



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

**PASEO MUERTO,**  
**Cortometraje en clave humor negro**

**Tesista**

CORDERO, Jonas

**Tutor**

BURGER, Eduardo

**Caracas, Abril 2015**

## 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

*Al Cine y a Luisa,  
indiscutiblemente, mis dos grandes amores*

## AGRADECIMIENTOS

“Agradecimientos”... ..

Es difícil pensar en escribir estos agradecimientos. Sinceramente, este momento era uno de los que más temía. No por tener que sentarme a escribir una lista de nombres, no, sino por el miedo terrible que siento de dejar por fuera a gente (ya sea por el cansancio que me agobia en estos momentos o por mis olvidos habituales). Pero, bueno, hay que ser grandes, hay que “ahombrarnos” y empezar desde el principio:

A mi mamá, por ser la única verdadera constante en mi vida. Sin tu apoyo, sin tus regaños, sin tus “¿Y el libro?” “¿Hablaste con Burger?” “¿Ya tienes la locación?” “¿Y Martín Quintal?” “¡Despiértate!” “¿Ahora qué vas a hacer?”, pero, sobre todo, sin tu amor incondicional nunca pudiera haberme lanzado a realizar esta aventura. Te amo, mamá.

A Eduardo Burger, por haber aceptado ser mi tutor, por abrirme la cabeza, por no abandonarme (a pesar de que tenía todas las razones del mundo) y, sobre todo, por darme ese último impulso cuando creí que estaba perdido. Disculpa todo lo malo, me hubiera gustado mil y un veces ser un mejor “tutoreado”. Vales oro, el mundo necesita más gente como tú.

A Pablo Cova, por creer en mí. No hay nadie que me haya enseñado más en estos años sobre la producción audiovisual que tú. Eres el Santo Patrono de los estudiantes de audiovisual.

A mi crew, por haberme acompañado en “la locura”. Sin el esfuerzo de cada uno de ustedes esto no pudiera haber sido posible. Estaré eternamente en deuda. Los quiero un montón.

A mis amigos, a la familia que escogí en la universidad. En las Promo 52, 53, 54 y 55, conocí a compañeros de vida, a gente sumamente increíble. Fue un honor haber compartido con ustedes esa etapa tan loca que la vida en la universidad.

A la UCAB, a mi Ítaca, por ser mi casa durante más tiempo de lo que creía, por ese clima loco, por permitirme crecer, ser feliz y darme unos cuantos golpes. Nunca olvidaré las colmenas.

Ahora sí, “la lista”:

A Luisa Cordero, Familia Cordero, Eduardo Burger, Pablo Cova, Sergio Barreto, Carlos Suarez, Alejandra “Lale” Mendoza, Letyami “Le” Cortez, Luis Machín, Gabriela Benazar, Floryed Robles, Luís Ruiz, Rebeca Benvenga, Ida Febres, Luz Castillo, Jessica Aponte, Angelo Freda, Enrique Suarez, Meilyn Lima, Juan Andrés Medina, Francisco “Chesco” Pacheco, Maria Fernanda “Nanda” Montilla, Rafael “Chiky” Escobar, Javier Muñoz, Miguel Escobar, Marinés Carrero, Daniel Sosa, Wilker Tovar, Jorge Hernández, Andrea Otero, Diego Martintereso, Francisco Quiñones, Ulises “Barry” Zavala, Francisco “Pancho” Márquez, Oriana Mata, Full Pizza, Catherine Ball, Anthony Velázquez, Alexandra Colmenarez, Angie Ferro, Ariana González, Jessica Mejía, Edwin Corona, Eduardo Parra, Emilio Fernández, Andoni Zugasti, Nico Alonso, Mariana De Pablos, Daniela Márquez-Siem, Departamento de Producción Audiovisual, Keyla Bernal, Yasmín Centeno, Elisa Martínez,, Juan Carlos García, Julio García, Arturo Serrano, Laura Martínez, Rafi Ascanio, Raquel Cartaya, Laura Rodríguez, Víctor Rodríguez, César Elster, Henry D’Arthenay, Sebastián “Chevy” Ayala, Rafael “Boli” Pérez Medina, Daniel De Sousa, La Vida Bohème, Verónica Ruiz-Del Vizo, Johanna Hernández, Lis Mirabal, Paul Rondón, Jorge González, Gabriel De la Rosa, John Agudelo, Alejandra Nieto, Pedro Cambas, Verónica Carrero, Amanda Álvarez, Fabio Fuenmayor, Hotel Marriott, Arianna Calcaterra, Hotel Paseo Las Mercedes, Fabián Maldonado, Cinemateriales C.A., Enrique Cova, Rubik C.A., Jeisson Paredes, Ithiel e Isamir Hinojosa, Diana Maiuri, , Pedro Medina, Andreina “Nina” Rancel, William Goite, Oliver Alle y Universidad Católica Andrés Bello...

... A cada uno de ustedes,

Gracias

*Jonas Cordero*

# ÍNDICE

## INTRODUCCIÓN

### CAPÍTULO I: PARA ENTENDER NOS CON

<b>LA COMEDIA NEGRA.....</b>	<b>6</b>
La Comedia.....	6
La Comedia Negra.....	10
La Comedia Negra como género cinematográfico.....	14
Antecedentes de la Comedia Negra como género cinematográfico.....	14
El Teatro del Absurdo.....	14
El Cine Negro.....	16
Características de la Comedia Negra como género cinematográfico.....	23

### CAPÍTULO II: UN CAMINO LARGO

<b>PARA LLEGAR A UN CORTO .....</b>	<b>28</b>
Cortometraje.....	29
El lenguaje del corto.....	30
Guión Cinematográfico.....	31
El Viaje del Héroe de Joseph Campbell.....	32
El Paradigma de Syd Field.....	37
Guión-Argumento de cortometraje.....	40

<b>CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO.....</b>	<b>44</b>
Planteamiento del problema.....	44
Objetivo general.....	45
Objetivos específicos.....	45
Justificación, recursos y factibilidad.....	45
Delimitación.....	46
<b>CAPÍTULO IV: LIBRO DE PRODUCCIÓN.....</b>	<b>47</b>
Idea.....	47
Sinopsis.....	47
Tratamiento.....	47
Escaleta.....	50
Guion Literario.....	54
Guion Técnico.....	71
Storyboard.....	84
Desglose de producción.....	98
Propuesta visual.....	115
Propuesta sonora.....	128
Perfiles de personajes.....	129
Casting.....	140
Plan de Rodaje.....	141
Ficha artística y técnica.....	145

Análisis de Costos.....	154
Presupuesto.....	155
<b>CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>157</b>
Bibliografía.....	159
Anexos.....	164

# INTRODUCCIÓN

¿Qué es lo que atrae al ser humano al cine?

Sin realizar una investigación extensa, el que redacta estas líneas puede expresar con seguridad que no es la primera vez que una persona arroja esta pregunta al aire, que muchos han investigado dicha interrogante y que cada uno de ellos tiene una respuesta distinta, una visión particular en cada cabeza.

El realizador de este trabajo también posee su propia respuesta a esta interrogante:

¿Qué es lo que atrae al ser humano al cine? Las infinitas historias que pueden ser contadas a través de una pantalla y su capacidad de ser apreciadas sin importar el lugar, religión, edad, clase social, género y experiencias de quién la vea.

Para contar estas infinitas historias los realizadores audiovisuales se apoyan en múltiples herramientas. Herramientas como técnicas para la realización de guion, movimientos cinematográficos, escuelas fotográficas, géneros y formatos.

El género comedia negra es una de estas herramientas para contar historias. Valiéndose de la integración de catalizadores humorísticos como la sátira, ironía y grotesco la comedia tradicional toma un tono oscuro. Bebiendo de grandes temáticas como la omnipotencia de la muerte sobre los vivos, lo absurdo del mundo y el hombre como bestia toma forma. Y, finalmente, se sirve de la imaginaria copa que es la Teoría de la Incongruencia como método para causar la catarsis dentro de cualquier trabajo humorístico: la risa.

La risa como producto del visionado de una incongruencia se alza actualmente como la fórmula más usada por los comediantes. En el caso de la comedia negra, adicionalmente a la función antes nombrada, también sirve para enlazar las historias contadas a través del género. Una serie de incongruencias, accidentes, mueven la trama dentro de un trabajo audiovisual de comedia negra, tal como en la vida

misma una serie de coincidencias, combinado con un poco de libre albedrío, llevaron a la humanidad a su punto actual y a los seres humanos en su vida cotidiana.

Efectivamente, en las siguientes páginas se profundizará en el tema; desde el concepto de comedia y sus antecedentes en el teatro griego hasta la traducción en una pantalla de cine en clave negra.

El cortometraje como formato para presentar historias tiene un mérito propio, nunca debería ser visto como un largometraje contado en una fracción de tiempo. Si bien la duración es un factor determinante en la creación de cortometrajes, la experimentación con dicho formato ha ayudado a crear un lenguaje propio. Incluso, considerando las maneras de crear guiones cinematográficos para largo, a sabiendas que son formulas no excluyentes, el cine en corto ha evolucionado para tener sus propios códigos.

En las siguientes páginas se hará un aproximamiento a las claves del cortometraje, desde darle una definición clara hasta las bases para la escritura del argumento del mismo.

El presente trabajo especial de grado toma como objetos de estudio el género cinematográfico comedia negra y el formato cortometraje para la realización de una pieza audiovisual, el cortometraje PASEO MUERTO, del que se espera que muestre de manera efectiva los hallazgos presentados en la investigación y sirva como ejemplo de los conocimientos cinematográficos adquiridos durante la carrera universitaria por el que escribe estas líneas.

PASEO MUERTO es la historia de Diego, su encuentro cercano con la muerte y de cómo a través de situaciones de choque su concepción sobre su misma fatalidad pudiera o no cambiar.

# **CAPÍTULO I:**

## **PARA ENTENDERNOS CON LA COMEDIA NEGRA**

¿Qué hace que un film sea considerado una comedia negra? Para responder a esta pregunta se tiene que realizar una aproximación hacia el concepto de comedia, explorar la progresión que ha tenido desde su concepción en las artes y reconocer algunas características del humor negro.

### ***La Comedia***

El Diccionario de la Real Academia Española (DRAE) (s.f) define comedia en primera instancia como “Obra dramática, teatral o cinematográfica, en cuya acción predominan los aspectos placenteros, festivos o humorísticos y cuyo desenlace suele ser feliz”. Comedia, (s.f), Diccionario de la Real Academia Española. [Página web en línea]

Encontrando su origen el teatro griego, la comedia clásica presenta a un protagonista con metas aparentemente ínfimas que después de pasar por una serie de situaciones llega a alcanzarlas o entiende lo menores que fueron en un principio.

Sin embargo, para tener un entendimiento claro de lo que es la comedia como un género dramático se considera que debe colocarse en contraste frente a las otras demostraciones del teatro clásico griego.

“Tres son, pues, los géneros dramáticos griegos: el drama satírico, la tragedia y la comedia. Los dos últimos servirán de norma a las variantes habidas en el teatro occidental” (Oliva y Torres Monreal, 1990, p.32)

El Drama satírico o Sátira es la “(...) forma artística, principalmente literaria y dramática, en la que los vicios humanos o individuales, locuras, abusos o deficiencias se mantienen hasta la censura por medio de la burla, (...) la ironía, la parodia, la caricatura, u otros métodos, a veces con la intención

de inspirar la reforma social” Elliot, (2014), Encyclopedia Britannica [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

Elliott (2014) señala que la Sátira es dividida en dos clasificaciones de acuerdo a la fuerza aplicada al objeto de crítica y el grado de pesimismo presentado, siendo la Sátira Horaciana un comentario social y la Sátira Juvenaliana presentándose como una crítica caótica y oscura.

Una manera de aproximarse a la diferencia entre las dos corrientes es ver su aplicación, el programa de televisión “The Simpsons” (1989) creado por Matt Groening, es una muestra de la corriente Horaciana al criticar a la sociedad americana pero manteniendo un aire positivo y una resolución alegre al final de cada capítulo. Por otro lado, la novela “1984” (1949) de George Orwell con su señalización extrema a los estados totalitarios es una clara representación de la corriente Juvenaliana, alejándose casi por completo de los aspectos humorísticos de la sátira.

Volviendo a los tres géneros dramáticos de antaño, la Tragedia se alza como el género con más piezas reconocidas del teatro griego, contando entre sus filas trabajos como “Antígona”, “Edipo rey”, “La Oresteida”, “Prometeo encadenado” y “Medea”.

Tal como fue reproducido en “Historia Básica del Arte Escénico” (1990), Aristóteles [referencia obligada para cualquiera que desee estudiar el teatro griego] define la Tragedia griega como:

*Imitación* (mímesis) de una *acción* (praxis) de carácter elevado y completo, con una cierta extensión en un lenguaje agradable, llena de bellezas de una especie particular según sus diversas partes. Imitación que ha sido hecha o lo es por personajes en acción y no a través de una narración, la cual, moviendo a compasión a temor, provoca en el espectador la *purificación* (catarsis) propia de estos estas emotivos (Oliva et al, 1990, p.35)

En las Tragedias griegas se presentaban héroes [o heroínas] que debían pasar por situaciones que los anulaban al final de su historia, pagaban las consecuencias de sus actos profanos o poco aceptados por la sociedad, a manera de expiar sus pecados, y por empatía, los espectadores también. Un número considerable de obras pertenecientes a este género da a entender que el ser humano se encuentra atrapado en un constante ciclo de cometer actos que lo llevan tarde o temprano a buscar catarsis, un digno ejemplo de esto es el ciclo que viven Edipo y sus descendientes [“Edipo rey”, “Edipo en Colono” y “Antígona” de Sófocles, así como “Los siete contra Tebas” de Esquilo]. Esto

ha llevado a pensadores y académicos a vocalizar a pensar en las intenciones del género y lo que quiere decir del papel que juegan los seres humanos dentro de su vida como:

¿Por qué tienen que sufrir los seres humanos? ¿Por qué los seres humanos deben estar siempre entre la lucha de las fuerzas aparentemente irreconciliables del bien y el mal, la libertad y la necesidad, la verdad y el engaño? ¿Son las causas del sufrimiento fuera de uno mismo, en el azar ciego, en los malos designios de los demás, en la malicia de los dioses? (Sewall, (2014), Encyclopedia Britannica [Página web en línea] (Traducción libre del autor))

El desenlace triste de la Tragedia, donde el héroe y los que lo rodean sufren las consecuencias de sus actos hasta quedar anulados por los mismos se presenta como la antípoda del desenlace de las Comedias. No sólo su desenlace diferencia las Comedias de las Tragedias, sino también el público a quién va dirigido, de acuerdo a Storey y Allan (2005):

En su Poética, Aristóteles distingue tragedia de la comedia en la que esta última se ocupa de "gente inferior" (1448a17) y logra su objetivo al describir lo que es ridículo (geloion - 1449a33). Así, el lenguaje de la comedia ayudará en la producción de lo que es ridículo y descenderá a un nivel más crudo y más coloquial que la tragedia y drama satírico (p.177) (Traducción libre del autor)

Ya que la Comedia griega es dirigida hacia las clases sociales bajas, no es sorpresa que las temáticas de las mismas sirvan como crítica en contra de los problemas que afectan a dicho estrato social, empleando elementos satíricos para generar risa y gacé entre sus espectadores. Aristófanes, el más grande exponente de la Antigua Comedia griega, en sus obras tocaba los temas con los que el pueblo común se identificaría en su crítica. En palabras de Oliva (1990):

(...) se mofa de las instituciones humanas, de los gobiernos políticos de Atenas, de las tribunales de justicia (...) de la filosofía de los sofistas (...) de la legislación y del poder militar (...) Las comedias de Aristófanes nos presentan, por la vía del sarcasmo, una panorámica de la sociedad de su época, un fresco de un realismo no igualado hasta entonces, a pesar de las deformaciones exigidas por el género cómico (p.51)

Así como la Tragedia, la finalidad de la Comedia en el teatro griego es crear catarsis en la audiencia, pero en lugar de crearlo a través de la muestra de las consecuencias de los actos de los héroes lo crea por medio de la acción de la risa del que la ve al "(...) liberarnos de ciertas tensiones discursivas y avivar el espíritu crítico" (Oliva et al, 1990, p.51).

La risa se alza como la máxima expresión de la efectividad de la comedia, pero también es una actividad exclusivamente humana ya que deriva de la visualización de actividades humanas, algo

que se le parezca o el proceso mental que una persona tenga al relacionar algún hecho con la experiencia humana, enlazarlo con la experiencia en sociedad.

En “La risa”, se explica:

Fuera de lo que es propiamente humano, no hay nada cómico. Un paisaje podrá ser bello, sublime, insignificante o feo, pero nunca ridículo. Si reímos a la vista de un animal, será por haber sorprendido en él una actitud o una expresión humana. Nos reímos de un sombrero, no porque el fieltro o la paja de que se compone motiven por sí mismos nuestra risa, sino por la forma que los hombres le dieron, por el capricho humano en que se moldeó. (Bergson, 1985, p.10)

Esta reflexión no hace más que reforzar el comentario sobre tomar la comedia como un género relacionado con la interpretación de la sociedad que tienen los seres humanos. Interacciones humanas como una equivocación puede dar lugar a una situación jocosa, ya sea por la reacción de confusión de los personajes involucrados o por la falta de conocimiento de los involucrados de la verdad en contraste a lo que la audiencia sabe.

En las comedias de William Shakespeare, este manejo de la comicidad se hace presente. En “La comedia de las equivocaciones” dos grupos de gemelos separados al nacer son confundidos por sus familiares y un pueblo entero cuando un par de ellos busca a los otros, en “El sueño de una noche de verano” un elfo se confunde al administrar una poción de amor a varias personas incorrectas desatando un caos, mientras que en “Mucho ruido y pocas nueces” comentarios escuchados a medias y las tergiversación de información hacen que una pareja se separe y otra se una para luego tratar de reunir a la primera pareja.

Moliere también fue conocido por aplicar este estilo de trabajar la comedia dentro de sus obras: Tartufo presenta a un protagonista que por medio de sus palabras logra confundir a un hombre a pesar de los consejos que da la familia de este último, así como en “El medico a palos” donde, a manera de venganza, la esposa del principal menciona que su esposo es un reconocido médico, involucrándolo en una historia de amor y engaño gracias a la percepción de algo que no es.

Entre sus investigaciones, el teórico Francis Hutcheson apoya el enunciado que la risa es un producto entre dos percepciones que normalmente no están conexos [equivocaciones]. En “Reflections Upon Laughter, and Remarks Upon the Fable of the Bees” indica:

(...) la risa es la unión de las imágenes que tienen otras ideas contrarias, así como una cierta semejanza en la principal idea: este contraste entre las ideas de grandeza, la dignidad, la santidad, (...) parece ser el espíritu mismo de burlesque; y la mayor parte de nuestra burla y broma se funda en ella. (Hutcheson, 2010, p.19) (Traducción libre del autor)

Este enunciado se acopla a la teoría del humor mayormente aceptada en la actualidad, la Teoría de la Incongruencia, donde un elemento involucrado en una situación no encaja frente a otro elemento que pensaba que tenía relación con un escenario, causando risa ante la incredulidad de lo que tiene ante los ojos; el ridículo

El filósofo alemán Arthur Schopenhauer se alza como el más grande teórico de la Teoría de la Incongruencia, haciendo una conexión directa entre la risa y una incongruencia resultado de dos objetos que chocan con un concepto. En “El mundo como voluntad y representación” se menciona:

En todo caso, la risa surge de no más que la percepción súbita de una incongruencia entre un concepto y los objetos reales que son, en cierto sentido, pensados a través del concepto; de hecho, la risa misma es simplemente la expresión de esta incongruencia. A menudo ocurre cuando dos o más objetos reales son pensados a través de un solo concepto que transfiere su identidad a ellos; pero la gran diferencia entre ellos hace que sea visiblemente evidente que el concepto sólo se aplica a los objetos de una manera muy unilateral. Sin embargo, a menudo nos volvemos sensibles a la incongruencia entre un único objeto real y el concepto que tiene, por su parte, correctamente subsumido ella. Cuanto más correcta la subsunción de tales cosas reales bajo un concepto es por un lado, y más evidente su inadecuación está en el otro, el efecto ridículo que surge de este contraste es más poderoso. Toda risa es ocasionada por la subsunción paradójica y, por tanto inesperada, con independencia de si éste se expresa en palabras o hechos. Esto, en definitiva, es la explicación correcta de lo ridículo. (Schopenhauer, 2010, p.84)

De esta manera, se concluye una pequeña revisión al concepto de comedia, sus inicios en el teatro griego y la interpretación de por qué surge la risa en respuesta a un hecho cómico y qué es lo que es definido como tal a través del análisis de la incongruencia y del ridículo que viene con ella.

### ***La Comedia Negra***

De acuerdo a la Encyclopædia Britannica (s.f) “el humor negro, también llamado comedia negra, es la escritura que yuxtapone elementos mórbidos y horribles con cómicos para subrayar la futilidad de la vida” [Página web en línea] (Traducción libre del autor).

Sin embargo, el humor negro [para fines de este sub capítulo será usado como sinónimo de comedia negra] es mucho más que un método de escritura. En su “Antología del humor negro”, André Breton realiza un compilado de sobre los dramaturgos que han aportado a esta presentación tan particular de la comedia.

De entre el listado de autores, Breton (1991) señala a Jonathan Swift como el precursor del género, resaltando:

“(…) en materia de humor negro, todo lo señala como el verdadero iniciador, antes de él, en efecto, es imposible coordinar las manifestaciones fugitivas de un humor semejante tal como se manifiesta, por ejemplo, en Heráclito, en los Cínicos o en las obras de los poetas dramáticas ingleses del ciclo elisabethiano. La incontestable originalidad de Swift, la perfecta unidad de su producción vista bajo en ángulo de la especialísima y la novísima emoción que procura, el carácter insuperable, bajo este punto, de sus hallazgos más variados, justifican históricamente, aquí, su posición adelantada” (p.15)

Swift es reconocido como uno de los más grandes escritores de sátira. En su obra “Los viajes de Gulliver” (Swift, 2014), se presenta a un personaje que por malas jugadas destino y una marea alta naufraga en Lilliput, una tierra donde habitada por seres diminutos que en un principio es considerado una amenaza por el simple hecho de ser diferente a ellos. De esa manera arrancan los múltiples viajes Gulliver, donde vive los males del entorno en donde se encontraba Swift al momento de escribir dichas historias: el cinismo político, la sociedad como caldo de cultivo de los males y de cómo el ser humano ha perdido poco a poco sus valores hasta ser considerado un animal salvaje.

Es digno de destacar la sátira presentada en el último de los viajes, donde Gulliver conoce a los *Houyhnhnm*, caballos con una inteligencia que supera notablemente a la de los seres humanos, tanto que identifican a los hombres como *Yahoos*, seres salvajes y destructivos. Esta situación hace conexión directa a los postulados de la Teoría de la Incongruencia de Schopenhauer: la poca posibilidad que un caballo, un animal salvaje que sirve como medio de transporte y camina en cuatro patas, pueda ser más civilizado y tenga preceptos tan negativos del ser humano. La sorpresa de encontrar estos seres fantásticos, compartir su pensamiento y lograr que acepten a Gulliver como un *yahoo* bueno genera una incongruencia por sí misma, que se auto corrige al tiempo con el rechazo de los mismos *Houyhnhnm* que comentan que a pesar de haber encontrado a una bestia-no-tan-bestia en Gulliver este sigue siendo una bestia. Al volver al mundo de los hombres, Gulliver

siente un fuerte rechazo por los hombres después de haberlos visto como las bestias que son realmente, tanto que decide convertirse en un ermitaño, interactúa lo mínimo posible con los *yahoos*, perdiendo su cordura al tener largas conversaciones con caballos en un establo.

La sátira, lo oscuro del humor de Swift, se denota en que a pesar de que para Gulliver fue posible ver desde lejos la verdad, la futilidad y decadencia del ser humano, su propia humanidad decayó al convertirse en un individuo apático a su propia raza y ser catalogado como loco por la sociedad, destruida, sí, pero sociedad al fin.

Ahora bien, “Los viajes de Gulliver” no es el único trabajo de Swift donde se explora la decadencia humana. En el ensayo “Una modesta proposición” (Swift, 2012) se presenta la venta de los bebés de los campesinos a los terratenientes como la solución para la crisis económica irlandesa de 1729: los campesinos recibirían dinero para mantener a sus hijos mayores y a ellos mismos, mientras que los terratenientes podían consumir un manjar prohibido. Con este ensayo, Swift hace crítica y burla de la sociedad, que ya que no se puede mantener en pie así misma, no puede alimentar a sus bebés, ¿por qué no matar a dos pájaros de un solo tiro? Que los niños que no se pueden alimentar sirvan de alimento a sus propios creadores. El canibalismo, tanto social como tradicional, no es más que un tema tabú abordado con la crítica propia de la sátira y la comicidad del humor negro.

Visto el humor negro desde la perspectiva de su primer exponente, se considera pertinente pasar a comentar sus catalizadores. Ya se ha mencionado a uno de ellos, la sátira, pero faltan dos de ellos: la ironía y lo grotesco.

En “Dark Humor” Harold Bloom (2010) menciona que la ironía “(...) funciona como un puente entre lo que es cómico y trágico” (p.92) (Traducción libre del autor). Mientras que el humor se acerca a lo que es real, a lo que podemos ver y criticar inmediatamente sin complicados procesos introspectivos, la ironía se fija en el proceso de analizar lo que se ve y lo que se piensa, en palabras de Bloom:

(...) se enfoca en la brecha que separa lo real de lo ideal, y encarna esa disyunción en el discurso no auténtico de la ambigüedad. A medida que la brecha se ensancha, hasta el punto en que lo real es percibido como ya no ser cierto en el sentido de Beckett, es decir, ya no conciliable con lo ideal (Bloom, 2010, p. 92-93) (Traducción libre del autor)

Lo anterior conecta a la Teoría de la Incongruencia en que, justamente, la percepción de una ironía es el elemento catalizador que produce risa al momento de ver algo que sorpresivamente no es lo

que se esperaba. Lo real no siempre es lo ideal, y la capacidad de una persona de notar la incongruencia, de fijarse en que el resultado que había predicho no es el que tiene ante sus ojos, es lo que transforma un hecho considerado sin importancia en un episodio cómico.

Si la ironía juega con la percepción equivocada de la realidad, lo grotesco toca directamente a lo que no pertenece al plano de la normalidad. Bloom (2010) comenta:

Lo grotesco, como la ironía, es una suerte de terreno franco entre la comedia y la tragedia, y en un sentido más profundo, entre estas dos y lo absurdo (...) lo grotesco representa la incursión del desorden, típicamente asociado con las anormalidades físicas, deformaciones y perversiones. A pesar de esto, lo grotesco puede ser usado en un sentido inofensivo y juguetón para fines ornamentales (...) lo grotesco es opuesto a lo sublime en que lo sublime guía nuestra vista a través de lo que es verdadero y bueno, mientras que lo grotesco señala lo inhumano y el abismo. (p.94) (Traducción libre del autor)

Dicho esto, el grotesco ayuda a resaltar aún más situaciones por medio del impacto y exageración. Bloom (2010) menciona que lo grotesco es un recurso que debe ser aplicado con medida e inteligencia a la comedia ya que, de no hacerlo de manera correcta, lo que en un principio pretendía ser humor negro puede transformarse en horror, anulando totalmente el trabajo de comedia que se había realizado, “(...) en cuanto el elemento cómico desaparece abandonamos la esfera del humor negro” (Bloom, 2010, p. 94).

Usar con medida lo grotesco puede estar acompañado del uso adecuado de la ironía. Dicha combinación tiene el potencial de resultar agradable, a pesar de que en esencia choquen considerando que la ironía está apegado a procesos mentales y lo grotesco a situaciones exageradas. De igual manera, se ha comprobado que esta combinación es efectiva, Bloom menciona que ejemplos de esto son evidentes en:

(...) la placida razonabilidad del postulado canibalista de Swift o el interés desapegado en el que Kafka observa los intentos desesperados de Gregor Samsa para salir rodando de la cama. El sentido de desorientación generado por el choque estilístico en dichos casos produce un regocijo producto de ver estos dos principios unidos de dos naturalezas diametralmente opuestas (Bloom, 2010, p. 94) (Traducción libre del autor)

Después de explorar los principios del humor negro desde su primer exponente y de ver como la sátira, ironía y grotesco sirven como catalizadores para esta expresión humorística dentro de la dramaturgia se considera pertinente dar el paso a su presentación en la pantalla de cine: la comedia negra como género cinematográfico.

## ***La Comedia Negra como género cinematográfico***

Una vez que se ha explicado qué es la comedia negra en la literatura, es necesario aclarar que en su representación como género cinematográfico presenta variaciones a cuando se lee en las páginas de novelas y libros. Dichas variaciones, claves, se encuentran en el paso a las artes interpretativas, obteniendo así una serie de referentes propios, divorciado de la literatura. Sin embargo, antes de explorar el género vale la pena explorar sus antecedentes propios.

## ***Antecedentes de la Comedia Negra como género cinematográfico***

Si bien ya se ha hecho una aproximación de la comedia negra como género cinematográfico a través de la explicación de la comedia clásica la comedia negra literaria, es necesario ver sus antecedentes dentro de las artes escénicas, como lo son el teatro y el cine. Los personajes dentro de los films de comedia negra habitualmente se encuentran envueltos en situaciones irrealistas, incongruentes a su lógica, dentro de un espacio donde los valores morales son bajos y la muerte puede estar a la vuelta de la esquina dado a giros argumentales dentro de la historia.

Por lo tanto, se considera que hay dos corrientes dentro de las artes escénicas que sirven como antecedentes a la comedia negra: El Teatro del Absurdo y el Cine Negro.

¿Cuál es el tejido conectivo entre estos dos? El tratamiento de la ironía intencional, la sátira de las que se valen para realizar una crítica de la sociedad que los rodea, uno de manera jocosa y otro con un tono trágico.

Siendo el teatro un punto de inflexión entre la narrativa y la dramaturgia, dos géneros bases del cine, sería visto como correcto empezar por el Teatro del Absurdo.

## ***El Teatro del Absurdo***

Martin Esslin, en su libro “El Teatro del Absurdo”, arroja entre sus pensamientos una definición bastante clara de lo que significa experimentar y, para ser francos, lo que es el Teatro del Absurdo. Explica:

En el teatro del absurdo, el espectador se enfrenta a la locura de la condición humana, se le permite ver su situación en toda su crudeza y desesperación. Despojados de ilusiones y sintiendo vagamente temores y ansiedades, pueden hacer frente a esta situación consciente, en lugar de sentirse vagamente debajo de la superficie de los eufemismos e ilusiones optimistas. Al ver sus inquietudes formuladas se puede liberarse de ellos. Esta es la naturaleza de todo el humor negro de la literatura universal, donde el Teatro del Absurdo entra como el último ejemplo. (Esslin, 1968, p. 404) (Traducción libre del autor)

EL teatro del absurdo muestra situaciones sin sentido a las que los personajes principales deben de enfrentarse. El elemento activo en dicha relación puede cambiar; el protagonista sería el que reacciona de manera irregular frente a un mundo vacío, tal como lo demuestra en “Esperando a Godot”, o sigue siendo víctima de lo que lo rodea tal como en “La cantante calva”. Sobre el ritmo en que los personajes desarrollan sus acciones, Esslin (1968) escribe:

En el teatro del absurdo, el público se enfrenta a acciones que carecen de motivación aparente, personajes que están en constante movimiento, y a menudo sucede que están claramente fuera del ámbito de la experiencia racional. Aquí, también, la audiencia se pregunta: ‘¿Qué va a pasar ahora?’ (p.406) (Traducción libre del autor)

La repetición se alza como una de las características primordiales en el teatro del absurdo, teniendo como fin el reforzar la trama principal o situación macro dentro de la historia frente a las diversas ocurrencias de los personajes secundarios. También sirve para recordar al espectador el no-desarrollo de la historia mientras que las situaciones suceden frente a sus ojos. La presentación de un mundo surreal, donde no pasa nada, forma parte de una crítica cruda frente a la sociedad:

Los medios por los que los dramaturgos del absurdo expresan su crítica - en gran parte instintiva y no intencional - de nuestra sociedad que se desintegra se basan en confrontar repentinamente a sus audiencias con la imagen de un mundo grotescamente distorsionada que se ha vuelto loco. Se trata de una terapia de choque que logra que lo que la doctrina de Brecht del "efecto de alienación" postula en teoría, pero no pudo lograr en la práctica - la inhibición de la identificación del público con los personajes en el escenario (que es el método antiquísimo y muy eficaz del teatro tradicional) y su sustitución por una actitud crítica independiente. (Esslin, 1968, p. 400) (Traducción libre del autor)

Al ser víctimas de su entorno, se puede definir a los personajes del teatro del absurdo como inmersos en un mundo tragi-cómico. La resistencia a formar parte de la locura expuesta al principio de la obra genera un disgusto en los protagonistas, presentando un contraste para que se haga efectiva la Teoría de la Incongruencia. Después del sufrimiento inicial frente a una situación absurda, los personajes se unen a la locura del mundo que los rodea, abandonando cualquier

convencionalismo y uso de la razón hasta el final de la obra. Esta aceptación del mundo en el que se ve rodeado hace un contrapunto al espectador del Teatro del Absurdo, quién debe analizar finalmente lo que está frente a sus ojos para efectivamente realizar catarsis. En palabras de Esslin (1968):

El desafío de dar sentido a lo que parece como una acción fragmentada y sin sentido, el reconocimiento de que el hecho de que el mundo moderno ha perdido su principio unificador es la fuente de su calidad desconcertante y destructora de almas, es por lo tanto más que un mero ejercicio intelectual ; tiene un efecto terapéutico. (p.404)

Para concluir, en el mundo *bizarro* en el que se presentan las obras dentro del Teatro del Absurdo “(...) se castiga, en tono satírico, lo absurdo de la vida vivida, inconscientes de la realidad última. Esta es la sensación de la falta de sentido mecánico a vidas medio-inconsciente, la sensación de ‘Los seres humanos promulgando la inhumanidad’” (Esslin, 1968, p.390) (Traducción libre del autor). Ese mismo tono satírico, esa crítica del universo en donde se desarrolla el Teatro del Absurdo, se hace presente también en el Cine Negro

## ***El Cine Negro***

El Cine Negro [conocido en la lengua de Shakespeare como *film noir* y usado, pues, en este trabajo como sinónimo] es entendido como el género cinematográfico que tiene como principal temática las historias de detectives y *gangsters*, donde la búsqueda por resolución de un asesinato o cualquier otro crimen es el hilo conductor de la historia desarrollada en su mayoría bajo el manto de la noche. Sin embargo, en “Crime, Guilt, and Subjectivity in Film Noir” se menciona que dicha concepción no es del todo cierta, ya que el cine negro es definido de manera más dura por sus concepciones morales que por sus actores. Citando a Fluck (2001):

El cine negro maneja el crimen-al igual que las películas de gánsters- pero cambia el sujeto del crimen de *gangsters* a ciudadanos comunes. Con este cambio, las cuestiones de responsabilidad moral y el rompecabezas que significa la motivación criminal se mueven al centro de la narrativa noir. ¿En qué sentido puede un ciudadano común, a menudo respetable, que ha sido atraído por casualidad ser considerado ‘culpable’ ser responsable de dicho acto? (p.379) (Traducción libre del autor)

Pero, ¿qué motiva este comportamiento en el sujeto del cine negro? ¿En qué mundo se desarrolla para llegar a tener estas concepciones mentales y verse envuelto en actividades criminales?:

Una y otra vez, el atractivo del cine negro se atribuye a un ambiente post-guerra de la desilusión, la desconfianza, la alienación, la pérdida de la orientación y la desesperación existencial en el que la búsqueda de la libertad individual se presenta como correr en círculos o una trampa existencial (Fluck, 2001, p.381) (Traducción libre del autor)

Si, el periodo de creación y mayor producción se encuentra en los Estados Unidos de la década de los 40 y 50 del siglo pasado, de un país involucrado en una guerra devastadora como lo fue la Segunda Guerra Mundial. Paul Schrader (1972) en su ensayo “Nota sobre el Cine Negro” incluido en “Film Noir Reader” de Alain Silver [una recopilación de ensayos y escritos sobre el Cine Negro], identifica cuatro claves en la creación de lo que en su consideración era más que un género cinematográfico: un estilo de realizar películas en el Hollywood de antaño. Schrader menciona “La guerra y la desilusión de la posguerra”, “El realismo de posguerra”, “La influencia alemana” y “La Tradición *Hard-Boiled*”.

Sobre “La guerra y la desilusión de la posguerra” explica Schrader:

La depresión aguda que afectó a los EE.UU. después de la Segunda Guerra Mundial fue, de hecho, una reacción tardía a los años treinta. Las películas de depresión eran necesarias para mantener el ánimo de la gente, y, en su mayor parte, lo hicieron (...) Tan pronto como la guerra terminó, las películas americanas se hicieron marcadamente más sardónicas-y hubo un auge en las películas sobre crimen. Durante quince años, las presiones contra el cine meliorista de Estados Unidos se habían acumulado, dada la libertad, el público y los artistas estaban necesitados de una visión menos optimista de las cosas. La desilusión que muchos soldados, pequeños empresarios y amas de casa / empleados de fábricas sintieron en volver a una economía de paz se reflejó directamente en la sordidez de las películas de delincuencia urbana. (Silver, 2004, p.54-55) (Traducción libre del autor)

En su escrito, Schrader denota que la desilusión de la posguerra se manifestó en el pueblo estadounidense como un rechazo a la normalidad vivida en los tiempos de paz, con una economía que antes de entrar a la guerra no se encontraba en las mejores condiciones. Atrás quedaron los tiempos de producción masiva de suministros, la latente propaganda anti-nazi y la constante búsqueda de información sobre lo que estaba pasando en las trincheras. Al volver a la cotidianidad, la sociedad yanqui tenía la necesidad de entretenimiento frente a una sociedad desesperanzada.

En cuanto a “El realismo de posguerra”, Schrader comenta que, en consecuencia a la desilusión que experimentaba el pueblo estadounidense, querían divorciarse de un cine acartonado, buscaban un realismo que les hablara, “(...) por lo tanto el deseo del público de una visión más honesta y dura de América no sería satisfecha por las mismas calles de estudio que habían estado observando durante

una docena de años” (Silver, 2004, p.54-55) (Traducción libre del autor). Muchas producciones se movieron a las calles, lugar cotidiano y real para la rutina del estadounidense durante el día, pero de crimen y desilusión en las noches del Cine Negro.

“La influencia alemana” de la que habla Schrader no es más que la referencia al estilo de hacer películas en el Cine Negro, el cual es una adaptación directa del Expresionismo Alemán. Después de la Segunda Guerra Mundial, Estados Unidos se convirtió en el hogar de una cantidad importante de artistas expatriados provenientes de Alemania tales como Fritz Lang, Billy Wilder y Max Steiner. Schrader comenta:

En la superficie, la influencia del expresionismo alemán, con su dependencia en la iluminación artificial de estudio, parece incompatible con el realismo de posguerra, con sus duros exteriores sin adornos; pero es la calidad única de cine negro la que hace capaz de soldar elementos aparentemente contradictorios en un estilo uniforme. (Silver, 2004, p.56) (Traducción libre del autor)

Los expatriados alemanes, con su experticia artística, buscaron la manera de adaptar sus estrictas maneras de iluminar [contrastes altos e fuentes de luz directa, sólo posibles mediante el uso de luminarias artificiales] a los espacios realistas que los cineastas estadounidenses, de esta manera transformando las callejones nocturnos en su set de grabación y generando imágenes nunca antes vistas en un proyector de cine.

La cuarta y última clave de Schrader, “La Tradición *Hard-Boiled*” se centra en el tratamiento que se les da a los personajes en cuestión de personalidad y emociones dentro del Cine Negro. El héroe/antihéroe en el Cine Negro comúnmente es un detective, rodeado de misterio y vicios, pero no es más que una traducción de los protagonistas de las novelas *hard-boiled* a la pantalla. En cuanto a los autores literarios que influenciaron al Cine Negro, Schrader menciona:

Ernest Hemingway, (...) Raymond Chandler, (...) Horace McCoy (...) crearon el "hacerse el duro", una manera cínica de las emociones-romanticismo con una concha protectora. Los escritores *hard-boiled* tenían sus raíces en la *pulp fiction* o el periodismo, y sus protagonistas vivieron un código derrotista narcisista. El héroe *hard-boiled* [*hard-boiled* se le llama a los huevos cocidos en inglés] fue, en realidad, un huevo blando en comparación con su homólogo existencial (Camus se dice que ha basado *The Stranger* en McCoy), pero eran bastante más dura que cualquier ficción estadounidense había visto. (Silver, 2004, p.56) (Traducción libre del autor)

Mencionadas las claves del Cine Negro, su evolución y estilo, es adecuado para este trabajo mencionar la temática que muestran los trabajos de dicho género ya que la temática y filosofía

presentada en pantalla significa el punto de conexión entre el Teatro del Absurdo, el Cine Negro y la Comedia Negra como género cinematográfico: la visión satírica del mundo.

Ahora, dentro de “Film Noir Reader” se encuentra el ensayo de 1970 “Paint It Black: The Family Tree of the Film Noir” de Raymond Durgnat. En dicho ensayo, Durgnat identifica los once principales temas y tramas dentro del Cine Negro: “Crimen como crítica social”, “Escapados”, “Gangsters”, “Justicieros privados y Aventureros”, “Asesinato en la clase media”, “Retratos y dobles”, “Patologías sexuales”, “Psicopatas”, “Rehenes de la fortuna”, “Negros y Rojos” y “Guignol, Horror, Fantasía”. Para fines de este trabajo sólo se explorarán los primeros cinco temas.

Durgnat sobre el “Crimen como crítica social” menciona:

(...) Ciertas disfunciones sociales imponen un realismo social negro. Estos están conectados en su mayoría con la delincuencia, precisamente por este tema vuelve a introducir la cuestión de la responsabilidad personal, de manera que los espectadores de derecha congenialmente pueden malinterpretar las películas con suerte liberales. Estos desperfectos dan lugar a diversos subgéneros de la película del crimen. (Silver, 2004, p.41) (Traducción libre del autor)

Desde su perspectiva, el presentar historias donde el crimen organizado se mantiene como una realidad latente en los Estados Unidos de la década de los 30 y 40 del siglo pasado existe a manera de crítica frente a la sociedad bipartidista que se vivía [y vive] en el mencionado país. Los estudios de Hollywood representan el lado Democrático y liberal, el lado de la sociedad que no era escuchado por el gobierno Republicano de Washignton en los tiempos del nacimiento del cine negro. Por lo tanto, a manera de crítica, los estudios de Hollywood presentaban historias del pueblo común siendo afectado por la criminalidad latente, de la que el gobierno hacía oídos sordos. Durgnat comenta:

La línea Democrática es una especie de ecologismo liberal: se requiere una acción social para ‘preparar la bomba’, de establecer condiciones justas para que los pobres o discapacitados tengan un trato más justo, y se les de una igualdad real, más que teórica, donde puedan demostrar su valía. (Silver, 2004, p.40) (Traducción libre del autor)

En cuanto a “*Gangsters*” como temática, Durgnat explica:

Underworld difiere de películas de *gángsters* posteriores en admirar su héroe *gángster* (George Bancroft) como fuente de inspiración nietzscheana en un mundo humillante. Si Scarface toma prestado varios de sus configuraciones y motivos es que, en parte, es una respuesta a la misma. (Silver, 2004, p.43) (Traducción libre del autor)

Durgnat señala que antes de la Segunda Guerra Mundial se veía en los filmes al *gángster* como un ser libre que vive y se desarrolla del lado contrario de la ley y se sale con la suya. Sin embargo, Durgnat comenta que el movimiento Prohibicionista [de la Prohibición, época en donde se aplicó la ley seca en Estados Unidos por varios años para evitar el tráfico de alcohol de los *gangsters*, lo que en respuesta trajo más actividades ilegales y generó aún más ganancias a los criminales] encontró un espacio de propaganda en Hollywood, de manera que se cambia la percepción del criminal previamente establecida en el cine:

(...) evoluciona el "*anti-gángster*", el *G-Man* o agente del FBI que, o bien se infiltra en la banda o en una u otra forma mejor que el gángster en su propio juego. *Angel with Dirty Faces* (1938) combina los niños de *Dead End* (de la película de Wyler del año anterior) con el gángster Cagney. Cuando está acorralado, el sacerdote Pat O'Brien le convence para ir a la silla como un cobarde para que sus fans estén desilusionados con él. Al hacerlo, Cagney reconoce que el crimen no paga, sino que también echa por tierra películas como *Scarface*. En 1940 *The Roaring Twenties* intenta postular ingenuamente una relación entre el gangsterismo y el desempleo. (Silver, 2004, p.44) (Traducción libre del autor)

En otra temática, la de "Escapados", cuenta historias sobre personas involucradas en el mundo del crimen sin ser actores habituales dentro de dicha esfera. Durgnat comenta sobre el tema:

Aquí los delincuentes o los inocentes inculpados son esencialmente pasivos y fugitivos, y, aunque trágicamente o vilmente culpables, son lo suficientemente simpáticos para que la audiencia los vea, por un lado, con piedad, identificación y arrepentimiento, y, por el otro, los condene por su moral condena y el fatalismo conformista. (Silver, 2004, p.45) (Traducción libre del autor)

Vista la progresión de los actores involucrados en la criminalidad, desde los que cometen los actos delincuentes habitualmente ("Gangsters") y las personas comunes que se ven envueltas en algún crimen intencionalmente o se ven atrapados en dicha situación ("Escapados"), es hora de mencionar a los que se dedican a enfrentarse al mal desde el margen de la ley: los "Justicieros privados y Aventureros".

Durgnat menciona que dentro de la temática de "Justicieros privados y Aventureros", se alimenta de particulares que se atreven a buscar resolver crímenes por sus propios medios sin estar adscritos a un cuerpo de la ley de manera formal. Durgnat (1970) hace referencia a que se puede conseguir un origen a esta temática dentro de la serie de novelas detectivescas "The Thin Man", donde un

matrimonio feliz se atreve a resolver crímenes junto a su perro. Ya que el impulso por resolver crímenes proviene del mismo justiciero, Durnat menciona:

Esta relación caballero andante tiene severas limitaciones. La insistencia en la corrupción de la ciudad es contrarrestado por la confianza en una aventura propia; y uno puede también calificar el género por debajo del enfoque complementario ejemplificado por *Double Indemnity* y *The Postman Always Rings Twice*, en los que nos identificamos con los criminales. (Silver, 2004, p.45) (Traducción libre del autor)

A sabiendas de que el empeño de esta persona en resolver el crimen proviene de un impulso propio y de que actúa al margen de la ley, las experiencias vividas presentan el riesgo de afectar los procesos mentales, su código moral y sus valores, ya que es probable que “(...) el justiciero privado resuelva el misterio, pero atraviesa en consecuencia una desmoralización extensiva por el mismo” (Silver, 2004, p.45) (Traducción libre del autor).

“Asesinato en la clase media” es la última trama dentro de las temáticas establecidas por Durnat a explorar dentro del presente trabajo. Trata sobre la presencia de actividades criminales dentro de una clase social que no había sido usada extensivamente para situar dichas historias. Durnat menciona que el “el crimen tiene sus aficionados, trabajar la figura de la clase media respetable envuelta, o en secreto tramando, en un asesinato facilita el estudio sensible de la oscuridad” (Silver, 2004, p.46) (Traducción libre del autor).

El involucrar a la clase media suena atractivo y lógico dentro del Cine Negro, ya que la mayoría de la audiencia que asistía a las salas en la época del auge del género [y en la actualidad] pertenece a la misma. Siendo conscientes de la situación social que se vivía en la época de la posguerra, donde se hacía crítica a la criminalidad latente y se presentaba el deseo de los individuos por tomar acciones contra al crimen, es pertinente relatar historias dentro de la clase social mayor representada desde el punto de vista de que en ella también se desarrollan actos delictivos, no solo los *gánsters* los cometen.

Durnat alza como un ejemplo central del Cine Negro a la película “*Double Indemnity*”, donde si bien cumple con varias temáticas del género, también ilustra correctamente al crimen dentro de la clase media. Durnat comenta brevemente sobre la trama de la película:

El asesino vende seguros. El investigador revisa los reclamos. Si este último es incorruptible, procede a encargarse de él; sólo su energía calvinista cruel distingue su "justicia" de la mezquindad. La representación de la película sobre las relaciones que

involucran dinero y falsa amabilidad como un medio de obtener un progreso justifica un título alternativo: *Death of A Salesman*. (Silver, 2004, p.47) (Traducción libre del autor)

Revisadas estas temáticas, se pudiera concluir que el Cine Negro fue desarrollado a manera de hacer un comentario sobre la sociedad norteamericana de la posguerra mediante un medio audiovisual masivo, una sátira de los padecimientos del pueblo y de los índices de crimen latentes, tanto el organizado de los *gánsters* como la falta de moral dentro de las propias personas.

Esta manera de hacer catarsis colectiva mediante la sátira es lo que conecta al Cine Negro con el Teatro del Absurdo. Si bien se mencionó con anterioridad que la Comedia Negra se conectaba a través de la sátira al Cine Negro y el Teatro del Absurdo, no es lo único que comparten.

En el Teatro del Absurdo se presentan personajes viviendo en universos donde la lógica se ha perdido casi por completo, donde uno de los últimos pilares de sanidad es representado en un protagonista que se muestra confundido ante lo que ve y no consigue catarsis hasta el momento en donde se une a este mundo, donde se libera de sus pensamientos y se deja llevar. La lucha por mantener su sanidad y las incongruencia a las que se enfrenta en su viaje son el principal recurso para causar la risa en la audiencia. El tratamiento satírico en aras a crear risa es un elemento clave pero también el hacer un comentario de la sociedad es uno de los elementos claves de por qué se considera al Teatro del Absurdo como antecedente a la Comedia Negra.

En el Cine Negro se presenta la decadencia de la moral, la criminalidad es latente tanto como organización como en las personas comunes. Es un comentario a la falta de valores de la sociedad, donde los asesinatos se tratan como un hecho casi cotidiano. Ese acercamiento a la fatalidad del ser humano, a la muerte, producto de la falta de moral de la víctima o del victimario, conecta con uno de los preceptos de la Comedia Negra, el hecho de que no se puede escapar de la muerte, que se alza imponente frente a los seres humanos. Estar envuelto en un contexto delictivo hace más fácil la visualización de la muerte, pero aun así no es un requerimiento de la Comedia Negra ya que, si bien trata la muerte como tema principal, no es el único tema dentro del género.

## ***Características de la Comedia Negra como género cinematográfico***

Las películas de comedia negra, como cualquier otro género cinematográfico, presentan una serie de personajes arquetípicos como los propuestos Christopher Vogler en su “El Viaje del Escritor” pero adaptados al velo del humor oscuro.

En la tesis *La base cómica de la comedia negra: Un análisis de la comedia negra como un género filmográfico contemporáneo único (The comedic base of black comedy: An analysis of black comedy as a unique contemporary film genre)* Stephen Connard (2005) describe al héroe como un ser con multitud de fallas, creando en el características como lo son la ausencia de poder, deseo de cumplir metas negativas, falta de perspicacia y el fracaso trágico. La percepción tradicional del héroe se modifica al colocarlo dentro del mundo de la comedia negra, volviéndolo un constructo lleno de fallas, no un caballero con armadura listo para la batalla, sino un anti-héroe que sufre una transformación interna debido a las consecuencias de los actos que cometa.

El héroe de la comedia negra se presenta como un hombre sin control sobre su propia vida, encontrando una oportunidad de retomar las riendas sobre la misma interesándose en un mundo de actividades ilegales. El acontecimiento narrativo que separa el mundo ordinario del mundo fantástico al final del primer acto es el detonante para empezar a realizar el cambio en la vida del personaje, sólo la muestra cruda de la fatalidad del ser humano puede *despertar* a la concha que algún día fue un hombre decidido y dueño de su propio destino.

Como explica Connard, (2005):

La decisión del protagonista de rectificar la falta de poder por medio de una acción transgresiva es el principio de la historia de la comedia negra. Es la fuerza impulsora detrás de la meta obsesiva del protagonista. El poder en sí mismo puede que sea el fin deseado, la meta final del personaje. (p.28) (Traducción libre del autor)

La alienación y rutina son culpables de la falta de poder que pueda desarrollar el personaje principal antes de los hechos de un trabajo de comedia negra, donde la búsqueda de identidad entre una sociedad automatizada es una de las muestras más claras de control.

La necesidad de expresarse ante una sociedad aplastante crea una explosión dentro de la psique del protagonista, lo que lo hace a querer rebelarse ante lo establecido como correcto. Al hablar sobre las motivaciones para cumplir actos como asesinatos, secuestros, tortura, extorción, entre otros,

comenta Connard (2005) “los personajes principales tiene una actitud indiferente y trasgresora hacia estos eventos humanos significativos, son ciegos a los tabús asociados a ellos” (p.30) (Traducción libre del autor), el deseo por conseguir libertad frente a la prisión de pensamientos monótonos obvia cualquier convención social, haciendo que el protagonista obtenga placer con ello.

El impulso inicial que hace que el protagonista se aleje por completo de su mundo monótono hace que el realizar actos delictivos bloquee cualquier código moral que este tenga y, sobre todo, que estos personajes principales “(...) se dan cuenta de las repercusiones inmediatas de sus acciones transgresoras, pero fallan en ver fuera de su perspectiva estrecha” (Connard, 2005, p.33). La falta de perspicacia es clave en los protagonistas de la comedia negra, es la principal causante de la decisión inicial de emprender una aventura que los sacará de su vida monótona, pero a la vez es lo que los llevará a su propia caída. Tomar decisiones por impulso y no pensar concienzudamente en las consecuencias que estas traerán graves problemas para el protagonista y un final para su aventura: enfrentarse a algo que pudo haber evitado de haber tomado las previsiones correctas.

El fracaso trágico de la empresa que emprenda el héroe de la comedia negra es un hecho eminente frente al compilado de actos que ha cometido. En este apartado, la culminación de la historia del héroe de comedia negra es lo que lo separa del de comedia y lo acerca mucho más al héroe trágico-cómico. Bien lo dijo Connard (2005) “el punto culminante para estos protagonistas es invariablemente trágico y generalmente incluye la muerte (asesinato o suicidio) o muerte simbólica (arresto, pérdida del amor o de uno mismo). Frecuentemente el sistema entero falla” (p.37) (Traducción libre del autor), lo que hace pensar que la expiación por los actos cometidos, la catarsis tanto para el personaje como para el público, es necesaria para otorgar evolución al protagonista.

Los cineastas estadounidenses Ethan y Joel Cohen se han alzado como los maestros de la comedia negra de los últimos 30 años, donde han tratado el género en películas como “Burn After Reading” (2008), “Barton Fink” (1991), “A Serious Man” (2009) y “Fargo” (1996).

En “Fargo” (1996) hacen gala de lo imponente de la muerte sobre los vivos, la gran temática del género. En ella se nos presenta a un protagonista que, motivado por una ambición terrenal por el dinero, desencadena una serie de homicidios a raíz de querer mejorar su situación económica a través de idear el secuestro de su esposa para obtener dinero de manera fácil gracias al pago del dinero de rescate por parte de su suegro. Aquí podemos observar una crítica a la ruptura de los

valores en el ser humano, no solo en Jerry Lundegaard (William H. Macy) sino en casi todos los personajes involucrados en la trama del secuestro.

Marge Gunderson (Frances McDormand) es el único personaje que se salva de un final trágico dado a su empeño en mantener un código moral y seguir trabajando como oficial de la ley a pesar de tener siete meses de embarazo. Dicho personaje al presentarse como una luz al final del túnel, una muestra de que a pesar de estar en una época de decadencia moral aún existen personas “buenas” en contraste al resto del elenco, obtiene la recompensa de regresar a su casa con su esposo, regresar a la normalidad después de pasar por la locura que implica resolver una situación en donde en cualquier momento se puede perder la vida. La manera de presentar los asesinatos en “*Fargo*” es realista, sin mucha parafernalia, representando lo fácil que es perder la vida en el mundo real, que la muerte está a la vuelta de la esquina.

Las vueltas en la trama de “*Fargo*” a través de asesinatos y hechos moralmente cuestionables, lo oscuro y desapegados que se encuentran los personajes a las convenciones sociales básicas, hacen referencia al postulado de que el hombre es una bestia, como menciona Connard (2005):

El hombre como bestia o la falta de humanidad del hombre hacia otros hombres es observado en muchas comedias negras (...) se demuestra gráficamente la locura de la violencia sin sentido, la cual muestra al individuo como un ser absurdo, egoísta y homicida, sirve como metáfora de un mal social endémico más amplio (...) En *A Clockwork Orange*, *Natural Born Killers* y *Pulp Fiction*, Kubrick, Stone y Tarantino revelan su oscura y cínica visión de la humanidad como un animal que siempre estará atraído a los crímenes violentos y monstruosos. (p.40) (Traducción libre del autor)

Martin Scorsese, reconocido por sus trabajos en películas desarrolladas dentro del mundo criminal como “*Goodfellas*” (1990), “*Casino*” (1995) y “*The Departed*” (2006), ha incursionado en la comedia negra en dos ocasiones: “*After Hours*” (1985) y “*The Wolf of Wall Street*” (2013). Sorpresivamente, ninguna de las películas donde trabaja el género no se sitúa bajo el manto del crimen organizado o como una institución.

En “*After Hours*” Scorsese nos presenta una noche terrible en la vida de Paul Hackett (Griffin Dunne) quién pasa por los mil y un giros al tratar de llegar a su casa después de un intento fallido de tener sexo con una mujer que conoció en un café.

En su viaje, Paul se encuentra con personajes que no hacen más que causarle problemas, producto de mal entendidos y coincidencias desafortunadas. Esta es una clara muestra de otro de los temas de

la comedia negra: el absurdo del mundo en que el ser humano, o, que el mismo ser humano ha convertido en absurdo gracias a sus acciones tomadas con mal juicio o por su falta de sanidad mental. Wes Gehring comenta sobre esta temática en su libro “American Dark Comedy: Beyond Satire”, explicando que "la absurdidad oscura es presentada a través del caos de un universo desordenado y a través de las fallas de los hombres mortales" (Gehring, 1996, p. 36) (Traducción libre del autor). El protagonista en “After Hours” es un personaje atrapado en un mundo absurdo, lleno de giros incomprensibles, ocasionados por una combinación entre el libre albedrío y el destino, destino que, para fines de la comedia negra, está a manos de un mundo donde las personas van perdiendo la cordura poco a poco y donde se dan coincidencias surreales.

Para apoyar este postulado a continuación se coloca una breve secuencia de los hechos presentados en “After Hours”:

Paul tuvo en sus manos la opción de ir a casa a dormir después de una larga jornada de trabajo pero decidió aceptar la invitación de Marcy Franklin (Rosanna Arquette) a ir a su casa (libre albedrío), perdió su dinero en el taxi (destino), conoció a la compañera de habitación de Marcy (destino), decidió huir por miedo que Marcy tuviera cicatrices al ver ungüentos para la piel en su apartamento (libre albedrío), en el subterráneo nota que la tarifa nocturna es más alta y no puede pagar el pasaje (destino) y así sucesivamente hasta verse rodeado por una multitud que lo culpa injustamente de los robos a varios apartamentos (destino), se refugia en un club nocturno (libre albedrío), donde conoce a una escultora (destino) a la que pide ayuda (libre albedrío) quien se la da a manera de disfrazarlo con papel maché para pasar desapercibido de la multitud, donde queda atrapado hasta que los dos ladrones originales lo roban y lo montan en una camioneta pensando que en realidad es una escultura, hasta que el vehículo da vueltas haciendo que Paul Hacket termine en el mismo lugar donde empezó: su oficina (destino).

El absurdo es un elemento latente en “After Hours”, una crítica al desapego del ser humano a lo que lo rodea, de esta manera cada uno vive una realidad distinta que a la hora de interactuar, chocan en un caos sin sentido. En palabras de Gehring (1996) “esta absurdidad creada por el mismo hombre no es el resultado de la incompetencia general de la especie y de su persistencia en las instituciones humanas” (p.39).

En "In Bruges" (2008) de Martin McDonagh, se puede apreciar el tercer tema de la comedia negra: la omnipotencia y finalidad de la muerte. Inspirado en los pensamientos de Gehring, Connard (2005) comenta que la temática se basa en "(...) cómo la naturaleza transitoria de la vida hace de la muerte por sí misma una absurdidad. El hombre, una entidad funcional extraordinaria pensante se convierte al morir en una decante masa de huesos y lodo acuoso" (p.43) (Traducción libre del autor). En la obra de McDonagh se nos presentan a un joven Ray (Colin Farrel) y al viejo Ken (Brendan Gleeson), dos asesinos irlandeses, tomando unas vacaciones inesperadas en Brujas después de que el primero asesinara accidentalmente a un niño.

Mientras que los días pasan, Ray muestra descontento estando en Brujas, le aburre la aparente tranquilidad de la ciudad y hasta llega a compararla con el purgatorio. Hay una tensa calma en la historia, es palpable, hasta que se revelan los motivos de por qué en realidad están ahí: Harry (Ralph Fiennes), el jefe de Ray y Ken, los envió a Brujas para que el joven asesino pudiera disfrutar de unos días tranquilos antes de ser ultimado por su experimentado compañero. De ahí en adelante la trama es más acelerada, se presenta una carrera de un hombre contra la muerte, en primera instancia con el intento de suicidio de Ray, quien por intervención de Ken no comete el acto y le aconseja que escape, que no vuelva nunca a Inglaterra por miedo a las acciones de Harry.

Pero la muerte y su omnipotencia siempre están a la vuelta de la esquina. Ray durante el resto de la trama escapa la muerte una vez para encontrarse una vez más frente a ella. El protagonista es un personaje maldito, la muerte lo quiere reclamar, y hasta el último segundo de la película no se sabe si lo hace o no, efectivamente representando lo insignificante del ser humano frente a ella.

Este tema claramente juega con el concepto que los seres humanos son los únicos animales que tienen conciencia de que algún día su vida llegará a su fin.

Repasadas las tres temáticas principales de la comedia negra en su versión para cine y después de recordar las características de sus personajes al principio de esta entrada, es válido reconocer que se ha otorgado al lector de este trabajo un entendimiento más allá de lo básico al género.

## CAPÍTULO II:

### UN CAMINO LARGO PARA LLEGAR A UN CORTO

En páginas anteriores a este trabajo se ha realizado una aproximación a la comedia negra como género cinematográfico, pasando por aclarar el concepto de la comedia, hacer mención al humor negro en la literatura, entender al Teatro del Absurdo y el Cine Negro como sus antecedentes en las artes escénicas y finalmente, explorar sus bases y mencionar algunos de sus ejemplares frente a la pantalla del cine.

Ahora, este trabajo especial de grado tiene como demostración un cortometraje de género comedia negra. Ya se ha explorado la parte que compete al género, ahora es hora de hablar del formato, del cortometraje, la plataforma en donde la historia negra se desarrollará.

Pero antes de hablar del cortometraje, un formato del cine, se considera necesario a hacer mención al cine como tal. Desde su concepción, el cine siempre ha dado de qué hablar, ya sea por las historias que cuenta, la estética en sus imágenes, el significado que pueda tener un trabajo en específico, o, algo tan simple por lo que es, una herramienta artística en la que los humanos realizan actividades. En palabras de Truffaut, (1974):

El cine es un arte especialmente difícil de dominar en razón de la multiplicidad de dones -a veces contradictorios- que exige. Si tantas gentes superinteligentes o muy artistas han fracasado en la puesta en escena es porque no poseían a la vez el espíritu analítico y el espíritu sintético que sólo cuando se mantiene alerta, simultáneamente, permiten desbaratar las innumerables trampas creadas por la fragmentación de la planificación del rodaje y del montaje de los films. De hecho, el mayor peligro que corre un director es el de perder el control de su film durante el proceso de realización, y esto es algo que ocurre con más frecuencia de lo que se cree (p.14)

El cineasta expone lo anterior en la introducción de su libro *El Cine según Hitchcock*, el cual no es más que una transcripción de una larga conversación entre una pareja conformada por dos de los directores más aclamados de la historia del cine. En el extracto, el francés explica de manera clara uno de los tantos retos presentes en la producción audiovisual: mostrar de manera efectiva lo que quiere el autor en una pieza sin desviarse al atravesar las etapas de realización de la misma. Para que dicha situación no ocurra, el director debe de tener siempre presente el norte de su producto, lo que

quiere expresar con su trabajo desde el principio, arrancando por la fase primordial de cada producción de cine: el guion, la historia que se contará.

Retomando a los primeros párrafos de este capítulo, definir el formato desde el inicio del trabajo de una pieza audiovisual también forma parte de la esencia del mismo: una historia, por más intrincada que parezca, funcionaría mejor en forma de cortometraje o largometraje dependiendo de factores como la profundidad de los personajes y conflicto a tratar.

Por lo tanto, es necesario en este capítulo hablar del cortometraje como formato del cine, pasar a la creación de guiones cinematográficos y enlazar los dos temas hablando de la concepción de un argumento para un cortometraje.

## ***El Cortometraje***

El Diccionario de la Real Academia Española (DRAE) (s.f) define *cortometraje* como “película de corta o imprecisa duración”, mostrando una definición bastante *imprecisa* a lo que es el formato en el que reconocidos cineastas de la actualidad como Quentin Tarantino y Martin Scorsese tuvieron sus inicios.

En respuesta a la definición “corta o imprecisa” de la Real Academia Española para cortometraje, se procedió a buscar un concepto en otra fuente que arrojara un poco de luz a los poco entendidos en el tema de cortometrajes. En la revista digital “Lindes”, el licenciado Javier Cossalter (2012) arroja una definición más completa:

¿Qué es un cortometraje? La respuesta naturalizada y convencionalmente aceptada responde que el cortometraje es una película cuya duración no supera los treinta minutos. Empero, ¿es el metraje aquello que define a la película de corta duración? Sin dudas es un factor determinante, pero no por ello excluyente (p.1).

Considerando que la duración no es la única característica que define a un cortometraje, es necesario ahondar en el tema. ¿Cuáles son las claves del cortometraje? ¿Cuál es su lenguaje?

## *El lenguaje del cortometraje*

Siguiendo con Cossalter (2012), en sus escritos hace referencia a lo condensado que tiene que ser el conflicto dentro de un cortometraje, que se tiene que ir al grano de la historia, sin muchos adornos de por medio:

(El cortometraje) Narra la historia de un solo acontecimiento, un suceso, que produce un solo cambio de valores opuestos, para generar una transformación en la vida del protagonista (...) Todos los elementos del relato se subordinan a un efecto único, efecto poético. Presenta unidad temática (...) El protagonista transita por una única experiencia que le permite alcanzar una transformación profunda en su naturaleza. La concentración imprime una intensidad mayor. Por eso, la historia demanda que el tiempo del relato sea breve, para así no perder su efectividad (p. 4)

Condensar permite al cineasta ser preciso en sus contenidos, usar cada segundo de esos 30 minutos para contar una historia con coherencia narrativa y lógica para con el espectador.

Ya entendido que la disminución del tiempo de un cortometraje es esencial para su realización, también es digno de destacar la característica de que al no tratarse de una producción grande como lo es un largometraje, patrocinada económicamente por un estudio grande, la producción se tiene que adaptar a las dificultades que se presenten de la manera más creativa. Cossalter identifica al cortometraje como un espacio para la experimentación, un espacio de rebeldías frente al sistema clásico que representan los largometrajes de Hollywood:

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 (Cossalter, 2012, p. 5).

Por otra lado, Ricardo Piglia (1986) en la “Tesis sobre el cuento” denota una conexión entre el cortometraje y el cuento en el sentido de que en ambos se narran dos historias: la que se desarrolla mediante las acciones de los personajes y la que se extrae en conclusión del análisis del viaje de estos personajes a través de una segunda lectura de la obra:

El cuento clásico (Poe, Quiroga) narra en primer plano la historia 1 (el relato del juego) y construye en secreto la historia 2 (el relato del suicidio). El arte del cuentista consiste en saber cifrar la historia 2 en los intersticios de la historia 1. Un relato visible esconde un relato secreto, narrado de un modo elíptico y fragmentario (p. 1).

Expuestas estas claves del formato cortometraje es pertinente para fines de este trabajo revisar el guion cinematográfico tradicional y las herramientas de las que se vale para su creación. Estas serán abordadas en un principio desde la perspectiva de creación de historias para largometrajes para que, ya entendido la creación en macro, pasar a su concepción como un trabajo audiovisual en corto.

### ***El Guion cinematográfico***

Tal como dice McKee, (2013) “un acontecimiento narrativo crea un cambio en la situación de la vida de un personaje, tiene significado y se expresa y experimenta en términos de valor” (p.54). Un guion cinematográfico nace de la raíz del relato de una situación que haga un desequilibrio dentro de la estructura de la vida de una persona o grupo de personas, un hecho contundente que haga que la vida de los personajes cambie de manera radical. El hecho referenciado, ese acontecimiento, es el generador del conflicto (o es el mismo conflicto a tratar) el cual puede presentarse en diferentes tipos. De acuerdo a Seger, (2004) “existen cinco tipos básicos de conflicto que pueden encontrarse en una historia: interior, de relación, social, de situación y cósmico” (p.182).

El conflicto interior se presenta como una lucha propia del personaje principal consigo mismo, luchas mentales que tiene en torno a una situación personal, planteando sus pensamientos y la manera en que ve el mundo como el principal campo de batalla, como se es presentado en “Adaptation” (Spike Jonze, 2002).

El conflicto de relación enfrenta a la figura principal contra una figura antagonica, su perfecto opuesto en la mayoría de casos. El choque entre estos dos personajes puede ser motivado por diferencias en maneras de pensar o por la búsqueda del mismo objeto de interés. En “Anger Management” (Peter Segal, 2003) se trata este tipo como conflicto principal.

El conflicto social pone cara a cara el protagonista de la historia frente a un grupo numeroso de personas, un colectivo. El colectivo funciona como una unidad que se opone al principal, o al contrario, el principal se opone al colectivo, convirtiéndolo en una especie de anti-héroe como V en “V for Vendetta” (James McTeigue 2005).

El conflicto de situación enfrenta al personaje principal contra una situación que debe tratar de resolver o escapar de la misma. Los orígenes de la situación son naturales o causados por el mismo hombre. En *Titanic* (James Cameron, 1997) el conflicto principal es el inminente hundimiento del barco, a pesar de que este conflicto no se presente sino hasta bien avanzada la película.

El último de los tipos de conflictos propuestos por Linda Seger, el conflicto cósmico, se presenta como el enfrentamiento entre el protagonista contra una fuerza o ente místico, de naturaleza distinta a la del hombre. “*The Exorcist*” (William Friedkin, 1973) presenta este conflicto.

Anteriormente, fue establecido que un hecho narrativo se alza como el causante principal del conflicto, pero este sólo significa una parte de la historia frente a la gran unidad conocida como *Monomito*, o *Viaje del Héroe*.

### ***El Viaje del Héroe de Joseph Campbell***

Término originalmente creado por James Joyce en *Finnegans Wake*, el autor Joseph Campbell acuñó el término *Monomito* para sostener su postulado que, independientemente del lugar y época, todos los héroes antiguos comparten características en su aventura, lo que hacen que sus historias parecieran protagonizadas por la misma persona, de ahí el nombre del trabajo en donde se publicó por primera vez la teoría: *El héroe de las mil caras*.

Como comenta Campbell (1972):

Es un círculo completo, de la tumba del vientre al vientre de la tumba; una enigmática y ambigua incursión en un mundo de materia sólida que pronto se deshace entre nuestros dedos, como la sustancia de un sueño. Y al volverse a mirar a lo que había prometido ser nuestra aventura única, peligrosa, imposible de predecir, sólo encontramos que el final es una serie de metamorfosis iguales por las que han pasado hombres y mujeres en todas las partes del mundo, en todos los siglos, de todos los siglos de que se guarda memoria [20] y bajo todos los variados y extraños disfraces de la civilización. (p.15)

*El Viaje del Héroe* comprende un ciclo de 17 etapas, que van desde el primer desequilibrio en la cotidianidad del protagonista hasta la satisfacción del personaje principal después de haber superado multitud de pruebas, donde finalmente puede disfrutar de la libertad de vivir, aprovechando cada día que pase como si fuera el último.

La aventura puede comenzar como un mero accidente, como la de la princesa del cuento de hadas; o simplemente, en un paseo algún fenómeno llama al ojo ocioso y aparta al paseante de los frecuentados caminos de los hombres. Los ejemplos se multiplican, ad infinitum, desde cualquier rincón del mundo (Campbell, 1972, p. 40)

La primera de las etapas del periplo del héroe es la denominada como *La llamada a la aventura*, lo que se puede presentar como un hecho trivial pero funciona como detonante para que el resto de la historia empiece a desarrollarse.

La segunda etapa, *La negativa al llamado*, comprende el rechazo inicial que el héroe siente frente a la imposición de una aventura que en un principio no buscaba. Sin embargo, tal como dice Campbell, (1972) “(...) algunas veces el predicamento que sigue a una negativa [66] obstinada a la llamada, demuestra ser la ocasión de una revelación providencial de algún insospechado principio de liberación” (p.43), lo cual ayudará a extraer al héroe de un estado que tal vez él mismo no sea consciente en el que está después de sentirse cómodo en su mundo ordinario.

*La ayuda sobrenatural*, la tercera etapa del viaje, se hace presente cuando el héroe se encuentra con un ser místico o la intervención de uno, alejándolo más de su situación inicial. Dicho ser le presta consejo y socorro al héroe, manteniéndose en muchos casos en la historia como un acompañante o como un facilitador de algún objeto asombroso para la aventura. Sobre la relación que el personaje principal tiene con esta ayuda escribe Campbell, (1972):

El individuo tiene que saber y confiar, y los guardianes eternos aparecerán. Después de responder a su propia llamada y de seguir valerosamente las consecuencias que resultan, el héroe se encuentra poseedor de todas las fuerzas del inconsciente. La Madre Naturaleza misma apoya la poderosa empresa (p.47)

A continuación, *El cruce del primer umbral* es la etapa que se cataloga como el primer punto de no retorno, el paso que el héroe debe tomar para comprometerse de lleno con su misión. En dicha etapa, el protagonista debe enfrentarse al primero de los grandes retos, el cual tradicionalmente se representa como un antagonista menor, un guardián que debe de superar para probarse a sí mismo y hacerse camino. Detrás del guardián hay un mundo nuevo, o como expresa Campbell (1972) “está la oscuridad, lo desconocido y el peligro; así como detrás de la vigilancia paternal está el peligro para el niño, y detrás de la protección de su sociedad está el peligro para el miembro de la tribu” (p.50).

La quinta etapa, *El vientre de la ballena*, se alza como la última de la fase inicial de la aventura del personaje principal. En ella, los lazos que separan al héroe del mundo ordinario se rompen por

completo, haciendo que haga inmersión en lo desconocido de manera completa. La psique del protagonista cambia, anteponiéndose la voluntad de cumplir la misión expuesta. “El paso del umbral es una forma de autoaniquilación” (Campbell, 1972, p. 57).

La segunda fase tiene como primera etapa *El camino de las pruebas*, donde tras superar el primer umbral y entender que se tiene un gran trecho por recorrer, el héroe se enfrenta a retos en forma de preparación. En palabras de Campbell (1972) “la partida original a la tierra de las pruebas representa solamente el principio del sendero largo y verdaderamente peligroso de las conquistas iniciadoras y los momentos de iluminación” (p.67).

*El encuentro con la diosa*, es la etapa en que se le presenta al héroe una figura femenina que despertará el amor en él y que lo motivará para seguir con sus aventuras. Esta *diosa* es muchas representada por una misma figura celestial, siendo en otras una mortal que inspira una admiración parecida a la profesa a un ser divino, para el protagonista “(...) circunda a lo circundante, nutre a los que alimentan y es la vida de todo lo que vive” (Campbell, 1972, p 70).

La etapa donde el héroe se ve manipulado en dejar de lado su aventura y entregarse a la tentación, ya sea por el antagonista principal, enemigos menores o situaciones presentadas en pruebas, es denominada *La mujer como tentación*. En muchos cuentos clásicos, esta tentación es representada en forma de mujer, usando sus encantos propios de fémina para desviar al héroe a deleitarse con placeres banales.

Ni siquiera los muros de los monasterios, ni la lejanía de los desiertos, pueden proteger contra las presencias femeninas. Porque en tanto que la carne del ermitaño se aferre a sus huesos y se sienta tibia, las imágenes de la vida están alerta para trastornar su mente. (Campbell, 1972, p. 76)

*La reconciliación con el padre* se muestra como la etapa donde el héroe adquiere un entendimiento sobre el poder de lo que él mismo pudiera ser más allá de lo que creía en un primer momento. La figura del padre tradicionalmente se muestra como superior, cuando el héroe comprende lo que es ser uno y el poder que esto trae. Expresado por Campbell, (1972):

(...) ha nacido dos veces: ahora se ha convertido en el padre. Y ahora tiene el poder, en consecuencia, de jugar él mismo el papel del iniciador, el guía, la puerta del sol, al través de la cual se puede pasar de las iluminaciones infantiles del “bien” y del “mal”, a una experiencia de la majestuosa fuerza cósmica, purgada de la esperanza y del temor, y en paz con el entendimiento de la revelación del ser. (p.82)

Dentro del proceso de crecimiento interno del héroe, la *Apoteosis* es la etapa donde el protagonista adquiere iluminación como consecuencia de una muerte física o simbólica. La misión del protagonista adquiere dimensiones mayores ya que este pasa por un proceso de reflexión que lo hace tomar una conciencia más altruista. En esta etapa para Campbell, (1972) “toma lugar ese dramático divorcio de los dos principios del odio y del amor que las páginas de la historia ilustran abundantemente. En vez de limpiar su propio corazón, el fanático trata de limpiar el mundo” (p.92)

*La gracia última* es la etapa del viaje del héroe donde finalmente consigue lo que buscaba, eso que motivó su aventura. Esta recompensa puede ser obtenida como un regalo de los dioses o a través de un enfrentamiento con una figura antagonista, en algunos casos de naturaleza divina. Esta dádiva es consecuencia de la superación de las pruebas por parte del héroe, como dijo Campbell, (1972) “sus guardianes se atreven a entregarla solamente a aquellos que han sido debidamente probados” (p.106).

“El ciclo completo, la norma del monomito, requiere que el héroe empiece ahora la labor de traer los misterios de la sabiduría” (Campbell, 1972, p. 113). Después de obtenido lo que tanto se anhelo en un principio, el héroe debe de regresar a su lugar común, su mundo ordinario. Tras enfrentar numerosas pruebas, *despertar* internamente y conseguir su objetivo, el protagonista debe considerar volver a lo cotidiano, representado en la etapa *La negativa al regreso*. Esta negativa se genera por no querer compartir lo que ha obtenido en sus viajes, haciendo que el héroe entre en conflicto con la revelación que tuvo en otra etapa.

*La huída mágica* puede darse como una etapa ante la negativa de los dioses de que el héroe regrese a su mundo ordinario, o si al obtener el objeto de deseo por medio del enfrentamiento con fuerzas antagónicas debe de escapar si desea conservar su vida y volver con el resto de su pueblo. En palabras de Campbell, (1972) “(...) esta fuga puede complicarse con milagrosos obstáculos y evasiones mágicas” (p.115), ya sean impuestos por los antagonistas o por el héroe tratando de evitar que sus enemigos lo alcancen.

Por otro lado, de presentarse el caso de un héroe herido o si factores le imposibilitan el retorno a su mundo cotidiano, la etapa conocida como *El rescate del mundo exterior* tendrá lugar. La constancia que mostró el héroe por cumplir con su misión puede tener su recompensa a manera de intervención

divina en cuanto lo necesite, los dioses se hacen presentes en la “(...) la fuerza de ayuda sobrenatural que asiste al elegido a través del curso de su prueba” (Campbell, 1972, p. 126).

*El cruce del umbral del regreso* y *La posesión de dos mundos* son etapas que van de la mano, ya que tienen como consecuencia del fin de la aventura. *El cruce del umbral del regreso* se entiende como la vuelta al lugar de partida, al mundo ordinario original del héroe. Aquí, el protagonista tiene la obligación de compartir el objeto obtenido y el conocimiento que a adquirido como consecuencia de sus viajes, presentar “(...) a la sociedad con su elixir que destroza el ego y redime la vida y soportar el golpe de respuesta de las dudas razonables de los duros resentimientos y de la incapacidad de las buenas gentes para comprender” (Campbell, 1972, p. 126). En *La posesión de dos mundos*, el héroe obtiene comprensión de la dualidad entre el *mundo fantástico* y el *mundo ordinario*, entendiendo pudiendo consiguiendo un equilibrio entre lo físico y espiritual.

Como explica Campbell, (1972):

El discípulo había sido bendecido con una visión que trascendía el alcance del destino humano normal y que correspondía a una visión de la esencial naturaleza del cosmos. No se abrió ante él su destino personal, sino el destino de la especie humana, de la vida como un todo, del átomo y de todos los sistemas solares; y esto en términos adecuados a su entendimiento humano (p.134-135)

La *Libertad para vivir*, la última etapa de *El Viaje del Héroe*, se entiende como la comprensión de la vida y la muerte por parte del héroe, el despojo del temor por el fin de la vida y de las barreras mentales que impiden desarrollar la vida en pleno. Explicado por el mismo autor de *El héroe de las mil caras*:

El hombre en el mundo de la acción pierde su centramiento en el principio de la eternidad si está ansioso por el resultado de sus hechos. Pero si los entrega con sus frutos en el regazo del Dios vivo, es liberado por ellos, como por medio del sacrificio, de las limitaciones del mar de la muerte (Campbell, 1972, p. 137).

## *El Paradigma de Syd Field*

Tras considerar las distintas etapas contenidas en las aventuras de los héroes clásicos es notable que, a pesar de que la forma en que se presenten pueda variar, cada una pertenece a un tiempo determinado en el desarrollo de la historia

Syd Field en *El Manual del Guionista* expone que cada historia debe tener una estructura dramática para que se comprenda a cabalidad. El estadounidense sostiene a la estructura de tres actos como el esquema conceptual correcto para relatar una historia. “Es una herramienta, una guía, un mapa para encontrar el camino en el proceso de escritura del guión” (Field, 1995, p. 23).

El paradigma establece que la historia debe ser dividida en tres partes o Actos. En cada acto se contendrá una parte esencial de la historia, en palabras de Field, (1995) “un principio, un medio y un final. El principio corresponde al Acto I, el medio al Acto II y el final al Acto III” (p.23).

Estos actos no tienen la misma longitud entre ellos: en un guión de 2 horas el Acto I tiene un tiempo aproximado de 20 a 30 minutos, el Acto II contiene alrededor de 90 minutos o más, mientras que en el Acto III la historia se cierra con 30 minutos o menos. ¿Por qué se separa de esta manera el tiempo entre los actos? Se debe de saber que contiene cada uno de ellos para comprender dicha decisión.

El Acto I, el acto que arranca con la historia, debe de contener las bases de lo que se quiere contar, el autor debe “(...) ‘diseñarlo’ cuidadosamente. Lo primero que tiene que establecer es el contexto dramático. ¿Qué es lo que da unidad al acto? ¿Qué es lo que necesita para plantear su historia?” (Field, 1995, p. 61). Este primer acto es conocido como *Planteamiento*, en él se nos presenta al protagonista de la historia dentro de su vida cotidiana, su *mundo ordinario*, el cual será interrumpido por un hecho narrativo contundente que rompe con los parámetros presentados con anterioridad de lo que es normal dentro de la historia. En esta muestra del *mundo ordinario* se debe responder a varias preguntas sobre el protagonista de manera sutil en forma visual, preguntas como ¿Qué hace con sus días? ¿Tiene familia? ¿Cuál es su estado socio-económico? ¿Dónde vive? ¿Se encuentra actualmente en una relación? Las respuestas a estas preguntas van dirigidas a darle al espectador un perfil claro del personaje principal de la historia y de que note el cambio en la vida del mismo después de que una situación dramática altere el estado natural.

Dicha situación dramática tiene lugar en el paradigma como *Plot Point I*, la primera fuente de conflicto dentro de la historia. La función del *Plot Point*, o Punto Argumental, “es sencillamente hacer avanzar la historia. Es un incidente, episodio o acontecimiento que se engancha a la acción y le hace tomar otra dirección” (Field, 1995, p. 25). La figura del *Plot Point* puede ser considerada como la que genera un punto de no retorno, *umbrales* en el vocabulario de Joseph Campbell. El primero de los puntos argumentales se encuentra localizado al final del primer acto, siendo el detonante para las acciones que se llevarán a cabo en el Acto II. No siempre el *Plot Point I* encuentra su resolución en el segundo acto, el conflicto inicial puede ser estirado hasta el final de la historia y su resolución (o no-resolución) puede estar contenida en los últimos segundos de la historia.

El Acto II, conocido como *Confrontación*, se alza como la etapa en donde se verá el desarrollo de la historia. Los personajes se verán obligados a tener un enfrentamiento por primera vez como consecuencia de la situación presentada en el *Plot Point I* en la primera mitad, siendo este primer enfrentamiento categorizado como Pinza I. La Pinza I es una situación menor pero que está directamente relacionada con el *Plot Point I*. Se encuentra ubicado en la marca de los 45 minutos para subir una vez más la tensión ocasionada por el primer conflicto y la audiencia tenga interés en la historia con una secuencia que avanza la historia, pero que no significa un punto de no retorno. Esta Pinza I puede ser considerada como la traducción de Syd Field a alguna de las tareas presentadas por Campbell en la etapa *El camino de las pruebas* del monomito, presentando relevancia en el tratamiento de la historia.

Pasados otros 15 minutos, se llega a la marca de los 60 minutos en la película de dos horas propuesta por Syd Field como ejemplo para su paradigma. El *punto medio*. De acuerdo a Field, (1995) “el punto medio es una transición crucial, un destino, un faro que lo guía y lo ayuda a mantener el rumbo en la ejecución de su trama argumental” (p.97). Significa un punto en donde la historia puede acabar, encontrar una no-resolución frente a la situación expuesta o ser solucionada de manera repentina. De ser continuada la historia, el punto medio se alza como un respiro para los personajes, un momento de reflexión antes de seguir buscando la resolución de las consecuencias traídas por el *Plot Point I*.

La Pinza II se hace presente después de pasar 15 minutos del *punto medio*, con una situación que prepara el terreno para el *Plot Point II*, que vendrá 10 minutos después. La Pinza II puede ser

presentada como una secuencia de actos que llega a su fin en el *Plot Point II* o que tiene su traducción en una acción más grande. Este segundo punto de no retorno, otro acto generador de conflicto, desatará la confrontación final.

El Acto III, la *Resolución*, comprende el final de la situación expuesta al principio de la historia. “¿Qué le pasa a su protagonista? ¿Vive o muere? ¿Triunfa o fracasa? ¿Hace volar por los aires a la nueva Death Star o no? ¿Recupera su mercancía robada o no? ¿Cuál es la resolución de su historia?” (Field, 1995, p. 123) son algunas de las preguntas propuestas por el autor del paradigma que considera que deben ser respondidas antes de que la pantalla se vaya a negro. La confrontación final ocurre, el conflicto es o no resuelto, terminando la propuesta inicial hecha en el *Plot Point I*, que eventualmente cambió la vida del protagonista.

Independientemente del conflicto a tratar y la manera en que esta se estructure, la historia dentro de un guión debe tener una temática principal como soporte. Para construir un guión cinematográfico se debe tener claro de lo que se va a hablar, la esencia del mismo. A lo largo de la historia del cine se han contado múltiples historias, se ha hablado de poder (“The Great Dictator”, Charlie Chaplin, 1940), consumismo (“Fight Club”, David Fincher, 1999), existencialismo (“The Tree of Life”, Terrence Malick, 2011), superación personal (“Rocky”, John G. Avildsen, 1976), entre muchas otras temáticas, lo cual hace que el conflicto entre en un contexto más rico y hable más allá de las situaciones por las que pasan los personajes.

Otro punto a destacar es el género cinematográfico dentro del que se escribirá la historia. “¿Está escribiendo una historia de amor con un fuerte componente de acción y aventura, o está escribiendo una historia de acción y aventuras con un fuerte interés romántico? Si usted no lo sabe, ¿quién va a saberlo?” (Field, 1995, p. 14). Es importante definir el género desde antes de empezar a escribir el guión ya que esto otorgará un norte sobre el qué trabajar y no se desviará como mencionó Trauffant en *El Cine según Hitchcock*. Los guiones del cine actual presentan una mezcla de distintos géneros, pero el que más destaque sentará el tono de la película y cómo la audiencia verá el trabajo que tiene frente a sus ojos.

## ***Guión-Argumento de cortometraje***

Explorado el concepto de cortometraje, definiéndolo no solo como un formato de cine en corto sino como una expresión audiovisual con su propio mérito y características, y el guion cinematográfico desde la estructuras aplicadas para un largometraje; es hora de unir estos dos para hacer un acercamiento a lo que sería escribir un argumento para la presentación de una historia breve.

El guion dentro de un cortometraje puede muy bien seguir la estructura propuesta por el Paradigma de Syd Field, así como las etapas de *El Viaje del Héroe* de Joseph Campbell, pero con algunas restricciones, esto con el fin de que el conflicto principal no pase en ningún momento a un segundo plano y se mantenga siempre la atención de la audiencia. No se tiene que olvidar que se está trabajando el cine en corto, no hay tiempo suficiente para escribir grandes arcos de transformación, sin embargo, el concepto puede tratar de adaptarse pero sin ser demasiado pretenciosos.

En palabras de Fernando Marín en “Como escribir un cortometraje”:

(...) si bien las reglas de la escritura dramática tradicional pueden usarse para escribir un cortometraje, a diferencia de los largometrajes, los cortos poseen una serie de peculiaridades que los convierten en un género específico, y que, por lo tanto, los alejan de la narrativa cinematográfica más convencional (Marín, 2011, p. 26)

Ya que “(...) sin un buen guion, un cortometraje está condenado al fracaso” (Marín, 2011, p. 27).

Para realizar un cortometraje se necesita un guion, y para realizar un guion se necesita una idea, una base sobre la cual contar una historia.

Para que dicha idea hable con su propia voz, tenga carne, necesita estar acompañada de un concepto, un mensaje, algo que le dé la oportunidad a la audiencia de tener una segunda lectura, y en caso de no darla al menos hará la historia mucho más rica que una sucesión de imágenes pasando a 24 cuadros por segundo.

Marín (2011) inspirado en la filosofía de Oriente, señala que para obtener una idea clara para la creación del guion de un cortometraje se debe extraer tres conceptos del arte oriental: la *sencillez*, el *desapego* y la *sobriedad*.

En cuanto a la *sencillez*, es un concepto claro y hasta para algunos, obvio. Lo más práctico es que la idea de un cortometraje hable sobre un solo tema, es más fácil explicar en corto tiempo un solo

concepto que muchos, contar la historia de una persona que la de varias. Al simplificar el cortometraje se está ganando, menos es más, de esta manera si se escribe “(...) un guion sencillo, enfocado en un solo elemento (...), el resultado final sera más contundente” (Marín, 2011, p.38).

Sobre el *desapego* Marín (2011) comenta que “atreverse a introducirse de forma neutra nos permite tratar el tema de muchos modos, sin encasillarlo de antemano” (p.39). Una visión limpia y sin preceptos concebidos por la experiencia permite hablar desde un punto lo suficientemente objetivo a la hora de crear un guion y, de ser realmente efectivo el desapego, hacer que cada persona que vea el trabajo audiovisual tenga una interpretación propia de la historia. En caso de tener un concepción muy dura sobre un tema y que el autor decida hacer un trabajo audiovisual sobre el mismo hace que se corra el riesgo de que se anule esa característica de interpretación individual en el espectador. Pero, tal vez no sea totalmente contraproducente que la visión particular del guionista sobre un tema se cuele dentro de la historia, esto no anula por completo la interpretación en el espectador ya que abre la puerta a que estos mismos debatan sobre de qué manera el realizador ve la temática en realidad [el autor de este trabajo especial de grado lo considera de esta manera]

La *sobriedad*, la última de las recomendaciones de Marín, se interpreta como un concepto ambiguo, casi como un matrimonio entre la *sencillez* y el *desapego*, a lo que él mismo comenta “en ocasiones adornamos las ideas iniciales de un proyecto de cortometraje con una verborrea excesiva, o intentamos aderezarlas con intrincadas reflexiones para tratar de justificar la importancia de lo que estamos haciendo” (Marín, 2011, p. 40). Se trata de trabajar el tema lo más sencillo posible, sin aderezarlo demasiado con concepciones propias, básicamente, dejar que el trabajo sea lo suficientemente rico en esencia para que pueda hablar por sí mismo y no por lo que el autor quiere que hable.

Por su lado, la productora Kim Adelman en su libro “Cómo se hace un cortometraje” aporta la visión de la creación de guion para un cortometraje desde el punto de vista de alguien que ha estado en la realización y distribución de múltiples cortometrajes. Desde el comienzo del apartado de concepción del guion Adelman (2005) hace hincapié en que “una historia corta no puede construirse como una novela, y del mismo modo un corto no puede construirse como un largometraje” (p.105).

*Establecer pronto la situación* es esencial a la hora de contar una historia de un cortometraje (Adelman, 2005). A menos que sea absolutamente necesario para el desarrollo de lo que se cuenta,

cada segundo antes de la presentación del conflicto es tiempo perdido. En un guion de largometraje se cuenta con 15-30 minutos antes de la primera situación contundente, un cortometraje es entendido como un trabajo audiovisual de máximo 30 minutos, hay que ir a la situación lo más pronto posible.

Es esencial pensar concienzudamente en el tiempo que se tiene para contar la historia, que cada segundo valga. Adelman (2005) menciona que “si una escena, o incluso un momento, no hacen avanzar la historia, suprimela ya en el guion. Tu objetivo debe ser siempre hacer la trama tan concisa como sea posible” (p.106).

La introducción de una sensación de urgencia es un recurso válido dentro de la trama de un cortometraje (Adelman, 2005). Si bien cualquier relato audiovisual trata de llevar a alguien de un punto A a un punto B para cumplir una meta, si se introduce la sensación de hacer el proceso más rápido, ya sea a través de que no se cuenta con suficiente tiempo o es una carrera contra fuerzas que quieren llegar al protagonista o al punto B primero que el protagonista, la historia avanzará más fluidamente dentro del formato cortometraje.

Dar con un final de impacto, terminar la historia con una *bomba*, es otro de las apreciaciones de Kim Adelman acerca de la creación del argumento para cortometrajes. “Es muy importante no dejar que la historia acabe renqueando sólo porque no sabes muy bien que final darle” (Adelman, 2005, p. 106). Es recomendable culminar el relato de manera que el espectador se quede pensando qué pasó con la historia después del último plano, una situación de impacto en los últimos segundos del cortometraje efectivamente lo logran.

Lo anterior es un punto importante que diferencia al cine en corto con el cine en largo: al finalizar con un hecho de impacto o cerrar la historia en una situación de la que espera conocer más se conoce como un *final abierto*; en una película de tres horas la audiencia se quejaría de no tener un final bien establecido después de invertir tres horas viendo la historia de desconocidos, ahora, si se presenta esta situación en un cortometraje el espectador teorizará en lo que pasó después, de ser el caso, en la manera nueva de ver la vida del protagonista después de pasar por la trama del corto. Si se tiene suerte, la audiencia pensará inmediatamente en la temática del cortometraje, qué se quiso decir a través de esa sucesión de imágenes a 24 cuadros por segundo de menos de 30 minutos de duración.

Retomando la escritura de guion cinematográfico clásica después de explorar la creación del argumento de un cortometraje, se puede concluir que, respetando el formato de cine en corto, no son totalmente incompatibles las formulas anteriormente dichas si se tiene conciencia de que se dispone de poco tiempo para narrar una historia.

Por ejemplo, si se toma la estructura de tres actos del paradigma de Syd Field de planteamiento, confrontación y resolución, los *Plot Points* de transición entre acto y acto pueden ser aplicados como punto de conflictos siempre y cuando estén bien definidos y sean lo suficientemente contundentes para que la historia avance y se presente un arco de transformación dentro del personaje protagónico, esto, claro, también tiene que estar a servicio de la temática de la trama, esa segunda historia a la que hacían referencia Machín y Chehade.

Expuestos estos pensamientos, el autor del presente trabajo considera que la base teórica ha sido cubierta. Se ha pasado por la comedia, la comedia negra en la literatura, antecedentes de la comedia negra como género cinematográfico y las bases y características de la misma, pasando por el cortometraje y su definición, el guion argumental y sus bases y culminando en la escritura del argumento para el cine en corto. Dicho esto, es hora de pasar a la demostración de estos basamentos teóricos, la creación de un cortometraje en clave humor negro.

## **CAPÍTULO III:**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### ***Planteamiento del problema***

El siguiente trabajo se centra en la realización de un cortometraje de ficción, partiendo de un guion inspirado en las características propias del género cinematográfico comedia negra escrito específicamente para ser traducido al formato de cine en corto.

Con dicho proyecto se desea ampliar la oferta en cuanto a géneros de ficción realizados en Venezuela, significando un alejamiento del clásico drama social y la comedia tradicional que se suele producir en el país.

Se trabajará el cortometraje a raíz de un guión basado en dos temáticas básicas de la comedia negra en el cine: la omnipotencia de la muerte y lo absurdo del mundo, integrando también elementos de sátira, ironía y lo grotesco.

Tomando en cuenta lo dicho anteriormente

*¿Es posible la realización de un cortometraje universitario de comedia negra de 15 a 22 minutos?*

## ***Objetivo General***

Realizar un cortometraje de ficción usando la comedia negra como género cinematográfico principal.

## ***Objetivos Específicos***

- Definir las bases del género comedia negra, antecedentes y su desarrollo en el cine.
- Examinar las técnicas de creación de guiones cinematográficos.
- Escribir un cortometraje de comedia negra.
- Diseñar la producción de un cortometraje.
- Post-producir un cortometraje.

## ***Justificación, recursos y factibilidad***

La principal justificación para la realización de este cortometraje es el deseo del autor por crear un trabajo audiovisual en donde se muestre una oferta no explorada, en profundidad a nivel local, al consumidor de cine venezolano.

Este proyecto significa un reto personal pero con motivación de generar contenidos poco tratados en Venezuela, esto visto tanto como productor como consumidor.

Se considera suficiente un solo autor para la realización de este trabajo de grado ya que se plantea la elaboración del cortometraje a producir como un proceso creativo en donde se expone la visión personal del realizador, su traducción de las bases del género y la demostración de los conocimientos adquiridos a lo largo de su carrera universitaria

La realización e investigación contenida en este proyecto significará un aporte para la UCAB y estudiantes interesados en la producción de un cortometraje como modalidad de trabajo especial de grado, ya que el mismo contendrá:

- 1- Un estudio del género comedia negra.
- 2- Pasos para la creación de un guión de cortometraje.
- 3- Un ordenado plan de diseño de producción.

#### 4- Datos considerados importantes durante la producción de la pieza audiovisual.

Para la elaboración de este cortometraje se cuenta con la disposición absoluta del tesista, lo que implica los conocimientos adquiridos durante la carrera universitaria así como la experiencia obtenida a través del trabajo de campo realizado en los últimos cuatro años fuera del ambiente académico.

Adicionalmente, se cuenta con el apoyo de particulares dispuestos a invertir metálico en la realización del proyecto, así como el apoyo de negocios de alquiler de equipos cinematográficos y capital propio para cubrir los gastos que genere la producción del cortometraje.

Es digno de destacar que también se cuenta con un equipo técnico y actoral conformado por amigos y conocidos, los cuales están dispuestos a prestar de manera ad honorem su talento para la realización de esta pieza audiovisual.

Dicho esto, se puede concluir que el proyecto en cuestión dispone de credibilidad y factibilidad para llevar a cabo su realización. Se tiene claro el alcance y el costo que un proyecto de esta envergadura pudiera conllevar y el tesista está dispuesto a asumir el compromiso de embarcarse en todas las fases de producción de esta pieza audiovisual.

### ***Delimitación***

Tema: Comedia Negra.

Formato: Cortometraje, 15 a 22 minutos de duración, desarrollado en la ciudad de Caracas y comprendiendo, argumentalmente, una noche en el año 2013.

Público: 14 a 50 años, indiferente del estrato social.

Tiempo: 12 meses, comenzando Pre-Producción al terminar el guión (última semana de octubre 2014), dos semanas de Producción (primera semana de febrero 2015) y dos semanas de Post-Producción (tercera semana de marzo 2015).

# CAPÍTULO IV:

## LIBRO DE PRODUCCIÓN

### *Idea*

Un joven se enfrenta a su mortalidad al ver interrumpido su intento de suicidio por un hombre con un cadáver en los brazos.

### *Sinopsis*

Malas jugadas del destino llevaron a Diego a contemplar el suicidio. Un ruido en su habitación de hotel lo interrumpe, haciendo que Diego salga del baño para encontrarse a un hombre con un cadáver en los brazos. Al ver su error, Martín Quintal le propone a Diego llevar el cuerpo a la habitación correcta, invitando al joven a un viaje en donde se enfrentara a lo que lo llevó a querer quitarse la vida.

### *Tratamiento*

Diego es un joven caraqueño de 27 años con un trabajo estable, una novia hermosa y buena posición económica. La vida aparentemente perfecta de Diego, por la que trabajó duro, llega a su fin cuando en el curso de una semana es despedido injustamente de su trabajo y su novia lo deja al ver que Diego se encuentra sumido en la depresión por haber perdido su estabilidad laboral. Para desgracia de Diego, no tiene dinero ya que se gastó todos sus ahorros al comprar el apartamento que compartía con su novia. Pensando que no tiene salida, que lo ha perdido todo para siempre, Diego decide alquilar una habitación de hotel indefinidamente, pica sus tarjetas de crédito y decide emborracharse hasta perder la conciencia o muera de inanición.

Internado en una habitación de hotel, Diego, motivado por el alcohol, decide terminar su sufrimiento cortándose las venas en la ducha. Cuando está a punto de quitarse la vida con el pico roto de una botella, recibe una llamada de su mamá, quién, dolorosamente le recuerda a Diego los motivos por los que quería quitarse la vida. Al despedirse de su madre con un último “te amo”, Diego acerca la botella rota una vez más a su muñeca, pero un ruido proveniente de la habitación lo interrumpe, haciendo que Diego descubra al lado de la cama a un hombre con un cadáver en los brazos. Al notar que se equivocó de cuarto, Martín Quintal le propone a Diego llevar el cuerpo a la habitación correcta, lo que se plantea como una propuesta descabellada pero a la cual Diego acepta después de una corta discusión.

Diego y Quintal entran en tres habitaciones equivocadas, lo que hace que Diego le reclame a Quintal su ineptitud en el pasillo. La voz de Diego llama la atención de Paola, su ex novia, quien se encontraba hospedada en el mismo hotel. Los gritos de la discusión hacen que el ex jefe de Diego, Miguel, salga de la habitación de Paola. El posible doble triángulo amoroso entre Diego, Paola, Miguel y Quintal llega a transformarse en una colección de gritos por parte de la ex novia de Diego. Una señora de limpieza distraída ve a lo lejos la discusión y corre a buscar a la seguridad del hotel.

La discusión en el pasillo termina abruptamente con Paola y Miguel corriendo a hablar con la seguridad del hotel, Diego persiguiéndolos y Quintal sin comprender lo que pasa. Un agente de seguridad corre por el pasillo y le dispara en el dedo a Quintal, haciendo que Diego deje de perseguir a Paola y le propine un golpe con una bandeja al agente cuando éste está a punto de matar a Quintal. El golpe de la bandeja hace que el agente caiga al piso y accidentalmente dispare a su propia cabeza. Diego, confundido y molesto por lo que acaba de pasar, exige respuestas a Quintal, y este, aterrado por el destino inesperado de su dedo sangrante, no le da respuesta. La insistencia de Diego por saber lo que ocurre termina cuando el golpe de una pistola en su nuca lo desmaya.

Diego despierta en la habitación de seguridad, confundido mira por los monitores como Martín Quintal es arrastrado hacia una habitación junto a la bolsa del cadáver. Diego intenta escapar de la soga que lo tiene amarrado, mientras que Martín Quintal es torturado por Barreto, el jefe de la mafia que opera en el hotel, quien mantiene el edificio como un frente para lavar dinero. Diego se libera de la soga y desmaya con el golpe de un extintor al agente de seguridad que lo acompañaba, el cual estaba distraído. Quintal sigue siendo interrogado por Barreto mientras que Diego corre a salvarlo. Cuando Barreto y los agentes de seguridad están golpeando a Quintal en el suelo, Diego entra en la

habitación. Diego no sabe qué hacer, está rodeado de personas y están mejor armadas que él, quién solo tiene un extintor. De pronto, una alarma de reloj suena, Barreto le ordena a uno de sus hombres apagarla, la cual proviene de la bolsa del cadáver. Al abrirla, el Cadáver ataca a los agentes de seguridad, matándolos poco a poco. Diego nota que uno de los agentes de seguridad sigue con vida y pretende matar a Quintal. En un acto de valentía, Diego golpea con el extintor al agente de Seguridad y, simultáneamente, el Cadáver dispara en la frente a Barreto. Acto seguido, el Cadáver, un asesino experto, apunta a Diego, y este último no hace más que apuntarlo con el extintor.

Desde el suelo, Quintal le grita al Cadáver que no asesine a Diego ya que él, en cierta medida, le presta ayuda para realizar la masacre que acaba de pasar. Confundido, Diego le pregunta a Quintal sobre lo que acaba de pasar obteniendo finalmente respuestas de Quintal. Para hacer la explicación más amena y a muy manera de Quintal, este agarra la cara de Barreto y lo usa como un títere para explicarle a Diego que, tanto él como el Cadáver, son las personas que la gente llama cuando se necesita eliminar personas como Barreto, son limpiadores. Aún confundido y sin tener claro todo lo que le acaba de pasar, Diego recuerda el dedo ensangrentado de Quintal, quien no le da importancia, argumenta que es tan solo una “cicatriz de guerra”.

Quintal le plantea una nueva situación a Diego: los amigos de Barreto tarde o temprano llegaran al lugar, el Cadáver y él pueden valerse por si mismos, pero Diego no, así que, tal como en su encuentro inicial, le plantea una idea descabellada: meterse dentro de la bolsa si quiere salir vivo del hotel. Diego se niega en un principio, pero la insistencia de Quintal en que esta manera es el único escape que tiene de sus problemas hace que finalmente lo haga.

Dentro de la bolsa, Diego coloca su celular en la cara, que permite que se le ilumine lo suficiente como para dejar ver una sonrisa. El destino de Diego esta una vez más en sus manos.

## ***ESCALETA***

### **ESCENA 1. EXT. ESTACIONAMIENTO. NOCHE**

Johnny Vidal y Alana Moore están siendo perseguidos por Montana y dos hombres hasta que se ven acorralados. Montana intercambia palabras con Vidal hasta que Barry Sifredi aparece. Todos los hombres se apuntan con armas hasta que Alana Moore le propina un disparo en la frente a Montana.

### **ESCENA 2. INT. HOTEL, ALA A, HABITACIÓN DE DIEGO. TARDE**

Diego está viendo en la televisión la escena del tiroteo de Johnny Vidal y Alana Moore mientras bebe de una botella de licor al borde de la cama, se levanta y entra al baño.

### **ESCENA 3. INT. HOTEL, ALA A, BAÑO DE HABITACIÓN DE DIEGO. TARDE**

Diego se moja la cara, se acuesta en la bañera y parte la botella con intención de pasarla por su muñeca El celular de Diego suena y atiende la llamada de su madre.

### **ESCENA 4. INT. OFICINA. DIA (FLASHBACK)**

Miguel, el jefe de la oficina de Diego le entrega a Diego una montaña de papeles, Diego se frustra.

### **ESCENA 5. INT. APARTAMENTO DE DIEGO Y PAOLA. DIA (FLASHBACK)**

Diego revisa papeles sentado en el sillón, Paola le grita.

### **ESCENA 6. INT. OFICINA. DIA (FLASHBACK)**

Miguel, le entrega más papeles a Diego. Miguel ve que Diego no terminó de revisar los documentos que le había dado antes, así que lo despide.

### **ESCENA 7. INT. APARTAMENTO DE DIEGO Y PAOLA. DIA (FLASHBACK)**

Diego come un sándwich mientras está sentado en el sillón, Paola le grita, le enseña la puerta y le lanza unos pantalones.

### **ESCENA 8. INT. EDIFICIO. DÍA (FLASHBACK)**

Diego saliendo del edificio sin nada encima, abre su billetera y nota que tiene poco dinero.

### **ESCENA 9. INT. HOTEL, ALA A, BAÑO DE HABITACIÓN DE DIEGO. TARDE**

Diego termina de hablar con su madre. Diego decide intentar llevarse de nuevo la botella a su muñeca pero un ruido en la habitación lo distrae y se levanta para ver qué pasa.

### **ESCENA 10. INT. HOTEL, ALA A, HABITACIÓN DE DIEGO. TARDE**

Diego ve una lámpara rota, un bolso negro grande y a Martín Quintal con un cadáver en sus brazos, el cual tiene un reloj grande plateado. Quintal suelta el cadáver y discute con Diego hasta que el primero le propone al segundo que lo acompañe a llevar el cuerpo a la habitación correcta. Diego se niega a la propuesta de Quintal y siguen discutiendo.

### **ESCENA 11. INT. HOTEL, ALA A, PASILLO DEL PISO 10. NOCHE**

Diego y Quintal sacan el cadáver al pasillo mientras hablan. Diego le pregunta a Quintal sobre la habitación a la que tienen que llevar el cuerpo y Quintal no recuerda con claridad. Diego decide ir de habitación en habitación.

### **ESCENA 12. INT. HOTEL, ALA A, PISO 10. NOCHE (MONTAJE)**

Diego y Quintal abren una habitación y se encuentran a un sacerdote tirándole billetes a una prostituta, se miran y cierran la habitación. Diego y Quintal abren una habitación y ven a un hombre disfrazado de cerdo y otro hombre con una franelilla con la bandera suiza que golpea con una raqueta al primer hombre, se miran y cierran la habitación. Diego y Quintal abren una habitación y ven a un hombre discutiendo con su novia, quienes se pasan una pistola. Diego y Quintal huyen después de ver dos tiros de la pistola

### **ESCENA 13. INT. HOTEL, ALA A, PASILLO DEL PISO 10. NOCHE**

Diego y Quintal vuelven al pasillo y discuten sobre la habitación. Mientras Diego piensa en otro plan Quintal se distrae con el reloj del cadáver. Diego y Quintal discuten hasta que Paola sale de una habitación. Paola cuestiona a Diego sobre el cuerpo y empieza a gritarle hasta que el Miguel sale de la habitación de Paola. Los cuatro discuten en el pasillo, hasta que Diego recibe una llamada de su

madre. Al terminar la llamada Paola le grita a Diego y decide ir a buscar a personal de seguridad, con Miguel siguiéndola, Diego tratando de alcanzarlos y Quintal arrastrando el cuerpo. Seguridad 1 sale de un ascensor y le grita a Quintal por otro nombre, esto distrae a Diego y permite que Paola y el Jefe de la oficina se vayan. Seguridad 1 con un disparo le destruye el pulgar a Quintal y Diego se devuelve a ver qué pasa. Seguridad 1 va a ejecutar a Quintal justo cuando Diego le propina un golpe con una bandeja, haciendo que Seguridad 1 se desmaye y el disparo impacte en su propia cabeza. Diego golpea a Quintal esperando respuesta por lo que acaba de pasar, Quintal llora por su dedo mutilado, haciendo que Diego busque una servilleta para parar la hemorragia. Diego sigue pidiéndole a Quintal una explicación, pero este no recibe respuesta. Seguridad 2 se acerca a Diego y lo desmaya.

#### **ESCENA 14. INT. HOTEL, SALA DE SEGURIDAD. NOCHE**

Diego despierta, nota que está sentado en el suelo con las manos atadas. Diego nota en un monitor que están arrastrando a Quintal hasta una habitación y que solo un agente de seguridad lo vigila, pero se encuentra distraído. Diego ve que tiene un extintor cerca, revisa en sus bolsillos y saca un pedazo de vidrio pequeño que quedó en su sweater, empieza a cortar la soga que lo mantiene amarrado.

#### **ESCENA 15. INT. HOTEL, ALA B, HABITACIÓN DE BARRETO. NOCHE**

Quintal está atado a una silla, es golpeado por un agente de seguridad mientras Barreto lo interroga.

#### **ESCENA 16. INT. HOTEL, SALA DE SEGURIDAD. NOCHE**

Diego se levanta del suelo y le propina un golpe a Seguridad 5 con el extintor. En los monitores, Diego ve la habitación donde metieron a Quintal.

#### **ESCENA 17. INT. HOTEL, ALA B, HABITACIÓN DE BARRETO. NOCHE**

Barreto sigue cuestionando a Quintal por largo tiempo, hasta que Diego entra en la habitación pero todos los hombres de Barreto lo apuntan. Una alarma suena dentro de la bolsa del cadáver, Barreto manda a uno de sus secuaces a abrir la bolsa del cadáver y éste tumba a Quintal de la silla y se dirige a abrir la bolsa. Cuando abre la bolsa del cadáver, este sale de la bolsa y le propina una llave que lo desmaya. Poco a poco, Cadáver mata al resto de los hombres de Barreto. El primer agente de

seguridad despierta y se arrastra para apuñalar a Quintal en el suelo pero Diego interviene con el extintor. Después de matar a Barreto con un disparo en la frente, Cadáver y Diego se apuntan hasta que Quintal le dice a Cadáver que lo libere. Diego le pide explicaciones a Quintal y Quintal usa el cadáver de Barreto como títere para explicarle las situaciones que acaba de pasar. Quintal le propone a Diego que se meta en la bolsa de cadáver para salir vivo de la habitación mientras que se pone una camisa de policía. Diego acepta, se mete dentro de la bolsa y dentro de ella piensa en escribirle a su mamá sobre todo lo ocurrido.

*Guion Literario*

PASEO MUERTO

Escrito por: Jonas Cordero

Todos los derechos Reservados

Jonas Cordero

+584126296129

corderojonas@gmail.com

1

**EXT. ESTACIONAMIENTO. NOCHE**

1

JOHNNY VIDAL (27) y ALANA MOORE (25) están siendo perseguidos por MONTANA(30) y sus secuaces, quien acciona su PISTOLA, haciendo que se agachen. Johnny Vidal voltea y ve que los tres individuos lo rodean. Jadeando, saca una PISTOLA y protege a Alana Moore detrás de él.

MONTANA  
¿En serio, Vidal?

Johnny Vidal saca otra PISTOLA. Banderas lanza una carcajada.

MONTANA  
No tienes suficientes bolas.

Un "click" suena, BARRY SIFREDI (27) camina detrás de Montana mientras le apunta con dos PISTOLAS.

BARRY SIFREDI  
¿Seguro, Montana?

Banderas hecha una carcajada estridente.

MONTANA  
¡Hey! Ahora esto si se puso interesante.

BARRY SIFREDI  
Ese paquete no sale hoy.

MONTANA  
¿Ahora qué vas a hacer?

Montana saca otra PISTOLA y apunta a Barry Sifredi. Todos se miran fijamente, la tensión aumenta. El CELULAR de SECUAZ 1 (29) suena, haciendo que Montana se distraiga y le ordena apagarlo. Cuando Montana voltea a Vidal una bala impacta en su frente. Alana Moore sostiene una PISTOLA detrás de Johnny Vidal. Secuaz 1 y Secuaz 2 (25) tienen caras atónitas y arrancan a correr mientras que...

2

**INT. HOTEL, ALA A, HABITACIÓN DE DIEGO. NOCHE**

2

...Diego ve la acción en el televisor de su habitación sentado al borde de la cama bebiendo directo de una BOTELLA. Cansado, se toca la frente con su mano derecha, da un sorbo del licor. Apaga el TELEVISOR con el CONTROL REMOTO, se deja caer en la cama. Suspira profundamente y se levanta en dirección al baño con la BOTELLA en su mano.

CORTE A:

**3 INT. HOTEL, ALA A, BAÑO DE HABITACIÓN DE DIEGO. NOCHE 3**

Diego se moja la cara y se deja caer en la ducha. Diego está derrotado, no sabe qué hacer con su vida. Súbitamente, rompe la BOTELLA en la pared de la ducha, esparciendo TROZOS DE VIDRIO en su regazo. Se acerca la BOTELLA ROTA a su muñeca, con miedo.

El CELULAR de Diego suena y lo saca de su suéter. Diego atiende la llamada.

DIEGO

¿Aló, mamá? ¿Cómo estás? ¿Todo bien? ¿Yo?-- Excelente-- Sí, sí, todo fino...

CORTE A (FLASHBACK ENTRA):

**4 INT. OFICINA. DÍA (FLASHBACK) 4**

MIGUEL (27) le lanza una MONTAÑA DE PAPELES a Diego. Un resignado Diego escucha las indicaciones de Miguel.

DIEGO (V.O.)

¿El trabajo? Bien, bien, de maravilla. El ascenso ya viene. El viaje a Suiza fue increíble, sí-- sí--

CORTE A (FLASHBACK ENTRA):

**5 INT. APARTAMENTO DE DIEGO Y PAOLA. DÍA (FLASHBACK) 5**

PAOLA (26) le lanza un VASO ROJO DE VIDRIO a Diego mientras grita. Diego no comprende las acciones de Paola.

DIEGO (V.O.)

¿y Paola? Bien, todo fino-- sí, hace poco compramos unas cosas para el apartamento, tienes que ver cómo está ahora.

CORTE A (FLASHBACK ENTRA):

**6 INT. OFICINA. DÍA (FLASHBACK) 6**

Miguel le lanza otra MONTAÑA DE PAPELES a Diego. Diego trata de razonar con Miguel, pero este le grita y señala la puerta.

DIEGO (V.O.)

Sí, todo increíble mamá. Sí todo sigue así de bien con el trabajo tal vez para el año que viene...

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

3.

CORTE A (FLASHBACK ENTRA):

7 **INT. APARTAMENTO DE DIEGO Y PAOLA. DÍA (FLASHBACK)** 7

Paola le lanza unos PANTALONES a Diego, quien voltea confundido. Paola grita histérica y señala la puerta.

DIEGO (V.O.)  
...nos casa-- Sí-- ¡Sí! Ya llevamos  
full tiempo en esto y-- Coye, no,  
no, no suena apresu-- Mam--

CORTE A (FLASHBACK ENTRA):

8 **INT. EDIFICIO. DÍA (FLASHBACK)** 8

Diego está saliendo de su edificio sin nada encima, se detiene en una columna para revisar su cartera, la cual está vacía.

DIEGO (V.O.)  
¡No! No es para nada apresurado. A  
los dos nos está yendo de maravi--  
Ma-- ¡Mamá! Sí, sí, podemos pagarlo  
todo-- Tran-- Tranquila--

CORTE A (FLASHBACK ENTRA):

9 **INT. HOTEL, ALA A, BAÑO DE HABITACIÓN DE DIEGO. NOCHE** 9

Diego recostado en la bañera.

DIEGO  
¿El paquete? ¿cual paquete?  
N...¡No! Todavía no lo he ido a  
llevar, dame un chance... Sí,  
sí, yo te aviso... sí, sí,  
tranquila, eso cierra hasta  
tarde... Si pero... Bueno,  
ahorita estoy un poco apurado--  
Ok, ok mami-- Ok-- Te llamo  
mañana. Cuidate. Te amo, chao.

Diego tranca la llamada. Reflexiona sobre lo que acaba de decir comparado a su realidad, respira profundo y traga grueso. Diego mira la BOTELLA ROTA, extiende su brazo, cierra sus ojos y vuelve a acercar la botella a su muñeca.

Un ruido dentro de la habitación distrae a Diego, haciendo que se levante rápido y se limpie descuidadamente los TROZOS DE VIDRIO que quedaron en su pantalón.

CORTE A (FIN DE FLASHBACK):

Diego camina lentamente, nota en el suelo un MUEBLE, un BOLSO NEGRO y a QUINTAL (45) con un CADÁVER en sus brazos. Se miran extrañados, Quintal suelta el cuerpo y Diego suelta la BOTELLA ROTA. Los dos ven el cadáver, quién tiene un RELOJ GRANDE.

DIEGO

¿Qué... Qué... Qué coñ--

QUINTAL

¡Coño! ¡Coño! ¡Chamo, no! ¡Aquí fue!

DIEGO

Ya va... ¿Qué... qué es eso?  
¿Eso es un muerto?

Quintal se sienta en la cama, toca su frente y se muerde la uña del pulgar de la izquierdo.

QUINTAL

¡Coño! ¡Me equivoqué! ¡Coño, coño, coño! Ya va... Ya va.

DIEGO

¿Cómo que te equivocaste? ¡¿Eso... eso es un muerto!?! ¿¡Verdad?!!

QUINTAL

Ya va... Ya va... Piensa, Quintal piensa.

Quintal se chupa el pulgar izquierdo, mira al cadáver, a Diego, al cadáver y con asombro y señala con el pulgar izquierdo a Diego mientras lo agarra por los hombros.

QUINTAL

¡TÚ! ¡Si, tú!

DIEGO

¡YO!

QUINTAL

¡Si, tú! ¡Tú me vas ayudar a llevar este tipo!

Diego mira a Quintal con confusión.

DIEGO

¿Que... Qu-qué te ayude a lle--

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

5.

QUINTAL

¡A llevar este tipo al cuarto  
que es!

Diego aparta los brazos de Quintal, da unos pasos atrás.

DIEGO

¿Pero que coñ...? ¿Qué te  
pasa, loco?

QUINTAL

¡Chamo, esto es culpa tuya!  
¿Quién te manda a estar aquí?

Diego abre un poco la boca.

DIEGO

¡Mi culpa! ¿Qué te pas--

QUINTAL

¡Anda chamo! ¡¿Tienes  
algo pendiente?!

Diego queda pensativo, mira su muñeca de reojo y reacciona.

DIEGO

¿Que te acompañe? ¿Quién...  
quién coño eres tú? Ni loco voy  
a estar arrastrando a esta vai--

CORTE A:

**11 INT. HOTEL, ALA A, PASILLO DEL PISO 10. NOCHE**

**11**

Diego y Quintal salen de la habitación con el BOLSO NEGRO.  
Diego cierra la puerta y a Quintal se le cae el cuerpo.

QUINTAL

...y me dice "eso es lo bueno de  
ser rubia, no tienes que pagar  
nada" y yo "Mira, jevita. ¡Vaya  
a buscarse a otro conejo!"

Diego y Quintal ríen.

DIEGO

Pero Quintal... ¿Cómo... Cómo  
llegaste hasta acá con ese paquete?

Quintal piensa y con falsa confianza responde.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

6.

QUINTAL

Nada chamo... Me... Me mandaron a dejar a este paquete en un cuarto ¿Cuál...Cuál era el tuyo?

DIEGO

El 116-A.

QUINTAL

Verga, seguro es el ciento diez y algo.

DIEGO

¿Cómo que el "ciento diez y algo"? ¿Tú eres estúpido?

QUINTAL

¡Bueno chamo, errar es de humanos!

Diego mira fijamente a Quintal mientras éste tiene el pulgar en la boca. Diego mira una de las puertas del pasillo.

CORTE A:

**12 INT. HOTEL, ALA A, PISO 10. NOCHE (MONTAJE) 12**

a) Diego abre la puerta de la habitación 117-A. Un SACERDOTE (28) le coloca un fajo de billetes a una PROSTITUTA (26) en la boca. Quintal disfruta la vista y Diego cierra la puerta.

b) Quintal abre la puerta de la habitación 118-A. Un HOMBRE CON MÁSCARA DE CERDO (30) está siendo golpeado con una RAQUETA DE TENNIS por un SUIZO (30). Quintal disfruta la vista y Diego cierra la puerta.

c) Diego abre la puerta de la habitación 119-A. Un NOVIO (24) discute con su NOVIA (20), quienes se pasan una pistola mientras gritan. Diego y Quintal miran con asombro hasta que huyen despavoridos después de escuchar dos disparos, dejando la puerta entreabierta.

CORTE A:

**13 INT. HOTEL, ALA A, PASILLO DEL PISO 10. NOCHE 13**

Diego suelta el CADÁVER, Quintal trata de agarrarlo pero no puede. Diego frustrado le comenta a Quintal.

DIEGO

¿No era una de estas habitaciones?

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

7.

QUINTAL

¡Chamo, yo te dije que no me acuerdo! ¡Que era la diez y algo!

DIEGO

¡Y dale con la "diez y algo"! ¡Verga!

Diego se voltea a ver, al pasillo. Quintal se agacha a abrir el bolso del cadáver.

DIEGO

Ya va... Ya va... Tal vez está en la ala B... Vamos a...

Diego ve a Quintal, quien está verificando al cadáver.

DIEGO ¿Qué

estás haciendo?

QUINTAL

Chamo, hay que cuidar que no le pase nada a este tipo.

DIEGO

¿Pero qué coño? ¡Si está muerto!...

Paola sale sonriente de una puerta con una HIELERA.

DIEGO

...¡Deja esa vaina en paz! ¡Estamos corriendo suficiente riesgo parados aquí! ¿¡Le estas dando masajes!?

PAOLA

¿Diego?

Diego y Quintal miran a Paola, a esta se le cae la HIELERA.

DIEGO

¿Paola?...

QUINTAL

¿Esta es tu Paola?

DIEGO

¿Qué haces aquí?

PAOLA

¿¡Qué coño haces tú aquí!? ¿¡Eso... eso es un muerto!? ¿¡Quién es este tipo!?

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

8.

QUINTAL  
¡Martín Quintal, señorita!

PAOLA  
¡Me sabe a mierda! ¡Arrastrando  
un muerto! ¡¿En serio?! ¡Esto se  
cuenta y--

De la habitación de Paola sale Miguel con un PEPINO y  
una BOTELLA DE LUBRICANTE en la mano.

MIGUEL  
¿Bebé, pasa algo? Escuché  
unos gritos y--

DIEGO  
¿Miguel?

MIGUEL  
¿Diego?

QUINTAL  
¿Miguel?

MIGUEL  
¿Eduardo?

DIEGO  
¿Eduardo?

QUINTAL  
¡No me jodas! ¿¡Ustedes  
se conocen!?

Ahora Diego es el que ignora a Quintal, se dirige a Paola.

DIEGO  
¿Pero qué coño es esto!? ¿Pao,  
en serio? Tú sabiendo lo que te  
contaba de este tipo.

El CELULAR de Diego empieza a sonar.

MIGUEL  
¿No y que ya le habías dicho  
desde hace un mes--

Al fondo del pasillo, una SEÑORA DE LIMPIEZA se sorprende  
al salir del ascensor y ver la discusión. Suelta las  
toallas y huye despavorida.

(CONTINÚA)

PAOLA  
¡Cállate!

QUINTAL  
¡Epa caraji--

PAOLA  
¡Cállate tú!

DIEGO  
¿Desde hace cuánto? ¿Después de  
todo lo que vivimos juntos,  
después del apartamento...

Diego atiende la llamada.

DIEGO  
Aló-- No, no he llevado-- Mamá,  
ahora estoy ocu-- ¡Mamá! No,  
no, no.

QUINTAL  
¿En serio? ¿Con esta tipita?

PAOLA  
¿¡Tipita!?

MIGUEL  
Edu, esto... Esto no es lo  
que parece.

DIEGO  
¡Mamá! Espera, estoy ocupado-- Ya--  
- Chao, chao--

PAOLA  
¿¡Marico, ni siquiera puedes trancar  
una llamada con todo esto frente a  
ti!? ¡Enfrenta tus peos! ¿¡Esperas a  
que las cosas se arreglen solás!?  
¡Ahómbrate, paju!

Diego no comprende las palabras de Paola, Quintal la  
mira con confusión y Miguel hace una seña con el PEPINO.

DIEGO  
¿De qué estás hablan--

PAOLA  
¡Ay! ¡Jódete! ¡Chao! ¡Miguel vente,  
vamos a buscar a un seguridad!

Paola sale corriendo y Miguel la sigue.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

10.

DIEGO

¡Paola!

Diego trata de alcanzar a Paola. Mientras que Paola se acerca al ascensor, SEGURIDAD 1 (30) camina hacia Quintal, extiende una PISTOLA.

SEGURIDAD 1

¡Muñoz!

Quintal sube las manos. Seguridad 1 dispara, haciendo que el pulgar izquierdo de Quintal quede destruido por la bala. Diego se devuelve. En el suelo, Quintal se retuerce y llora mientras que Seguridad 1 lo apunta.

SEGURIDAD 1

Ay, bichito.

Diego agarra una BANDEJA frente a la puerta de una habitación. Seguridad 1 le reclama a Quintal.

SEGURIDAD 1

¿¡Qué coño haces tú aquí!? ¿¡Eso es un muerto!? ¿¡Quién es este tipo!?

Seguridad 1 apunta a Quintal pero antes de accionar la pistola Diego le propina un golpe con la BANDEJA que lo lleva al suelo. La PISTOLA se acciona cuando Seguridad 1 cae desmayado, con la bala impactando en su propia cabeza.

Diego y Quintal están atónitos ante el nuevo cadáver.

DIEGO

¿¡Qué coño acaba de pasar!?

Diego golpea con la bandeja a Quintal mientras le reclama.

DIEGO

¿¡Quién coño eres?!  
¿¡Quintal?! ¿¡Muñ--

QUINTAL

¡Mi dedo! ¡Mi dedo!

Diego sigue pegándole con la BANDEJA a Quintal hasta que le da en el dedo ensangrentado, haciendo que Quintal grite.

DIEGO

¡Mierda!

Diego busca una SERVILLETA de donde agarró la bandeja y se sienta al lado de Quintal para aplicar presión.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

11.

QUINTAL

¡Mi dedo! ¡Mi dedo! No, coño. ¡No!

DIEGO

¡Dime qué fue todo esto! ¡Dime!

QUINTAL

¿¡Pero tú no viste lo que pasó!? ¡Me volaron el dedo de un tiro! ¡Esa vaina duele!

DIEGO

¡Dime por qué coño lo hicieron! ¡Mírame! ¡Quintal, Eduardo, Muñoz!...

SEGURIDAD 2 (28) se acerca a Diego y Quintal.

DIEGO

...¡Dime! ¡¿Quién eres?! ¡¿Qué coño estamos haciendo con ese muerto?!

Quintal sube la mirada y se sorprende. Cuando Diego voltea, Seguridad 2 le propina un golpe, desmayándolo.

CORTE A NEGRO:

**14 INT. HOTEL, SALA DE SEGURIDAD. NOCHE**

**14**

Diego despierta con las manos atadas, ve la espalda de SEGURIDAD 5 (18) sentado viendo un MONITOR. Diego nota en el MONITOR a un hombre arrastrando a Quintal por un pasillo hasta entrar a una habitación. Diego ve un EXTINTOR a su lado y revisa sus bolsillos hasta sacar un TROZO DE VIDRIO. Diego empieza a rasgar la SOGA.

CORTE A:

**15 INT. HOTEL, ALA B, HABITACIÓN DE BARRETO. NOCHE**

**15**

Quintal está sentado en una SILLA, tiene las manos atadas. SEGURIDAD 4 (28) le propina un golpe que lo tumba. SEGURIDAD 3 (28) está parado junto a BARRETO (56).

BARRETO

¡Levántalo!

Seguridad 4 levanta a Quintal, quién sangra por la nariz.

CORTE A:

**16 INT. HOTEL, SALA DE SEGURIDAD. NOCHE 16**

Diego se levanta del suelo y le propina a Seguridad 5 un golpe con un EXTINTOR. Diego ve en el MONITOR la habitación en la que metieron a Quintal y duda por un momento hasta que camina a la puerta.

CORTE A:

**17 INT. HOTEL, ALA B, HABITACIÓN DE BARRETO. NOCHE 17**

Sigue la tortura de Quintal.

BARRETO

Vamos de nuevo. ¿Qué pasó?

QUINTAL

Me distraje... ca... caminé... y al fondo vino un CAMBUR PINTÓN--

Barreto mira a SEGURIDAD 4 (28), quien golpea a Quintal.

QUINTAL

...una camioneta blanca...

Barreto mueve la cabeza en negación, golpean a Quintal.

QUINTAL

...una camioneta azul...

Vuelven a golpear a Quintal.

QUINTAL

¡Verde! ¡Era verde! ¡Estaba oscuro pero esa vaina era verde!

BARRETO

Ajá, bien Muñoz.

QUINTAL

¡Mierda! ¡Qué innecesario, marico!

BARRETO

¿¡Cómo!?

QUINTAL

¡Barreto! ¡Sr. Barreto!

BARRETO

Vamos bien. ¿Qué más pasó?

(CONTINÚA)

QUINTAL

Le saqué dos pistolas a Montana y Barry le salió por detrás. Nos apuntamos todos y le sonó el celular al guevo de Anthony. ¿Tú conociste a Anthony? De chamito se la pasaba tocando CAMBUR PINTÓN--

Barreto le da una cachetada a Quintal.

BARRETO

¿En serio, Muñoz?

QUINTAL

Se lo juro, Sr. Barreto. El bicho era un maestro tocando CAMBUR PINTÓN, es sencillo pero hay que ser bien arrecho para tocar CAMBUR PINTÓN, CAMBUR PIN--

Barreto mira a Seguridad 4, quien golpea a Quintal y lo tumba de la SILLA. Barreto y sus secuaces le dan golpes y patadas a Quintal. Diego entra en la habitación con el EXTINTOR en la mano, todos se voltean a verlo. Empieza a sonar la alarma de un reloj.

BARRETO

¡Hey! Ahora esto si se puso interesante.

Diego, sin saber que hacer, mira a Barreto y sus secuaces.

BARRETO

¿Ahora qué vas a hacer?

QUINTAL

¡CAMBUR PINTÓN!

Todos se quedan extrañados. Barreto nota la alarma.

BARRETO

¿De dónde viene eso?

SEGURIDAD 4

Creo que de ese bolso.

BARRETO

¡Calla esa mierda!

Seguridad 4 se acerca a la bolsa del cadáver y CADÁVER (34) le propina un golpe en la nariz y le aplica una llave que aparentemente lo mata. Barreto se agacha. Seguridad 2 se acerca con un CUCHILLO pero Cadáver lo intercepta y usa su

(CONTINÚA)

propia arma para matarlo. Seguridad 3 levanta su PISTOLA para apuntar a Cadáver pero esté le aplica una llave, le quita el arma, lo tira al suelo y le dispara. Barreto busca su PISTOLA en una gaveta para matar a Cadáver, pero éste recibe un tiro limpio en la frente, dejando un hilo vertical de sangre. Seguridad 4 se arrastra con un CUCHILLO hacia Quintal pero Diego lo intercepta con el EXTINTOR. Cadáver voltea, apunta a Diego con su PISTOLA, mientras que un asustado Diego apunta a Cadáver con el EXTINTOR.

QUINTAL

¡Hey, hey, hey! ¡Para, para!  
¡Este chamo no!

Cadáver deja de apuntar a Diego. Diego respira.

QUINTAL

¡Pssst! ¡Epa! ¡Ayúdame aquí!

Cadáver se agacha para liberar a Quintal.

DIEGO

Quintal... ¿¡Este tipo no estaba muerto!? ¿¡Qué coño fue eso!?  
¿¡Quién era esa gente!? ¿¡Quién es ese cara--

Quintal se levanta.

QUINTAL

Shhhh. Tranquilo, chamín. Ya va. Ya va. Te voy a explicar con manzanitas. ¿Sí? Tú sabes que la vida es... es como... como una película... todos tenemos un papel, tú eres el prota, yo el galán, el mudo este se hace el muerto, estos bichos... Somos como títeres... como títeres en este jueguito... Ya va... Pilla...

Quintal se acerca al cadáver de Barreto, se agacha, agarra la mandíbula de Barreto y lo usa como títere.

QUINTAL

"Yo era un tipo muy malo que hacía cosas malas. Lavábamos dinero, vendíamos perico y putas jijiji"--  
Gente como yo se tiene que encargar de gente como esta, basuras. Me infiltré, me descubrieron-- "Si, te pillamos"-- Me escapé y fui a buscar al muertico pa' que dejara

(MÁS)

(CONTINÚA)

QUINTAL (continúa)  
limpio este cuarto-- "Limpiecito  
como un sol"-- Pero terminé en tu  
cuarto, me contaste tus peitos,  
salimos de a-- "Él ya sabía esa  
parte"-- ¡Ah si es verdad!

Quintal deja la mandíbula de Barreto y se levanta. Diego  
no cree lo que escucha. CADÁVER le lanza una CAMISA a  
Quintal, y este se quita la chaqueta. Diego nota el dedo  
ensangrentado de Quintal y reacciona.

DIEGO  
¡Marico! ¡Tu dedo! ¿¡Estás bien!?  
¡También te dieron en la orej--

QUINTAL  
Shsh shsh shsh. ¡Chamo,  
relájate! Esto no es nada. Ahora  
vamos contigo. ¿Tú quieres salir  
vivo de esta vaina? Te tienes  
que meter ahí adentro.

Quintal señala la bolsa del cadáver. Diego mira la bolsa,  
mira a Quintal y luego mira a Cadáver, quién asiente con  
la cabeza.

DIEGO  
¿¡Quieres que me meta ahí!?

QUINTAL  
Sí. Dígalo ahí, mudito.

Diego voltea a ver a Cadáver, quién asiente.

QUINTAL  
Chamín, ya pasaste por toda esta  
vaina, ya qué mas. En este vida hay  
que ser vivo. ¿Quieres dejar todo  
esto atrás y poder por fin hablar  
con tu mamá bien? Tienes que meterte  
en esa bolsa y hacerte pasar por  
muerto. No es pelúo, el cara 'e  
muerto este lo hizo y míralo, ahí  
está vivito y coleando.

Cadáver asiente una vez más, Diego mira a Quintal.

QUINTAL  
Psst. ¿Quieres vivir o no?

Diego nota que se está poniendo una camisa de policía, al  
igual que Cadáver cuando voltea a verlo. Diego duda pero

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

16.

decide meterse dentro de la bolsa del cadáver. Dentro de la bolsa, Diego ve que Quintal trata de levantar el pulgar de la mano donde le falta y Diego sonríe. Cadáver sube el cierre. Adentro de la bolsa, Diego saca el celular y busca un contacto. La luz del celular alumbra una sonrisa extraña en la cara de Diego.

FIN

## Guion Técnico

### ESCENA 01. EXT. ESTACIONAMIENTO. NOCHE.

PLANO	ACCIÓN	OBSERVACIONES
01 PA	Johnny Vidal y Alana Moore escapan de Montana, se caen en reacción a un disparo de Montana	Steadycam
02 PA	Montana y sus secuaces persiguen a Johnny Vidal y Alana Moore. Montana dispara.	Steadycam / Efecto de disparo
03 PE	Montana se acerca a Vidal y Alana, quienes se están levantando del suelo	Ras del suelo
04 PM	Vidal y Alana se levantan. Vidal saca un arma de su chaqueta, espera un momento y saca otra pistola. Vidal con una mano protege a Alana.	Shoulder Rig
05 PMC	Montana conversa con Vidal. Barry Sifredi se acerca a Montana y le dice algo. Montana, sin mirar a Barry, dice algo.	Shoulder Rig / Juego de foco Montana-Sifredi-Montana
06 PM	Barry apunta a Montana con sus armas, le dice algo a Montana para luego apuntarlo junto a sus secuaces	Shoulder Rig
07 PE	Montana saca otra arma, apuntando a Vidal y Sifredi al mismo tiempo	Dolly round
08 PA	Vidal apunta a Montana	Dolly round
09 PA	Sifredi apunta a Montana	Dolly round
10 PE	Los secuaces de Montana apuntan a Vidal y Sifredi	Shoulder Rig
11 PMC	Montana pasa de mirar hacia atrás a Barry para ver hacia adelante a Johnny, escucha el celular de uno de sus secuaces, lo ve y lo manda a callar, cuando voltea recibe un tiro en la frente que lo tumba al suelo.	Shoulder Rig / Ir de Montana-Secuaz 1-Montana-Secuaz 1-Montana / Efecto de disparo en la frente
12 PP	Alana sostiene una pistola humeante	Shoulder Rig / Juego

		de foco pistola-Alana / Efecto de humo
13 PP	Secuaz 1 mira el cuerpo muerto de Montana en el suelo	Shoulder Rig
14 PP	Secuaz 2 mira el cuerpo muerto de Montana en el suelo	Shoulder Rig
15 PA	Los dos secuaces se acercan al cuerpo de Montana, se miran y salen corriendo	Shoulder Rig / Seguirlos un poco hasta que salgan de cuadro

ESCENA 02. INT. HOTEL, ALA A, HABITACIÓN DE DIEGO. NOCHE

<b>PLANO</b>	<b>ACCION</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
01 PD	La cámara sale de un televisor prendido	Shoulder Rig / Efecto especial, preparar cd para croma verde
02 PD	Botellas vacías en la cama	Steadycam
03 PD	Tarjetas de crédito picadas en una mesa de noche	Steadycam
04 PD	Cajas de cigarros regadas en una mesa de noche	Steadycam Rig
05 PM	Diego toma un sorbo de una botella de licor, apaga el televisor y se deja caer en la cama	Trípode / Tilt Up / Juego de foco Botella-Diego
06 PP	Diego acostado en la cama, respira y se levanta	Trípode / Opción de foco en Diego, botella o cama
07 PE	Diego ve televisión, toma un sorbo de una botella de licor, apaga el televisor, se deja caer en la cama, respira y se levanta	Trípode / Plano Master

ESCENA 03. INT. HOTEL, ALA A, BAÑO DE HABITACIÓN DE DIEGO. NOCHE

<b>PLANO</b>	<b>ACCION</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
01 PD	Diego abre la llave de un lavamanos, agarra agua, se lava la cara y cierra la llave	Trípode
02 PPP	Diego se ve en el espejo después de lavarse la cara, suspira y camina hasta la ducha	Trípode
03 PE	Diego entra en la ducha, se deja caer, suspira, revienta la botella de licor, agarra un vidrio para suicidarse pero lo llama su mamá a su celular. Diego atiende la llamada	Trípode / Plano Master / Atento con cambio de botella completa a botella rota / Sonido en pos pro
04 PP	Diego entra en la ducha, se deja caer, suspira, revienta la botella de licor, agarra un vidrio para suicidarse pero lo llama su mamá a su celular. Diego atiende la llamada	Trípode / Atento con cambio de botella completa-rotta / Sonido en pospro

ESCENA 04. INT. OFICINA. DÍA (FLASHBACK)

<b>PLANO</b>	<b>ACCION</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
01 PG	Diego está revisando unos papeles, Miguel le lanza unos papeles y empieza a hablarle	Trípode / Plano Master
02 PMC	Diego está revisando unos papeles hasta Miguel le lanza mas. Diego escucha a Miguel	Shoulder Rig
03 PMC	Miguel le lanza unos papeles a Diego. Miguel le habla a Diego.	Shoulder Rig
04 PD	Una montaña de papeles cae en el escritorio de Diego	Shoulder Rig

ESCENA 05. INT. APARTAMENTO DE DIEGO Y PAOLA. DÍA (FLASHACK)

<b>PLANO</b>	<b>ACCION</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
01 PG	Diego está revisando unos papeles, Paola le lanza un vaso y discute con él	Trípode / Plano Master
02 PMC	Diego está revisando unos papeles hasta Paola le lanza un vaso y discute con él. Diego escucha a Paola	Shoulder Rig
03 PMC	Paola le lanza un vaso a Diego. Paola discute con Diego.	Shoulder Rig
04 PD	Diego se sorprende por un vaso que pasó detrás de él	Shoulder Rig

ESCENA 06. INT. OFICINA. DÍA (FLASHBACK)

<b>PLANO</b>	<b>ACCION</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
01 PG	Diego está revisando unos papeles, Miguel le lanza unos papeles y empieza a gritarle hasta que lo despide	Trípode / Plano Master
02 PMC	Diego está revisando unos papeles, Miguel le lanza unos papeles. Diego escucha a Miguel hasta que el último lo despide	Shoulder Rig
03 PMC	Miguel le lanza unos papeles a Diego. Miguel le grita a Diego hasta que lo despide	Shoulder Rig
04 PD	Una montaña de papeles cae en el escritorio de Diego	Shoulder Rig

ESCENA 07. INT. APARTAMENTO DE DIEGO Y PAOLA. DÍA (FLASHACK)

<b>PLANO</b>	<b>ACCION</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
01 PG	Diego está comiendo un sándwich, Paola le lanza unos pantalones en la cara y discute con Diego hasta que lo bota de la casa	Trípode / Plano Master
02 PMC	Diego está comiendo un sándwich, Paola le lanza unos pantalones en la cara. Diego escucha a Paola.	Shoulder Rig

03 PMC	Paola le lanza unos pantalones en la cara y discute con Diego hasta que lo bota de la casa	Shoulder Rig
04 PD	Diego está comiendo un sándwich y se sorprende cuando unos pantalones impactan en su cara	Shoulder Rig

ESCENA 08. INT. EDIFICIO DE DIEGO Y PAOLA. DÍA

PLANO	ACCION	OBSERVACIONES
01 PG	Diego está saliendo de su edificio, se acerca a una columna y saca su cartera, la ve un poco y arranca a caminar de nuevo	Trípode / Plano Master
02 PMC	Diego se para en una columna, saca su cartera, la mira con frustración y sale del edificio	Shoulder Rig
04 PD	La cartera de Diego vacía	Shoulder Rig

ESCENA 09. INT. HOTEL, ALA A, BAÑO DE HABITACIÓN DE DIEGO. NOCHE

PLANO	ACCION	OBSERVACIONES
01 PE	Diego termina de hablar con su mamá por teléfono, vuelve a llevarse la botella rota a la muñeca pero un ruido dentro del cuarto lo interrumpe y se levanta para salir del baño	Trípode / Plano Master
02 PP	Diego termina de hablar con su mamá por teléfono, vuelve a llevarse la botella rota a la muñeca pero un ruido dentro del cuarto lo interrumpe y se levanta para salir del baño	Trípode

ESCENA 10. INT. HOTEL, ALA A, HABITACIÓN DE DIEGO. NOCHE

<b>PLANO</b>	<b>ACCION</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
01 PD	Los pies de Diego mientras sale del baño hasta el cuarto	Trípode
02 PE	Diego entra a su cuarto, ve a Martín Quintal con el cadáver y discuten	Steadycam / Plano Master / Ras del suelo
03 PMC	Diego entra a su cuarto, ve a Martín Quintal con el cadáver y discuten	Trípode
04 PE	Martín Quintal trata de sacar el cadáver solo de la bolsa pero Diego lo descubre y discuten	Steadycam / Plano Master / Ras del suelo
05 PMC	Martín Quintal trata de sacar el cadáver solo de la bolsa pero Diego lo descubre y discuten	Trípode
06 PD	El reloj del cadáver	Steadycam

ESCENA 11. INT. HOTEL, ALA A, PASILLO DEL PISO 10. NOCHE

<b>PLANO</b>	<b>ACCION</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
01 PA	Diego y Quintal sacan la bolsa del cadáver al pasillo, discuten sobre qué hacer con él	Trípode / Plano Master
02 PMC	Diego saca la bolsa de cadáver al pasillo y discute con Quintal sobre qué hacer con él	Shoulder Rig
03 PMC	Quintal saca la bolsa de cadáver al pasillo y discute con Diego sobre qué hacer con él	Shoulder Rig

ESCENA 12. INT. HOTEL, ALA A, PISO 10. NOCHE (MONTAJE)

<b>PLANO</b>	<b>ACCION</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
01 PE	Un sacerdote le da billetes en la boca a una prostituta	Trípode
02 PE	Un hombre golpea con una raqueta en las nalgas a otro hombre con una máscara de cerdo	Trípode

03 PE	Una pareja de novios discuten, el novio tiene una pistola en su mano y la novia se la quita	Trípode
04 PMC	Diego y Quintal abren una puerta, reaccionan frente a lo que ven y Diego cierra la puerta	Trípode / Repetir la acción tres veces pero con distintas reacciones en los actores

ESCENA 13. INT. HOTEL, ALA A, PASILLO DEL PISO 10. NOCHE

<b>PLANO</b>	<b>ACCION</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
01 PE	Diego y Quintal salen de la habitación. Diego discute con Quintal hasta que Paola sale de una habitación y les grita. Miguel sale de la habitación, los tres tienen una discusión hasta que Paola decide irse con Miguel. Diego los persigue	Shoulder Rig / Ras del suelo / Plano Master
02 PMC	Diego y Quintal salen de la habitación. Diego discute con Quintal hasta que Paola sale de una habitación y les grita. Miguel sale de la habitación, los tres tienen una discusión hasta que Paola decide irse con Miguel. Diego los persigue	Shoulder Rig / Two shot
03 PE	Paola sale de una habitación y les grita a Diego y Quintal. Miguel sale de la habitación, los tres tienen una discusión hasta que Paola decide irse con Miguel. Diego los persigue	Shoulder Rig / Ras del suelo / Plano Master
04 PMC	Paola sale de una habitación y les grita a Diego y Quintal. Miguel sale de la habitación, los tres tienen una discusión hasta que Paola decide irse con Miguel. Diego los persigue	Shoulder Rig / Two shot
05 PP	Reacciones de Diego y Quintal	Shoulder Rig
06 PP	Reacciones de Paola y Miguel	Shoulder Rig

07 PMC	Paola y Miguel caminan con un paso acelerado por el pasillo con Diego siguiéndolos. Seguridad 1 se cruza con los tres en dirección contraria, camina con cautela y saca una pistola. Diego escucha el disparo y observa lo que pasa, agarra una bandeja frente a una habitación y se dirige a Seguridad 1.	Shoulder Rig / Ir de Paola y Miguel - Diego-Seguridad 1-Diego y luego restablecer a posición original para que salga de cuadro
08 PMC	Quintal escucha su nombre y sube los brazos	Shoulder Rig
09 PD	Detalle de la pistola de Seguridad 1 siendo activada	Shoulder Rig / Posiblemente se tenga que grabar del lado contrario para evitar que se vea un MADE IN CHINA en la pistola falsa
10 PD	Detalle de dedo de Quintal mutilado	Shoulder Rig / Maquillaje de efectos prácticos para el dedo / Efecto de sangre
11 PE	Quintal cae al suelo, Seguridad 1 se acerca y lo interroga. Seguridad 1 recibe un golpe con una bandeja de Diego, cayendo el suelo y activándose el arma en su propia cabeza. Diego golpea a Quintal con la bandeja, busca una servilleta para el dedo y discute con él hasta que recibe un golpe en la cabeza por Seguridad 2.	Shoulder Rig / Ras del suelo / Plano Master / Maquillaje de efectos prácticos para el dedo
12 PM	Seguridad 1 se acerca a Quintal y lo interroga hasta que recibe un golpe con una bandeja de Diego, cayendo el suelo y activándose el arma en su propia cabeza. Diego golpea a Quintal con la bandeja, busca una servilleta para el dedo y discute con él hasta que recibe un golpe en la cabeza de parte de Seguridad 2.	Shoulder Rig / Maquillaje de efectos prácticos para el dedo

13 PM	Quintal cae al suelo, Seguridad 1 se acerca y lo interroga. Seguridad 1 recibe un golpe con una bandeja de Diego, cayendo el suelo y activándose el arma en su propia cabeza. Diego golpea a Quintal con la bandeja, busca una servilleta para el dedo y discute con él hasta que recibe un golpe en la cabeza por Seguridad 2.	Shoulder Rig / Maquillaje de efectos prácticos para el dedo
-------	---	--

ESCENA 14. INT. HOTEL, SALA DE SEGURIDAD. NOCHE

PLANO	ACCION	OBSERVACIONES
01 PE	Diego despierta en una habitación, nota que está amarrado y que está acompañado de un agente de seguridad. Diego observa un monitor detenidamente, voltea y nota un extintor. Diego busca en sus bolsillos y encuentra un vidrio roto, empieza a rasgar la soga.	Trípode / Plano Master / Hacer la rasgadura a tiempo normal y luego hacerla frenética
02 PP	Diego despierta en una habitación, nota que está amarrado y que está acompañado de un agente de seguridad. Diego observa un monitor detenidamente, voltea y nota un extintor. Diego busca en sus bolsillos y encuentra un vidrio roto, empieza a rasgar la soga.	Trípode / Hacer la rasgadura a tiempo normal y luego hacerla frenética
03 PD	Diego despierta en una habitación, nota que está amarrado y que está acompañado de un agente de seguridad. Diego observa un monitor detenidamente, voltea y nota un extintor. Diego busca en sus bolsillos y encuentra un vidrio roto, empieza a rasgar la soga.	Trípode / Efecto especial, preparar cd para croma verde / Hacer la rasgadura a tiempo normal y luego hacerla frenética
04 PD	Diego observa un monitor detenidamente, voltea y nota un extintor. Diego busca en sus bolsillos y encuentra un vidrio roto, empieza a rasgar la soga.	Trípode / Hacer la rasgadura a tiempo normal y luego hacerla frenética
05 PD	En un monitor un agente de seguridad arrastra a	Trípode / Efecto

	Quintal por un pasillo y lo mete en una habitación.	especial, preparar cd para croma verde
--	---	--

ESCENA 15. INT. HOTEL, ALA B, PASILLO DEL PISO 10. NOCHE

<b>PLANO</b>	<b>ACCION</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
01 PG	Barreto le hace preguntas a Quintal, al no tener respuestas ordena un agente de seguridad golpear a Quintal hasta hacerlo caer. Barreto ordena que lo levanten.	Trípode / Plano Master
02 PM	Barreto le hace preguntas a Quintal, al no tener respuestas ordena un agente de seguridad golpear a Quintal hasta hacerlo caer. Barreto ordena que lo levanten.	Shoulder Rig
03 PM	Quintal no responde a las preguntas de Barreto y este al no tener respuestas ordena a un agente de seguridad golpea a Quintal hasta hacerlo caer. Barreto ordena que lo levanten.	Shoulder Rig

ESCENA 16. INT. HOTEL, ALA B, PASILLO DEL PISO 10. NOCHE

<b>PLANO</b>	<b>ACCION</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
01 PM	Seguridad 5 escucha música en sus audífonos recostado en una silla, hasta que Diego lo golpea con un extintor.	Trípode
02 PE	Seguridad 5 escucha música en sus audífonos recostado en una silla, hasta que Diego lo golpea con un extintor. Diego revisa los monitores y sale de la habitación	Trípode / Plano Master
03 PM	Seguridad 5 escucha música en sus audífonos recostado en una silla, hasta que Diego lo golpea con	Trípode

	un extintor. Diego revisa los monitores y sale de la habitación	
--	---	--

ESCENA 17. INT. HOTEL, ALA B, PASILLO DEL PISO 10. NOCHE

PLANO	ACCION	OBSERVACIONES
01 PG	Barreto sigue haciéndole preguntas a Quintal, al no tener respuestas ordena a un agente de seguridad golpear a Quintal hasta hacerlo caer. Barreto ordena que lo levanten. Barreto sigue interrogando a Quintal hasta que pierde la paciencia y ordena a sus hombres golpearlo entre todos. Diego entra en la habitación con el extintor y Barreto le hace preguntas. Se escucha una alarma y Barreto ordena a uno de los agentes de Seguridad apagar la alarma que está dentro de la bolsa del cadáver. Al abrir la bolsa, el Cadáver golpea al agente de seguridad y asesina a todos. El primer agente queda vivo y se arrastra hacia Quintal pero Diego lo golpea con el extintor. Cadáver mata a Barreto y apunta a Diego, quien lo apunta con el extintor. Quintal, en el suelo, grita y ordena a Cadáver liberarlo.	Ras del suelo / Shoulder / Plano Master / Efecto de sangre en los asesinatos
02 PM	Barreto sigue haciéndole preguntas a Quintal, al no tener respuestas ordena a un agente de seguridad golpear a Quintal hasta hacerlo caer. Barreto ordena que lo levanten. Barreto sigue interrogando a Quintal hasta que pierde la paciencia y ordena a sus hombres golpearlo entre todos.	Shoulder Rig
03 PM	Barreto sigue haciéndole preguntas a Quintal, al no tener respuestas ordena a un agente de seguridad golpear a Quintal hasta hacerlo caer. Barreto ordena que lo levanten. Barreto sigue interrogando a Quintal	Shoulder Rig

	hasta que pierde la paciencia y ordena a sus hombres golpearlo entre todos.	
04 PM	Barreto ordena a uno de los agentes de Seguridad apagar la alarma que está dentro de la bolsa del cadáver. Al abrir la bolsa, el Cadáver golpea al agente de seguridad y asesina a todos. El primer agente queda vivo y se arrastra hacia Quintal pero Diego lo golpea con el extintor. Cadáver mata a Barreto y apunta a Diego, quien lo apunta con el extintor. Quintal, en el suelo, grita y ordena a Cadáver liberarlo.	Shoulder Rig / Efecto de sangre en los asesinatos
05 PMC	Diego entra con cautela a la habitación hasta que es notado e interrogado. Diego observa la pelea de Cadáver. Diego se acerca con el extintor para golpear al agente de seguridad que seguía vivo.	Trípode
06 PM	Barreto observa como cada uno de sus secuaces muere, saca una pistola de una gaveta y cuando levanta la Mirada recibe un disparo en la frente	Shoulder Rig / Efecto de disparo en la frente
07 PM	Quintal, en el suelo, grita y ordena a Cadáver liberarlo. Diego le hace preguntas a Quintal y estos conversan. Quintal usa el cadáver de Barreto para dar explicaciones a Diego y luego se acerca para hacerle una propuesta.	Shoulder Rig
08 PM	Diego le hace preguntas a Quintal y estos conversan. Diego escucha las explicaciones de Quintal por medio del cadáver de Barreto y luego se acerca para hacerle una propuesta.	Shoulder Rig
09 PMC	Quintal usa el cadáver de Barreto como títere para dar explicaciones a Diego.	Shoulder Rig
10 PMC	Reacciones de Cadáver ante lo que dice Quintal	Shoulder Rig
11 PP	Reacciones de Diego ante la propuesta de Quintal	Trípode
12 PP	Quintal sube el pulgar a Diego antes de subir el cierre	Shoulder Rig / POV

	de la bolsa de cadáver	
13 PPP	Diego dentro de la bolsa de cadáver, suspira y saca su celular, llevándose a la cara. La luz del celular ilumina su cara, dejando ver una sonrisa de medio lado.	Shoulder Rig / Ras del suelo / Plano Master

Storyboard

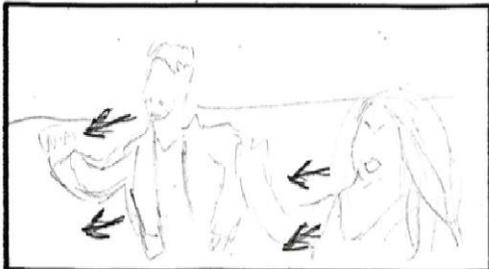
Production Paseo Alberto

Scene 01

Page 1

Storyboard No.

01



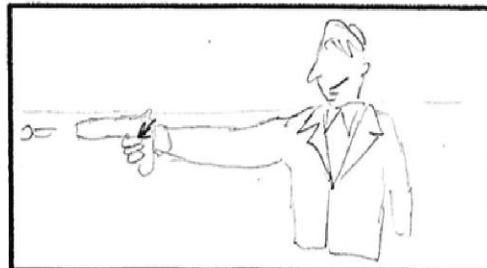
Escena 01-1 - Plano Americano



Escena 01-2 (Cont)



Escena 02-1 - Plano Americano



Escena 02-2 (Cont)



Escena 03 - Plano Entero



Escena 04-1 - Plano Medio



Escena 04-2 (Cont)



Escena 04-3 (Cont)



Escena 05-1 - Plano Medio-Cercano



Escena 05-2 - (P.T)



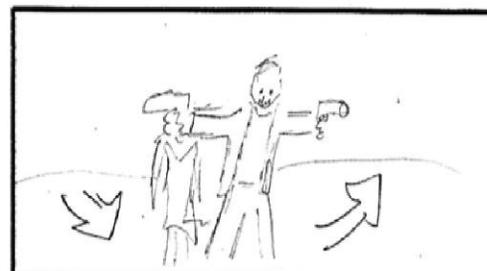
Escena 06-1 - Plano Medio



Escena 06-2 - (P.T)



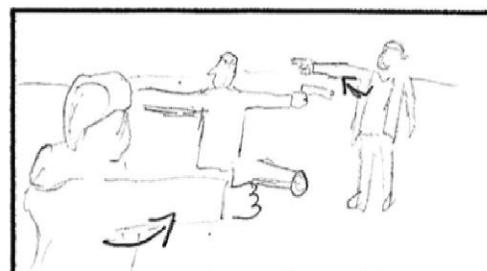
Escena 07 - Plano Entero



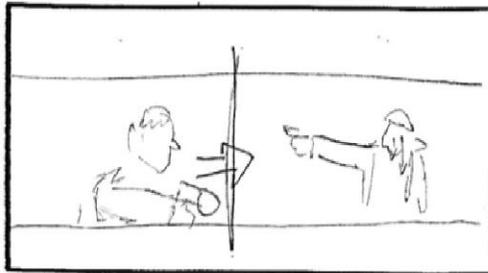
Escena 08 - Plano Americano



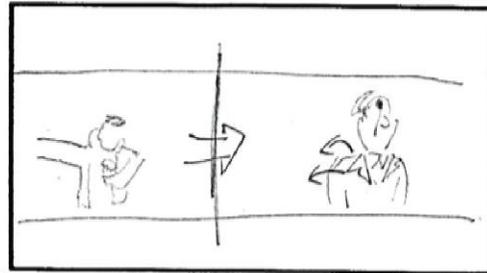
Escena 09 - Plano Americano



Escena 10 - Plano Entero



ESCD1P11-1 - Plano Medio Corto



ESCD1P11-2 - (Cont)



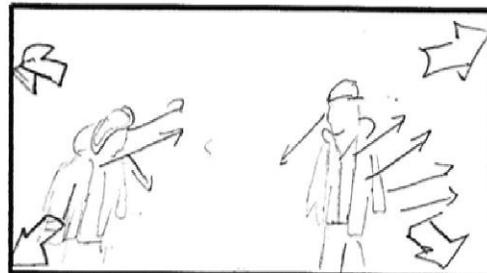
ESCD1P12 - Primer Plano



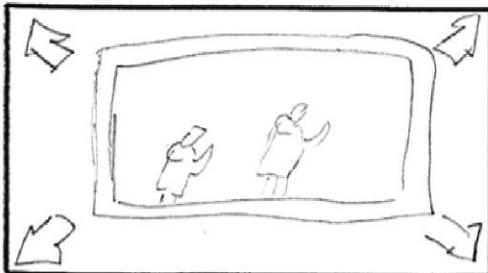
ESCD1P13 - Primer Plano



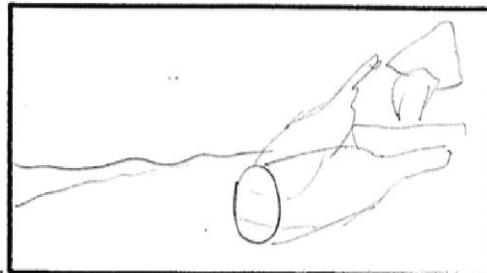
ESCD1P14 - Primer Plano



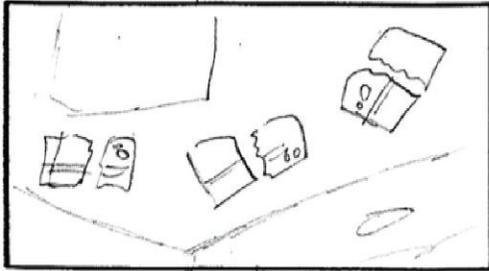
ESCD1P15 - Plano Americano



ESCD1P16 - Plano Detalle



ESCD1P17 - Plano Detalle



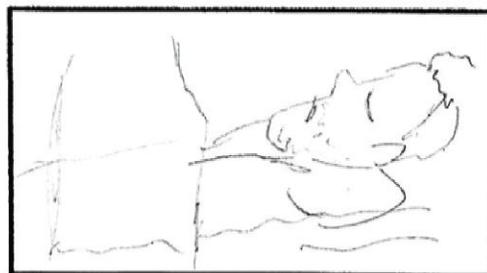
Esc02P03 - Plano Detalle



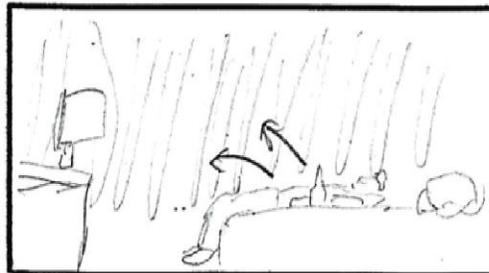
Esc02P04 - Plano Detalle



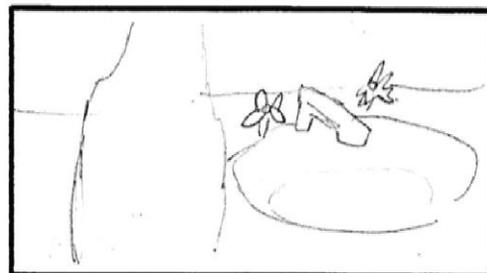
Esc02P05 - Plano Medio



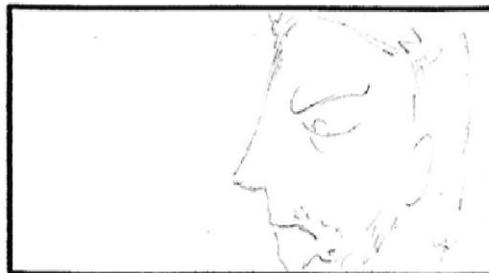
Esc02P06 - Plano Plano



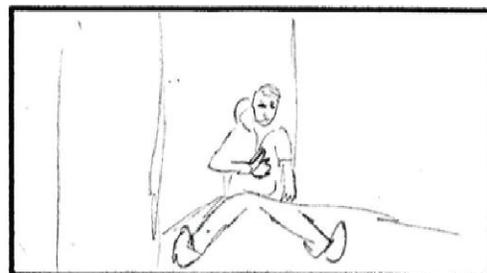
Esc02P07 - Plano Entero



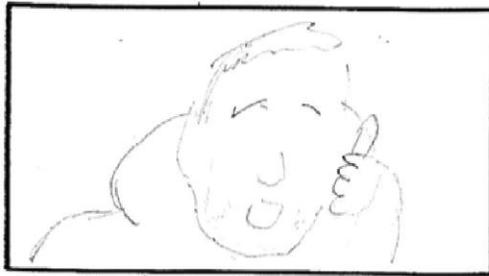
Esc03P01 - Plano Detalle



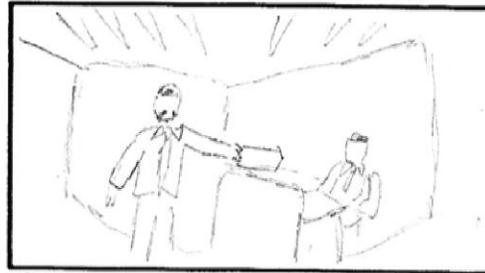
Esc03P02 - Primerísimo Plano Plano



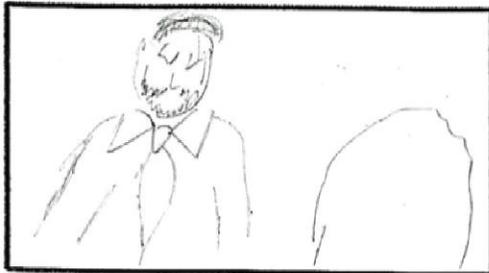
Esc03P03 - Plano Entero



ESC 03 P07 - Plano Plano



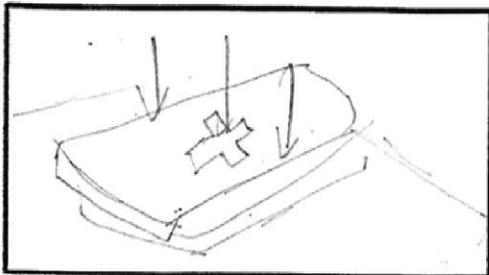
ESC 04 P01 - Plano General



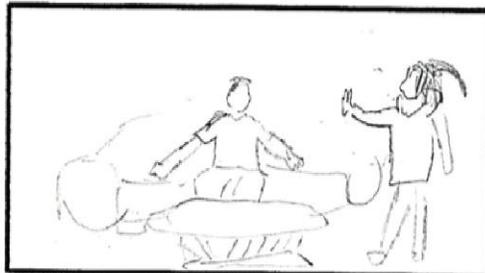
ESC 04 P02 - Plano Medio Corto



ESC 04 P03 - Plano Medio Corto



ESC 04 P04 - Plano Detalle



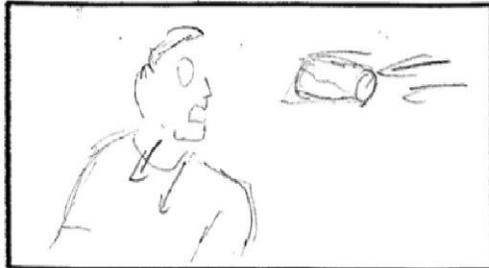
ESC 05 P01 - Plano General



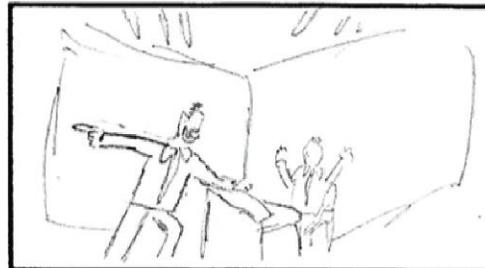
ESC 05 P02 - Plano Medio Corto



ESC 05 P03 - Plano Medio Corto



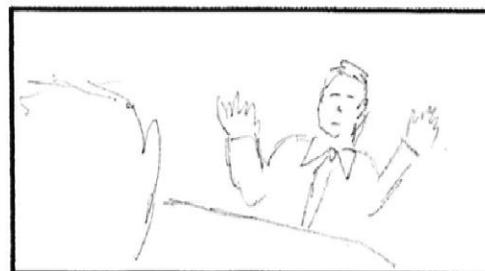
ESC 05 P04 - Plano Detalle



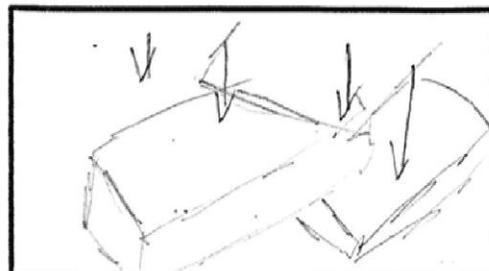
ESC 06 P01 - Plano General



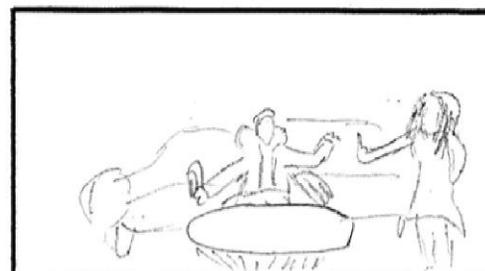
ESC 06 P02 - Plano Medio Corto



ESC 06 P03 - Plano Medio Corto



ESC 06 P09 - Plano Detalle



ESC 07 P01 - Plano General



ESC 07 P02 - Plano Medio Corto



ESC 07 P03 - Plano Medio Corto



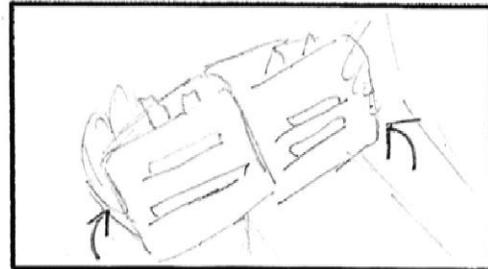
Esc 07 V09 - Plano Detalle



Esc 08 V01 - Plano General



Esc 09 V02 - Plano Medio foto



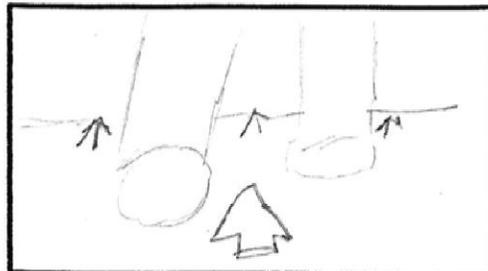
Esc 08 V03 - Plano Detalle



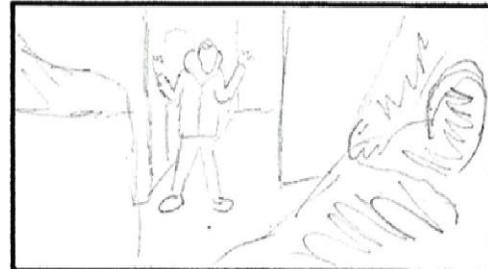
Esc 09 V04 - Plano Entero



Esc 09 V02 - Primer Plano



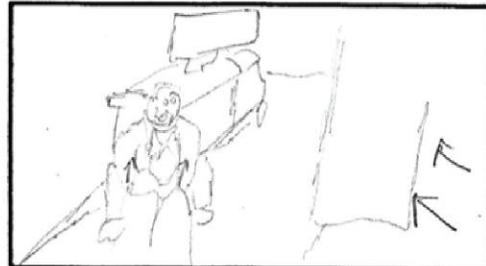
Esc 10 V01 - Plano Detalle



Esc 10 V02 - Plano Entero



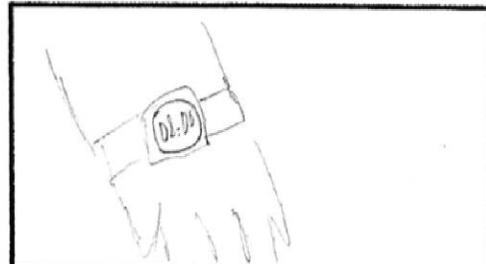
Esc 10 V03 - Plano Medio Corto



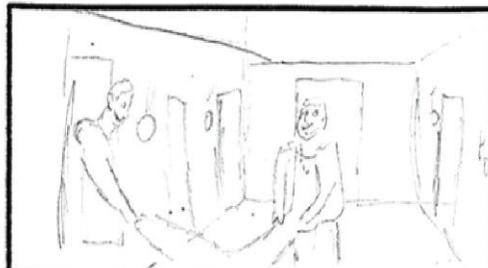
Esc 10 V04 - Plano Entero



Esc 10 V05 - Plano Medio Corto



Esc 10 V06 - Plano Detalle



Esc 11 V01 - Plano Americano



Esc 11 V02 - Plano Medio Corto



Esc 11 V03 - Plano Medio Corto



Esc 12 V01 - Plano Entero



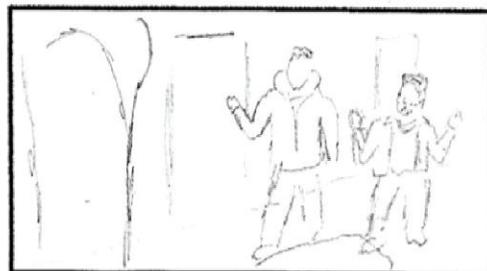
Esc 12 V02 - Plano Entero



Esc 12 V03 - Plano Entero



Esc 12 V04 - Plano Medio Corto



Esc 13 V01 - Plano Entero



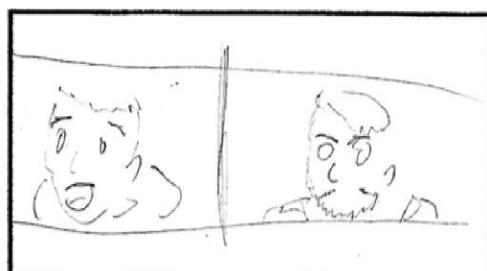
Esc 13 V02 - Plano Medio Corto



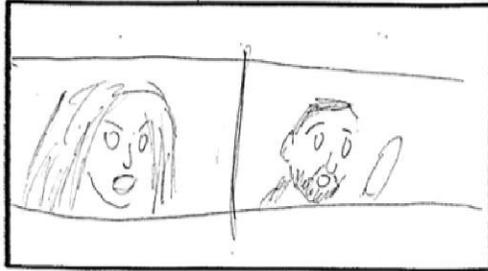
Esc 13 V03 - Plano Entero



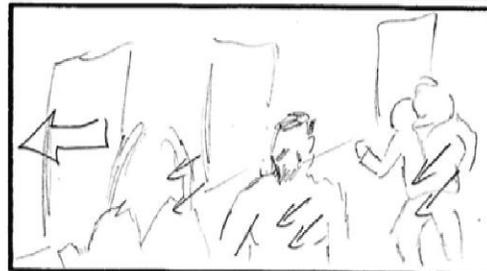
Esc 13 V04 - Plano Medio Corto



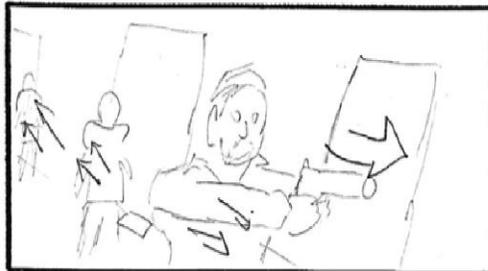
Esc 13 V05 - Primer Plano



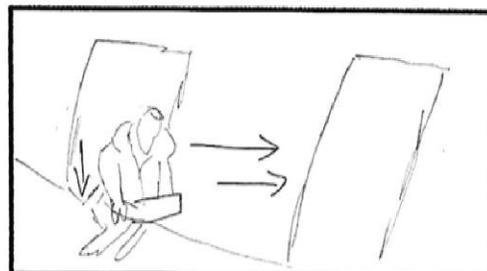
Esc 13 P06 - Primeros Plana



Esc 13 P07-1- Plano Medio Corto



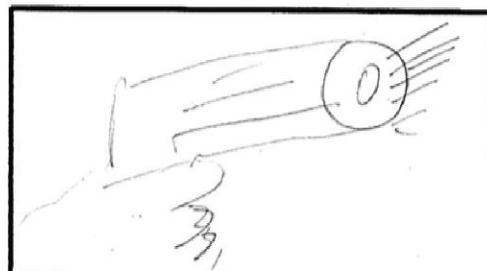
Esc 13 P07-2- (P.T)



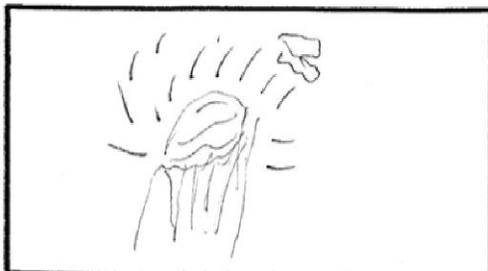
Esc 13 P07-3 (P.T)



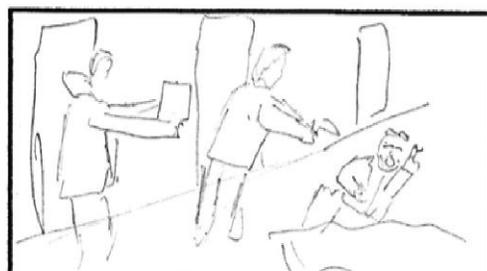
Esc 13 P08 - Plano Medio Corto



Esc 13 P09. Plano Detalle



Esc 13 P10 - Plano Detalle



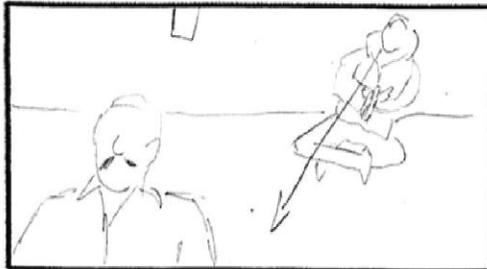
Esc 13 P11 - Plano Futuro



Esc 13 P12 - Plano Medio - Frente



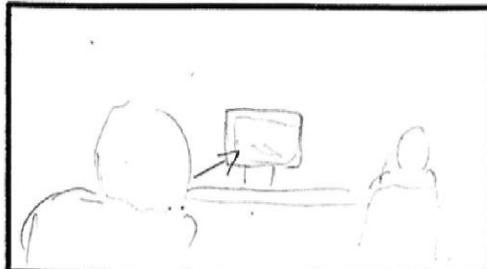
Esc 13 P13 - Plano Medio Frente



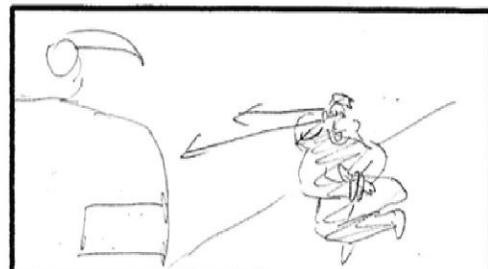
Esc 14 P01 - Plano Entero



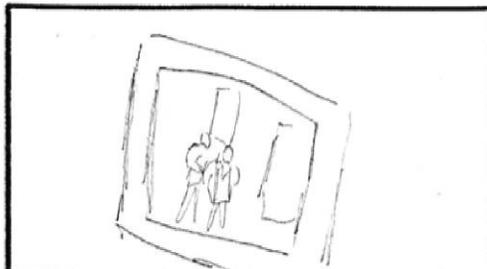
Esc 14 P02 - Primer Plano



Esc 14 P03 - Plano Detalle



Esc 14 P04 - Plano Detalle



Esc 14 P05 - Plano Detalle



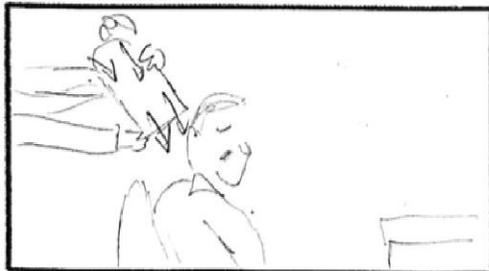
Esc 15 P01 - Plano General



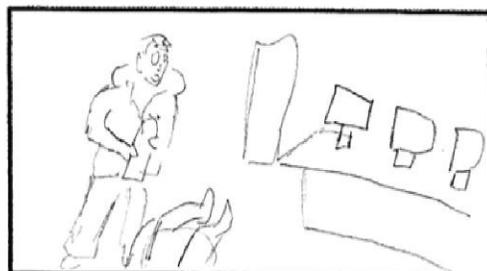
Esc 15 PD2 - Plano Medio



Esc 15 PD3 - Plano Medio



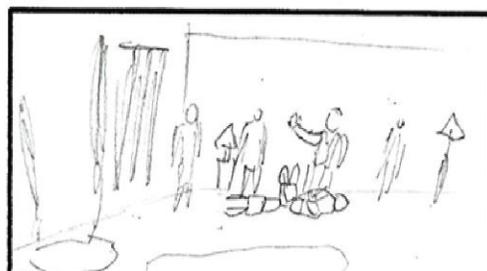
Esc 16 PD1 - Plano Medio



Esc 16 PD2 - Plano F. Pto



Esc 16 PD3 - Plano Medio



Esc 17 PD1 - Plano General



Esc 15 PD2 - Plano Medio



Esc 15 PD3 -



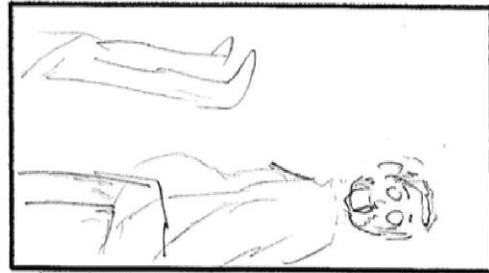
Esc 17 P 05 - Plano Medio



Esc 17 P 06 - Plano Medio (cont)



Esc 17 P 06 - Plano Medio



Esc 17 P 07 - Plano Medio



Esc 17 P 08 - Plano Medio



Esc 17 P 09 - Plano Medio (cont)



Esc 17 P 10 - Plano Medio (cont)



Esc 17 P 11 - Primer Plano

Production Paseo Nocturno

Scene 17

Page 3

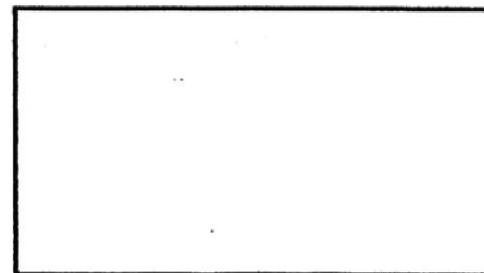
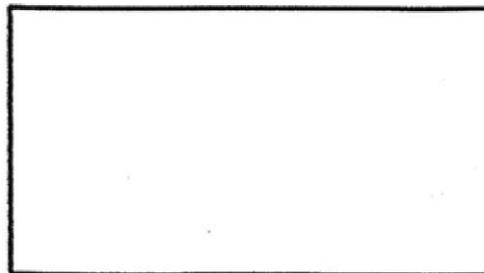
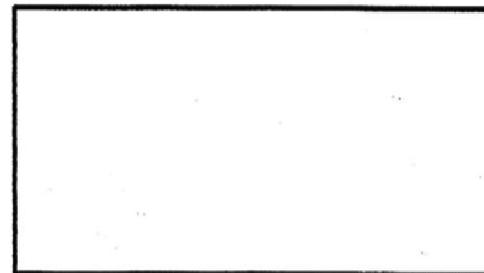
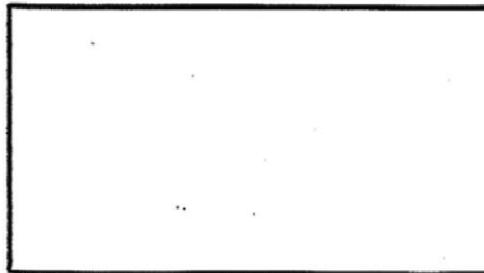
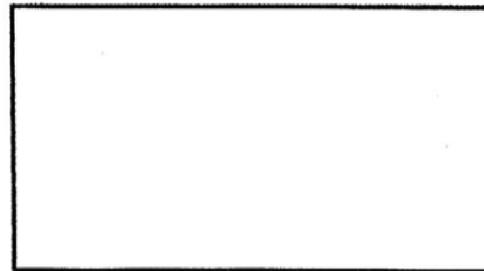
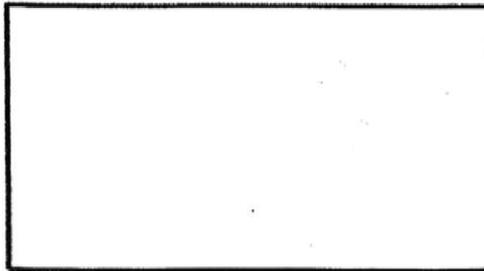
Storyboard No. 18



Esc 17 P12 - Primer Plano



Esc 17 P13 - Primer Plano



## Desglose de Producción

<b>FECHA: 16/04/2015</b>		<b>ESCENA: 1</b>			<b>PAG: 1</b>				
<b>PASEO MUERTO</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Estacionamiento				<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b> X	<b>EXT</b> X	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b> X	<b>FILM</b>
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Johnny Vidal y Alana Moore están siendo perseguidos por Montana y dos hombres hasta que se ven acorralados. Montana intercambia palabras con Vidal hasta que Barry Sifredi aparece. Todos los hombres se apuntan con armas hasta que Alana Moore le propina un disparo en la frente a Montana.									
<b>TALENTO</b>			<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>			<b>VESTUARIO</b>	
1-Johny Vidal 2-Alana Moore 3-Montana 4-Barry Sifredi			1-Secuaz 1 2-Secuaz 2		8 pistolas			1-Chaqueta de cuero, franela negra, jean negro y botas negras. 2-Vestido corto negro. 3-Chaqueta azul, camisa negra y pantalón negro. 4-Sombrero negro, Guayabera negra, franelilla gris, jean negro y botas negras.	
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>				<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>			<b>EFX ESPECIALES</b>
NA				NA		1-Base natural. Mohawk, barba descuidada 2-Labios rojos, rímel negro abundante. Cabello suelto 3-Base natural. Peinado con gelatina hacia atrás. 4-Base natural. Mohawk, barba descuidada			Humo para pistola Orificio en la frente (sangre)
<b>SONIDO/MÚSICA</b>				<b>EQUIPO ESPECIAL</b>					
Banda Sonora Audio capturado en locación Foley				Dolly Steadycam					
<b>OBSERVACIONES(Notas de producción):</b> Colocar un marcador para el trackeo en la frente de Montana.									

<b>FECHA: 16/04/2015</b>		<b>ESCENA: 2</b>			<b>PAG: 1</b>		
<b>PASEO MUERTO</b>							
<b>LOCACIÓN:</b> Hotel, Ala A, Habitación de Diego		<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b> X	<b>EXT</b>	<b>INT</b> X	<b>VIDEO</b> X	<b>FILM</b>
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Diego está viendo en la televisión la escena del tiroteo de Johnny Vidal y Alana Moore mientras bebe de una botella de licor al borde de la cama, se levanta y entra al baño.							
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>	<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>		
1-Diego		NA	Botella de licor Control remoto		1- Sweater gris oscuro, franela blanca, jean gris, medias blancas		
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>		<b>AUTOS / ANIMALES</b>	<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
Televisor Repisa de Televisor Cama 2 mesas de noche 2 lámparas de mesa 2 lámpara de pie Botellas de licor vacias Cenicero lleno Cajas de cigarro Tarjetas de crédito picadas DVD		NA	1- Base natural. Despeinado, barba incipiente.		DVD para croma verde		
<b>SONIDO/MÚSICA</b>		<b>EQUIPO ESPECIAL</b>					
Banda Sonora Audio capturado en locación Foley		Steadycam					
<b>OBSERVACIONES(Notas de producción):</b>							

<b>FECHA: 16/04/2015</b>		<b>ESCENA: 3</b>			<b>PAG: 1</b>		
<b>PASEO MUERTO</b>							
<b>LOCACIÓN:</b> Hotel, Ala A, Baño de Habitación de Diego		<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b> x	<b>EXT</b>	<b>INT</b> x	<b>VIDEO</b> x	<b>FILM</b>
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Diego se moja la cara, se recuesta de la ducha y parte la botella con intención de pasarla por su muñeca. El celular de Diego suena y atiende la llamada de su madre.							
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>	<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>		
1-Diego		NA	Botella de licor Botella de licor rota Celular		1- Sweater gris oscuro, franela blanca, jean gris, medias blancas		
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>		<b>AUTOS / ANIMALES</b>	<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>			<b>EFX ESPECIALES</b>	
Lavamanos Ducha		NA	1- Base natural. Despeinado, barba incipiente.			NA	
<b>SONIDO/MÚSICA</b>		<b>EQUIPO ESPECIAL</b>					
Banda Sonora Audio capturado en locación Foley							
<b>OBSERVACIONES(Notas de producción):</b>							

<b>FECHA: 16/04/2015</b>		<b>ESCENA: 4</b>			<b>PAG: 1</b>				
<b>PASEO MUERTO</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Oficina				<b>DIA</b> X	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b> X	<b>VIDEO</b> X	<b>FILM</b>
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Miguel, el jefe de la oficina de Diego le entrega a Diego una montaña de papeles, Diego se frustra.									
<b>TALENTO</b>			<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>			<b>VESTUARIO</b>	
1-Diego 2-Miguel			Oficinista 1		Montaña de papeles Lápiz			1-Camisa blanca, corbata negra, pantalón negro, zapatos negros 2-Camisa verde, corbata azul, pantalón negro, zapatos negros	
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>			<b>EFX ESPECIALES</b>	
Monitor Teclado Cubiculo			NA		1- Base natural. peinado, barba incipiente 2- Base natural. Peinado con gel hacia un lado, barba			NA	
<b>SONIDO/MÚSICA</b>				<b>EQUIPO ESPECIAL</b>					
Banda Sonora Voz en off				NA					
<b>OBSERVACIONES(Notas de producción):</b>									

<b>FECHA: 16/04/2015</b>		<b>ESCENA: 5</b>			<b>PAG: 1</b>		
		<b>PASEO MUERTO</b>					
<b>LOCACIÓN:</b> Apartamento de Diego y Paola		<b>DIA</b> X	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b> X	<b>VIDEO</b> X	<b>FILM</b>
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Diego revisa papeles sentado en el sillón, Paola le grita.							
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>	<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>		
1-Diego 2-Paola		NA	Lápiz Montaña de Papeles Vaso rojo		1-Franela blanca, pantalón de pijama gris 2-Sweater rojo, pantalón deportivo negro		
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>		<b>AUTOS / ANIMALES</b>	<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
Sillón Mesa de café Florero		NA	1- Base natural. Despeinado, barba incipiente. 2- Labios rosados, rubor natural. Cabello agarrado en una cola		NA		
<b>SONIDO/MÚSICA</b>		<b>EQUIPO ESPECIAL</b>					
Banda Sonora Voz en off		NA					
<b>OBSERVACIONES(Notas de producción):</b>							

<b>FECHA: 16/04/2015</b>		<b>ESCENA: 6</b>				<b>PAG: 1</b>	
		<b>PASEO MUERTO</b>					
<b>LOCACIÓN:</b> Oficina		<b>DIA</b> X	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b> X	<b>VIDEO</b> X	<b>FILM</b>
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Miguel, le entrega más papeles a Diego. Miguel ve que Diego no terminó de revisar los documentos que le había dado antes, así que lo despide.							
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>	<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>		
1-Diego 2-Miguel		Oficinista 2	Montaña de papeles Lápiz		1-Camisa blanca, corbata negra, pantalón negro, zapatos negros 2-Camisa gris, corbata con estampado rojo, pantalón negro, zapatos negros		
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>		<b>AUTOS / ANIMALES</b>	<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
Monitor Teclado Cubiculo		NA	1- Base natural. Despeinado, barba incipiente 2- Base natural. Peinado con gel hacia un lado, barba		NA		
<b>SONIDO/MÚSICA</b>		<b>EQUIPO ESPECIAL</b>					
Banda Sonora Voz en off		NA					
<b>OBSERVACIONES(Notas de producción):</b>							

<b>FECHA: 16/04/2015</b>		<b>ESCENA: 7</b>			<b>PAG: 1</b>		
		<b>PASEO MUERTO</b>					
<b>LOCACIÓN:</b> Apartamento de Diego y Paola		<b>DIA</b> X	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b> X	<b>VIDEO</b> X	<b>FILM</b>
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Diego come un sándwich mientras está sentado en el sillón, Paola le grita, le enseña la puerta y le lanza unos pantalones.							
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>	<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>		
1-Diego 2-Paola		NA	Sándwich Pantalón de jean gris		1-Sweater gris oscuro y calzoncillos grises 2-Vestido rojo		
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>		<b>AUTOS / ANIMALES</b>	<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
Sillón Mesa de café Florero		NA	1- Base natural. Despeinado, barba incipiente. 2- Labios rojos, rubor carmesí, delineador negro. Cabello suelto liso.		NA		
<b>SONIDO/MÚSICA</b>		<b>EQUIPO ESPECIAL</b>					
Banda Sonora Voz en off		NA					
<b>OBSERVACIONES(Notas de producción):</b>							

<b>FECHA: 16/04/2015</b>		<b>ESCENA: 8</b>			<b>PAG: 1</b>		
<b>PASEO MUERTO</b>							
<b>LOCACIÓN:</b> Edificio				<b>DIA</b> X	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b> X
				<b>VIDEO</b> X	<b>FILM</b>		
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Diego saliendo del edificio sin nada encima, abre su billetera y nota que tiene poco dinero.							
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>	<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>		
1-Diego		NA	Billetera		1- Sweater gris oscuro, jean gris, zapatos negros con trenzas blancas		
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>		<b>AUTOS / ANIMALES</b>	<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
NA		NA	1- Base natural. Despeinado, afeitado.		NA		
<b>SONIDO/MÚSICA</b>			<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Banda Sonora Voz en off			NA				
<b>OBSERVACIONES(Notas de producción):</b>							

<b>FECHA: 16/04/2015</b>		<b>ESCENA: 9</b>			<b>PAG: 1</b>		
<b>PASEO MUERTO</b>							
<b>LOCACIÓN:</b> Hotel, Ala A, Baño de Habitación de Diego		<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b> x	<b>EXT</b>	<b>INT</b> x	<b>VIDEO</b> x	<b>FILM</b>
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Diego termina de hablar con su madre. Diego decide intentar llevarse de nuevo la botella a su muñeca pero un ruido en la habitación lo distrae y se levanta para ver qué pasa.							
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>	
1-Diego		NA		Botella de licor rota Celular		1- Sweater gris oscuro, franela blanca, jean gris, medias blancas	
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>		<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>	
Lavamanos Ducha		NA		1- Base natural. Despeinado, barba incipiente.		NA	
<b>SONIDO/MÚSICA</b>			<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Banda Sonora Audio capturado en locación Foley			NA				
<b>OBSERVACIONES(Notas de producción):</b>							

<b>FECHA: 16/04/2015</b>		<b>ESCENA: 10</b>			<b>PAG: 1</b>		
<b>PASEO MUERTO</b>							
<b>LOCACIÓN:</b> Hotel, Ala A, Habitación de Diego		<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b> X	<b>EXT</b>	<b>INT</b> X	<b>VIDEO</b> X	<b>FILM</b>
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Diego ve un mueble en el suelo, un bolso negro y a Martín Quintal con un cadáver en sus brazos, el cual tiene un reloj grande plateado. Quintal suelta el cadáver y discute con Diego hasta que el primero le propone al segundo que lo acompañe a llevar el cuerpo a la habitación correcta. Diego se niega a la propuesta de Quintal y siguen discutiendo.							
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>	<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>		
1-Diego 2-Martín Quintal		Cadáver	Bolso negro Reloj		1- Sweater gris oscuro, franela blanca, jean gris, medias blancas  2- Chaqueta de cuero marrón, franela roja, cadena de oro, jeans, zapatos deportivos		
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>		<b>AUTOS / ANIMALES</b>	<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
Televisor Repisa de Televisor Cama 2 mesas de noche 2 lámparas de mesa 2 lámpara de pie Botellas de licor vacías Cenicero lleno Cajas de cigarro Tarjetas de crédito picadas DVD Control remoto		NA	1- Base natural. Despeinado, barba incipiente. 2- Base natural. Despeinado pero con rastros de gel en su cabello, barba incipiente.		NA		
<b>SONIDO/MÚSICA</b>		<b>EQUIPO ESPECIAL</b>					
Banda Sonora Audio capturado en locación Foley		Stedycam					
<b>OBSERVACIONES(Notas de producción):</b>							

<b>FECHA: 16/04/2015</b>		<b>ESCENA: 11</b>			<b>PAG: 1</b>		
<b>PASEO MUERTO</b>							
<b>LOCACIÓN:</b> Hotel, Ala A, Pasillo del Piso 10		<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b> X	<b>EXT</b>	<b>INT</b> X	<b>VIDEO</b> X	<b>FILM</b>
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Diego y Quintal sacan el cadáver al pasillo mientras hablan. Diego le pregunta a Quintal sobre la habitación a la que tienen que llevar el cuerpo y Quintal no recuerda con claridad. Diego decide ir de habitación en habitación.							
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>	<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>		
1-Diego 2-Martín Quintal		NA	Bolso negro		1- Sweater gris oscuro, franela blanca, jean gris, medias blancas  2- Chaqueta de cuero marrón, franela roja, cadena de oro, jeans, zapatos deportivos		
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>		<b>AUTOS / ANIMALES</b>	<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>			<b>EFX ESPECIALES</b>	
NA		NA	1- Base natural. Despeinado, barba incipiente. 2- Base natural. Despeinado pero con rastros de gel en su cabello, barba incipiente.			NA	
<b>SONIDO/MÚSICA</b>		<b>EQUIPO ESPECIAL</b>					
Banda Sonora Audio capturado en locación Foley		NA					
<b>OBSERVACIONES(Notas de producción):</b>							

<b>FECHA: 16/04/2015</b>		<b>ESCENA: 12</b>			<b>PAG: 1</b>		
<b>PASEO MUERTO</b>							
<b>LOCACIÓN: HOTEL, ALA A, PISO 10</b>		<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b> X	<b>EXT</b>	<b>INT</b> X	<b>VIDEO</b> X	<b>FILM</b>
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Diego y Quintal abren una habitación y se encuentran a un sacerdote tirándole billetes a una prostituta, se miran y cierran la habitación. Diego y Quintal abren una habitación y ven a un hombre disfrazado de cerdo y otro hombre con una franelilla con la bandera suiza que golpea con una raqueta al primer hombre, se miran y cierran la habitación. Diego y Quintal abren una habitación y ven a un hombre discutiendo con su novia mientras mantiene una pistola pegada a su cabeza, se miran y cierran la habitación.							
<b>TALENTO</b>	<b>EXTRAS</b>	<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>			
1-Diego 2-Martín Quintal	Sacerdote Prostituta Hombre disfrazado de cerdo Suizo Novio Novia	Billetes Raqueta Pistola Bolso negro		1- Sweater gris oscuro, franela blanca, jean gris, medias blancas  2- Chaqueta de cuero marrón, franela roja, cadena de oro, jeans, zapatos deportivos			
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>		<b>AUTOS / ANIMALES</b>	<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
Televisor Repisa de Televisor Cama 2 mesas de noche 2 lámparas de mesa 1 lámpara de pie		NA	1- Base natural. Despeinado, barba incipiente. 2- Base natural. Despeinado pero con rastros de gel en su cabello, barba incipiente.		NA		
<b>SONIDO/MÚSICA</b>		<b>EQUIPO ESPECIAL</b>					
Banda Sonora Foley		NA					
<b>OBSERVACIONES(Notas de producción):</b>							

<b>FECHA: 16/04/2015</b>		<b>ESCENA: 13</b>			<b>PAG: 1</b>		
<b>PASEO MUERTO</b>							
<b>LOCACIÓN:</b> Hotel, Ala A, Pasillo del Piso 10	<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b> X	<b>EXT</b>	<b>INT</b> X	<b>VIDEO</b> X	<b>FILM</b>	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Diego y Quintal vuelven al pasillo y discuten sobre la habitación. Mientras Diego piensa en otro plan Quintal se distrae con el reloj del cadáver. Diego y Quintal discuten hasta que Paola sale de una habitación. Paola cuestiona a Diego sobre el cuerpo y empieza a gritarle hasta que el Miguel sale de la habitación de Paola. Los cuatro discuten en el pasillo, hasta que Diego recibe una llamada de su madre. Al terminar la llamada Paola le grita a Diego y decide ir a buscar a personal de seguridad, con Miguel siguiéndola, Diego tratando de alcanzarlos y Quintal arrastrando el cuerpo. Seguridad 1 sale de un ascensor y le grita a Quintal por otro nombre, esto distrae a Diego y permite que Paola y el Jefe de la oficina se vayan. Seguridad 1 con un disparo le destruye el pulgar a Quintal y Diego se devuelve a ver qué pasa. Seguridad 1 va a ejecutar a Quintal justo cuando Diego le propina un golpe con una bandeja, haciendo que Seguridad 1 se desmaye y el disparo impacte en su propia cabeza. Diego golpea a Quintal esperando respuesta por lo que acaba de pasar, Quintal llora por su dedo mutilado, haciendo que Diego busque una servilleta para parar la hemorragia. Diego sigue pidiéndole a Quintal una explicación, pero este no recibe respuesta. Seguridad 2 se acerca a Diego y lo desmaya.							
<b>TALENTO</b>	<b>EXTRAS</b>	<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>			
1-Diego 2-Martín Quintal 3-Paola 4-Miguel 5-Seguridad 1	Señora de limpieza Seguridad 2	Bolso negro Hielera Pepino Bandeja Servilletas		1- Sweater gris oscuro, franela blanca, jean gris, medias blancas 2- Chaqueta de cuero marrón, franela roja, cadena de oro, jeans, zapatos deportivos 3-Camisa gris de hombre, medias blancas 4-Interiores negros 5 - Camisa negra, pantalón negro y zapatos negros			
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>	<b>AUTOS / ANIMALES</b>	<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>			
NA	NA	1- Base natural. Despeinado, barba incipiente. 2- Base natural. Despeinado pero con rastros de gel en su cabello, barba incipiente. 3-Base natural. Despeinada 4-Base natural. Despeinado		Disparo Sangre en el dedo			
<b>SONIDO/MÚSICA</b>		<b>EQUIPO ESPECIAL</b>					
Banda Sonora Audio capturado en locación Foley		NA					
<b>OBSERVACIONES(Notas de producción):</b> Se requiere un maquillaje de efectos especiales para el dedo Quintal en esta escena, durante el resto de la trama se coloca una servilleta en el dedo							

<b>FECHA: 16/04/2015</b>		<b>ESCENA: 14</b>			<b>PAG: 1</b>		
<b>PASEO MUERTO</b>							
<b>LOCACIÓN:</b> Hotel, Sala de Seguridad		<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b> X	<b>EXT</b>	<b>INT</b> X	<b>VIDEO</b> X	<b>FILM</b>
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Diego despierta, nota que está sentado en el suelo con las manos atadas. Diego nota a Seguridad 5 sentado en un sillón escuchando música por unos audífonos y ve en un monitor que están arrastrando a Quintal hasta una habitación. Diego saca un pedazo de vidrio pequeño que quedo en su pantalón y empieza a cortar la sog a que lo mantiene amarrado.							
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>	<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>		
1-Diego 2-Seguridad 5		NA	Soga Pedazo de vidrio iPod Audífonos		1- Sweater gris oscuro, franela blanca, jean gris, medias blancas  2- Camisa negra, pantalón negro y zapatos negros		
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>		<b>AUTOS / ANIMALES</b>	<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
Monitores Sillas		NA	1- Base natural. Despeinado, barba incipiente. 2- Base natural. Cabello peinado. Bigotes.		NA		
<b>SONIDO/MÚSICA</b>		<b>EQUIPO ESPECIAL</b>					
Banda Sonora Audio capturado en locación Foley		NA					
<b>OBSERVACIONES(Notas de producción):</b>							

<b>FECHA: 16/04/2015</b>		<b>ESCENA: 15</b>				<b>PAG: 1</b>	
<b>PASEO MUERTO</b>							
<b>LOCACIÓN:</b> Hotel, Ala B, Habitación de Barreto		<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b> X	<b>EXT</b>	<b>INT</b> X	<b>VIDEO</b> X	<b>FILM</b>
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Quintal está atado a una silla, es golpeado por un agente de seguridad mientras Barreto lo interroga.							
<b>TALENTO</b>	<b>EXTRAS</b>	<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>			
1- Quintal 2-Barreto	Seguridad 2 Seguridad 3 Seguridad 4	Soga		1- Chaqueta de cuero marrón, franela roja, cadena de oro, jeans, zapatos deportivos  2-Camisa gris, chaleco negro, pantalón negro y zapatos negros.			
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>		<b>AUTOS / ANIMALES</b>	<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
2 Sillas 2 mesas de noche 2 lámparas de mesa 1 lámpara de pie Bolso negro		NA	1- Base natural. Despeinado pero con rastros de gel en su cabello, barba incipiente. Moretones progresivos en la mejilla y ceja, sangre. 2- Base natural. Cabello largo peinado con gel para atrás. Barba incipiente.		NA		
<b>SONIDO/MÚSICA</b>		<b>EQUIPO ESPECIAL</b>					
Banda Sonora Audio capturado en locación Foley		NA					
<b>OBSERVACIONES(Notas de producción):</b> NA							

<b>FECHA: 16/04/2015</b>		<b>ESCENA: 16</b>			<b>PAG: 1</b>		
<b>PASEO MUERTO</b>							
<b>LOCACIÓN:</b> Hotel, Sala de Seguridad		<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b> X	<b>EXT</b>	<b>INT</b> X	<b>VIDEO</b> X	<b>FILM</b>
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Diego se levanta del suelo y le propina un golpe a Seguridad 5 con el extintor. En los monitores, Diego ve la habitación donde metieron a Quintal.							
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>	<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>		
1-Diego 2-Seguridad 5		NA	Extintor iPod Audífonos		1- Sweater gris oscuro, franela blanca, jean gris, medias blancas  2-Camisa negra, pantalón negro y zapatos negros		
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>		<b>AUTOS / ANIMALES</b>	<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
Monitor Repisa para monitor Silla		NA	1- Base natural. Despeinado, barba incipiente. 2- Base natural. Cabello peinado. Bigotes.		NA		
<b>SONIDO/MÚSICA</b>		<b>EQUIPO ESPECIAL</b>					
Banda Sonora Audio capturado en locación Foley		NA					
<b>OBSERVACIONES(Notas de producción):</b>							

<b>FECHA: 16/04/2015</b>		<b>ESCENA: 17</b>				<b>PAG: 1</b>	
<b>PASEO MUERTO</b>							
<b>LOCACIÓN:</b> Hotel, Ala B, Habitación de Barreto		<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b> X	<b>EXT</b>	<b>INT</b> X	<b>VIDEO</b> X	<b>FILM</b>
<p><b>DESCRIPCIÓN:</b> Barreto sigue cuestionando a Quintal por largo tiempo, hasta que Diego entra en la habitación pero todos los hombres de Barreto lo apuntan. Una alarma suena dentro de la bolsa del cadáver, Barreto manda a uno de sus secuaces a abrir la bolsa del cadáver y éste tumba a Quintal de la silla y se dirige a abrir la bolsa. Cuando abre la bolsa del cadáver, este sale de la bolsa y le propina una llave que lo desmaya. Poco a poco, Cadáver matar al resto de los hombres de Barreto. El primer agente de seguridad despierta y se arrastra para apuñalar a Quintal en el suelo pero Diego interviene con el extintor. Después de matar a Barreto con un disparo en la frente, Cadáver y Diego se apuntan hasta que Quintal le dice a Cadáver que lo libere. Diego le pide explicaciones a Quintal y Quintal usa el cadáver de Barreto como títere para explicarle las situaciones que acaba de pasar. Quintal le propone a Diego que se meta en la bolsa de cadáver para salir vivo de la habitación mientras que se pone una camisa de policía. Diego acepta, se mete dentro de la bolsa y dentro de ella piensa en escribirle a su mamá sobre todo lo ocurrido.</p>							
<b>TALENTO</b>	<b>EXTRAS</b>	<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>			
1-Quintal 2-Barreto 3- Diego 4- Cadáver	Seguridad 2 Seguridad 3 Seguridad 4	Soga Bolso negro Reloj 2 Pistolas 1 Cuchillo Extintor		1- Chaqueta de cuero marrón, franela roja, cadena de oro, jeans y zapatos deportivos 2-Camisa gris, chaleco negro, pantalón negro y zapatos negros. 3- Sweater gris oscuro, franela blanca, jean gris, medias blancas 4-Franela blanca, jean y zapatos negros.			
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>		<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>	
2 Sillas 2 mesas de noche 2 lámparas de mesa 1 lámpara de pie		NA		1-Base natural. Despeinado pero con rastros de gel en su cabello, barba incipiente.  2- Base natural. Cabello largo peinado con gel para atrás. Barba incipiente. Moretones progresivos en la mejilla y ceja, sangre.  3- Base natural. Despeinado, barba incipiente.  4-Base pálida.		Disparo Orificio en la frente (sangre)	
<b>SONIDO/MÚSICA</b>			<b>EQUIPO ESPECIAL</b>		<b>OBSERVACIONES(Notas de producción):</b>		
Banda Sonora Audio capturado en locación Foley			NA		Colocar un marcador para el trackeo en la frente de Barreto		

## ***PROPUESTA VISUAL***

Dentro del cortometraje se trabajará tres estilos visuales diferentes, encontrando la justificación para que esto suceda dentro del argumento del mismo trabajo audiovisual: **trama principal**, *flashbacks* y **programa de televisión**.

En la **trama principal** se trabajará con un balance de blancos de *5600K*, logrando una temperatura intermedia que permita trabajar tanto con luces cálidas como luces frías.

Se trabajará con una cámara *Black Magic 4K*, la cual otorgará una imagen desaturada y un alto rango dinámico, lo que logrará una imagen más cercana a la visión del ojo humano y permitirá reducir el uso de iluminación externa a la locación, generando un ritmo de trabajo más acelerado en la producción.

Al desarrollarse el grueso de la trama principal en una noche en locaciones de interiores como las habitaciones y pasillos de un hotel, la luz provendrá de apliques de pared, lámparas de piso y lámparas de mesa con bombillos de *3200K*, con lo que se logrará una imagen más cálida, dramática y realista.

Los movimientos de la cámara son determinados por el grado de tensión en las interacciones de los personajes principales dentro del argumento. Al principio de la historia hay muy poco movimiento ya que el personaje se encuentra solo con sus pensamientos, pero junto a las conversaciones y acciones que realiza el movimiento se va haciendo más evidente (se cambiará de soporte entre trípode y *shoulder rig* para otorgar dichas sensaciones).

En cuanto a óptica, se usará un juego de lentes *prime* de data *vintage* (producidos en la década de 1970), con lo que se obtendrá un look cinematográfico que ayudara a definir el estilo realista que se busca para esta parte del cortometraje.

Los colores a trabajar en este estilo visual son ocre, marrones, crema, naranjas desaturados, verdes tierra y grises, colores sobrios que se encuentran naturalmente dentro de los pasillos de un hotel.

El personaje principal (Diego) vestirá con un sweater gris de capucha con cierre, pantalón oscuro de jean y medias blancas, esto con el fin de mostrar la neutralidad de dicho personaje, que se encuentra en un espacio de indecisión y que no se inclina a ningún lado de la balanza. Por otro lado, Martín

Quintal vestirá con una chaqueta de cuero marrón, una franela roja, blue jean y zapatos deportivos, mostrándolo como un personaje estrafalario y fuera de sintonía con su entorno. El resto de los personajes (Paola, Jefe de la Oficina, El Jefe, los múltiples Seguridad y las personas dentro de las habitaciones) siguen un vestuario correspondiente a su edad y ocupación, mostrándolos como personajes centrados dentro de su psique o el estereotipo que representan.

En los *flashbacks* se trabajará con un balance de blancos de 3200K, logrando una temperatura fría que ayuda a dar un aspecto dramático y la ilusión de que estamos viendo un recuerdo dentro de la mente de Diego.

Se trabajará con una cámara *Black Magic 4K*, la misma escogida para narrar la trama principal del cortometraje, dado que seguimos mostrando hechos acontecidos en la vida de Diego, lo que conocemos como “vida real”. Se aprovechará de todas las ventajas expresadas en el párrafo dedicado a esta cámara dentro del apartado de la trama principal.

Al desarrollarse el grueso de los *flashbacks* de día, no se reforzará con iluminación externa sino que se usarán bombillos de 5600K para levantar un poco la exposición, buscando un aspecto naturalista.

Motivado a que en los *flashbacks* se están contando los hechos que llevaron a estos dos personajes a las acciones que realizan en la trama principal, en esta etapa el soporte principal será un *shoulder rig*, con lo que se dará una buena estabilización a la cámara pero con un bamboleo que demuestre la sensación de desequilibrio dentro de la escena

En cuanto a óptica, se usará un juego de lentes *prime* de data actual, con lo que se obtendrá un look crudo a los recuerdos.

Los colores a trabajar en este estilo visual son azules, marrones y grises, colores planos que demuestran la sensación deprimente que se busca en los recuerdos de Diego.

En el **programa de televisión** se trabajará con un balance de blancos de 7200K, logrando una calidez que diferencie a dicho universo.

Se trabajará con una cámara *Canon 5D Mark II*, la cual otorgará una imagen desaturada y un alto rango dinámico, pero con un look de video característico de las series de televisión.

Al desarrollarse el programa de televisión en una noche dentro de un estacionamiento, la luz provendrá de lámparas colocadas de forma cenital, las naturales de la locación.

Siguiendo con los códigos propuestos por el género de acción, la cámara siempre va a estar en movimiento, ya sea siguiendo las acciones de algún personaje o por el bamboleo que le dé el operador de cámara (se trabajará en su mayoría con un *shoulder rig*, pero usando óptica mayor a *24mm* para lograr el movimiento)

En cuanto a óptica, se usará un juego de lentes *prime* de data actual, con lo que se obtendrá un look crudo para dichas escenas.

Johnny Vidal y Barry Sifredi visten cada uno con un estilo personalizado, para demostrar que a pesar de ser agentes de la ley tienen su propio estilo y juego de normas. Montana viste de chaqueta azul, acompañado de pantalón, camisa y zapatos negros, esto con el fin de emular el estilo de los capos de la droga de la década de 1980 presentados en series como “Miami Vice”. Alana Moore viste con un vestido negro corto, resaltando su sexualidad como *femme fatale*. Los maleantes de Montana visten con sweaters de capucha negra, uniforme propio de los esbirros para no resaltar de más frente a su jefe.

Es pertinente destacar que en el cortometraje se quiere plantear el color rojo como elemento representativo para el punto de tensión en la escena. Hay elementos rojos en:

La oficina: la carpeta suiza (la que desencadena la decadencia de Diego) y la corbata (en la persona que despide a Diego)

El apartamento: el sweater y el vestido de Paola (la novia histérica que no presta ayuda)

En el montaje de habitaciones de la ESCENA 12: lazos y labios (en la prostituta, la lujuria), en la franelilla (referencia a la carpeta, el acto violento) y en los pantalones (irracionalidad de la pareja)

En la ESCENA 01: labios rojos (*femme fatale* que resuelve el conflicto)

En la habitación de seguridad: el extintor (elemento de salvación)

En la trama principal del cortometraje Quintal es el único personaje vestido de rojo, representando lo incierto que es este personaje.

Antes de que Diego se encuentre con Quintal no hay elementos rojos, pero si la promesa de uno: la sangre que está dentro de él, que correrá si se suicida.

En la fachada del edificio no hay un elemento rojo definido, ya que la tensión es mental (se está pensando en colocar una tarjeta o billete rojo dentro de ella).

*Locaciones*

**HOTEL (ESCENA 02, 03, 09, 10, 11, 12, 13, 15 y 17)**



**HABITACIÓN SENCILLA (ESCENA 02 Y 10 12)**



**PASILLO (ESCENA 11 Y 13)**



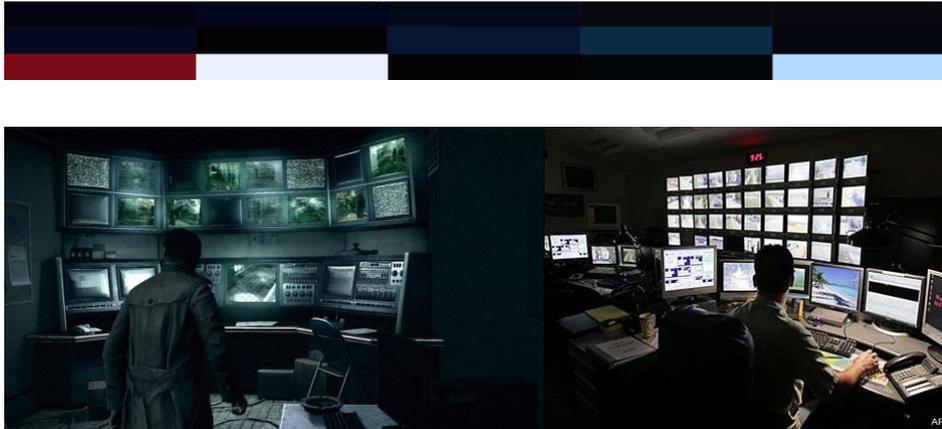
**SUITE (ESCENA 15 Y 17)**



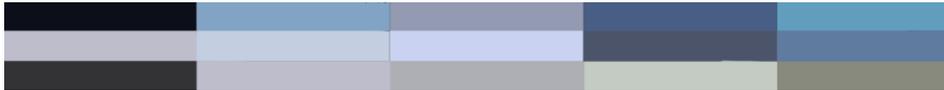
**BAÑO (ESCENA 03 Y 09)**



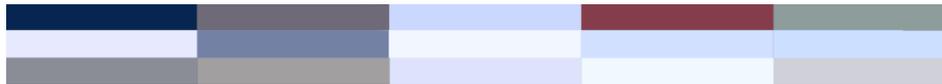
**HABITACIÓN DE SEGURIDAD (ESCENA 14 Y 16)**



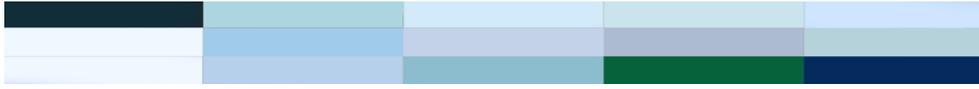
**OFICINA (ESCENA 04 Y 06)**



**APARTAMENTO (ESCENA 05 Y 07)**



## FACHADA DE EDIFICIO (ESCENA 08)



## ESTACIONAMIENTO (ESCENA 01)



*Vestuario*

**DIEGO**



ESCENA 02, 03, 08, 09, 10, 11, 12,  
13, 14, 16 y 17



ESCENA 04 y 06



ESCENA 05



ESCENA 07

**MARTIN QUINTAL**



ESCENA 10, 11, 12, 13, 15 y 17

**PAOLA**



ESCENA 05



ESCENA 07



ESCENA 13

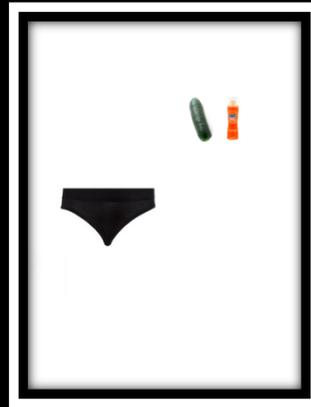
MIGUEL



ESCENA 04



ESCENA 06



ESCENA 13

BARRETO

CADÁVER

SEGURIDAD



ESCENA 15 y 17



ESCENA 10 y 17



ESCENA 13, 14, 15, 16 y 17

MONTAJE DE HABITACIONES (ESCENA 12)



Sacerdote

Prostituta



Suizo

Hombre Cerdo



Novio

Novia

PROGRAMA DE TELEVISIÓN (ESCENA 01)



Johnny Vidal



Barry Sifredi



Secuaces



Pete Montana



Alanah Moore

## ***PROPUESTA SONORA***

El cortometraje presentará un *score* comprendido de batería y bajo, instrumentos caracterizados por ser la base rítmica en la música actual. Esto fue escogido de manera de que los mismos sirvieran de acompañante más no se apoderarán totalmente de la escena, modificando su *tempo* dependiendo de lo que está pasando en escena, pasando de ensordecedor o no estar por completo.

La ausencia de música que acompañe la escena se usará como recurso para que el espectador entienda el impacto de lo que está diciendo en diálogos, transportándose a la piel del protagonista y cómo este percibe su realidad. Cabe destacar que durante el cortometraje la aparición de algún sonido característico no-natural a la escena se muestra como un detonante de acciones, haciendo que la trama avance o se vea modificada.

Tanto la trama principal como el programa de televisión contarán con audio registrado de la escena, *Foley* y *score*. En cambio, los flashbacks sólo presentarán en materia de audio la voz en *OFF* del personaje que está teniendo el recuerdo, con la opción de acompañarlo con *score* a conveniencia en el proceso de post-producción.

Para las llamadas, la voz de la madre de Diego será irreconocible para el espectador, esto con el fin de que solo se conozca la perspectiva del protagonista.

## *Perfiles de personajes*

### **DIEGO**

#### **Dimensión física**

Ojos: Marrón claros.

Cabello: Castaño oscuro.

Altura: 1,80 mts.

Nacionalidad: Venezolana.

Estado físico (salud): Un poco enclenque.

Vestimenta: Monocromática. Sweater gris, franela blanca, pantalón gris y zapatos deportivos.

Raza: Blanco.

Condiciones congénitas: Ningunas.

Modo de hablar: buena modulación, un poco problemático con la dicción.

Gestos habituales: Mira al suelo cuando está nervioso

Limitaciones físicas: Ninguna.

Adicciones: Ninguna, no bebe alcohol ni fuma, a menos que se encuentre en una situación atípica.

Rutinas visibles: Ninguna.

Amaneramientos: Torna a deprimirse cuando las cosas no van como quisiera.

## **Dimensión psíquica**

Orientación sexual: heterosexual.

Manías: Ninguna.

Anhelos: Poder demostrarle a su madre que es un hombre pleno con un trabajo, relación amorosa y situación económica estable

Conductas antisociales: Ninguna.

Eventos impactantes del pasado: Vivió el abandono del núcleo familiar por parte de su padre a corta edad, criándose solo con su madre

Gustos: Dormir hasta tarde cuando no tiene trabajo pendiente

Desagrados: la injusticia.

Nivel de inteligencia: Un poco más alto del promedio

Valores que sostiene: Trabajo duro, responsabilidad y respeto.

Valores que en realidad practica: Respeto.

Mecanismos de defensa que utiliza con preferencia: No responder ante una situación de peligro, huye de la confrontación.

## **Dimensión social**

Estado civil: soltero.

Procedencia familiar: holandesa.

Educación: Universitaria, licenciado en Administración.

Ocupación: Administrador junior en una empresa importadora de productos de limpieza.

Habilidad especial: Cálculos matemáticos.

Deporte favorito: no tiene, no le gusta el deporte.

Destrezas:

Territorio en el cuál se suele mover: Los Palos Grandes.

Pasatiempos: Crucigramas

Nivel de ambición: Media.

Contactos sociales: Pocos amigos.

Religión: Católica.

Creencias políticas: Centro-Derecha.

Filosofía de vida: trabaja duro, céntrate en la meta.

### **Algunas preguntas adicionales**

¿Dónde nació? ¿Cómo fueron los primeros meses de su vida?

Caracas. Familia de clase media. Buena crianza, rodeado de las mujeres de su familia, educación privada y una buena formación de valores familiares.

¿Cuál es su recuerdo más remoto? ¿Cuál fue su primera frustración? ¿Cuáles fueron sus dificultades durante los primeros meses de su vida?

Su primer día en el colegio. Lo pasó solo en un rincón y no habló con nadie sino hasta la tercera semana de clases. Su primera frustración fue no haber estudiado lo suficiente para un examen en Primer grado ya que sus poco amigos no le avisaron sobre ella a tiempo. Su mayor dificultad fue adaptarse a estar lejos de su familia cuando iba al colegio.

¿Cuál fue su primer gran sueño?

Poder tener un hermano gemelo que juegue con él.

¿Cómo fue su educación?

Privada, junto a niños de clase media.

¿Tiene hermanos? ¿Cómo fue la relación con ellos?

No tiene.

¿Cómo describiría el personaje su infancia? ¿Cómo fue su infancia realmente?

Solitaria. Siempre quiso tener más amigos pero tenía miedo a expresarse.

¿Cómo fue la relación con sus padres?

Dependencia con su madre. A su padre nunca lo llegó a conocer con profundidad.

¿Cómo fue su vida familiar? ¿Quiénes le sirvieron de modelo? ¿Qué carencias o faltas se generaron en su infancia?

Rodeado de su mamá, tía y abuela. Su madre le sirvió como modelo de persona trabajadora y dura contra las adversidades. La ausencia de su padre desde los 3 años y la falta de interés de volver a tener pareja de su madre hizo que siempre quisiera tener a un hermano que le hiciera compañía, otro niño con quien hablar.

¿Cuáles mandatos o prohibiciones parentales experimentó en su infancia? ¿Cuáles fueron los reforzamientos o atribuciones que recibió de sus figuras parentales? ¿Cuáles de estas atribuciones y mandatos determinaron su guión de vida, es decir, el programa que rige su conducta en los aspectos más importantes de su existencia?

Fue sobreprotegido por su familia al ser el único niño y miembro varón. Aprendió el trabajo duro y la constancia de su madre, que si se proponía a ello lograría lo que quisiera, siendo su mayor meta demostrarle que es un adulto responsable y puede hacer su propia vida.

¿En qué momento decidió su guión de vida? ¿Cómo se produjo esa decisión? ¿Cuáles aspectos de sus relaciones parentales se prolongan hasta la fecha? ¿Cómo se manifiestan esas relaciones en su vida profesional, afectiva, sexual, espiritual? ¿Cuáles es su más oscuro secreto?

Al entrar a la universidad, decidió que con la mayoría de edad y formación académica podía encaminarse al éxito con la constancia que aprendió de su madre. Sigue dependiendo espiritualmente de su mamá. Dentro de si todavía anhela que su padre vuelva a su vida.

¿Cuáles fueron los hitos externos o internos que marcaron la vida de él hasta el presente?

Poder superar parte de sus miedos a hablar con personas externas a su familia. Poder conseguir novia y durar con ella 5 años, hasta el punto de comprar un apartamento juntos. Tener un trabajo estable.

## **MARTIN QUINTAL**

### **Dimensión física**

Ojos: Marrones oscuros.

Cabello: Negro, canoso.

Altura: 1,65 mts.

Nacionalidad: Venezolana.

Estado físico (salud): Regordete.

Vestimenta: Chaqueta de cuero marrón, franela roja, jean viejo y zapatos deportivos.

Raza: Latino, descendencia indígena.

Condiciones congénitas: Diabético.

Modo de hablar: Exagera su tono, tiene un cantado y no modula bien.

Gestos habituales: Se muerde la uña del pulgar izquierdo.

Limitaciones físicas: Un poco cojo, tiene una hernia discal.

Adicciones: Cerveza, cigarro y cocaína.

Rutinas visibles: Se reúne con sus amigos de infancia los domingos a jugar dominó.

Amaneramientos: Se ríe por cualquier cosa, exagera sus acciones.

### **Dimensión psíquica**

Orientación sexual: bisexual.

Manías: Se muerde la uña del pulgar izquierdo.

Anhelos: Ninguno, vive la vida según venga.

Conductas antisociales: roba, asesina, extorsiona, consume drogas, etc.

Eventos impactantes del pasado: La salida del aire de RCTV, canal donde pasaban su novela favorita.

Gustos: La Salsa, cerveza, cocaína, jugar dominó, dormir hasta tarde, lanzarse flatulencias en lugares inesperados, andar en moto, los pepitos en Las Mercedes y la malta con leche.

Desagrados: las mujeres gritonas y las personas calladas.

Nivel de inteligencia: Un poco más bajo que el promedio.

Valores que sostiene: Trabajo duro.

Valores que en realidad practica: Ninguno.

Mecanismos de defensa que utiliza con preferencia: No asumir la responsabilidad de sus actos.

### **Dimensión social**

Estado civil: Divorciado.

Procedencia familiar: Indígena.

Educación: Bachillerato.

Ocupación: Sicario, jibaro, pregonero en Plaza Venezuela, mototaxi y mecánico.

Habilidad especial: Buena labia.

Deporte favorito: beisbol.

Destrezas: Bailarín de salsa.

Territorio en el cuál se suele mover: Plaza Venezuela.

Pasatiempos: Apuesta de caballos.

Nivel de ambición: Baja.

Contactos sociales: Muchos amigos.

Religión: Santería.

Creencias políticas: Socialista.

Filosofía de vida: mientras vamos yendo vamos viendo.

### **Algunas preguntas adicionales**

¿Dónde nació? ¿Cómo fueron los primeros meses de su vida?

Caracas. Familia de clase baja. Durmió en una caja de pañales hasta los 3 años.

¿Cuál es su recuerdo más remoto? ¿Cuál fue su primera frustración? ¿Cuáles fueron sus dificultades durante los primeros meses de su vida?

La primera vez que tomó malta con leche. Su primera frustración fue no tener el dinero suficiente para comprar un disco de Hector Lavoe. Su mayor dificultad fue aguantar el hambre porque no había de comer en su casa.

¿Cuál fue su primer gran sueño?

Tener dinero para comprarse una cadena de oro.

¿Cómo fue su educación?

Publica, sacó el bachillerato en un colegio parasistema

¿Tiene hermanos? ¿Cómo fue la relación con ellos?

Si, siete. No le habla a ninguno porque no les quiere pagar lo que les debe.

¿Cómo describiría el personaje su infancia? ¿Cómo fue su infancia realmente?

Triste. Siempre anhelaba poder comprar chucherías pero nunca tenía dinero.

¿Cómo fue la relación con sus padres?

Mala. Su padre nunca estaba en la casa y su madre lo regañaba por cualquier cosa que hacía.

¿Cómo fue su vida familiar? ¿Quiénes le sirvieron de modelo? ¿Qué carencias o faltas se generaron en su infancia?

Vivía en una casa atiborrada de gente, siempre quiso su propio espacio pero con siete hermanos era imposible. Su modelo fue su abuela, quien de alguna u otra manera siempre tenía dinero para que comprara un caramelo cada vez que la visitaba. La falta de presencia en el núcleo de su padre hizo que Quintal no tuviera un control a pesar de los regaños de su madre, lo que lo llevo a acercarse a una vida de crimen.

¿Cuáles mandatos o prohibiciones parentales experimentó en su infancia? ¿Cuáles fueron los reforzamientos o atribuciones que recibió de sus figuras parentales? ¿Cuáles de estas atribuciones y mandatos determinaron su guión de vida, es decir, el programa que rige su conducta en los aspectos más importantes de su existencia?

No lo dejaban salir de noche por medio a que le pasara algo malo en el barrio, pero de todas maneras salía por una reja en la cocina. Su papá siempre hizo lo que le diera la gana, así que Quintal pensó que por qué él no haría lo mismo

¿En qué momento decidió su guión de vida? ¿Cómo se produjo esa decisión? ¿Cuáles aspectos de sus relaciones parentales se prolongan hasta la fecha? ¿Cómo se manifiestan esas relaciones en su vida profesional, afectiva, sexual, espiritual? ¿Cuáles es su más oscuro secreto?

Al ver a su padre tener relaciones sexuales con una mujer que no era su madre vio que no hay ley en la vida y que de ahora en adelante haría lo que le diera la gana, que no se haría planes y que viviría su vida al día. Ambos padres fallecieron, su padre cuando Quintal tenía 18 y su madre cuando tenía 25.

¿Cuáles fueron los hitos externos o internos que marcaron la vida de él hasta el presente?

Cuando se compró su primera moto.

## **PAOLA**

Ojos: Marrones

Cabello: Castaño oscuro

Altura: entre 1.55

Nacionalidad: Venezolana

Modo de hablar: Rápido.

Limitaciones físicas: Ninguna.

Adicciones: Ninguna.

Orientación sexual: Heterosexual

Ocupación: Publicista.

Apariencia: Siempre arreglada

Personalidad: Dominante, explosiva, crítica.

## **MIGUEL**

Ojos: Verdes.

Cabello: Rubio.

Altura: 1.72mts

Nacionalidad: Venezolana

Modo de hablar: Mandibuleado,

Limitaciones físicas: Ninguna.

Adicciones: Cocaína.

Orientación sexual: Bisexual.

Ocupación: Jefe de división en una empresa importadora de productos de limpieza

Apariencia: Apuesto, siempre impecable.

Personalidad: burlón, pedante.

## **BARRETO**

Ojos: Marrones.

Cabello: Castaño oscuro, canoso.

Altura: 1.80

Nacionalidad: Española

Modo de hablar: pausado, casi teatral, acento madrileño

Limitaciones físicas: Bizzo.

Adicciones: Whisky.

Orientación sexual: Heterosexual

Ocupación: Comerciante de cocaína a mayor escala y dueño de hotel.

Apariencia: Pulcra.

Personalidad: Calmado con arranques momentáneos de ira, burlón, paciente.

## *Casting*

*Diego ( Oliver Alle)*



*Martín Quintal (William Goite)*



*Paola (Andreína Rancel)*



*Miguel (Pedro Medina)*



*Barreto (Fran Montero)*



## *Plan de Rodaje*

### *Calendario de Producción*

<b>DOMINGO</b>	<b>LUNES</b>	<b>MARTES</b>	<b>MIÉRCOLES</b>	<b>JUEVES</b>	<b>VIERNES</b>	<b>SABADO</b>
<b>01</b>	<b>02</b>	<b>03</b>	<b>04</b>	<b>05</b> <i>ESC01</i> <i>(UCAB)</i>	<b>06</b> <i>ESC05 y 07</i> <i>(Montalban)</i> / <i>ESC14 y 16</i> <i>(UCAB)</i>	<b>07</b> <i>ESC04 y 06</i> <i>(Cafetal)</i>
<b>08</b>	<b>09</b> <i>ESC02,10,15,</i> <i>17, 03, 09 y</i> <i>12</i> <i>(Hotel</i> <i>Marriott)</i>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>
<b>15</b>	<b>16</b> <i>ESC13, 11 y</i> <i>12</i> <i>(Hotel</i> <i>Marriott)</i> / <i>ESC08</i> <i>(Los Palos</i> <i>Grandes)</i>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	<b>21</b>
<b>22</b>	<b>23</b>	<b>24</b>	<b>25</b>	<b>26</b>	<b>27</b>	<b>28</b>
<b>29</b>	<b>30</b>					

*Jueves, 05/03/2015*

HORA	LLAMADO	SET	ESCENA	PLANO
03:00PM	CREW	ESTACIONAMIENTO	-----	-----
04:00PM	ACTORES	ESTACIONAMIENTO	-----	-----
05:00PM	<b>REFRIGERIO</b>	<b>REFRIGERIO</b>	<b>REFRIGERIO</b>	<b>REFRIGERIO</b>
06:00PM	ACTORES	ESTACIONAMIENTO	01	<b>P07 / P08 / P09/ P01/ P02/</b>
07:00PM	ACTORES	ESTACIONAMIENTO	01	<b>P03/ P04/ P05/ P11/P10</b>
08:00PM	ACTORES	ESTACIONAMIENTO	01	<b>P13/ P14/ P15</b>
09:00PM	ACTORES	ESTACIONAMIENTO	01	<b>P06/P12</b>
10:00PM	<b>RECOGER</b>	<b>RECOGER</b>	<b>RECOGER</b>	<b>RECOGER</b>

*Viernes, 06/03/20015*

HORA	LLAMADO	SET	ESCENA	PLANO
07:00AM	CREW	APARTAMENTO DIEGO Y PAOLA	-----	-----
08:00AM	ACTORES	APARTAMENTO DIEGO Y PAOLA	-----	-----
09:00AM	<b>DESAYUNO</b>	<b>DESAYUNO</b>	<b>DESAYUNO</b>	<b>DESAYUNO</b>
10:00AM	TODOS	APARTAMENTO DIEGO Y PAOLA	05	04 / 03 / 02 / 01
11:00AM	TODOS	APARTAMENTO DIEGO Y PAOLA	07	01 / 02 / 03 / 04
12:00M	<b>ALMUERZO</b>	<b>ALMUERZO</b>	<b>ALMUERZO</b>	<b>ALMUERZO</b>
01:00PM	TODOS	HAB. DE SEGURIDAD	14	01 / 02
02:00PM	TODOS	HAB. DE SEGURIDAD	14	05 / 04 / 03
03:00PM	TODOS	HAB. DE SEGURIDAD	16	03 / 02
04:00PM	TODOS	HAB. DE SEGURIDAD	16	01
05:00PM	<b>RECOGER</b>	<b>RECOGER</b>	<b>RECOGER</b>	<b>RECOGER</b>

*Sábado, 07/03/20015*

HORA	LLAMADO	SET	ESCENA	PLANO
08:00AM	CREW	OFICINA	-----	-----
09:00AM	ACTORES	OFICINA	-----	-----
10:00AM	<b>DESAYUNO</b>	<b>DESAYUNO</b>	<b>DESAYUNO</b>	<b>DESAYUNO</b>
11:00AM	TODOS	OFICINA	04	01 / 02 / 03
12:00M	TODOS	OFICINA	05	03 / 02 / 01

<b>01:00PM</b>	TODOS	OFICINA	05 04	04 04
<b>02:00PM</b>	<b>RECOGER</b>	<b>RECOGER</b>	<b>RECOGER</b>	<b>RECOGER</b>

*Lunes, 09/03/20015*

<b>HORA</b>	<b>LLAMADO</b>	<b>SET</b>	<b>ESCENA</b>	<b>PLANO</b>
<b>06:00AM</b>	CREW	HOTEL	-----	-----
<b>07:00AM</b>	ACTORES	HOTEL	-----	-----
<b>08:00AM</b>	<b>DESAYUNO</b>	<b>DESAYUNO</b>	<b>DESAYUNO</b>	<b>DESAYUNO</b>
<b>09:00AM</b>	TODOS	HOTEL, HABITACIÓN DIEGO	02	01 / 02 / 03 / 04 / 05 05 / 06 / 07
<b>10:00AM</b>	TODOS	HOTEL, HABITACIÓN DIEGO	10	01 / 04 / 02
<b>11:00AM</b>	TODOS	HOTEL, HABITACIÓN DIEGO	10	06 / 03 / 05 01 / 02 / 03
<b>DESCANSO 30MIN</b>	<b>DESCANSO 30MIN</b>	<b>DESCANSO 30MIN</b>	<b>DESCANSO 30MIN</b>	<b>DESCANSO 30MIN</b>
<b>12:00M</b>	TODOS	HOTEL, HABITACIÓN BARRETO	15	02 / 03
<b>01:00PM</b>	TODOS	HOTEL, HABITACIÓN BARRETO	15	02 / 03
			15 17	01 / 01
			17	04
<b>02:00PM</b>	<b>ALMUERZO</b>	<b>ALMUERZO</b>	<b>ALMUERZO</b>	<b>ALMUERZO</b>
<b>03:00PM</b>	TODOS	HOTEL, HABITACIÓN BARRETO	17	05 / 06 / 07 / 09
<b>04:00PM</b>	TODOS	HOTEL, HABITACIÓN BARRETO	17	08 / 10 / 11 / 12 / 13
<b>05:00PM</b>	TODOS	HOTEL, BAÑO	03	04 / 03
			09	01 / 02
			03	01 / 02
<b>06:00PM</b>	<b>RECOGER</b>	<b>RECOGER</b>	<b>RECOGER</b>	<b>RECOGER</b>

*Lunes,16/03/2015*

<b>HORA</b>	<b>LLAMADO</b>	<b>SET</b>	<b>ESCENA</b>	<b>PLANO</b>
<b>06:00AM</b>	CREW	HOTEL	-----	-----
<b>07:00AM</b>	ACTORES	HOTEL	-----	-----
<b>08:00AM</b>	<b>DESAYUNO</b>	<b>DESAYUNO</b>	<b>DESAYUNO</b>	<b>DESAYUNO</b>

<b>09:00AM</b>	TODOS	HOTEL, PASILLO	13	11 / 13 / 10 / 08
<b>10:00AM</b>	TODOS	HOTEL, PASILLO	13	12 / 03 / 04 / 06
<b>11:00AM</b>	TODOS	HOTEL, PASILLO	13	05 / 02 / 01 / 09
<b>12:00M</b>	TODOS	HOTEL, PASILLO	13	07
<b>01:00PM</b>	<b>ALMUERZO</b>	<b>ALMUERZO</b>	<b>ALMUERZO</b>	<b>ALMUERZO</b>
<b>02:00PM</b>	TODOS	HOTEL, PASILLO	11	01 / 03 / 02
			12	4
<b>03:00PM</b>	<b>RECOGER</b>	<b>RECOGER</b>	<b>RECOGER</b>	<b>RECOGER</b>
<b>TRASLADO A LOCACIÓN</b>	<b>TRASLADO A LOCACIÓN</b>	<b>TRASLADO A LOCACIÓN</b>	<b>TRASLADO A LOCACIÓN</b>	<b>TRASLADO A LOCACIÓN</b>
<b>04:00PM</b>	TODOS	EDIFICIO		
<b>05:00PM</b>	TODOS	EDIFICIO		
<b>06:00PM</b>	<b>RECOGER</b>	<b>RECOGER</b>	<b>RECOGER</b>	<b>RECOGER</b>

## *Ficha Técnica y Artística*

Título Original: PASEO MUERTO

Año: 2015

Nacionalidad: Venezuela

Idioma: Español

Género: Comedia Negra

### **FICHA TÉCNICA**

Guión, Dirección y Producción: Jonas Cordero

Asistencia de Dirección: Javier Muñoz

Producción: Andrea Otero y Geraldine Trujillo

Dirección de Fotografía: Carlos Suarez

Dirección de Arte: Alejandra Nieto

Edición y Efectos Especiales: Enrique Suarez

Sonido Directo , Mezcla, Diseño Sonoro y Música Original: Paul Rondón

Script: Ulises Zavala

Cámara: Angelo Freda

Asistencia de Producción: Samaira Patiño, Jorge Hernández, Jessica Mejía, Angie Ferro y Alexandra Colmenarez

Asistencia de Fotografía: Diego Martintereso, Fabio Fuenmayor y Luis M. González A.

Asistencia de Arte: Verónica Carrero, Amanda Alvarez, Ariana González y Anthony Terán

Maquillaje de Efectos Prácticos: Pedro Cambas

Media Manager: Daniel Sosa.

Catering: Lorena Roa.

Alquiler de Cámara y Ópticas: Rubik Producciones

Alquiler de Iluminación y Máquinas: Cinemateriales C.A.

## **FICHA ARTÍSTICA**

Diego... Oliver Alle

Martín Quintal... William Goite

Paola... Andreina Rancel

Miguel... Pedro Medina

Barreto... Fran Montero

Cadáver... John Agudelo

Johnny Vidal / Hombre Cerdo... Jonas Cordero

Barry Sifredi / Suizo... Ulises Zavala

Pete Montana... Andrés Adolfo Ruíz

Alana Moore... Andrea Orellana

Secuaz 1... Anthony Velázquez

Secuaz 2... Francisco "Pancho" Márquez

## *Presupuesto*

PRESUPUESTO ESTIMADO	
Nombre del proyecto	Paseo Muerto
Fecha	Marzo del 2015
Categoría	Comedia Negra
Producción	Jonas Cordero, Andrea Otero y Geraldine Trujillo
Dirección	Jonas Cordero

Código		TOTALES
1	HONORARIOS (CREW COMPLETO)	Bs. 109.000
2	ELENCO ARTISTICO	Bs. 74.000
3	GUION, EDICION, MUSICA, MEZCLA Y EFECTOS	Bs. 37.000
4	CATERING	Bs. 30.000
5	MAQUINARIA E ILUMINACIÓN	Bs. 218.570
6	ESCENOGRAFIA - VESTUARIO	Bs. 99.000
	TOTAL	Bs. 567.570

Código	Rubro	Semanas	Total
1	HONORARIOS (CREW COMPLETO)		
1.1	DIRECTOR	1	Bs. 15.500
1.2	ASIST. DE DIRECCION	1	Bs. 12.000
1.3	SCRIPT. SUPERVISOR	1	Bs. 2.580
1.4	JEFE DE PRODUCCION	1	Bs. 4.320

1.5	DIRECTOR DE FOTOGRAFIA	1	Bs. 12.800
1.6	ASIST. DE FOTOGRAFIA	1	Bs. 2.000
1.7	ASIST. DE FOTOGRAFIA	1	Bs. 2.000
1.8	OPERADOR DE CAMARA	1	Bs. 6.240
1.9	JEFE DE ELECTRICOS	1	Bs. 4.960
1.10	SONIDISTA	1	Bs. 16.000
1.11	MEDIA MANAGER	1	Bs. 7.840
1.12	DIRECTOR DE ARTE	1	Bs. 12.800
1.13	UTILERO	1	Bs. 4.960
1.14	MAQUILLADOR FX	1	Bs. 5.000
		<b>TOTAL</b>	<b>Bs. 109.000</b>
<b>Código</b>	<b>Rubro</b>	<b>Semanas</b>	<b>Total</b>
2	ELENCO ARTISTICO		
2.1	TALENTO 1 – DIEGO	1	Bs. 15.000
2.2	TALENTO 2 – MARTIN QUINTAL	1	Bs. 15.000
2.3	TALENTO 3 – PAOLA	1	Bs. 8.000
2.4	TALENTO 4 - MIGUEL	1	Bs. 8.000
2.5	BARRETO	1	Bs. 5.000
2.6	CADAVER	1	Bs. 3.000
2.7	SEGURIDAD 2	1	Bs. 4.000
2.8	SEGURIDAD 3 Y 4	1	Bs. 4.000
2.9	SEGURIDAD 1 Y 5	1	Bs. 2.000
2.10	JOHNY VIDAL / BARRY SIFREDI / PETE MONTANA / ALANA MOORE	1	Bs. 5.000
2.11	EXTRAS	1	Bs. 5.000
		<b>TOTAL</b>	<b>Bs. 74.000</b>
<b>Código</b>	<b>Rubro</b>	<b>Semanas</b>	<b>Total</b>
3	GUION, EDICION, MUSICA, MEZCLA Y		

	EFFECTOS		
3.1	GUION	1	Bs. 5.000
3.2	EDICION	1	Bs. 12.000
3.3	MUSICA	1	Bs. 6.000
3.4	MEZCLA	1	Bs. 6.000
3.5	EFFECTOS	1	Bs. 8.000
		TOTAL	Bs. 37.000
Código	Rubro	Semanas	Total
4	CATERING		
4.1	CATERING	1	Bs. 30.000
		TOTAL	Bs. 30.000
Código	Rubro	Semanas	Total
5	MAQUINARIA E ILUMINACIÓN		
5.1	CAMARA BLACK MAGIC 4K (KIT COMPLETO: OPTICAS, MATTE, FOLLOW FOCUS, MEDIA STATION, SHOULDER RIG, TRIPODE, FILTROS)	1	Bs. 100.700
5.2	CAMARA CANON 5D MARK II	1	Bs. 5.400
5.3	KINO FLO 4X4	1	Bs. 15.000
5.4	ARRI 650W 300W	1	Bs. 13.500
5.5	ARRI 2000W	1	Bs. 7.000
5.6	ARRI 300W	1	Bs. 6.000
5.7	GRIPERIA	1	Bs. 18.900
5.8	DOLLY MATTHEWS PLATINA	1	Bs. 7.500
5.9	TRAMO RIEL	1	Bs. 3.375
5.10	STEADYCAM	1	Bs. 22240
5.11	EXTENSIONES	1	Bs. 10.800
5.12	PETANINAS	1	Bs. 2385

5.13	KIT DE AUDIO	1	Bs. 5.560
		TOTAL	Bs. 218.570
Código	Rubro	Semanas	Total
6	ESCENOGRAFIA - VESTUARIO		
6.1	ALQUILER DE LOCACION – HOTEL	1	Bs. 70.000
6.2	ALQUILER DE LOCACION-OFICINA	1	Bs. 15.000
6.3	ALQUILER DE LOCACION-APARTAMENTO	1	Bs. 8.000
6.4	ALQUILER DE LOCACION-HABITACION DE SEGURIDAD	1	Bs. 4.000
6.5	ELEMENTOS VARIOS	1	Bs. 2.000
		TOTAL	Bs. 99.000

PRESUPUESTO REAL	
Nombre del proyecto	Paseo Muerto
Fecha	Marzo del 2015
Categoría	Comedia Negra
Producción	Jonas Cordero, Andrea Otero y Geraldine Trujillo
Dirección	Jonas Cordero

Código		TOTALES
1	HONORARIOS (CREW COMPLETO)	Bs. 12.000
2	ELENCO ARTISTICO	Bs. 5.000
3	GUION, EDICION, MUSICA, MEZCLA Y EFECTOS	Bs. 12.000
4	CATERING	Bs. 20.000
5	MAQUINARIA E ILUMINACIÓN	Bs. 67.250
6	ESCENOGRAFIA - VESTUARIO	Bs. 2.000
	TOTAL	Bs. 118.250

Código	Rubro	Semanas	Total
1	HONORARIOS (CREW COMPLETO)		
1.1	DIRECTOR	1	Bs. 0
1.2	ASIST. DE DIRECCION	1	Bs. 0
1.3	SCRIPT. SUPERVISOR	1	Bs. 0
1.4	JEFE DE PRODUCCION	1	Bs. 0
1.5	DIRECTOR DE FOTOGRAFIA	1	Bs. 0
1.6	ASIST. DE FOTOGRAFIA	1	Bs. 0
1.7	ASIST. DE FOTOGRAFIA	1	Bs. 0

1.8	OPERADOR DE CAMARA	1	Bs. 0
1.9	JEFE DE ELECTRICOS	1	Bs. 0
1.10	SONIDISTA	1	Bs. 12.000
1.11	MEDIA MANAGER	1	Bs. 0
1.12	DIRECTOR DE ARTE	1	Bs. 0
1.13	UTILERO	1	Bs. 0
1.14	MAQUILLADOR FX	1	Bs. 0
		<b>TOTAL</b>	<b>Bs. 12.000</b>
<b>Código</b>	<b>Rubro</b>	<b>Semanas</b>	<b>Total</b>
2	ELENCO ARTISTICO		
2.1	TALENTO 1 – DIEGO	1	Bs. 0
2.2	TALENTO 2 – MARTIN QUINTAL	1	Bs. 5.000
2.3	TALENTO 3 – PAOLA	1	Bs. 0
2.4	TALENTO 4 - MIGUEL	1	Bs. 0
2.5	BARRETO	1	Bs. 0
2.6	CADAVER	1	Bs. 0
2.7	SEGURIDAD 2	1	Bs. 0
2.8	SEGURIDAD 3 Y 4	1	Bs. 0
2.9	SEGURIDAD 1 Y 5	1	Bs. 0
2.10	JOHNY VIDAL / BARRY SIFREDI / PETE MONTANA / ALANA MOORE	1	Bs. 0
2.11	EXTRAS	1	Bs. 0
		<b>TOTAL</b>	<b>Bs. 5.000</b>
<b>Código</b>	<b>Rubro</b>	<b>Semanas</b>	<b>Total</b>
3	GUION, EDICION, MUSICA, MEZCLA Y EFECTOS		
3.1	GUION	1	Bs. 0
3.2	EDICION	1	Bs. 0

3.3	MUSICA	1	Bs. 6.000
3.4	MEZCLA	1	Bs. 6.000
3.5	EFFECTOS	1	Bs. 0
		<b>TOTAL</b>	<b>Bs. 12.000</b>
<b>Código</b>	<b>Rubro</b>	<b>Semanas</b>	<b>Total</b>
4	CATERING		
4.1	CATERING	1	Bs. 20.000
		<b>TOTAL</b>	<b>Bs. 20.000</b>
<b>Código</b>	<b>Rubro</b>	<b>Semanas</b>	<b>Total</b>
5	MAQUINARIA E ILUMINACIÓN		
5.1	CAMARA BLACK MAGIC 4K (KIT COMPLETO: OPTICAS, MATTE, FOLLOW FOCUS, MEDIA STATION, SHOULDER RIG, TRIPODE, FILTROS)	1	Bs. 49.150
5.2	CAMARA CANON 5D MARK II	1	Bs. 3.900
5.3	KINO FLO 4X4	1	Bs. 6.500*
5.4	ARRI 650W 300W	1	Bs. *
5.5	ARRI 2000W	1	Bs. *
5.6	ARRI 300W	1	Bs. *
5.7	GRIPERIA	1	Bs. *
5.8	DOLLY MATTHEWS PLATINA	1	Bs. *
5.9	TRAMO RIEL	1	Bs. *
5.10	STEADYCAM	1	Bs. 5.600
5.11	EXTENSIONES	1	Bs. *
5.12	PETANINAS	1	Bs. *
5.13	KIT DE AUDIO	1	Bs. 2.100
		<b>TOTAL</b>	<b>Bs. 67.250</b>

Código	Rubro	Semanas	Total
6	ESCENOGRAFIA - VESTUARIO		
6.1	ALQUILER DE LOCACION – HOTEL	1	Bs. 0
6.2	ALQUILER DE LOCACION-OFICINA	1	Bs. 0
6.3	ALQUILER DE LOCACION-APARTAMENTO	1	Bs. 0
6.4	ALQUILER DE LOCACION-HABITACION DE SEGURIDAD	1	Bs. 0
6.5	ELEMENTOS VARIOS	1	Bs. 2.000
		TOTAL	Bs. 2.000

### ***Análisis de costos***

Los costos de producción del cortometraje se lograron reducir hasta llegar a un 20% del presupuesto real gracias a varios factores:

1-La mayoría del equipo técnico no cobró honorarios por sus labores, estuvo integrado casi en su totalidad por amigos cercanos con quienes se ha compartido numerosas experiencias audiovisuales y estaban lo suficientemente comprometidos con el proyecto. Participar en él en calidad de *crew* ya significaba una ganancia.

2-Con solo una excepción, el elenco no cobró honorarios. Igual que el equipo técnico, se ha compartido en otros rodajes con la mayoría de ellos y se les había hablado del proyecto con anterioridad. El único actor que percibió una ganancia (William Goite, quien interpreta a Martín Quintal) es un profesional de gran trayectoria pero decidió por su parte tomar solo una fracción de su tarifa habitual motivado al agrado instantáneo que sintió al leer el guion y por la naturaleza de trabajo especial de grado de este cortometraje.

3-El alquiler del kit de cámara *Blackmagic 4K* presenta una considerable rebaja por tres factores: al ser un proyecto estudiantil el *rental* que se contactó (Rubik) aplica una rebaja del 30% en sus equipos y el *rental* ofreció al tesista la opción de suprimir el IVA (lo que hubiera sumado 12% del

coste total). El tercer factor radica en que se contactó al rental a través de correo electrónico dos meses antes de arrancar con producción (en diciembre de 2014), lo que resultó en que se aplicarían los mismos precios del año pasado si se depositaba previamente el 50% del coste total del presupuesto del alquiler de los equipos solicitados.

4-Motivado a una relación de amistad y mutuo respecto, el resultado de múltiples visitas a CineMateriales a lo largo de la carrera universitaria, el Señor Pablo Cova cobró por la iluminación y máquinas un porcentaje ínfimo del precio real que tienen en alquiler para clientes externos a cualquier actividad académica. Esto se consiguió a través de charlas previas desde la etapa de anteproyecto.

5-Las locaciones obtenidas para la realización del proyecto no cobraron en metálico para ser usadas en el cortometraje, en su lugar se planteó desde las primeras charlas un intercambio: la locación cedería sus espacios si el equipo de producción realizaba fotografías (en el caso del Hotel Marriott) y un video corporativo (en el caso del Hotel Paseo Las Mercedes).

La locación de la oficina se consiguió gracias a que uno de los actores del cortometraje, ya que John Agudelo, quién interpreta al Cadáver, es dueño de una empresa importadora de productos. Cabe destacar que el Sr. Agudelo lleva más de 20 años como practicante de artes marciales y fue quien coordinó la pelea de la Escena 17 y su labor no representó un gasto para la producción dado a que le encantó el proyecto desde el primer momento. Los Seguridad 2, 3 y 4 (involucrados en la pelea) pertenecen al mismo club de artes marciales que lidera el Sr. Agudelo.

La locación que sirvió para el apartamento es el hogar de una de las productoras del cortometraje, así como la habitación de seguridad y el estacionamiento no tuvieron costo alguno gracias al contacto con la Prof. Keyla Bernal.

La salida del edificio y el baño de hotel pertenecen al conjunto residencial en donde vive un familiar del tesista.

6-Los “ELEMENTOS VARIOS” en el rubro “ESCENOGRAFIA – VESTUARIO” hacen referencia a los implementos que tuvieron que ser comprados para la realización del maquillaje de efectos especiales para el dedo de Martín Quintal. El maquillador de efectos especiales, Pedro Cambas, realizó el maquillaje con la condición de que se compraran los implementos para hacerlo.

Sorpresivamente, al terminar el maquillaje se devolvieron los implementos intactos (no se los quedó el maquillador). Es justo señalar que Pedro Cambas y el director de esta pieza llevan conociéndose varios años gracias a que se coincidieron en un rodaje (El Sr. Cambas también es actor, en Paseo Muerto interpreta a Seguridad 1 en una suerte de cameo), por lo que no se cobró por la mano de obra en la realización del maquillaje.

## CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

1. Tomar el reto de la creación de un cortometraje como modalidad de tesis estando sin compañeros es una tarea difícil, pero no imposible. Ciertamente, es todo un reto. Hablo con toda la honestidad al decir que tomar este desafío es un proceso agotador y bastante costoso. No es imposible, pero no es para todos. Sinceramente se tiene que tener un amor acérrimo al cine, a la profesión audiovisual en general, para poder llevar adelante un proyecto que implica una investigación teórica pesada, la creación de un argumento inspirado en el tema, pulir dicho argumento y transformarlo en un guion para cortometraje, preproducir el cortometraje, producir el cortometraje y supervisar el estado de la pieza en posproducción. Es agotador. Pero no todo es malo, la satisfacción de ver tus ideas hechas realidad es algo que (a mis 24 años) sencillamente no tiene comparación. Desde esta esquina puede decir que es todo un reto, pero al recordar cada momento que he vivido en el viaje no me arrepiento de haberlo hecho.
2. Sin ánimos de politizar un trabajo especial de grado (y mucho menos el mio) puedo decir que la empresa privada no apoya a las iniciativas estudiantiles. Después de mi tercer día grabando con la Blackmagic 4K mi productora me da la noticia que ese era el último día que podíamos grabar en esa locación (el Hotel JW Marriott en El Rosal) ya que el contacto se iba de vacaciones (y mi plan de rodaje se fue con ella). Lleno de ira decidí recorrer hoteles durante una tarde caraqueña, visité 12 en total (hay que destacar que fue movilizándome en transporte público). De los 12 hoteles que visité ese día, el Hotel Chacao & Suites fue el único en recibirme con los brazos abiertos (una lástima que su pasillo no me funcionaba). En el Hotel Shelter y Hotel Mediterráneo me dijeron que no inmediatamente. El Hotel Cayena, Hotel President y Gran Melía me refirieron a un número que nunca atendía. El Hotel Alex, Hotel Uslar y Altamira Suites argumentaron que la persona no estaba (después de dejarme esperando por bastante tiempo). Es una verdadera lástima que sucedan cosas como esta, no solo porque las viví en carne propia sino porque demuestra un preocupante grado de ignorancia de las maneras de hacer publicidad a un negocio (*product placement*, intercambio) y de que el venezolano ha dejado ser esa persona caritativa y sonriente que lo caracterizaba

3. Grabar en una Blackmagic 4K no es lo mismo que grabar en una DSLR. Tiene muchísimas diferencias, empezando por el flujo de trabajo. La figura del *Media Manager* es necesaria en una producción que este grabando con una Blackmagic 4K. No es el hecho de que las tarjetas se llenen rápido, es que el tiempo de la descarga es extenso y el flujo de rodaje debe existir, mucho más si estás gastando una pequeña fortuna cada vez que la alquilas. La imagen es increíble, un rango dinámico potente, sí, pero si se quiere aprovechar el poder de la cámara lo recomendable es trabajar en ASA 200-400 (si, la cámara usa ASA, no ISO) ya que yendo a ASA-800 se puede ver un patrón vertical que a la larga daña la estética increíble que da la cámara. Se recomienda tener un orden de planos bien estudiado y establecido, ya que cambiar de soporte y lente puede llevar su buena cantidad de tiempo gracias a los *rigs* usados para la cámara. También es recomendable tener un monitor extra, ya que la cámara tiene pantalla táctil y el *preview* se anula cuando se está aplicando una nueva configuración. Otra recomendación es que se conozca de antemano la capacidad de carga de los soportes que se vayan a usar con la cámara. En el día de grabación en el Hotel Marriott se perdió mucho tiempo por estar balanceando la Blackmagic en un steadycam que, por muy bonito que se veía con el chaleco puesto, no soporta el peso de la cámara y los lentes. Significó un retraso innecesario (y se usó para solo tres planos con los personajes y unos cuantos detalles). A pesar de todo lo que comento acá, grabar con una Blackmagic 4K valió la pena, es de las mejores imágenes que un productor audiovisual independiente puede tener y, para fines de esta tesis, logra dar una imagen lo suficientemente realista (frente a una Canon 5D Mark II) para separar un universo de otro.
4. Es necesario tener un conocimiento avanzado de inglés para escribir un tomo audiovisual. La mayoría de las fuentes (en mi caso, fuentes que hablan sobre un género cinematográfico no explorado ampliamente en Iberoamérica) están en inglés. Transcribir y traducir al mismo tiempo, en una carrera contra el reloj, fue uno de los mayores retos en la realización de esta tesis.
5. El Cine es una de las actividades más hermosas que el ser humano pudiera realizar.

## ***Bibliografía***

### Libros:

- Adelman, K. (2005). *Cómo se hace un cortometraje*. España: Ediciones Robinbook.
- Bergson, H. (1985). *La risa*. Madrid, España: Sarpe.
- Breton, A. (1991). *Antología del Humor Negro*. Barcelona, España: Anagrama.
- Bloom, H. (2010). *Dark Humour*. Estados Unidos: Blooms Literary Criticism.
- Campbell, J. (1972). *EL héroe de las mil caras*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Camus, A. (1989). *The Stranger*. Estados Unidos: Vintage.
- Esslin, M. (1968). *The Theater of the Absurd*. Reino Unido: Pelican Books.
- Field, S. (1995). *El Manual del Guionista*. Madrid, España: Plot Ediciones.
- Fluck, W. (2001). *Crime, Guilt, and Subjectivity in "Film Noir"*. Estados Unidos: Winter.
- Gehring, W. (1996). *American Dark Comedy: Beyond Satire*. Estados Unidos: Praeger.
- Hammett, D. (2001). *The Thin Man*. Estados Unidos: Holiday House.
- Hutcheson, F. (2010). *Reflections Upon Laughter, and Remarks Upon the Fable of the Bees*. Estados Unidos: Gale ECCO, Print Editions.
- Joyce, J. (1999). *Finnegans Wake*. Reino Unido: Penguin Classics.
- Kafka, F. (2000). *La metamorfosis*. España: Biblioteca Nueva.
- Marín, F. (2011). *Cómo escribir el guión de un cortometraje*. España: Alba Editorial.
- Oliva, C y Torres Monreal, F. (1990). *Historia básica del arte escénico*. Madrid, España: Ediciones Cátedra.
- Orwell, G. (1950). *1984*. Estados Unidos: Signet Classic.

Schopenhauer, A. (2010). *The World as Will and Representation, Volume I*. Reino Unido: Cambridge University Press.

Silver, A. (2004). *Film Noir Reader*. Estados Unidos: Limelight Editions.

Storey, I y Allan, A. (2005). *A Guide to Ancient Greek Drama*. Reino Unido: Blackwell Publishing.

Swift, J. (2014). *Los viajes de Gulliver*. España: Alianza Editorial.

Swift, J. (2012). *Una modesta proposición*. España: Editorial Medí.

Truffaut, F. (1974). *El Cine según Hitchcock*. Madrid, España: Alianza Editorial, S.A.

#### Tesis de grado:

Connard, S. (2005). *The Comedic Base of Black Comedy: An analysis of black comedy as a unique contemporary film genre* (tesis de maestría). University of New South Wales, Camberra, Australia.

#### Sitios web:

Cossalter, J. (2012, mayo). *En busca de la especificidad del cortometraje. El corto de ficción en la Argentina de los años sesenta. Linds*. Recuperado de [http://www.revistalinds.org.ar/numeros\\_anteriores/numero\\_5/articulos/7.%20Articulo%20-%20Cossalter%20Javier.pdf](http://www.revistalinds.org.ar/numeros_anteriores/numero_5/articulos/7.%20Articulo%20-%20Cossalter%20Javier.pdf)

Elliott, R. (2014). Satire. *Encyclopaedia Britannica* [versión electrónica]. New York, Estados Unidos: Encyclopaedia Britannica Inc., <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/524958/satire#toc51144>

Piglia, R. (1986). *Tesis sobre el cuento. Los dos hilos: Análisis de las dos historias*. Recuperado de <http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/tecni/tesis.htm>

Real Academia Española. (s. f.). Comedia, ca [artículo enmendado]. En *Diccionario de la lengua española* (avance de la 23.<sup>a</sup> ed.). Recuperado de <http://lema.rae.es/drae/?val=comedia>

Real Academia Española. (2001). Cortometraje. En Diccionario de la lengua española (22.a ed.). Recuperado de <http://lema.rae.es/drae/?val=cortometraje>

Sewall, R. (2014). Tragedy. *Encyclopaedia Britannica* [versión electrónica]. New York, Estados Unidos: Encyclopaedia Britannica Inc., <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/601884/tragedy>

The Editors of Encyclopædia Britannica (s.f). Black Humour. *Encyclopaedia Britannica* [versión electrónica]. New York, Estados Unidos: Encyclopaedia Britannica Inc., <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/67959/black-humour>

### Filmografía:

Bender, L. (productor) y Tarantino, Q. (director). (1994). *Pulp Fiction* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: A Band Apart.

Bischoff, S. (productor) y Curtiz, M. (director). (1932). *Angels with Dirty Faces* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bros.

Blatty, W. (productor) y Friedkin, W (director). (1973). *The Exorcist* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos.: Hoya Productions.

Broadbent, G., Czernin, P. (productores) y McDonagh, M. (director). (2008). *In Bruges* [Cinta cinematográfica]. Reino Unido y Estados Unidos: Focus Features.

Cameron, J., Landau, J. (productores) y Cameron, J. (director). (1997). *Titanic* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos.: 20th Century Fox.

Chaplin, C. (productor) y Chaplin, C. (director). (1940). *The Great Dictator* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos.: Charles Chaplin Film Corporation.

Coen, E. (productor) y Coen, J. (director). (1991). *Barton Fink* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Relativity Media.

Coen, E. (productor) y Coen, J. (director). (1996). *Fargo* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: PolyGram Filmed Entertainment.

Coen, J., Coen, E. (productores) y Coen, J., Coen, E. (directores). (2008). *Burn After Reading* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos, Reino Unido y Francia: Relativity Media.

Coen, J., Coen, E. (productores) y Coen, J., Coen, E. (directores). (2009). *A Serious Man* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Focus Features.

De Fina, B. (productor) y Scorsese, M. (director). (1995). *Casino* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Syalis D.A..

Demme, J., Landay, V., Saxon, E. (productores) y Jonze, S. (director). (2002). *Adaptation* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos.: Columbia Pictures.

DeSylva, B., Siström, J. (productores) y Wilder, B. (director). (1944). *Double Indemnity* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Paramount Pictures.

Giarraputo, J., Bernandi, B. (productores) y Segal, P. (director). (2003). *Anger Management* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos.: Happy Madison.

Green, S., Pohlad, P., Pitt, B., Gardner, D., Hill, G. (productores) y Malick, T (director). (1940). *The Tree of Life* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos.: River Road Entertainment.

Goldwyn, S (productor) y Wyler, w. (director). (1937). *Dead End* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Samuel Goldwyn Productions.

Hamsher, J., Murphy, D., Townsend, C. (productores) y Stone, O. (director). (1994). *Natural Born Killers* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Regency Enterprises.

Kubrick, S. (productor) y Kubrick, S. (director). (1971). *A Clockwork Orange* [Cinta cinematográfica]. Reino Unido y Estados Unidos: Polaris Productions.

Hughes, H., Hawks, H. (productores) y Hawks, H., Rosson, R. (directores). (1932). *Scarface* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The Caddo Company.

Linson, A., Chaffin, C., Grayson Bell, R. (productores) y Fincher, D (director). (1999). *Fight Club* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos y Alemania: 20th Century Fox.

Pitt, B., Grey, B., Nunnari, G., King, G. (productores) y Scorsese, M. (director). (2006). *The Departed* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bros..

Robinson, A., Dunne, G., Colesberry, R. (productores) y Scorsese, M. (director). (1985). *After Hours* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The Geffen Company.

Ruskin, H., Busch, N (productores) y Garnett, T. (director). (1946). *The Postman Always Rings Twice* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer.

Silver, J., Wachowski, L., Wachowski, A., Hill, G. (productores) y McTeigue, J. (director). (2006). *V for Vendetta* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos.: Warner Bros. Pictures.

Turnbull, H., Schulberg, B. (productores) y von Sternberg, J. (director). (1927). *Underworld* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Paramount Pictures.

Wallis, H., Bischoff, S. (productores) y Wyler, w. (director). (1939). *The Roaring Twenties* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bros.

Winkler, I., Chartoff, R. (productores) y Avildsen, J (director). (1976). *Rocky* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos.: United Artists.

Winkler, I. (productor) y Scorsese, M. (director). (1990). *Goodfellas* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bros.

#### Series de tv:

Jean, A., Frink, F., Brooks, J., Groening, M., Selman, M., Simon, S. (productores). (1989). *The Simpsons*. [serie de televisión]. Estados Unidos: Gracie Films.

Nicolella, J., Brams, R., Wolf, D. (productores). (1984). *Miami Vice*. [serie de televisión]. Estados Unidos: Michael Mann Productions.

Anexos

**CIMASE, C.A.**

**CMS RIF.J-30649285-2**

Teléfonos: 0212-284.41.44 / 284-82.60 Fax: 284.46.10

N° Cotización C15-00245  
CARACAS, 10/04/2015

Nombre 0000001427 - JONAS CORDERO  
Dirección CALLE 3, RES ANTICA, PISO 9, APTO 9-F, MONTALBAN II  
Ciudad CARACAS  
Atención  
Vendedor 00001 - OFICINA  
Envía

N° RIF V019510383  
N° N.I.T.  
Telf. 0412-6296129  
Fax  
Nombre de Producción: S/FECHA  
Fecha de Producción: TESIS

Código	Cant.	Descripción	Unidad	Precio Unitario	Total
CAMARA1	1,00	(1) CAMARA SONY F3 CON ACCES. INCLUYE: TRIPODES, CABEZAL, PARASOL, FOLLOW FOCUS, TARJETAS DE MEMORIAS, BATERIAS, MONITOR DE 17"	PAQUETE	166.875,00	166.875,00
BAT1012	2,00	(2) BATERIA TIPO BLOCK DE 24 VOLTS.	UNIDADES	3.750,00	7.500,00
FUE0001	1,00	FUENTE DE PODER 24 VOLTS	UNIDADES	3.750,00	3.750,00
VA	2,00	(2) TARJETA 32 GB	UND	3.750,00	7.500,00
VID0002	1,00	MEDIA MANAGEMENT: AJA KI-PRO CON MONITOR	UNIDADES	18.000,00	18.000,00
MB17	1,00	COMPUTADORA MAC BOOK PRO DE 17" PARA MEDIA MANAGER	UND	7.500,00	7.500,00
LENSET01	1,00	SET 5 LENTES ZEISS LUMINOSOS 18-25-35-50-85 MM	UNIDADES	22.500,00	22.500,00
FILTROS	1,00	FILTROS TIFFEN 4X4: ND.03,06, POLARIZER	UNIDADES	3.000,00	3.000,00
KITS	1,00	KIT TIPO COMBO 300/650W FRESNEL	UNIDADES	4.500,00	4.500,00
LUZ0001	1,00	LUZ KINOFLO 4X4 TUBOS FLUORESCENTE	UNIDADES	7.500,00	7.500,00
QUA2000	1,00	REFLECTOR 2000V FRESNEL C/ACCES	UNIDADES	1.875,00	1.875,00
FRESNEL	1,00	REFLECTOR FRESNEL 300 W CON SU VISERA, TRIPODE, MARCA ARRI	UNIDADES	1.125,00	1.125,00
GRIP	1,00	ACCS PARA ILUMINACION (GRIPS): TRIPODES TIPO C CON GOBO, BANDERAS, PINZAS, ETC	UNIDADES	18.900,00	18.900,00
DOL0005	1,00	DOLLY MATTHEWES (PLATINA)	UNIDADES	7.500,00	7.500,00
TRA0008	1,00	(3) TRAMO DE RIEL RECTO 8'	.	3.375,00	3.375,00
PET0012	1,00	(30) APPLE BOX (PETANINA)	UNIDADES	2.385,00	2.385,00
CAJ0063	1,00	DISTRIBUCION ELECTRICA: CABLES, CONECTORES, EXT 32 Y 50 AMP	UNIDADES	10.800,00	10.800,00
VEHICULO-1	1,00	CAMIONETA VANS (MERCEDES BENZ)	UNIDADES	13.296,00	13.296,00

Observaciones	Total Renglones		
PAUTA 1 DIA S/FECHA PROD TESIS U	% Descuento	0,00	307.881,00
	Sub Total		0,00
	IVA 12,00 %	307.881,00	307.881,00
	Total a Pagar	Bs	36.945,72
			344.826,72

SON: Trescientos cuarenta y cuatro mil ochocientos veintiseis Bolívares con 72/100



**Cimase C.A.**

AV ALFREDO JAHN, ESQUINA CALLE FINCA ESTE, QTA. SANTA ANA, NRO. S/N,  
URB. LOS PALOS GRANDES, CARACAS. TELEFAX.: (0212) 283.23.45

RIF.: J - 30649285-2  
NIT.: 0109162833

**FORMA LIBRE**

No. de CONTROL 00-5468

**Nombre y Dirección**

0000001427 - JONAS CORDERO  
CALLE 3, RES ANTICA, PISO 9, APTO 9-F, MONTALBAN II

CARACAS

00001 - OFICINA

N° Factura 0000009373  
CARACAS, 10/04/2015

N° RIF V019510383  
Telf. 0412-6296129  
Fax  
Condiciones de Pago Contado  
Fecha de Vencimiento 10/04/2015

Su Solicitud Fecha Prod. Proyecto  
MAIL 7-4-2015 TESIS

Código	Días	Cant.	Descripción	Precio Unitario	Total
KITS		1,00	KIT TIPO COMBO 300/650W FRESNEL	4.500,00	4.500,00
GRIP		1,00	ACCS PARA ILUMINACION (GRIPS): TRIPODES TIPO C CON GOBO, BANDERAS, PINZAS, ETC	3.650,00	3.650,00

Observaciones  
PAUTA 1 DIA 7-4-2015 PROD TESIS U

Total Rengiones		8.160,00
% Descuento	30,00	2.448,00
Sub Total		5.712,00
IVA 8,00 %	0,00	0,00
IVA 12,00 %	5.712,00	685,44
IVA 22,00 %	0,00	0,00
	5.712,00	685,44
<b>Total a Pagar</b>	<b>Bs</b>	<b>6.397,44</b>

SON: Seis mil trescientos noventa y siete Bolívares con 44/100

**ORIGINAL**

Este documento va sin tachadura ni enmienda

IMPRESOS MILANO C.A. Av. Francisco de Miranda, Edif. Roger, Sótano - Telfs.: (0212) 234.67.81 - 234.39.44 - RIF. J-00047946-1  
N° de Providencia: SENIAT /01/00165 de fecha 07/02/2008 - Control desde el No. 00-5451 hasta el No. 00-5550 - Fecha: 23-03-2015 - Región Capital

## PRECIOS REGULARES

### Alquiler de Equipos de Cine y Video.

Cantidad	Pautas	Descripción	Precio x día	Total con IVA
1	1	<b>Kit Cámara Red Scarlet-X</b> , 2 baterías REDVOLT, cargador, Side Handle, Visor Redtouch 5" LCD, 2 baterías y plate v-mount, 2 REMAG SSD 64 Gb + <b>Trípode Vinten</b> con cabezal Pro10 + <b>View Finder</b> entrada HDMI- salida SDI, <b>Monitor Ikan D7"</b> HDMI/ SDI 3G + <b>Red Rock micro</b> , Matte box, Follow Focus + <b>Soporte de hombros</b> + <b>Kit filtros 4x4</b> + <b>Maleta Ópticas</b> : 14 mm f2.8, 20 mm f1.8, 35 mm f 1.4, 50 mm f1.4, 85 mm f1.4, 135mm f2.8, 70-200mm f2.8, <b>Macbook 15"</b> para descargas, lector de memorias, Red Station REDMAG	22500	<b>25200</b>
1	1	<b>Kit Cámara Black Magic 4k</b> , 2 baterías y plate v-mount, cargador, 2 memorias SSD 240 Gb + <b>trípode Vinten</b> con cabezal Pro10 + <b>View Finder</b> entrada HDMI- salida SDI, <b>Monitor Ikan D7"</b> HDMI/ SDI 3G + <b>Red Rock micro</b> , Matte box, Follow Focus + <b>Soporte de hombros</b> + <b>Kit filtros 4x4</b> + <b>Maleta Ópticas</b> : 14 mm f2.8, 20 mm f1.8, 35 mm f 1.4, 50 mm f1.4, 85 mm f1.4, 135mm f2.8, 70-200mm f2.8, <b>Macbook 15"</b> para descargas, lector de memorias, lector de memorias SSD	16200	<b>18144</b>
1	1	<b>Kit Cámara Black Magic Pocket HD</b> , Canon EF Pockect Speed Booster, 5 baterías pocket power, cargador, 2 memorias SDXC 64 Gb + <b>trípode Vinten</b> con cabezal Pro10 + <b>View Finder</b> entrada HDMI- salida SDI, <b>Monitor Ikan D7"</b> HDMI/ SDI 3G + <b>Red Rock micro</b> , Matte box, Follow Focus + <b>Soporte de hombros</b> + <b>Kit filtros 4x4</b> + <b>Maleta Ópticas</b> : 14 mm f2.8, 20 mm f1.8, 35 mm f 1.4, 50 mm f1.4, 85 mm f1.4, 135mm f2.8, 70-200mm f2.8, <b>Macbook 15"</b> para descargas, lector de memorias	12600	<b>14112</b>
1	1	<b>Kit Cámara Canon 5D Mark II</b> , 3 baterías, cargador, 2 memorias Compact Flash 16 Gb + <b>trípode Vinten</b> con cabezal Pro10 + <b>View Finder</b> entrada HDMI- salida SDI, <b>Monitor Ikan D7"</b> HDMI/ SDI 3G + <b>Red Rock micro</b> , Matte box, Follow Focus + <b>Soporte de hombros</b> + <b>Kit filtros 4x4</b> + <b>Maleta Ópticas</b> : 14 mm f2.8, 20 mm f1.8, 35 mm f 1.4, 50 mm f1.4, 85 mm f1.4, 135mm f2.8, 70-200mm f2.8, <b>Macbook 15"</b> para descargas, lector de memorias	10400	<b>11648</b>
1	1	<b>Cámara Red Scarlet-X</b> , lente 24-70mm 2.8f, 2 baterías REDVOLT, cargador, Side Handle, Visor Redtouch 5" LCD, 2 baterías y plate v-mount, cargador, 2 REMAG SSD 64 Gb + <b>trípode Vinten</b> con cabezal Pro10, Red Station REDMAG + lente 28-135 mm f3.5	16000	<b>17920</b>
1	1	<b>Cámara Black Magic 4k</b> , 2 baterías y plate v-mount, cargador, 2 memorias SSD 240 Gb + <b>trípode Vinten</b> con cabezal Pro10, lector de memorias SSD + lente 28-135 mm f3.5	7000	<b>7840</b>
1	1	<b>Cámara Black Magic Pocket HD</b> , Canon EF Pockect Speed Booster, 5 baterías pocket power, cargador, 2 memorias SDXC 64 Gb + <b>trípode Vinten</b> con cabezal Pro10, lector de memorias + lente 28-135 mm f3.5	5000	<b>5600</b>
1	1	<b>Cámara DSRL Canon 5D Mark II</b> , 2 baterías, cargador, 2 memorias Compact Flash 16 Gb, <b>trípode</b> y cabezal Manfrotto, lector de memorias Compact Flash + lente 28-135 mm f3.5	3000	<b>3360</b>
1	1	<b>Cámara DSRL Canon 7D</b> , 2 baterías, cargador, 2 memorias Compact Flash 16 Gb, <b>trípode</b> y cabezal Manfrotto, lector de memorias Compact Flash + lente 28-135 mm f3.5	3000	<b>3360</b>

COTIZACIÓN 0573

Caracas 8 de marzo de 2015

Estudiante UCAB  
**Jonas Cordero**  
 +58 (0412) 629-61-29  
 corderojonas@gmail.com

Alquiler de Equipos Audiovisuales... realización de cortometraje para Tesis de Grado

Cantidad	Pautas	Descripción	Precio x día 30%	Total
1	5	<b>Kit Cámara Black Magic 4k</b> , cage, adaptador de toma corriente, 2 baterías anton bauer, cargador, plate anton bauer con cables, 2 memorias 240 Gb + trípode Manfrotto cabezal 504 + <b>Monitor Ikan D7"</b> HDMI y SDI 3G con parasol + Red Rock micro, Matte box, Follow Focus + Soporte de hombros + Kit filtros 4x4 + <b>Maleta de ópticas Vintage</b> : 14mm 2.8f, 28mm 2.8f, 44mm 2.0f, 50mm 1.4f, 85mm 1.4f, 135mm 2.8f + kit de limpieza + Parasoles + Macbook 17" para descargas + lector de memorias	7630	38150
1	1	<b>Stedycam Glidecam</b> de peso máximo 7Kg, chaleco, brazo doble y estabilizador + pesas, Monitor Ikan 7" con 2 baterías, cargador, adapt. toma corriente, 1 cable hdmi, brazo de fricción variable, stand Manfrotto	1400	5600
1	1	<b>Kit de audio 1</b> : Micrófono Boom Sony, caña, zepeling y araña + 3 cables canon de 6, 9, 12m + 1 <b>Juego de Balitas Sennheiser</b> + <b>Grabador de Campo Zoom H4n</b> con memoria SD 8 Gb + 1 audífono Seinnheiser, 12 baterías recargables, cargador, lector de memorias	2100	2100
1	5	<b>Asistente de Cámara</b> NO INCLUYE 30% DE DESCUENTO	2200	11000
			SUBTOTAL	58250
			IVA 12%	0
			TOTAL Bs.	<b>56850</b>
			ABONO 1	28075
			ABONO 2	5615
			ABONO 3	5615
			ABONO 4	7715
			ABONO 5	5615
			TOTAL ABONADO	52635
			RESTA Bs.	<b>4215</b>

PRESUPUESTO SUJETO A CAMBIO SIN PREVIO AVISO  
 CONDICIONES DE PAGO 100% ANTICIPO  
 nota: se requiere que se envíe por correo una sinopsis del proyecto o guión

Asesor  
 Diana Maiuri  
 0412 6083286  
 Productora



**TABULADOR MÍNIMO SEMANAL**

<b>PERSONAL</b>	<b>CORTOMETRAJES</b>	<b>LARGOMETRAJE NACIONAL</b>	<b>LARGOMETRAJE EXTRANJERO</b>
DIRECTOR DE FOTOGRAFIA	Bs 12.840,00	Bs 16.800,00	Bs 24.192,00
SCRIPT	Bs 5.160,00	Bs 6.720,00	Bs 9.676,80
CAMAROGRAFO	Bs 6.480,00	Bs 8.400,00	Bs 12.096,00
FOQUISTA	Bs 5.160,00	Bs 6.720,00	Bs 9.676,80
ASISTENTE DE CAMARA	Bs 4.020,00	Bs 5.280,00	Bs 7.603,20
OPERADOR DE VIDEO - ASIST.	Bs 2.400,00	Bs 3.744,00	Bs 5.391,36
MEDIA MANAGER	Bs 4.020,00	Bs 5.280,00	Bs 7.603,20
JEFE ELECTRICISTA	Bs 5.160,00	Bs 6.720,00	Bs 9.676,80
ASISTENTE ELECTRICO	Bs 4.020,00	Bs 5.280,00	Bs 7.603,20
JEFE DE MAQUINA	Bs 5.160,00	Bs 6.720,00	Bs 9.676,80
ASISTENTE DE MAQUINA	Bs 4.020,00	Bs 5.280,00	Bs 7.603,20
PLANTERO	Bs 4.020,00	Bs 5.280,00	Bs 7.603,20
CHOFER	Bs 2.400,00	Bs 3.744,00	Bs 5.391,36
SONIDISTA	Bs 7.680,00	Bs 9.960,00	Bs 14.342,40
MICROFONISTA	Bs 5.160,00	Bs 6.720,00	Bs 9.676,80
ASISTENTE DE SONIDO	Bs 4.020,00	Bs 5.280,00	Bs 7.603,20
DIRECTOR DE ARTE	Bs 12.840,00	Bs 16.800,00	Bs 24.192,00
ESCENOGRAFO	Bs 6.480,00	Bs 8.400,00	Bs 12.096,00
AMBIENTADOR	Bs 6.480,00	Bs 8.400,00	Bs 12.096,00
UTILERO	Bs 5.160,00	Bs 6.720,00	Bs 9.676,80
ASISTENTE DE UTILERIA	Bs 2.400,00	Bs 3.744,00	Bs 5.391,36
ASISTENTE DE ESCENOGRAFIA	Bs 4.020,00	Bs 5.280,00	Bs 7.603,20
AYUDANTE DE ESCENOGRAFIA	Bs 2.400,00	Bs 3.744,00	Bs 5.391,36
PRODUCTOR DE ARTE	Bs 6.480,00	Bs 8.400,00	Bs 12.096,00
MAQUILLADOR	Bs 6.480,00	Bs 8.400,00	Bs 12.096,00
ASISTENTE DE MAQUILLAJE	Bs 4.440,00	Bs 5.760,00	Bs 8.294,40
ESTILISTA	Bs 5.328,00	Bs 6.864,00	Bs 9.953,28
ASISTENTE DE ESTILISMO	Bs 4.440,00	Bs 5.760,00	Bs 8.294,40
VESTUARISTA	Bs 6.480,00	Bs 8.400,00	Bs 12.096,00
ASISTENTE DE VESTUARIO	Bs 4.440,00	Bs 5.760,00	Bs 8.294,40

Estas Condiciones Laborales y Tabulador Mínimo entrarán en vigencia el  
Primero de Mayo de 2013 (01/05/2013)

Calle La Biblioteca - Quinta Villa Ignacia - P.B. - Urbanización Los Laureles – El Paraíso  
Caracas – Venezuela - Teléfono: 02124811312  
SUNACOOP N° 04968 - R.I.F J-31017152-1 – Correo: [cooperativaprocine@cantv.net](mailto:cooperativaprocine@cantv.net)



Boleita Norte, Calle Vargas, Edif. Rio Alto, Torre B, Piso 2  
 Local 10-B-1. Caracas  
 J-30413862-8  
 Telf: (212) 238.07.90 / 238.35.61

**Presupuesto N°  
006006**

Fecha: 10/04/2015

Página 1 de 1

Cliente: **JONAS CORDERO**

R.I.F: JC N.I.T:

Dirección:

Teléfonos:  
email:

Vendedor: DIRECTO

Codigo	Descripción	Dias	Cantidad	Precio	Total
CAMARA-G	CAMARA RED ONE STANDARD 120fps	1	1	30.000,00	30.000,00
99994	OPT.CAR.SIZZE 18, 24 ,40, 50 y 85mm	1	1	15.000,00	15.000,00
CAMARA-N	CAMARA 7D Full-HD a 1080 p	1	1	14.000,00	14.000,00
KMDMG	KIT MEDIAS MANAGER	1	1	2.500,00	2.500,00
SLE05	MALETA KINO 4ft. 32/56 2 LAMP 1.20	1	1	5.500,00	5.500,00
SLT12	2000W FRESNEL	1	1	1.450,00	1.450,00
MAL650W	MALETA DE 650W (4 LAMPS)	1	1	3.200,00	3.200,00
MAL300	MALETA DE 300W (3 LAMPS)	1	1	3.000,00	3.000,00
SDL02	DOLLY MATTHEWS 4 RIELES RECTOS/2 CURVOS	1	1	5.700,00	5.700,00
SAI78	GRIPERIA Y ACCESORIOS	1	1	4.000,00	4.000,00
TRASL	TRANSPORTE CAMION 350	1	1	12.000,00	12.000,00

**Este Presupuesto se hace efectivo por medio de una ORDEN DE COMPRA emitida por el cliente  
 Presupuesto no definitivo o sujeto a cambio**

Notas	
FECHA: NO DEFINIDA	Sub-Total: 96.350,00
PROYECTO: TESIS UCAB	Fletes: 0,00
JONAS CORDERO	Descuentos: 0,00 % 0,00
	Sub Total: 96.350,00
	I.V.A.: 12% 11.562,00
	Total Operación: 107.912,00