



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO

Facultad de Humanidades y Educación

Escuela de Comunicación Social

Mención Artes Audiovisuales

Trabajo Especial de Grado

“Atados”

**CORTOMETRAJE BASADO EN TEORÍAS
DE FÍSICA CUÁNTICA E INFLUENCIA ESTÉTICA
DEL ABSTRACCIONISMO**

Trabajo de grado presentado por:

Alesandra María RANGEL CAMPAGNARO

Verónica Anaid TOUCEDA SÁNCHEZ

Tutor: Humberto VALDIVIESO

Caracas, septiembre 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

Quisiera agradecer, en primer lugar a la Universidad Católica Andrés Bello, por haber resultado ser una casa de estudios capaz de cubrir mis expectativas como estudiante y por brindarme los conocimientos y herramientas necesarias para la realización del presente cortometraje.

A mis padres, por siempre apoyarme y ayudarme a cumplir mis objetivos como persona y profesional.

A Natalia, mi hermana, por ser mi mano derecha en todo momento y mi principal fuente de inspiración.

A Sebastián, mi hermano, por estar conmigo en todo momento, a pesar de la distancia.

A Adriana y Silvana Campagnaro, mis tías, quienes a lo largo de toda mi carrera estuvieron a mi lado, en representación de mi mamá.

En segundo lugar, quiero agradecer a Joaquín Phelan, quien hizo lo posible por solucionar todos los inconvenientes presentados a lo largo de las grabaciones y brindarle alegría a este proyecto.

También quiero darle las gracias a mi tutor Humberto Valdivieso y a Mariela Matos, quienes creyeron en nuestras ideas y nos ayudaron a transformarlas para poder crear nuestra pieza audiovisual original.

Por último, a mi amiga y compañera, Andrea Rodríguez, por ser un apoyo emocional en momentos difíciles.

Alesandra Rangel

Por esos momentos en los que un abrazo, una palabra de aliento, y hasta una simple mirada fueron suficientes para alentarme, impulsarme y convertirse en mis cómplices para alcanzar este logro, quiero agradecer:

A mis padres, quienes con su amor incondicional nunca tuvieron un “no” para mí. A pesar de las dificultades, a ellos debo todo. Mamá, Papá, gracias a ustedes soy lo que soy. Esto es para ustedes.

A mi hermana, mi compañera de juegos, mi mejor amiga, y durante este proceso, una colaboradora indispensable. Sin ella a mi lado, el sabor de la victoria no sería tan dulce. Herma, no tengo palabras para agradecerte por siempre estar ahí.

A ti, Richard, Pololo, Churri, por ser mi eterno compañero de juventud, el bastón que me sostuvo y me ayudó a seguir adelante cuando las cosas se tornaron grises. Por ayudarme desinteresadamente, hacer de mis necesidades tus necesidades y de este proyecto, tu proyecto.

A mi angelito de la guarda, mi amigo, mi confidente, quien mejor guardaba los secretos de mis tremenduras. Por los helados a la salida del colegio y las tardes de ver el Chavo juntos. Por nunca abandonarme, y más que mi abuelo, ser mi segundo papá. Este logro es para ti Manuelito, espero que estés brindando en el cielo.

A mis abuelitas, Aida y Rosita, quienes con sus bendiciones, mimos y buenos deseos siempre me monitorearon hacia el éxito.

A mis amigos, en especial a aquellos que a pesar de la distancia están siempre presentes. Karlita y Nats, porque amigas como ustedes están en extinción, está es su mención.

Al resto de mis familiares y seres queridos, quienes con sus palabras de aliento, siempre han creído en mí. Mis tías y tíos, mis primos, y mi madrina Aidita.

A todos aquellos que participaron desinteresadamente en este proyecto, aportando sus conocimientos y su invaluable buena onda. Gracias, muchachos.

Por último a Humberto Valdivieso y Mariela Matos, por orientarnos y ayudarnos a encontrar nuestra voz en este proyecto. Gracias por creer en nosotras y ser parte de este logro.

Verónica Touceda

ÍNDICE GENERAL

I. INTRODUCCIÓN	8
II. MARCO TEÓRICO	10
1. Inspiración Teórica	10
1.1 La ciencia de lo microscópico	10
1.2 Interpretación de Copenhague	12
1.3 Principio de incertidumbre de Heisenberg	13
1.4 Indeterminismo	15
1.5 Nube de probabilidades	16
1.6 El gato de Schrödinger	17
1.7 Universos Paralelos	19
1.8 Entre universos: Agujeros Gusano	22
2. Inspiración Artística	24
1.1 El aliento de la posguerra	24
1.2 Expresionismo Abstracto	24
1.3 Antecedentes e Influencias	25
1.4 Entre estilos y características	27
1.5 Grupos o Tendencias	28
2.5.1 Action Painting	29
2.5.1.1 Jackson Pollock	30
2.5.2 Color-field Painting	32
2.5.2.1 Mark Rothko	32
1.6 Una historia corta	34
1.6.1 El cortometraje: un formato único	35
1.6.2 Breve libertad	37
1.6.3 Ciencia Ficción: las ambigüedades de un género	37
III. MARCO METODOLÓGICO	40
1. Planteamiento del problema	40
2. Objetivos	40
2.1 General	40
2.2 Específicos	40

3. Justificación	41
4. Delimitación	42
5. Guion	42
5.1 Idea	42
5.2 Sinopsis	42
5.3 Tratamiento	43
5.4 Escaleta	45
5.5 Guion Literario	50
6. Perfiles de personajes	60
7. Propuesta visual	64
7.1 Movimientos de Cámara	64
7.2 Tipos de plano	65
7.3 Ángulos	66
7.4 Encuadres	66
7.5 Iluminación	67
7.6 Cámara	67
7.7 Dirección de Fotografía	68
7.8 Dirección de Arte	69
7.8.1 El color	69
7.8.2 Vestuario y Maquillaje	72
8. Propuesta sonora	75
8.1 Captación de audio	75
8.2 Diálogos, Efectos y Silencios	75
8.3 Musicalización	76
9. Postproducción	76
9.1 Edición y Montaje	76
9.2 Colorización	77
10. Desglose de Necesidades de Producción	79
10.1 Marcaje	79
10.2 Lista de necesidades por escena	89
11. Plan de Rodaje	111
12. Storyboard	113

12.1 Preliminar	114
12.2 Definitivo	120
13. Guion Técnico	132
14. Ficha Técnica	155
15. Presupuesto	157
15.1 Resumen presupuesto	159
15.2 Análisis de costos	160
IV. REVISIÓN Y ANÁLISIS DE CONTENIDO	161
V. RECOMENDACIONES	171
VI. CONCLUSIÓN	174
VII. REFERENCIAS	175
1. Bibliográficas	175
2. Electrónicas	178
3. Audiovisuales	179

I . INTRODUCCIÓN

Atados es un cortometraje inspirado en aquellos detalles de nuestro universo que sólo una ciencia puede explicar, y sin embargo, sigue siendo materia poco comprensible. Aquellas eventualidades en la vida que hacen que el hombre se cuestione todo e inclusive, arme en su mente miles de hipótesis sobre el porqué de los acontecimientos que le han sucedido.

La Física Cuántica es en esos momentos una respuesta interesante a muchos enigmas. Una alternativa con lógica científica que argumenta lo incomprensible, aun cuando muchos de esos argumentos puedan ser difíciles de asimilar no sólo para el común denominador de las personas, sino inclusive, para los mismos científicos.

Dentro de esta ciencia se encuentran teorías tan complejas como interesantes que abarcan desde las probabilidades, la incertidumbre y el indeterminismo cuántico, hasta las hipotéticas sugerencias de la existencia de infinitos universos paralelos al nuestro, que pueden, dada alguna eventualidad magistral, comunicarse entre sí.

Por su parte, el Expresionismo Abstracto es una tendencia artística del siglo XX que propugnaba la libertad e individualidad del artista. Un arte no figurativo reflejo de las emociones.

Este tipo de arte, constituyó un mecanismo de drenaje para el hombre de aquella época caracterizada por las guerras y la debacle económica, quien al no verse sometido ante el afán de alcanzar un resultado final que se enmarcase dentro de unos criterios estrictos de valoración para su obra, es capaz de desbordarse libremente sobre ella, con las técnicas y mecanismos que se le antojen.

Para la realización de este cortometraje se elabora un diseño completo de producción, según el cual se pueden diferenciar las distintas etapas del trabajo según corresponde en las categorías de: preproducción, producción y postproducción.

En la primera etapa, se emprende la investigación sobre los principales postulados de la física cuántica y el expresionismo abstracto, los cuales permiten sentar las bases teóricas y estéticas sobre las que se fundamenta este producto. Esta fase juega un rol importante en el desarrollo de la idea que dio origen al guion literario, el cual constituye la línea de partida para iniciar la búsqueda de todos los elementos necesarios para la producción.

Durante la producción del cortometraje se ponen en práctica todos los criterios discutidos y analizados en la etapa anterior. Se trata de la materialización de las ideas a través de la configuración física de los elementos que conforman cada uno de los aspectos de la puesta en escena.

Finalmente, pero no menos relevante, la etapa de postproducción es clave para darle la forma deseada al cortometraje. La edición y montaje, así como la colorización, son aspectos de suma importancia en la nutrición de la narrativa, proporcionándole al producto, el ritmo y la estética característica que se persigue desde su concepción.

II . MARCO TEÓRICO

1. *Inspiración teórica*

*El camino sólo existe cuando lo
contemplamos.*

Heisenberg

1.1 *La ciencia de lo microscópico*

La definición de la física cuántica yace en su nombre. *Quantum* quiere decir ‘una cantidad discreta de energía electromagnética’, por consiguiente es la materia de la cual nuestro mundo está compuesto cuando se reduce a su esencia. (...) la física cuántica entonces, es el estudio de las cosas que ocurren a una escala muy pequeña, de las fuerzas que yacen bajo nuestro mundo físico. (Braden, G. 2007/2008, pp. 24-25).

El siglo XX fue una época importante para el mundo de la ciencia. Los físicos de esa época, en su interés por estudiar el comportamiento y la composición de las unidades fundamentales del todo: los átomos y las partículas; descubrieron que para aproximarse a la comprensión del funcionamiento de estas unidades, era necesario distanciarse de muchos de los preceptos de la física convencional o física clásica. A partir de este arduo proceso de “unos cuantos decenios de efervescencia creadora, de audacia conceptual, de tormentos, y, sobre todo, de trabajo intenso, fueron suficientes, para algunos de ellos, para fundar una de las más bellas construcciones intelectuales de ese siglo.” (Klein, E. 2003, p. 9).

Los hallazgos científicos de esas décadas, explica Klein (2003), representaron una revolución para la ciencia, los cuales permitieron desarrollar las primeras teorías formales del comportamiento de partículas. A este descubrimiento, que conglomeraba en sí, un conjunto de novedosas hipótesis y supuestos científicos, se le llamó [*Física Cuántica*]. (Itálicas añadidas).

La física cuántica, se encarga de explicar la forma en la que se comportan los átomos en sus diferentes estados, sus características, su relación con la energía y la forma en la cual la transmiten, pero también abarca otras áreas que ponen en tela de juicio la noción de realidad que se ha manejado históricamente, introduciéndose en esa “zona colindante de la física y la

filosofía, que afecta a las nociones de espacio, de objetividad, de determinismo y de azar.” (Klein, E. 2003, p. 10).

Sobre este punto, el autor agrega:

El cambio de representación que la física cuántica solicita es tan radical y desconcertante que es el concepto en sí de realidad, el que se torna casi inasible. En la escala microscópica, la realidad de las cosas tiene lo suyo que decir, si bien la interpretación del formalismo cuántico sigue siendo, sino enigmática, por lo menos algo que escapa al conceso. (p. 10).

En materia de física de partículas, hablar de comprensión es bastante ambiguo. Dada la complejidad y la necesidad de distanciarse de la física clásica para poder a penas, acercarse a esbozar una idea de lo que las teorías cuánticas anuncian, formarse una imagen concreta o llegar a tener un modelo mental que explique a la perfección el comportamiento subatómico de las partículas, es imposible. (Cassinello, A. y Sánchez, J.L. 2012).

Esta imposibilidad, como explican los autores anteriores, parte de la premisa de que el sólo hecho de querer adherirse a un modelo observable, va en contra de lo que la ciencia cuántica anuncia en sí misma.

Tenemos que aclarar desde el principio algo importante: la mecánica cuántica nadie la entiende, más precisamente, si entender significa tener una imagen clara de cómo funciona el mundo subatómico, habrá que aceptar que no lo entendemos. (...) certidumbres: no las hay. (Cassinello, A. y Sánchez, J.L. 2012, p. 10).

Desde este punto de vista, la comprensión de la física cuántica se hace sumamente compleja porque “impone romper abiertamente con el sentido común y las metáforas intuitivas. Las explicaciones ordinarias y las imágenes sencillas, que constituyen las herramientas tradicionales de la pedagogía, no le bastan, e incluso la traicionan.” (Klein, E. 2003, pp. 15-16).

Además añade en líneas posteriores:

Al rechazar un modelo tomado de la realidad, tal como vemos a ésta, la física cuántica elabora su miel, sirviéndose de entidades abstractas, con lo que simultáneamente provoca la quiebra de

los conceptos familiares. Las nociones aparentemente indiscutibles llegan a perder su sentido en las puertas del átomo, obligando al sentido común a declararse en quiebra; las ideas que son evidentes, al grado que parecen reflejar la pura lógica, manifiestan no ser en nuestro espíritu más que sedimentos de las experiencias de la vida cotidiana, sin importancia teórica alguna. (p. 16).

Por su parte, Cox, B. y Forshaw, J. señalan que entender las bases de la física cuántica, puede parecer pretencioso y poco útil; sin embargo, aseguran que es todo lo contrario. Comprender como funcionan las partículas ayuda al entendimiento del todo, porque finalmente el todo es eso: millones de micropartículas agrupadas. (2012/2014).

La teoría cuántica, quizá constituya el mejor ejemplo de cómo lo infinitamente extravagante acaba siendo profundamente útil. Extravagante porque describe un mundo en el que una partícula puede realmente estar en dos lugares al mismo tiempo, y se mueve de un lado a otro explorando simultáneamente el universo entero. Y útil, porque entender el comportamiento de los componentes más pequeños del universo, es la base sobre la que se erige nuestra comprensión de todo lo demás. (p. 5).

1.2 Interpretación de Copenhague

La interpretación de Copenhague fue una teoría expuesta por los científicos Bohr y Heisenberg a principios del siglo XX. Esta teoría es el punto de partida para estudiar los postulados de la física cuántica, para ello se propone la fragmentación del mundo físico “en un sistema observado (objeto) y un sistema observador. El primero puede ser un átomo, una partícula subatómica, un proceso atómico, etc. El segundo está formado por el aparato experimental e incluirá a uno o varios observadores humanos.” (Capar, F. 2006, p. 181).

Al respecto, Chimal, C. (2001) expone:

Existe una interpretación llamada de Copenhague (...) desde su perspectiva no podemos establecer una separación tajante entre el observador y lo observado, ya que la frontera entre estas dos categorías no está definida. El hecho de observar algo, un electrón o un átomo, cambia la realidad. Así aparece el problema de definir qué es la realidad. (p. 185).

Según Chimal, en la interpretación de Copenhague, nada se puede predecir o determinar con exactitud, más que el número infinito de posibilidades. “Saber cuál de esas posibilidades se le va a aparecer al observador es algo totalmente aleatorio.” (p. 185).

Esta interpretación, base de la física cuántica, establece que dos partículas que estuvieron unidas, interactuando entre ellas durante algún tiempo, luego de ser separadas, no se aíslan una de la otra con total independencia, sino que sigue existiendo curiosamente alguna clase de influencia entre ellas, lo que las colocaría en un “‘estado enredado’ común a las dos, y por lo tanto el hecho de observar una de las partículas, determina el estado de la otra.” (Hacyan, S. 2000, p. 178).

Acorde con estas ideas, Lightman, A. (1991/1997) define la Interpretación de Copenhague como una teoría fundamental de la mecánica cuántica que explica que un sistema físico únicamente puede existir en un estado, después de haber sido observado y por consiguiente medido. “Antes de la medición, el sistema no posee existencia física, y sólo puede describirse en términos de la probabilidad de cada posible resultado de una medición.” (p. 173).

1.3 Principio de incertidumbre de Heisenberg

El principio de incertidumbre de Heisenberg afirma que la velocidad (o momento) y la posición de una partícula en un instante determinado no se pueden conocer con exactitud: cuanto mayor es la precisión con que se mide una, menos se conoce la otra. Werner Heisenberg argumentó que el propio acto de observar una partícula la cambia, haciendo imposible un conocimiento preciso. Por lo tanto, no se puede predecir con certeza ni el comportamiento pasado ni el futuro de una partícula subatómica. El determinismo ha muerto. (Baker, J. 2013, p. 214).

En la física cuántica la medición de ciertas magnitudes de forma simultánea carece de precisión o exactitud, ya que se encuentra limitada. Esta idea resume el llamado [*Principio de Incertidumbre*] de Werner Heisenberg el cual explica que existen variables como la posición y la velocidad que no pueden ser precisadas de manera simultánea. (Hawking, S. y Mlodinow, L. 2010; itálicas añadidas).

Sin embargo, los límites que generan incertidumbre en las mediciones no son producto de la falta de exactitud o alcance de las herramientas con las cuales se realizan los cálculos, sino que constituyen un fenómeno que se introduce en el campo de la mecánica cuántica. En este sentido, Heisenberg afirma que “nunca se pueden conocer ambas magnitudes, momento y posición, de forma exacta y al mismo tiempo, independientemente de lo preciso que sea el dispositivo que usemos para medir” (Barker, J. 2013, p. 243).

Siguiendo este orden de ideas, a mayor precisión de la medición de una de las variables (posición o momento), la medición de la otra será menos exacta. De esta manera, los resultados de dichas variables se verán afectados si son calculados de forma simultánea, por lo que sólo se podrán obtener valores aproximados que incrementan la incertidumbre. (Barker, J. 2013).

La American Chemical Society (ACS) explica que el comportamiento ondulatorio de un electrón hace que los resultados de los cálculos para estimar su posición y el momento en el cual se encuentra, sean siempre, en el campo de la mecánica cuántica, probabilidades. No existe ningún instrumento capaz de determinar en un instante preciso, dónde se encuentra la partícula. A diferencia de los objetos macroscópicos:

El problema que tienen los electrones comportándose como ondas, al contrario que sucede con las pelotas, las canicas o los planetas, es que nunca se puede afirmar con precisión donde están situados o que trayectoria siguen en un momento determinado. Esto es una consecuencia del principio de incertidumbre, otra de las propiedades de las partículas de tamaño atómico, que, como las ondas, no tienen una analogía en el mundo macroscópico de las pelotas y las canicas.

Lo mejor que se puede hacer para encontrar un electrón en un átomo, ion o molécula, es determinar la *probabilidad* de que dicho electrón se encuentre en una posición determinada, cuando esté situado en uno de sus niveles de energía. (2004/2005, p. 244).

De tal manera, se puede afirmar que la incertidumbre invalida el determinismo científico, en tal caso, lo único determinante pasa a ser la imposibilidad de predecir un resultado. Esto es producto de que las partículas no siguen trayectorias conocidas ni admiten que se les asignen, por lo cual, los resultados obtenidos por un proceso de observación no son

precisos, e impiden conocer todas sus características. (Humberto Valdivieso, Comunicaciones personales, Diciembre 4, 2013).

En este sentido, “sea cual sea nuestra capacidad de obtener información o nuestra capacidad de cálculo, no podemos predecir con certidumbre los resultados de los procesos físicos” (Hawking, S. y Mlodinow, L. 2010, p. 82).

1.4 Indeterminismo

Siguiendo las ideas de Heisenberg, en la física cuántica no se pueden predecir los resultados debido a que “la naturaleza no dicta el resultado de cada proceso o experimento ni siquiera en las situaciones más simples. Más bien, permite un número de eventualidades diversas, cada una de ellas con una cierta posibilidad de ser realizada” (Hawking, S. y Mlodinow, L. 2010, p. 82).

Las implicaciones del principio de incertidumbre, desarrollado por Heisenberg desafiaron la física convencional desde varias perspectivas:

En primer lugar, implicaban que el comportamiento pasado de una partícula subatómica no estaba restringido hasta que se medía. Según Heisenberg, ‘el camino sólo existe cuando lo contemplamos’. No tenemos modo alguno de saber dónde está una cosa hasta que la medimos. También señaló que tampoco es posible predecir la trayectoria futura de una partícula. A causa de estas profundas incertidumbres sobre su posición y velocidad, el resultado futuro también era impredecible. (Barker, J. 2013, p. 269).

Desde este punto de vista:

Puede parecer que la física cuántica mine la idea de que la naturaleza está regida por leyes, pero no es ese el caso, sino que nos lleva a aceptar una nueva forma de determinismo: dado el estado de un sistema en cierto momento, las leyes de la naturaleza determinan las probabilidades de los diversos futuros y pasados en lugar de determinar con certeza el futuro y el pasado. (Hawking, S. y Mlodinow, L. 2010, p. 83).

Las probabilidades en la física cuántica difieren de las probabilidades que explican la vida cotidiana o la física newtoniana. Por una parte, la física cuántica establece que nada tiene una posición específica, por ello, cada partícula posee una probabilidad de ser encontrada en cualquier parte del universo. (Hawking, S. y Mlodinow, L. 2010).

1.5 Nube de probabilidades

Los resultados arrojados por numerosos experimentos de física cuántica han demostrado que sus supuestos son ciertos, sin importar las muchas contradicciones que ponen en tela de juicio la veracidad del conocimiento obtenido por la experiencia cotidiana e inclusive, por la física convencional, para explicar ciertos fenómenos.

El físico estadounidense, Richard Feynman, se interesó en estudiar durante la década de los cuarenta la diferencia entre el comportamiento de los objetos y las partículas al modificar su posición en el espacio. Sus investigaciones pusieron en evidencia una de las diferencias más importantes entre el mundo cuántico y el newtoniano. (Hawking, S. y Mlodinow, L. 2010).

Los autores explican que a diferencia de la física newtoniana, que establece sus principios con base en el comportamiento de objetos macroscópicos, y en la que cualquier objeto al trasladarse o cambiar de posición desde un punto A hasta un punto B describe una trayectoria definida, predecible y sin posibilidad de desvío; la física cuántica establece un principio totalmente contrario a nivel subatómico. Al respecto añaden:

Según el modelo cuántico, en cambio, la partícula no tiene posición definida durante el tiempo que transcurre entre su posición inicial y su posición final. Feynman se dio cuenta que eso no se tiene que interpretar como si las partículas no tomaran ningún camino mientras viajan, sino como si tomaran a la vez *todos* los caminos posibles entre ambos puntos. (Hawking, S. y Mlodinow, L. 2010, p. 86).

Desde este punto de vista, el viaje de las partículas no posee una ruta definida y cerrada, sino que “las partículas toman todos los caminos y los toman *¡simultáneamente!*” (Hawking, S. y Mlodinow, L. 2010, p. 87).

Bryan Greene (2011), explica en su libro *[La realidad oculta]* la revolución que implicó para la física clásica, el demostrar que las partículas no siguen un único camino o arrojan un resultado concreto, sino de hecho todos los resultados distintos posibles, y que cada uno de ellos habita en un universo en particular. (Itálicas añadidas).

Siguiendo esta premisa expone:

Si un cálculo cuántico predice que una partícula podría estar aquí, o estar allí; entonces en un universo está aquí y en otro universo está allí. Y en cada uno de estos universos hay una copia de usted siendo testigo de uno, o del otro resultado, una copia que piensa –incorrectamente– que su realidad es la única realidad. Cuando usted se da cuenta que la mecánica cuántica subyace en todos los procesos físicos, desde la fusión de átomos en el Sol, hasta los disparos neuronales que constituyen la materia del pensamiento, se hacen evidentes las trascendentales implicaciones de la propuesta. Dice que no hay caminos que no son recorridos. Pero cada uno de estos caminos –cada realidad– está oculto para todos los demás. (p. 15).

En este sentido, las partículas no siguen trayectorias conocidas, ni admiten la asignación de recorridos; hecho que fortalece los supuestos del principio de incertidumbre que impiden cualquier intento de predicción preciso y exacto. (Humberto Valdivieso, Comunicaciones personales, Diciembre 4, 2013).

1.6 El Gato de Schrödinger

El gato de Schrödinger está vivo y muerto al mismo tiempo. En este experimento hipotético, un gato que se encuentra en el interior de una caja puede haber muerto o no por el efecto de una cápsula de veneno, dependiendo de un disparador aleatorio. Erwin Schrödinger utilizó esta metáfora para demostrar lo ridícula que le parecía la interpretación de Copenhague de la teoría cuántica, la cual predicaba que, hasta que no se observaba realmente el resultado, el gato se encontraba en un estado incierto, vivo y muerto a la vez. (Baker, J. 2013, p. 258).

Para el físico austriaco Erwin Schrödinger, la posibilidad de que una partícula se encuentre en un estado incierto, el cual no se puede conocer con exactitud hasta que

interfiera, posándose sobre ella, un observador; resultaba absurda. La incertidumbre cuántica ponía en cuestión la vida de cualquier ser u objeto mientras no fuera observado, haciendo de su existencia un enigma. (Baker, J. 2013).

El experimento hipotético dejaba al gato dos posibilidades que se traducen en dos historias una vez abierta la caja: una donde el animal se encontraba muerto y otra donde está vivo. “Según la mecánica cuántica, antes de saber que ocurrió con el gato abriendo la caja, el gato se halla en un estado mezcla de vivo y de muerto.” (Estrella, J. 1998, p. 78).

Esta posibilidad planteaba una hipótesis que partía de uno de los principios cuánticos más conocidos: la superposición. Este precepto expone que “una partícula puede estar en una situación intermedia, en un estado ‘suspendido’ entre dos estados clásicos” (Cassinello, A. y Sánchez, J.L. 2012, p. 11).

Para los filósofos el gato no puede estar mitad vivo y mitad muerto al mismo tiempo porque desafiaría uno de los preceptos de la realidad conocida, en el cual un objeto tiene una historia concreta y singular.

Las limitaciones del sentido común humano basado en la experiencia sensorial, impiden comprender la teoría de la mecánica cuántica acerca de lo que verdaderamente es real, y dan por absurdo la posibilidad de que un objeto no posea una historia única sino un conjunto de todas las historias posibles. (Estrella, J. 1998).

Schrödinger no estaba convencido de lo que la interpretación de Copenhague, explicaba respecto a la superposición de las partículas, que era la tesis de la cual partía su experimento hipotético; sin embargo, después de revisar el intento de varios de sus colegas, entre ellos Einstein, por refutar los preceptos de la teoría de Copenhague, entendió realmente que la posibilidad de los estados enredados es la característica esencial de la física cuántica, no una de sus características. (Hacyan, S. 2000, p. 179).

En relación al experimento, actualmente, lo físicos argumentan la invalidez de la hipótesis del gato de Schrödinger, ya que “trataba de aplicar las ideas físicas familiares al extraño mundo cuántico, cuando lo único que tenemos que aceptar es que es verdaderamente extraño.” (Baker, J. 2013, p. 287).

Sin embargo, una respuesta razonada de la posibilidad de que el objeto de estudio se encontrase en un estado intermedio entre vivo y muerto, se puede encontrar en la teoría de los universos paralelos. Con relación a esto Macías Lloret, M. expone:

La explicación racional a este incomprensible acontecimiento, es que, en el momento en el que se realiza el experimento, el universo se divide en dos universos paralelos, uno en el que el gato muere, y otro en el que no muere. El fenómeno del paralelismo cuántico nos muestra que el universo se ha dividido en dos, y la observación del gato nos hace confirmar en cuál de los dos universos estamos: si ve que el gato sigue vivo, quiere decir que su otro 'yo' está en un universo paralelo donde el gato tristemente ha muerto a manos de unos científicos locos. (pp. 22-23).

1.7 Universos Paralelos

El problema filosófico de cómo las observaciones deciden los resultados ha conducido a otra variación de la interpretación de la teoría cuántica: la hipótesis de los universos paralelos. Sugerida en 1957 por Hugh Everett, esta perspectiva alternativa evita la indeterminación de las funciones de onda inobservadas diciendo en cambio que hay un número infinito de universos paralelos. Cada vez que se realiza una observación y se registra un resultado específico, se escinde un nuevo universo. Cada universo es exactamente igual al otro, aparte de la única cosa cuyo cambio se ha observado. Por tanto, las probabilidades son las mismas, pero el desarrollo de los acontecimientos nos hace avanzar a través de una serie de universos que se bifurcan. (Baker, J. 2013, p. 288).

La teoría de los universos paralelos da respuesta a muchos de los enigmas de la física cuántica relacionados con las peculiaridades del comportamiento de las partículas. Este postulado científico asume como verdadera la existencia de un número infinito de posibilidades, coexistentes en un momento determinado, bajo la figura de universos. Cada uno de estos mundos igual de válido, real y existente como los otros. (Braden, G. 2007/2008).

Siguiendo esta línea de pensamiento, los entendidos de la física cósmica han mantenido en discusión la posibilidad de que, en efecto, exista un sinfín universos paralelos al nuestro. Partiendo de la veracidad de esta teoría, cada uno de estos universos poseería unas

condiciones específicas espacio-temporales, únicamente validas dentro de sí mismo, ya que fuera de estos límites, el espacio y el tiempo son conceptos inexistentes. (Kaku, M. 2009).

Estos universos podrían compararse con una enorme colección de pompas de jabón suspendidas en el aire. Normalmente el contacto entre estos universos burbuja es imposible, pero, analizando las ecuaciones de Einstein, los cosmólogos han demostrado que pudiera existir una madeja de agujeros gusano, o tubos, que conectan estos universos paralelos. (pp. 11-12).

Según Lightman, A., la tesis de los múltiples mundos explica que “un sistema físico existe en forma simultánea en todos sus estados posibles, antes y después de haberse sometido a mediciones”. Según la teoría de los universos paralelos, cada uno de esos estados posibles que coexisten simultáneamente, son un mundo alternativo separado de los otros, e invisible ante estos. En cada ocasión que “(...) medimos un sistema físico y descubrimos que está en un estado particular de todos los posibles, nuestro universo se bifurca hacia uno de los universos donde el sistema esté en ese estado particular en ese preciso momento.”(1991/1997, p.173).

Desde una perspectiva similar y partiendo de la idea de la nube de probabilidades fundamentada en la suma de Feynman sobre historias: “el universo apareció espontáneamente, empezando en todos los estados posibles, la mayoría de los cuales corresponden a otros universos” (Hawking, S. y Mlodinow, L. 2010, p. 156).

Hawking y Mlodinow explican que una forma de visualizar el proceso de formación de esos otros universos es imaginar la proliferación de burbujas de vapor en agua en ebullición. La aparición de montones de burbujas minúsculas que desaparecen casi al instante podría representar metafóricamente la idea de pequeños universos microscópicos que, al no expedirse lo suficiente como para desarrollar en ellos estrellas, galaxias, e inclusive, vida inteligente, desaparecen sin dejar rastro. No obstante, algunas de esas burbujas podrán expandirse lo suficiente hasta convertirse en objetos visibles y desarrollar vida propia.

Según la teoría inflacionaria, el espacio se mantiene constantemente en expansión, haciéndose cada vez más grande, este proceso de crecimiento infinito va dejando en el camino regiones atrofiadas que no se continúan esparciendo. Esas regiones o burbujas en algunas ocasiones alcanzan las dimensiones y la calibración necesaria para mantenerse en

existencia, y otras, simplemente desaparecen. Cada una de esas burbujas es un universo en un millón, nadando simultáneamente en el espacio infinito. (Macías Lloret, M. 2010).

Partiendo de esta idea, el [*multiverso*] se puede explicar como producto de las fluctuaciones cuánticas que:

Conducen a la creación de universos diminutos a partir de la nada y solo unos pocos de ellos alcanzan un tamaño crítico, tras lo cual se expanden de manera inflacionaria, formando galaxias, estrellas y, al menos en uno de ellos, seres como nosotros” (Hawking, S. y Mlodinow, L. 2010, p. 156; *italicas añadidas*).

Estos universos alternativos, que permanecen tan sólo como una posibilidad invisible al ojo humano, pueden ser ligeramente o completamente diferentes al universo como se conoce. En algunos de estos mundos paralelos, esas diferencias son simples y evidentes como el hecho de vestir de una forma distinta; otras más significativas, como por ejemplo la vida de una persona que en otro universo ya murió. (Baker, J. 2013).

En este sentido, los universos pueden ser tan diversos y variados como similares al universo tal cual se conoce. La mayoría de ellos sin embargo son bastante disímiles, tanto así que se rigen por leyes físicas distintas, e incluso la naturaleza no se comporta de la misma manera. (Hawking, S. y Mlodinow, L. 2010).

Bryan Greene (2011) esclarece el punto sobre las leyes que rigen los distintos universos paralelos:

Una gama de posibilidades similar, se manifiesta en las leyes que gobiernan los universos paralelos. En algunos, las leyes son las mismas que en el nuestro; en otros parecen diferentes, pero tienen una herencia compartida; y en otros, las leyes tienen una forma y una estructura diferente a cualquier cosa que hayamos encontrado nunca. Es una cura de humildad, y también excitante, imaginar cuan extensa puede ser la realidad. (pp. 10-11).

En esta misma línea de pensamiento, Joanne Baker (2013) explica que las posibilidades son infinitas y directamente proporcionales al número de universos existentes, tanto así que mientras:

En un universo soy una estrella del rock, en otro no soy más que un músico callejero. O en uno llevo calcetines negros, en el otro

grises. Esto parece un despilfarro de múltiples universos aceptables (y apunta a un universo en el que la gente tiene un vestuario muy llamativo). Otros universos alternativos pueden ser más significativos: en un Elvis todavía está vivo, en otro John F. Kennedy no recibió un disparo, en otro Al Gore era presidente de EE. UU. (p. 286).

1.9 Entre universos: Agujeros Gusanos

Kaku, M. (2009) hace una analogía interesante entre los descubrimientos de Colón en sus viajes por la Tierra, respecto a la posibilidad de descubrir nuevas formas de viajar de un lugar a otro en el espacio infinito, como si fuera un gusano explorando fuera de las fronteras de su manzana hogar. A través de ella, introduce la idea de que en el universo pueda existir una forma de “reducir considerablemente el tiempo y las molestias de un largo viaje” (p. 41) para ir de un punto a otro distante.

Siguiendo las ideas de Kaku, estos atajos llamados agujeros gusano son capaces de trasladar materia de un lugar a otro en fracciones de segundo. Las dimensiones de lo que un lugar puede significar, van más allá del planeta Tierra; estos lugares pueden inclusive traspasar galaxias y llegar a universos inimaginables paralelos al nuestro, que coexisten en ese infinito mar negro que es el espacio.

Este tipo de pasadizos constituyen una curiosa característica topológica del espacio-tiempo propuesta por Ludwig Flamm en 1916 al estudiar las ecuaciones derivadas –una vez más– de la teoría de la relatividad general de Einstein y que inicialmente se llamó puente de Einstein-Rose. Esta situación describe la posibilidad de comunicar dos puntos del universo, (...) suponiendo que se pueden atravesar sus plegamientos mediante una especie de túneles. (...) un agujero de gusano tiene dos extremos conectados a una única garganta, lo que permitiría a la materia viajar de un extremo a otro a través de ella. (Cardona, A. 2013, p. 264).

Por lo general, los universos paralelos, se encuentran aislados entre sí; sin embargo, existe una probabilidad de que en algún momento, se abra un túnel que cree un pasadizo a través del cual se pueda establecer comunicación entre un universo y otro. (Kaku, M. 2009).

Siguiendo estas ideas, la antes utópica noción de viajar en el tiempo, deja de ser una fantasía. Los agujeros gusano son capaces de establecer comunicación entre los diferentes universos con sus barreras particulares espacio-temporales. De este modo, pasar de un mundo a otro puede suponer, llegar a un lugar donde el tiempo transcurre más lentamente, o al contrario. Respecto a la posibilidad de viajar en el tiempo, el autor añade:

Tradicionalmente, los científicos han tenido una mala opinión de cualquiera que planteara la cuestión del viaje en el tiempo. La causalidad (la noción de que todo efecto es precedido y no seguido por una causa) está firmemente incorporada en los fundamentos de la ciencia moderna. Sin embargo en la física de los agujeros de gusanos, se manifestarían repetidamente efectos ‘acausales’. De hecho, tenemos que hacer hipótesis fuertes para impedir que el viaje en el tiempo tenga lugar. El principal problema es que los agujeros de gusano no sólo pueden conectar dos puntos distantes en el espacio, sino también el futuro con el pasado. (pp. 44-45).

Según Stewart, L. (2012) existen dos tipos de agujeros gusano: los agujeros gusano del intra-universo y los agujeros gusano del inter-universo. La diferencia sustancial entre ambos es el lugar al cual permiten viajar.

Los agujeros gusano del intra-universo, son aquellos que establecen atajos, o vías rápidas para viajar de un punto del universo, a otro lugar distante dentro del mismo. “un agujero de gusano debería poder conectar espacios distantes en el universo por plegamientos espaciotemporales, permitiendo viajar entre ellas en menor tiempo del que tomaría hacer el viaje en el espacio normal.” (p. 39).

Por otra parte, un agujero gusano del inter-universo es aquel que establece un pasadizo o camino corto para llegar de un lugar en este universo a otro en uno paralelo. Esta posibilidad no sólo permite comunicar dos puntos distantes en universos coexistentes, sino que además, permite también el viaje en el tiempo. (Stewart, L. 2012).

2. Inspiración artística

*La pintura no trata de una experiencia,
es una experiencia.*

Mark Rothko

2.1 El aliento de la posguerra

Las catástrofes de la guerra y la Gran Depresión colmaron el escenario estadounidense desde mediados de los años 30. Las consecuencias económicas y sociales que inundaron a los americanos generaron una enorme miseria, pesimismo y desocupación en la sociedad. En este contexto, las artes, representaron una vez más un mecanismo para drenar las frustraciones internas de una realidad apabullante.

El nacimiento de una vanguardia artística se hacía imperante. El escenario de la posguerra proporcionó los detonantes necesarios para que se produjera la primera vanguardia específicamente estadounidense, que algunos años después, en 1942, se materializó en el llamado *Expresionismo Abstracto*. (Alcolea, S., Barral i Alet, X., Bornay, E., Hernández, J., Huerta, C., Milicua, J., Monreal y Tejada, L., Morales y Marín, J.L., Ocampo, E., Suárez, A., Sureda, J., Vidal, M. 1998, *Itálicas añadidas*).

En este sentido, según Amalia, Martínez. (2000) en épocas de crisis el arte se convierte en un mecanismo para expresar y canalizar fuertes emociones, angustias, preocupaciones, que de no drenarse pueden desencadenar reacciones perniciosas. Siguiendo esta idea:

El nacimiento del expresionismo abstracto (...) está íntimamente ligado al pesimismo que provocó la desacreditación de valores sobre los que se había fundado una sociedad capaz de sumirse en la barbarie de la guerra. Este sentimiento, unido a la idea de que el arte debía ser un registro fiel de los impulsos internos del artista, hizo de la pintura un mecanismo de liberación. El Expresionismo abstracto es la vía de escape para la angustia provocada por una existencia que se había hecho en sí misma dolorosa. (p. 185).

2.2 Expresionismo Abstracto

El Expresionismo abstracto se puede definir como un movimiento artístico de mediados del siglo XX que no se caracteriza por una unidad estilística, sino por la defensa de la

intensión expresiva del arte, la individualidad y libertad del artista. “Es una pintura no figurativa que intenta expresar la experiencia dramática e interior que vive el propio artista, que forma parte de su personalidad. Así se deja llevar por su mundo interior en un proceso no meditado ni planeado” (Bueno, M. (s.f.). El Expresionismo abstracto Pollock y Rothko. iHistoriArte. [Página web en línea]).

Otra definición de esta tendencia artística la proporciona Chilvers, Ian (1999/2001) quién determina el expresionismo abstracto como el primer movimiento artístico americano de envergadura con repercusiones positivas en el ámbito artístico internacional, que se produjo a finales de la década de los 40 y principios de los 50. A menudo se le califica como el movimiento artístico más importante producido después de la II Guerra Mundial, y como tal, se basa en la expresión de las emociones fuertes haciendo uso para ello de la característica sensual de lo pintado.

La relevancia que otorgó el abstraccionismo al arte americano catapultó a Nueva York como nueva meca del arte contemporáneo, desplazando a París a un segundo plano. Esta ciudad se convirtió desde entonces en cuna de grandes artistas, no sólo enmarcados dentro del expresionismo abstracto, sino de las vanguardias del siglo XX que le sucedieron.

2.3 Antecedentes e influencias

Con el auge del nazismo y la segunda Guerra Mundial, muchos de los grandes artistas europeos migraron a Estados Unidos y se establecieron principalmente en la ciudad de Nueva York, entre ellos destacan los artistas del movimiento surrealista de la Bauhaus. (Alcolea, S., et al. 1998).

El Surrealismo europeo fue una tendencia que desplazó al Dadaísmo a principios de los años 20; se basó en la exaltación psíquica del inconsciente y el funcionamiento individual del pensamiento. Muchos de los grandes exponentes europeos de esta tendencia, terminaron estableciéndose en la ciudad de Nueva York; desde allí, su trabajo influenció gratamente la carrera de nuevos virtuosos en el campo de las artes, especialmente la pintura; lo que trajo como consecuencia la formación de nuevos grupos, que servían como un espacio de intercambio de ideas entre los artistas europeos y los americanos. (Bueno, M. (s.f.). El Expresionismo abstracto Pollock y Rothko. iHistoriArte. [Página web en línea]).

En este sentido, el expresionismo abstracto “a pesar de un nombre, debe más al surrealismo –en cuanto al énfasis en el automatismo y la intuición– que al expresionismo. (Chilvers, I. 1999/2001, p. 268).

Respecto al origen de las influencias y los antecedentes del expresionismo abstracto, margarita D’Amico (1990), expone que habría que remontarse inclusive a “los misteriosos signos pintados en las paredes rupestres, tipo Altamira y Lescaux” (Abstraccionismo: La escalada del instinto y la razón. (s.f.) La bohemia hipermediática [Página web en línea.]).

Sin embargo, el antecedente más claro se encuentra en la obra del pintor ruso Vassily Kandinsky, precursor del arte abstracto, cuyas obras estuvieron al alcance de los jóvenes pintores neoyorquinos en el *Museo de Arte no objetivo*, que luego pasó a llamarse *Guggenheim*. (Alcolea, S., et al. 1998, itálicas añadidas).

La obra de Kandinsky que marcó el comienzo de una nueva tendencia en el ámbito pictórico fue su primera *acuarela abstracta* (1910) de estilo libre y espontáneo, con una técnica totalmente opuesta a lo figurativo, que según él, era capaz de hacer visible lo invisible a los ojos. Se trataba entonces, por primera vez, de expresar lo que había en el mundo interno del artista. (Pérez, F. Pintar el sonido, escuchar el color: Vassily Kandinsky entre lo abstracto y lo concreto. (s.f.). Letras en línea. [Página web en línea] Itálicas añadidas).

Pero mientras la abstracción de Kandinsky, igualmente manifestación del yo anterior, se fundaba en el optimismo de un pensamiento utópico, que veía en el futuro el triunfo de la espiritualidad humana; la nueva abstracción era producto de un pesimismo absoluto, replegado sobre sí mismo. Frente a la expresión de una espiritualidad íntima y gozosa en Kandinsky, la pintura es para los neoyorquinos un trasunto de los grandes temas metafísicos del hombre (Martínez, A. 2000, p. 185).

Otra influencia importante se encuentra en la obra del pintor alemán Hans Hofmann, quien se formó artísticamente en Francia y posteriormente se asentó en Nueva York en el año 1932. En esta ciudad fundó una escuela que influenció significativamente a los jóvenes pintores neoyorquinos. A este hecho se le atribuye que, a pesar de su edad, a Hofmann se le considere uno de los miembros de la famosa Escuela de Nueva York.

Su obra se caracterizó en el área pictórica por la expresión de la individualidad del artista; y en el aspecto estilístico, armoniza aspectos del expresionismo de Kandinsky

“incrementados con una gestualidad violenta, que, a veces, se combina con estructuras geométricas.” (Alcolea, S., et al. 1998, p.183).

Por su parte, Arshile Gorky, pintor de origen armenio, asentado en Estados Unidos desde 1920, fue un importante catalizador entre la pintura europea y la nueva pintura americana. “Consiguió reconciliar la cualidad pictórica que propugnaba Hofmann con la imagería surrealista y también algo de la literalidad de André Breton (...)” (Honour, H. y Fleming, J. 1982/2004, p. 844).

Su pintura recibió influencias de Kandinsky y de los surrealistas, de allí que se le considere como un surrealista tardío. Esto le permitió alcanzar su propio lenguaje. “Una pintura a base de colores brillantes, de calidades acuosas combinadas con caligráficos trazos, con un efecto de fluido automatismo; mientras las formas orgánicas y ambiguas, sugieren mundos vegetales y animales con resonancias sexuales” (Alcolea, S., et al. 1998, pp. 184-185).

Finalmente, no se puede ignorar la influencia de colectivos como *AAA (Artistas Abstractos Americanos)* y *The Ten (Los Diez)*. Ambos surgieron como núcleos de discusión política y artística pro vanguardia que rechazaban el conservadurismo plástico dominante. AAA se caracterizó por realizar exposiciones desde mediados de la década de los 30 que defendían el surgimiento de tendencias como la abstracción y el poscubismo; por su parte, The Ten, grupo en el cual se encontraron artistas de la talla de Gottlieb y Rothko, cuya importancia para el abstraccionismo de años posteriores fue clave; se concentraba más en el estudio de la línea expresionista. (Alcolea, S., et al. 1998, *itálicas añadidas*).

2.4 Entre estilos y características

En el expresionismo abstracto, conocido también como Escuela de Nueva York, no se puede definir con claridad una unidad estilística.

Según Amalia, Martínez. (2000): “El término expresionismo abstracto es ambiguo y excesivamente amplio. Designa sin diferenciarlas, pinturas construidas por un entramado de gestos violentos, con otras que son acumulaciones del color formando superficies casi planas” (Alcolea, S., et al. 1998, p. 186).

A pesar de la clara diferenciación en el estilo y los materiales que utilizaban los artistas conglomerados alrededor del expresionismo abstracto, la mayor parte de las pinturas de este movimiento de vanguardia se caracterizan según Chilvers, I. por:

(...) la preferencia a trabajar en gran escala, el énfasis que se pone en las características de la superficie, de manera que se acentúa la planitud del lienzo; la adopción de un tipo de tratamiento *all-over*, en la que toda el área del cuadro tiene la misma importancia; la glorificación del acto de pintar en sí mismo, la convicción de que la pintura abstracta podía transmitir un sentido importante y no debería ser visto únicamente en clave formalista; y la creencia en la absoluta individualidad del artista (...). (1999/2001, p. 268).

Respecto a este punto, Preckler, A.M. (2003) confirma que las técnicas y materiales de los artistas abstractos son muy diversas, algunas innovadoras y otras tomadas de movimientos artísticos anteriores. Entre las primeras se destaca el “automatismo impulsivo del surrealismo, la violencia gestual y exaltación colorista del expresionismo, y la escritura de signos orientalistas” (pp. 167-168).

En cuanto a las técnicas dadas a luz por esta tendencia se encuentran el *all over painting* que consiste en el uso total, indiferenciado del espacio pictórico, el *dripping* o goteo el cual crea manchas de pintura chorreada como herramienta expresiva, el desuso del caballete y los pinceles tradicionales, el empleo de signos como posibilidades temáticas a desarrollar, entre otras. (Itálicas añadidas).

2.5 Grupos o tendencias

Las tendencias del expresionismo abstracto, según D’Amico, Margarita son cuatro: abstracción lírica, abstracción geométrica, pintura sígnica e informalismo.

“Abstracción lírica: Wols, Hartung, Soulages, Fautrier, Pollock, Kline, entre otros. El medio expresivo que empleaban era una especie de escritura automática, dictada por un estado anímico lírico o dramático, en un amasijo de líneas violentas y febriles.” (Abstraccionismo: La escalada del instinto y la razón. s.f. La bohemia hipermediática [Página web en línea.]).

Abstracción geométrica: Albers, Max Bill, Herbin, Richard Lohse. El antecedente de esta vertiente se encontraba en el constructivismo ruso, el cubismo. Los nuevos conceptos de

la plástica y la espiritualidad en el arte. Como su nombre indica, empleaba el uso de cuadrados, círculos, colores puros y líneas de fuerza.

Pintura sígnica: sus principales exponentes fueron Mark Tobey, Henry Michaux, Atlan, Poliakoff, Twombly, Alechinsky, Mathieu y otros. Esta categoría le dio mucha relevancia al signo caligráfico nipón.

Informalismo: en donde destacan: Dubuffet, Tápies, Burri, Fontana, Védova, Rothko, Baumeister, Riopelle, Capogrossi, Fautrier, De Kooning. “El término ‘informal’ fue propuesto por primera vez en 1952 por el crítico Michel Tapié para señalar un arte marcadamente subjetivo desprovisto de formalidades”. (Abstraccionismo: La escalada del instinto y la razón. s.f. La bohemia hipermediática [Página web en línea.]).

Por otra parte, de la escuela de Nueva York se pueden distinguir dos grupos o tendencias, cuyas características permiten agrupar la obra de sus principales exponentes. Uno de ellos se inclina hacia la gestualidad y el grafismo, mientras el otro afina su interés en explotar las posibilidades expresivas del color. (Alcolea, S., et al. 1998).

2.5.1 Action Painting

La primera tendencia en producirse es la conocida como *Action Painting*, o pintura de acción, una rama gestual derivada directamente del *all over painting*, que, como se enunció en líneas anteriores, consiste en la cobertura de todo el lienzo. (Preckler, A.M. 2003, itálicas añadidas).

El action painting debe su nombre a una pintura que persigue la espontaneidad, el dinamismo y la energía, el acto de pintar en sí, por encima de recrear una experiencia perdurable. Muchas veces se utiliza este término como sinónimo de expresionismo abstracto, sin embargo lo más acertado es tomarlo como la vertiente más agresiva, violenta y extremista de este.

Las pinturas enmarcadas en esta tendencia se realizan por lo general en lienzos de gran tamaño, con una técnica vigorosa, dinámica y veloz. Para ello se coloca el cuadro sobre alguna superficie horizontal alrededor de la cual el artista se moverá empleando diversas técnicas entre las que destaca el dripping. El caballete y los pinceles son elementos abandonados y su lugar lo ocupa el suelo, las brochas bruscas, los palos, espátulas y cualquier objeto, que a discreción del artista, funcione para fijar la pintura en el lienzo. (Preckler, A.M. 2003).

2.5.1.1 Jackson Pollock

Jackson Pollock (1912-1956) fue un artista norteamericano cuya importancia para el expresionismo abstracto lo sitúa como una de las fuerzas dominantes de este movimiento en el mundo artístico. Se formó en la Liga de Estudiantes de Nueva York junto al pintor regionalista Thomas Hart Benton. Durante la década de los 30 frecuentó el taller de Siqueiros donde, en la misma ciudad de Nueva York, empezó a experimentar con diferentes técnicas y materiales. (Alcolea, S., et al. 1998).

“Sus problemas con el alcoholismo lo llevaron a someterse a tratamiento con un psicoanalista junguiano, quien sin duda le introdujo en ese aspecto del expresionismo abstracto.” (p. 186).

Durante mediados de los años 30 hasta principios de los 40, Pollock trabajó para el Federal Art Project; y posteriormente en el año 1943 tuvo la oportunidad, de la mano de Peggy Guggenheim, de realizar su primera exposición. Esta mujer representó un impulso importante para su carrera, ya que le ofreció un contrato que le permitió dedicarse de lleno a la pintura. (Alcolea, S., et al. 1998).

Cerca de la década de los 50, su pintura va a ir dejando atrás las claras influencias regionalistas y se va a sumir en la dilución de las formas y lo figurativo, hacia una perspectiva abstraccionista. (Preckler, A.M. 2003).

Desde entonces, según González, A.M. (2005):

Pollock quebranta los esquemas establecidos para la creación del ‘cuadro de caballete’, aunado a la utilización de las herramientas tradicionales para pintar como el uso del pincel o la técnica del óleo, los cuales cambia por palos, esponjas, trapos, etc.

Este pintor distinguirá su técnica con el nombre de dripping (hacer chorrear color directamente de un recipiente sobre el lienzo o la superficie en que pinta). Al contrario de la tradición Pollock utilizaba, a su vez, pinturas poco convencionales como las pinturas para automóviles o el ducco (esmalte opaco) así como el barniz de aluminio. (pp. 173-174).

Sobre este punto, Preckler, A.M. explica que Pollock fue el primer pintor moderno que rompió con muchos de los esquemas tradicionales; le gustaba pintar con la tela colocada

directamente en el piso o en la pared. Para ello hacía uso de técnicas totalmente novedosas que su ingenio le permitía crear. Entre ellas el dripping fue la más importante. Se trataba de una nueva forma de pintar de acción, no sólo por el resultado generado en el lienzo, sino por el dinamismo al que el pintor se sometía durante la creación, al movilizarse en torno a la obra para generar los puntos y las líneas de color deseadas, creando “una red intrincada de filamentos pictóricos, de materia y color, finos, medianos o gruesos, entreverados y enmarañados que cubrían todo el cuadro en un ‘horror vacui’ exhaustivo o técnica ‘all-over-painting’”. (2003, p. 277).

En las obras de Pollock, el all-over toma una importancia significativa, no hay orden en la ubicación ni en el tamaño de los elementos de la pintura. La composición se basa en el criterio igualitario de las formas, no hay jerarquía entre ellas, descartándose la posibilidad de que exista un punto o centro de atención en este tipo de pinturas. Se hace evidente que en las obras de Pollock “la pintura es como un *continuum* que podría expandirse más allá de los límites del lienzo” (Alcolea, S., et al. 1998, p. 188).

Estas características, explica Amelia, Martínez. (2000): “Son una manifestación del *horror vacui*, un miedo al vacío que obliga a insistir obsesivamente hasta rellenar por completo la superficie del lienzo; un rasgo neurótico, la manifestación de una ansiedad devoradora”. (p. 189).

Como todas las obras enmarcadas dentro del action painting, en las pinturas de Pollock la gestualidad y la revelación de significados constituye un rasgo destacable. Respecto a esto, la autora añade:

La actividad del pintor se despliega por toda la tela y se afirma como huella de un proceso físico y psíquico. Rastros de su deambular goteando por encima de toda la tela convertido en ritual de encuentro con las fuerzas del inconsciente personales y suprapersonales. Lo que acoge el lienzo no es pintura sino *acontecimiento*. Cada gesto no es un mero trazo sobre la superficie posee también las dimensiones del tiempo y el espacio del movimiento que le ha dado origen. Cada signo plástico nos revela un gesto. El descubrimiento de estos es la intención comunicativa de la pintura. El tema de sus cuadros. (p.189).

2.5.2 *Color-field Painting*

El *color-field painting* o pintura de campos de color es la segunda variante del expresionismo abstracto. Las obras de esta tendencia se caracterizan por la presencia de largas zonas abstractas de color sólido, significativamente menos agresivas que las enmarcadas en la tendencia del action painting. (Dickerson, M. 2013. Traducción libre del autor, *Itálicas añadidas*).

Los principales exponentes de esta corriente buscan, a través de las superficies coloreadas, con una importante influencia de la linealidad cubista, producir obras apacibles “de las que irradia una intensa atmósfera de recogimiento y meditación. Se concentran en la vibración del color en la superficie de la tela, más que en la construcción de un espacio propio.” (Durozoi, G. 2007, p. 139).

La pintura de los campos de color acuña aquella rama del expresionismo abstracto que pretende descubrir el poder emocional del color, sus derivaciones místicas que lo trascienden más allá del tiempo y el espacio. (Kelsey, A. *The color of Transcendence*. (s.f). New York University. [Página web en línea] Traducción libre del autor).

2.5.2.1 *Mark Rothko*

El más joven de cinco hermanos, Mark Rothko, nació en Divinsk, Rusia el 25 de septiembre de 1903. A temprana edad, su padre migró a Portland en Estados Unidos, y una vez asentado, su familia se reunió con él. Empezaron una nueva vida que pronto se vio interrumpida por la muerte del padre en 1913, lo que representó un duro golpe y obligó a Mark y a sus hermanos a trabajar desde chicos para ayudar a su madre.

Desde joven Rothko se sintió atraído por las artes, la música, la literatura e inclusive la actuación, pero fue hasta 1925 que se estableció en Nueva York donde estudió arte, e inclusive, recibió clases de Arshile Gorky en la Nueva Escuela de Diseño ubicada en Broadway. (Mark Rothko Biography. (s.f). MarkRothko.org: Artist retrospective. [Página web en línea] Traducción libre del autor).

Los inicios formales de Rothko en la pintura datan de la década de los 30 cuando formó parte de un colectivo importante llamado The Ten. Allí recibió una influencia trascendental del expresionismo y el surrealismo que caracterizó sus obras durante esos años. Exploró

temas mitológicos y del mundo primitivo, elaborando pinturas de formas biomorficas, “que parecen emerger o sumergirse en registros horizontales.” (Alcolea, S., et al. 1998, p. 189).

Sin embargo, los autores explican, que la madurez pictórica de Rothko se produjo algunos años después en el periodo comprendido entre 1947 y 1950. Durante estos años su obra se enmarcó dentro del abstraccionismo con un rol importante de los campos de color. En cuanto a los aspectos estéticos de esas obras, explican:

La composición se reduce a unos rectángulos de contornos brumosos que parecen flotar sobre un fondo cada vez más reducido. En muchas obras, la luminosidad del color y los efectos atmosféricos, unidos al gran tamaño, crean un ambiente contemplativo y místico (...). (p. 189).

Siguiendo estas ideas, se puede afirmar que las formaciones de color de Rothko dominaron los últimos años de su carrera artística, por las cuales es recordado como un líder pionero en el expresionismo abstracto. Los campos de color, como tendencia del abstraccionismo, tenían como objetivo descubrir la fuerza emocional del color puro. El color puro para los artistas de los campos de color se trataba de ser capaz de expresar los estados invisibles de la mente. El deseo de Rothko era crear portales, a través del uso del color y el lienzo, dentro de recónditos agujeros de la psiquis humana. Semejante a los altares, sus lienzos estaban diseñados para forzar al observador a una contemplación profunda, para conseguir, lo que él llamó, una comunión espiritual. (Kelsey. A. The Color of Trascendence. (s.f). New York University. [Página web en línea] traducción libre del autor).

Para alcanzar esos niveles de comunión, Rothko utilizaba lienzos muy largos que a veces excedían los 300 centímetros de alto. Las proporciones de sus pinturas estaban diseñadas para absorber al espectador, así como también para traspasar cualquier barrera espacial. El enfoque de la escala de Rothko era un reflejo de su actitud que caracterizaba la relación entre la pintura y el espectador como una experiencia consumada... un verdadero matrimonio de las mentes. Rothko utilizó esta misma filosofía para acercarse, como artista, a sus lienzos; era una forma de ubicarse personalmente dentro de la experiencia; en este sentido, el artista aseguraba que pintar un cuadro pequeño, era colocarse fuera de él y excluirse de la experiencia, en cambio al pintar uno largo y observarlo a una cierta distancia, el espectador se vuelve parte de la experiencia.

Respecto a la distancia, Rothko aseguraba que 45 centímetros era la distancia ideal para contemplar sus piezas, de esta manera, se pueden sobrepasar los límites de la existencia humana. Este punto ha sido examinado dentro del contexto de sus efectos psicológicos por el crítico de arte Andrew Forge, quien ha concluido que al ubicarse lo suficientemente cerca de una pintura con unas dimensiones como las de Rothko, los bordes de la misma se atenúan de una forma que se unifican con la visión periférica.

Finalmente en lo referente al color, Rothko lo utilizó como un medio para producir emociones. El año de 1946 fue un año decisivo en la configuración del estilo del pintor en el cual experimentó con masas biométricas de color, y multiformas que representaron el puente que condujo al artista a sus clásicas pinturas abstractas. Para 1949, esas manchas amorfas de color se convirtieron en bloques de color monocromáticos superpuestos simétricamente en el lienzo. Para separar los bloques de color de los bordes de sus pinturas, Rothko, creaba la impresión de campos brumosos de color flotando al frente de un fondo oscuro. Mientras Rothko empleaba todo el espectro de color, tendía hacia matices particulares en cada una de sus fases.

Hacia mediado de los 50, Rothko pintaba en tonos brillantes de rojo, naranja y amarillo. Posteriormente empleó colores más tenues como gris, granate, azul y negro, lo que algunos críticos atribuían al deterioro de su estado emocional. A través del contraste de color, Rothko era capaz de fortalecer el efecto de sus piezas. Cada matiz estaba destinado a provocar una respuesta emotiva, una premisa acerca de la cual se manifestaba inflexible. (Kelsey. A. The Color of Transcendence. (s.f). New York University. [Página web en línea] traducción libre del autor).

2.6 Una historia corta

El criterio formal para definir un cortometraje es la duración. Los cortos pueden abarcar tipos cinematográficos variados, puros y mestizos; por esta razón a la hora de delimitar su concepto, la duración es el elemento que lo diferencia superficialmente y explica su nombre.

Los criterios que especifican la duración exacta o rango de duración que debería tener un cortometraje varían según la fuente que lo proporciona; algunos consideran cortometraje a

toda película menor a 40 minutos, otros bajan el tope a 30, y algunos lo suben hasta 60. Al respecto Adelman, K. (2005) expone:

La Academia de las Ciencias y las Artes Cinematográficas califica una película como cortometraje cuando dura 40 minutos o menos. Una empresa de internet, ya desaparecida, llamada Media Trip, declaraba cortometraje a toda película menor a 60 minutos (...) En cuanto al festival de cine de Sundance, los cortos de ficción deben durar menos de 70 minutos. (p. 30).

A modo de síntesis, “el término cortometraje se aplica a filmes de acción real con intérpretes de carne y hueso, episodios de seriales, a los dibujos animados, a los noticiarios, a los documentales y a las películas de vanguardia (...)” (Koningberg, I. 2004, p. 145) que tengan una duración menor a 30 minutos.

2.6.1 El cortometraje: un formato único

Las principales características y elementos diferenciadores del cine corto residen en tres aspectos: el guion, la rentabilidad y el rodaje.

El cortometraje es un formato que posee sus propias características dentro de la industria audiovisual, y eso se debe tener en cuenta a la hora de comparar la producción, distribución y rentabilidad del mismo en relación con otras modalidades de la industria como el largometraje, mucho más comerciales. (Guarinos, V. 2010, p. 18).

El elemento diferenciador más importante que caracteriza al corto es el guion. “El cortometraje contempla un conflicto que se exhibe tempranamente, la presentación del personaje a través de la acción, más índices de acción y menos subtramas, pocos personajes, relaciones rápidas y concisas, y diálogos cortos con más subtextos”. (Cossalter, J. 2012, p. 5).

Reyes, B. (2004) explica a cerca de las diferencias entre el guion de cortometraje y largometraje:

Pedir que se apliquen los mismos principios de la dramaturgia del guion de largometraje al cortometraje es, en sí, una contradicción. El continente no corresponde a su contenido.

De hecho, estamos ante algo distinto, y por ello se le debería tratar de manera diferente. Una historia que se puede desarrollar en noventa páginas, no puede ser la misma que otra que se desarrolla en diez. Como en medicina, las dosis no pueden ser iguales: se puede matar al paciente. (p. 77).

En un cortometraje los personajes suelen ser pocos y la trama es mucho más simple en comparación con el largometraje, sin embargo, la simplicidad en la trama no es sinónimo de simplicidad en otros aspectos; de hecho los personajes de un cortometraje pueden ser bastante complejos, con el reto que representa exhibir esa complejidad a través de la acción. (Cooper, P y Dancyger, K. 1998).

La acción es el elemento básico del cortometraje, incluso por encima de la trama. Es un lenguaje distinto donde la acción es vehículo de la connotación y los subtextos que se imponen sobre los diálogos y a las tramas complejas. La imagen debe ser concreta y significativa, no hay lugar para el relleno. Así lo teoriza Reyes, B. en el siguiente fragmento:

En el cortometraje de ficción se debe apostar sobre todo a la síntesis, al ahorro de imágenes innecesarias. Es decir, la imagen debe tener mayor concreción y poder de evocación que en el largometraje, se debe trabajar más la acción que la trama, esto significa que la ilación de los hechos narrados no es tan importante como las connotaciones que se deriven de ellos. Lo significativo adquiere importancia sobre la construcción del andamiaje de la trama. Por otra parte, la acción tiene mayores posibilidades de lectura porque es lo que subyace en lo narrado, no es unívoca como la trama. (2004, pp. 78-79).

Partiendo de las ideas anteriores, el cortometraje maneja sus propios criterios y parámetros que lo caracterizan y diferencian del largometraje. De este grupo, el guion es una pieza fundamental, sin embargo, existen otros aspectos en esta materia, que han generado un debate en la esfera intelectual sobre la concepción del cortometraje como obra de arte, particular y única, así lo explica Cossalter, J.

A pesar de las claras diferencias entre el corto y el largometraje que han propuesto los autores de ambos grupos, el entorno del cortometraje se debate entre quienes entienden a este como una expresión artística autónoma, con sus propias normas estéticas;

y aquellos que consideran al corto como una escuela de formación y una carta de presentación, es decir, como un trampolín para acceder al largometraje. (2012, p. 6).

2.6.2 Breve libertad

El cortometraje, como modalidad, ofrece un abanico de posibilidades a sus creadores, quienes pueden elegir y definir qué y cómo lo quieren hacer. Además; el cortometraje es el formato por excelencia que permite dar a conocer el trabajo de nuevos talentos en el área audiovisual.

El cine corto proporciona un espacio para la experimentación, las nuevas ideas y la toma de riesgos; distanciándose significativamente del largometraje que por su naturaleza y costos de producción, posee restricciones que coartan en muchos casos la libertad plena del espíritu creativo. (Fernández, L. y Vázquez, M. 1999).

A modo de esclarecimiento del punto anterior, las autoras añaden:

En contra del cine oficial, libre de las leyes del mercado con sus estrictos condicionamientos comerciales, rechazando los esquemas tradicionales de narración (...) los cortos son un producto casi marginal, y eso los convierte en el género de la libertad expresiva por excelencia, siendo el espacio idóneo para la búsqueda de formas alternativas de lenguaje, de nuevos temas, persiguiendo la experimentación y la innovación. (p. 155).

Desde este punto de vista, las características propias del formato, son elementos que, lejos de minimizar y relegar el cortometraje a un segundo plano, lo alzan y lo constituyen como una obra de arte única e irrepetible, en voz de Pécora, P. “un espacio de libertad inigualable”. (2008, p. 383).

2.6.3 Ciencia Ficción: las ambigüedades de un género

Conviene considerar la ciencia ficción como una “narrativa de ideas”, una narrativa formada por historias en las que el

elemento determinante es la especulación imaginativa. Algo de eso hay en la acepción popular que considera “ciencia ficción” cualquier perspectiva especulativa y con pocas probabilidades de existencia en el mundo real actual. (Barceló, M. 2008, p. 9).

Según Barceló, la ciencia ficción como género cinematográfico ha sido definida muchas veces. Algunas de estas definiciones abarcan conceptos específicos que reducen la ciencia ficción al campo de la fantasía: viajes interplanetarios, avances inimaginables de la ciencia, visiones futuristas de la humanidad..., sin embargo, las barreras que limitan el género no son concretas, sino más bien bastante difusos, hasta llegar al punto de permitir que se considere ciencia ficción cualquier película a la cual se le coloque tal etiqueta.

La ambigüedad del género, se debe, como se mencionó en líneas anteriores, a la falta de limitaciones que permitan encasillar las producciones fílmicas de este género bajo unas características concretas. En la ciencia ficción, “las narraciones pueden transcurrir en el presente, en el pasado, en el futuro, incluso en un tiempo alternativo ajeno a nuestra realidad, como ocurre en el caso de las ucronías o narraciones ambientadas en universos paralelos”. (Barceló, M. 2008, p.12).

Otro de los aspectos que hacen más ambiguo el género de la ciencia ficción es que:

No hay limitación en el aspecto espacial o, para ser más precisos, en la ‘determinación geográfica’ en donde suceden las narraciones de la ciencia ficción: universos reales o imaginarios, planetas existentes o inventados, el espacio físico real, o el espacio interior de la mente, son escenarios en los que se han desarrollado algunas de las mejores obras de un género que se resiste inevitablemente a la definición.” (p. 12).

El cine de ciencia ficción es a menudo una mezcla de distintos géneros, por este motivo, no se puede reducir la clasificación a las películas intergalácticas, de alienígenas y exploración espacial. “Los puntos de contacto entre el cine fantástico, el *Thriller* y el cine de terror son abundantes, lo cual pone de manifiesto, una vez más, el carácter híbrido e impuro de los géneros cinematográficos” (González, J.F. 2004, p.138).

A pesar de la ambigüedad del género, siguiendo las ideas de González en la obra citada anteriormente, las películas de ciencia ficción se caracterizan por los siguientes elementos:

1. Mundos fantásticos, imaginarios, que no existen en la realidad.
2. Coexistencia de la realidad con la fantasía creando “un conjunto indisociable, bien sea a través de un peculiar sentido del humor, o bien por medio de una curiosa integración de elementos surreales en un contexto cotidiano”. (p. 138).
3. Avances tecnológicos que permiten crear historias verosímiles, que el espectador logra creer con absurda facilidad.
4. “Los directores de estas películas (...) apelan al ‘lado más subconsciente’ de los espectadores: sugiriendo fantasías, trastornos psíquicos, fenómenos paranormales, ideologías que incitan a las prácticas violentas, etc.” (p. 139).
5. El espectador parte de la concepción de que todo lo que verá en la pantalla no es real, sin embargo, está predispuesto a creer con totalidad que lo es, mientras dure la película.
6. En algunas películas los “personajes aparentemente inscritos dentro de los parámetros que se conoce como ‘normalidad’ son los más extravagantes, absurdos y extraños, mientras que los que personajes ‘normales’, sean payasos, fantasmas, monstruos o criminales, tienen en el fondo aspiraciones de lo más cotidianas.” (p. 139).
7. En las películas de ciencia ficción “predominan las sugerencias y las dobles lecturas de lo que se está mostrando en pantalla, lo cual enriquece el sentido de algunos planos y secuencias.” (p. 139).

III. MARCO METODOLÓGICO

1. Planteamiento del problema

¿Es posible realizar un cortometraje de ficción que tenga como base teórica y argumental los postulados de la física cuántica, cuya estética esté influenciada por el Expresionismo Abstracto?

2. Objetivos

2.1 Objetivo General

Realizar un cortometraje de ficción que tenga como base teórica y argumental los postulados de la física cuántica, cuya estética esté influenciada por el Expresionismo Abstracto.

2.2 Objetivos Específicos

- Realizar un cortometraje siguiendo los lineamientos que dicta la escuela de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello.
- Estructurar un guion original utilizando teorías de la física cuántica como los universos paralelos, el principio de incertidumbre y la nube de probabilidades.
- Aplicar las características del cine ficción en el formato de cortometraje.
- Diseñar exitosamente una propuesta estética particular que esté influenciada por elementos del Expresionismo Abstracto.

3. Justificación

Actualmente la producción audiovisual en Venezuela, específicamente en cine y televisión, se encuentra colmada de historias que giran en torno a tramas muy similares que hacen referencia a la historia nacional y a la realidad social del venezolano. Por esta razón, a través del presente trabajo se pretende, formar parte de una nueva generación de comunicadores audiovisuales que buscan abrir el abanico de las posibilidades temáticas de las producciones del país.

Tomando en cuenta la idiosincrasia del venezolano, se considera que la base teórica y argumental del presente trabajo de grado es capaz de atraer una audiencia significativa influenciada por los paradigmas de la física cuántica y los universos paralelos, pero también, una amplia audiencia que pide propuestas originales; nuevas historias hechas en casa, equiparables cualitativamente a las extranjeras que están acostumbrados a consumir.

La ciencia ficción es un género cinematográfico con un poder de atracción masivo que no tiene comparación. Con motivos válidos, muchas veces las películas de este género son consideradas como producciones multimillonarias, que requieren de una inversión altísima para poder convertir una idea, que puede parecer descabellada, en una historia verosímil y envolvente. Y muchas veces resulta así.

Sin embargo, el presente cortometraje pretende demostrar que no es necesaria una inversión extravagante para poder realizar una producción de ciencia ficción nacional. Lo necesario para emprenderla es, en primera instancia, la creatividad; la capacidad imaginativa de crear mundos interesantes, que no necesariamente tienen que representar una versión futurista y extraña de las cosas, sino muy al contrario, historias que parezcan cotidianas, que permitan la identificación y la familiarización de la audiencia con los personajes, pero que aun así, sugieran ideas y teorías novedosas relacionadas con las ciencia. Y eso justamente es lo que busca este cortometraje.

Desde este punto de vista, esta producción pretende convertirse en inspiración para el desarrollo de futuros proyectos audiovisuales en el país, que tengan la capacidad de atraer a la audiencia, explorando otras posibilidades creativas, y proyectar el cine nacional en el exterior. Para ello se hizo uso de las herramientas obtenidas durante la carrera para codificar a

través de imágenes y sonidos, un mensaje claro, innovador y trascendental con el cual la audiencia se pueda sentir identificada y satisfecha.

Dentro de este marco, esta producción audiovisual en formato de cortometraje o “*short Film*” pretende ser un abreboca para la audiencia, así como también para las casas productoras del país, de las creaciones que las autoras del presente trabajo de grado son capaces de realizar en pro del auge de una industria cinematográfica, hasta ahora inexistente en Venezuela.

4. Delimitación

El presente trabajo de grado fue realizado en Venezuela, específicamente en la ciudad de Caracas; durante un período de diez meses ininterrumpidos comprendidos entre octubre del año pasado y agosto del presente año.

Este proyecto establece un público meta comprendido por hombres y mujeres a partir de la edad universitaria (18-24 años) hasta adultos con edades entre los 25-70 años, que posean interés en la ciencia ficción y que manejen nociones básicas de la física cuántica

5. Guion

5.1 Idea

Dos personas, a través de un concurso radial de relatos sobre física cuántica, reviven los hechos de un doble encuentro que tuvo lugar en otros universos.

5.2 Sinopsis

Él, un joven empresario y Ella, una joven soñadora, se enteran de un concurso radial en el cual deciden participar; para ello deben escribir un relato inspirado en las casualidades y las probabilidades. Sorpresivamente ambos relatos narraban aquel día en que cruzaron miradas en un par de ocasiones, sin entender lo que eso significó, y por qué quedó grabado en sus mentes. Su historia es seleccionada como ganadora, esto ofrece la posibilidad de un

encuentro final entre ambos, sin embargo, las probabilidades y la incertidumbre cuánticas tomarán el poder de sus vidas.

5.3 *Tratamiento*

La historia comienza con la finalización de un programa de radio, el locutor se encuentra anunciando las bases de un concurso para el cual queda poco tiempo de inscripción. Un hombre escucha atentamente la información, mientras maneja por la ciudad, una señora lee el periódico y se encuentra con volante del concurso; un joven camina por el pasillo de su universidad y se topa con el poster del concurso. Ella, una joven de alrededor de 25 años, cabello castaño y largo, lleva puesto un vestido bohemio, rosa y largo, se encuentra acostada sobre su cama leyendo un libro; mira la hora en su reloj de muñeca y se levanta, camina hacia la peinadora, toma la pintura de labios y se la coloca, en el marco del espejo se puede ver el volante de un concurso radial.

Un carro se estaciona en lo que parece ser el sótano de un edificio, del vehículo se baja Él, un joven empresario de alrededor de 30 años, elegante y con un atuendo minimalista perfectamente cuidado. Saca de la maleta de su auto un par de carpetas del trabajo, las revisa, y se observa dentro de una de ellas el mismo volante del concurso radial. Seguidamente, el hombre camina por un pasillo, abre una puerta grande de vidrio y, al entrar los empleados que se encuentran en el lugar, cruzan miradas entre ellos, luego lo miran con expresión de respeto, admiración y temor. Él se detiene y voltea su mirada por un segundo, supervisa el orden y la disciplina, y a continuación, con aquella inmutable expresión de imperturbabilidad procede a entrar a su puesto de trabajo.

Otro día, Ella se encuentra en un café, lleva puesto un atuendo pintoresco: una camisa violeta con un short blanco, y botas negras, sus características botas negras. Comparte un café y unas tostadas con un profesor de aproximadamente 35 años de edad y con una apariencia bastante alternativa, bastante roquero, quien lleva consigo libros y ensayos sobre universos paralelos y física cuántica. Ella se encuentra distraída y atraída por el tema de conversación, sin embargo por la expresión de ensimismamiento que vemos en su rostro, su mente parece estar en otro lugar.

Él llega a su oficina; sorpresivamente todo está en completo desorden; la gente camina de un lado al otro, nadie parece interesarse por su presencia. Él, algo angustiado se dirige a su

oficina, al entrar se encuentra con un hombre, alrededor de 50 años, sentado en su escritorio, sus cosas parecen no ser suyas. De la nada un compañero de trabajo le hace un comentario en tono bastante confianzudo, sobre el hombre que se encuentra en su oficina. Él no entiende nada, sale corriendo de la oficina sin mirar hacia atrás. Baja apresuradamente las escaleras, trata de quitarse la corbata, aflojando el nudo, se detiene por un segundo y mira a su alrededor, con una expresión de confusión y frustración absoluta.

Ella se encuentra de nuevo en su café preferido tomándose un té, y leyendo un libro, a momentos se distrae y su vista se pierde a través de la ventana; al volver en sí, se da cuenta que sorpresivamente dos mesas más atrás, se encuentra aquel profesor, quien está tomando un café con una joven. Ella, sonríe, mirándolo fijamente, él la ve pero no responde la sonrisa y sigue conversando con la chica con que se encuentra. Ella, al ver que él no dice nada, se levanta de su mesa y se dirige a saludarlo; él no la reconoce, ni la saluda, Ella insiste, pero él, la mira de reojo con gesto de extrañamiento, y asegura que no sabe quién es. Luego la ignora y continúa su conversación con la otra joven. Ella, recoge sus cosas, deja dinero en la mesa para pagar la cuenta y se va. Llega a su casa algo confusa, cierra la puerta con actitud derrotada y se dirige a su cuarto. Al entrar, se detiene en seco, y al instante la cartera se le cae de las manos; su habitación está totalmente diferente; su cama, el escritorio, los cuadros. Todo parece haber cambiado. De repente escucha el sonido de un teléfono, el cual desconoce, el teléfono suena y suena, ella trata de buscar de dónde proviene ese sonido atormentador, lo encuentra y contesta. Alguien le habla, ella no tiene idea de quién es, se asusta pero trata de continuar con la conversación. Al cabo de un breve intercambio de palabras, cuelga y se dirige a buscar las llaves para trancar la puerta, mira por el ojo mágico de la misma y con expresión de miedo y confusión se deja caer al suelo.

Apreciamos al locutor leyendo varias historias que recibió, llama a su asistente, a quien le comenta que ya tiene los ganadores y le indica que puede proceder a realizar las llamadas. Él y Ella reciben una llamada, pero ya no son los mismos, su actitud y su forma de vestir ha cambiado. Ella se ve con un atuendo mucho más alternativo, cabello recogido y maquillaje oscuro; Él por el contrario, ya no está en su oficina, se encuentra trabajando en un cubículo con el resto de los empleados, su cabello luce desordenado, y su vestimenta es más menos formal, más simple. Al contestar, la secretaria les indica que su historia fue electa y les pide que acudan a la emisora un día a determinada hora.

Los dos llegan a la emisora el día y a la hora que les indicaron; abren la puerta, pero para nuestra sorpresa no es la misma cabina. El locutor comienza el programa, les da la bienvenida, pero no lo vemos en el mismo estudio que ninguno de los dos. Ellos están solos, cada uno en un estudio. Vemos la luz roja que indica que están al aire y Ella comienza la historia, Él la continua. Los dos narran desde sus perspectivas como una mañana se encontraron dos veces el mismo día, sin haberse visto nunca antes.

El primer encuentro sucedió en la entrada de una oficina de envíos; allí a Él se le cae una caja pesada encima del capo de la camioneta de Ella, justo en ese momento Ella se cruza y lo ayuda a levantar la caja, acto seguido, cada uno continúa su camino.

El segundo encuentro sucede en una agencia de viajes. Ella va a comprar un boleto aéreo, y al levantarse del asiento, se cruza nuevamente con Él, sus ojos se quedan fijos en el otro durante unos segundos, luego Ella continúa hacia la salida y Él se sienta en la silla donde antes estaba Ella, sonríe sutilmente con la mirada perdida hacia el pasillo y luego reacciona y hace su requerimiento a la chica de la agencia.

De vuelta a la radio, ambos finalizan el relato y salen de la emisora. Ella sale un par de minutos antes que Él, toma el ascensor. Mientras esto sucede, Él sale de la cabina y marca el ascensor. Las puertas del elevador comienzan a abrirse frente a él y sin tener oportunidad de observar que sucede, todo termina.

5.4 Escaleta

ATADOS

Escrito por Alesandra Rangel

ESC. 1: EMISORA DE RADIO - INT. DÍA.

Un LOCUTOR se encuentra terminando su programa de radio.

ESC. 2: MONTAJE: CASA SEÑORA/AUTO CHOFER/ UNIVERSIDAD JOVEN - INT. DÍA.

- A. CHOFER (30) maneja su carro por la ciudad. De fondo se escucha la radio.
- B. Una SEÑORA (50) se encuentra sentada en su sala leyendo un periódico. Entre VARIOS VOLANTES, apreciamos el poster del concurso.
- C. Un JOVEN (23) camina por la universidad y se da cuenta de la existencia del concurso a través de un poster que se encuentra pegado en la pared de un pasillo. Se detiene un instante a verlo.

ESC. 3: CASA DE ELLA - INT. DÍA.

Vemos a ELLA (24) con un vestido rosado sentada en su cuarto. Su habitación está rodeada de objetos *vintage*, su cama tiene varios cojines coloridos y de diferentes tapices; en su pared está colgada una guitarra y un atrapa sueños. Está sentada en su cama leyendo un libro de Borges. Revisa la hora en su reloj y cierra el libro. Se levanta y se dirige a su peinadora, donde se puede apreciar un espejo dorado, en el cual se encuentra ajustado en una esquina el panfleto del concurso. Toma de la mesa una pintura de labios y la vemos colocársela.

ESC. 4: ESTACIONAMIENTO - INT. DÍA.

De un auto distinguido se baja ÉL (29) un joven elegante y serio, vestido con un traje gris y una camisa vino tinto. Se dirige a la maleta de su coche, la abre y saca un DOS CARPETAS NEGRAS. Revisa una de ellas y ordena los papeles, abre la otra y se encuentra con el panfleto del concurso, las cierra y se las lleva.

ESC. 5: OFICINA - INT. DÍA.

ÉL camina por un pasillo rodeado de escritorios, sólo se escuchan sus pasos. Un EMPLEADO (26) lo ve de reojo y se acomoda en su puesto de trabajo con una expresión entre temor y respeto. ÉL llega a la puerta de su oficina, entra y se acomoda en su escritorio. En la oficina se puede apreciar un ESCRITORIO limpio y ordenado, algunos LIBROS sobre negocios y cosmos, bien acomodados y una IMPRESIÓN de un famoso CUADRO ABSTRACCIONISTA DE MARK ROTHKO.

ESC. 6: CAFÉ - INT. DÍA.

Ella se encuentra sentada en la mesa de un café. Toma una GALLETA, la muerde y acto seguido bebe un poco de su TÉ. Al instante entra el PROFESOR (32) al café, lleva un par de LIBROS en las manos y un MORRAL NEGRO SOBRIÓ; la saluda y se sienta.

Ella lo ve con interés, pero en medio de la conversación su mirada parece perdida. Después de un segundo, vuelve en sí misma, sonríe y le contesta.

El profesor la escucha con atención, toma un sorbo de su café y asiente con la cabeza. Gesto seguido, sonríe.

ESC. 7: OFICINA - INT. DÍA.

Él llega a su oficina. Todo está desordenado, los empleados hablan y se ríen, se escucha un bullicio, no demuestran ningún interés al verlo pasar. Se detiene por un momento, contempla confundido su entorno. Se dirige a su oficina, un SEÑOR(55) se encuentra sentado en su escritorio, el cual se encuentra distinto; sus cuadros no están, hay muchas otras cosas que no reconoce. El señor está volteado hablando por teléfono. Él, confundido toca la puerta. El hombre se voltea, sin soltar el teléfono le hace un gesto indicándole que pase después. Él no insiste. Se queda parado allí, sumamente confundido. Un empleado contempla la situación.

Él lo mira confundido. Vemos su cara un poco pálida y sudorosa.

Él no responde, lo mira fijamente y empieza a correr hacia la salida de la oficina.

ESC. 8: CALLE- EXT. DÍA.

Él corre hacia la calle. Baja las escaleras rápidamente, intenta desabrocharse los botones de la camisa. Su rostro denota mucha confusión. Se sienta en la acera, pone las CARPETAS a un lado. Se coloca las manos en la cara y aprieta los ojos.

ESC. 9: CAFÉ - INT. DÍA.

Ella se encuentra en el café. Lee un LIBRO DE VARGAS LLOSA. Alza la mirada por un momento y se percata de que su profesor se encuentra dos mesas más atrás charlando con otra MUCHACHA (24). Sus miradas se cruzan por un momento, Ella sonríe, pero no recibe respuesta, extrañada se levanta de su mesa y se dirige a saludarlo. El profesor no la reconoce.

La sonrisa se borra de su cara. Una expresión de extrema confusión se apodera de su rostro. Mira a su entorno dudando por un momento. La confusión desaparece.

Ella se va rápidamente a su mesa, saca DINERO EN EFECTIVO de su cartera, lo deja en la mesa, toma sus cosas y la vemos salir del lugar.

ESC. 10: APARTAMENTO DE ELLA - INT. DÍA.

Ella llega a su casa, abre la puerta, su rostro denota molestia. Camina hacia su cuarto, se detiene, mira a su alrededor y nota que todo cambió. Sus CUADROS no son los mismos, tiene unos nuevos. De la confusión, deja caer su CARTERA al suelo. Tiene OTRAS SÁBANAS, otro ESCRITORIO. Muchas cosas no están. Suena un TELÉFONO, Ella desconoce de dónde proviene el sonido. El teléfono sigue sonando. Ella camina hasta la sala buscando el sonido. Cuando al fin lo encuentra, lo mira confundida, duda si tomarlo, finalmente contesta y alguien habla.

Ella cuelga asustada. Se dirige a buscar las LLAVES, mira por el ojo mágico de la puerta y comienza a cerrarla rápidamente. Se tira en el suelo al lado de la puerta. Cierra los ojos fuertemente. Su rostro está enrojecido. Se escucha el teléfono que no deja de sonar. Ella se tapa los oídos con sus manos y nunca abre los ojos.

ESC. 11: RADIO - INT. DÍA.

Apreciamos al locutor leyendo una de las HISTORIAS que recibió. En la mesa se aprecian DOS HISTORIAS del lado derecho. El locutor, termina de leer la que tiene en la mano y la coloca entre un montón, acto seguido toma las dos historias seleccionadas aparte y llama a su asistente, la cual no observamos.

ESC. 12: INTERCORTES: CASA DE ELLA/OFICINA DE ÉL - INT. DÍA.

ELLA* está en su apartamento fumando un cigarro frente a la ventana. Fuma y no parpadea ni por un segundo. Se encuentra vestida, peinada y maquillada totalmente diferente a como siempre la hemos visto. Vemos detalles de su ropa, del humo, del paisaje, y sus ojos. Es una persona diferente, más ruda. De repente suena su celular, lo busca y contesta.

ÉL* está en la oficina, sentado en su cubículo hablando por TELÉFONO pero sólo asiente con la cabeza. Se encuentra vestido y peinado de otra manera.

ESC. 13: RADIO - INT. DÍA.

Ella y Él* llegan a la emisora. Los vemos abrir la misma puerta. Sorpresivamente entran a estudios diferentes.

ESC. 14: INTERCORTES: RADIO ESTUDIO 1/ ESTUDIO 2 - INT. DÍA.

El locutor se encuentra sentado en su posición frente al micrófono. Empieza su programa.

Se enciende la LUZ de ON AIR del estudio. Ella empieza a leer.

ESC 15: ESTACIONAMIENTO CORREO POSTAL - EXT. DÍA.

Él se encuentra vestido de punta en blanco con un TRAJE ELEGANTE perfectamente combinado. Saca una CAJA de la maleta de su carro, está muy pesada. Ella* sensual, vestida de negro, un poco gótica pero muy elegante, se dirige a su auto. Se tropiezan sin querer y lo ayuda amablemente a levantar la caja. Él apenado le habla.

Ella* se sube a su carro.

ESC. 16: RADIO. ESTUDIO 1 - INT. DÍA.

Ella continúa leyendo su historia. Mientras la lee detallamos su cara, se encuentra bastante entusiasmada.

ESC. 17: AGENCIA DE VIAJES - INT. DÍA.

En la puerta de la agencia está colgado un cartel que dice: abrimos en media hora. Ella* Se da media vuelta pero se encuentra allí la ENCARGADA (25) llegando a abrir la puerta. Compra su boleto y al salir, se topa con ÉL. Se miran a la cara por unos segundos. En sus rostros se nota su sorpresa. Ella (*) sonríe sutilmente, el también. Finalmente sus miradas se desvían y ella sale del lugar.

ESC. 18. INT. - RADIO. ESTUDIO 2 - INT. DÍA.

ÉL* Se encuentra sentado leyendo su relato.

ESC. 19: AGENCIA DE VIAJES - INT. DÍA.

La encargada de la agencia se encuentra frente a su PC con el pasaje en mano. Él sólo sigue sentado ahí sin ninguna expresión. Voltea distraído, agarra el pasaje, y vuelve a mirar hacia donde Ella* estaba.

ESC. 20: INTERCORTES: RADIO. ESTUDIO 1/AGENCIA DE VIAJES - INT. DÍA.

Ella se encuentra sentada leyendo, algo conmovida.

Ella* está saliendo de la agencia, se detiene por un segundo, duda si regresarse, pero decide continuar.

ESC. 21: RADIO / ESTUDIO 2 - INT. DÍA.

Él* sigue leyendo su relato en el estudio de radio. Hace una pausa y continua leyendo. El locutor despide el programa

Acto seguido, el locutor desde su cabina despide el programa.

ESC. 22: INTERCORTES: PASILLO RADIO/ASCENSOR - INT. DÍA.

Ella está dentro del ascensor. Él* presiona el botón para llamarlo. El ascensor comienza a abrirse pero no se alcanza a ver si ella está adentro.

5.5 Guion Literario

ATADOS

Escrito por Alesandra Rangel

ESC. 1: EMISORA DE RADIO - INT. DÍA.

Un LOCUTOR se encuentra terminando su programa de radio.

LOCUTOR (Misterioso)

Azar o maniobras de la naturaleza. Destino
o Universos Paralelos. Fue un placer
acompañarlos una vez más en Viajes por el
universo y recuerden

CORTE A

ESC. 2: MONTAJE: CASA SEÑORA/AUTO CHOFER/ UNIVERSIDAD JOVEN - INT. DÍA.

A. CHOFER (30) maneja su carro por la ciudad. De fondo se
escucha la radio

LOCUTOR (V.O)

No olviden enviarnos sus historias para
participar en "Determinando lo
indeterminado"

B. Una SEÑORA (50) se encuentra sentada en su sala leyendo
un periódico. Entre VARIOS VOLANTES, apreciamos el poster
del concurso.

C. Un JOVEN (23) camina por la universidad y se da cuenta de
la existencia del concurso a través de un poster que se
encuentra pegado en la pared de un pasillo. Se detiene un
instante a verlo.

CORTE A

ESC. 3: CASA DE ELLA - INT. DÍA.

Vemos a ELLA (24) con un vestido rosado sentada en su cuarto. Su
habitación está rodeada de objetos *vintage*, su cama tiene varios
cojines coloridos y de diferentes tapices; en su pared está colgada
una guitarra y un atrapa sueños. Está sentada en su cama leyendo un

libro de Borges. Revisa la hora en su reloj y cierra el libro. Se levanta y se dirige a su peinadora, donde se puede apreciar un espejo dorado, en el cual se encuentra ajustado en una esquina el panfleto del concurso. Toma de la mesa una pintura de labios y la vemos colocársela.

CORTE A

ESC. 4: ESTACIONAMIENTO - INT. DÍA.

De un auto distinguido se baja ÉL (29) un joven elegante y serio, vestido con un traje gris y una camisa vino tinto. Se dirige a la maleta de su coche, la abre y saca un DOS CARPETAS NEGRAS. Revisa una de ellas y ordena los papeles, abre la otra y se encuentra con el panfleto del concurso, las cierra y se las lleva.

CORTE A

ESC. 5: OFICINA - INT. DÍA.

ÉL camina por un pasillo rodeado de escritorios, sólo se escuchan sus pasos. Un EMPLEADO (26) lo ve de reojo y se acomoda en su puesto de trabajo con una expresión entre temor y respeto. ÉL llega a la puerta de su oficina, entra y se acomoda en su escritorio. En la oficina se puede apreciar un ESCRITORIO limpio y ordenado, algunos LIBROS sobre negocios y cosmos, bien acomodados y una IMPRESIÓN de un famoso CUADRO ABSTRACCIONISTA DE MARK ROTHKO.

CORTE A

ESC. 6: CAFÉ - INT. DÍA.

Ella se encuentra sentada en la mesa de un café. Toma una GALLETA, la muerde y acto seguido bebe un poco de su TÉ. Al instante entra el PROFESOR al café, lleva un par de LIBROS en las manos y un MORRAL NEGRO SOBRIÓ; la saluda y se sienta.

PROFESOR
(simpático)

Te traje lo que te prometí. Pero antes,
necesito cafeína.

ELLA
(sonriendo)

No te preocupes, ya te pedí lo de siempre.
Un expreso doble, de esos que no te pasan
por la garganta, ¿cierto?

(CONTINÚA)

(CONTINÚA)

PROFESOR

(riendo)

Mejor no lo pudiera haber descrito...
Bueno el otro día estuve ojeando el libro de
Hawking que te recomendé. Definitivamente si
lo que te interesa es la teoría de la nube de
probabilidades, ese es el libro adecuado.

Ella lo ve con interés, pero en medio de la conversación su mirada
parece perdida. Después de un segundo, vuelve en sí misma, sonríe y
le contesta.

ELLA

(interesada)

Sí. Eso me parece muy interesante, la
incertidumbre de las probabilidades
cuánticas, es algo así como una carretera
con miles de vías iguales pero distintas.
Bueno, no creo que me explique bien (ríe)

El profesor la escucha con atención, toma un sorbo de su café y
asiente con la cabeza. Gesto seguido, sonríe.

CORTE A

ESC. 7: OFICINA - INT. DÍA.

Él llega a su oficina. Todo está desordenado, los empleados hablan y
se ríen, se escucha un bullicio, no demuestran ningún interés al
verlo pasar. Se detiene por un momento, contempla confundido su
entorno. Se dirige a su oficina, un SEÑOR(55) se encuentra sentado
en su escritorio, el cual se encuentra distinto; sus cuadros no
están, hay muchas otras cosas que no reconoce. El señor está
volteado hablando por teléfono. Él, confundido toca la puerta. El
hombre se voltea, sin soltar el teléfono le hace un gesto
indicándole que pase después. Él no insiste. Se queda parado allí,
sumamente confundido. Un empleado contempla la situación.

EMPLEADO

(tono de advertencia)

Te recomiendo que no lo busques ahora, el
jefe ha estado bastante ocupado.

Él lo mira confundido. Vemos su cara un poco pálida y sudorosa.

(CONTINÚA)

(CONTINÚA)

EMPLEADO

Por cierto, te dejé todos los archivos
pendientes de esta semana en tu cubículo.
Revisalos cuanto antes y envíamelos para
entregarlos en el departamento.

El no responde, lo mira fijamente y empieza a correr hacia la salida
de la oficina.

**EMPLEADO
(extrañado)**

¿Te pasa algo? ¿Estás bien?

CORTE A

ESC. 8: CALLE- EXT. DÍA.

Él corre hacia la calle. Baja las escaleras rápidamente, intenta
desabrocharse los botones de la camisa. Su rostro denota mucha
confusión. Se sienta en la acera, pone las CARPETAS a un lado. Se
coloca las manos en la cara y aprieta los ojos.

CORTE A

ESC 9: CAFÉ - INT. DÍA

Ella se encuentra en el café. Lee un LIBRO DE VARGAS LLOSA. Alza la
mirada por un momento y se percata de que su profesor se encuentra
dos mesas más atrás charlando con otra MUCHACHA (24). Sus miradas se
cruzan por un momento, Ella sonríe, pero no recibe respuesta,
extrañada se levanta de su mesa y se dirige a saludarlo. El profesor
no la reconoce.

**ELLA
(sorprendida y alegre)**
No sabía que vendrías hoy

**PROFESOR
(confundido)**
¿Disculpa?

(CONTINÚA)

(CONTINÚA)

ELLA
(extrañada)

Sí, anoche hablamos. Por eso pensé que no vendrías hoy.

PROFESOR
(intentando recordarla)

¿Anoche? ¿Te conozco?

La sonrisa se borra de su cara. Una expresión de extrema confusión se apodera de su rostro. Mira a su entorno dudando por un momento. La confusión desaparece.

ELLA
(frustrada)

¿Es un juego? Mejor me voy. Luego hablamos.

Ella se va rápidamente a su mesa, saca DINERO EN EFECTIVO de su cartera, lo deja en la mesa, toma sus cosas y la vemos salir del lugar.

CORTE A

ESC 10: APARTAMENTO DE ELLA - INT. DÍA

Ella llega a su casa, abre la puerta, su rostro denota molestia. Camina hacia su cuarto, se detiene, mira a su alrededor y nota que todo cambió. Sus CUADROS no son los mismos, tiene unos nuevos. De la confusión, deja caer su CARTERA al suelo. Tiene otras sábanas, otro ESCRITORIO. Muchas cosas no están. Suena un TELÉFONO, Ella desconoce de dónde proviene el sonido. El teléfono sigue sonando. Ella camina hasta la sala buscando el sonido. Cuando al fin lo encuentra, lo mira confundida, duda si tomarlo, finalmente contesta y alguien habla.

VOZ (V.O)
Aló, Aló

ELLA
(sorprendida viendo el teléfono)
Aló, ¿Sí?

(CONTINÚA)

(CONTINÚA)

VOZ (V.O)

Deja de esconderte y ven a verme. Llevo tres días buscándote

ELLA

(perturbada)

Disculpe, ¿qué número marcó? ¿Con quién desea hablar?

VOZ (V.O)

Contigo. No estoy para juegos, ven a verme.

Ella cuelga asustada. Se dirige a buscar las LLAVES, mira por el ojo mágico de la puerta y comienza a cerrarla rápidamente. Se tira en el suelo al lado de la puerta. Cierra los ojos fuertemente. Su rostro está enrojecido. Se escucha el teléfono que no deja de sonar. Ella se tapa los oídos con sus manos y nunca abre los ojos.

CORTE A

ESC. 11: RADIO - INT. DÍA.

Apreciamos al locutor leyendo una de las HISTORIAS que recibió. En la mesa se aprecian DOS HISTORIAS del lado derecho. El locutor, termina de leer la que tiene en la mano y la coloca entre un montón, acto seguido toma las dos historias seleccionadas aparte y llama a su asistente, la cual no observamos.

LOCUTOR

Tibisay, ya tenemos a los finalistas.
Llámalos por favor.

CORTE A

ESC. 12: INTERCORTES: CASA DE ELLA/OFICINA DE ÉL - INT. DÍA.

ELLA* está en su apartamento fumando un cigarro frente a la ventana. Fuma y no parpadea ni por un segundo. Se encuentra vestida, peinada y maquillada totalmente diferente a como siempre la hemos visto. Vemos detalles de su ropa, del humo,

del paisaje, y sus ojos. Es una persona diferente, más ruda. De repente suena su celular, lo busca y contesta.

ÉL* está en la oficina, sentado en su cubículo hablando por TELÉFONO pero sólo asiente con la cabeza. Se encuentra vestido y peinado de otra manera.

CORTE A

ESC. 13: RADIO - INT. DÍA.

Ella y ÉL* llegan a la emisora. Los vemos abrir la misma puerta. Sorpresivamente entran a estudios diferentes.

CORTE A

ESC. 14: INTERCORTES: RADIO ESTUDIO 1/ ESTUDIO 2 - INT. DÍA.

El locutor se encuentra sentado en su posición frente al micrófono. Empieza su programa.

LOCUTOR
(entusiasmado)

Buenas tardes, espero que todos se encuentren muy bien, como hemos anunciado los últimos días, hoy tendremos un programa especial. Finalmente conocerán el relato ganador de "Determinando lo indeterminado". Bienvenidos.

Se enciende la LUZ de ON AIR del estudio. Ella empieza a leer.

ELLA
(risueña)

Siempre buscando la moneda perdida. Así soy yo.

Casualidades, causalidades, destino, suerte, azar, o, ¿por qué no? ¡Magia!

Muchas veces en la vida dejamos pasar pequeños detalles sin preguntarnos qué significan, o, mejor dicho, si significan algo. (sonríe)

(CONTINÚA)

(CONTINÚA)

ÉL
(serio)

Una mañana salí apurado de la oficina. El día completo había sido un caos, Me dirigía a una oficina de DHL a enviar unos paquetes.

CORTE A

ESC. 15: ESTACIONAMIENTO CORREO POSTAL - INT. DÍA.

Él se encuentra vestido de punta en blanco con un TRAJE ELEGANTE perfectamente combinado. Saca una CAJA de la maleta de su carro, está muy pesada. Ella* sensual, vestida de negro, un poco gótica pero muy elegante, se dirige a su auto. Se tropiezan sin querer y lo ayuda amablemente a levantar la caja. Él apenado le habla

ÉL
(apenado y serio)

Disculpa

ELLA

No pasa nada (sonríe de lado)

Ella* se sube a su carro.

CORTE A

ESC. 16: ESTUDIO 1 - INT. DÍA.

Ella continúa leyendo su historia. Mientras la lee detallamos su cara, se encuentra bastante entusiasmada.

ELLA

Después fui a una agencia de viajes.
Necesitaba comprar un pasaje. Pero el lugar estaba cerrado.

CORTE A

ESC. 17: AGENCIA DE VIAJES - INT. DÍA.

En la puerta de la agencia está colgado un cartel que dice: abrimos en media hora. Ella* Se da media vuelta pero se encuentra la ENCARGADA (25) llegando a abrir la puerta. Compra su boleto y al salir, se topa con ÉL. Se miran a la cara por unos segundos. En sus

rostros se nota su sorpresa. Ella* sonríe sutilmente, Él también. Finalmente sus miradas se desvían y ella sale del lugar.

CORTE A

ESC. 18: RADIO. ESTUDIO 2 - INT. DÍA.

ÉL* Se encuentra sentado leyendo su relato.

ÉL
(decepcionado)

La dejé ir, sin decir nada. Todavía me pregunto por qué. Quise buscarla, pero algo me lo impidió.

CORTE A

ESC. 19: AGENCIA DE VIAJES - INT. DÍA.

La encargada de la agencia se encuentra frente a su PC con el pasaje en mano. Él sólo sigue sentado ahí sin ninguna expresión. Voltea distraído, agarra el pasaje, y vuelve a mirar hacia donde Ella* estaba.

CORTE A

ESC. 20: INTERCORTES: RADIO. ESTUDIO 1/ AGENCIA DE VIAJES - INT. DÍA.

Ella se encuentra sentada leyendo, algo conmovida.

ELLA
(conmovida)

Quería regresarme y decirle algo...

Ella* está saliendo de la agencia, se detiene por un segundo, trata de regresarse pero se va.

ELLA (V.O)

Pero, ¿qué le podía decir? Siempre me quedé con la duda de si ese doble encuentro significaba algo. Y ¿Sí traía un mensaje para mí o si era el amor de mi vida? Nunca lo sabré.

CORTE A

ESC. 21: RADIO. ESTUDIO 2 - INT. DÍA.

Él* sigue leyendo su relato en el estudio de radio.

ÉL

(analítico y emocional)

Llevo días convenciéndome de que aquel encuentro tenía algún significado. Existe la probabilidad de que Ella fuera el boleto al tren de mi vida. Pero no es así como funciona. En realidad para muchos es menos utópico.

Hace una pausa y continua leyendo.

Es más complicado y desordenado. Se trata de una pésima coordinación. Entre no poder decir lo que necesitas decir, cuando debes decirlo.

Acto seguido, el locutor desde su cabina despide el programa.

LOCUTOR

Sin duda, una gran historia. Y así despedimos el programa del día de hoy. Recuerden opinar a través de nuestras redes sociales. Fue un placer acompañarlos una vez más en "Viajes por el universo".

CORTE A

ESC. 22: INTERCORTES: PASILLO RADIO/ASCENSOR. - DÍA.

Ella está dentro del ascensor. Él* presiona el botón para llamarlo. El ascensor comienza a abrirse pero no se alcanza a ver si ella está adentro.

FIN

6. Perfiles de personajes

Él

Él es un hombre de 30 años de edad, proveniente de una familia de clase media alta, con un elevado poder adquisitivo. Es un joven reservado, serio, elegante, con porte. Su personalidad es sumamente perfeccionista, tanto así que a veces puede rayar en lo obsesivo. Es amante del orden y la limpieza. Es un tipo proactivo, trabajador y muy educado, no tiene ínfulas de superioridad ni se cree más que nadie por quién es y lo que tiene, sin embargo es un hombre de pocas palabras, admirado, respetado y a veces, también temido.

Su niñez fue una etapa feliz. Su madre fue su compañera de aventuras, con quien compartía sus secretos y jugaba, ya que es hijo único. Su padre, por otra parte, era un hombre muy estricto, siempre exigiéndole excelencia. Estaba casi todo el día fuera de casa trabajando en sus negocios, pero al regresar siempre encontraba tiempo para compartir con su hijo.

Estudió en el extranjero Business y se especializó en gerencia estratégica. Es un hombre que valora mucho la educación. Tiene una amplia cultura general y se interesa por temas sobre los grandes misterios de la vida y el universo, relacionados con la física cuántica. A veces, parece un poco supersticioso, buscando conexiones entre eventos, pero en realidad es un hombre de ciencia.

Es un hombre social, se lleva bien con la gente, pero no es amigo de todos, sabe elegir y cuidar bien sus amistades. No es fiestero, es más de reuniones tranquilas en casa. Siempre cuida su apariencia, perfectamente pulcra. Tiene un alto sentido de la moda y un gusto impecable.

Su postura es erguida. Tiene un caminar firme, elegante y masculino. La cabeza siempre en alto. Por esa razón muchas veces parece engreído, pero en realidad es humilde, sólo que siempre tiene una expresión seria en el rostro, (no de rabia, ni molestia, sólo que es un hombre de pocas sonrisas).

Él* (Variación de Él)

Él* es un hombre de 30 años de edad, proveniente de una familia de clase media. Nunca le faltó nada, pero es consciente de aquellos gastos que no puede permitirse. Es un joven reservado y tímido. Su personalidad es desenfadada, fresca, a veces puede parecer un poco desordenado, pero muy limpio.

Es un tipo trabajador y muy educado, en esto guarda mucha relación con la otra versión de sí mismo, no tiene ínfulas de superioridad ni se cree más que nadie. Es un hombre social, se lleva bien con la gente. Es un hombre tranquilo, le gusta ir al teatro, leer un buen libro, hacer un poco de deporte al aire libre (aunque su tipología no es la de un deportista), antes que ir de fiesta.

Su infancia fue una etapa feliz, tuvo una familia bien consolidada. Es hijo único y por lo tanto el centro del hogar. Desde pequeño aprendió a compartir y a desprenderse de las cosas materiales. Siempre fue un poco introvertido, pero nada demasiado evidente que se ganara el rechazo de la gente, sino al contrario.

Su apariencia es bastante desenfadada, usualmente va al trabajo con una camisa simple de vestir y un pantalón medio formal. Suele llevar el cabello con un look bastante natural, sin gomina. Cuando sale a la calle tiende a usar muchos suéteres manga larga, le encantan.

Su postura es neutral, a veces tiende a encorvarse, pero es algo sutil. Su forma de caminar puede parecer un poco lenta. A diferencia de su otra versión, es un hombre, a la vista, más simpático, sonríe con mucha más constancia y establece relaciones con mayor facilidad.

Ella

Ella es una mujer de unos 25 años de edad, proveniente de una familia de clase media. Es una chica por lo general reservada, pero cuando está en confianza sale a relucir lo mejor de su personalidad; una sutil alegría soñadora y curiosa. A veces tiende a ser una persona un poco desordenada, pero dentro del desorden encuentra su orden. Es una mujer que le gusta la moda, y su estilo podría definirse como bohemio-chic.

Físicamente es una muchacha atractiva, alta, delgada, rubia y con una tez dorada. Su forma de caminar es bastante segura y suelta, lo que denota una buena autoestima, pero no por eso engreída.

Su infancia fue una etapa feliz. Hijas de padres alemanes, ella y su hermana tuvieron desde niñas una relación muy unida; compartían todo, y la diferencia de edad, rara vez fue una condición que les impidió estar cerca. Su madre fue una mujer emprendedora, siempre dedicada al cuidado de sus hijas, a pesar de ser una mujer activa en el ámbito laboral, fiel compañera de juegos y regaños también. Su padre trabajaba en otra ciudad por lo que lo veían con menos frecuencia, pero el tiempo que les brindaba era de calidad.

Ella se crio como una persona poco conflictiva, siempre dada a escuchar, con esa alegría que la caracteriza. A veces su rostro puede parecer un poco antipático, pero es solo una primera impresión.

Estudió diseño de interiores, y siempre se mantuvo interesada por otras áreas del conocimiento totalmente opuestas como la física cuántica, la filosofía, la literatura, e inclusive la astronomía. Desde joven, empezó a trabajar por su cuenta, aupada por la ayuda de muchos de sus profesores diseñadores que veían en ella un gran potencial. Esto le permitió establecerse y alquilar su propio departamento desde muy joven (23 años).

Ella es una mujer social, se relaciona con los demás con mucha facilidad a pesar de que, a veces, su rostro parece serio. Sin embargo, segundos después una sonrisa, con o sin motivo, se esboza en él.

Ella* (Variación de Ella)

Ella* es una mujer de unos 25 años de edad, proveniente de una familia de clase media. Es una chica por lo general reservada y seria. Una mujer ordenada, y meticulosa, amante de la moda de vanguardia. Su estilo podría describirse como femenino y vanguardista.

Físicamente es una muchacha atractiva, alta, delgada, rubia y con una tez dorada. Suele llevar vestidos en colores negro, blanco y gris, acompañados de sus tacones negros; maquillaje tipo *smooky* con énfasis en los ojos; y en el cabello, una cola alta y firme. Su forma de caminar es bastante segura, la cabeza en alto y los hombros derechos, en perfecta simetría.

Al igual que la otra versión de sí misma, su infancia fue una etapa feliz. Es la menor de dos hermanas. Sus padres les proporcionaron una crianza integral, y siempre les permitieron desarrollar libremente su personalidad, dándoles la autoridad para tomar sus propias decisiones. Este hecho hizo que se convirtiera en una mujer independiente, segura de sí misma, lo que quiere y lo que le gusta.

Estudió diseño gráfico y a la vez diseño de modas. Sus diseños los combina entre la rama gráfica y la parte textil. En la esfera de la moda, es conocida como una artista en auge con mucho potencial. Suele viajar mucho a Europa y a Estados Unidos a realizar desfiles, y colaborar con grandes diseñadores.

En el aspecto social, Ella* es una mujer que se relaciona amablemente con los demás, sin embargo, sus expresiones pueden, en muchos casos, impedir que la gente se le acerque, por temor a recibir una mala respuesta.

7. Propuesta Visual

Atados es un cortometraje de ciencia ficción que requiere un tratamiento visual particular. Transmitir con éxito la conjugación de una serie de elementos complejos que se han codificado para dar forma a cada universo paralelo, fue una tarea complicada, que requirió planificación y discusión. Hablar de universos paralelos o escribir sobre ellos es totalmente diferente a poder comunicar esas ideas a través de una historia contada audiovisualmente.

Cuatro universos paralelos, todos posibles, todos infinitos. Múltiples decisiones y diversas combinaciones es lo que se quiere plasmar a través de la consecución de las distintas escenas y sus respectivos recursos visuales.

Ella y Él tendrán infinitas posibilidades de conocerse y cruzarse en sus trayectorias, como de no hacerlo. Materializar estas posibilidades resultó un reto, que finalmente trajo como resultado una historia interesante que es capaz de generar suspenso, intriga y curiosidad en el espectador.

Todo los elementos que conforman la propuesta visual de este cortometraje, desde los planos y encuadres hasta la dirección de fotografía y manejo del color, requirieron tiempo, dedicación e ingenio; no solamente para lograr el aspecto visual deseado, sino para estratégicamente comunicar a través de él.

A continuación se presenta una descripción de los principales elementos utilizados como parte de la propuesta estética del corto

7.1 Movimientos de Cámara

Como se comentó anteriormente, el reto que tuvo este cortometraje fue manifestar y diferenciar los cuatro universos paralelos y sus repercusiones en la caracterización y la psicología de los personajes.

El elemento característico de esta historia con respecto a este punto es la cámara fija acompañada en varias ocasiones por movimientos sutiles no lineales, cuya finalidad es en algunos casos, simplemente generar dinamismo, y en otros más importantes, producir suspenso y poder resaltar los sentimientos y expresiones de los personajes.

En muchas escenas se jugó con el movimiento de acompañamiento, siguiendo al personaje en su movilización por el espacio. Esto permitió llevar al espectador a un nivel óptimo de sensaciones, produciendo identificación con el personaje, al aproximarse a su forma de ver el mundo.

Por otras parte, en algunos casos se utilizó el recurso de ruptura con la horizontalidad del plano a través de algún movimiento de cámara en mano, para dar mayor dinamismo y ritmo al cortometraje.

7.2 Tipos de planos

La utilización de diversos tipos de planos permitió generar una historia con un ritmo adecuado para mantener interesado al espectador.

Los planos generales fueron de gran ayuda para ubicar a los personajes en un contexto relacional. Ver todo desde una perspectiva amplia, permitió mostrar cómo es cada personaje; qué lo caracteriza; cuáles son sus gustos, cómo se relaciona con su entorno y las personas que lo rodean.

Los planos medios proporcionaron la oportunidad de incluir puntos de vista más cercanos de la escena lo que permitió un mayor acercamiento a los personajes y sus expresiones. Otro uso de este tipo de plano se puede apreciar en aquellas escenas donde los personajes interactúan dentro de un contexto determinado, permitiendo vislumbrar no sólo sus expresiones faciales, sino también su gestual superior.

El recurso más utilizado fueron los planos cortos y los primeros planos con la finalidad de generar un acercamiento mucho más íntimo hacia el personaje. Expresar sus emociones y sentimientos que despierten la sensibilidad del espectador.

Desde esta perspectiva, debido a la brevedad y poca presencia de diálogos en el cortometraje, se buscó expresar desde planos más cercanos todo aquello que las palabras no pudieron decir; la debilidad, el miedo, la frustración, el entusiasmo, y la nostalgia de Él y Ella.

Finalmente, los planos detalles fueron de gran ayuda para proporcionar pistas al espectador que funcionan como piezas de un rompecabezas que ayuda a desentrañar la trama

guiando al espectador hacia aquellos objetos que le permitirán descubrir los distintos conflictos que se presentan en la historia.

7.3 *Ángulos*

En las distintas escenas se puede apreciar un juego entre los diferentes tipos de angulación. Por lo general se empleó una angulación normal que permite mostrar las acciones desde una perspectiva más neutral.

En otros casos se emplearon los picados y contrapicados como elementos que permitieron revelar relaciones de superioridad e inferioridad, además de emociones como: desconfianza, intranquilidad e impotencia.

Los picados en su mayoría se utilizaron para presentar a los personajes en su entorno, dejando ver las relaciones de estos con el mismo. Los contrapicados estuvieron más reflejados en el hilo conductor de la historia, marcado por la figura del locutor del programa.

La angulación de perfil y de $\frac{3}{4}$ o 45° fue un soporte que se empleó para darle continuidad a la imagen y mostrar varias perspectivas de una escena. Cada perspectiva permitió desentrañar nuevos elementos en combinación con los mostrados con anterioridad, enriqueciendo su aspecto visual.

7.4 *Encuadres*

Para los encuadres se utilizó la teoría de la ley de los tercios que permitió ubicar a cada personaje en uno de los 4 puntos de interés dentro del cuadro.

Al ejecutar la ley de los tercios, los aires o vacíos que quedan en los otros cuadrantes, se emplearon como un recurso para jugar con la atención del espectador, confundiéndolo, enredándolo o tranquilizándolo.

En otros planos, los aires se emplearon como elemento de continuidad; es este el caso de las conversaciones. Los planos y contra planos, que guardan el vacío hacia el área del cuadro en el cual, se supone que se encuentra el interlocutor del personaje que se muestra en

pantalla, permitieron guiar al espectador cuando únicamente se muestra en pantalla uno de los sujetos que se encuentran interaccionando.

Otro punto a tomar en cuenta dentro de los encuentros es el enfoque selectivo. En el cortometraje, la profundidad de campo manejada a través del enfoque constituyó un recurso de suma importancia. Esto permitió centrar la atención del espectador exactamente donde se quería, desdibujando todos aquellos elementos que no son necesarios en un momento determinado.

Este recurso se empleó mayormente en los primeros planos, en los cuales la comunicación de las emociones y sentimientos de los personajes fue fundamental.

En otros planos se manejó una composición simétrica y radial; para ello se colocó a los personajes como eje central del cuadro. Este tipo de encuadre permitió generar armonía y equilibrio entre los elementos que conforman el plano.

7.5 Iluminación

La iluminación fue transcendental en este proyecto audiovisual; gracias a ella se pudo marcar la diferencia de los cuatros universos, los cuales estuvieron separados en distintos tiempos y espacios en la línea narrativa.

Adicionalmente, la iluminación jugó su rol fundamental. Permitió ver con nitidez y claridad cada escena, indistintamente de las condiciones meteorológicas de las locaciones.

7.6 Cámara

El rodaje se llevó a cabo con dos cámaras Canon, una 60D y otra 7D. Las opciones de formato que se utilizaron fueron: 30 cuadros a 1080p de resolución. La ventaja de este tipo de cámaras fue que permitió el manejo del diafragma, ISO, velocidad y foco, para obtener los resultados deseados de acuerdo a cada locación.

Además, se modificaron los contrastes de cada una las cámaras para que en postproducción se hiciera más fácil acomodar la saturación.

7.7 Dirección de Fotografía

La dirección de fotografía en este cortometraje desempeñó un papel de gran importancia. En primer lugar, era justo y necesario contar con un equipo óptimo para lograr los objetivos que se tenían a nivel visual. Se trabajaron con dos maletas de luces ARRI de 300/650 (85 lb.) (120V.) y dos IKAN fluorescente 4 tubos 55W., DMX., W/4 LAMPS.

De igual manera, se trabajó con dos maletas de ópticas para obtener imágenes nítidas, incluso en condiciones de poca luz, logrando así un aspecto cinematográfico. Una de ellas constaba de 6 objetivos: 14mm. f. 2.8; 20mm. f.1.8; 35mm. f.1.4; 50mm. f.1.4; 85mm. f.1.4; y 24-70mm. f.2.8. La segunda maleta estaba integrada por otros 6 objetivos: 14mm. f.2.8; 28mm. f.1.8; 50mm. f.1.4; 44mm. f.2; 85mm. f.1.4; y 135mm. f.2.8; de ajustes manuales que permitieron controlar todos los valores, y lograr así el look *vintage* deseado.

El cortometraje se desarrolló en más de 10 locaciones, en las cuales la mayoría de las escenas fueron grabadas en interiores con luz artificial. Cada una de ellas presenta una paleta de colores y una iluminación sutilmente diferente, a excepción del umbral o agujero gusano al cual se le dio un tratamiento especial para enfatizar las reacciones deseadas.

La necesidad de evidenciar los cuatro universos y el umbral a nivel fotográfico constituyó un reto importante. Adicionalmente, cuidar la continuidad de la luz y el eje de la acción fue obligatorio para lograr una iluminación coherente, a pesar de los cambios.

En las escenas concernientes al umbral se utilizó la luz como instrumento expresivo. En primer lugar, se trabajó con focos de luz directa, los cuales permitieron direccionar y provocar mayor número de sombras y contornos bien perfilados. En segundo lugar, el uso de ese tipo de luminaria permitió lograr el efecto de contraluz como elemento artístico para enfatizar el cambio en la atmósfera, y obtener un efecto visual cargado de significado.

Los focos que se utilizaron para el umbral fueron los spots ARRI de 300/650 (85 lb.), de luz amarilla directa y de gran potencia. Motivo por el cual se requirió colocar en algunos casos, filtros CTB para generar una ambientación menos cálida.

Finalmente, los otros universos se trabajaron con luz artificial difuminada, esto evitó que se produjera ningún tipo de sombras y permitió distribuir la claridad de modo uniforme, sin cambiar el tono y el color de los decorados y actores.

7.8 Dirección de Arte

7.8.1 El Color



Paleta de Color

RGB: 0, 0, 0 HEX: #000000	RGB: 81, 54, 49 HEX: #513631	RGB: 141, 92, 77 HEX: #8D5C4D	RGB: 122, 111, 110 HEX: #7A6F6E
RGB: 172, 116, 94 HEX: #AC745E	RGB: 145, 135, 134 HEX: #918786	RGB: 194, 136, 115 HEX: #C28873	RGB: 154, 145, 144 HEX: #9A9190
RGB: 165, 154, 148 HEX: #A59A94	RGB: 211, 155, 145 HEX: #D39891	RGB: 164, 158, 158 HEX: #A49E9E	RGB: 173, 165, 160 HEX: #ADA5A0
RGB: 173, 168, 165 HEX: #ADA8A5	RGB: 186, 169, 158 HEX: #BAA99E	RGB: 176, 172, 173 HEX: #B0ACAD	RGB: 182, 173, 169 HEX: #B6ADA9
RGB: 189, 177, 174 HEX: #8D81AE	RGB: 192, 177, 166 HEX: #C081A6	RGB: 179, 178, 185 HEX: #B38289	RGB: 187, 182, 183 HEX: #B88687
RGB: 180, 185, 198 HEX: #B489C6	RGB: 185, 186, 193 HEX: #B9BAC1	RGB: 213, 206, 223 HEX: #D5CEDF	RGB: 254, 254, 255 HEX: #FEFEFF

El color fue un recurso fundamental para diferenciar los universos en los cuales se desarrolla la historia, además para lograr comunicar exitosamente el efecto visual deseado.

Para las **escenas de ELLA**, en el primer universo, se hizo manifiesta su individualidad tanto en los decorados como en el vestuario. La gama de tonos que se utilizaron son colores cargados de mucha personalidad; se buscó combinar colores pasteles, como el rosa de su vestido y el del cuadro de la niña saltando la cuerda, con colores cálidos más fuertes como los naranjas, amarillos y rojos que vemos reflejados en los cojines de su cama, las flores, las velas y otros elementos de su habitación.

Por otro lado, la peinadora es totalmente blanca y retro, al igual que las paredes de la habitación. Estos elementos fueron pensados intencionalmente para transmitir el lado más suave y espiritual de éste personaje.

A modo de síntesis, la paleta de color empleada en esta decoración que incluye objetos antiguos y contemporáneos, permite crear un ambiente acogedor, agradable, que refleja quién es ella. No se pretendió en ninguna instancia crear un ambiente recargado y apabullante, sino muy fresco, dentro de su estilo característico.

Igualmente, se realizó este mismo tratamiento del color para las **escenas de ÉL**. Sin embargo, en su caso, se utilizó otra paleta de colores que se relacionara mejor con los aspectos de su personalidad, recta y perfeccionista.

Al presentarlo en su espacio de trabajo, como cabeza ejecutiva de la oficina, se buscó a través del uso inteligente del color, generar una impresión visual que le atribuyera la importancia que posee. Para materializar su personalidad rígida y seria, se utilizaron colores neutrales como azules, grises y blancos, que proporcionaron esa elegancia y sobriedad característica del personaje.

A la vez, se emplearon algunos puntos de colores cálidos y vivos como rojos y naranjas, marcados en su oficina por un par de cuadros abstraccionistas.

Fue ambicioso romper ese equilibrio con colores cálidos y así generar un foco de



Paleta de Color

RGB: 0, 0, 0 HEX: #000000	RGB: 27, 30, 33 HEX: #1B1E21	RGB: 42, 48, 52 HEX: #2A3034	RGB: 57, 67, 74 HEX: #39434A
RGB: 74, 85, 90 HEX: #4A555A	RGB: 83, 98, 104 HEX: #536268	RGB: 95, 107, 108 HEX: #5F6B6C	RGB: 101, 115, 116 HEX: #657374
RGB: 119, 125, 117 HEX: #777D75	RGB: 123, 135, 130 HEX: #7B8782	RGB: 131, 144, 142 HEX: #83908E	RGB: 136, 158, 165 HEX: #889EA5
RGB: 150, 159, 153 HEX: #969F99	RGB: 154, 168, 162 HEX: #9AA8A2	RGB: 151, 172, 175 HEX: #97ACAF	RGB: 164, 185, 198 HEX: #A489C6



Paleta de Color

RGB: 55, 43, 37 HEX: #372B25	RGB: 99, 43, 35 HEX: #632B23	RGB: 50, 49, 48 HEX: #323130	RGB: 72, 59, 53 HEX: #483B35
RGB: 58, 60, 59 HEX: #3A3C3B	RGB: 62, 69, 71 HEX: #3E4547	RGB: 70, 77, 78 HEX: #464D4E	RGB: 84, 88, 87 HEX: #545857
RGB: 79, 88, 96 HEX: #4F5860	RGB: 91, 95, 93 HEX: #5B5F5D	RGB: 134, 96, 62 HEX: #86603E	RGB: 95, 102, 101 HEX: #5F6665
RGB: 102, 108, 104 HEX: #666C68	RGB: 100, 109, 111 HEX: #646D6F	RGB: 138, 115, 68 HEX: #8A7344	RGB: 116, 122, 118 HEX: #747A76



RGB: 0, 0, 0 HEX: #000000	RGB: 11, 12, 12 HEX: #0B0C0C	RGB: 36, 36, 34 HEX: #242422	RGB: 68, 65, 61 HEX: #44413D
RGB: 89, 90, 87 HEX: #555A57	RGB: 116, 116, 119 HEX: #747477	RGB: 142, 147, 150 HEX: #8E9396	RGB: 158, 168, 171 HEX: #9EABAB
RGB: 178, 196, 204 HEX: #B2C4CC	RGB: 201, 220, 229 HEX: #C9DCE5	RGB: 247, 252, 251 HEX: #F77CFB	RGB: 254, 255, 255 HEX: #FFFFFF

atención sobre este protagonista. La utilización adecuada de los rojos buscaba expresar el carácter, poder, competitividad, y energía de este personaje. Por otro lado, el amarillo se utilizó para evocar inteligencia y enfatizar el poder.



Paleta de color

RGB: 0, 0, 0 HEX: #000000	RGB: 7, 7, 9 HEX: #070709	RGB: 9, 9, 11 HEX: #09090B	RGB: 13, 13, 15 HEX: #0D0D0F
RGB: 21, 19, 23 HEX: #151317	RGB: 34, 31, 35 HEX: #221F23	RGB: 48, 44, 47 HEX: #302C2F	RGB: 68, 56, 52 HEX: #443834
RGB: 75, 65, 65 HEX: #4B4141	RGB: 96, 74, 65 HEX: #604A41	RGB: 112, 82, 71 HEX: #705247	RGB: 87, 89, 99 HEX: #575963
RGB: 120, 91, 80 HEX: #785B50	RGB: 126, 96, 85 HEX: #7E6055	RGB: 128, 105, 100 HEX: #806964	RGB: 102, 111, 126 HEX: #666F7E

Por otra parte, fue crucial definir una nueva paleta de colores y reestructurar la propuesta de arte, tanto en las escenas del umbral como en el universo dos, con el objeto de revelar la antítesis de cada personaje.

El umbral mantiene la misma estética explicada anteriormente, no obstante, los elementos que desenmascararon estos acontecimientos inusuales fueron la iluminación y la colorización.

Para mostrar el nuevo universo como resultado de atravesar el umbral o el agujero gusano, se requirió hacer un cambio notorio y radical. Es por ello, que para las escenas de Ella* (variación de Ella) se planteó utilizar una paleta de color rica en negros, plateados, grises y marrones. El vestuario, por su parte, debía expresar una mujer totalmente distinta; sensual y al mismo tiempo vanguardista,



con un maquillaje algo recargado.

En el caso de Él* (Variación de Él) la transformación fue totalmente diferente. Con Él* se debía proyectar un hombre desemejante, tímido, un poco introvertido e inseguro, bastante casual, más relajado y menos perfeccionista.

Paleta de color

RGB: 51, 34, 26 HEX: #33221A	RGB: 47, 46, 46 HEX: #2F2E2E	RGB: 70, 73, 73 HEX: #464949	RGB: 111, 95, 78 HEX: #6F5F4E
RGB: 114, 120, 117 HEX: #727875	RGB: 153, 128, 103 HEX: #998067	RGB: 125, 130, 123 HEX: #7D827B	RGB: 129, 136, 132 HEX: #818884
RGB: 138, 143, 136 HEX: #8A8F88	RGB: 127, 148, 157 HEX: #7F949D	RGB: 146, 148, 141 HEX: #92948D	RGB: 146, 151, 143 HEX: #92978F
RGB: 150, 158, 153 HEX: #969E99	RGB: 140, 161, 171 HEX: #8CA1AB	RGB: 158, 166, 163 HEX: #9E9A93	RGB: 161, 173, 175 HEX: #A1ADAF
RGB: 156, 180, 200 HEX: #9CB4C8	RGB: 176, 186, 176 HEX: #B0BAB0	RGB: 188, 199, 196 HEX: #BCC7C4	RGB: 204, 227, 247 HEX: #CCE3F7

Sin embargo, en su caso, el cambio en la paleta de color fue más sutil, inclusive, muchos de los colores de su primera versión se mantienen como los azules y grises, pero en distintas tonalidades, empleándolos desde una interpretación psicológica diferente para acorde a la personalidad de este nuevo Él*.



Paleta de color

RGB: 53, 41, 32 HEX: #352920	RGB: 65, 52, 42 HEX: #41342A	RGB: 78, 66, 47 HEX: #4E422F	RGB: 62, 75, 87 HEX: #3E4857
RGB: 90, 77, 61 HEX: #5A4D3D	RGB: 117, 91, 69 HEX: #755B45	RGB: 133, 113, 91 HEX: #85715B	RGB: 167, 116, 80 HEX: #A77450
RGB: 153, 136, 118 HEX: #998876	RGB: 196, 140, 94 HEX: #C48C5E	RGB: 180, 161, 138 HEX: #B4A18A	RGB: 204, 167, 96 HEX: #CCA760
RGB: 212, 177, 112 HEX: #D4B170	RGB: 197, 178, 159 HEX: #C5B29F	RGB: 213, 180, 117 HEX: #D5B475	RGB: 221, 181, 103 HEX: #DD8567
RGB: 224, 188, 123 HEX: #E0BC78	RGB: 214, 198, 172 HEX: #D6C6AC	RGB: 223, 209, 189 HEX: #DFD1BD	RGB: 246, 241, 231 HEX: #F6F1E7

El locutor es el hilo conductor de esta historia, como resultado su paleta de colores manejó tonalidades diferentes que lo caracterizaron, sin variación, durante todo el cortometraje. Este personaje, por su peculiaridad debía llamar la atención del espectador, por lo que se usó una paleta de color cálida que abarca tonos tierra y amarillos que resaltan su participación.

7.9 El Vestuario y Maquillaje

La importancia que tuvo la dirección de arte en este proyecto audiovisual fue determinante para marcar la transformación de cada personaje, y así revelar la personalidad de Él, Ella y de sus respectivas variantes.

En primer lugar, se buscó que el vestuario representara la individualidad de cada personaje; sus gustos y su manera de proyectarse ante el mundo. Cada pieza y cada accesorio utilizado es un detalle, un elemento que sumado a los demás, genera la conceptualización integral de cada personaje.

A continuación se presenta por separado la descripción del vestuario y maquillaje empleado para cada personaje:

Ella: el estilismo de Ella se basó en piezas de diseñadoras venezolanas. Perinola se define como una marca de espíritu joven, auténtico y divertido, creada por la diseñadora Helena Gil. Tanto el vestuario como el estilismo de Ella, marcado por un maquillaje sutil en tonos pasteles hacia los naranjas; y el cabello lacio, ligeramente ondulado y en algunas ocasiones recogido de manera casual, fueron acordes al el tipo de personaje: una joven bohemia, risueña y libre.

En la escena introductoria del personaje, la actriz utilizó un vestido largo, rosa pastel, con detalles a modo de colgantes verdes en los tirantes.

Para las escenas del café, también se acudió a esta diseñadora: la primera escena de esta locación la actriz utilizó una camiseta suelta estilo teñida en tonos morados; mientras que en la segunda escena, correspondiente al umbral, utilizó un vestido corto color coral, de mangas acampanadas, muy al estilo de los 70 pero con su respectivo toque contemporáneo.

Finalmente, las escenas finales en la radio, la marca prestó una camisa blanca de mangas acampanadas con estampados de bacterias en hilo del mismo color, el cual se combinó con unos casuales shorts de jean de tiro alto.

Él: el vestuario de este personaje se basó en la formalidad y el estilo. Para ello se acudió a los tonos grises, azules oscuros, vino tintos y negros. Para ilustrar mejor, se completó el look con pañuelos de diferentes estampados en los bolsillos de su blazer, ese detalle simple marco la elegancia y originalidad de Él. La intención era representar un hombre con mucha personalidad, carácter y a la vez atractivo.

En la escena introductoria, el actor llevó pantalones negros de vestir, una camisa manga larga color vino con minúsculos puntos blancos, y un saco gris. Este atuendo proveniente en su mayoría de la cadena de tiendas española Zara, aunado a un estilismo limpio, de cabello bien peinado hacia un lado y engominado, proporcionó el look perfecto para transmitir la personalidad de Él.

De igual manera en la escena del umbral, el estilismo se mantuvo; el vestuario, por su parte cambió sutilmente en los colores utilizados; esta vez la camisa de vestir era azul clara con rayas blancas y el traje era negro con la finalidad de hacer juego con la característica estética de estas escenas.

Finalmente en las escenas correspondientes a los dos encuentros que conforman el universo cuatro, llevó una camisa de cuadros bastante abstractos de colores, crema, gris y negro, en combinación con un blazer gris y pantalones negros. Esta vez la camisa pertenecía a la marca Kenneth Cole.

Ella*: Para el vestuario de Ella* la diseñadora caraqueña Camila X Castillo prestó amablemente dos de sus diseños. Sus creaciones son piezas únicas y originales, cuya idea y elaboración parten de diseños gráficos de redes. Por consiguiente, el vestuario estuvo perfectamente pensado para representar a una mujer vanguardista, elegante y sensual.

En la escena en la que Ella* aparece por primera vez, la actriz utilizó un vestido negro cuello bobo con detalles helicoidales en pedrería pequeña. Su cabello perfectamente recogido en una cola alta y maquillaje tipo ahumado con labios desnudos, completaron el look de este personaje vanguardista, y elegante.

Posteriormente en las escenas del universo cuatro, se le colocó un vestido blanco con detalles en malla negra armados a mano y superpuestos sobre la tela blanca. El estilismo en maquillaje y peinado se mantuvo igual.

Él*: para crear un contraste significativo con su versión original, se utilizaron piezas simples en su vestuario. Predominio de suéteres manga larga, pantalones de entramado beige y marrón, y camisas de vestir un poco más casuales. Se buscó reflejar a una persona más sencilla en lo referente a su interés por la moda y la etiqueta. Este estilo permitió configurar algunos de los rasgos de personalidad del personaje.

La escena en la cual lo vemos por primera vez, sentado en su cubículo, como un empleado, Él* lleva puesto una camisa de cuadros blancos y azul celeste de Zara. Su cabello luce mucho más desordenado, al natural, sin gomina.

Por último en las escenas del tercer universo que se desarrollan en la emisora de radio, Él* lleva puesto pantalones semi formales de entramado beige y marrón, y un suéter cuello redondo color crema con finas rayas en azul verdoso. El cabello se mantuvo igual.

Locutor: es un personaje muy particular, que además funciona como el hilo conductor de la historia. Para el vestuario de este personaje se utilizaron tres guayaberas con estampados playeros, y como accesorios se emplearon una bufanda, una boina y lentes de sol. El cuanto al estilismo el locutor lleva el cabello corto, y el rostro con barba prominente.

8. Propuesta Sonora

8.1 Captación de audio

El sonido es un recurso de gran alcance que enriquece significativamente, la experiencia visual, creando un producto mucho más completo y entretenido.

Para la realización del cortometraje se utilizaron los siguientes equipos: un grabador portátil Tascam Dr. 680, un micrófono tipo boom (direccional Cardioide y súpercardioide) y un micrófono tipo balita.

Para los diálogos se utilizó una balita por actor, para lograr captar un audio limpio y preciso, y a nivel de posproducción, disponer de un canal de audio para cada uno de los personajes en el cual se pudiesen manejar por separado los niveles concernientes a ese registro.

El audio de ambiente, por su parte, se grabó usando un *shotgun* con su respectivo boom. La captura del audio proveniente de cada micrófono se trabajó en resolución de 16 bits y en una calidad estándar para video.

8.2 Diálogos, Efectos y Silencios

El cortometraje no posee casi diálogos, es por ello que la música juega un papel primordial, sobre todo en aquellas escenas en las que no hay interacciones verbales.

El sonido real fue el más empleado, tanto para los diálogos como para el sonido de ambiente, debido a que la imagen se sincronizó de manera tal que corresponda con los elementos audibles que se producen dentro de cada escena.

No obstante, el sonido asincrónico fue de suma importancia para la primera escena en la cual el locutor le recuerda a sus oyentes sobre las bases del concurso y se aprecia el montaje fotográfico acompañado de la voz en off del mismo.

Por último, fue esencial reforzar, a través de algunos efectos un sonido simbólicos o metafóricos, las emociones de angustia y frustración de los personajes. Esto se ve reflejado en las escenas del umbral, donde tanto para Él como para Ella se colocaron efectos latidos.

Finalmente, el recurso del silencio, con ausencia de musicalización y diálogos, se utilizó muy poco. Por lo general los silencios estuvieron acompañados de audio de ambiente y música.

En este sentido, el silencio fue empleado para generar mayor dramatismo en las escenas, generando incomodidad en el espectador.

8.3 Musicalización

La ambientación musical se realizó en estudio usando instrumentación acústica y digital. Se buscó mantener el hilo de suspenso creando melodías y armonías disonantes, acompañadas de ritmos percusivos más acelerados, lo cual aporta dinamismo, tensión e intriga en las escenas que lo requieren.

En momentos donde no hay música estructurada, se buscó usar el mismo patrón de melodías y/o armonías disonantes para agregar matices dramáticos y de transiciones.

Cabe destacar que la banda sonora tiene una influencia electrónica significativa que fue pensada para ir acorde con la trama de ciencia ficción.

9. Postproducción

9.1 Edición y Montaje

Una vez finalizado el rodaje el siguiente paso fue organizar el material bruto para proceder a la edición. Todos los clips se almacenaron en un disco duro externo de 1 Tb. los cuales estuvieron organizados en distintas carpetas por escenas. El *software* empleado para el proceso de montaje fue Final Cut 7.3.

El tamaño individual de cada clip fue de 30 cuadros por 1080p, sin embargo, estos archivos estaban en un formato no compatible con el software, la solución fue convertir todos los clips al formato **ProRes**.

Se trabajó con un montaje analítico, el cual se estructura a partir de encuadres con planos cerrados: planos medios, primeros planos y planos detalle de corta duración. Este tipo

de montaje es más expresivo y psicológico, lo que logra despertar la curiosidad de espectador por ver las imágenes que siguientes y descubrir más sobre la historia.

En segundo lugar, en algunas escenas el montaje es alterno, empleando los intercortes para mostrar dos o más acciones que se desarrollan en espacios físicos distintos pero simultáneamente. Esto se ve reflejado en las primeras escenas donde introducimos a los personajes, posteriormente cuando estos se muestran por primera vez en el universo dos, y en las escenas finales de la radio, en las cuales ambos están en la emisora pero se encuentran en estudios diferentes.

Por otro lado, se utilizó el recurso de flashback para las escenas de los encuentros (en la agencia y en el estacionamiento de la oficina de correo postal). A pesar de que estos choques sucedieron en otro universo; en este, constituido por las escenas de la emisora, se trata de un hecho pasado, el cual ellos relatan en el presente narrativo de la historia.

Como resultado se obtuvo un montaje rítmico, rico en variedad de planos de corta duración que se acompañan perfectamente con los recursos sonoros, generando como resultado un ritmo dinámico adecuado para la historia. Para lograr ese dinamismo se utilizó como transición entre plano y plano, única y exclusivamente, el corte directo.

Finalmente el objetivo del montaje es estimular el suspenso y la intriga del espectador, despertando su curiosidad y las ansias por conocer el desenlace del cortometraje.

9.2 Colorización

Colorizar una pieza audiovisual ayuda a crear mejores y más impactantes efectos visuales. Para el cortometraje *Atados* fue necesario emplear este recurso; gracias a él, se pudo hacer notoria la existencia de 5 líneas de narración que se superponen y complementan (4 universos y el umbral).

Es por ello que se utilizaron cinco tipo de colorización. En primer lugar, para el **primer universo** se hizo un tratamiento simple de la imagen, se bajaron los niveles de saturación, se subieron los negros, y los tonos medios y blancos, se acercaron al azul. Esto dio como resultado una imagen limpia y lavada, pero sin perder los contrastes.

Para el *Umbral*, se trabajó con un filtro de *looks*, que permitió llevar los colores naturales de la imagen hacia los azules y grises, con una leve impresión metalizada. Se acentuaron las luces y las sombras hacia el azul, salvo los medios tonos que se llevaron a un rojo bastante opaco, poco notorio. Los grises, por su parte, se llevaron a su máxima expresión, para lo que se acentuaron los negros. Esto dio como resultado un aspecto sombrío, con un ligero brillo metálico, que acentuó la atmosfera lúgubre que se quería lograr.

En cuanto *al segundo universo* se trató de mantener el color original de las tomas para conservar la imagen y además darle un descanso visual al espectador. Al contrario del primer universo, se elevó la saturación para resaltar los rojos, verdes y azules. La imagen se llevó hacia los tonos cian y, se bajaron los negros y los blancos para no lavarla. Por último se utilizaron filtros especiales donde se le agregó difusión en 10%.

El *tercer universo* estuvo marcado por los tonos sepia. Los colores se trabajaron hacia el ocre, y los amarillos verdosos. Se utilizaron filtros de color de matices hacia el verde y el amarillo pero en las líneas bajas. Por último, se empleó una viñeta de negro, de una forma sutil para generar ese cierra visual, esa ausencia de color.

Finalmente para el *cuarto universo*, la corrección de color se llevó hacia al magenta; los tonos medios y los blancos se acercaron al amarillo, pero de forma muy ligera para evitar que se pareciera al sepia del tercer universo. Por último se utilizó un filtro de color hacia el morado y una viñeta de difusión para suavizar las esquinas, desenfocándolas, para generar una apariencia de recuerdo.

10. Desglose de Necesidades de Producción

10.1 Marcaje

ATADOS

Escrito por Alesandra Rangel

ESC. 1: EMISORA DE RADIO - INT. DÍA.

Un **LOCUTOR** se encuentra terminando su programa de **radio**.

LOCUTOR (Misterioso)

Azar o maniobras de la naturaleza. Destino
o Universos Paralelos. Fue un placer
acompañarlos una vez más en Viajes por el
universo y recuerden

CORTE A

ESC. 2: MONTAJE: CASA SEÑORA/AUTO CHOFER/ UNIVERSIDAD JOVEN - INT. DÍA.

- A. **CHOFER (30)** maneja su **CARRO** por la ciudad. De fondo se
escucha la radio.

LOCUTOR (V.O)

No olviden enviarnos sus historias para
participar en "Determinando lo indeterminado"

- B. Una **SEÑORA (50)** se encuentra sentada en su **sala** leyendo
un **periódico**. Entre **VARIOS VOLANTES**, apreciamos el **poster
del concurso**.
- C. Un **JOVEN (23)** camina por la universidad y se da cuenta de
la existencia del concurso a través de un **poster** que se
encuentra pegado en la pared de un pasillo. Se detiene un
instante a verlo.

CORTE A

ESC. 3: CASA DE ELLA - INT. DÍA.

Vemos a ELLA (23) con un vestido rosado sentada en su cuarto. Su habitación está rodeada de objetos vintage, su cama tiene varios cojines coloridos y de diferentes tapices; en su pared está colgada una guitarra y un atrapa sueños. Está sentada en su cama leyendo un libro de Borges. Revisa la hora en su reloj y cierra el libro. Se levanta y se dirige a su peinadora, donde se puede apreciar un espejo dorado donde se encuentra ajustado en una esquina el panfleto del concurso. Toma de la mesa una pintura de labios y la vemos colocársela.

CORTE A

ESC. 4: ESTACIONAMIENTO - INT. DÍA.

De un AUTO DISTINGUIDO se baja EL (28) un joven elegante y serio, vestido con un traje gris y una camisa vino tinto. Se dirige a la maleta de su coche, la abre y saca un DOS CARPETAS NEGRAS. Revisa una de ellas y ordena los papeles, abre la otra y se encuentra con el panfleto del concurso, las cierra y se las lleva.

CORTE A

ESC. 5: OFICINA - INT. DÍA.

ÉL camina por un pasillo rodeado de ESCRITORIOS, sólo se escuchan sus pasos. Un EMPLEADO (26) lo ve de reojo y se acomoda en su puesto de trabajo con una expresión entre temor y respeto. ÉL llega a la puerta de su oficina, entra y se acomoda en su escritorio. En la oficina se puede apreciar un ESCRITORIO limpio y ordenado, algunos LIBROS sobre negocios y cosmos bien acomodados y una IMPRESIÓN de un famoso CUADRO ABSTRACCIONISTA de MARK ROTHKO.

CORTE A

ESC 6: CAFÉ - INT. DÍA

Ella se encuentra sentada en la mesa de un café. Toma una GALLETA, la muerde y acto seguido bebe un poco de su TÉ. Al instante entra el PROFESOR (32) al café, lleva un par de LIBROS en las manos y un MORRAL NEGRO SOBRIQ; la saluda y se sienta.

PROFESOR

(simpático)

Te traje lo que te prometí. Pero antes,
necesito cafeína.

ELLA

(sonriendo)

No te preocupes, ya te pedí lo de siempre.
Un expreso doble, de esos que no te pasan
por la garganta, ¿cierto?

Mejor no lo pudiera haber descrito...

PROFESOR

(riendo)

Mejor no lo pudiera haber descrito...
Bueno el otro día estuve ojeando el libro de
Hawking que te recomendé. Definitivamente si
lo que te interesa es la teoría de la nube de
probabilidades, ese es el libro adecuado.

Ella lo ve con interés, pero en medio de la conversación su mirada
parece perdida. Después de un segundo, vuelve en sí misma, sonríe y
le contesta.

ELLA

(interesada)

Sí. Eso me parece muy interesante, la
incertidumbre de las probabilidades
cuánticas, es algo así como una carretera
con miles de vías iguales pero distintas.
Bueno, no creo que me explique bien (ríe)

El profesor la escucha con atención, toma un sorbo de su café y
asiente con la cabeza. Gesto seguido, sonríe.

CORTE A

ESC. 7: OFICINA - INT. DÍA.

Él llega a su oficina. Todo está desordenado, los empleados hablan y
se ríen, se escucha un bullicio, no demuestran ningún interés al
verlo pasar. Se detiene por un momento, contempla confundido su
entorno. Se dirige a su oficina, un SEÑOR (55) se encuentra sentado
en su escritorio, el cual está todo diferente, sus cuadros no están,
hay muchas otras cosas que no reconoce. El señor está volteado y
hablando por TELÉFONO. Él, confundido toca la puerta. El hombre se
voltea, sin soltar el teléfono le hace un gesto indicándole que pase
después. Él no insiste. Se queda parado allí, sumamente confundido.
Un empleado contempla la situación.

EMPLEADO

(tono de advertencia)

Te recomiendo que no lo busques ahora, el jefe ha estado bastante ocupado.

Él lo mira confundido. Vemos su cara un poco pálida y sudorosa.

EMPLEADO

Por cierto, te dejé todos los archivos pendientes de esta semana en tu cubículo. Revisalos cuanto antes y envíamelos para entregarlos en el departamento.

El no responde, lo mira fijamente y empieza a correr hacia la salida de la oficina.

EMPLEADO

(extrañado)

¿Te pasa algo? ¿Estás bien?

CORTE A

ESC 8: CALLE - EXT. DÍA

Él corre hacia la calle. Baja las escaleras rápidamente, intenta desabrocharse los botones de la camisa. Su rostro denota mucha confusión. Se sienta en la acera, pone su LAS CARPETAS a un lado. Se coloca las manos en la cara y aprieta los ojos.

CORTE A

ESC 9: CAFÉ - INT. DÍA

Ella se encuentra en el café. Lee un libro de Vargas Llosa. Alza la mirada por un momento y se percata de que su profesor se encuentra dos mesas más atrás charlando con otra MUCHACHA (23). Sus miradas se cruzan por un momento, Ella sonríe, pero no recibe respuesta, extrañada se levanta de su mesa y se dirige a saludarlo. El profesor no la reconoce.

ELLA

(sorprendida y alegre)

No sabía que vendrías hoy

PROFESOR

(confundido)

¿Disculpa?

ELLA

(extrañada)

Sí, anoche hablamos. Por eso pensé que no vendrías hoy.

PROFESOR

(intentando recordarla)

¿Anoche? ¿Te conozco?

La sonrisa se borra de su cara. Una expresión de extrema confusión se apodera de su cara. Mira a su entorno dudando por un momento. La confusión desaparece.

ELLA

(frustrada)

¿Es un juego? Mejor me voy. Luego hablamos.

Ella se va rápidamente a su mesa, saca **DINERO EN EFECTIVO** de su **CARTERA**, lo deja en la mesa, toma sus cosas y la vemos salir del lugar.

CORTE A

ESC 10: APARTAMENTO DE ELLA - INT. DÍA

Ella llega a su **casa**, abre la puerta, su rostro denota molestia. Camina hacia su **cuarto**, se detiene, mira a su alrededor y nota que todo cambió. Sus **CUADROS** no son los mismos, tiene unos **nuevos**. De la confusión, deja caer su **CARTERA** al suelo. Tiene **OTRAS SÁBANAS**, otro **ESCRITORIO**. Muchas cosas no están. Suena un **TELÉFONO**, Ella desconoce de dónde proviene el sonido. El teléfono sigue sonando. Ella camina hasta la sala buscando el sonido. Cuando al fin lo encuentra, lo mira confundida, duda si tomarlo, finalmente contesta y alguien habla.

VOZ (V.O)

Aló, Aló

ELLA

(sorprendida viendo el teléfono)

Aló, ¿Sí?

VOZ (V.O)

Deja de esconderte y ven a verme. Llevo tres días buscándote

ELLA

(perturbada)

Disculpe, ¿qué número marcó? ¿Con quién desea hablar?

VOZ (V.O)

Contigo. No estoy para juegos, ven a verme.

Ella cuelga asustada. Se dirige a buscar las **LLAVES**, mira por el ojo mágico de la puerta y comienza a cerrarla rápidamente. Se tira en el suelo al lado de la puerta. Cierra los ojos fuertemente. Su rostro está enrojecido. Se escucha el teléfono que no deja de sonar. Ella se tapa los oídos con sus manos y nunca abre los ojos.

CORTE A

ESC. 11: RADIO - INT. DÍA.

Apreciamos al **locutor** leyendo una de las **HISTORIAS** que recibió. En la mesa se aprecian **DOS HISTORIAS** del lado derecho. El locutor, termina de leer la que tiene en la mano y la coloca entre un montón, acto seguido toma las dos historias seleccionadas aparte y llama a su asistente, la cual no observamos.

LOCUTOR

Tibisay, ya tenemos a los finalistas.
Llámalos por favor.

CORTE A

ESC. 12: INTERCORTES: CASA DE ELLA/OFICINA DE ÉL - INT. DÍA.

ELLA* está en su **apartamento** fumando un **CIGARRO** frente a la ventana. Fuma y no parpadea ni por un segundo. Se encuentra **vestida, peinada y maquillada totalmente diferente** a como siempre la hemos visto. Vemos detalles de su ropa, del humo, del paisaje, y sus ojos. Es una persona diferente, más ruda. De repente suena su **CELULAR**, lo busca y contesta.

ÉL* está en la oficina, sentado en su **cubículo** hablando por **TELÉFONO** pero sólo asiente con la cabeza. Se encuentra **vestido y peinado de otra manera**.

CORTE A

ESC. 13: RADIO - INT. DÍA.

ELLA y ÉL* llegan a la emisora. Los vemos abrir la misma puerta. Sorpresivamente entran a estudios diferentes.

CORTE A

ESC. 14: INTERCORTES: RADIO ESTUDIO 1/ ESTUDIO 2 - INT. DÍA.

El **locutor** se encuentra sentado en su posición frente al **MICRÓFONO**. Empieza su programa.

LOCUTOR

(entusiasmado)

Buenas tardes, espero que todos se encuentren muy bien, como hemos anunciado los últimos días, hoy tendremos un programa especial. Finalmente conocerán el relato ganador de "Determinando lo indeterminado". Bienvenidos.

Se enciende la LUZ de **ON AIR** del estudio. Ella empieza a leer.

ELLA

(risueña)

Siempre buscando la moneda perdida. Así soy yo.

Casualidades, causalidades, destino, suerte, azar, o, ¿por qué no? ¡Magia!

Muchas veces en la vida dejamos pasar pequeños detalles sin preguntarnos qué significan, o, mejor dicho, si significan algo. (Ríe)

ÉL

(serio)

Una mañana salí apurado de la oficina. El día completo había sido un caos, Me dirigía a una oficina de DHL a enviar unos paquetes.

CORTE A

ESC. 15: ESTACIONAMIENTO CORREO POSTAL - INT. DÍA.

Él se encuentra vestido de punta en blanco con un TRAJE ELEGANTE perfectamente combinado. Saca una caja de la maleta de su carro, está muy pesada. Ella* sensual, vestida de negro, un poco gótica pero muy elegante, se dirige a su auto. Se tropiezan sin querer y lo ayuda amablemente a levantar la caja. Él apenado le habla.

ÉL
(apenado y serio)

Disculpa

ELLA
No pasa nada (sonríe de lado)

ELLA* se sube a su carro.

CORTE A

ESC. 16: RADIO. ESTUDIO 1 - INT. DÍA.

Ella continúa leyendo su HISTORIA. Mientras la lee detallamos su cara, se encuentra bastante entusiasmada.

ELLA
Después fui a una agencia de viajes.
Necesitaba comprar un pasaje. Pero el lugar
estaba cerrado.

CORTE A

ESC. 17: AGENCIA DE VIAJES - INT. DÍA.

En la puerta de la agencia está colgado un CARTEL QUE DICE: ABRIMOS EN MEDIA HORA. Ella* Se da media vuelta pero se encuentra allí la ENCARGADA(25) llegando a abrir la puerta. Compra su BOLETO y al salir, se topa con Él. Se miran a la cara por unos segundos. En sus rostros se nota su sorpresa. Ella* sonríe sutilmente, el también. Finalmente sus miradas se desvían y ella sale del lugar.

CORTE A

ESC. 18: RADIO. ESTUDIO 2 - INT. DÍA.

ÉL* Se encuentra sentado leyendo su RELATO.

ÉL
(decepcionado)

La dejé ir, sin decir nada. Todavía me pregunto por qué. Quise buscarla, pero algo me lo impidió.

CORTE A

ESC. 19. INT. - AGENCIA DE VIAJES. DÍA

La **encargada** de la **agencia** se encuentra frente a su **PC** con el **PASAJE** en mano. Él sólo sigue sentado ahí sin ninguna expresión. Voltea distraído, agarra el pasaje, y vuelve a mirar hacia donde Ella* estaba.

CORTE A

ESC. 20: INTERCORTES: RADIO. ESTUDIO 1/ AGENCIA DE VIAJES - INT. DÍA.

Ella se encuentra sentada leyendo, algo conmovida.

ELLA
(conmovida)

Quería regresarme y decirle algo...

Ella* está saliendo de la **agencia**, se detiene por un segundo, trata de regresarse pero se va.

ELLA (V.O)

Pero, ¿qué le podía decir? Siempre me quedé con la duda de si ese doble encuentro significaba algo. Y ¿Sí traía un mensaje para mí o si era el amor de mi vida? Nunca lo sabré.

CORTE A

ESC. 21: RADIO. ESTUDIO 2 - INT. DÍA.

El* sigue leyendo su **relato** en el estudio de radio.

ÉL
(analítico y emocional)

Llevo días convenciéndome de que aquel encuentro tenía algún significado. Existe la probabilidad de que Ella fuera el boleto al tren de mi vida.

Pero no es así como funciona.
En realidad para muchos es menos utópico.

Hace una pausa y continua leyendo.

Es más complicado y desordenado. Se trata de una pésima coordinación. Entre no poder decir lo que necesitas decir, cuando debes decirlo.

Acto seguido, el locutor desde su cabina despide el programa.

LOCUTOR

Sin duda, una gran historia. Y así despedimos el programa del día de hoy. Recuerden opinar a través de nuestras redes sociales Fue un placer acompañarlos una vez más en "Viajes por el universo".

CORTE A

ESC. 22: INTERCORTES: PASILLO RADIO/ASCENSOR - INT. DÍA.

Ella está dentro del ascensor. El* presiona el botón para llamarlo. El ascensor comienza a abrirse pero no se alcanza a ver si ella está adentro.

FIN

10.2 Lista de necesidades por escena

ATADOS						
FECHA: 20/06/14	ESCENA: 01			PAG: 1		
DESGLOSE GENERAL						
LOCACIÓN: Estudio	DIA X	NOCHE	EXT	INT X	VID.	FILM
DESCRIPCIÓN: El locutor finaliza su programa de radio						
TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO		
Locutor		-Panfleto del concurso		-Franela con un estampado original -Pantalón azul o cualquier tono claro - Boina -Bufanda -Lentes de sol		
ESCENOGRAFÍA / DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO		EFX ESPECIALES		
- Estudio de radio. - Micrófonos - Consola - Algunos cuadros para adornar el estudio		-Cabello desarreglado -Barba				
SONIDO/MÚSICA		EQUIPO ESPECIAL				
OBSERVACIONES(Notas de producción):						

ATADOS

FECHA: 20/06/14

ESCENA: 02

PAG: 1

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: MONTAJE: APTO/ CALLE/ PASILLO	DIA X	NOCHE	EXT X	INT X	VID.	FILM
DESCRIPCIÓN: MONTAJE: Varias personas se enteran del concurso por distintos medios						
TALENTO	EXTRAS		UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO	
Sra. de 50 años Conductor Estudiante			-Panfleto del concurso - Poster del Concurso - Taza de café -Periódico		-Falda de colores y camisa blanca o del mismo color de los tonos de la falda - Camisa de vestir -Franela -Jean -Converse -Morrall	
ESCENOGRAFÍA / DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES		MAQUILLAJE y PEINADO		EFX ESPECIALES	
- Para el apartamento: una silla, orquídeas y una mesita para la taza de café	Camioneta		-Natural			
SONIDO/MÚSICA			EQUIPO ESPECIAL			
OBSERVACIONES(Notas de producción): Tomar en cuenta el tiempo ya que son tres locaciones el mismo día.						

ATADOS

FECHA: 20/06/14

ESCENA: 03

PAG: 1

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Cuarto de Ella	DIA X	NOCHE	EXT	INT X	VID.	FILM
DESCRIPCIÓN: Ella está sentada en su cuarto leyendo						
TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO		
Ella		-Panfleto del concurso - Libro de Borges -Pintura de labios rosada		- Vestido Rosa de Perinola - Reloj de muñeca -Pulseras doradas		
ESCENOGRAFÍA / DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO		EFX ESPECIALES		
Su cuarto: -Peinadora blanca con su silla Cubre cama: naranja y marrón -Cojines de varios colores -Cuadro de la niña saltando la cuerda -Alfombra -Cajitas y joyeros para la peinadora -Frascos vintage de perfumes -Espejo dorado con marco vintage -Guitarra, atrapa sueños.		-Cabello amarrado -Maquillada con tonos pasteles				
SONIDO/MÚSICA		EQUIPO ESPECIAL				
OBSERVACIONES(Notas de producción):						

ATADOS

FECHA: 20/06/14

ESCENA: **04**

PAG: 2

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Estacionamiento		DIA X	NOCHE	EXT	INT X	VID.	FILM
DESCRIPCIÓN: Él llega a su trabajo, se baja del carro y saca de la maleta una carpeta.							
TALENTO	EXTRAS		UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO		
ÉL			-Panfleto del concurso -Carpetas con hojas		-Traje gris -Camisa Vino tinto - Zapatos negros de vestir -Pañuelo negro de lunares		
ESCENOGRAFÍA / DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES		MAQUILLAJE y PEINADO		EFX ESPECIALES		
	Camioneta		-Cabello peinado hacia atrás				
SONIDO/MÚSICA			EQUIPO ESPECIAL				
OBSERVACIONES(Notas de producción):							

ATADOS

FECHA: 20/06/14

ESCENA: 05

PAG: 2

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Oficina	DIA X	NOCHE	EXT	INT X	VID.	FILM
DESCRIPCIÓN: Él llega a su oficina, se sienta y empieza a trabajar.						
TALENTO	EXTRAS		UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO	
Él	-Empleados -Compañero de trabajo		-Panfleto del concurso -Libros de negocios -Libro Cosmo de Carl Sagan -Celular		-Traje gris -Camisa Vino tinto - Zapatos negros de vestir -Pañuelo vino tinto -Camisas de vestir del mismo color para los 4 empleados.	
ESCENOGRAFÍA / DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES		MAQUILLAJE y PEINADO		EFX ESPECIALES	
Oficina en general: - Computadoras - Papeles Oficina de Él - Yaquis de acero - Mac - Archivador negro - Cuadros de Mark Rothko			-Cabello peinado hacia atrás			
SONIDO/MÚSICA			EQUIPO ESPECIAL			
OBSERVACIONES(Notas de producción):						

ATADOS

FECHA: 20/06/14

ESCENA: 06

PAG: 2, 3

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Café		DIA	NOCHE	EXT	INT	VID.	FILM
		X			X		
DESCRIPCIÓN: Ella está conversando en el café con su profesor							
TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)			VESTUARIO		
Ella Profesor	Algunas personas para el café -Mesonera	-Libros de física -Tetera -Tazas -Te -Café -Galletas			ELLA -Top morado y short blanco -Gancho para el pelo (pluma) -Collares con plumas -Cartera -Botas negras PRORFESOR -Chaqueta negra y morral negro		
ESCENOGRAFÍA / DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO			EFX ESPECIALES		
Se trabaja con el decorado de la misma locación		-Cabello suelto y maquillaje del mismo tono de su ropa.					
SONIDO/MÚSICA		EQUIPO ESPECIAL					
OBSERVACIONES(Notas de producción):							

ATADOS

FECHA: 19/09/14

ESCENA: 07

PAG: 4

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Oficina /Umbral	DIA	NOCHE	EXT	INT	VID.	FILM
	X			X		

DESCRIPCIÓN: Él entra al umbral, llega a su oficina

TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)	VESTUARIO
Él	- Cuatro empleados - Sr. de 50 años (nuevo jefe)	Carpetas -Celular	Él -Traje azul marino -Camisa azul claro -Zapatos de vestir Sr de 50 -Camisa y pantalón gris Empleado -Camisa de un color pastel
ESCENOGRAFÍA / DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO	EFX ESPECIALES
Oficina en general: - Computadoras - Papeles Oficina de Él - Yakis de acero - Archivador negro - Portaretrato y teléfono de oficina - Pc - Muchos libros y carpetas		-Cabello desarreglado	
SONIDO/MÚSICA		EQUIPO ESPECIAL	

OBSERVACIONES(Notas de producción): Umbral

ATADOS

FECHA: 20/06/14

ESCENA: 08

PAG: 4

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Calle		DIA X	NOCHE	EXT X	INT	VID.	FILM
DESCRIPCIÓN: Él sale de su oficina y se sienta en las escaleras de la entrada de la torre							
TALENTO	EXTRAS		UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO		
Él			-Carpetas -Celular		Él -Traje azul marino -Camisa azul claro -Zapatos de vestir		
ESCENOGRAFÍA / DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES		MAQUILLAJE y PEINADO		EFX ESPECIALES		
Se utilizan los decorados de la misma locación			-Cabello desarreglado, algo sudado				
SONIDO/MÚSICA			EQUIPO ESPECIAL				
OBSERVACIONES(Notas de producción): Umbral							

ATADOS

FECHA: 20/06/14

ESCENA: 09

PAG: 5

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Café		DIA X	NOCHE	EXT	INT X	VID.	FILM
DESCRIPCIÓN Ella está en el café leyendo y se encuentra con el profesor. Ella entra al umbral							
TALENTO	EXTRAS		UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO		
Ella Profesor	Joven 23 años		-Libro de Vargas Llosa -Taza de café (inglesas) -Mermeladas -Pan dulce -Tazas de café (blancas)		ELLA -Vestido coral de perinola -Pulseras rojas -Colares -Botas negras -Cartera marrón Profesor -Suéter y chaqueta negra o gris. Su morral negro		
ESCENOGRAFÍA / DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES		MAQUILLAJE y PEINADO		EFX ESPECIALES		
- Se utilizan los decorados de la misma locación			-Cabello suelto liso con una trenza de lado				
SONIDO/MÚSICA			EQUIPO ESPECIAL				
OBSERVACIONES(Notas de producción):							

ATADOS

FECHA: 20/06/14

ESCENA: 10

PAG: 6

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Apartamento de ella	DIA	NOCHE	EXT	INT	VID.	FILM
	X			X		

DESCRIPCIÓN: Ella llega a su casa, no reconoce su cuarto ni el teléfono que no para de sonar

TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)	VESTUARIO
Ella		-Teléfono Rosado	ELLA -Vestido coral de perinola -Pulseras rojas -Colares -Botas negras -Cartera marrón

ESCENOGRAFÍA / DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO	EFX ESPECIALES
- No está la peinadora, espejo dorado, guitarra, atrapa sueños. - Tiene cuadros nuevos, artista venezolano (expresionismo abstracto) - Escritorio marrón - Sábanas grises		-Cabello suelto liso con una trenza de lado	

SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL
Sonido de teléfono	
Voz en off	

OBSERVACIONES(Notas de producción):

ATADOS

FECHA: 20/06/14

ESCENA: 11

PAG: 7

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Estudio	DIA X	NOCHE	EXT	INT X	VID.	FILM
DESCRIPCIÓN: El locutor finaliza su programa de radio						
TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO		
Locutor		-Varias hojas -Dos hojas con los relatos ganadores		- Guayabera con estampados hawaianos. -Pantalón azul o cualquier tono claro - Boina -Bufanda -Lentes de sol		
ESCENOGRAFÍA / DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO		EFX ESPECIALES		
- Estudio de radio. - Micrófonos - Consola - Algunos cuadros para adornar el estudio						
SONIDO/MÚSICA		EQUIPO ESPECIAL				
OBSERVACIONES(Notas de producción):						

ATADOS

FECHA: 20/06/14

ESCENA: 12

PAG: 7

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: INTERCORTES: Cubículo / Apartamento de Ella		DIA X	NOCHE	EXT	INT X	VID.	FILM
DESCRIPCIÓN: Ambos reciben unas llamadas. Ya están en otro universo							
TALENTO		EXTRAS		UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO	
Ella* Él*		Empleada		-Cigarro -Celular- -Teléfono de oficina -Papeles y Carpetas -Computadora -Bolígrafo		Ella* -Vestido negro de Camila X Él -Camisa azul de cuadros	
ESCENOGRAFÍA / DECORACIÓN		AUTOS / ANIMALES		MAQUILLAJE y PEINADO		EFX ESPECIALES	
-Para el, escritorio con una computadora				-Cabello amarrado -Maquillaje con tonos oscuros y mucho más pronunciado Para Él* cabello desarreglado			
SONIDO/MÚSICA				EQUIPO ESPECIAL			
OBSERVACIONES(Notas de producción):							

ATADOS

FECHA: 20/06/14

ESCENA: 13

PAG: 7

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: RADIO	DIA X	NOCHE	EXT	INT X	VID.	FILM
DESCRIPCIÓN: Ella y Él* llegan a la radio						
TALENTO	EXTRAS		UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO	
Ella Él*	Secretaria		Historias		Ella -Camisa boho De Perinola -Collar de plumas -Botas negras Él* Suéter cuello redondo rayas horizontales Pantalón beige	
ESCENOGRAFÍA / DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES		MAQUILLAJE y PEINADO		EFX ESPECIALES	
Se utilizan los decorados de la locación			-Cabello con hondas -Cabello desarreglado para El*			
SONIDO/MÚSICA			EQUIPO ESPECIAL			
OBSERVACIONES(Notas de producción):						

ATADOS

FECHA: 20/06/14

ESCENA: 14

PAG: 7,8

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Estudio/ Cabina1 /Cabina 2	DIA X	NOCHE	EXT	INT X	VID.	FILM
---	----------	-------	-----	----------	------	------

DESCRIPCIÓN: El locutor presenta su programa especial. Anuncian quien gana el concurso. Los ganadores empiezan a leer sus relatos.

TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)	VESTUARIO
Locutor Ella Él*			Locutor -Guayabera con estampados hawaianos . - Boina -Bufanda -Lentes de sol Ella -Camisa boho De Perinola -Collar de plumas -Botas negras Él* -Suéter cuello redondo rayas horizontales -Pantalón beige
ESCENOGRAFÍA / DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO	EFX ESPECIALES
- Estudio de radio. - Micrófonos - Consola - Algunos cuadros para adornar el estudio			
SONIDO/MÚSICA		EQUIPO ESPECIAL	
OBSERVACIONES(Notas de producción):			

ATADOS

FECHA: 20/06/14

ESCENA: 15

PAG: 9

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Estacionamiento de Oficinas de envíos		DIA X	NOCHE	EXT X	INT	VID.	FILM
DESCRIPCIÓN: Ocurre el primer encuentro de ellos dos							
TALENTO	EXTRAS		UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO		
Ella* Él			-caja pesada		ELLA* -Vestido negro y gris de Camila X -Cartera negra Él Traje Gris Camisa de cuadros con negro -Pañuelo negro con lunares blancos		
ESCENOGRAFÍA / DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES		MAQUILLAJE y PEINADO		EFX ESPECIALES		
Se utilizan los decorados de la locación	Camioneta de El Camioneta de Ella*		-Cola de Caballo -Peinado hacia atrás				
SONIDO/MÚSICA			EQUIPO ESPECIAL				
OBSERVACIONES(Notas de producción):							

ATADOS

FECHA: 20/06/14

ESCENA: 16

PAG: 9

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Cabina 1	DIA X	NOCHE	EXT	INT X	VID.	FILM
DESCRIPCIÓN: Ella continúa con la historia						
TALENTO	EXTRAS		UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO	
Ella			Historia		-Camisa boho De Perinola -Collar de plumas -Botas negras	
ESCENOGRAFÍA / DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES		MAQUILLAJE y PEINADO		EFX ESPECIALES	
- Estudio de radio. - Micrófonos			-Cabello con hondas			
SONIDO/MÚSICA			EQUIPO ESPECIAL			
OBSERVACIONES(Notas de producción):						

ATADOS

FECHA: 20/06/14

ESCENA: 17

PAG: 10

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Agencia de viajes		DIA X	NOCHE	EXT	INT X	VID.	FILM
DESCRIPCIÓN: Ocurre el segundo encuentro entre Ella* y Él.							
TALENTO		EXTRAS		UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO	
Ella* Él		-Joven de la agencia		-Cartel: Abrimos en 30 minutos -Computadora y headphones -Boletos aéreos		ELLA* -Vestido negro y gris de Camila X -Cartera negra Él Traje Gris Camisa de cuadros con negro -Pañuelo negro con lunares blancos Joven Blazer gris	
ESCENOGRAFÍA / DECORACIÓN		AUTOS / ANIMALES		MAQUILLAJE y PEINADO		EFX ESPECIALES	
- Se utilizan los decorados de la locación				-Cola de Caballo -Peinado hacia atrás			
SONIDO/MÚSICA				EQUIPO ESPECIAL			
OBSERVACIONES(Notas de producción):							

ATADOS

FECHA: 20/06/14

ESCENA: **18**

PAG: 10

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Cabina 2		DIA X	NOCHE	EXT	INT X	VID.	FILM
DESCRIPCIÓN: Él* continua con la historia							
TALENTO	EXTRAS		UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO		
Él*			-Historia		Él* -Suéter cuello en V con rayas horizontales -Pantalón beige		
ESCENOGRAFÍA / DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES		MAQUILLAJE y PEINADO		EFX ESPECIALES		
- Estudio de radio. - Micrófonos - Consola			-Cabello desarreglado				
SONIDO/MÚSICA			EQUIPO ESPECIAL				
OBSERVACIONES(Notas de producción):							

ATADOS

FECHA: 20/06/14

ESCENA: 19

PAG: 10

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Agencia de viajes		DIA X	NOCHE	EXT	INT X	VID.	FILM
DESCRIPCIÓN: Él se queda distraída en la agencia. Sigue pensando en Ella*							
TALENTO	EXTRAS		UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO		
Él	-Joven de la agencia		-Computadora y headphones -Boletos aéreos		Él Traje Gris Camisa de cuadros con negro -Pañuelo negro con lunares blancos Joven Blazer gris		
ESCENOGRAFÍA / DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES		MAQUILLAJE y PEINADO		EFX ESPECIALES		
- Se utilizan los decorados de la locación			-Peinado hacia atrás				
SONIDO/MÚSICA			EQUIPO ESPECIAL				
OBSERVACIONES(Notas de producción):							

ATADOS

FECHA: 20/06/14

ESCENA: 20

PAG: 10,11

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: INTERCORTES: Cabina 1/ Agencia de viajes	DIA X	NOCHE	EXT	INT X	VID.	FILM
--	-----------------	--------------	------------	-----------------	-------------	-------------

DESCRIPCIÓN: Ella se encuentra sentada leyendo, conmovida / Ella se detiene, trata de regresar pero continua su camino

TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)	VESTUARIO
Ella Ella*		Historia	ELLA -Camisa boho De Perinola -Collar de plumas -Botas negras ELLA* -Vestido negro y gris de Camila X -Cartera negra
ESCENOGRAFÍA / DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO	EFX ESPECIALES
- Estudio de radio. - Micrófonos Se utilizan los decorados de la locación		-Cabello con hondas -Cola de caballo	
SONIDO/MÚSICA		EQUIPO ESPECIAL	

OBSERVACIONES(Notas de producción):

ATADOS

FECHA: 20/06/14

ESCENA: **21**

PAG: 11

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Cabina 2 / Estudio	DIA X	NOCHE	EXT	INT X	VID.	FILM
DESCRIPCIÓN: Él* termina el relato. El locutor finaliza su programa de radio						
TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO		
Él* Locutor		-Historia		LOCUTOR -Guayabera con estampados hawaianos . - Bohina -Bufanda -Lentes de sol Él* -Sueter cuello en V con rayas horizontales -Pantalón beige		
ESCENOGRAFÍA / DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO		EFX ESPECIALES		
- Estudio de radio. - Micrófonos - Consola - Algunos cuadros para adornar el estudio		-Cabello desarreglado				
SONIDO/MÚSICA		EQUIPO ESPECIAL				
OBSERVACIONES(Notas de producción):						

ATADOS

FECHA: 19/09/14

ESCENA: 22

PAG: 12

DESGLOSE GENERAL

LOCACIÓN: Pasillo radio /Ascensor		DIA X	NOCHE	EXT	INT X	VID.	FILM
DESCRIPCIÓN: Ella está dentro del ascensor. El llama el ascensor							
TALENTO	EXTRAS		UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO		
Él* Ella					Ella -Camisa boho De Perinola -Collar de plumas -Botas negras Él* -Suéter cuello en V con rayas horizontales -Pantalón beige		
ESCENOGRAFÍA / DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES		MAQUILLAJE y PEINADO		EFX ESPECIALES		
- Se utilizan los decorados de la locación			-Cabello con hondas -Cabello desarreglado				
SONIDO/MÚSICA			EQUIPO ESPECIAL				
OBSERVACIONES(Notas de producción):							

11. Plan de Rodaje

ATADOS

ESC: 6 y 9

DÍA 1

FECHA DE GRABACIÓN: Martes 8 de julio

HORA: 10 am a 4pm

Ord	ESC	Pag	Ext/Int	Luz	Tiempo	Locación	Personajes	Extras	Utilería	EQUIPOS TÉCNICOS
1	6	1 Y 2/8	INT	DÍA	0:01:05	Café (Casa 22)	ELLA - PROFESOR -	Mesonero - Una pareja - Una joven - Una mamá y su hija	Galleta - Té - Par de libros de Física - Morril negro -	Steady cam, Dolly, Tripode, Maletas de Luces, Maleta de Lentes, Slider
2	9	1	INT	DÍA	0:01:15	Café (Casa 22)	ELLA - PROFESOR - MUCHACHA 23	Mesonero - Un joven - Dos amigas	Libro las traversuras de la niña mala - ICE TE - Manies / Frutos Secos - Dinero Efectivo - Billetera	Steady cam, Dolly, Tripode, Maletas de Luces, Maleta de Lentes, Slider

ATADOS

ESC: 3, 10 y 12

DÍA 2

FECHA DE GRABACIÓN: Viernes 11 de Julio

HORA: 09 am a 6pm

Ord	ESC	Pag	Ext/Int	Luz	Tiempo	Locación	Personajes	Extras	Utilería	EQUIPOS TÉCNICOS
1	3	2/8 s	INT	DÍA	0:00:15	APTO DE ELLA	ELLA		Libro de Borges - reloj de muñeca - flyer del concurso - Pintura de labios	Steady cam, Dolly, Tripode, Maletas de Luces, Maleta de Lentes, Slider
2	10	1	INT	DÍA	0:01:00	APTO DE ELLA	ELLA		Cartera - Teléfono Rosado- Llaves	
3	12	3/8 s	INT	DÍA	0:00:25	APTO DE ELLA	ELLA*		Cigarro - Celular - Flyer del concurso	

OBSERVACIONES

En la Escena 10 hay que cambiar totalmente la escenografía. Tomar en cuenta eso a la hora de rodar. Tiempo extra para Arte

ATADOS

ESC: 5,7,8 7, 12

DÍA 3

FECHA DE GRABACIÓN: Lunes 14 de julio de 2014

HORA: 08 am a 4pm

Ord	ESC	Pag	Ext/Int	Luz	Tiempo	Locación	Personajes	Extras	Utilería	EQUIPOS TÉCNICOS
1	5	2/8 s	INT	DÍA	0:00:15	OFICINA DE EL	EL - EMPLEADO (26)	Por lo menos cuatro personas vestidas de trabajo para rellenar	MALETÍN, Papeles de oficina	Steady cam, Dolly, Tripode, Maletas de Luces, Maleta de Lentes, Slider
2	7	6/8 s	INT	DÍA	0:00:45	OFICINA DE EL	EL -SR DE 50 (NUEVO JEFE) - EMPLEADO	Por lo menos SEIS personas vestidas de trabajo para rellenar	Teléfono de Oficina -	
3	12	3/8 s	INT	DÍA	0:00:25	OFICINA DE EL (CUBÍCULO)	EL*	Una mujer vestida de trabajo	Celular - Flyer del Concurso - Lbro)	
4	8	2/8 s	INT	DÍA	0:00:15	ESCALERAS	EL		Carpeta	

OBSERVACIONES

. Tomar en cuenta eso a la hora de rodar. Tiempo extra para Arte

ATADOS

ESC: 02

DÍA 4

FECHA DE GRABACIÓN: Martes 15 de julio

HORA: 10 am a 12pm

Ord	ESC	Pag	Ext/Int	Luz	Tiempo	Locación	Personajes	Extras	Utillería	EQUIPOS TÉCNICOS
1	2	4/8 s	INT/ EXT	DÍA	0:00:30	Varias: Apartamento - Calle - Pasillo de Universidad	Sra de 50 años - Conductor - Estudiante		Flayer (en sus dos tamaños) - Taza de café - orquídeas - Camioneta - Bolso de Estudiante	Trípode, Slider,

ATADOS

ESC: 17, 19, 20

DÍA 5

FECHA DE GRABACIÓN: Jueves 17 de julio de 2014

HORA: 8 am a 1pm

Ord	ESC	Pag	Ext/Int	Luz	Tiempo	Locación	Personajes	Extras	Utillería	EQUIPOS TÉCNICOS
1	17	3/8 s	INT	DÍA	0:00:25	Agencia de Viajes (Los Dos Caminos)	ELLA* - AGENTE DE VIAJE- EL	Joven de la agencia	Cartel: Abrimos en media hora - - Boleto Aéreo	Steady cam, Dolly, Trípode, Maletas de Luces, Maleta de Lentes, Slider
2	19	1/8 s	INT	DÍA	0:00:05	Agencia de Viajes (Los Dos Caminos)	EL - AGENTE DE VIAJE	Joven de la agencia	PC - HEADPHONES	Steady cam, Dolly, Trípode, Maletas de Luces, Maleta de Lentes, Slider
3	20	2/8 s	INT	DÍA	0:00:15	Agencia de Viajes (Los Dos Caminos)	ELLA			Steady cam, Dolly, Trípode, Maletas de Luces, Maleta de Lentes, Slider

ATADOS

ESC: 15

DÍA 6

FECHA DE GRABACIÓN: Viernes 18 de julio de 2014

HORA: 10 am a 12pm

Ord	ESC	Pag	Ext/Int	Luz	Tiempo	Locación	Personajes	Extras	Utillería	EQUIPOS TÉCNICOS
1	15	6/8 s	INT	DÍA	0:00:45	OFICINA DE ENVÍOS	ELLA* - EL		Carros (Camioneta de Ella* y de El) - Caja pesada	Trípode, LED,

ATADOS

ESC: 4, 22

DÍA 7

FECHA DE GRABACIÓN: Domingo 27 de julio de 2014

HORA: 10 am a 4pm

Ord	ESC	Pag	Ext/Int	Luz	Tiempo	Locación	Personajes	Extras	Utillería	EQUIPOS TÉCNICOS
1	4	2/8 s	EXT	DÍA	0:00:15	ESTACIONAM IENTO	EL		Flayer del concurso, dos carpetas con papeles - Camioneta	Trípode, LED,
2	22	2/8 s	INT	DÍA	0:00:15	PASILLO/ASC ENSOR	ELLA - EL*		Celular	Trípode, Slider, Maleta de Luces

ATADOS

ESC: 01, 11, 13, 14, 16, 20, 22

DÍA 8

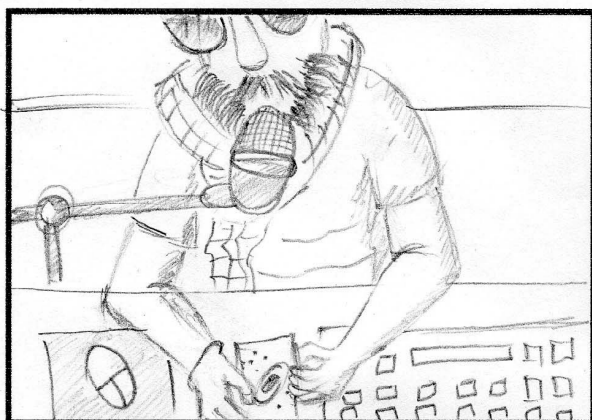
FECHA DE GRABACIÓN: Martes 8 de julio

HORA: 10 am a 4pm

Ord	ESC	Pag	Ext/Int	Luz	Tiempo	Locación	Personajes	Extras	Utilería	EQUIPOS TÉCNICOS
1	1	2/8 s	INT	DÍA	0:00:15	RADIO	LOCUTOR		Flayer	Slider, Trípode, Maleta de Luces, Maleta de Lentes
2	11	2/8 s	INT	DÍA	0:00:15	RADIO	LOCUTOR		Flayer	Slider, Trípode, Maleta de Luces, Maleta de Lentes
3	13	2/8 s	INT	DÍA	0:00:15	PASILLO DE LA RADIO	EL* - ELLA			Slider, Trípode, Maleta de Luces, Maleta de Lentes
4	14	1 y 1/8 s	INT	DÍA	00:00:70	RADIO - ESTUDIOS -	LOCUTOR - EL* - ELLA		LA HISTORIA	Slider, Trípode, Maleta de Luces, Maleta de Lentes
5	16	3/8 s	INT	DÍA	0:00:25	ESTUDIOS -	ELLA		LA HISTORIA -	Trípode, Maleta de luces, Maleta de Lentes
6	20	2/8 s	INT	DÍA	0:00:15	ESTUDIOS -	ELLA		LA HISTORIA -	Trípode, Maleta de luces, Maleta de Lentes
7	22	6/8 s	INT	DÍA	0:00:45	ESTUDIOS -	EL* - LOCUTOR		LA HISTORIA -	Trípode, Maleta de luces, Maleta de Lentes

12. Storyboard

12.1 Preliminar

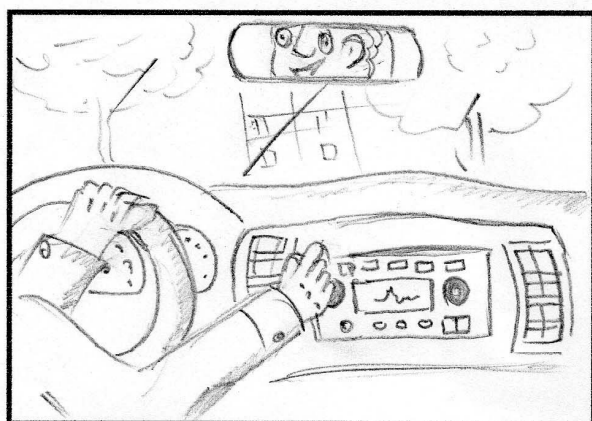


ESC.1.INT. - EMISORA DE
RADIO. - DÍA

1.



2.

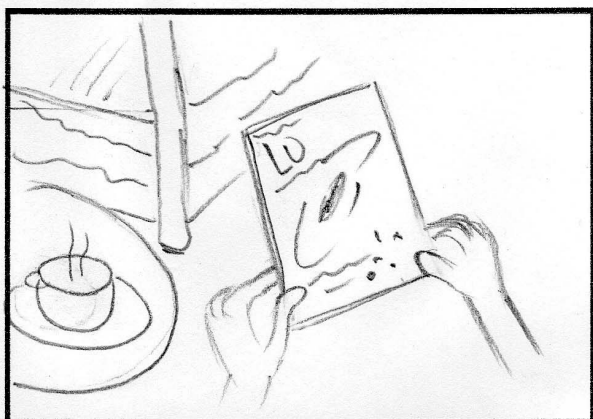


ESC.2.INT. - CASA
SEÑORA/AUTO CONDUCTOR/
UNIVERSIDAD JOVEN. -DÍA
(MONTAJE)

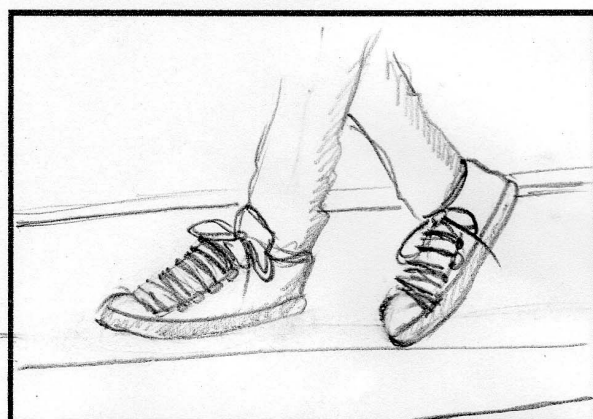
1.



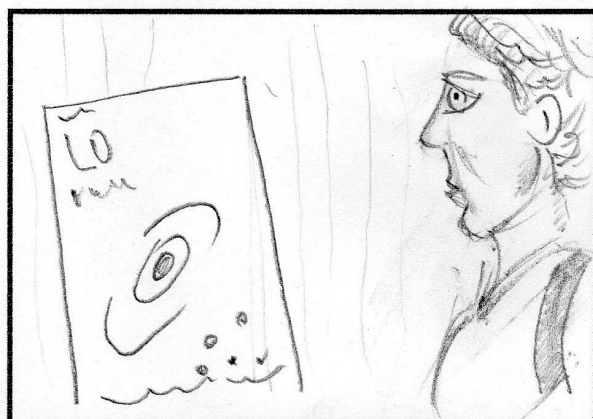
2.



3.



4.



5.

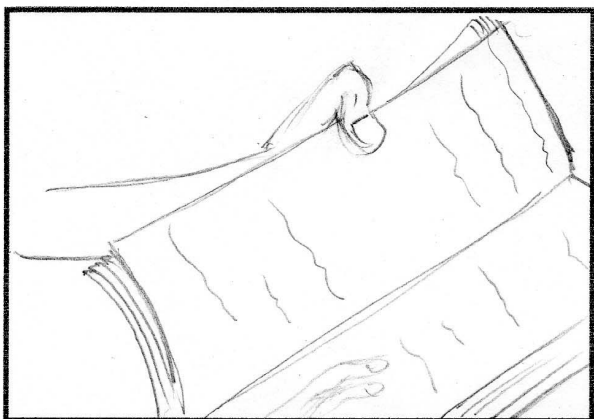


1.

ESC.3. INT. - CASA DE
ELLA. - DÍA



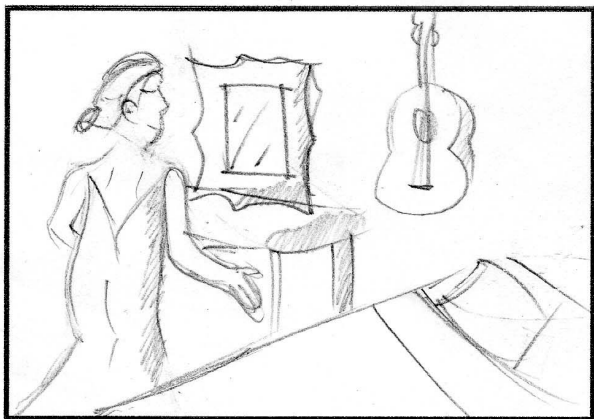
2.



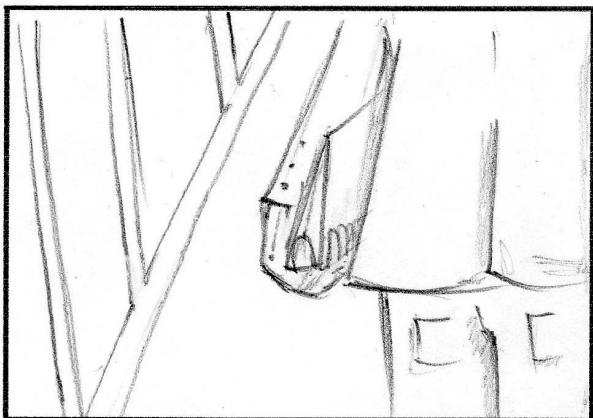
3.



4.



5.

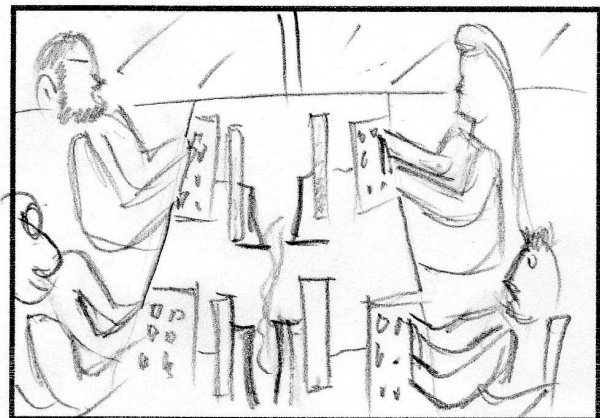


6.

ESC.4. EXT. -
ESTACIONAMIENTO. - DÍA



1.



2.

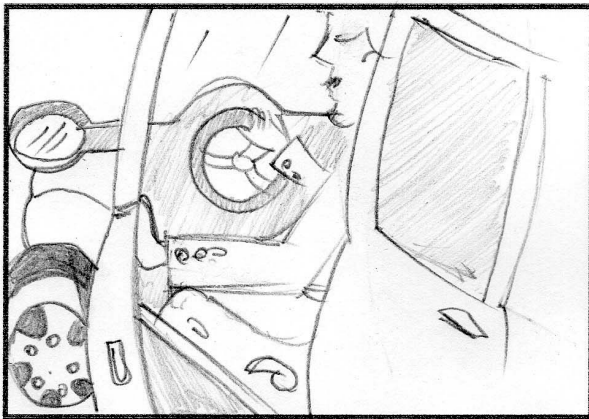


3.

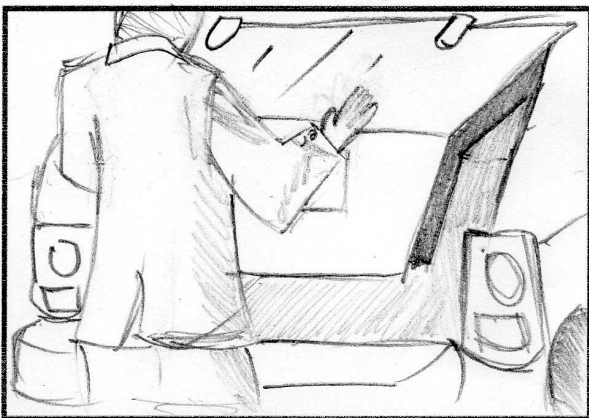


ESC.5. INT. - OFICINA.
- DÍA

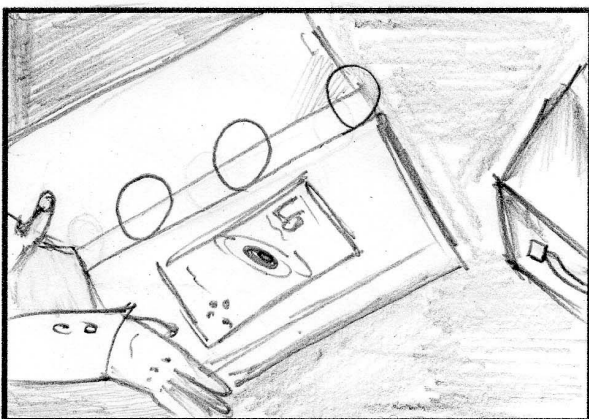
1.



2.



3.



4.



5.

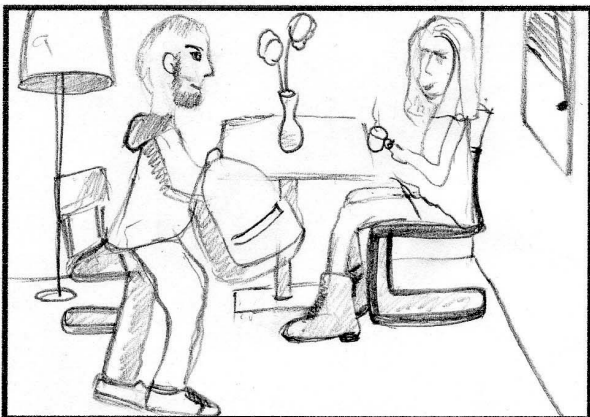


ESC.6. INT. - CAFÉ. - DÍA

1.



2.



3.

12.2 Definitivo

1. ESC.1.INT. RADIO. DÍA

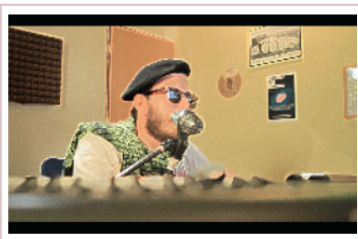
1.1

PMC



1.2

PM



2. ESC. 2. MONTAJE FOTOGRÁFICO

2.1

OVERSHOULDER



2.2

PA



2.3

PD



2.4

PMC



3. ESC.3. INT. CASA DE ELLA

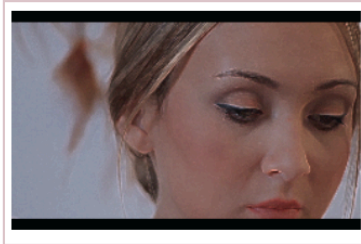
3.1

PM



3.2

PP



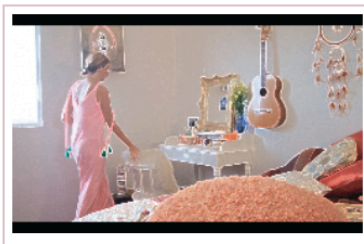
3.3

PD



3.4

PE



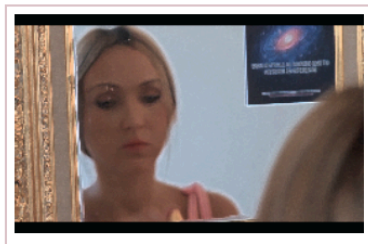
3.5

OVERSHOULDER



3.6

OVERSHOULDER



5. ESC.5. INT. OFICINA

5.1

PD



5.2

PM



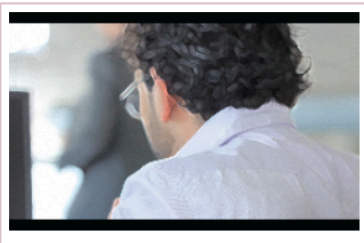
5.3

PG



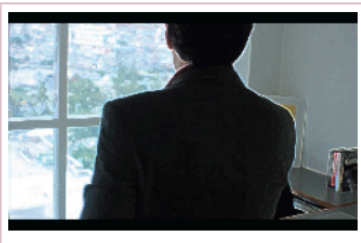
5.4

OVERSHOULDER



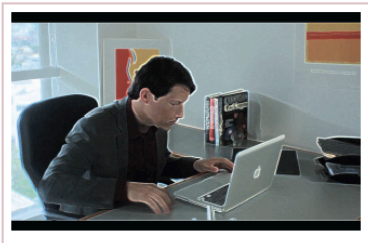
5.5

PM



5.6

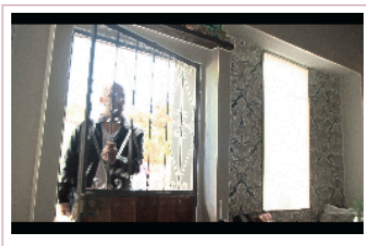
PM



6. ESC.6. INT. CAFÉ

6.1

PA



6.2

PMC



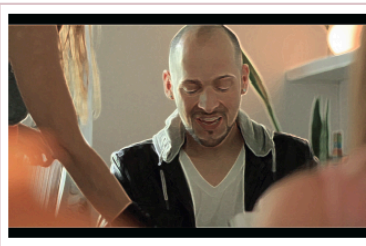
6.3

TWS



6.4

OVERSHOULDER



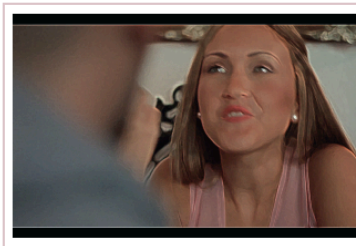
6.5

TWS



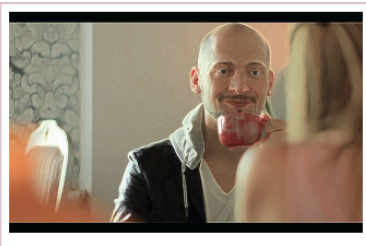
6.6

OVERSHOULDER



6.7

OVERSHOULDER



6.8

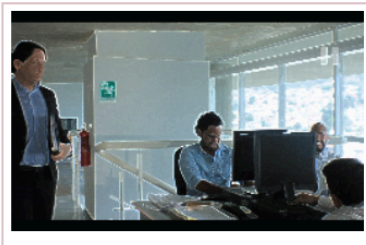
TWS



7. ESC. 7. INT. OFICINA DE EL

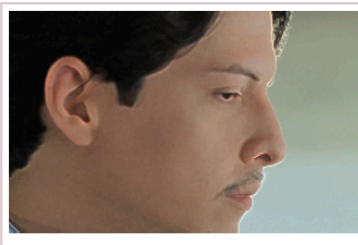
7.1

PG



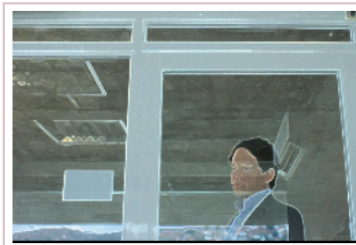
7.2

PP



7.3

PM



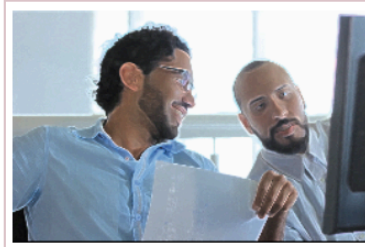
7.4

PM



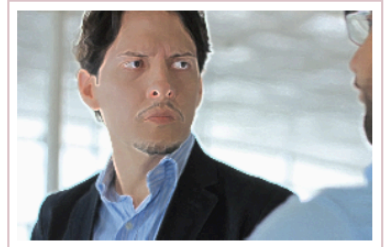
7.5

PMC



7.6

OVERSHOULDER



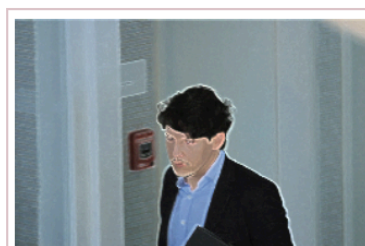
7.7

PMC



7.8

PMC



7.9

PG



7.10

PE



8. ESC. 8. EXT. ESCALERAS

8.1

PG



8.2

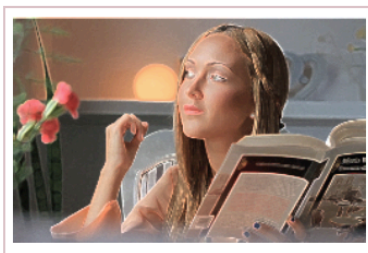
PMC



9. ESC. 9. INT. CAFÉ. DÍA

9.1

PM



9.2

PMC



9.3

OVERSHOULDER



9.4

PM



9.5

PE



9.6

OVERSHOULDER



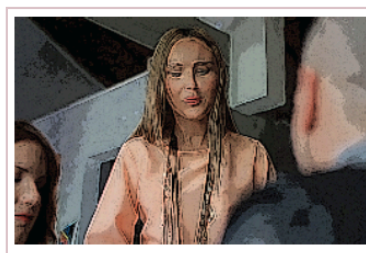
9.7

OVERSHOULDER



9.8

OVERSHOULDER



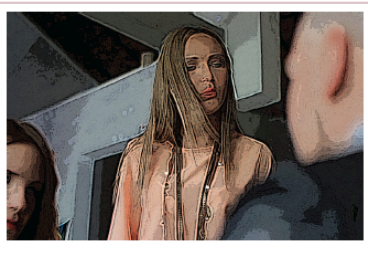
9.9

OVERSHOULDER



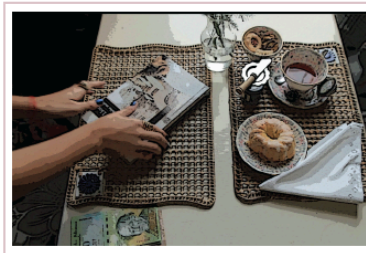
9.10

OVERSHOULDER



9.11

PD



9.12

PA



10. ESC. 10. INT. APARTAMENTO DE ELLA

10.1

PM



10.2

PE



10.3

PP



10.4

PE



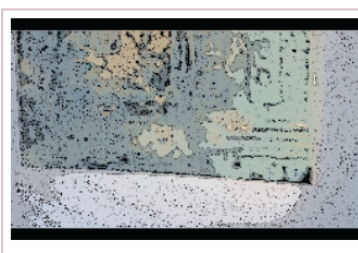
10.5

PD



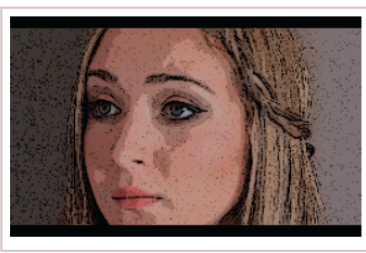
10.6

PD



10.7

PP



10.8

PD



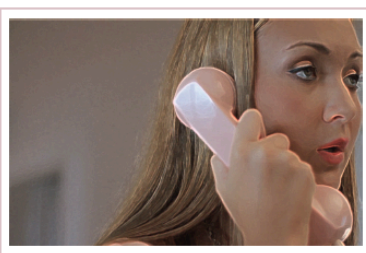
10.9

PD



10.10

PP



10.11

PP



10.12

PA-PMC



11. ESC. 11. INT. RADIO. DÍA

11.1

PM



12. ESC. 12. INT. CASA DE ELLA/ OFICINA DE EL

12.1

PP



12.2

PP



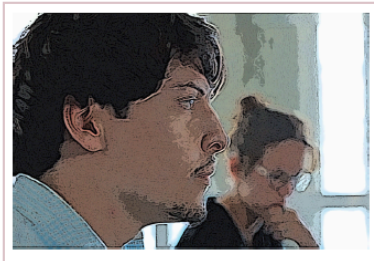
12.3

PPP .



12.4

PP



12.5

PE



12.6

PM



13. ESC. 13. INT. - RADIO. - DÍA

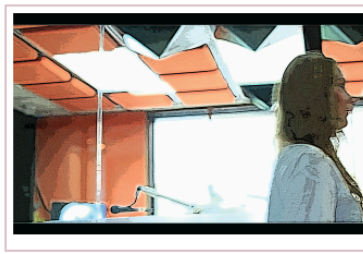
13.1

PA



13.2

PM



13.3

PD



13.4

PM



13.5

PM



13.6

PD



14. ESC.14.INT. - RADIO. - DÍA

14.1

PMC



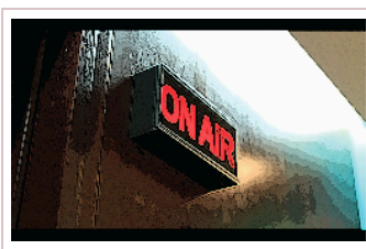
14.2

PP



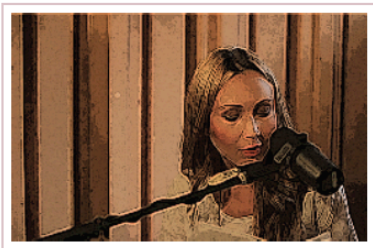
14.3

PD



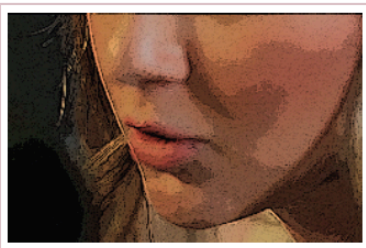
14.4

PMC



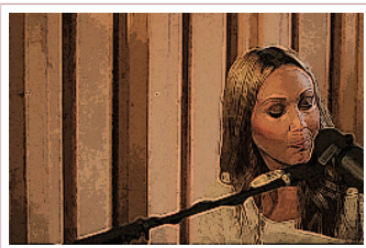
14.5

PPP



14.6

PMC



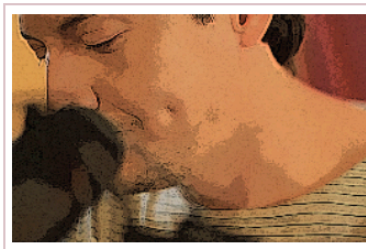
14.7

PP



14.8

PP



14.9

PPP



14.10

PMC



15. ESC.15. EXT. – OFICINA DE ENVÍOS

15.1

PA



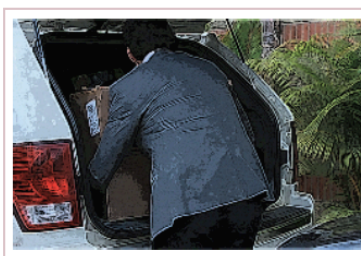
15.2

PMC



15.3

PA



15.4

PA



15.5

PM



15.6

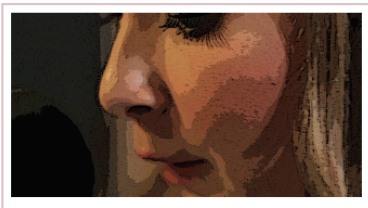
PE



16. ESC.16. INT. - RADIO. - DÍA

16.1

PPP



16.2

PMC



17. ESC.17. EXT. – AGENCIA DE VIAJES. - DÍA

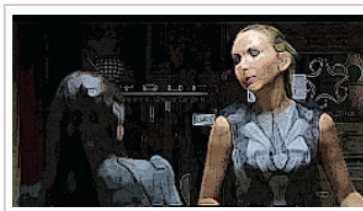
17.1

PD



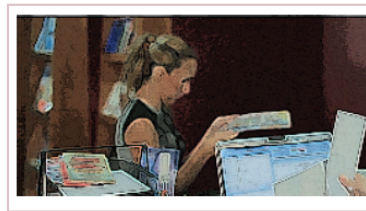
17.2

PM



17.3

PM- OVERSHOULDER



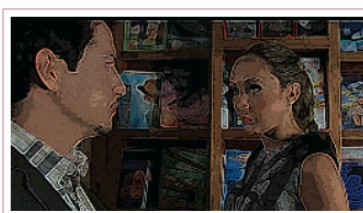
17.4

PMC



17.5

TWS



17.6

PP



17.7

PP



17.8

PA



18. ESC.18. INT. RADIO. DÍA

18.1

PMC



18.2

PP



19. ESC.19 INT. AGENCIA DE VIAJES. DÍA

19.1

19.2

19.3

PM

OVERSHOULDER

PMC



20. ESC. 20. INT. RADIO/ AGENCIA DE VIAJES. DÍA (INTERCORTES)

20.1

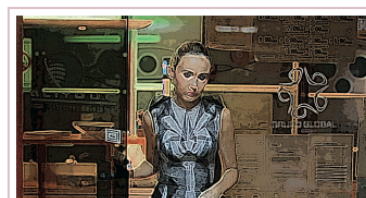
20.2

20.3

PMC

PM

PPP



21. ESC. 21. INT. RADIO / PASILLO. DÍA (INTERCORTES)

21.1

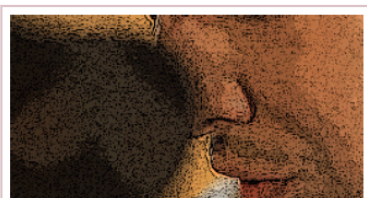
21.2

21.3

PPP

PMC

PD



21.4

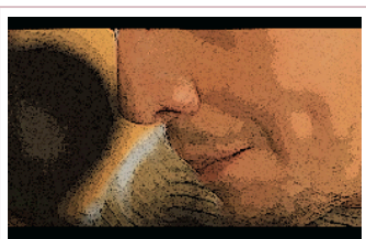
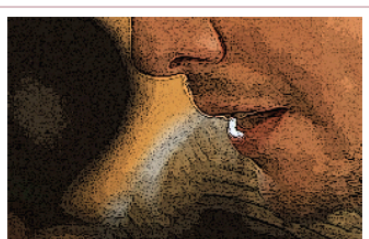
21.5

21.6

PPP

PMC

PPP



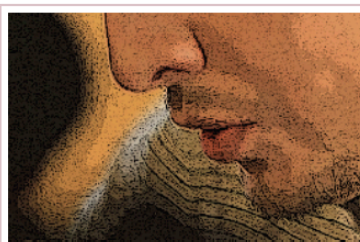
21.7

PMC



21.8

PPP



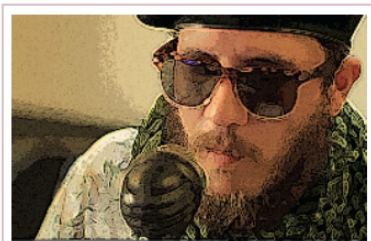
21.9

PMC



21.10

PMC



22. ESC. 22. INT. PASILLO RADIO / ASCENSOR. DÍA (INTERCORTES)

22.1

PMC



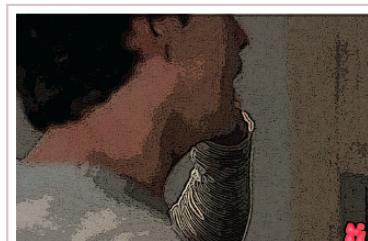
22.2

PMC



22.3

PP



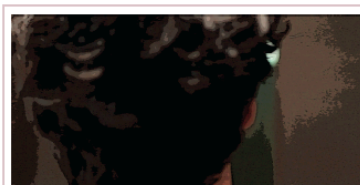
22.4

PMC



22.5

PMC



13. Guion Técnico

PLANOS GENERALES

- **GPG:** Gran Plano General.
- **PG:** Plano General. (Long Shot)
- **PE:** Plano Entero

PLANOS MEDIOS

- **PA:** Plano Americano
- **PM:** Plano Medio
- **PML:** Plano Medio Largo
- **PMC:** Plano Medio Corto
- **TSH:** Two Shot
- **OS:** OverShoulder

PRIMEROS PLANOS

- **PP – CU:** Primer Plano o Close Up
- **PPP:** Primerísimo Primer Plano
- **PD:** Plano Detalle

ANGULACIÓN

- **NORMAL**
- **PICADO**
- **CONTRAPICADO**
- **SUBETIVO**
- **CENITAL**
- **PERFIL**

MOVIMIENTO DE CÁMARA

- **FIJO**
- **DOLLY IN**
- **DOLLY BACK**
- **PANEO O ROTACIÓN**

Nombre: ATADOS					
Escena: 1.INT. RADIO. DÍA.					
Plano				Descripción de Acción	Descripción Audio
Nº	Tipo de Plano	Angulación	Mov. Cámara		
001	PMC	PICADO	FIJO	El locutor está despidiendo el programa.	Azar o maniobras de la naturaleza.
002	PM	PERFIL	FIJO CON LEVE MOVIMIENTO EN SU CARA	Apreciamos al locutor terminando su programa de radio.	Destino o Universos Paralelos. (SE MEZCLA CON UNA CANCIÓN).

Nombre: ATADOS					
Escena: 2. INT/EXT.MONTAJE FOTOGRÁFICO, DÍA.					
Plano				Descripción de Acción	Descripción Audio
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara		
001	PM	OVERSHOULDER	FIJO	Se encuentra un hombre manejando y le sube el volumen al radio. Sólo se ve su mentón y su boca reflejado en el retrovisor.	(V.O) Fue un placer acompañarlos una vez más en.
002	PM	NORMAL	FIJO	Una mujer abre el cuerpo del periódico. Se cae un volante y lo toma.	(V.O) Viajes por el universo y recuerden.
003	PD		FIJO	Se observan las manos de la mujer agarrando el	(V.O) No olviden enviarnos sus

				panfleto.	historias.
004	PD	NORMAL	TRAVELLING	Un joven camina por el pasillo de su universidad. Sólo se ven sus pasos.	(V.O) para participar en.
005	PMC	PERFIL	FIJO	El joven lee un poster. Sólo se enfoca lo que dice el poster.	(V.O) Determinando lo indeterminado”.

Nombre: ATADOS					
Escena: 3. INT. CASA DE ELLA. DÍA.					
Plano				Descripción de Acción	Descripción Audio
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara		
001	PG	NORMAL	PANEO Y TERMINA FIJO	Ella se encuentra sentada en su cama leyendo un libro de Borges. Cuando el paneo se detiene ella deja de leer.	Continúa la misma música con la que finaliza el programa de radio.
002	PPP	PERFIL	FIJO	Rostro de ella, donde por medio de sus ojos se entiende que está viendo algo.	Música (intro)
003	PD	PERFIL	FIJO	Detalle de cuando pasa la página del libro.	Música (intro)
004	PG	NORMAL	FIJO	Se pone de rodillas de en su cama, se coloca su reloj. Seguidamente se levanta y se dirige	Música (intro)

				hacia su peinadora.	
005	PM	NORMAL	FIJO	Se coloca unas pulseras.	Música (intro)
006	PMC	OVERSHOULDER	FIJO	Ella se pinta los labios, se ve su reflejo en el espejo y luego se aprecia el panfleto que está en una esquina del espejo.	Música (intro)

Nombre: ATADOS					
Escena: 4. INT. ESTACIONAMIENTO. DÍA.					
Plano				Descripción de Acción	Descripción Audio
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara		
001	PM	NORMAL	ACOMPañAMIENTO O CÁMARA EN MANO	Se abre la puerta del carro y vemos que ÉL se baja de su carro.	Música (intro)
002	PE	PERFIL	FIJO	Abre la maleta.	Música (intro)
003	PD	PICADO	FIJO	Agarra dos carpetas, abre una y la ordena. Luego abre la segunda, se aprecia el panfleto del concurso, agarra esa carpeta y la otra la deja en la maleta.	Música (intro)

Nombre: ATADOS					
Escena: 5. INT. OFICINA. DÍA					
Plano				Descripción de Acción	Descripción Audio
Nº	Esca la	Angulación	Mov. Cámara		
001	PD	NORMAL DE ESPALDA	DOLLY IN	Él camina por el pasillo hacia su oficina. Se ve su mano cargando una de las carpetas y un poco de su rodilla. Él está en la esquina derecha del cuadro. NO SE VE SU CARA.	Música (intro)
002	PM	NORMAL	DOLLY BACK	Él caminando por otro pasillo.	Música (intro)
003	PG	PICADO	PANEO	Se ven a cuatro empleados trabajando en sus computadoras. Cuando sienten su presencia, se acomodan en sus puestos de trabajo.	Música (intro)
004	PM	OVERSHOULDER	FIJO	Un empleado se endereza en sus puesto de trabajo al verlo entrar	
005	PP	NORMAL	FIJO	El mismo empleado se encuentra totalmente derechos frente a su escritorios	
006	PG	PERFIL	ACOMPANIAMIENT O.	EL entra a su oficina y se sienta.	

007	PM	PERFIL	FIJO	Se encuentra sentado en su escritorio . Revisa algunos papeles. Se aprecia la decoración de la misma.	
-----	----	--------	------	---	--

Nombre: ATADOS					
Escena: 6. INT. CAFÉ. DÍA.					
Plano				Descripción de Acción	Descripción Audio
Nº	Esca la	Angulación	Mov. Cámara		
001	PM	CONTRAPICADO	FIJO	El profesor abre la puerta de un café. Ubicado en uno de las esquinas del plano. Mira hacia un lado, detiene su mirada y sonríe.	Sonido Ambiente
002	PMC	NORMAL	FIJO	ELLA Se encuentra agarrando una galleta.	
003	TWS	NORMAL	FIJO	Ella agarra la taza de té. El profesor llega a la mesa, la saluda y se sientan. Le pide un café y ella le contentas que ya lo ordenó.	PROFESOR: Hola. Te traje lo que te prometí. Pero antes, necesito cafeína. ELLA: No te preocupes, ya te pedí lo de siempre. Un expreso doble, de esos que no te pasan por la garganta, ¿cierto?

004	PMC	OVERSHOULDER	FIJO	Él está sentado y llega la mesera con su café.	PROFESOR: Mejor no lo pudiera haber descrito... Bueno el otro día estuve ojeando el libro de Hawking que te recomendé. Definitivamente si lo que te interesa es la teoría de la nube de probabilidades,
005	PM - TWS	NORMAL	FIJO	De los dos sentados. Él le responde.	PROFESOR: ese es el libro adecuado.
006	PP	OVERSHOULDER	FIJO	Ella le responde.	ELLA: Sí. eso me parece muy interesante, la incertidumbre de las probabilidades cuánticas, es algo así como una carretera con miles de vías iguales pero distintas
007	PMC	NORMAL	FIJO	Él toma café y asiente.	ELLA: Me explique bien?
008	TWS	NORMAL	FIJO	Ella agarra el libro y el sigue tomando café	

Nombre: ATADOS					
Escena: 7. INT. OFICINA DE ÉL. Día.					
Plano				Descripción de Acción	Descripción Audio
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara		
001	PG	PICADO	PANEO	Vemos a varios empleados riéndose y algo relajados. Él llega y trata de llamar la atención de sus empleados. Todos lo ignoran.	Conversación en el fondo. Música
002	PP	NORMAL	FIJO	Él se siente confundido y desorientado. Carraspea la garganta para llamar la atención. Nadie le para.	
003	PM	NORMAL	FIJO	El frente a la puerta de su oficina.	
004	PD	PERFIL	FIJO	Su mano tocando la puerta.	
005	PM	NORMAL	FIJO	Un Sr de 50 años se encuentra sentado en su escritorio hablando por teléfono , el cual está desordenado.	
006	PMC	NORMAL	FIJO	El compañero se levanta de su puesto de trabajo y se dirige hacia él.	(V.O) COMPAÑERO: Te recomiendo que no lo busques ahora, el jefe ha estado bastante ocupado.
007	PMC	OVERSHOULDER	FIJO	El sigue algo desorientado.	(V.O)COMPAÑERO : Por cierto, te deje los archivos de esta

					semana en tu escritorio.
008	PP	NORMAL	SUBJETIVO Con leve movimiento en mano y juego de enfoques.	El empleado le responde.	COMPAÑERO: Revisalos cuanto antes y envíamelos para entregarlos en el departamento.
009	PMC	OVERSHOULDER	FIJO	Aumenta el desespero de Él, mientras el empleado habla	(V.O) ¿Te pasa algo?
010	PMC	NORMAL	SUBJETIVO Con leve movimiento en mano y juego de enfoques	El compañero está algo desorientado al ver que Él no le contesta	COMPAÑERO: ¿Estás bien?
011	PP	NORMAL	FIJO	Él se agarra la cara, y trata de entender la situación	Ambiente Efecto: Latidos del corazón
012	PMC	PICADO	PANEO	El empieza a irse	Ambiente Efecto: Latidos del corazón
013	PG	PICADO	PANEO	Él empieza a correr	Ambiente Efecto: Latidos del corazón
014	PE	PICADO	PANEO	Él baja por unas escaleras	Ambiente Efecto: Latidos del corazón

Nombre: ATADOS					
Escena: 8. EXT. CALLE. DÍA					
Plano				Descripción Video	Descripción Audio
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara		
001	PE	NORMAL	FIJO	Baja las escaleras lo más rápido posible. Mira hacia los	Ambiente

				lados y se sienta en uno de los escalones	
002	PMC	NORMAL	FIJO	Está todo despeinado y algo sudado. Mira de un lado a otro, el sol lo hace sudar más	Ambiente Efecto: Latidos del corazón más respiración

Nombre: ATADOS					
Escena: 9. INT. CAFÉ. DÍA					
Plano				Descripción Video	Descripción Audio
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara		
001	PM	NORMAL	FIJO	Ella está sentada viendo hacia la ventana con un libro en la mano.	
002	PM	NORMAL	FIJO	Ella lee el libro y levanta su mirada y algo la sorprende.	
003	PMC	OVERSHOULDER	FIJO	El profesor sentado con una joven. Se ve la espalda de la joven. El profesor siente la mirada de ella, pero la desvía.	
004	PM	NORMAL	FIJO	Ella sonríe y decide levantarse	
005	PE	NORMAL	PANEO	Se ve como ella camina desde su mesa hasta la mesa del profesor	
006	PM	CONTRAPICADO	FIJO	Ella ubicada en el centro del cuadro. Lo saluda	ELLA: No sabía que vendrías hoy
007	PMC	PICADO	FIJO	El profesor la ve pero no la reconoce. Y le dice.	PROFESOR: ¿Disculpa?

008	PM	CONTRAPICADO	FIJO	Ella quita la sonrisa de su cara, y reacciona ante la respuesta del profesor.	ELLA: Sí, anoche hablamos. Por eso pensé que no vendrías hoy.
009	PD	PICADO	FIJO	El profesor responde.	PROFESOR: ¿Te conozco?
010	PM	CONTRAPICADO	FIJO	Vemos su cara de rebeldía y algo brava despidiéndose.	ELLA: Es un juego, mejor me voy, luego hablamos
011	PE	NORMAL	FIJO	Regresa a la mesa recoge sus cosas, coloca 50 bs en la mesa y sale del café	
012	PD	NORMAL	FIJO	Ella colocando dinero en la mesa	

Nombre: ATADOS					
Escena: 10. INT. APARTAMENTO DE ELLA					
Plano				Descripción Video	Descripción Audio
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara		
001	PE	NORMAL	DOLLY BACK	Ella abre la puerta de su casa, la cierra fuertemente y se dirige a su cuarto.	
002	PA	NORMAL	FIJO	Ella se detiene y ve su cuarto.	
003	PP	NORMAL	FIJO	Apreciamos su rostro todo desconcertado y muy confusa.	
004	PA	NORMAL	FIJO	Deja caer su cartera al piso.	
005	Plano	PICADO	SUBJETIVA. Se ve todo desenfocado	El escritorio, vacío totalmente. No está el espejo. Ve otros cuadros. Su cama es otra	
006	PP	NORMAL	FIJO	Ella se asusta frustración total caos. CRISIS.	Suena un teléfono.
007	PD	NORMAL	FIJO	Plano detalle del teléfono sobre una mesa.	El teléfono sigue sonando
008	PD	NORMAL	PANEO	Se ven sus piernas caminando por el pasillo hasta llegar al teléfono.	El teléfono suena hasta que ella lo agarra
009	PD	CONTRAPICADO	FIJO	De ella agarrando el teléfono	(V.O): Aló, Aló...

010	PMC	NORMAL	FIJO	Habla y luego cuelga.	ELLA: Aló, aló. Qué número marco. (V.O) : Deja de esconderte y ven a verme. Llevo tres días buscándote ELLA: Disculpe, ¿qué número marcó? ¿Con quién desea hablar? (V.O): Contigo. No estoy para juegos, ven a verme.
011	PMC	PERIFL	FIJO	Ella mira por el ojo mágico.	
012	PA - PP	NORMAL	ACOMPANAMIENTO	Ella se desplaza por la puerta y se sienta en el piso. Aprieta su ojos y se coloca las manos en los oídos. La cámara la ve de lejos.	

Nombre: ATADOS					
Escena: 11. INT. RADIO. DÍA.					
Plano				Descripción Video	Descripción Audio
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara		
001	PMC	PERFIL	PICADO	El locutor se encuentra leyendo varios relatos. Llama a su asistente y le dice.	LOCUTOR: Tibisay, ya tenemos a los finalistas. Llámalos por favor.

Nombre: ATADOS					
Escena: 12. INT. CASA DE ELLA/ OFICINA DE ÉL. DÍA.					
Plano				Descripción Video	Descripción Audio
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara		
001	PP	PERFIL IZQUIERDO	FIJO	Ella* está en su apartamento fumando un cigarro frente a la ventana.	
	PMC	PERFIL	FIJO	El* se encuentra en la oficina sentado en un cubículo.	
	PP	PERFIL DERECHO	FIJO	Apreciamos rostro de Ella* maquillado de una manera diferente (tonos oscuros).	

	PMC	CONTRAPICADO	FIJO	Él* contesta el teléfono	
002	PE	PERFIL	FIJO	Ella* fuma sin parpadear, suena su teléfono y lo contesta	
	PMC			Él* se encuentra hablando por teléfono. Asentando solamente.	

Nombre: ATADOS					
Escena: 13. INT.RADIO.DÍA.					
Plano				Descripción Video	Descripción Audio
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara		
001	PA	NORMAL	DOLLY BACK	Ella entra a la emisora de radio.	
002	PM	PERFIL	TRAVELLING	Ella camina por la emisora y sonríe	
003	PD	PICADO	FIJO	De Ella vemos solos sus manos empujando la puerta del estudio.	
004	PM	NORMAL	FIJO	Él* llega a la emisora y pregunta dónde está el estudio. La secretaria le responde. Sólo lo vemos a El*.	
005	PM	NORMAL	PANEO	Él* camina por el mismo pasillo de la emisora.	
006	PD	PERFIL	FIJO	De la mano de Él* abriendo la puerta.	

Nombre: ATADOS					
Escena: 14. INT. RADIO. DÍA.					
Plano				Descripción Video	Descripción Audio
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara		
001	PP	PERFIL	FIJO	El locutor se acerca al micrófono y comienza el programa.	LOCUTOR: Buenas tardes, espero que todos se encuentren muy bien, como hemos anunciado los últimos,
002	PMC	NORMAL	FIJO	Sigue introduciendo el programa.	LOCUTOR: Hoy tendremos un programa especial. Finalmente conocerán el relato ganador de
003	PPP	PERFIL	FIJO	Se ve su boca y el micrófono.	Determinando lo Indeterminado
004	PD	CONTRAPICADO	FIJO	Se ven las luces del estudio ON AIR encenderse.	
005	PMC	NORMAL	FIJO	Ella empieza a leer.	ELLA: Siempre buscando la moneda perdida. Así soy yo.
006	PPP	PERFIL	FIJO	Boca de ella y micrófono de referencia.	ELLA: Casualidades, causalidades, destino, suerte, azar, o, ¿por qué no? ¡Magia!
007	PMC	NORMAL	FIJO	Ella lee.	ELLA: Muchas veces en la vida dejamos pasar pequeños

					detalles sin preguntarnos qué significan
008	PPP	NORMAL		Ella continúa leyendo.	ELLA: ó, mejor dicho, si significan algo. (Ríe)
009	PMC	NORMAL	FIJO	Él* lee	ÉL: Una mañana salí de mi oficina algo apurado,
010	PPP	NORMAL	FIJO	Él lee. Referencia del micrófono.	ÉL: me dirigía a una agencia de DHL a enviar unos paquetes.
011	PMC	NORMAL	FIJO	Él* lee.	ÉL: El día completo había sido un caos.

Nombre: ATADOS					
Escena: 15. EXT. ESTACIONAMIENTO CORREO POSTAL.DÍA.					
Plano				Descripción Video	Descripción Audio
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara		
001	PG	Perfil	FIJO	Él se encuentra vestido de una manera elegante sacando unas cajas de su maleta. Se ve su carro al lado de un carro (gris).	Sonido ambiente
002	PMC	FRONTAL	FIJO	Él abre la maleta.	
003	PMC	PERFIL	FIJO	ÉL está sacando una caja de su maleta, está algo pesada.	Sonido ambiente
004	PA	NORMAL	FIJO	Ella* se encuentra caminando hacia su carro.	Sonido ambiente
005	PMC	PERFIL	FIJO	Se ve como a Él se le caen las cajas y ella lo ayuda justo en ese momento.	ÉL: disculpa ELLA*: tranquilo

006	PG	PERFIL	FIJO	Él cierra la maleta . Ella se va.	
-----	----	--------	------	-----------------------------------	--

Nombre: ATADOS					
Escena: ESC.16. INT.RADIO.DÍA.					
Plano				Descripción Video	Descripción Audio
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara		
001	PMC	NORMAL	FIJO	Ella lee.	ELLA: Después fui a una agencia de viaje.
002	PP	PERFIL	FIJO	Continúa leyendo.	ELLA:Necesitaba comprar un pasaje Pero el lugar estaba cerrado.

Nombre: ATADOS					
Escena: ESC.17. EXT. AGENCIA DE VIAJES.DÍA.					
Plano				Descripción Video	Descripción Audio
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara		
001	PD	OVERSHOULDER	FIJO	Plano detalle de un cartel colgado. Ella* lo lee.	Ambiente
002	PE	NORMAL	FIJO	Vemos la entrada la agencia, ella se da media vuelta cuando una joven de la agencia llega y abre la puerta.	Ambiente
003	PM	NORMAL	FIJO	Ella* está sentada esperando que le entreguen su boleto aéreo. La joven de la agencia se lo entrega, ella lo guarda en su cartera y se levanta. En ese momento vemos como Él	Ambiente

				está caminando.	
004	PMC	OVERSHOULDER	FIJO	Ella* se topa con Él. Sube la mirada y lo ve.	Ambiente
005	PM	PERFIL	FIJO	Los dos se ven.	Ambiente
006	PMC	OVERSHOULDER	FIJO	Él la mira sorprendido. Y sonríe.	Ambiente
007	PMC	OVERSHOULDER	FIJO	Ella* sonríe.	Ambiente
008	PM	OVERSHOULDER	FIJO	Ella* lo ve, luego baja la mirada.	Ambiente

Nombre: ATADOS					
Escena:18. INT. RADIO. DÍA					
Plano				Descripción Video	Descripción Audio
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara		
001	PMC	NORMAL	FIJO	Él se encuentra leyendo.	ÉL: La deje ir, sin decir nada. Todavía me pregunto por qué.
002	PP	Normal	FIJO	Él continúa leyendo.	ÉL: Quise buscarla pero...Algo me lo impidió

Nombre: ATADOS					
Escena: 19 INT. AGENCIA DE VIAJES. DÍA.					
Plano				Descripción Video	Descripción Audio
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara		
001	PE	NORMAL	FIJO	Él sentado, con la mirada perdida, rostro sin expresión.	Sonido de ambiente
002	PM	OVERSHOULDER	FIJO	La joven de la agencia le entrega su pasaje, pero él no se da cuenta.	
003	PM	OVERSHOULDER	FIJO	Él sentado voltea la mirada y agarra el pasaje.	Sonido de ambiente

Nombre: ATADOS					
Escena: 20. INT. RADIO/ AGENCIA DE VIAJES. DÍA (INTERCORTES)					
Plano				Descripción de Acción	Descripción Audio
Nº	Tipo de Plano	Angulación	Mov. Cámara		
001	PMC	Normal	FIJO	Ella se encuentra sentada leyendo conmovida.	ELLA: Quería regresarme y decirle algo
002	PA	Normal	Travelling	Ella sale de la agencia, se detiene por un segundo pero continua con su camino.	ELLA (V.O): Pero, ¿qué le podía decir? Y ¿Si traía algún mensaje para mí?

003	PPP	PERFIL	FIJO	Ella continua leyendo un poco más conmovida.	ELLA: O, ¿si era el amor de mi vida? Nunca lo sabré
-----	-----	--------	------	--	--

Nombre: ATADOS					
Escena: 21. INT. RADIO / PASILLO. DÍA (INTERCORTES)					
Plano				Descripción de Acción	Descripción Audio
N°	Tipo de Plano	Angulación	Mov. Cámara		
001	PMC	NORMAL	FJO	Él* lee.	ÉL: Llevo días convenciéndome de que aquel encuentro tenía algún significado.
002	PPP	NORMAL	FJO	Él* continúa leyendo.	ÉL: Existe la probabilidad de que ella fuera el boleto al tren de mi vida
003	PMC	NORMAL	FJO	Él* sigue leyendo.	ÉL: Pero no es así como funciona.
004	PD	CONTRAPICADO	FIJO	Se ve la luz encendida de "ON AIR".	ÉL: (V.O) En realidad, para muchos es menos utópico
005	PMC	NORMAL	FIJO	Él lee, cada vez es más lento y pausado.	ÉL: Es más complicado y desordenado.
006	PPP	PERFIL	FIJO	Él lee. Se ve su boca.	ÉL: Se trata de una pésima coordinación
007	PMC	NORMAL	FIJO	Él* lee algo triste.	ÉL: Entre no poder decir lo que necesitas

					decir
008	PPP	NORMAL	FIJO	De su boca.	ÉL: cuando debes decirlo.
009	PP	CONTRAPICADO	FIJO	Él locutor despide el programa	LOCUTOR: Sin duda, una gran historia. Y así despedimos el programa de hoy.
010	PD	OVERSHOULDER	FIJO	Se ve la boca del locutor y el micrófono.	LOCUTOR: Recuerden opinar a través de nuestras redes sociales
011	PP	CONTRAPICADO	FIJO	El locutor termina su programa.	LOCUTOR: Fue un placer acompañarlos una vez más en “Viajes por el universo”.

Nombre: ATADOS					
Escena: 22. INT. PASILLO RADIO / ASCENSOR. DÍA (INTERCORTES)					
Plano				Descripción de Acción	Descripción Audio
Nº	Tipo de Plano	Angulación	Mov. Cámara		
001	PMC	Normal	PANEO	Él* camina hacia el ascensor.	Audio de ambiente
002	PMC	NORMAL	FIJO	Ella se encuentra dentro del ascensor, mirándose en el espejo.	Música
003	PMC	Perfil	FIJO	Él llama el ascensor. Y Habla por teléfono.	Música
004	PMC	OVERSHOULDER	FIJO	Ella termina de mirarse en el espejo y se voltea, el ascensor	Música

				comienza a abrirse.	
005	PMC	OVERSHOULDER	FIJO	Él* de espalda esperando el ascensor. El ascensor comienza a abrirse.	Música

14. Ficha Técnica

Dirección:

Alesandra Rangel
Verónica Touceda

Guion:

Alesandra Rangel

Dirección Actoral:

Verónica Touceda

Producción:

Alesandra Rangel
Verónica Touceda

Asistente de Producción:

María Fernanda Robaina
Richard Delgado

Dirección de Fotografía:

Kristhian Zacarías

Asistente de Fotografía:

Daniel Vásquez

Cámara:

Joaquín Phelan
Sergio Andrade

Dirección de Arte:

Alesandra Rangel
Verónica Touceda

Continuista:

Paola Gabaldón

Sonido y Postproducción:

Tomás Gómez

Protagonistas:

Ella: Rebeca Herrera

Él: Isaac Hidalgo

Personajes Secundarios:

Locutor: Joaquín Phelan

Compañero de trabajo: Samuel Garnica

Profesor: César González

Figurantes:

Conductor: Richard Delgado

Señora: Adriana Campagnaro

Estudiante: Mariano Carocella

Empleados: Daniel Vásquez, Alesandra Rangel, Kristhian Zacarías

Jefe de la oficina: José Manuel Touceda

Chica del café: Emmy Branger

Encargada agencia: Diana Touceda

Postproducción:

Alesandra Rangel

Colorización:

Daniela Martínez

Musicalización:

Tomás Gómez

Mauricio Cupello

15. Presupuesto

PRESUPUESTO DETALLADO									
CÓDIGO	ÍTEM	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	TIEMPO	UNIDADES	UNITARIO BsF.	SUBTOTAL	IVA 12 %	TOTAL
1. HONORARIOS									
1.1	DIRECCIÓN								
1.1.1	Director		1	8	días	10,000.00	10,000.00	0.00	10,000.00
1.1.2	Script		1	8	días	4,000.00	4,000.00	0.00	4,000.00
1.2	GUIÓN								0.00
1.2.1	Guionista		1		único	2,000.00	2,000.00	0.00	2,000.00
1.3	PRODUCCIÓN								0.00
1.3.1	Productor General		2	8	días	4,000.00	8,000.00	0.00	8,000.00
1.3.2	Asistentes de producción		2	8	días	1,500.00	3,000.00	0.00	3,000.00
1.4	FOTOGRAFÍA - SONIDO								0.00
1.4.1	Director de fotografía		1	8	días	6,000.00	6,000.00	0.00	6,000.00
1.4.2	Camarógrafo		2	8	días	3,000.00	6,000.00	0.00	6,000.00
1.4.3	Asistentes de fotografía		1	8	días	2,000.00	2,000.00	0.00	2,000.00
1.4.4	Sonidista		1	8	días	5,000.00	5,000.00	0.00	5,000.00
1.4.5	Microfonista		1	8	días	3,000.00	3,000.00	0.00	3,000.00
1.5	DIRECCIÓN DE ARTE								
1.5.1	Director de Arte		1	8	días	5,000.00	5,000.00	0.00	5,000.00
1.5.2	Utilero		1	8	días	1,500.00	1,500.00	0.00	1,500.00
1.5.3	Vestuarista		1	8	días	2,000.00	2,000.00	0.00	2,000.00
1.5.4	Maquillador		1	8	días	2,000.00	2,000.00	0.00	2,000.00
1.6	POSTPRODUCCIÓN						0.00	0.00	
1.6.1	Editor		1	7	días	250.00	1,750.00	0.00	1,750.00
1.6.2	Sonidista		1	7	días	300.00	2,100.00	0.00	2,100.00
1.7.1	Secretaria		1	15	días	2,000.00	2,000.00	0.00	2,000.00
1.7.2	Aseo y cafetería		1	8	días	2,000.00	2,000.00	0.00	2,000.00
2. GASTOS ADMINISTRATIVOS Y DE FUNCIONAMIENTO									
2.1	FUNCIONAMIENTO								
2.1.1	Fotocopias		120		hojas	4.00	480.00	57.60	537.60
2.1.2	Impresiones		50		hojas	10.00	500.00	60.00	560.00
2.1.3	Papelería general		8		varios	40.00	320.00	38.40	358.40
3. ALIMENTACIÓN, TRANSPORTE									
3.1	TRANSPORTE TERRESTRE								
3.1.1	Camioneta equipos		1	8	días	500.00	4,000.00	0.00	4,000.00
3.1.2	Taxis varios		2	8	días	300.00	2,400.00	0.00	2,400.00
3.1.3	Mantenimiento vehículo		2	8	días	100.00	1,600.00	0.00	1,600.00
3.1.4	Parqueo		8	6	horas	4.00	192.00	23.04	215.04
3.2	ALIMENTACIÓN								
3.2.1	Desayunos		15	8	días	70.00	8,400.00	1,008.00	9,408.00
3.2.2	Refrigerios AM		15	8	días	30.00	3,600.00	432.00	4,032.00
3.2.3	Almuerzos		15	5	días	150.00	11,250.00	1,350.00	12,600.00
3.2.4	Refrigerios PM		15	5	días	30.00	2,250.00	270.00	2,520.00
4. MATERIAL VIRGEN									
4.1	UNIDADES DE DATOS								
4.1.1	SD serie 10 SDHC, 64 GB		1		1	4,000.00	4,000.00	480.00	4,480.00
4.1.2	Disco duro externo 150 GB		1		1	4,100.00	4,100.00	492.00	4,592.00

5. PREPRODUCCIÓN								
5.1	GUIÓN							
5.1.1	Copias trabajo		100		hojas	4.00	400.00	48.00 448.00
5.2	REUNIONES/ENSAYOS							
5.2.1	Equipo técnico		2	2	días	500.00	1,000.00	0.00 1,000.00
5.2.2	Talento		2	2	días	250.00	500.00	0.00 500.00
6. PRODUCCIÓN								
6.1	COMUNICACIONES							
6.1.1	Celulares		2	1	mes	235.00	470.00	56.40 526.40
6.2	CÁMARA							
6.2.1	Cámara video	EOS Canon 7D	1	8	días	800.00	6,400.00	768.00 7,168.00
6.3	ÓPTICA							
6.3.1	Lentes	Maleta Rubikos	1	6	días	2,000.00	12,000.00	1,440.00 13,440.00
6.4	LUCES							
6.4.1	Luces generales	Kit de luces	2	8	días	600.00	4,800.00	576.00 5,376.00
6.5	OTROS							
6.5.1	Filtros		10	8	días	80.00	640.00	76.80 716.80
6.6	SONIDO							
6.6.1	Micrófonos		3	8	días	400.00	3,200.00	384.00 3,584.00
6.6.2	Grabadora		1	8	días	400.00	3,200.00	384.00 3,584.00
6.6.3	Audífonos		1	8	días	150.00	1,200.00	144.00 1,344.00
6.7	AMBIENTACIÓN							
6.7.1	Compra		5	5	días	100.00	500.00	60.00 560.00
6.8	UTILERÍA							
6.8.1	Alquiler	Peinadora	1	8	días	100.00	800.00	96.00 896.00
6.9	VESTUARIO							
6.9.1	Alquiler	Vestidos Ella	3	8	días	250.00	2,000.00	240.00 2,240.00
6.9.2	Adecuación	Trajes Él	2	8	días	187.50	1,500.00	180.00 1,680.00
6.9.3	Servicio de lavandería		6		prendas	80.00	480.00	57.60 537.60
7. POSTPRODUCCIÓN								
7.1	EDICIÓN							
7.1.1	Visualización del material		1	6	horas	100.00	600.00	72.00 672.00
7.1.2	Edición y montaje		1	16	horas	300.00	4,800.00	576.00 5,376.00
7.1.3	Corrección de color		1	24	horas	300.00	7,200.00	864.00 8,064.00
7.1.4	Renders		1	4	horas	150.00	600.00	72.00 672.00
7.2	AUDIO Y MUSICALIZACIÓN							
7.2.1	Edición de audio		1	15	horas	300.00	4,500.00	540.00 5,040.00
7.2.2	Musicalización		1	20	horas	350.00	7,000.00	840.00 7,840.00

15.1 Resumen Presupuesto

RESUMEN DE PRESUPUESTO		
CÓDIGO	ÍTEM	TOTAL
1.	HONORARIOS	67,350.00
1.1	DIRECCIÓN	14,000.00
1.2	GUIÓN	2,000.00
1.3	PRODUCCIÓN	11,000.00
1.4	FOTOGRAFÍA - SONIDO	22,000.00
1.5	DIRECCIÓN DE ARTE	10,500.00
1.6	POSTPRODUCCIÓN	7,850.00
2.	GASTOS ADMINISTRATIVOS Y DE FUNCIONAMIENTO	1,456.00
2.1	FUNCIONAMIENTO	1,456.00
3.	ALIMENTACIÓN, TRANSPORTE	36,775.04
3.1	TRANSPORTE TERRESTRE	8,215.04
3.2	ALIMENTACIÓN	28,560.00
4.	MATERIAL VIRGEN	9,072.00
4.1	UNIDADES DE DATOS	9,072.00
5.	PREPRODUCCIÓN	1,948.00
5.1	GUIÓN	448.00
5.2	REUNIONES/ENSAYOS	1,500.00
6.	PRODUCCIÓN	41,652.80
6.1	COMUNICACIONES	526.40
6.2	CÁMARA	7,168.00
6.3	ÓPTICA	13,440.00
6.4	LUCES	5,376.00
6.5	OTROS	716.80
6.6	SONIDO	8,512.00
6.7	AMBIENTACIÓN	560.00
6.8	UTILERÍA	896.00
6.9	VESTUARIO	4,457.60
7.	POSTPRODUCCIÓN	27,664.00
7.1	EDICIÓN	14,784.00
7.2	AUDIO Y MUSICALIZACIÓN	12,880.00
TOTAL PRESUPUESTO		185,917.84

15.2 Análisis de Costos

ANALISIS DE COSTOS		
CÓDIGO	ÍTEM	TOTAL
1.	HONORARIOS	15,392.00
1.1	DIRECCIÓN	0.00
1.2	GUIÓN	0.00
1.3	PRODUCCIÓN	0.00
1.4	FOTOGRAFÍA - SONIDO	9,392.00
1.5	DIRECCIÓN DE ARTE	0.00
1.6	POSTPRODUCCIÓN	6,000.00
2.	GASTOS ADMINISTRATIVOS Y DE FUNCIONAMIENTO	812.00
2.1	FUNCIONAMIENTO	812.00
3.	ALIMENTACIÓN, TRANSPORTE	10,047.00
3.1	TRANSPORTE TERRESTRE	0.00
3.2	ALIMENTACIÓN	10,047.00
4.	MATERIAL VIRGEN	0.00
4.1	UNIDADES DE DATOS	
5.	PREPRODUCCIÓN	186.00
5.1	GUIÓN	186.00
5.2	REUNIONES/ENSAYOS	0.00
6.	PRODUCCIÓN	12,762.40
6.1	COMUNICACIONES	526.40
6.2	CÁMARA	0.00
6.3	ÓPTICA	7,840.00
6.4	LUCES	3,000.00
6.5	OTROS	0.00
6.6	SONIDO	0.00
6.7	AMBIENTACIÓN	500.00
6.8	UTILERÍA	896.00
6.9	VESTUARIO	0.00
7.	POSTPRODUCCIÓN	6,350.00
7.1	EDICIÓN	0.00
7.2	AUDIO Y MUSICALIZACIÓN	6,350.00
TOTAL PRESUPUESTO		45,549.40

IV- REVISIÓN Y ANÁLISIS DE CONTENIDO

Atados cuenta la historia de Él y Ella, dos personas que se encuentran dos veces consecutivas, en lugares diferentes, durante el transcurso de un día. El argumento de esta historia se encuentra sustentado por varios de los postulados de la física cuántica, en especial la teoría del *Multiverso* o los *Universos Paralelos*, e influenciado estéticamente por el expresionismo abstracto. Sobre estos aspectos se profundizará en líneas subsiguientes.

La Interpretación de Copenhague y el indeterminismo cuántico en Atados

La física cuántica, a diferencia de la física convencional, sienta sus bases teóricas sobre la idea indeterminista del todo: nada tiene una única y exclusiva forma de suceder, ninguna posibilidad puede ser descartada, porque lo único determinante que rige el mundo cuántico, es la incertidumbre.

La Interpretación de Copenhague establece que para el estudio de la física cuántica se debe dividir el mundo físico en dos: “en un sistema observado (objeto) y un sistema observador. El primero puede ser un átomo, una partícula subatómica, un proceso atómico, etc. El segundo está formado por el aparato experimental e incluirá a uno o varios observadores humanos.” (Capar, F. 2006, p. 181)

En este sentido, los acontecimientos que se presentan en *Atados*, son consecuencia de las posibilidades cuánticas. Al partir de la idea de que Él y Ella, se comportan, inconscientemente, como partículas subatómicas que en algún momento estuvieron juntas y fueron observadas, es decir, precisadas en ese instante donde sus vidas coexistieron dentro de unas barreras espacio-temporales concretas (primer encuentro que se produjo entre ellos en la escena N°.16), su existencia queda en una especie de estado enredado. Esta interpretación establece que dos partículas que estuvieron unidas, interactuando entre ellas durante algún tiempo, luego de ser separadas, no se aíslan la una de la otra con total independencia, sino que sigue existiendo, curiosamente, alguna clase de influencia entre ellas. (Hacyan, S. 2000)

Esta influencia se ve materializada cuando azarosamente, en la escena 18 se vuelven a encontrar, esta vez en una agencia de viajes. En este sentido, sus vidas estarían

metafóricamente atadas, como dos partículas que estuvieron unidas y posteriormente se separaron.

Sin embargo, esta interpretación no es en ningún caso determinista; el azar es un concepto que dentro de las infinitas posibilidades cuánticas maneja su propia lógica. El hecho de que estos dos personajes se hayan encontrado por segunda vez, no está predestinado en ninguna instancia, es más bien una cuestión probabilística, que por el pasado común de las partículas (observado), se vuelve una posibilidad inferida, que sin embargo, no tiene por qué materializarse.

La posibilidad de un tercer encuentro, lo que marca el desenlace final de la historia, se afirma y se fundamenta una vez más en la incertidumbre cuántica; la intención de aproximarse matemáticamente a la certeza de que el encuentro final se producirá, únicamente lo que incrementa es la incertidumbre.

El no poder medir con precisión cuál será el trayecto concreto de una partícula, imposibilita la predicción de que dicha partícula se encontrará en un momento determinado en una posición específica. Desde este punto de vista, al no tener la certidumbre de que Él, acudirá en efecto a la emisora de radio, el mismo día y a la misma hora que Ella lo hará, hace impensable la predicción de un encuentro. Sólo en el momento que se muestra en pantalla, es decir que es observado, se materializa la idea de que ambos se encuentran en el mismo lugar y al mismo tiempo, una vez más, y qué al salir de allí, la probabilidad de un encuentro final en el ascensor de la emisora, se hace mayor (Escenas 14 y 23).

Atados en una nube de probabilidades

El argumento del cortometraje se fundamenta en que las probabilidades en el mundo cuántico, son posibilidades simultáneas unas de otras, antes de ser observadas, igual de existentes, válidas y reales.

Desde este punto de vista, Ella y Él tendrían infinitas probabilidades de conocerse y cruzarse en sus trayectorias, como de no hacerlo, desde una perspectiva latente y no manifiesta, que por meras limitaciones humanas, únicamente se puede dar a conocer a través de la visualización del cortometraje, lo que es, según la teoría cuántica, la observación; y por consiguiente, ya estaría modificando las posibilidades y seleccionando una aleatoriamente. Pero, si se aparta esta noción restrictiva de la observación, y para efectos de aplicación teórica, se supone que ellos, al igual que las partículas, pueden encontrarse y tomar todas las

vías posibles para llegar de un punto B a uno C, simultáneamente, entonces, antes de ser observados, Él y Ella ya se han encontrado, y no lo han hecho también, de todas las formas posibles, sólo que como no se ha posado sobre ellos el ojo humano, no se conocen esos resultados.

Esta idea, bastante confusa, sólo puede aplicarse de manera teórica e hipotética como base fundamental del cortometraje, ya que en la práctica, sólo una de estas posibilidades paralelas se ha materializado en el doble encuentro de Él y Ella. No obstante, en la escena final se deja abierta la posibilidad del encuentro, al no mostrarse si en efecto sucede, haciendo posible que ocurra y no ocurra a la vez.

Los estados Atados y el Gato de Schrödinger

Las limitaciones del sentido común humano basado en la experiencia sensorial, impiden comprender la teoría de la mecánica cuántica acerca de lo que verdaderamente es real, y dan por absurdo la posibilidad de que un objeto no posea una historia única, sino un conjunto de todas las historias posibles. (Estrella, J. 1998)

En este sentido, como se ha esbozado en páginas anteriores, Ella y Él no poseen una historia única, sino todas las historias posibles, es decir, historias en las que se han encontrado, se conocen, salen, etc. Y otras en las cuales nunca se conocen, ni se encuentran, ni tienen idea de la existencia del otro. Pero, finalmente sólo una de ellas es la que se muestra en el cortometraje.

Los estados físicos de las partículas pueden estar, antes de ser observados, entremezclados. Según el experimento hipotético de Schrödinger, el gato puede encontrarse en un estado intermedio entre vivo y muerto. Esta característica superposición de las partículas subatómicas, es lo que determina la capacidad de indeterminar una única trayectoria o estado en las mismas.

Así como la caja del gato, el ascensor de manera metafórica representa la incógnita de un encuentro final. Mientras Ella se encuentra dentro del ascensor, las dos posibilidades son válidas: el encuentro se puede producir, como puede no hacerlo. Estas alternativas se encuentran latentes, entremezcladas, y mientras las puertas del ascensor no se abran, las dos se están produciendo en niveles diferentes o, según otra teoría cuántica que será tratada posteriormente, en universos paralelos.

Para el espectador el encuentro es evidente. Ella se halla en el ascensor, mientras Él presiona el botón del mismo para subirse. Cuando las puertas se abren frente a Él, todo indica que Ella sigue allí, pero no llegamos a verlo. De esta manera, lo que se pretende no solamente con el final, sino durante el cortometraje en su totalidad es crear más incógnitas que dar respuestas.

Al igual que las partículas entremezcladas que pueden ser y no ser a la vez, estar y no estar al mismo tiempo, las interpretaciones que se pueden producir sobre *Atados* son posibles como en el mundo cuántico; no hay lecturas válidas o erradas.

Los Universos Atados.

La teoría de universos paralelos, es el punto de partida para comprender el cortometraje, así como para entender cada uno de los recursos visuales y sonoros que se utilizaron para recrear estos mundos.

La idea de *Atados* sugiere que los dos personajes principales: Ella y Él, se encuentran a su vez, duplicados en versiones alternativas en universos coexistentes. Esto quiere decir, según la física cuántica, que cada una de las posibilidades de una partícula, se encuentra materializada simultáneamente en otro universo, por lo que existen infinitos universos así como infinitas posibilidades.

Estos universos alternativos, que permanecen tan sólo como una posibilidad invisible al ojo humano, pueden ser ligeramente o completamente diferentes al universo como se conoce. En algunos de estos mundos paralelos, esas diferencias son simples y evidentes como el hecho de vestir de una forma distinta; otras más significativas, como por ejemplo la vida de una persona que en otro universo ya murió. (Baker, J. 2013)

Esta idea de Baker calza a la perfección con la interpretación de la teoría que se hizo en el cortometraje. En este caso, las diferencias entre los universos paralelos que se recrean son simples, más que los sutiles cambios en la decoración y la disposición de los objetos en el espacio, lo que se hace evidente es la caracterización de los personajes.

En el universo alternativo, Él y Ella son en muchos aspectos, la antítesis de sus dobles en el universo regular. Visten de una manera distinta, actúan de otra forma, sus personalidades tienen matices diferentes y juegan roles sociales y laborales distintos.

Las barreras espacio-temporales que definen a cada universo en la teoría cuántica pueden ser muy diversas, el tiempo y el espacio pueden variar, y fuera de esos límites se pierden, pues son inexistentes. (Kaku, M. 2009)

Sin embargo, en el cortometraje, las barreras espacio temporales de los dos universos guardan parecidos casi idénticos. Desde esta perspectiva, los personajes tienen la misma edad, trabajan y viven en los mismos lugares, las personas que los rodean son las mismas en ambos universos; la diferencia sustancial está en la lógica de las relaciones interpersonales, con el entorno y consigo mismos.

Apartando estás caracterizaciones de un universo y otro. La duplicidad de los personajes existe en este caso como parte de un todo relacional. Los dos universos guardan relación en cuanto a los acontecimientos que suceden.

Sobre este punto, la materialización de cada universo que se muestra dentro del cortometraje sugiere un nuevo esquema de relaciones, empezando por los personajes, cuyas versiones de Ella y Él se entremezclan dentro de nuevas cotidianidades, casi idénticas, pero sutilmente distintas entre sí, creando nuevos universos alternativos donde los acontecimientos que se producen son variantes de la misma historia, pero que tienen lugar en espacios distintos.

Cada uno de estos universos, desde el punto de vista visual, maneja una estética y una colorización que lo diferencia de sus homólogos, lo que permite al espectador acercarse a la teoría de que lo que ve en pantalla, se bifurca en varios escenarios posibles que son universos paralelos.

La puerta entre los mundos

El umbral, o conexión entre universos marca la diferencia sustancial que genera un quiebre en la línea de los acontecimientos al hacer evidente el paso de los personajes de un universo al otro a través de lo que la mecánica cuántica conoce como *agujeros gusano*.

Este agujero gusano, caracterizado visualmente por tonalidades grisáceas con matices azules y magenta, y mayor presencia de sombras (aunque muy sutiles), es el aspecto que a nivel narrativo denota un cambio en el ambiente normal de los personajes que se ve reflejado en las escenas 8 y 9 para Él y las escenas 10 y 11 para Ella.

En este aspecto, entran en juego nuevamente las probabilidades cuánticas, ya que, normalmente los universos paralelos se encuentran aislados entre sí, pero, eventualmente, existe una probabilidad de que se abra un túnel que cree un pasadizo a través del cual se pueda establecer comunicación entre un universo y otro.

Los personajes al pasar el agujero gusano, aterrizan en un nuevo universo, que se rige bajo sus propias lógicas, y por lo tanto mutan en nuevas versiones de sí mismos. En el caso de Ella, pasa de ser una mujer bohemia, a una mujer con matices mucho más vanguardistas y esto se muestra a través del estilismo y vestuario, principalmente. En el caso de Él, los matices son un poco menos marcados en lo relacionado al estilismo, pero lo que si se hace evidente es que ya no es un hombre rígido y perfeccionista, sino uno más introvertido y hasta un poco desordenado.

La estética abstraccionista

El expresionismo abstracto fue una vanguardia artística americana, que tuvo gran importancia en el siglo XX. Su principal característica, a diferencia de la mayoría de las tendencias artísticas que le precedieron, estuvo marcada por la libertad que propugnaba. En este sentido, cada obra del abstraccionismo es una muestra única y particular de las emociones, pensamientos y subjetividades de cada artista. Un lienzo en blanco donde el pintor deja su ser plasmado.

Siguiendo esta línea de pensamiento, *Atados* es el equivalente audiovisual de una pintura abstraccionista. Su elaboración es la muestra viviente de la personalidad de sus autoras, quienes han dejado allí plasmado, sus visiones, gustos, inclinaciones y preferencias; ese abanico de subjetividades que las caracterizan.

La propuesta estética de este cortometraje representó también, un lienzo en blanco. La manera en la cual se configuraron los elementos es el resultado de una visión particular inspirada en algunas características del expresionismo abstracto, sobre todo en lo referente a la colorización para diferenciar los distintos universos.

Al ser un cortometraje de ciencia ficción, que no contó con todos los artificios de los efectos especiales, los increíbles montajes, e inclusive las aparatosas estructuras de utilería, que por lo general caracterizan las producciones enmarcadas dentro de este género; la necesidad de una propuesta estética marcada fundamentalmente en el uso del color, se convirtió en una necesidad imperante.

El artista, cuyo trabajo influenció la propuesta visual de *Atados*, fue el pintor de origen ruso Mark Rothko. Su uso del color con la finalidad de generar experiencias emocionales, que produzcan atmósferas determinadas, se utilizó para reflejar en algunos casos, las vivencias internas de los personajes en los diferentes universos de la historia.

En este sentido el primer universo que se muestra en el cortometraje, es aquel que introduce a los personajes; su cotidianidad y personalidad. Este universo recrea una atmósfera de orden y calma inspirada en los campos de color de Rothko; por ello se empleó una colorización tenue que básicamente lo que hace es lavar un poco los colores, quitándoles saturación.

Sin embargo, la paleta de color que se maneja dentro de ese universo tiene matices diferenciales que se ajustan a las personalidades de Él y Ella. Esos matices se reflejan en los colores seleccionados para su vestuario, maquillaje y utilería. Pero observándolo desde una perspectiva integral, la estética general de ese universo refleja esa capacidad de Rothko para abarcar todo el campo de color, y a la vez darle matices particulares en cada una de sus fases.

Desde este punto de vista, el rojo o naranja que se utilizó para Ella, no produce los mismos sentimientos que el rojo o naranja que se empleó en el entorno de Él. Aunque son a la vista parecidos, la forma en la cual se manejan, es proporcional a los matices de la personalidad de cada uno.

En el caso de Ella, los rojos, naranjas se emplearon con la finalidad de resaltar la calidez de su personalidad. En el caso de Él, estos colores tienen una connotación totalmente opuesta, la forma cortante en la que aparecen en un cuadro predominado por los azules hace que el choque represente esa competitividad y perfeccionismo que lo caracteriza.

El umbral, o agujero gusano, es, desde el punto de vista del abstraccionismo, la muestra más directa de la experiencia psíquica de los personajes. La colorización y demás elementos de la propuesta estética, se ven argumentados en la expresión del mundo interno, la individualidad y los sentimientos de cada personaje, convirtiendo la obra audiovisual, en un lienzo emocional abstracto.

En esas escenas, el uso de los grises y los azules, denotan una atmósfera extraña que permite al espectador inferir que algo está sucediendo. Es el primer indicio visual de que se está produciendo un cambio de universo.

Los tonos seleccionados para el umbral, están inspirados en las últimas pinturas de Rothko, donde la presencia de los tonos grises, azules y negros se atribuían, según los críticos, al deterioro de su estado emocional. (Kelsey. A. *The Color of Trascendence*. (s.f). New York University. [Página web en línea] traducción libre del autor).

El segundo universo está marcado por una saturación mayor que recuerda la época en la cual Rothko alcanzó su madurez artística durante la década de los 50. En esas pinturas, los colores vivos y brillantes como los rojos, amarillos y naranjas, conglomeraban el valor expresivo de las mismas. En este sentido, los naranjas, verdes, e inclusive azules, utilizados en estas escenas, toman tonalidades mucho más vivas.

Las escenas del cortometraje desarrolladas en la emisora de radio emplean una coloración sepia y hacia los verdes; que si bien no es una mezcla característica de Rothko, tiene matices ocres y amarillos; con los cuales el artista experimentó en varias de sus pinturas.

Este tercer universo guarda relación con la sensación de atemporalidad que los pintores del abstraccionismo les gustaban transmitir. Las tonalidades sepia son asociadas por lo general con algo antiguo, vintage, como si se tratase de un acontecimiento pasado. Sin embargo, con la mezcla de tonos verdosos, lo que busca transmitir es justamente esa atemporalidad en la escena. Ellos están ahí en ese momento, pero ese momento puede suceder en millones de espacios temporales en otros universos, por lo que perdería fuera de esas barreras, la noción de lo que el tiempo significa. La experiencia es, no fue.

El cuarto y último universo es el representado por las escenas de los dos encuentros. El primero que se produjo en las afueras de una oficina de correo postal, y el segundo que sucedió en una agencia de viajes. Este universo está marcado por una coloración tenue, un poco lavada y hacia los tonos rosados y amarillos. Esto refuerza los contornos de los sujetos y objetos de interés en el cuadro, mientras desdibuja los bordes del mismo.

En el expresionismo abstracto, una característica relevante está marcada por la necesidad casi neurótica de cubrir todo el lienzo, como si la pintura saliera de él y no existieran bordes ni barreras espaciales que la limitasen. En este sentido, este cuarto universo es una interpretación audiovisual de las autoras, de lo que fue la tendencia del *all-over-painting*, o cobertura de toda la superficie. (Martínez, A. 2000).

Al acentuar lo que a nivel compositivo se encuentra en los primeros planos y desdibujar los bordes, se busca dar esa sensación de infinitud, como si la acción saliera del cuadro.

Sobre la comprensión

En este cortometraje la comprensión es un criterio amplio. La historia de *Atados* es confusa y enredada desde el momento en que su idea fue concebida hasta el producto final que hoy observa el espectador.

Como se enunció en páginas anteriores, la idea y la forma en la cual fue tratada la historia visualmente, más que crear certidumbres sobre cómo sucedieron los acontecimientos pretende generar un espacio para la interpretación y las lecturas particulares que cada persona pudiere hacer sobre el producto final. Es condición consciente, el hecho de que las dudas se presenten y muchas de ellas, queden, quizás, sin respuesta.

Sin embargo, la manera particular según la cual se manejó la estética y la línea narrativa del cortometraje, permite aproximarse de manera muy cercana a la interpretación más acertada de la trama de *Atados*.

Para guiar al espectador hacia esta lectura se han colocado intencionalmente un conjunto de pistas a lo largo de la pieza, desde los breves diálogos que asoman temas de la física cuántica, pasando por el concurso radial *Determinando lo Indeterminado* que constituye el hilo conductor de la historia, e inclusive los libros de física y astrofísica que se muestran en varias escenas de Stephen Hawking y Carl Sagan.

Estos elementos funcionan como cabos sueltos, que al unirlos, generan un sentido completo que argumenta el porqué de las acciones que se producen. No obstante, es probable, que sólo algunos espectadores sean capaces de encontrar las piezas y armar el rompecabezas en sus cabezas.

Finalmente, la influencia artística del expresionismo abstracto, no debe verse como algo literal; lo literal se mantiene únicamente en la libertad del artista, en este caso, la interpretación de las autoras de varios criterios de esta tendencia artística.

No se deberían buscar analogías cercanas a la igualdad entre los elementos estéticos del cortometraje en comparación con las pinturas abstraccionistas. Como se argumentó en

líneas anteriores, la aproximación está llena de las subjetividades de las autoras, razón por la cual, se podrán encontrar elementos sutiles que hagan referencia en sus colores, y criterios psicológicos, pero jamás relaciones estrictamente directas y evidentes.

V- RECOMENDACIONES

A la hora de realizar cualquier pieza audiovisual debe considerarse y evaluarse minuciosamente la complejidad y laboriosidad del mismo: el número de locaciones, la cantidad de personajes, el trabajo actoral, de arte y fotografía; los recursos humanos y el equipo técnico, y sobre todo, el tiempo y el presupuesto del cual se dispone.

Este proyecto de grado, ambicioso desde un principio, requirió de grandes esfuerzos conjuntos para la coordinación y producción del mismo. Como en todo proyecto audiovisual, el trabajo se dividió por departamentos, con la finalidad de delegar las diferentes tareas que atañen a cada área.

Trabajar en equipo no siempre es fácil. Afirmar que dos personas pueden desempeñar la mayoría, por no decir, todas las tareas concernientes a las diferentes etapas de producción, puede resultar un reto complicado, pero no imposible. Cuando dos intelectos se unen con la voluntad de dar lo mejor de sí y trabajar para crear un producto de calidad, difícilmente no resultará en un éxito.

Sin embargo, el trabajo en equipo, requiere paciencia, tolerancia, entendimiento y flexibilidad de las partes involucradas; más aún cuando se trata de una codirección. El camino puede tener sus piedras y generar choques inesperados, malentendidos, y frustración; sin embargo, la voluntad de hacer las cosas bien siempre se impondrá como elementó conciliador.

La producción de este cortometraje fue clave para poder lograr lo que se planteó desde el principio. Una de las desventajas fue no contar con una persona responsable a cabalidad de las actividades del departamento de producción, esto representó un reto para las directoras, quienes tuvieron que realizar las tareas de ese departamento y de la dirección general, dirección de arte, así como también involucrarse directamente y monitorear toda la etapa de postproducción, esto generó algunos retrasos, sobre todo durante el rodaje. Sin embargo, el resultado se logró y fue satisfactorio.

Anticiparse es muy importante, pero indiscutiblemente de que se haya tomado algunas precauciones, siempre debe tener un plan sustituto en caso de que ocurra algún imprevisto que ponga en riesgo la realización del proyecto.

Dos días antes de empezar la grabación los actores principales, confirmados previamente con casi dos meses de anticipación, informaron que no podían asistir al rodaje por compromisos profesionales. Esta situación generó mucho malestar, y obligó a reestructurar la producción hasta conseguir otros actores realmente comprometidos con el proyecto.

Favorablemente, un día después se lograron captar dos nuevos actores, que aceptaron colaborar desinteresadamente y con entusiasmo en el cortometraje. Por esta razón se recomienda cuidar muy bien el casting, y preferiblemente no dejar de hacerlo por más recomendaciones que se tengan. Conocer el interés, el compromiso, entusiasmo y tiempo disponible de los actores es fundamental para prever la calidad de su desempeño.

El presupuesto es un punto importantísimo al momento de embarcarse a realizar un cortometraje. Siempre se debe partir de un estudio presupuestario previo para evaluar si la factibilidad de la producción se verá afectada por falta de fondos. Cualquiera que sea el tipo de proyecto, emprender una producción audiovisual requiere dinero, y es iluso pensar que no, por más colaboración que se tenga.

Sobre este punto, es importante resaltar que en el país existen muchas empresas que están dispuestas a colaborar con proyectos universitarios. En este caso se contó con el patrocinio de David & Joseph, una empresa de alquiler y venta de equipos técnicos para la grabación, que facilitó los equipos técnicos utilizados para realizar los movimientos de cámara.

Por otra parte, Cine Materiales, especialmente el señor Pablo Cova ayudó financieramente con el resto de los equipos técnicos, y nos facilitó el contacto con personas talentosas que se unieron a colaborar en los distintos departamentos de la producción, especialmente en el de fotografía.

Finalmente la productora Rubik, accedió a alquilar las ópticas necesarias por un precio especial, significativamente más bajo por ser estudiantes. Gracias a ellos se pudo realizar el cortometraje con distintos tipos de ópticas de una alta gama, dando como resultado una estética impecable.

Como última recomendación, se aconseja tomarse el tiempo necesario para desarrollar el guion y el guion técnico. En este caso, las realizadoras fueron bastante ambiciosas, como resultado se tuvo que hacer muchos ajustes debido al presupuesto estimado y al equipo

técnico disponible. Pero sin duda alguna, en estos casos, es mejor reducir que agregar, por eso se recomendamos realizar un guion técnico rico en cantidad y diversidad de planos. De esta manera se puede lograr que el proceso de montaje sea mucho más fácil y gratificante.

El plan de rodaje por su parte, se realizó tomando en cuenta la importancia de las escenas y la ubicación de las locaciones. Esto permitió una mayor optimización de tiempo y dinero.

VI. CONCLUSIÓN

Desarrollar una historia original siempre será un reto. Toda nace de una idea que muchas veces parte de experiencias personales. *Atados* es una pieza que a pesar de ser ficción tiene en su esencia algo real. El encuentro de esas dos personas en un mismo día y de la manera como fue contada, en realidad fue un hecho que si llegó a ocurrir. Es por ello, que para crear historias siempre se deben tomar en cuenta aquellos hechos que no podemos dejar a un lado y mucho menos olvidar.

Continuando con esta línea de inspiración, el desarrollo del guión no pudo ser alcanzado sin previamente haber profundizado el maravilloso mundo de la física cuántica y a sus autores Hawking, S., Mlodinow, Lightman, Kaku, M, Baker, J. donde en algunas de sus obras desarrollaron teorías sobre el principio de incertidumbre, las probabilidades, y sobre todo, los universos paralelos. Paralelamente, explorar una vanguardia artística tan interesante como el expresionismo abstracto, desarrolladas en algunos ensayos de los autores Margarita D'Amico, Bueno, M. Alcolea, S, entre otros, sentaron las bases para construir una historia de lo más interesante.

Como comunicadores siempre se debe investigar, indagar y descubrir temas que no tenga nada que ver con la cátedra, esto será el punto de partida para crear nuevas formas de expresión, cuya meta siempre va a ser obtener piezas originales, auténticas y lo más creativas posible. El reto que tuvieron los realizadores fue convertir ese guión tan elaborado y ambicioso en una pieza audiovisual, donde siempre la intención fue hacer algo nuevo y contar a través de imágenes, una historia diferente pero bien pensada.

VII . REFERENCIAS

1. Bibliográficas

- Alcolea, S., Barral i Alet, X., Bornay, E., Hernández, J., Huerta, C., Milicua, J., Monreal y Tejada, L., Morales y Marín, J.L., Ocampo, E., Suárez, A., Sureda, J., Vidal, M. (1998). El arte de vanguardia: expresionismo y futurismo. En C. Ferrer (ed.). *Gran historia del arte*. (Vol. 9, pp. 101-120). Barcelona, España: Editorial Planeta, S.A.
- American Chemical Society. (2005). *Química: un proyecto de la ACS* (R. Martínez-Álvarez, J. Rodríguez, L. Sánchez, Trans.). Barcelona: Editorial Reverté. (Trabajo original publicado en 2004).
- Adelman, K. (2005). *Cómo se hace un cortometraje*. Barcelona, España: Ediciones Robinbook.
- Baker, J. (2013). *50 Cosas que hay que saber sobre Física Cuántica* (J. Ros, Trad.). Barcelona, España: Editorial Planeta, S.A.
- Braden, G. (2008). *La Matriz Divina: cruzando las barreras del tiempo, el espacio, los milagros y las creencia* (A. Miniño, Trad.). EE.UU.: Hay House, Inc., P.O. (Trabajo original publicado en 2007).
- Barceló, M. 2008. *La Ciencia Ficción*. Barcelona, España: Editorial UOC.
- Capra, F. (2006). *El tao de la física*. (8ª ed.). (A.A. Martel, Trad.). Málaga: Editorial Sirio, S.A. (Trabajo original publicado en 1975).
- Cardona, A. (2013). *Breve historia de la Astronomía*. Madrid, España: Ediciones Nawtilus, S.L.
- Cassinello, A y Sánchez, J.L. (2012). *La realidad cuántica*. Barcelona, España: CRÍTICA, S.L.
- Chilvers, Ian. (2001). *Diccionario del arte del siglo XX* (T. Garín Sanz, Trad.). Madrid, España: Editorial Complutense, S.A. (Trabajo original publicado en 1999).

- Cooper, P. y Dancyger, K. (1998) *El guion de cortometraje*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión.
- Cox, Brian y Forshaw, J. (2014). *El universo cuántico y por qué todo lo que puede suceder, sucede* (M. Pérez, Trad.). Barcelona, España: Editorial Debate. (Trabajo original publicado en 2012).
- Dickerson, M. (2013) *The Handy art history answer book*. EE.UU: Visible Ink Press.
- Durozoi, G. (2007). *Diccionario de Arte del siglo XX*. (2ª ed.). Madrid, España: Ediciones Akal, S.A.
- Estrella, J. (1998). *El universo hoy*. Santiago de Chile: Editorial Universitaria, S.A.
- Fernández, L y Vázquez, M. (1999). *Objetivo: corto. Guía práctica del cortometraje en España*. Madrid: Nuer Ediciones.
- González, A.M. (2004). *Historia general del arte K*. Costa Rica: Editorial Universidad Estatal a Distancia (EUNED).
- Greene, B. (2011). *La realidad oculta: universos paralelos y las profundas leyes del cosmos* (J. García, Trad.). Barcelona: CRÍTICA, S.L. (Trabajo original publicado en 2011).
- Guarinos, V. (2010). *Andalucía en la red. La construcción de la imagen de lo andaluz en internet*. Sevilla: Centro de Estudios Andaluces. Consejería de la Presidencia.
- Hacyan, S. (2000). *El gato de Schrödinger*. México: Coordinación de Servicios Editoriales, Facultad de Ciencias, UNAM.
- Hawking, S y Mlodinow, L. (2010). *El gran diseño* (D. Jou i Mirabent, Trad). Barcelona, España: CRÍTICA, S.L. (Trabajo original publicado en 2010).
- Honour, H. y Fleming, J. (2004) *Historia mundial del arte* (M. Sánchez y E. Durán, Trads.). Madrid, España: Editorial Akal, S.A. (Trabajo original publicado en 1982).
- Ickowicz, L.I. (2008). *En tiempos Breves, Apuntes para la escritura de cortos y largometrajes*. Buenos Aires: Ediciones Paidós SAICF.
- Kaku, M. (2009). *Hiperespacio: una odisea científica a través de universos paralelos*. (5ª ed.). Barcelona, España: Drakontos Bolsillo.

- Klein, E. (2003). *La física cuántica*. México D.F.: Siglo XXI editores, S.A. de C.V.
- Koningsberg, I. (2004). *Diccionario técnico de cine*, (E. Herrando y F. López, Trads.). Madrid, España: Akal Ediciones, S.A.
- Lightman, A. (1997). *Luz antigua: nuestra cambiante visión del universo* (G. Sharony, Trad.). Barcelona, España: Editorial Andrés Bello Española. (Trabajo original publicado en 1991).
- Martínez, A. (2000). *De la pincelada de Monet al gesto de Pollock*. Valencia, España: Servicio de Publicaciones de la Universidad Politécnica de Valencia.
- Pécora, P. (2008). *Algunas reflexiones sobre el cortometraje*. En E. Russo (ed.). *Hacer Cine: Producción audiovisual en América Latina*. (pp. 183) Buenos Aires: Paidós.
- Preckler, A.M. (2003). *Historia del arte universal de los siglos XIX y XX*. Madrid, España: Editorial Complutense, S.A.
- Ramírez, E. y Santalla, Z. (1995) *Guía Para la Realización y Presentación de un Trabajo de Grado*. Caracas: U.C.A.B.
- Reyes, B. (2004). El guion cinematográfico: ¿Un nuevo género literario? *Cuaderno de estudios Cinematográficos, I*, pp. 77-79.).
- Suspirregui, J.M. (2005). La fotografía como interfaz cinematográfico: importancia de la luz en el discurso cinematográfico. En A. Fidalgo y P. Serra (Org.). *Memorias del Congreso Ciencias de Comunicación en Covilhã*. (pp. 157-163). Covilhã: Universidad Da Beira Interior.
- Stewart, L. (2012). *El Big-Bang del Génesis*. Madrid, España: Bubok Publishing, S.L.

2. *Electrónicas*

- Bueno, M. (s.f.). *El Expresionismo abstracto Pollock y Rothko*. Recuperado en agosto, 22, 2014, <http://www.ihistoriarte.com/2013/11/el-expresionismo-abstracto-pollock-y-rothko/>
- Cossalter, J. (2012, octubre). *En busca de la(s) especificidad(es) del cortometraje. El corto de ficción en la argentina de los años sesenta*. Revista Lindes. Número 5, pp. 3-6. Recuperado en agosto, 13, 2014 en http://www.revistalindes.org.ar/numeros_anteriores/numero_5/articulos/7.%20Articulo%20-%20Cossalter%20Javier.pdf
- D'Amico, M. (1990). *Abstraccionismo. La escalada del instinto y la razón*. Recuperado en agosto, 22, 2014 en <http://www.labohemiahipermediatica.com/uploads/1/8/1/0/18105501/abstraccionismo.pdf>
- Kelsey, A. (s.f.). *The Color of Transcendence*. Rrecuperado en agoto, 25, 2014 en http://www.nyu.edu/pubs/anamesa/archive/fall_2005_culture/02_kelsey.pdf
- Macías Lloret, M. (2010). *Falacias, Juegos y Universos Paralelos*. Recuperado en agosto 15, 2014 en <http://books.google.co.ve/books?id=oM4XAwAAQBAJ&pg=PP1&lpg=PP1&dq=falacias+juegos+y+universos+paralelos&source=bl&ots=5dJzy5GwRY&sig=yBYFebxThFVBtn06ZcS8iGyLEC8&hl=es&sa=X&ei=yQ79U4f1ApW7ogTVjYGGQAQ&ved=0CBsQ6AEwAA#v=onepage&q=falacias%20juegos%20y%20universos%20paralelos&f=false>
- Mark Rothko *Biography*. (s.f). recuperado en agosto, 25, 2014 en <http://www.markrothko.org/biography/>
- Pérez, F. (s.f.). *Pintar el sonido, escuchar el color: Vassily Kandinsky entre lo abstracto y lo concreto*. Recuperado en agosto, 22, 2014 en <http://www.letrasenlinea.cl/wp-content/uploads/2012/11/Vassily-Kandinsky-entre-lo-abstracto-y-lo-concreto-por-Fernando-P%C3%A9rez.pdf>

3. Audiovisuales

- Abrams, J.J. y Orci, R. (Creadores/ Productores ejecutivos). (2008). *Fringe*. [Serie de televisión]. Toronto, Nueva York, Vancouver, Canadá y EE.UU.: Bad Robot Productions y Warner Bros. Television.
- Howitt, P. (Director/Guionista). Horberg, W., Pollack, S. y Braithwaite, P. (Productores). (1998). *Sliding Doors*. [Cinta cinematográfica]. U.K. y EE.UU.: Miramax Films.
- Malick, T. (Director/Guionista). Gardner, D. y Green, S. (Productores). (2011). *The tree of life*. [Cinta cinematográfica]. EE.UU.: Fox Searchlight Pictures.
- Samson, P. (Director). Weager, R. (Productor). (2014). *One Man's Loss* [Cortometraje]. L.A., EE.UU.: Phix Films.
- Scherfig, L. (Director) Hornby, Nick (Guionista) y Dwyer, F y Posey, A. (Productoras). (2009). *An Education*. [Cinta cinematográfica]. EE.UU.: Sony Pictures Classics y BBC Films.
- Villeneuve, D. (Director). Faura, M.A. y Fichman, Niv. (Productores). (2013). *Enemy* [Cinta cinematográfica]. Canadá: Rhombus Media y Roxbury Pictures.
- Weiner, M. (Productor). (2007). *Mad Men* [Serie de televisión]. EE.UU.: Lionsgate Television.
- Villeneuve, D. (Director). Faura, M.A. y Fichman, Niv. (Productores). (2013). *Enemy* [Cinta cinematográfica]. Canadá: Rhombus Media y Roxbury Pictures.
- Zelman, A (Creador). (2014). *Resurrection*. [Serie de televisión]. EE.UU.: American Broadcasting Company.