J. y BONITZER, P. (1991). *Práctica del guion cinematográfico*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica

COOPER, P y DANYGER, K. (1998). *El guion del Cortometraje*. Madrid: Editorial RTVE

DEL TORO, G. (1990). *Alfred Hitchcock*. Guadalajara: Universidad de Guadalajara

EY, H, BERNAL, P y BRISSET, C. (1978).*Tratado de psiquiatría*. (8^{va} ed.). Barcelona: Masson

FERNÁNDEZ, D y VÁZQUEZ, A. (1999). *Manual básico del lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Piados

FERRER, E. (1990). *Los lenguajes del color*. México D.F: INBA

GALIMBERTI, U. (2002). *Diccionario de psicología*. México: Siglo XXI

- GARCÍA, M. (1995). *Cómo se cuenta un cuento*. Bogotá: Voluntad
- GONZÁLEZ, J. (2004). *Aprender a ver cine*. Madrid: Rialp, sa
- GRISOLLÉ, A. (1857). *Patología Interna*. (2^{da}. ed.). Madrid: Francisco Andrés y Compañía
- GUTIÉRREZ, B. (1999). *Manual básico para agricultores y auxiliares geriátricos*. Madrid: Cáritas Española
- IZQUIERDO, J y BARBERA, J. (1992). *Lecciones de neurología*. Oviedo: Editorial Universitaria
- MEDINA, M. (2000). *Los géneros dramáticos* (2^{da} ed.). Madrid: Fundamentos
- MELLADO, F. (1851). *Diccionario universal de literatura, ciencias, artes agricultura, industria y comercio*. (7^{ma} ed.). Madrid: Establecimiento Topográfico de Mellado
- MONTIEL, A. (1999). *Teorías del cine*. España: Literatura y Ciencia, S.L.
- MOUSECA, J (2001) *Érase una vez el cine* .Santiago de Chile: LOM
- NAVARRO, C. y SCHOLTZ, H. (2006). *Neurocirugía para médicos generales*. Antioquia: Universidad de Antioquia.
- NAVARRO, J. y GISPERT, C. (1999). *El mundo del cine, los grandes mitos del séptimo arte*. Barcelona: Océano

NOGALES-GAETE, J. (2005). *Tratado de neurología clínica*. Santiago de Chile: Editorial Universitari

PADUA, A. (1995). *El cine: 204 respuestas*. México DF: Alhambra

PÉREZ, A. (2006). *Remedios naturales para potenciar la mente*. Madrid: Masters

PRÓSPER, J. (2004). *Elementos constitutivos del relato cinematográfico*. Valencia: Editorial de la UPV

RUSSO, E. (1998). *Diccionario de cine: Estética, crítica, técnica, historia*. Barcelona: Paidós SAICF y Tutanka S.A

TALENS, C y JIMÉNEZ, M (2001). *Desde las tierras de José Martí Estudios Lingüísticos y Literarios*. Valencia;Universitat de Valencia

VIDAL, G (2010). *Taller de lectura y redacción II*. México D.F: CengageLearning

Fuentes No Publicadas

CHUMACEIRO, A. y RODRÍGUEZ, M. (2002). *Al llegar a casa*. Trabajo de grado de licenciatura. UCAB. Caracas

Fuentes Electrónicas

Páginas web

The fall of the house of Usher (1928).[Video en línea]. Disponible en:
http://www.youtube.com/watch?v=DC_lkX1mBbo

Il mondo mio (2010).[Página web en línea]. Disponible en:
<http://www.youtube.com/watch?v=nBGm4BxwS8A>

Artículos de periódicos electrónicos

BRITO, T (2011). Estremece noticia sobre resurrección bailarina Bonaio. 07 de marzo del 2013. El Nacional;
<http://elnacional.com.do/nacional/2011/7/11/88588/Estremece-noticia-sobrerresurreccion-bailarina-Bonaio>

ORELLANA, X (2009). Lo entierran vivo tras declararlo muerto. 07 de marzo del 2013. La Prensa.
<http://archivo.laprensa.hn/Ediciones/2009/10/10/Noticias/Lo-entierran-vivo-tras-declararlo-muerto>

Artículos de Revistas electrónicas

FASOLINO, G. (2000). Diagnóstico y terapéutica del síndrome catatónico agudo. VERTEX, Revista de Psiquiatría Argentina [Revista en línea] 41. Consultado el: 17 de enero del 2013, en:
<http://www.polemos.com.ar/docs/vertex/vertex41.pdf>

Fuentes Vivas

VILLALOBOS, Comunicación interpersonal, noviembre 19, 2012.

CASTELLANO, Comunicación interpersonal, noviembre 30, 2012.

ANEXOS





