



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

Usuario Inválido

**Cortometraje sobre el venezolano contemporáneo y sus métodos
para la resolución de problemas.**

Mariángela Abbruzzese Abaján

Lorenzo Manrique Tamayo

Tutora: Elisa Martínez

Caracas, mayo de 2014

Formato G:

Planilla de evaluación

Fecha: _____

Escuela de Comunicación Social

Universidad Católica Andrés Bello

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

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

Calificación Final: En números _____ En letras: _____

Observaciones _____

Nombre:

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

Firma:

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

AGRADECIMIENTOS

He tenido la oportunidad de sacarle provecho a todos los conocimientos adquiridos durante la carrera. Además de poner en práctica lo que aprendí durante cinco años de estudio y trabajo. Agradezco a todos aquellos que formaron parte de este proyecto, y también a aquellos que contribuyeron. Esto incluye a mi familia, amigos, compañeros de clase y compañeros de trabajo. Estoy orgullosa de haber llevado a cabo este producto audiovisual junto a una de las personas más talentosas que conozco, y además un gran amigo. Es gratificante ver cómo convertimos una idea que surgió durante una conversación trivial, en nuestro Trabajo de Grado.

Mariángela Abbruzzese

Estudiar la mención audiovisual de la carrera siempre fue una meta anhelada en mi formación como comunicador social. Cinco años de esfuerzo me permitieron finalmente tomar el rumbo hacia el área que más admiro en el medio. La producción cinematográfica es ahora una meta no tan distante gracias a la experiencia obtenida durante este período de estudio. Agradezco principalmente a todas las personas que pusieron de su parte para plasmar el profesionalismo que guió nuestro proyecto. Amigos, colegas y familiares hicieron de esta una producción amena que será muy difícil de olvidar. Por último, quiero agradecer a mi compañera de tesis, quien no sólo compartió conmigo lo mejor de sí durante toda la carrera, sino que también puso una gran dedicación en este proyecto. Muchísimas gracias a todos los que aportaron algo para que esto tome la forma que hoy les presentamos.

Lorenzo Manrique

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	6
II. MARCO TEÓRICO	7
2.1. Rasgos culturales del venezolano contemporáneo	8
2.1.1. Antecedentes históricos en Venezuela	8
2.1.2. Rasgos específicos de interés	9
2.1.2.1. Concepción del tiempo	9
2.1.2.2. La burocracia	10
2.1.2.3. ¿Cómo afrontamos la realidad?	11
2.1.2.4. ¿De quién es la culpa?	13
2.1.2.5. ¿Qué aceptamos? ¿Qué rechazamos?	15
2.2. El cortometraje de humor negro	16
2.2.1. El cortometraje	16
2.2.2. La comedia	17
2.2.3. El humor negro	18
III. MARCO METODOLÓGICO	20
3.1. Planteamiento del problema	20
3.2. Objetivos	20
3.3. Justificación	21
3.4. Delimitación	21
3.5. Guión	22
3.5.1. Idea	22
3.5.2. Sinopsis	22
3.5.3. Personajes	23
3.5.4. Contenido del guión	24
3.5.5. Escaleta	26
3.5.6. Tratamiento	30
3.5.7. Guión literario	32
3.6. Propuesta visual	39
3.7. Propuesta sonora	47

3.8. Desglose de producción.....	49
3.9. Plan de rodaje.....	71
3.10. Guión técnico.....	74
3.11. Ficha técnica.....	80
3.12. Presupuesto.....	81
3.13. Análisis de costos.....	85
IV. CONCLUSIONES.....	88
V. RECOMENDACIONES.....	90
VI. FUENTES BIBLIOGRÁFICAS.....	92

I. INTRODUCCIÓN

El contexto en el que viven los venezolanos es sumamente particular. Hay muchos factores que así lo comprueban. Por ejemplo, el crecimiento desmesurado de la inseguridad en los últimos años, es algo que mantiene alarmada a toda la población. Además de ser un tema central en casi todas las conversaciones cotidianas. Lo mismo ocurre con el tema del tráfico vehicular y la afluencia de motos en la ciudad, el colapso del transporte público, la falta de iluminación en las carreteras, entre muchas otras cosas. Además, el país atraviesa una etapa de desinformación, debido a las restricciones y sanciones aplicadas a los medios de comunicación.

Lo mencionado es simplemente un escenario para poder hablar del verdadero interés de este proyecto, que se basa en la forma de afrontar esa abrumadora realidad. Pase lo que pase, siempre se logra sacar partido de cualquier situación, por más crítica que sea. Aún teniendo que asimilar la realidad en la que se vive, siempre hay manera de sobrellevar todos los inconvenientes para continuar con las actividades del día a día. Es paradójico que mientras más graves y trágicas son las circunstancias, menos se impresionan o se cuestionan los ciudadanos. No se busca el porqué de las cosas.

Este proyecto consiste en llevar a cabo un cortometraje que refleje la paradoja anteriormente mencionada, mostrando algunos rasgos culturales de los venezolanos, que caracterizan su forma de reaccionar ante los obstáculos. Se evidencia así cómo se enfocan en buscar soluciones inmediatas, muchas de ellas sin sentido, que tapen momentáneamente lo malo sin eliminar la raíz de los problemas.

El género utilizado en el cortometraje es la comedia. Se trabaja con un solo personaje principal, para que el espectador pueda entenderlo y conocerlo a profundidad, formar parte de su mundo. “El denominador común de todas las comedias es su visión de la ridiculez de la conducta y los asuntos humanos” (Konisberg, I., 1997/2004, p.124). Se enfoca en el humor negro ya que así “...la risa queda amortiguada en cierta forma porque nos damos cuenta de implicaciones de carácter serio...” (Konisberg, I., 1997/2004, p.124).

II. MARCO TEÓRICO

2.1. *Rasgos culturales del venezolano contemporáneo*

Para evidenciar la forma en la que una nación, como colectivo, supera los obstáculos y resuelve sus problemas cotidianos, es indispensable conocer su cultura. Para conocerla, es necesario saber qué es. Sobre su concepto, el sociólogo Pralt, H. (1966) señala:

Comprende todo lo que es aprendido mediante la comunicación entre hombres. Abarca toda clase de lenguaje, las tradiciones, las costumbres y las instituciones. (...) El origen de la cultura como rasgo humano puede encontrarse en la capacidad del hombre para adquirir conocimientos mediante la experiencia y para comunicar lo aprendido por medio de símbolos, el principal de los cuales es el lenguaje. (...) la parte esencial de la cultura se encuentra en las pautas incorporadas a las tradiciones sociales del grupo, es decir, en los conocimientos, ideas, creencias, valores, normas y sentimientos que prevalecen en el mismo. (p.75)

Un rasgo cultural es “la unidad funcional más simple en que se divide una cultura cuando se trata de analizarla. Ha de reconocerse a esta unidad como a una entidad abstracta o concreta dentro de la cultura total.” (Pralt, H., 1966, p.246)

Cada grupo social hace lo que puede con las herramientas que tiene a su alcance. En Venezuela existen sectores más favorecidos que otros a nivel económico, por ende en cada sector hay un aprovechamiento y una concepción distinta de los bienes materiales. Esto puede ser explicado mediante el concepto de cultura adaptadora, que Pralt, H. define como:

Ajustes culturales a las condiciones materiales de la vida que un grupo ha hecho tomados en conjunto; la totalidad de las maneras como un grupo utiliza, explota y controla sus condiciones materiales; los usos, costumbres e instituciones de un grupo en la medida que constituyen un acoplamiento a tales condiciones. (1966, p.75)

2.1.1. *Antecedentes históricos*

Solo al conocer y entender la historia de una nación, se puede determinar cuáles son los rasgos culturales de la misma. Como explica Baptista, A. (1985):

El destino de Venezuela y su gente es inseparable de la historia vivida. El presente que se nos entrega como resultado de una miríada de acciones cumplidas y firmes, prefigura y representa lo que habremos de ser. La Venezuela de hoy es nuestra historia vivida. Ella está llena de hechos y de interpretaciones. La Venezuela de mañana se engendra a cada rato, en cada hecho que se cumple y en cada interpretación que convence, que persuade y que incita a actuar en cierta manera. (p.21)

El autor señala que en 1920 las condiciones del país eran míseras e insalubres. Hubo un gran estancamiento hasta la llegada del crudo. Con el petróleo cambiaron totalmente esas condiciones. Se dieron varios hechos determinantes en esa transición como el paso del campo a la ciudad, la transformación social y el crecimiento de la economía. Con respecto a estas mejoras, puntualiza que hay un problema de fondo:

...el petróleo es externo (...) no surge de la estructura económica de la Venezuela misérrima (...) no es el resultado del trabajo venezolano, del sacrificio productivo de la sociedad (...) Su naturaleza, a diferencia de la naturaleza de lo que es el pilar económico de las sociedades contemporáneas, a saber, el bien manufacturado, es la de ser una propiedad por cuyo uso y disfrute se cobra una renta". (Baptista, A., 1988, p.23)

Sobre este tema, amplía Naim, M., Piñango, R. (1985):

La fortuna petrolera ha hecho posible que nuestra población tenga grandes aspiraciones. (...) gran parte de los grupos altos y medios han podido o han creído poder satisfacer esas aspiraciones (...) Ha ocurrido, en mucho, lo que se ha llamado el 'efecto túnel': es como si la población hubiese sido atrapada en una inmensa cola dentro de un túnel y al ver unos que otros avanzan se mantiene viva la

esperanza de que, tarde o temprano, a cada uno le llegará su momento de avanzar, aliviándose así la impaciencia y la frustración. (p.543)

Rial, A. también opina sobre la Venezuela petrolera y sus implicaciones:

...la clave del asunto podría estar en que la cultura del país responde a un concepto rentista de la vida (...) Una sociedad rentista, fue la que creó instituciones cuyo fin primordial ha sido cultivar el paternalismo, en lugar de promover la generación de riqueza; y esa misma sociedad, por iniciativa propia, diseñó unos sistemas que responden al deseo expreso de no participar en las decisiones y de dejar que quien mande se ocupe de los problemas y de sus soluciones. (2013, p.13)

2.1.2. *Rasgos específicos de interés*

2.1.2.1. *Concepción del tiempo*

En Venezuela hay una concepción particular del tiempo, como señala Rial, A. (2013):

El venezolano deja las cosas para última hora, decide al borde del barranco, rebusca argumentos para que le extiendan los períodos de cumplimiento o lo dejen pagar el *extraining*, y no llega tarde a su funeral porque la muerte viene de más allá de los mares y no respeta antesalas. (p.21)

A raíz de ese constante apuro, frente a los problemas se toman medidas efectistas “para no abordar el camino lento y estructural que llega al fondo de los problemas y los soluciona de forma permanente y sostenible” (Rial, A., 2013, p.23). El autor pone como ejemplo las universidades construidas en la Revolución Bolivariana, que según él, fueron creadas con el objetivo de “graduar gente para que empezara a trabajar al día siguiente” (Rial, A., 2013, p.24)

Rial, A. (2013) “La idiosincrasia venezolana se inclina más por el inicio de muchas cosas y su abandono temprano –desplegando, entre otras cosas, intervalos muy cortos de atención-

que por el *follow through* o la ejecución y cumplimiento de lo que alguna vez se comenzó o planificó...” (p.86)

2.1.2.2. *La burocracia*

El Diccionario de la Real Academia Española (RAE, 2001) define la burocracia como “Administración ineficiente a causa del papeleo, la rigidez y las formalidades superfluas”. En Venezuela esto es algo sumamente común, describe Rial, A. (2013):

Dos millones trescientas personas, o casi el 20% de la población laboral, trabaja para el Estado. (...) La burocracia, como es natural, se ocupa de realizar trámites, dar permisos, inventar normas, crear requisitos, canalizar solicitudes y, más recientemente, espiar, controlar a la gente y promover la ideología de los que mandan. (...) tiene que haber muchas normas, planillas, sellos, firmas y trámites que cumplir (...) El funcionario de turno, metido en su ambiente cultural de regulaciones y controles, se deleita al recitarle al parroquiano la lista de recaudos que tendrá que traer el lunes por la mañana... (p.61)

El autor habla de un ambiente cultural, ya que “...las instituciones son casi siempre expresiones de las ideas, creencias, valores y sentimientos del grupo. La parte esencial de la cultura consiste, al parecer, en determinados juicios de valor en relación con las condiciones de vida” (Pralt, H., 1966, p.75)

Este tipo de instituciones abundan en el país y siguen incrementando anualmente. ¿Por qué? El motivo lo explica Naim, M., Piñango, R. (1985):

Hay una visión muy particular acerca de cómo se alcanzan las metas que se proponen. A esta visión, la denominamos ‘ilusión del edificio’ (...) consiste en creer que lo más difícil y, por lo tanto, lo más digno de atención y de esfuerzos es la definición del objetivo, el apoyo político o financiero para tratar de lograrlo y, desde luego, la asignación de un edificio y una organización para que el objetivo tenga ‘casa’ (...) tener el edificio de la organización que se ha de

ocupar de alcanzar el objetivo es casi equivalente, de hecho, a haberlo alcanzado. (p.551)

Pero el hecho de que exista un edificio destinado a cumplir unos objetivos específicos, no implica, en lo absoluto, que el objetivo se cumpla automáticamente. Los autores aclaran:

...se descubre, después de que se tiene ‘el edificio’, que la tecnología instalada requiere insumos distintos a los que hay en el país o que sus costos son mayores de lo que se creía (...) que el tipo de personal necesario no existe en el país, o lo que también sucede, se descubre que desde hace años ya existe otro ‘edificio’ encargado de ese mismo objetivo... (Naim, M., Piñango, R., 1985, p.551)

Rial, A. relaciona la situación burocrática con la falta de compromiso que tienen los individuos frente a su país y sus instituciones:

El apego a la seguridad y la resistencia al cambio duermen junto a la capacidad de innovación y a la falta de compromiso con las instituciones, las estructuras y las leyes; la calle es el reino del caos, mientras que en las empresas, los ministerios y los colegios se asfixia a la gente con organigramas, ideologías, procedimientos y regulaciones que, a la hora de la verdad, muchos terminan por evadir. (2013, p.91)

2.1.2.3. *¿Cómo afrontamos la realidad?*

En Venezuela, los ciudadanos prefieren cualquier cosa antes de solucionar el presente con hechos concretos. Carrera Damas, G. realiza un análisis sociohistórico del país, basado en la época de 1830-1870. Según el autor, en aquel entonces existía un “problema de la conciencia y de la realidad de la crisis que vive la sociedad venezolana...” (1975, p.76). Describe dos constantes esenciales:

...las dos constantes del pensamiento venezolano definidas como ‘optimismo lírico’ o ‘alucinado’ y ‘pesimismo sistemático’. ‘En este país’..., y añádanle ustedes lo que quieran. Todo es posible, nada es posible. (...) El esfuerzo por producir el diagnóstico que permitiera identificar el mal que padecía la sociedad, se tradujo en

un incesante señalamiento de los males de la sociedad y de sus causas. (...) Diagnosticado el mal, pronto era propuesto el específico y la acción había de ser siempre inmediata. Es decir, hecho el diagnóstico, aplicado el remedio, la situación debía cambiar de la noche a la mañana. (Carrera Damas, G., 1975, p.77)

Esta fijación por señalar eventos del pasado, también es descrita por Rial, A. (2013):

En una sociedad fundamentalmente tradicional como la venezolana, con sus implicaciones de aversión al riesgo y afición a los terrenos sólidos y conocidos, y con su necesidad de estructura y certidumbre, se prefiere la estabilidad, el control y la familiaridad que brindan los tiempos pretéritos. El porvenir, por el contrario, no le gusta a la gente porque es incierto, riesgoso y no se puede manejar a voluntad. (p.25)

En la actualidad, los venezolanos “vivimos un intento de presentarnos como distintos de lo que éramos en el pasado, sobre todo en el reciente. Puede decirse que este es un invento vano del gobierno, pues la identidad es un proceso lento de evolución.” Pino, E. (citado en Roche, M., 2013, p.19)

Pero la fijación por identificar todo lo malo que se hizo en el pasado, y demostrar que el presente es totalmente distinto, no es más que una ilusión, ya que “La identidad es un reflejo de la mentalidad y es muy difícil que se la pueda modificar por decreto oficial.” Pino, E. (citado en Roche, M., 2013, p.19)

En 1987 la revista Estado y Reforma le realizó una entrevista a José Ignacio Cabrujas sobre el Estado y el proceso modernizador. En ella el autor habla sobre la forma que tienen los venezolanos de asumir la realidad, comparando a los habitantes del país con los huéspedes de un hotel.

Vivir, es decir, asumir la vida, pretender que mis acciones se traducen en algo, moverme en un tiempo histórico hacia un objetivo, es algo que choca con el reglamento del hotel, puesto que cuando me alojo en un hotel no pretendo transformar sus

instalaciones, ni mejorarlas, ni adaptarlas a mis deseos.
Simplemente las uso. (Cabrujas, J.I., 1987, para.5)

2.1.2.4. *¿De quién es la culpa?*

Todo conflicto tiene siempre un culpable. Pero para que sea posible una resolución, no basta con señalar; debe tener cabida el diálogo, la argumentación y el entendimiento mutuo de las partes. Por otro lado, la ausencia de discusión no implica que no existan conflictos latentes en la sociedad. La comunicación y el entendimiento deben estar fundados sobre la confianza y no sobre la conveniencia. Sobre las causas que le atribuyen los venezolanos a sus problemas, explica Rial, A. (2013):

Entre una acusación y otra a los conspiradores transnacionales, los dirigentes gubernamentales aprovecharon para decir que la culpa de la crisis económica la tenían los empresarios especuladores, los banqueros y los corruptos (...) tienen una habilidad excepcional en identificar villanos para justificar los retrasos... (p.31)

Además, describe una gran dificultad para aceptar la crítica, que usualmente hace caer a los ciudadanos en el clásico “yo no fui”. Rial, A. (2013) “En Venezuela, la crítica genera con frecuencia una reacción defensiva que no busca otra cosa sino proteger a la persona única y, quizás en el fondo de todo, resguardar una autoestima débil.” (p.38)

Con respecto a las relaciones interpersonales, describe a un país determinado por la complicidad. “tantas cosas y tantos proyectos de vida dependen de a quién conozco y quién me conoce (...) el éxito se mide en admiración, cariño o imagen de poder ante los demás...” (Rial, A., 2013, p.44)

El conflicto no es algo negativo o destructivo para una nación. Por el contrario, debe existir porque funciona como un motor de cambio.

...las primeras décadas de la democracia venezolana presentan una sorprendente ausencia de conflictos abiertos permanentes (...) procesos, acciones o situaciones cuyo carácter es netamente conflictivo o que en otros países usualmente implicaron importantes

traumas, en Venezuela se han producido sin mayores secuelas de turbulencia social... (Naim, M., Piñango, R., 1985, p.551)

Parece inexplicable entonces, esa desmesurada evasión de conflicto y esa aparente armonía constante. Pero esa situación tiene un por qué.

El venezolano no asume la tragedia, porque la tragedia expresa una fe del hombre en sí mismo. Quien escribe *Antígona*, quien escribe *Edipo Rey*, vale decir el gran poeta Sófocles, Eurípides, Esquilo, que se asume a sí mismo como trágico, está enamorado, está orgulloso de la cultura griega. Esa pasión tenía un motivo; años atrás los griegos habían derrotado a los persas en Salamina; la sociedad griega fue sacudida por una emocionalidad histórica, así la historia de Edipo Rey puede ser contada por un pueblo que cree en sí, que se asume. Así, el país que habitamos, su naturaleza escénica, sus imágenes, lo que ha creado como imagen es una picardía, un acto de sátira de sí mismo, así nos llamamos un país de humor, a veces de buen humor y otras de mal humor. (Cabrujas, J.I., 1995, para.17)

Naim, M., Piñango, R. (1985) relacionan la ausencia de manifestaciones y conflictos con los gobiernos y sus estrategias:

...la estrategia básica de todos los gobiernos democráticos ha sido la de no atarse a ningún marco coherente de prioridades específicas. La práctica ha sido la de atender múltiples objetivos simultáneamente aun a costa de incurrir en el desorden (...) el vacío de prioridades específicas y más permanentes ha sido llenado con la posibilidad de que cada grupo social plantee y siga las orientaciones que más convienen a sus intereses. Por largos años se ha vivido una situación en la que el clima predominante ha sido hay *pa'todo* porque hay *pa'todos*. (p.555)

Ese vacío de prioridades específicas descrito anteriormente, se ha manifestado en numerosas decisiones de autoridades competentes. Un ejemplo concreto de esto, es planteado por Roche Rodríguez, M. (2013):

En casi tres lustros, el bolivarianismo ha intentado reescribir las principales representaciones de la nación venezolana. En 2006, incluyó una estrella en la bandera (en representación de la provincia de Guayana) y cambió hacia la izquierda la dirección en que corre el caballo del escudo nacional. (...) en 1999, la nueva Constitución rebautizó a la república poniéndole el apellido 'Bolivariana' y en 2007 añadió 30 minutos al uso horario -4:00 GMT. (p.11)

2.1.2.5. *¿Qué aceptamos? ¿Qué rechazamos?*

Los integrantes de la sociedad siempre tendrán rasgos en común. Siempre habrá características aceptadas y otras repudiadas por el colectivo. En el caso de Venezuela, la espontaneidad es el camino que muchos toman para dar su opinión e intentar aportar soluciones a los conflictos. A los venezolanos les gustan las personas frescas que dicen lo que piensan sin rodeos. Como explica Rial, A. (2013):

La viveza Caribe, una habilidad que es capaz de sacarle partido, en cuestión de segundos, a las circunstancias más adversas (...) La otra cara de la moneda es, precisamente, la improvisación con que se resuelven muchos problemas y la falta de profundidad que caracteriza a muchas de las opiniones, actividades y obras que se realizan en este país. (p.85)

También hay acciones que son duramente condenadas por los integrantes de la sociedad, que no necesariamente corresponden con las leyes promulgadas por las autoridades competentes. *¿Qué es un delito o un pecado en Venezuela?*

El pecado fundamental no parece ser la corrupción ni la violación de las normas 'oficiales' (por la simple razón de que casi nunca se castigan o no se penalizan con la debida eficiencia) sino la deslealtad con los amigos, con los compañeros de partido o con la familia. Cuando se selecciona a un compadre para un cargo distintivo, aun a sabiendas de que no está preparado ni tiene las credenciales apropiadas, se está cometiendo el mal menor; es decir, que lo verdaderamente grave sería defraudar al amigo. (Rial, A., 2013, p.94)

Esa percepción de lo correcto y lo incorrecto tiene que ver con los conocimientos que se transmiten de generación en generación. El colectivo puede llegar a ser más influyente que la autoridad. Como explica Greco, O. (2003):

...los modos de comportamiento y de pensamiento que ofrece la sociedad son normas que señalan aquello que el grupo aprueba y que por lo tanto se considera necesario. Es decir, es el conjunto de los modos de conducirse, de comportarse y de pensar que son considerados necesarios en un grupo determinado. Toda conducta traduce en sus aspectos ideológicos la manera en que el grupo o los grupos que componen el cuerpo social ha resuelto el problema fundamental de la adaptación al mundo físico.” (p.26)

Sobre esa espontaneidad característica de los venezolanos, y su forma particular de ordenar prioridades, amplía Rial, A. (2013):

Los nexos familiares nos hacen sentir muy bien, el humor nos alegra la vida y la espontaneidad nos ayuda a sobrellevar el caos. Al mismo tiempo, las carencias en disciplina, anticipación y planificación, la pobre fijación de metas, la escasa persistencia en las tareas y la dificultad en llegar al fondo de los problemas significan un lastre importante que se opone a los esfuerzos de progreso, modernización, desarrollo o generación de bienestar económico. (p.108)

2.2. *El cortometraje de humor negro*

2.2.1. *El cortometraje*

Cooper, P. y Dancyger, K. (1994/1998) lo definen como “la película que dura treinta minutos o menos. Su narración tanto puede estar basada en el género dramático como en el documental o en el experimental.” (p.9) Los autores explican que es un error concebirlo como el fragmento de un largometraje o compararlo con otras artes, ya que:

...aunque el cortometraje está relacionado con otras artes, es único tanto en su longitud como en el hecho de que es una narración

cinematográfica. No sólo tiene muchas más imágenes que una pintura o una fotografía, sino que, además, es una narración contada, precisamente, a través de esas imágenes,... (Cooper, P. y Dancyger, K., 1994/1998, p.9)

Debido a su corta duración, es preferible que tenga pocos personajes principales. Esto permitirá que el espectador los entienda y los conozca a profundidad. Cooper, P. y Dancyger, K. señalan que “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 fomentar esas diferencias.” (1994/1998, p.9). Además, el factor tiempo obliga a que “El suceso catalítico, o desencadenante, con el que comenzaría la acción de la película en el cortometraje debe de llegar mucho antes que en el largometraje,...” (1994/1998, p.15).

Cooper, P. y Dancyger, K. hacen una breve reseña histórica del cortometraje como producción audiovisual, en la que señalan varias ramas de sus avances. Una de suma importancia es aquella que procede de Walt Disney. Se realizaban animaciones para ser mostradas en las funciones de cine antes de dar inicio a la película. Es interesante la estructura planteada en dichos cortometrajes:

...tenían un protagonista (casi siempre un ratón, un conejo o un lobo) con una personalidad fuertemente definida y un propósito concreto. La historia se desarrollaba cuando los esfuerzos del protagonista por alcanzar su objetivo eran desbaratados por una situación o por el antagonista. La lucha para conseguir la meta constituía el argumento de las películas, en las que abundaban la acción y el conflicto; los dramáticos esfuerzos del protagonista cosechaban más risas que lástima. (Cooper, P. y Dancyger, K., 1994/1998, p.11)

2.2.2. *La comedia*

Moreno, X. explica que los géneros cinematográficos “Son perspectivas unitarias que con las alzas y bajas de su trayectoria detectan la actitud del público en cada momento, actitud muy condicionada por el momento socio-político: guerra, inflación, desarrollo, etc. (1980,

p.7). Esto sugiere un punto muy importante: ¿qué quiere el espectador? A partir de esa pregunta deben trabajar los realizadores, y así lo han hecho a través de la historia. La comedia es uno de los primeros géneros que surgió en el mundo cinematográfico y obtuvo una buena receptividad de parte del público.

El francés Max Linder, con su personaje cómico de *dandy*, está considerado como la primera gran figura del cine cómico. La influencia de Linder en los EE. UU., resulta evidente en las películas de Mack Sennett y en la obra de Charles Chaplin. En los EE. UU., la comedia empieza con el universo creado por las películas de la Keystone de Mack Sennett, un mundo de confusión y caos, en el que las máquinas se vuelven locas y atacan a los hombres, y en las que los hombres a menudo se convierten en máquinas. (Moreno, X., 1980, p.10)

Según Konigsberg, I. (1997/2004):

Una definición básica de comedia, aplicable tanto al medio teatral como al medio cinematográfico, sería la de una obra que provoca en el espectador regocijo e hilaridad y tiene un final feliz, pero hay muchos tipos de comedia, y cada uno inspira regocijo e hilaridad en diversos grados. (...) El denominador común de todas las comedias es su visión de la ridiculez de la conducta y los asuntos humanos. (p.124)

Como explica el autor, existen muchos tipos de comedia. Esta investigación se enfoca específicamente en la comedia de humor negro, ya que en ella “la risa queda amortiguada en cierta forma porque nos damos cuenta de implicaciones de carácter serio y porque, quizá, la obra no tiene un final feliz.” (Konisberg, I., 1997/2004, p.124)

2.2.3. *El humor negro*

La comedia de humor negro, según Konisberg, I. es:

Clase de obra teatral o cinematográfica que transmite un sentido del humor sardónico con relación a temas terriblemente serios, como la

enfermedad, la guerra o la muerte, invitando a la risa mordaz y dolorosa. Ese tipo de obras tienen con frecuencia un carácter satírico, y tratan de que indagemos en actitudes y comportamientos que esconden verdades desagradables sobre la naturaleza humana, hipócritas distracciones del deber de actuar moralmente. Quizá la película más famosa dentro de esa clase de comedia sea *Teléfono rojo, ¿volamos hacia Moscú?* (*Dr. Strangelove; or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*. 1963), dirigida por Stanley Kubrick. (1997/2004, p.126)

Dr. Strangelove es una película apropiada para comprender el concepto de humor negro. La temática gira en torno a las armas nucleares, lo que representa un problema serio con graves repercusiones a nivel mundial. Kagan, N. (1972/1974) cuenta sobre el director Stanley Kubrick y su decisión de trabajar el tema a través de la comedia:

...mientras trabajaba en la adaptación, descubrió que las mejores ideas que se le ocurría introducir resultaban realmente risibles: ‘¿Cómo podría el presidente de Estados Unidos pedir al premier ruso que derribe aviones norteamericanos?, se preguntaba. ‘Parece una cosa ridícula.’ Sin embargo, esas situaciones aparentemente tontas y disparatadas fueron las más válidas respecto del problema real: ‘Después de todo, ¿podría haber algo más absurdo que la idea misma de dos megapotencias dispuestas a exterminar a toda la raza humana debido a un accidente fortuito...?’ (p.133)

El filme tiene memorables fragmentos que evidencian ese humor sardónico mencionado anteriormente. Kagan, N. pone como ejemplo la escena en la que “el presidente Muffley impide la prosecución de una refriega gritando: “¡Caballeros, no pueden pelear aquí! ¡Esta es la sala de guerra!’...”. (1972/1974, p.165)

III. MARCO METODOLÓGICO

3.1. *Planteamiento del problema*

Los venezolanos se encuentran cada vez con más obstáculos para lograr tener estabilidad y tranquilidad en su vida cotidiana. Sin embargo, viven el día a día y actúan de una forma mecánica ante los conflictos. Un ejemplo concreto de esto son las instituciones, tanto gubernamentales como autónomas. En ellas, el mal funcionamiento de algo se resuelve dejándolo por la mitad, para así crear un nuevo organismo que supuestamente solventa lo que antes no servía. Esto desencadena un incremento de procesos abiertos e inconclusos, lo que únicamente genera mayor desorden.

Restablecer el orden en una sociedad es algo sumamente complejo, pero no imposible. Se puede empezar por arreglar lo que ya está hecho, para que funcione correctamente. Para comenzar así, lo primero que se debe hacer es pensar antes de actuar. La gente no parece ver la realidad, y eso es precisamente lo que se desea lograr en este proyecto, que cada espectador se vea en el espejo del absurdo. Es así como llegamos a nuestra pregunta de investigación: ¿Es posible realizar un cortometraje de comedia, que utilice el humor negro para reflejar ciertos rasgos culturales del venezolano contemporáneo?

3.2. *Objetivos*

Objetivo general

Realizar un cortometraje que muestre rasgos culturales del venezolano contemporáneo, haciendo énfasis en sus métodos para la resolución de problemas o superación de obstáculos.

Objetivos específicos

- Determinar algunas contradicciones existentes en la vida cotidiana de los venezolanos en la actualidad.

- Construir un personaje protagónico que se enfrente a algunas de las contradicciones presentes en nuestra sociedad actual.
- Construir una historia haciendo uso del género de la comedia y el humor negro.

3.3. Justificación

Los trámites que los ciudadanos realizan para llevar a cabo cualquier objetivo, como por ejemplo cobrar una pensión, viajar, sacar un pasaporte, documentos de identificación, entre otros, dificultan cada vez más el funcionamiento de la sociedad. Se llega al punto de tener que esperar horas para comprar artículos de primera necesidad.

Las instituciones cuyo deber ser consiste en ayudar a los ciudadanos, para que cada proceso se lleve a cabo como debería, están llenas de contradicciones y defectos. No se trata de lograr que funcionen bien, ya que ese no es el primer paso. Se trata simplemente de que las personas no acepten esto de forma sumisa e inactiva. Dejar de obedecer y de actuar mecánicamente es primordial.

La importancia de esta pieza audiovisual, reside en evidenciar la contradicción que representa pasar por una travesía para que un venezolano pueda tener tranquilidad y comodidades. Se busca lograr la concientización de los ciudadanos ante esta situación a través de la comedia y el humor negro, ya que es necesario detectar un problema para poder resolverlo.

3.4. Delimitación

La historia se desenvuelve en un país tropical de Latinoamérica, los hechos planteados ocurren en los años 90. El cortometraje está dirigido a jóvenes venezolanos.

El género de la pieza audiovisual es la comedia, específicamente el humor negro. El rodaje se llevará a cabo a partir del 25 de abril, hasta el 13 de mayo.

3.5. *Guión*

3.5.1. *Idea*

José habita en un pueblo tranquilo y tiene una rutina diaria muy sencilla, esa tranquilidad se ve turbada por el Ministerio Final Feliz, un organismo encargado de tramitar el paso de la vida a la muerte. La institución quiere enviar a José al más allá, él lucha hasta el cansancio para evitar que esto pase, poniendo en evidencia un absurdo sistema burocrático.

3.5.2. *Sinopsis*

José lleva una vida tranquila y rutinaria en su pueblo. Inesperadamente llega un mensajero a su casa y le entrega unos documentos, que revelan la cancelación de sus servicios y el embargo de su propiedad. Él se dirige a las oficinas del pueblo para entender por el porqué de todo esto, pero allí le informan que debe ir a la ciudad, a un lugar llamado “Ministerio Final Feliz” a resolver su problema.

José emprende su viaje, al llegar busca alquilar un anexo económico y se instala allí. En la ciudad, consigue el Ministerio Final Feliz, y en él se enfrenta a un absurdo mundo burocrático. Una recepcionista odiosa que no lo ve a la cara, porque está distraída comiendo o pintándose las uñas. Un Funcionario abrumado por la cantidad de papeles que tiene a su alrededor, y otro que le da explicaciones incoherentes sobre el lugar al que debe dirigirse.

En medio del caos José conoce a Carolina, que también trabaja en el Ministerio, pero es la única persona que lo mira a los ojos e intenta ayudarlo. Ella le da un usuario y una clave de internet para que resuelva allí todo su problema. Además, es la primera persona que le menciona las palabras clave: “no es normal que te eliminen así del sistema”. José ingresa numerosas veces el usuario y la clave, pero nunca logra nada. La página web continuamente le arroja el mensaje “Usuario Inválido”, hasta que por fin recibe un mensaje distinto, pero aún más preocupante: “El tiempo de espera se ha agotado. El usuario es inválido.”

A José se le agota el tiempo. Despierta en un campo en medio de la nada, rodeado de una fila de gente que desemboca en una mesa donde está sentado un Funcionario. Este le sella

los papeles a cada quién por turnos. Después de que les sellan los papeles, las personas caminan hasta perderse entre la maleza. Carolina también está allí, muy preocupada le promete intentar ayudarlo y desaparece. Cuando llega el turno de José, al fin comprende lo que está pasando: está a punto de morir. Le sellan los papeles y se pierde entre la maleza, como todos los demás. Pero en el camino se cruza con Carolina nuevamente, ella logra ayudarlo. Y es así como el protagonista despierta otra vez en su casa, en su pueblo y en su rutina. Sólo que ahora algo ha cambiado: Carolina está en su vida.

3.5.3. Personajes

José: Joven habitante de un pequeño pueblo, lleva una vida tranquila y rutinaria. Él es sencillo, callado, jamás actúa impulsivamente. Se ve obligado a salir de allí por primera vez, porque se involucra en un tedioso problema con los documentos de su vivienda. En su viaje a la ciudad, queda envuelto en un interminable y confuso sistema burocrático que no comprende. En medio de todo el caos, encontrará a Carolina, la única persona que lo ayudará a solventar su problema.

Carolina: Joven habitante de la ciudad, su primer y único trabajo ha sido en el Ministerio Final Feliz. Un lugar rutinario y burocrático en el que no pasa nada emocionante, hasta que conoce a José. Un joven confundido y preocupado que se enfrenta a un grave problema con el Ministerio. Ella, a diferencia del resto de sus compañeros de trabajo, saldrá de la rutina y se esforzará por ayudarlo.

Funcionario 1 (pueblo): Hombre sencillo, solitario y obstinado de la rutina. Atiende muy poca gente al día y pasa nueve horas diarias dentro de una calurosa oficina. Sus únicas actividades son firmar papeles, ver el reloj y dirigirse el ventilador a la cara cuando está muy sofocado.

Recepcionista: Una mujer muy básica, sólo le interesa cumplir el horario de oficina para irse a su casa y poder cobrar su sueldo cada quince días. A pesar de que su función dentro del Ministerio es la atención al público, esto es lo que menos hace. Se distrae en cualquier otra actividad como pintarse las uñas, comer, tomarse algo, etc.

Funcionario 2 (ciudad): Es el hombre de los papeles. Por él pasa todo el papeleo que entra al Ministerio Final Feliz. Su firma y sello debe estar en cada una de las hojas, para que se puedan procesar todas las solicitudes. Si algo está estancado, es responsabilidad única y exclusiva de él. No tiene tiempo para atender ni mirar a nadie, sin embargo diariamente entra una gran cantidad de personas a preguntarle cosas. Él ha resuelto responderles a todos lo mismo: diríjase al departamento de reclamos.

Funcionario 3 (ciudad): Atiende la oficina de reclamos. Es un poco más jovial que el resto de sus compañeros. Se distrae en su máquina de escribir y se encarga de explicarle a cada persona que entra a buscarlo, a dónde debe dirigirse, según sea su problema. Pero el Ministerio es un lugar tan rebuscado y confuso, que sus explicaciones no tienen sentido para los demás, sólo para él. Aun así la gente lo escucha, todos salen mareados una vez terminada la conversación.

Funcionario 4 (limbo): Está obstinado de su trabajo, pero ya no demuestra desesperación al respecto. No demuestra nada, sólo actúa mecánicamente y atiende a la gente de mala gana. Su función consiste en estar todo el día en el Limbo del Ministerio Final Feliz. El último lugar por el que pasan los seres humanos antes de morir. Él les sella los papeles para que puedan irse legalmente al más allá. A pesar de tener un trabajo tan delicado, no demuestra ningún tipo de sensibilidad frente a nadie.

3.5.4. Contenido del guión

Las referencias bibliográficas de este proyecto están basadas en rasgos culturales del venezolano contemporáneo. A pesar de eso, se decidió que ni en el guión literario, ni en la pieza audiovisual se haría alguna referencia concreta que ubique al espectador en un país o lugar específico. Se reflejó la concepción del tiempo, la forma de afrontar la realidad, la culpabilidad y la aceptación o rechazo de ciertas cosas. Todo esto con ciertos patrones de conducta que se consideran característicos de la sociedad.

Mediante el enfrentamiento entre José y el Ministerio se plasmó todo lo mencionado anteriormente. Pero el rasgo básico en el que se enfocó la historia, gira alrededor de la burocracia. Por esa razón se usó este factor como base para todo lo demás. Se comprendió

que los problemas que tiene el protagonista con la institución, no son característicos únicamente de Venezuela. Por ejemplo, la obra de Franz Kafka apela a la burocracia de forma universal. Inicialmente no se tomó como referencia, pero durante el proceso se consideró concordante con la pieza audiovisual y digna de mencionar.

“*El Proceso y El Castillo* son historias en las que se trata de *concluir una diligencia*: deshacerse de un procedimiento penal, confirmar un nombramiento. El punto en torno al cual gira todo es siempre la *elección*, el misterio de la elección, su oscuridad impenetrable. En *El Castillo*, K. quiere la elección, y esto complica infinitamente todo acto. En *El Proceso*, Josef K. quiere sustraerse a una elección, y esto complica infinitamente todo acto. Ser elegidos, ser condenados: dos modalidades del mismo procedimiento.” (Calasso, R., 2005, p.12)

El tema de la elección y la condena se le presenta al protagonista del cortometraje sin que él lo pida, en un momento inesperado, para así salir a enfrentarse con un mundo impenetrable que no conoce. Los documentos que recibe del Ministerio Final Feliz lo sacan de su hábitat. De la misma manera en que lo puntualiza Calasso, R. (2005) “El elegido y el condenado son los escogidos, aquellos que son separados de entre la multitud, de entre todos. Este aislamiento es el origen de la angustia que los constriñe, cualquiera que sea su suerte.” (p.13)

El Funcionario 2 se definió en la historia como el “hombre de los papeles”. Se le ubicó en una gran mesa con un inmenso estante detrás, ambas cosas con montañas de papel en grandes cantidades. La intención era mostrarlo disminuido y abrumado ante todos los procesos inconclusos que hay bajo su responsabilidad. Por eso no tuvo tiempo de ayudar a José, ni a nadie. José para él era un documento más y no disponía del tiempo para agregarlo a su universo de firmas y sellos.

En la obra literaria *El Castillo* de Franz Kafka, ocurre algo similar con el decreto que ordenaba nombrar un agrimensor. “Como todos los decretos, flotaba por encima de cosas y de personas, sin indicar a quién ni cuándo sería aplicado. Desde entonces aquel decreto yace entre los papeles apilados en el armario de la habitación del alcalde.” (Calasso, R.,

2005, p.14). Quizá si el funcionario se hubiese tomado el tiempo de revisar, un simple papel habría podido salvar a José, sin embargo no lo hizo.

3.5.5. Escaleta

ESC 1: CASA DE JOSÉ - EXT. DÍA

Plano general de una casa tropical con mucha vegetación a su alrededor.

ESC 2: MONTAJE: ACCIONES DE JOSÉ Y LLEGADA DEL MENSAJERO

A) JOSÉ (24) coloca un vaso bajo el grifo del lavaplatos e intenta abrirlo. Sale una escasa gota de agua.

B) Plano detalle del manubrio de la bicicleta y las manos del MENSAJERO (42) vibrando.

C) José está fuera de la casa, cortando un coco con un machete. Lo hace apoyándose de una silla.

D) Pedaleo y ruedas de la bicicleta en un camino rústico.

E) José entra a su casa, agarra de la cocina el vaso que había dejado en el lavaplatos.

F) Plano entero del mensajero parando su bicicleta cerca de la entrada. Se baja con un sobre en las manos.

G) José camina con el vaso para salir nuevamente de la casa.

H) El mensajero camina hacia la entrada.

I) José ve al mensajero afuera a través de la puerta de vidrio, le abre.

J) Los rostros de José y del mensajero se revelan por primera vez. Se encuentran en la entrada, parados frente a frente.

ESC 3: ENTRADA DE LA CASA DE JOSÉ - EXT. DÍA

El mensajero le entrega un sobre a José, quien le pregunta qué es eso. Sin embargo recibe una respuesta evasiva.

ESC 4: CASA DE JOSÉ - EXT. DÍA

José está en el patio, se sienta en una tumbona, abre el

sobre, saca los papeles y empieza a leerlos.

Un documento revela que le han cancelado el servicio de agua. El otro, revela que su propiedad será embargada. Al final de cada documento, en letras pequeñas, dice: "para mayor información diríjase a nuestras oficinas"

ESC 5: FACHADA. OFICINAS DEL PUEBLO - EXT. DÍA

Fachada de las oficinas; gran edificio color verde, con palmeras y mucha maleza a su alrededor. José está entrando.

ESC 6: OFICINA DEL PUEBLO - INT. DÍA

Un FUNCIONARIO (28) está sentado en la mesa, en ella hay un archivador, un reloj de mesa, un ventilador, bolígrafos y pocos papeles. Se quita el sombrero para echarse aire, no soporta el calor. Está firmando un documento y engrapando unas hojas. José llega y se para frente a la mesa, el funcionario alza la mirada y lo ve. José le enseña los papeles, pero el funcionario le dice que no puede resolver nada, y que debe dirigirse al Ministerio Final Feliz, en la capital.

ESC 7: CASA DE JOSÉ - INT. DÍA

José está en su cuarto. Agarra unas camisas del closet y las mete dentro de una antigua maleta azul. Dentro de ella van pocas pertenencias y un libro. La cierra bruscamente.

ESC 8: CALLES DE LA CAPITAL - EXT. DÍA

Hay varios anuncios pegados en una pared, la atención de José se enfoca en uno que dice "Se alquila anexo (...) en el centro de la ciudad". El texto va acompañado con una imagen de la fachada del edificio. Se ve en detalle cómo arranca el papel con su mano.

ESC 9: FACHADA DEL ANEXO - EXT. DÍA

José tiene en sus manos el papel con la información del anexo que arrancó de la pared, se ve la foto del anexo en alquiler. Al bajar el papel descubre frente a él la fachada del edificio que estaba buscando.

ESC 10: ANEXO - INT. NOCHE

José abre la puerta del cuarto. Entra caminando lentamente, se sienta en la cama. A su lado hay una mesa con un teléfono, apoya en ella los papeles y disca los números para llamar al Ministerio Final Feliz. Se escucha la voz de una operadora, informando que debe dirigirse personalmente a las oficinas.

ESC 11: MINISTERIO FINAL FELIZ. RECEPCIÓN - INT. DÍA

José está en la entrada. Observa extrañado un cartel en la pared (el espectador no debe ver lo que dice). Se acerca a la mesa de la recepción. La RECEPCIONISTA (26) está almorzando. Le pide la cédula, la ve y le dice que hoy no le toca, ya que es por turnos según el número de su documento de identificación.

ESC 12: MINISTERIO FINAL FELIZ. RECEPCIÓN - INT. DÍA

José espera a que lo atiendan. La recepcionista finalmente lo llama, él se acerca e inmediatamente le muestra la cédula. Ella se está limando las uñas y no parece importarle más nada. Le dice que pase de una vez por todas.

ESC 13: MINISTERIO FINAL FELIZ. OFICINA 1 - INT. DÍA.

Un FUNCIONARIO(38) está sentado en su escritorio haciendo un crucigrama. Se revela su rostro, después se revelan las numerosas montañas de papel que tiene a su alrededor. José está parado frente a él, le entrega los papeles. El funcionario a penas los mira, con indiferencia. Le dice que no puede resolver su problema, y que se dirija al departamento de reclamos.

ESC 14: MINISTERIO FINAL FELIZ. OFICINA 2 - INT. DÍA

José entra, hay un FUNCIONARIO (40) sentado en su escritorio, concentrado tipeando en su máquina de escribir. A su lado hay un cenicero lleno de colillas. José le muestra los papeles, el funcionario los hojea por encima y comienza a explicarle de una forma muy confusa a dónde debe dirigirse. José lo escucha, tratando de entenderlo, aturdido por la cantidad de cosas absurdas que oye.

ESC 15: MINISTERIO FINAL FELIZ. PASILLO - INT. DÍA

José está en el pasillo del Ministerio, desorientado, no sabe a dónde ir. Se cruza con CAROLINA (23). Ella se solidariza con su problema de los documentos, le revisa los papeles y le da una clave y un usuario para que resuelva por internet.

ESC 16: ANEXO - INT. DÍA

Las manos de José tipean en las teclas de la computadora. En la pantalla le aparece un mensaje que dice "Se ha producido un error del sistema. Usuario inválido."

ESC 17: ANEXO - INT. NOCHE

Las manos de José tipean en las teclas de la computadora. Está un poco tembloroso y escribe con rapidez. En la pantalla le aparece un mensaje que dice "El tiempo de espera se ha agotado. El usuario es inválido."

ESC 18: LIMBO - EXT. DÍA

José despierta en un campo, lleva los papeles en la mano. Hay una fila de gente que conduce a un escritorio, en el que está sentado un FUNCIONARIO (39). Cuando llega el turno de cada quien, le sellan los documentos y se va caminando hasta perderse entre la maleza.

Carolina está parada al lado del funcionario. José y ella intercambian miradas, ella se impresiona al verlo y comienza a caminar hacia él. Le pregunta cómo le fue con la operación online, pero él le dice que no logró nada. Carolina se retira preocupada.

Llega el turno de José en la cola. Muy asustado y con la voz temblorosa le pregunta al funcionario para qué tanto papeleo. El funcionario le responde que hasta para morir se hay que atravesar un papeleo, por lo que José recuerda algo muy importante.

**ESC 19: MINISTERIO FINAL FELIZ. RECEPCIÓN - INT. DÍA.
FLASHBACK**

José está en la entrada. Observa extrañado un cartel en la pared.

INSERT:

CARTEL:

"Ministerio Final Feliz. De la vida a la muerte sin caer en el limbo"

FIN DEL FLASHBACK

ESC 20: LIMBO - EXT. DÍA

José reacciona porque el funcionario le grita que es su turno. Le arranca los papeles de las manos, se los sella y José camina hasta perderse entre la maleza.

ESC 21: MONTAJE: ENTRE LA MALEZA - EXT. DÍA

José está desorientado, caminando entre la maleza. Se resigna y se acuesta en la grama. Justo cuando está a punto de darse por vencido, aparece Carolina para ayudarlo.

ESC 22: MONTAJE: CASA DE JOSÉ - INT. DÍA

A) José abre el grifo del lavaplatos. Sale agua en abundancia.

B) El café está saliendo. José retira la cafetera del fuego y vierte el contenido en una taza.

C) José se toma el café, está de perfil. Vemos la ventana con vista hacia la naturaleza. Escucha que están tocando la puerta.

D) José ve a Carolina afuera a través de la puerta de vidrio, le abre. Ella le sonríe.

3.5.6. Tratamiento

En una casa rural con mucha vegetación a su alrededor habita José. Lo vemos en la cocina colocando un vaso bajo el grifo del lavaplatos, sale una escasa gota de agua. Sale a cortar un coco para calmar su sed. Vuelve a entrar para buscar un vaso. Simultáneamente se aproxima a la casa un mensajero en bicicleta. Se encuentran en la entrada, José le abre y este le entrega un sobre. Sólo le dice que es una carta, sin darle más información se retira.

José sale al patio a revisar los papeles que le llegaron. Un documento revela que le han cancelado el servicio de agua. El otro, revela que su propiedad será embargada. Al final de cada documento, en letras pequeñas dice: "para mayor información diríjase a nuestras oficinas". José se dirige hacia allá. Vemos la fachada y a él entrando.

Un funcionario está sentado en su escritorio, concentrado firmando y sellando unos papeles. El calor que hace es evidente ya que se seca el sudor y apunta el ventilador hacia su cara. Él le dice a José que para resolver su problema debe dirigirse al Ministerio Final Feliz, ubicado en la capital. José emprende el viaje, alquila un anexo y se instala allí. Llama al Ministerio y una operadora le notifica que debe ir personalmente.

José llega al Ministerio Final Feliz, observa extrañado el cartel de la entrada (el espectador no ve lo que dice la insignia). La recepcionista está almorzando y le informa que los turnos son por número de cédula. Regresa al día siguiente e intenta mostrarle la cédula, pero esto ya no parece importante para ella. Por fin logra entrar a una oficina, el Funcionario que lo atiende está abrumado con la cantidad de papeles que hay a su alrededor, de un modo muy indiferente lo envía a la Oficina de Reclamos.

Una vez en la oficina de reclamos, el segundo Funcionario le da una explicación sumamente confusa acerca del lugar al que debe dirigirse. José camina por un pasillo sin saber a dónde ir, allí se topa con Carolina. Ella es la primera persona que lo ve a los ojos e intenta ayudarlo. Le da un usuario y una clave para que resuelva todo por internet.

José intenta seguir las instrucciones de Carolina, pero cada vez que ingresa al portal web, el sistema le arroja un mensaje de “Usuario Inválido”. En el último intento que hace, la pantalla le arroja el siguiente mensaje: “El tiempo de espera se ha agotado, el usuario es inválido”.

José despierta en un campo en medio de la nada, rodeado de una fila de gente que desemboca en una mesa donde está sentado un Funcionario. Este le sella los papeles a cada quién por turnos. Después de que les sellan los papeles, las personas caminan hasta perderse entre la maleza. Carolina también está allí, muy preocupada le promete intentar ayudarlo y desaparece. Cuando llega el turno de José, el funcionario le dice una frase que lo hace comprender lo que está pasando: “tú sabes que aquí hasta pa’ morirte es un papeleo”. En ese momento él recuerda el cartel de la entrada del Ministerio y lo que dice la insignia del anuncio: “Ministerio Final Feliz. De la vida a la muerte sin caer en el limbo”. Pero ya es demasiado tarde para arreglarlo todo, así que se resigna y camina hasta perderse entre la maleza, como todos los demás.

José camina entre la maleza con resignación y frustración, hasta que aparece Carolina y lo ayuda a escapar. Así logra despertar nuevamente en su casa, en su pueblo. Está tranquilo preparando un café, mientras se lo toma alguien toca la puerta. José abre, Carolina está parada frente a él, sonriéndole.

3.5.7. Guión literario

USUARIO INVÁLIDO

FADE IN

ESC 1: CASA DE JOSÉ - EXT. DÍA

Plano general de una casa tropical con mucha vegetación a su alrededor.

CORTE A

ESC 2: MONTAJE: ACCIONES DE JOSÉ Y LLEGADA DEL MENSAJERO

- A) JOSÉ (24) coloca un vaso bajo el grifo del lavaplatos e intenta abrirlo. Sale una escasa gota de agua.
- B) Plano detalle del manubrio de la bicicleta y las manos del MENSAJERO (42) vibrando.
- C) José está fuera de la casa, cortando un coco con un machete. Lo hace apoyándose de una silla.
- D) Pedaleo y ruedas de la bicicleta en un camino rústico.
- E) José entra a su casa, agarra de la cocina el vaso que había dejado en el lavaplatos.
- F) Plano entero del mensajero parando su bicicleta cerca de la entrada. Se baja con un sobre en las manos.
- G) José camina con el vaso para salir nuevamente de la casa.
- H) El mensajero camina hacia la entrada.
- I) José ve al mensajero afuera a través de la puerta de vidrio, le abre.
- J) Los rostros de José y del mensajero se revelan por

primera vez. Se encuentran en la entrada, parados frente a frente.

CORTE A

ESC 3: ENTRADA DE LA CASA DE JOSÉ - EXT. DÍA

El mensajero le entrega a José un sobre.

MENSAJERO
Aquí tiene.

JOSÉ
¿Qué es esto?

MENSAJERO
Una carta

El mensajero se retira antes de que José pueda responder.

CORTE A

ESC 4: CASA DE JOSÉ - EXT. DÍA

José está en el patio, se sienta en una tumbona, abre el sobre, saca los papeles y empieza a leerlos.

Un documento revela que le han cancelado el servicio de agua. El otro, revela que su propiedad será embargada. Al final de cada documento, en letras pequeñas, dice: "para mayor información diríjase a nuestras oficinas"

CORTE A

ESC 5: FACHADA. OFICINAS DEL PUEBLO - EXT. DÍA

Fachada de las oficinas; gran edificio color verde, con palmeras y mucha maleza a su alrededor. José está entrando.

CORTE A

ESC 6: OFICINA DEL PUEBLO - INT. DÍA

Un FUNCIONARIO (28) está sentado en la mesa, en ella hay un archivador, un reloj de mesa, un ventilador, bolígrafos y pocos papeles. Se quita el sombrero para echarse aire, no soporta el calor. Está firmando un documento y engrapando unas hojas. José llega y se para frente a la mesa, el funcionario alza la mirada y lo ve.

FUNCIONARIO
Buenas tardes caballero ¿en qué lo
puedo ayudar.

José le extiende los papeles sin decir nada. El funcionario
los agarra y los revisa.

FUNCIONARIO
Caballero, aquí no manejamos casos
como el suyo. Tiene que dirigirse
al Ministerio Final Feliz. Eso
queda en la capital ¿Oyó?.

El funcionario le regresa los papeles a José.

CORTE A

ESC 7: CASA DE JOSÉ - INT. DÍA

José está en su cuarto. Agarra unas camisas del closet y las
mete dentro de una antigua maleta azul. Dentro de ella van
pocas pertenencias y un libro. La cierra bruscamente.

CORTE A

ESC 8: CALLES DE LA CAPITAL - EXT. DÍA

Hay varios anuncios pegados en una pared, la atención de
José se enfoca en uno que dice "Se alquila anexo (...) en el
centro de la ciudad". El texto va acompañado con una imagen
de la fachada del edificio. Se ve en detalle cómo arranca el
papel con su mano.

CORTE A

ESC 9: FACHADA DEL ANEXO - EXT. DÍA

José tiene en sus manos el papel con la información del
anexo que arrancó de la pared, se ve la foto del anexo en
alquiler. Al bajar el papel descubre frente a él la fachada
del edificio que estaba buscando.

CORTE A

ESC 10: ANEXO - INT. NOCHE

José abre la puerta del cuarto. Entra caminando lentamente,
se sienta en la cama. A su lado hay una mesa con un
teléfono, apoya en ella los papeles y disca los números para
llamar al Ministerio Final Feliz.

OPERADORA (V.O)
Usted se ha comunicado con el
Ministerio Final Feliz. En este
momento nuestras líneas están
colapsadas. Para mayor

información diríjase a nuestras
oficinas.

CORTE A

ESC 11: MINISTERIO FINAL FELIZ. RECEPCIÓN - INT. DÍA

José está en la entrada. Observa extrañado un cartel en la pared (el espectador no debe ver lo que dice). Se acerca a la mesa de la recepción. La RECEPCIONISTA (26) está almorzando.

RECEPCIONISTA
Cédula

José le extiende la cédula con la mano. Ella se la devuelve, golpeándola contra la mesa bruscamente.

RECEPCIONISTA
Hoy no te toca. Afuera están
anotados los turnos por número de
cédula.

CORTE A

ESC 12: MINISTERIO FINAL FELIZ. RECEPCIÓN - INT. DÍA

La recepcionista se está limando las uñas. Nota a José frente a ella. Él le está extendiendo su cédula.

RECEPCIONISTA
¿Otra vez tú? ¿Para qué me muestras
eso? ¡Pasa!

CORTE A

ESC 13: MINISTERIO FINAL FELIZ. OFICINA 1 - INT. DÍA.

Un FUNCIONARIO(38) está sentado en su escritorio haciendo un crucigrama. Se revela su rostro, después se revelan las numerosas montañas de papel que tiene a su alrededor. José está parado frente a él, le entrega los papeles. El funcionario a penas los mira, con indiferencia.

FUNCIONARIO
Esto no es conmigo. Diríjase al
departamento de reclamos.

CORTE A

ESC 14: MINISTERIO FINAL FELIZ. OFICINA 2 - INT. DÍA

José entra, hay un FUNCIONARIO (40) sentado en su escritorio, concentrado tipeando en su máquina de escribir. A su lado hay un cenicero lleno de colillas. José le muestra los papeles, el funcionario los hojea por encima y comienza a explicarle de una forma muy confusa a dónde debe dirigirse. José lo escucha, tratando de entenderlo, aturdido por la cantidad de cosas absurdas que oye.

CORTE A

ESC 15: MINISTERIO FINAL FELIZ. PASILLO - INT. DÍA

José está en el pasillo del Ministerio, desorientado, no sabe a dónde ir. Se cruza con CAROLINA (23).

CAROLINA

¿A quién buscas? Ya casi todo el mundo se fue de la oficina. Vas a tener que volver mañana.

Carolina hace una pausa y lo mira a los ojos. Él no le responde nada.

CAROLINA

¿Qué son esos papeles? Déjame ver si puedo ayudarte.

Lee con detenimiento los papeles.

CAROLINA

Tienes que resolver esto por internet. Te voy a anotar aquí (le agarra la mano para escribir) una página web, un usuario y una clave para que te metas. Házlo lo más rápido posible, porque no es normal que te estén eliminando así del sistema.

CORTE A

ESC 16: ANEXO - INT. DÍA

Las manos de José tipean en las teclas de la computadora. En la pantalla le aparece un mensaje que dice "Se ha producido un error del sistema. Usuario inválido."

CORTE A

ESC 17: ANEXO - INT. NOCHE

Las manos de José tipean en las teclas de la computadora. Está un poco tembloroso y escribe con rapidez. En la pantalla le aparece un mensaje que dice "El tiempo de espera se ha agotado. El usuario es inválido."

CORTE A

ESC 18: LIMBO - EXT. DÍA

José despierta en un campo, lleva los papeles en la mano. Hay una fila de gente que conduce a un escritorio, en el que está sentado un FUNCIONARIO (39). Cuando llega el turno de cada quien, le sellan los documentos y se va caminando hasta perderse entre la maleza.

Carolina está parada al lado del funcionario. José y ella intercambian miradas, ella se impresiona al verlo y comienza a caminar hacia él.

CAROLINA

¿No hiciste lo que te dije?

JOSÉ

Sí, pero nunca funcionó.

CAROLINA

No puede ser que te eliminen así. Tiene que haber un error.

Carolina se va apurada, llega el turno de José en la cola. Él, muy asustado y con la voz temblorosa se dirige al funcionario.

JOSÉ

Disculpa ¿para qué son los papeles?

FUNCIONARIO

Bueno, tú sabes que aquí hasta pa' morirse es un papeleo.

CORTE A

ESC 19: MINISTERIO FINAL FELIZ. RECEPCIÓN - INT. DÍA. FLASHBACK

José está en la entrada. Observa extrañado un cartel en la pared.

INSERT:

CARTEL:

"Ministerio Final Feliz. De la vida a la muerte sin caer en el limbo"

FUNCIONARIO (OFF)
¡Sigüente!

CORTE A

ESC 20: LIMBO - EXT. DÍA

José reacciona porque el funcionario le grita.

FUNCIONARIO
Es tu turno. ¿O te quieres quedar aquí en el limbo?

Le arranca los papeles de las manos, se los sella y José camina hasta perderse entre la maleza.

CORTE A

ESC 21: MONTAJE: ENTRE LA MALEZA - EXT. DÍA

José está desorientado, caminando entre la maleza. Se resigna y se acuesta en la grama. Justo cuando está a punto de darse por vencido, aparece Carolina para ayudarlo.

DISOLENCIA A BLANCO

ESC 22: MONTAJE: CASA DE JOSÉ - INT. DÍA

A) José abre el grifo del lavaplatos. Sale agua en abundancia.

B) El café está saliendo. José retira la cafetera del fuego y vierte el contenido en una taza.

C) José se toma el café, está de perfil. Vemos la ventana con vista hacia la naturaleza. Escucha que están tocando la puerta.

D) José ve a Carolina afuera a través de la puerta de vidrio, le abre. Ella le sonrío.

FADE TO BLACK

3.6. Propuesta visual

Los aspectos estéticos se decidieron en base a las etapas de la historia. Inicialmente el protagonista está en su hábitat, una zona de confort. Se trata del pueblo en el que ha estado toda su vida, su hogar. José vive solo, rodeado por la naturaleza y en completa tranquilidad. Se ubica la historia en Latinoamérica, años 90. Según eso se plantea la escenografía.

#E88287 RGB: 232 / 178 / 135	#E68657 RGB: 230 / 182 / 87	#E39F5B RGB: 227 / 159 / 91	#D69722 RGB: 214 / 151 / 34	#CF781B RGB: 207 / 120 / 27	#9E550D RGB: 158 / 85 / 13	#9C7011 RGB: 156 / 112 / 17	#6E3707 RGB: 110 / 55 / 7	#68580C RGB: 107 / 88 / 12	#3A3D32 RGB: 58 / 61 / 50
---------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	-------------------------------	--------------------------------	------------------------------	-------------------------------	------------------------------

Paleta de colores

Se decide trabajar con tonos cálidos debido al clima tropical y el exceso de calor que se desea proyectar. A continuación, algunas imágenes de la casa de José, su habitación y la cocina:





Oficina del pueblo:

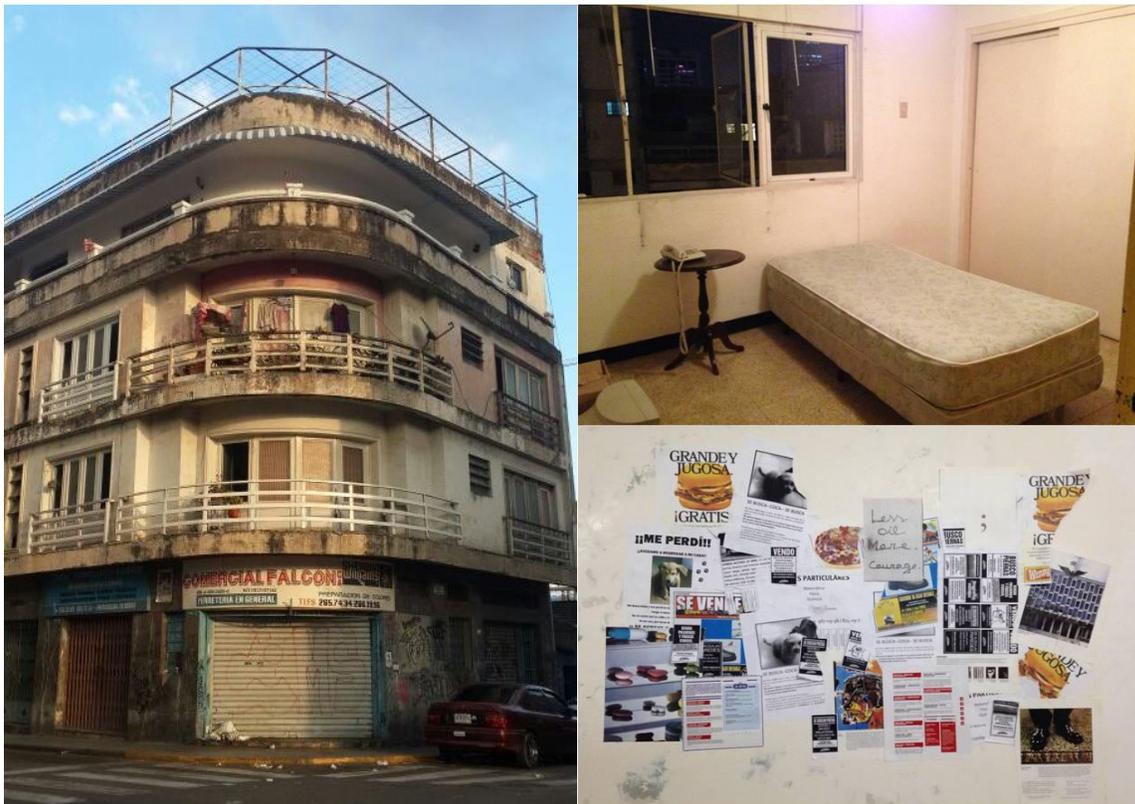


Hay una institución que rompe con la tranquilidad del protagonista. Él emprende un viaje a la capital obligado por el Ministerio Final Feliz. No hay únicamente un cambio de pueblo a ciudad, el clima y la intención en la historia también deben sufrir una transformación. Por eso se agregan algunos tonos fríos a la paleta inicial. Sobre todo para el caso de los pasillos y oficinas del Ministerio. El anexo en el que José se hospeda se mantiene más neutral. Es importante aclarar que dichas tonalidades nunca van a predominar.

#F7F5F5 RGB: 247 / 245 / 245	#F5F4ED RGB: 245 / 244 / 237	#DBDAEB RGB: 219 / 218 / 235	#EBE1E8 RGB: 235 / 225 / 232	#BDBED9 RGB: 189 / 190 / 217	#CFB7AB RGB: 207 / 183 / 171	#868D9C RGB: 134 / 141 / 156	#8C8D96 RGB: 140 / 141 / 150	#656B67 RGB: 101 / 107 / 103	#636353 RGB: 99 / 99 / 83
---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	------------------------------

Tonos fríos incluidos en la paleta inicial

Fachada del anexo, pared de anuncios y habitación que alquila José:



Aquí se pierde un poco la calidez del pueblo, se van incluyendo las tonalidades frías. Pero algo queda de lo anterior. En eso se fundamenta la selección de colores e iluminación de la pared de anuncios. En ese momento el personaje está explorando, saliendo por primera vez. Aún no tiene ninguna idea concreta de lo que le pueda pasar.

El primer encuentro de José con el Ministerio ocurre en la recepción. Para ubicar al espectador dentro del lugar, lo introducimos con un plano general, en el que por primera vez se muestra la insignia. Así se le da la bienvenida al protagonista. Más adelante, al introducirnos en el personaje de la recepcionista, se usan planos más cerrados para identificar mejor sus acciones, miradas, etc.

Recepción del Ministerio:



Elementos dentro de las oficinas del Ministerio:



Los papeles apilados son un elemento que debe resaltar dentro del Ministerio, provocando una sensación claustrofóbica. Los funcionarios están abrumados, perdidos dentro del universo de documentos al que pertenecen. La escena de la primera oficina a la que José accede, está planteada haciendo uso de la cámara subjetiva. Inicia con un plano cerrado del funcionario en la mesa, seguido de un dolly back para revelar las montañas de papel que hay a su alrededor.

Oficina del Ministerio:



Se decide usar el recurso de la cámara subjetiva para representar cómo el Ministerio está eliminando a José. Por eso en las escenas dentro de la institución el sujeto sigue estando, pero en vez de verlo a él, se ve a través de sus ojos, de adentro hacia afuera. La ausencia de su cuerpo es una metáfora de la muerte.

El último recurso de José es resolver el problema por internet, pero fracasa. Esas escenas contienen planos cerrados del personaje oprimiendo las teclas de la computadora y viendo los mensajes que aparecen en pantalla. De esa manera se transmite lo mecánico y repetitivo. Además, lo más importante: es algo impersonal. Todo el universo de gente, pasillos, documentos y direcciones no sirve de nada.

Después de fallar en el intento cibernético, José cae en el limbo. Un lugar que se plantea “en el medio de la nada” donde la gente hace la cola para poder irse al más allá. Racionalizar la muerte de esa manera es algo sumamente absurdo, la estética del limbo debe plasmar esto.

Funcionario del limbo



Una vez que José pasa por ahí, se pierde entre la maleza. Aquí sólo hay naturaleza. La mayoría de los planos son generales o enteros, ya que se quiere mantener al espectador ubicado en el lugar tan ambiguo en el que se encuentra José, hasta caer en el piso perdiendo la fuerza.



Montaje:

Durante las acciones de José, se utiliza un montaje dinámico y rápido. Inicialmente, cuando está en su casa muerto de sed, sale a picar el coco, el mensajero llega simultáneamente, etc. Se trabaja con ese dinamismo y con bastantes planos cerrados de varios detalles. La sucesión de imágenes con ese ritmo y los planos detalle también ayudan a crear la tensión o confusión, expectativa de lo que va a pasar. Primero ¿quién va a llegar?, después ¿qué dicen los papeles que trajo el mensajero? Allí el ritmo disminuye, José se sienta a leer con detenimiento los documentos. Le quitaron el agua, le van a embargar la casa, hay un momento de tensión. Utilizamos el recurso del primer plano, vemos su cara, su preocupación.

Los documentos son el primer enfrentamiento que tiene José con el Ministerio, después decide emprender el viaje. Volvemos al dinamismo y rapidez; escoge la ropa, hace la maleta, la cierra, llega a la capital, arranca un anuncio de la pared. Todas esas acciones seguidas una detrás de otra por cortes rápidos. Algo cambia cuando entra a la habitación del anexo, se está acercando al teléfono para llamar al Ministerio, entonces el montaje nuevamente es pausado, hay incertidumbre.

Así está planteado el montaje, lo principal es marcar la división entre José solo versus José enfrentado al Ministerio. Todo lo que rodea a la institución es ambiguo, misterioso, confuso. Las transiciones son generalmente disolvencias, hay movimientos de cámara y más planos generales. También la estética, la iluminación y el color están pensados entorno a esa distinción.

Vestuario, peinado y maquillaje:

José: Guayaberas de tonalidades acorde con la paleta de colores. Shorts o bermudas marrón, jean azul. Utiliza una guayabera de color negro en una sola ocasión: cuando va a llamar por teléfono al Ministerio. En su pueblo lleva los pantalones cortos y en la ciudad utiliza los largos. Su tez es morena y su cabello negro, a veces usa sombrero.

Carolina: Su look es formal pero sencillo. Ropa de oficina; faldas grises, camisas de botones, zarcillos pequeños, zapatos tipo *flats*. Cartera llena de cosas, se nota grande y pesada. El maquillaje es básico; base y rubor. No se pinta los ojos ni se ve recargada. No debe parecer que le presta mucha atención a la ropa o accesorios.

Mensajero: Sumamente tropical; shorts blancos, franela y zapatos frescos y deportivos. Tonalidades claras.

Funcionario 1 (pueblo): Está siempre sofocado, el calor lo enloquece. Por eso usa guayabera blanca, fresca. Y un sombrero de paja que constantemente se quita para echarse aire.

Recepcionista del Ministerio: Look un poco provocativo; falda negra y camisas ajustadas con botones. Escote y suéter desabotonado. Su tez es morena y los colores que se seleccionaron para el suéter y la camisa de botones son el azul y el turquesa. Cabello secado y planchado. Uñas largas y pintadas de color vinotinto. Maquillaje con base, rubor, delineador, rimmel y brillo de labios.

Funcionario 2 (Ministerio): Tonos oscuros. Pantalón de pinzas, de tela. Camisa manga larga de botones. Encima de la camisa lleva un suéter azul marino tipo cardigan.

Funcionario 3 (Ministerio): Formal pero algo más gracioso y relajado que su compañero. Camisa manga larga de botones, corbata con rayas de colores y pantalón oscuro de tela. Usa lentes de pasta negra.

Funcionario 4 (Limbo): Este personaje inspira miedo, al mismo tiempo es absurdo. Es la típica persona de la que provoca burlarse, pero nadie lo hace por temor. A pesar de trabajar en la intemperie; bajo el sol y el calor en medio de la nada, se viste con mucha formalidad. Camisa manga larga de botones color púrpura, pantalón oscuro de tela. Para desentonar con esa seriedad, lleva puesto un sombrero de paja.

3.7. *Propuesta sonora*

Los equipos a utilizar para el audio del cortometraje son una iMac 2.0 ghz Intel dual core, con 4gb RAM, corriendo ProTools HD 9 como software de grabación. Una interfase de grabación Alesis Miltimix 16 firewire, micrófono tipo shutgun Audiotecnica y micrófono tipo lavalier AKG.

Durante los diálogos, la captación de sonido se realiza con el micrófono tipo shotgun o lavalier AKG. La interfase captura el audio proveniente de ambos micrófonos, a una resolución de 16 bits y muestreo de 48khz, comunicándose con el software a través de firewire 400. Todo el procedimiento se hace de forma independiente a aquello registrado en la cámara. Al final de cada escena se graban tres minutos aproximadamente de wild tracks para capturar la esencia y realidad de la situación de la forma más fiel posible. Esto para que no haya necesidad de utilizar tantos foleys.

También se registra sonido de ambiente dentro de la casa y sus alrededores, ya que esta locación está sumamente apartada, como lo sugiere la historia. El clima que se evoca es aquel del hombre fuera de la civilización, en medio de la tranquilidad de un pueblo y su naturaleza. Las aves que se escuchan en las mañanas, los gallos, los grillos en las noches, son ejemplos de todo ese clima mencionado. Así el espectador puede ubicarse fácilmente en cuanto a la hora del día y las sensaciones del protagonista.

Tomando como ejemplo la escena de José en la oficina del pueblo, deben escucharse muy bien los ventiladores y el movimiento que hace el funcionario con su sombrero para echarse aire en la cara desesperadamente, así como sus leves quejidos por el calor. Esto apoya a la imagen para reflejar la desesperación por lo sofocante que es el lugar.

En las oficinas del ministerio deben registrarse minuciosamente los sonidos de las teclas de la máquina de escribir, la firma del bolígrafo contra la hoja, engrapadoras, sellos, todo lo que evoque a un ambiente mecánico y rutinario en una institución. La propuesta consiste en resaltar e inclusive exagerar al máximo estos pequeños detalles, usando la menor cantidad de música posible.

Hay dos situaciones específicas que se van a musicalizar: José llegando a la capital y José caminando por la maleza en el limbo. El tipo de música es instrumental, una pieza de percusión para darle dinamismo al viaje del personaje y otra más lenta y sombría, que apoye el dramatismo del momento en que está a punto de morir. Ambas piezas sin salirse nunca del clima agobiante de sonidos de ambiente que atormentan al protagonista, ya que la propuesta consiste en hacer sentir al espectador el mundo que rodea a este personaje de la forma más plena posible.

3.8. Desglose de producción

Usuario Inválido							
FECHA: 13/01/14		ESCENA: 01			PAG: 01		
DESGLOSE GENERAL							
LOCACIÓN: Casa de José		DIA X	NOCHE	EXT X	INT	VIDEO	FILM
DESCRIPCIÓN: Plano general de una casa aislada con vegetación a su alrededor.							
TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)			VESTUARIO		
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO			EFX ESPECIALES		
-Casa pintoresca en medio de la nada, hay mucha vegetación alrededor.							
SONIDO/MÚSICA		EQUIPO ESPECIAL					
-Sonido ambiente. Naturaleza. Evocar el clima matutno.							
OBSERVACIONES(Notas de producción):							

Usuario Inválido

FECHA: 13/01/14

ESCENA: 02

PAG: 01

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Casa de José.	DIA x	NOCHE	EXT x	INT x	VIDEO	FILM
--------------------------------	-----------------	--------------	-----------------	-----------------	--------------	-------------

DESCRIPCIÓN: Montaje. Acciones de José y llegada del mensajero a la casa.

TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)	VESTUARIO
1. JOSÉ (24) 2. MENSAJERO (42)		-Vaso de vidrio -Bicicleta -Coco -Machete -Sobre -Documentos -Silla amarilla	-José: Guayabera de rayas verticales y short marrón. -Mensajero: Short blanco, franela azul.
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO	EFX ESPECIALES
-Cocina a gas, fómica blanca y roja. Muy pocos platos, cubiertos y tazas. -Fachada de la entrada, silla amarilla afuera de la casa.			
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL		
	-Camioneta para desplazar la cámara (mensajero con la bicicleta).		
OBSERVACIONES(Notas de producción):			

Usuario Inválido

FECHA: 13/01/14

ESCENA: 03

PAG: 01

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Entrada de la casa de José.	DIA x	NOCHE	EXT x	INT	VIDEO	FILM
--	-----------------	--------------	-----------------	------------	--------------	-------------

DESCRIPCIÓN: Llega un mensajero a entregarle unos papeles al protagonista.

TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)	VESTUARIO
1. José 2. Mensajero		-Sobre -Documentos -Vaso de vidrio	-José: Guayabera de rayas verticales y short marrón. -Mensajero: Short blanco, franela azul.
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO	EFX ESPECIALES
-Entrada de la casa.			
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL		
OBSERVACIONES(Notas de producción):			

Usuario Inválido

FECHA: 13/01/14

ESCENA: **04**

PAG: 02

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Casa de José.	DIA x	NOCHE	EXT x	INT	VIDEO	FILM
--------------------------------	-----------------	--------------	-----------------	------------	--------------	-------------

DESCRIPCIÓN: José revisa los documentos que le trajo el mensajero.

TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)	VESTUARIO
1. José		-Sobre blanco. -Documento 1: Cancelación de agua. -Documento 2: Embargo de propiedad. -Silla mecedora de madera.	-José: Guayabera de rayas verticales y short marrón.
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO	EFX ESPECIALES
-Silla mecedora en la terraza.			
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL		

OBSERVACIONES(Notas de producción):

-Ambos documentos aparecerán durante todo el cortometraje. Deben ser siempre los mismos.

Usuario Inválido

FECHA: 13/01/14

ESCENA: **05**

PAG: 02

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Fachada. Oficinas del pueblo.	DIA x	NOCHE	EXT x	INT	VIDEO	FILM
--	-----------------	--------------	-----------------	------------	--------------	-------------

DESCRIPCIÓN: José entra a las oficinas del pueblo.

TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)	VESTUARIO
1. José		-Documentos de José	-José: Guayabera de rayas verticales y short marrón. Sombrero.
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO	EFX ESPECIALES
-Fachada de la Oficina de Servicios. Casa tropical.			
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL		
OBSERVACIONES(Notas de producción):			

Usuario Inválido

FECHA: 13/01/14

ESCENA: 06

PAG: 02

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Oficina del pueblo.	DIA x	NOCHE	EXT	INT x	VIDEO	FILM
--------------------------------------	-----------------	--------------	------------	-----------------	--------------	-------------

DESCRIPCIÓN: José llega a las oficinas del pueblo, y el funcionario le informa que debe dirigirse a la capital para resolver su problema.

TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)	VESTUARIO
1. José 2. FUNCIONARIO 1 (28)		-Archivador -Reloj de mesa -Ventilador (3) -Bolígrafos (5) -Papeles -Engrapadora -Documentos	-José: Guayabera de rayas verticales y short marrón. -Funcionario 1: Guayabera blanca, sombrero de paja.
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO	EFX ESPECIALES
-Escritorio sencillo, debe lucir un poco abandonado a pesar de su uso. Objetos antiguos e inclusive obsoletos. Ambiente caluroso, sofocante.			
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL		
OBSERVACIONES(Notas de producción):			

Usuario Inválido

FECHA: 13/01/14

ESCENA: 07

PAG: 03

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Casa de José.

DIA
x

NOCHE

EXT

INT
x

VIDEO

FILM

DESCRIPCIÓN: José hace su maleta para irse a la capital.

TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)	VESTUARIO
1. José		-6 camisas -Ganchos de ropa -Maleta -Documentos -Libro -Sombrero	-José: Guayabera de rayas verticales y short marrón.
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO	EFX ESPECIALES
Cama, mesa de noche. Clóset con camisas colgadas en sus ganchos.			
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL		
OBSERVACIONES(Notas de producción):			

Usuario Inválido

FECHA: 13/01/14

ESCENA: 08

PAG: 03

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Calles de la capital.	DIA x	NOCHE	EXT x	INT	VIDEO	FILM
--	-----------------	--------------	-----------------	------------	--------------	-------------

DESCRIPCIÓN: Hay varios anuncios pegados en la pared, la atención de José se enfoca en uno que dice “Se alquila anexo (...) en el centro de la ciudad”. El texto va acompañado con una imagen de la fachada del edificio.

TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)	VESTUARIO
1. José		-Distintos anuncios (aproximadamente 20) de servicios, comida, “se busca”, etc. -Anuncio del alquiler del anexo.	.
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO	EFX ESPECIALES
-La pared debe estar desgastada. Algunos anuncios rotos. Debe notarse que se han arrancado varias cosas.			
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL		

OBSERVACIONES(Notas de producción):

La información del papel que arranca José debe estar escrita de forma legible. La fotografía del edificio debe ser real, más adelante el personaje se encuentra con esa fachada y debe corresponder a la imagen.

Usuario Inválido

FECHA: 13/01/14

ESCENA: 09

PAG: 03

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Fachada del anexo.	DIA x	NOCHE	EXT x	INT	VIDEO	FILM
-------------------------------------	-----------------	--------------	-----------------	------------	--------------	-------------

DESCRIPCIÓN: José tiene sus manos en el papel con la información del anexo en alquiler. Al bajar el papel descubre frente a él la fachada del edificio que estaba buscando.

TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)	VESTUARIO
1. José		-Anuncio del alquiler del anexo.	
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO	EFX ESPECIALES
-Fachada de la residencia, edificio construido en los años 90. No debe ser moderno.			
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL		
OBSERVACIONES(Notas de producción): No hay acotaciones de vestuario ya que no vemos al personaje en cámara, es un plano detalle de su mano con el papel y uno general de la fachada.			

Usuario Inválido

FECHA: 13/01/14

ESCENA: 10

PAG: 03

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Anexo

DIA

NOCHE

EXT

INT

VIDEO

FILM

x

x

DESCRIPCIÓN: José entra a su habitación en el anexo. Se sienta en la cama, a su lado hay una mesa con un teléfono, apoya en ella los papeles y disca los números para llamar al Ministerio Final Feliz.

TALENTO

EXTRAS

UTILERÍA (Atrezzo)

VESTUARIO

1. José

-Documentos de José.
-Teléfono de rueda, color gris.

-José: Guayabera negra, jean azul.

ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN

AUTOS / ANIMALES

MAQUILLAJE y PEINADO

EFX ESPECIALES

-Habitación de anexo sumamente sencilla. Una cama y una mesa de noche con el teléfono.

SONIDO/MÚSICA

EQUIPO ESPECIAL

V.O. de la voz de la operadora: "Usted se ha comunicado con el Ministerio Final Feliz. En este momento nuestras líneas están ocupadas. Para mayor información diríjase a nuestras oficinas"

Slider

OBSERVACIONES(Notas de producción):

Se requiere el slider para el plano de José entrando al cuarto. Desplazamiento desde que abre la puerta hasta que se sienta en la cama.

Usuario Inválido

FECHA: 13/01/14

ESCENA: 11

PAG: 03 y 04

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Ministerio Final Feliz. Recepción.	DIA x	NOCHE	EXT	INT x	VIDEO	FILM
--	-----------------	--------------	------------	-----------------	--------------	-------------

DESCRIPCIÓN: José llega a la recepción, la recepcionista está almorzando y no le presta atención. Le pide que regrese otro día ya que según su número de cédula, no le toca hoy. Ve el cartel que está en la entrada (el espectador no ve lo que dice la insignia).

TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)	VESTUARIO
1. José 2. RECEPCIONISTA (26)		- Documentos de José -Cédula de José -Comida de la recepcionista: jojoto. -Tenedor.	-Recepcionista: Falda negra ajustada. Camisa azul con escote.

ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO	EFX ESPECIALES
En la recepción se ve el cartel que dice "Ministerio Final Feliz, pero no se ven las letras de la insignia. En la mesa hay un radio y una lámpara de mesa.		Recepcionista: Base, rubor, rimmel, lápiz de ojos, brillo de labios. Uñas pintadas color vinotinto.	

SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL

OBSERVACIONES(Notas de producción):

Debe grabarse aquello que dice la insignia del cartel aunque en esta escena el espectador no lo vea. En la 19 José tiene un flashback, en ese momento se revela la información. Lo que debe decir es: Ministerio final feliz, de la vida a la muerte sin caer en el limbo.
-No se especifica el vestuario de José ya que no se ve en cámara.

Usuario Inválido

FECHA: 13/01/14

ESCENA: 12

PAG: 04

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Ministerio Final Feliz. Recepción.	DIA x	NOCHE	EXT	INT x	VIDEO	FILM
--	-----------------	--------------	------------	-----------------	--------------	-------------

DESCRIPCIÓN: José intenta mostrarle esta vez su cédula a la recepcionista. Pero ahora ella está distraída limándose las uñas y le dice que pase de una vez.

TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)	VESTUARIO
1. José 2. Recepcionista		- Lima de uñas -Cédula de José -Documentos de José.	-Recepcionista: Falda negra ajustada. Franela negra con escote. Suéter azul.
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO	EFX ESPECIALES
En la recepción se ve el cartel que dice "Ministerio Final Feliz, pero no se ven las letras de la insignia. En la mesa hay un radio y una lámpara de mesa.		-Recepcionista: Base, rubor, rimmel, lápiz de ojo, brillo de labios. Uñas pintadas color vinotinto.	
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL		

OBSERVACIONES(Notas de producción):

-No se especifica el vestuario de José ya que no se ve en cámara.

Usuario Inválido

FECHA: 13/01/14

ESCENA: 13

PAG: 04

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Ministerio Final Feliz. Oficina 1.	DIA x	NOCHE	EXT	INT x	VIDEO	FILM
--	-----------------	--------------	------------	-----------------	--------------	-------------

DESCRIPCIÓN: José le entrega los papeles al funcionario, pero este lo manda a la oficina de reclamos.

TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)	VESTUARIO
1. José 2. FUNCIONARIO 2.		-Papeles del funcionario -Crucigrama -Bolígrafo negro -Sello	-Funcionario 2: Pantalón de tela, camisa de botones y suéter azul marino.
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO	EFX ESPECIALES
-Mesa grande con estantería atrás. Ambos muebles tienen inmensas montañas de papel. Ambiente claustrofóbico.			
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL		
	Dolly		
OBSERVACIONES(Notas de producción): -No se especifica el vestuario de José ya que no se ve en cámara. -Dolly back en el que se revela la cantidad de papeles que hay alrededor del funcionario.			

Usuario Inválido

FECHA: 13/01/14

ESCENA: 14

PAG: 04

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Ministerio Final Feliz. Oficina 2.	DIA x	NOCHE	EXT	INT x	VIDEO	FILM
--	-----------------	--------------	------------	-----------------	--------------	-------------

DESCRIPCIÓN: José entra a la oficina de reclamos y el Funcionario le da una explicación muy confusa acerca del lugar al que debe ir.

TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)	VESTUARIO
1. José 2. FUNCIONARIO 3 (40)		-Documentos de José. -Máquina de escribir.	-Funcionario 3: Camisa de botones color gris. Corbata azul oscuro. Lentes de vista.
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO	EFX ESPECIALES
-La oficina debe tener una mesa pequeña, en ella la máquina de escribir y un cenicero con colillas.			
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL		

OBSERVACIONES(Notas de producción):

-No se especifica el vestuario de José ya que no se ve en cámara.

Usuario Inválido

FECHA: 13/01/14

ESCENA: 15

PAG: 05

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Ministerio Final Feliz. Pasillo.	DIA x	NOCHE	EXT	INT x	VIDEO	FILM
--	-----------------	--------------	------------	-----------------	--------------	-------------

DESCRIPCIÓN: José está desorientado caminando por el pasillo. Se cruza con Carolina y ella le anota en la mano una información muy importante.

TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)	VESTUARIO
1. José 2. CAROLINA (23)		-Documentos de José. -Bolígrafo, tinta negra.	-Carolina: Falda gris, camisa de botones. Cartera amarilla.
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO	EFX ESPECIALES
La pared del pasillo tiene un corcho con varios papeles puestos con alfileres. Los papeles deben ser coloridos.		-Carolina: Base, rubor, brillo labial. Cabello recogido.	
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL		

OBSERVACIONES(Notas de producción):

-No se especifica el vestuario de José ya que no se ve en cámara.

Usuario Inválido

FECHA: 13/01/14

ESCENA: 16

PAG: 05

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Anexo	DIA x	NOCHE	EXT	INT x	VIDEO	FILM
------------------------	-----------------	--------------	------------	-----------------	--------------	-------------

DESCRIPCIÓN: Las manos de José tipean en las teclas de la computadora. En la pantalla le aparece un mensaje que dice "Se ha producido un error de sistema".

TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)	VESTUARIO
1. José		-Teclado de la computadora.	
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO	EFX ESPECIALES
-Manos de José tipeando el teclado. Después se ve la pantalla con el mensaje.			
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL		

OBSERVACIONES(Notas de producción):

- El mensaje que aparece en pantalla se hará en postproducción.
- No se especifica el vestuario de José ya que no se ve en cámara.

Usuario Inválido

FECHA: 13/01/14

ESCENA: 17

PAG: 05

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Anexo	DIA x	NOCHE	EXT	INT x	VIDEO	FILM
------------------------	-----------------	--------------	------------	-----------------	--------------	-------------

DESCRIPCIÓN: Las manos de José tipean en las teclas de la computadora. Está un poco tembloroso y escribe con rapidez. En la pantalla le aparece un mensaje que dice “El tiempo de espera se ha agotado. El usuario es inválido”

TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)	VESTUARIO
1. José		-Teclado de la computadora.	
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO	EFX ESPECIALES
-Manos de José tipeando el teclado. Después se ve la pantalla con el mensaje.			
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL		
OBSERVACIONES(Notas de producción): -El mensaje que aparece en pantalla se hará en postproducción. -No se especifica el vestuario de José ya que no se ve en cámara.			

Usuario Inválido

FECHA: 13/01/14

ESCENA: 18

PAG: 06

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Limbo.

DIA

x

NOCHE

EXT

x

INT

VIDEO

FILM

DESCRIPCIÓN: José despierta en el limbo. En una cola que termina al llegar a la mesa del funcionario, quien le sella los papeles a cada persona para que puedan irse en paz al más allá. Se topa con Carolina, ella está extrañada de verlo y lo interroga.

TALENTO

1. José
2. FUNCIONARIO 4 (39)
3. Carolina

EXTRAS

- 8 Extras

UTILERÍA (Atrezzo)

-2 papeles para cada extra.
-Documentos de José
-Sello
-Bolígrafo (2)
-Carpetas.

VESTUARIO

-José: Franela gris y short marrón.
-Extras: Franela gris y jean o short.
-Funcionario: Camisa morada y sombrero de paja.
-Carolina: Falda y franela blanca.

ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN

Se plantea el limbo como un lugar aislado, con mucha vegetación. En la mesa del funcionario sólo hay un bolígrafo y un sello. Detrás de la mesa debe haber mucha maleza, para que los extras puedan caminar dentro de ella hasta perderse en cámara.

AUTOS / ANIMALES

MAQUILLAJE y PEINADO

EFX ESPECIALES

SONIDO/MÚSICA

EQUIPO ESPECIAL

OBSERVACIONES(Notas de producción):

-La franela gris de todos debe ser igual. El mismo modelo.

Usuario Inválido

FECHA: 13/01/14

ESCENA: 19

PAG: 06

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Ministerio Final Feliz. Recepción.	DIA	NOCHE x	EXT	INT x	VIDEO	FILM
--	------------	-------------------	------------	-----------------	--------------	-------------

DESCRIPCIÓN: Flashback. José recuerda lo que dice el papel de la entrada al Ministerio.

TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)	VESTUARIO
1. José			
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO	EFX ESPECIALES
-Entrada de la recepción con el cartel del Ministerio Final Feliz.			
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL		
OBSERVACIONES(Notas de producción): -El cartel debe decir en la insignia: "Ministerio Final Feliz. De la vida a la muerte sin caer en el limbo." -No se especifica el vestuario de José ya que no se ve en cámara.			

Usuario Inválido

FECHA: 13/01/14

ESCENA: 20

PAG: 07

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Limbo.	DIA x	NOCHE	EXT x	INT	VIDEO	FILM
-------------------------	-----------------	--------------	-----------------	------------	--------------	-------------

DESCRIPCIÓN: José reacciona porque el Funcionario lo llama para que pase. Le sella los papeles y se pierde entre la maleza.

TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)	VESTUARIO
1. José 2. Funcionario	- 8 extras.	-2 papeles para cada extra. -Documentos de José -Sello -Bolígrafo (2) -Carpetas.	-José: Franela gris y short marrón. -Extras: Franela gris y jean o short. -Funcionario: Camisa morada y sombrero de paja. -Carolina: Falda y franela blanca.
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO	EFX ESPECIALES
Se plantea el limbo como un lugar aislado, con mucha vegetación. En la mesa del funcionario sólo hay un bolígrafo y un sello. Detrás de la mesa debe haber mucha maleza, para que los extras puedan caminar dentro de ella hasta perderse en cámara.			
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL		

OBSERVACIONES(Notas de producción):

-La franela gris de todos debe ser igual. El mismo modelo.

Usuario Inválido

FECHA: 13/01/14

ESCENA: 21

PAG: 07

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Entre la maleza.	DIA x	NOCHE	EXT x	INT	VIDEO	FILM
-----------------------------------	-----------------	--------------	-----------------	------------	--------------	-------------

DESCRIPCIÓN: José camina entre la maleza hasta caer acostado en el piso. Pierde la fuerza. Aparece Carolina para ayudarlo.

TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)	VESTUARIO
1. José 2. Carolina		-	-José: Franela gris y short marrón.

ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO	EFX ESPECIALES
-Lugar selvático. Mucha maleza.			

SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL	

OBSERVACIONES(Notas de producción):

-No se especifica vestuario ni maquillaje de Carolina ya que sólo se verán sus ojos.

Usuario Inválido

FECHA: 13/01/14

ESCENA: 22

PAG: 07

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Casa de José.	DIA x	NOCHE	EXT	INT x	VIDEO	FILM
--------------------------------	-----------------	--------------	------------	-----------------	--------------	-------------

DESCRIPCIÓN: Montaje. Acciones de José tomando café y llegada de Carolina a la casa.

TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)	VESTUARIO
1. José 2. Carolina		-Cafetera greca. -Azucarera, azúcar. -Cucharilla -Taza -Plato pequeño que va debajo de la taza.	-José: Guayabera y short marrón. -Carolina: Camisa de botones azul de rayas blancas.

ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO	EFX ESPECIALES
-Cocina a gas, fémica blanca y roja. Muy pocos platos, cubiertos y tazas.		-Cabello suelto.	

SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL	

OBSERVACIONES(Notas de producción):

3.9. Plan de rodaje

USUARIO INVÁLIDO PLAN DE RODAJE									
Semana	Día rodaje	Día semana	Fecha	Int/ Ext	Día/ Noche	Descripción	Escena	Personajes	Lugar
1	1	Viernes	25/04	Ext	Día	Plano general de la casa.	ESC 1		San José de Río Chico.
				Ext		Llegada del mensajero en bicicleta.	ESC 2 (b) (d) (f) (h) (i) (i)	Mensajero José José	
				Ext		El mensajero le entrega a José el sobre.	ESC 3	José Mensajero	
				Ext		José revisa el sobre.	ESC 4	José	
				Int		Acciones de José.	ESC 2 (a) (c) (e) (g)	José	
				Int		Acciones de José.	ESC 21 (a) (b) (c)	José	
				Int		José mete ropa en la maleta.	ESC 7 (a)	José	

1	2	Sábado	26/04	Ext	Día	Limbo. Larga fila de gente.	ESC 17	José Carolina Funcionario 3 Extras	San José de Río Chico.
				Ext		Le sellan los papeles a José.	ESC 19	José Funcionario 3	
				Ext		Caminando entre la maleza.	ESC 20 (a) (b) (c) (d)	José Carolina	
				Int		José le abre la puerta a Carolina.	ESC 21 (d)	José Carolina	
2	3	Martes	06/05	Int	Día	Oficina 1, montañas de papel.	ESC 12	Funcionario 1 José	Oficinas Prados del Este.
				Int		Oficina 2, depto. de reclamos, máquina de escribir.	ESC 13	Funcionario 2 José	
2	4	Miércoles	07/05	Int	Día	Recepción /Cédula/Comida/Cartel	ESC 10	Recepcionista José	Chacao. Edif. San José.
				Int		Recepción/Uñas/ "Pase"	ESC 11	Recepcionista José	
				Int		Flashback/Cartel	ESC 18	José	
				Int		Conversación en el pasillo	ESC 14	Carolina	

2	5	Jueves	08/05	Ext	Día	Calles de la capital	ESC 7 (b) (c)	José	Chacao. Edif. San José.
				Int		Pared de anuncios		José	
				Ext		Fachada del anexo/Manos/Foto	ESC 8	José	
				Int		Computadora/Usuario Inválido	ESC 15	José	
				Int		Computadora/Agotado tiempo de espera. Usuario Inválido.	ESC 16	José	
2	6	Viernes	09/05	Int	Día	Cuarto del anexo/Teléfono/Operadora	ESC 9	José	Chacao. Edif. San José.
3	7	Lunes	12/05	Ext		Fachada/Oficinas de pueblo	ESC 5		San José de Río Chico
				Int		Oficina de pueblo	ESC 6	Funcionario pueblo.	
3	8	Martes	13/05	Ext		Calles del pueblo	ESC 7 (b)	José	San José de Río Chico
				Ext		Carolina en la maleza Desvío/Pies de ambos	ESC 20 (b) (d)	Carolina José	

3.10. Guión técnico

TIEMPO	PLANO	IMAGEN	AUDIO
ESC 1: CASA DE JOSÉ – EXT. DÍA			
4"	GPG	Casa con mucha vegetación alrededor.	Ambiente
ESC 2: MONTAJE: ACCIONES DE JOSÉ Y LLEGADA DEL MENSAJERO			
2"	PD	José coloca un vaso bajo el grifo del lavaplatos e intenta abrirlo. Sale una escasa gota de agua.	Ambiente Gotera
2"	PM	Manubrio de la bicicleta y manos del mensajero.	Ambiente y pedaleo de la bicicleta
2"	PE	José corta un coco con un machete, sobre una silla.	Ambiente y corte del coco
2"	PE	Pedaleo y ruedas de la bicicleta.	Pedaleo de la bicicleta
2"	PG	José está de nuevo en la cocina buscando un vaso.	Ambiente
2"	PE	El mensajero camina hacia la entrada.	Ambiente
2"	PMC	José ve al mensajero tras la puerta de vidrio.	Ambiente
2"	PE	Se encuentran en la entrada, se revelan sus rostros.	Ambiente
ESC 3: ENTRADA DE LA CASA DE JOSÉ – EXT. DÍA			
3"	PE	José abre la puerta.	Ambiente
3"	PD (manos)	El mensajero le entrega un sobre.	Ambiente
3"	PM PCP	José: Mensajero:	¿Qué es esto? Una carta
3"	PE	El mensajero se retira.	Ambiente
ESC 4: CASA DE JOSÉ – EXT. DÍA			
4"	PG	José está sentado abriendo el sobre.	Ambiente
3"	PD	Documento 1	Ambiente
3"	PD	Documento 2	Ambiente
4"	PD	Letras del documento: “para mayor información diríjase a nuestras oficinas.	Ambiente
	PMC	José preocupado.	Ambiente

ESC 5: FACHADA. OFICINAS DEL PUEBLO – INT. DÍA			
4"	GPG	José camina hasta la entrada.	Ambiente
ESC 6: OFICINA DEL PUEBLO – INT. DÍA			
3"	PD	Funcionario firmando papeles.	Bolígrafo firmando
4"	PG	Funcionario se quita el sombrero para echarse aire. Se acerca el ventilador. Engrapa unos papeles. Alza la mirada y ve a José.	Ambiente Ventilador Engrapadora
4"	PML (perfil)	Funcionario: José le extiende los papeles, el Funcionario los lee.	Buenas tardes caballero ¿en qué lo puedo ayudar?
8"	PG	Funcionario: Le regresan los papeles.	Caballero, aquí no manejamos casos como el suyo (...)
ESC 7: CASA DE JOSÉ – INT. DÍA			
4"	PML	José selecciona dos camisas de su clóset.	Ambiente
2"	PD	Maleta de José abierta.	Ambiente
2"	PMC	Tranca la maleta.	Ambiente
ESC 8: CALLES DE LA CAPITAL – EXT. DÍA			
4"	PG	Pared de anuncios.	Ambiente
3"	PD	Anuncio: Se alquila anexo (...) en el centro de la ciudad.	Ambiente
2"	PD	Mano de José arranca el anuncio.	Ambiente
ESC 9: FACHADA DEL ANEXO – EXT. DÍA			
2"	PD	Manos de José sosteniendo el papel que arrancó de la pared.	Ambiente
3"	PG	Baja el papel y descubre frente a él la misma fachada que había en la foto.	Ambiente
ESC 10: ANEXO – INT. NOCHE			
6"	PG (Slider)	José abre la puerta del cuarto, entra y se sienta encima de la cama. Apoya los papeles en la mesa y agarra el teléfono.	Voice Over: Usted se ha comunicado con el Ministerio Final Feliz. En este momento nuestras líneas están

5''	PD	Disca los números	colapsadas. Para mayor información diríjase a nuestras oficinas.
ESC 11: MINISTERIO FINAL FELIZ. RECEPCIÓN – INT. DÍA			
3''	PG	La recepcionista está almorzando.	Ambiente
2''	PP	Muerde el maíz.	Ambiente
5''	PML	José está parado frente a ella.	Ambiente
6''	PML	Recepcionista: Él le entrega la cédula. Ella se la regresa bruscamente. Recepcionista:	Cédula Hoy no te toca (...)
ESC 12: MINISTERIO FINAL FELIZ. RECEPCIÓN – INT. DÍA			
3''	PG	La recepcionista se está limando las uñas.	Ambiente
3''	PML	Nota a José frente a ella, extendiéndole la cédula. Recepcionista:	¿Otra vez tú? ¿Para qué me muestras eso? ¡Pasa!
ESC 13: MINISTERIO FINAL FELIZ. OFICINA 1 – INT. DÍA			
4''	PD	Funcionario haciendo un crucigrama.	Ambiente
5''	PM Dolly out	Funcionario haciendo un crucigrama en su escritorio.	Ambiente
	PG	Se revelan las torres de papel que hay alrededor de él.	
5''	PMC (perfil del func.)	José le extiende los papeles. Funcionario:	Esto no es conmigo. Diríjase al departamento de reclamos.
ESC 14: MINISTERIO FINAL FELIZ. OFICINA 2 – INT. DÍA			
4''	PD	El funcionario tipea en su máquina de escribir.	Ambiente
4''	PM	José le enseña los papeles.	Ambiente
4''	PMC Subjetiva de José	Funcionario:	Esto no es conmigo, tienes que dirigirte a (...)

ESC 15: MINISTERIO FINAL FELIZ. PASILLO – INT. DÍA			
4"	PG	José caminando por el pasillo.	Ambiente
2"	PMC	Carolina sale de la oficina y se topa con José.	Ambiente
4"	PML (subjativa de José)	Carolina:	¿A quién buscas? (...)
2"	PD	Carolina agarra la mano de José para anotarle algo.	Ambiente
4"	PMC (subjativa de José)	Carolina:	...no es normal que te estén eliminando así (...)
ESC 16: ANEXO – INT. DÍA			
3"	PG	José se ve la mano.	Ambiente
2"	PD	José tipea en el teclado de la computadora.	Teclado
2"	PD	José se ve la mano.	Ambiente
2"	PG	José tipea en el teclado de la computadora.	Teclado
3"	PMC	Pantalla de la computadora. Mensaje: Se ha producido un error del sistema. Usuario inválido.	Sonido de error (postproducción)
ESC 17: ANEXO – INT. DÍA			
3"	PG	José se ve la mano.	Ambiente
2"	PD	José tipea en el teclado de la computadora.	Teclado
2"	PD	José se ve la mano.	Ambiente
2"	PG	José tipea en el teclado de la computadora.	Teclado
3"	PMC	Mensaje en pantalla: El tiempo de espera se ha agotado. El usuario es inválido.	Sonido de error (postproducción)
ESC 18: LIMBO – EXT. DÍA			
3"	PG	Fila de gente.	Ambiente
4"	PM	El funcionario sella papeles. Funcionario:	Ambiente ¡Siguiente!

3''	PML	Carolina está parada al lado del funcionario, escribiendo algo en su carpeta.	Ambiente
4''	PG	La gente continúa pasando según su turno. El funcionario sella. Funcionario:	Ambiente ¡Siguiente!
4''	PE	José ve todo lo que está pasando. Mira hacia todas partes, preocupado.	Voz del funcionario
2''	PD	Carolina ve a José.	Voz del funcionario
2''	PD	José ve a Carolina.	Voz del funcionario
2''	PG	Carolina se acerca a José.	Voz del funcionario
8''	PML PCP	Carolina: José: Carolina:	¿No hiciste lo que te dije? Sí, pero nunca funcionó. No puede ser (...)
4''	PG	Carolina se retira apurada	Ambiente
2''	PP	Funcionario:	¡Siguiente!
10''	PML PCP	Llega el turno de José. Intenta hablar con el funcionario. José: Funcionario:	¿Para qué tantos papeles? Bueno, tú sabes que aquí hasta pa' morirse es un papeleo.
ESC 19: MINISTERIO FINAL FELIZ. RECEPCIÓN – INT. DÍA (FLASHBACK)			
4''	PG	José observa el cartel de la pared.	Ambiente
3''	PD	Cartel de la pared: Ministerio final feliz. De la vida a la muerte sin caer en el limbo.	Funcionario (OFF): ¡Siguiente!
ESC 20: LIMBO – EXT. DÍA			
4''	PML	José reacciona con la voz del funcionario. Funcionario:	Es tu turno ¿O te quieres quedar aquí en el limbo?
4''	PM	José vacila en entregarle los papeles. Pero se los arranca de las manos. Los sella.	

		Funcionario:	¡Siguiete!
4''	PG	José camina hasta perderse entre la maleza.	Ambiente
ESC 21: LA MALEZA – EXT. DÍA			
3''	PE	José camina desorientado.	Ambiente
4''	PD	Toca el pasto con una mano.	Ambiente
3''	PG	José da vueltas alrededor de sí y se lleva las manos a la cara.	Ambiente
5''	PE	José se acuesta en el piso.	Ambiente
4''	PD	Carolina aparece. Vemos sus ojos.	Ambiente
ESC 22: CASA DE JOSÉ – INT. DÍA			
3''	PD	José abre el grifo del lavaplatos. Sale agua en abundancia.	Chorro de agua.
6''	PE	El café está saliendo. José retira la cafetera del fuego y vierte el líquido en una taza.	Tocan la puerta.
3''	PA	José abre la puerta, es Carolina.	Ambiente
2''	PMC	Carolina le sonrío.	Ambiente

3.11. *Ficha técnica*

Dirección: Lorenzo Manrique

Producción: Mariángela Abbruzzese

Asistente de producción: Paola Gabaldón

Dirección de fotografía: Adrián Pierral

Cámara: Adrián Pierral

Lorenzo Manrique

Dirección de arte: Cristina Corser

Sonidista: Tomás Gómez

Protagonista (José): Abilio Torres

Daniel Sosa (doble)

Coprotagonista (Carolina): Oriana Lozada

Postproducción: Lorenzo Manrique

Extras:

Mensajero: Manuel Silgado

Funcionario 1: Fernando Quiroz

Recepcionista: Nahomy Cervantes

Funcionario 2: Oliver Bravo

Funcionario 3: David Silva

Funcionario 4: Carlos Daniel Madera

Figurantes:

Guadalupe Tamayo, Alberto Manrique, Diego Manrique, Lorenzo Manrique, Paola Gabaldón, Cristina Corser, Adrián Pierral, Mariángela Abbruzzese.

3.12. Presupuesto



Código	Ítem	Cantidad	Tiempo (días)	Precio unitario BsF.	Subtotal
1.	Honorarios				
1.1	DIRECCIÓN				
1.1.1	Director	1	20	500	10.000
1.1.2	Script	1	8	375	3.000
1.1.3	Director de casting	1	10	375	3.000
1.2	GUIÓN				
1.2.1	Investigador	1	10	50	500
1.2.2	Guionista	1	10	50	500
1.3	PRODUCCIÓN				
1.3.1	Productor ejecutivo	1	20	100	2.000
1.3.2	Productor de campo	1	20	100	2.000
1.3.3	Asistentes	2	20	20	800
1.4	REPARTO – ELENCO				
1.4.1	Protagonista	1	8	375	3.000
1.4.2	Coprotagonista	1	4	375	1.500
1.4.3	Extras	6	3	50	900
1.4.4	Figurantes	20	2	50	2.000
1.5	FOTOGRAFÍA – SONIDO				
1.5.1	Director de fotografía	1	8	1.000	8.000
1.5.2	Gaffer – jefe de luces	1	8	300	2.400
1.5.3	Luminotécnico	1	8	300	2.400
1.5.4	Camarógrafo	1	8	500	4.000
1.5.5	Asistente de cámara	1	8	300	2.400
1.5.6	Asistente de fotografía	1	8	300	2.400
1.5.7	Sonidista	1	8	1.000	8.000
1.5.8	Microfonista	1	8	500	4.000
1.6	DIRECCIÓN DE ARTE				
1.6.1	Director de arte	1	15	1.000	15.000

C. C. Lomas de la Lagunita, piso 1, ofic. 01-2. Tlf: (0212) 6401413
 info@mediolimon.tv
 mediolimon.tv

1.6.2	Escenógrafo	1	15	500	7.500
1.6.3	Utilero	1	15	100	1.500
1.6.4	Vestuarista	1	8	100	800
1.6.5	Maquillador	1	8	100	800
1.7	POSPT RODUCCIÓN				
1.7.1	Editor	1	9	500	4.500
1.7.2	Posproductor sonido	1	5	500	2.500
1.7.3	Paquete gráfico	1	1	500	500
2.	Alimentación, transporte				
2.1	TRANSPORTE TERRESTRE				
2.1.1	Camioneta equipos	1	8	100	800
2.1.2	Camioneta arte	1	8	150	1200
2.1.3	Carro producción	1	8	100	800
2.1.4	Taxis	6	8	300	1.800
2.2	ALIMENTACIÓN				
2.2.1	Desayunos	8	8	70	4.480
2.2.3	Refrigerios AM	8	8	70	4.480
2.2.4	Almuerzos	8	8	200	12.800
2.2.5	Refrigerios P.M	8	8	50	3.200
2.2.6	Cenas	5	8	100	4.000
2.2.7	Cafeteria	16	8	150	19.200
3.	Preproducción				
3.1	Guión técnico	1	5	200	1.000
3.2	Storyboard	1	5	200	1.000
3.3	Casting	1	5	250	1.250
3.4	Ensayos	5	5	100	2.500
3.5	Gira de locaciones	1	4	100	400
4.	Producción				
4.1	MATERIALES				
4.1.1	General (firo, marcadores, etc)	1	8	300	2.400
4.1.2	Mantenimiento	1	8	300	2.400
4.1.3	Botiquín	1	8	50	400

4.2	LOCACIONES				
4.2.1	Alquiler casa	2	3	800	4.800
4.2.2	Alquiler oficinas	3	3	300	2.700
4.3	CÁMARA				
4.3.1	Cámara Canon EOS 5D	1	8	3.000	24.000
4.3.2	Lente Canon 24-105mm	1	8	1.000	8.000
4.3.3	Lente Canon 300mm	1	8	1.000	8.000
4.3.4	Lente Canon 50mm	1	8	1.000	8.000
4.3.5	Lente Canon 35mm	1	8	1.000	8.000
4.4	LUCES				
4.4.1	Arrisun 12 1200W PAR HMI	1	8	750	6.000
4.4.2	Joker bug 400W	1	8	750	6.000
4.4.3	Kinoflo 4x4	1	8	750	6.000
4.4.4	Maleta combo Fresnel + filtros	1	8	750	6.000
4.4.5	Butterfly pequeño (2x2)	1	8	750	6.000
4.5	OTROS EQUIPOS				
4.5.1	Dolly Platina Matthews 2 rieles	1	2	1.500	3.000
4.5.2	Slider	1	5	1.200	6.000
4.5.3	Steadycam	1	8	500	4.000
4.5.4	Máquina de humo	1	2	500	1.000
4.6	SONIDO				
4.6.1	iMac 2.0 ghz Intel dual core 4gb	1	8	3.000	24.000
4.6.2	Interface Alesis multimix 16 firew	1	8	2.000	16.000
4.6.3	Micrófono shotgun Audiotecnica	1	8	500	4.000
4.6.4	Micrófono lavalier AKG	1	8	500	4.000
4.7	ESCENOGRAFÍA				
4.7.1	Casa de José	1	4	750	3.000
4.7.2	Oficina del pueblo	1	3	300	900
4.7.3	Oficinas del Ministerio	1	2	2.500	5.000
4.7.4	Anexo	1	2	200	400
4.8	UTILERÍA				
4.8.1	Materiales de oficina	1	8	375	3.000

4.8.2	Documentos de José	2	8	15	240
4.9	VESTUARIO				
4.9.1	Guayaberas	4	8	500	2.000
4.9.2	Shorts	2	3	600	1.200
4.9.3	Falda gris	1	2	500	500
4.9.4	Pantalones de tela	3	1	1.600	4.800
5.	Post producción				
5.1	Montaje	1	3	1.666	5.000
5.2	Animación y gráficos	1	3	666	2.000
5.3	Corrección de color	1	3	1.000	3.000
				TOTAL	346.550

3.13. Análisis de costos

Código	Ítem	Cantidad	Tiempo (días)	Precio unitario BsF.	Subtotal
1.	Honorarios				
1.1	DIRECCIÓN				
1.1.1	Director	1	20	0	0
1.1.2	Script	1	8	0	0
1.1.3	Director de casting	1	10	0	0
1.2	GUIÓN				
1.2.1	Investigador	1	10	0	0
1.2.2	Guionista	1	10	0	0
1.3	PRODUCCIÓN				
1.3.1	Productor ejecutivo	1	20	0	0
1.3.2	Productor de campo	1	20	0	0
1.3.3	Asistentes	2	20	0	0
1.4	REPARTO – ELENCO				
1.4.1	Protagonista	1	8	0	0
1.4.2	Coprotagonista	1	4	0	0
1.4.3	Extras	6	3	0	0
1.4.4	Figurantes	20	2	0	0
1.5	FOTOGRAFÍA – SONIDO				
1.5.1	Director de fotografía	1	8	0	0
1.5.2	Gaffer – jefe de luces	1	8	0	0
1.5.3	Luminotécnico	1	8	0	0
1.5.4	Camarógrafo	1	8	0	0
1.5.5	Asistente de cámara	1	8	0	0
1.5.6	Asistente de fotografía	1	8	0	0
1.5.7	Sonidista	1	8	0	0
1.5.8	Microfonista	1	8	0	0
1.6	DIRECCIÓN DE ARTE				
1.6.1	Director de arte	1	15	0	0
1.6.2	Escenógrafo	1	15	0	0
1.6.3	Utilero	1	15	0	0
1.6.4	Vestuarista	1	8	0	0
1.6.5	Maquillador	1	8	0	0
1.7	POSPT RODUCCIÓN				

1.7.1	Editor	1	9	0	0
1.7.2	Posproductor sonido	1	5	0	0
1.7.3	Paquete gráfico	1	1	0	0
2.	Alimentación, transporte				
2.1	TRANSPORTE TERRESTRE				
2.1.1	Camioneta equipos	1	8	0	800
2.1.2	Camioneta arte	1	8	0	1200
2.1.3	Carro producción	1	8	0	800
2.1.4	Taxis	6	8	300	2.000
2.2	ALIMENTACIÓN				
2.2.1	Desayunos	8	8	30	1.920
2.2.3	Refrigerios AM	8	8	50	3.200
2.2.4	Almuerzos	8	8	100	6.400
2.2.5	Refrigerios PM	8	8	30	1.920
2.2.6	Cenas	5	8	70	2.800
2.2.7	Cafetería	16	8	50	6.400
3.	Preproducción				
3.1	Guión técnico	1	5	0	0
3.2	Storyboard	1	5	0	0
3.3	Casting	1	5	0	0
3.4	Ensayos	5	5	0	0
3.5	Gira de locaciones	1	4	0	0
4.	Producción				
4.1	MATERIALES				
4.1.1	General (tirro, marcadores, etc)	1	8	0	0
4.1.2	Mantenimiento	1	8	0	0
4.1.3	Botiquín	1	8	0	0
4.2	LOCACIONES				
4.2.1	Alquiler casa	2	3	800	4.800
4.2.2	Alquiler oficinas	3	3	0	0
4.3	CÁMARA				
4.3.1	Cámara Canon EOS 5D	1	8	0	0
4.3.2	Lente Canon 24-105mm	1	8	0	0
4.3.3	Lente Canon 300mm	1	8	0	0
4.3.4	Lente Canon 50mm	1	8	0	0
4.3.5	Lente Canon 35mm	1	8	0	0
4.4	LUCES				
4.4.1	Arrisun 12 1200W PAR HMI	1	8	300	2.400
4.4.2	Joker bug 400W	1	8	300	2.400

4.4.3	Kinoflo 4x4	1	8	300	2.400
4.4.4	Maleta combo Fresnel + filtros	1	8	300	2.400
4.4.5	Butterfly pequeño (2x2)	1	8	300	2.400
4.5	OTROS EQUIPOS				
4.5.1	Dolly Platina Matthews 2 rieles	1	2	0	0
4.5.2	Slider	1	5	0	0
4.5.3	Steadycam	1	8	0	0
4.5.4	Máquina de humo	1	2	0	0
4.6	SONIDO				
4.6.1	iMac 2.0 ghz Intel dual core 4gb	1	8	0	0
4.6.2	Interface Alesis multimix 16 firew	1	8	0	0
4.6.3	Micrófono shotgun Audiotecnica	1	8	0	0
4.6.4	Micrófono lavalier AKG	1	8	0	0
4.7	ESCENOGRAFÍA				
4.7.1	Casa de José	1	4	50	200
4.7.2	Oficina del pueblo	1	3	0	0
4.7.3	Oficinas del Ministerio	1	2	350	700
4.7.4	Anexo	1	2	0	0
4.8	UTILERÍA				
4.8.1	Materiales de oficina	1	8	0	0
4.8.2	Documentos de José	2	8	15	240
4.9	VESTUARIO				
4.9.1	Guayaberas	4	8	0	0
4.9.2	Shorts	2	3	0	0
4.9.3	Falda gris	1	2	0	0
4.9.4	Pantalones de tela	3	1	0	0
5.	Post producción				
5.1	Montaje	1	3	1.666	0
5.2	Animación y gráficos	1	3	666	0
5.3	Corrección de color	1	3	1.000	0
TOTAL					45.380

IV. CONCLUSIONES

El protagonista del cortometraje pertenece a un mundo aislado, vive en la tranquilidad de su casa, en un pueblo apartado del caos ciudadano. Desconoce el universo de las leyes y las instituciones. Esto no significa que esté alejado de la realidad, ya que él tiene su propia concepción de la vida, formada a partir de sus experiencias cotidianas. Como señala Pralt, H.: "...el origen de la cultura como rasgo humano puede encontrarse en la capacidad del hombre para adquirir conocimientos..." (1966, p.75) Por eso el primer obstáculo de José es un sobre con documentos que contienen información legal sobre su propiedad e indicaciones confusas sobre lo que debe hacer al respecto.

Son esos documentos los que lo obligan a abandonar por un tiempo su pueblo, para entrar así en lo desconocido: la capital. Allí el personaje se enfrenta a un Ministerio en el que nadie parece querer condenarlo, pero tampoco ayudarlo ni escucharlo. Sólo oye que lo quieren eliminar de un fulano sistema, pero José ni siquiera sabe cuál es ese sistema, o en dónde está. Tarda mucho tiempo en entender que ese sistema es la vida, es decir, el Ministerio se encarga de tramitar el paso de la vida a la muerte.

En ese enfrentamiento entre José y el Ministerio, y en la forma que cada uno tiene de resolver el problema, es donde pueden verse los rasgos culturales del venezolano contemporáneo que se deseaban mostrar. Pralt, H. señala que "...las instituciones son casi siempre expresiones de las ideas, creencias, valores y sentimientos del grupo" y eso es lo que representa el Ministerio Final Feliz en la historia, el reflejo de un país que tiene instituciones (funcionen o no) para las cosas más absurdas que pueda imaginarse alguien. En ellas, se mostró el trato que tiene el personal hacia la gente, que no es malo ni bueno. Simplemente es mecánico y ayudar parece ser el último objetivo.

Uno de los funcionarios a los que se enfrenta José, es descrito como el hombre de los papeles. Casi no puede mover los brazos en su mesa de trabajo, porque tiene una absurda acumulación de montañas con documentos por firmar y sellar. Todo se empieza a hacer y se abandona antes de que esté resuelto. A José todo el mundo lo evade, pero no es algo personal en contra de él, es sólo un mecanismo que se ha repetido tantas veces hasta volverse costumbre. Nadie asume culpas ni acepta críticas, eso requeriría diálogo, análisis.

La primera acción en una institución así es señalar hacia otra parte, mandar a la persona a otro lugar, sacarlo lo más rápido posible de la oficina, porque no hay tiempo.

Inclusive Carolina, quien es el personaje que más ayuda a José, espera verlo a punto de morir para reaccionar y entender que debe ayudarlo con urgencia. Aquí mostramos una concepción del tiempo que consideramos propia del venezolano contemporáneo. Las acciones se logran justo cuando se va a llegar al límite, después de cruzar la línea no habrá retorno. Segundos antes de comprender eso, se busca solventar el problema de la manera más efectiva posible. Ese efectismo es lo que hace que no se resuelvan las cosas desde la raíz. En este caso José se salvó, pero el Ministerio sigue existiendo. La realidad nunca se termina de afrontar por completo.

El rasgo plasmado con mayor énfasis es el de la burocracia. Lo peor de la una institución burocrática es la incertidumbre, no saber qué va a pasar y sentir que nunca nadie en ese lugar va a brindar su ayuda o se va a solidarizar. El protagonista debe lidiar con una recepcionista que sólo quiere comer en paz, un funcionario que no cabe en su propia mesa por la cantidad de papeles que tiene y otro que explica las direcciones como si estuviese echando un chiste. Personajes como esos, atormentaron a José en esta comedia de humor negro, haciéndolo sentir como un verdadero usuario inválido.

V. RECOMENDACIONES

A la hora de seleccionar un cortometraje como trabajo final de grado, debe considerarse y pensarse muy bien el número de locaciones, personajes y cantidad de trabajo de arte. No se trata de hacerlo sencillo porque es más fácil, sino de aprovechar los conocimientos audiovisuales adquiridos de la mejor manera sin querer abarcar tanto, ya que esto puede poner en riesgo la conclusión del proyecto e inclusive afectar su calidad. En este cortometraje estaba pautado grabar inicialmente en un número mucho mayor de locaciones. Además, varias escenas requerían más de diez extras. Esto no significa que no se pueda hacer, pero si es ese el caso hay que planificar todo con mucha anticipación.

El punto de la anticipación es muy importante. Pero inclusive tomando todas las precauciones, siempre se debe tener un segundo plan ya que puede ocurrir un imprevisto que no sea culpa de los realizadores. En este caso, resaltamos la importancia de hacer el casting con tiempo y llevar a cabo la selección de los personajes no únicamente por como actúen en una primera oportunidad. Más allá de eso, es indispensable conocer un poco mejor a cada integrante del trabajo.

Durante el rodaje de “Usuario Inválido”, el personaje seleccionado para personificar a nuestro protagonista José, se nos presentó en el casting de una forma excelente. Le gustó el guión, actuó muy acorde en cuanto a la intención y estaba motivado con nuestra idea. Una de las locaciones pautadas era fuera de Caracas, en el pueblo de Río Chico. Nos trasladamos con todo el equipo necesario y se grabó en un fin de semana el principio y el final de la historia. Durante ese fin de semana ocurrieron varios imprevistos con el actor, quien se comportó de una forma muy extraña e inestable. Esto produjo rechazo de parte del resto de las personas involucradas. Sin embargo, se cumplió con lo pautado en el plan de rodaje.

Faltando la mitad del cortometraje, el actor principal nos informó que no continuaría trabajando con nosotros, debido a que su salud mental no estaba bien. Faltando tanto trabajo, tuvimos que resolver grabar el resto de las escenas con otro actor similar físicamente, e incluir a última hora el recurso de la cámara subjetiva en la historia. Afortunadamente este imprevisto no afectó la conceptualización del proyecto, ya que lo que

faltaba grabar eran las escenas en la ciudad, en donde el personaje está alejado de su zona de confort. Así se pudo justificar que en el resto de las escenas no saliera su rostro ni se escuchara su voz. Pero haber grabado el principio y el final no fue algo planificado, tuvimos suerte de que el proyecto no haya perdido sentido a nivel de historia.

Por esta razón se hace la recomendación de ser cuidadosos a la hora de hacer el casting, conocer y averiguar un poco más sobre cada participante antes de tomar la decisión de involucrarlo en algo tan importante. Además, retomando el tema de seleccionar las locaciones; un sitio fuera de Caracas o del lugar en donde habitamos puede ser perfecto estéticamente. Pero para decidir si el traslado vale la pena, también hay que considerar quiénes van. Adicionalmente, el riesgo de trasladar los equipos y por supuesto los gastos de producción que se multiplican. Las escenas grabadas en Río Chico no representaron una mala experiencia, pero una mejor planificación hubiese optimizado el proceso.

En cuanto a los planos y la cantidad de tomas realizadas de cada uno de ellos, es preferible grabar más material del que cree necesitarse. También varias tomas de apoyo (aunque no esté pautado en el guión literario ni técnico), ya que al momento del montaje puede haber errores que no se hayan percibido en la revisión.

Al momento de elegir en qué orden grabar cada escena, sabemos que hay que pensar en lo que sea más lógico y cómodo según el traslado, la similitud entre una escena y otra, entre otros factores. Pero además de esto, en el caso de un trabajo de grado, comenzar siempre por lo que sea más indispensable y complicado, es algo que aplicamos y con lo que nos fue sumamente bien. De hecho, esa decisión salvó nuestro cortometraje.

VI. FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

Baptista, A. (1985). Más allá del optimismo y del pesimismo: las transformaciones fundamentales del país. En Naim, M., Piñango, R. (Dirs.), *El caso Venezuela: una ilusión de armonía* (pp. 20-38). Caracas: IESA.

Cabrujas, J.I. (1987). *Entrevista a José Ignacio Cabrujas* [Revisión de *Entrevista realizada a José Ignacio Cabrujas por la revista Estado & Reforma*, de García, L., Suárez, V., Márquez, T., Hernández, R., Documento en línea]. Disponible: <http://www.derechos.org.ve/2010/07/07/relectura-reproduce-entrevista-a-jose-ignacio-cabrujas/> [Consulta: 2013, junio 12]

Calasso, R. (2005). *K*. (2ª ed.). Barcelona: Editorial Anagrama.

Cabrujas, J.I. (1995, enero). *La viveza criolla: Destreza, mínimo esfuerzo o sentido del humor* [Documento en línea]. Conferencia dictada en el ciclo la Cultura del Trabajo, organizado por Fundación Sivensa, Caracas. Disponible: <http://www.analítica.com/bitbliblioteca/cabrujas/viveza.asp> [Consulta: 2013, Junio 12]

Carrera Damas, G. (1984). *Una nación llamada Venezuela: proceso sociohistórico, 1810-1974* (2ª ed.). Caracas: Monte Ávila Editores.

Cooper, P., Dancyger, K. (1998). *El guión de cortometraje* (J.I. Ruiz, Trad.). Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión. (Trabajo original publicado en 1994).

Greco, O. (2003). *Diccionario de Sociología* (3ª ed.). Buenos Aires: Valletta Ediciones.

Kagan, N. (1974). *El cine de Stanley Kubrick* (F. Setaro, Trad.). Buenos Aires: Ediciones Marymar. (Trabajo original publicado en 1972)

Konisberg, I. (2004). *Diccionario técnico Akal de cine* (E.H. Pérez y F.L. Martín, Trads.). Madrid: Akal Ediciones. (Trabajo original publicado en 1997)

Moreno, X. (1980). *El cine: géneros y estilos*. Bilbao: Ediciones Mensajero.

Naim, M., Piñango, R. (Dirs.). (1985) *El caso Venezuela: una ilusión de armonía*. Caracas: IESA.

Pralt, H. (1966). *Diccionario de sociología* (2ª ed.). Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.

Rial, A. (2013). *La variable independiente, el rol de la idiosincrasia en el desarrollo en Venezuela* (1ª ed.). Caracas: Editorial Alfa.

Roche, M. (2013). *Álbum de familia: Conversaciones sobre nuestra identidad cultural* (1ª ed.). Caracas: Editorial Alfa.