UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO

FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN

ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES

TRABAJO DE GRADO

Éveillé:

Cortometraje metafórico inspirado en la estética de Estrellas del Bicentenario Méjico

DARIAS SALAS, Ivonne Stephanie

Tutor:

BELTRÁN, Javier

Caracas, abril de 2015

Dedicado a mi mamá y mi hermana;

los ángeles que me cuidaron y apoyaron en este camino…

AGRADECIMIENTOS

Este Trabajo de Grado no sólo representó un proyecto que se debía entregar para recibir una calificación…Representó un camino a veces oscuro, a veces claro que me tocó recorrer para volver a entender el valor de la vida, el de las personas que me rodean; y sobre todo para volver a encontrarme a mí misma, sobreponerme de las dificultades y demostrar con valor, corazón y creatividad de lo que Ivonne Darias estaba hecha.

En este camino no sólo conseguí individuos que a través de malas experiencias, me otorgaron dos elementos más valiosos; el aprendizaje y la determinación. Sino también estuve acompañada de personas que me cuidaron, ayudaron y guiaron en mi recorrido. Gracias a todos los nombrados en esta hoja… ustedes fueron mis ángeles…

Este cortometraje va dedicado a mi mamá, Elizabeth Salas, y a mi hermana, Valeria Darias, como un reflejo vivo de lo que una persona puede lograr por sus seres queridos… Mujeres tan luchadoras, encantadoras y humanas es imposible encontrar en este mundo. Gracias porque fueron mis ángeles guardianes de tesis, por soportarme en las buenas y en las malas, por creer en mí, apoyarme con cada decisión que tomaba y ser mis modelos a seguir. Sin ustedes no sería nada y no hubiese llegado a donde estoy hoy. Fueron mi roca en la cual apoyarme, todo esto para derrumbar obstáculos económicos, emocionales, familiares y mentales que pretendían frenar mi proyecto de grado. Espero, algún día, como hija y como hermana, colocar sus nombres en lo alto.

Gracias a mi familia materna por acompañarme desde mi primer cortometraje. A ti Elisa Martínez por protegerme, aconsejarme y ayudarme en los momentos más duros de Éveillé.

A mis compañeros de Proyección a la Comunidad: A ti Gaby por cuidarme en los ámbitos legales y apoyarme en los momentos donde más necesitaba a mis amigos. A ti Valeska por ser la directora de arte y figurante más comprometida con su trabajo, y claro, por hacerme reír tantas veces. A ti Eddy por ser mi actor, mi asistente de producción, mi "todo todito" en Éveillé. Y a ti César por ser mi figurante, asistente y por sostener aquel paraguas para evitar que me mojara mientras grababa. A mi actriz Kelly Cabello, sólo Ánnabeth podías ser tú. Me enamoré de tu compromiso, carisma, buena actitud y valor

para mojarte con agua fría a las cinco de la mañana. Quiero que sepas que yo sí vi tu luz…y sé que como actriz llegarás lejos. A Yuliana, Arturo, Melina, Johanna, Adonai, Ainara, Charles, Jesús, Manuel, Claudia y Juan que me apoyaron en tareas puntuales que no hubiese completado sin ustedes. Algunos dejaron a un lado su tiempo, labores como tesistas, prestaron sus casas y hasta sus equipos cuando los míos dejaron de funcionar por completo. Por ofrecerme tanta confianza y colaboración es que de nuevo les doy las gracias.

Gracias a Rosa, Ivette y Edimar que me ayudaron en la recta final de Éveillé a la hora de grabar, viajar conmigo y aportarme consejos acerca del tomo.

Gracias a mi tutor Javier que a su manera simple y al grano me aportaba todas las correcciones y consejos para que mi Proyecto de Grado fuese mejor cada día. Gracias por mantener un contacto constante conmigo y por creer en mí y en mi cortometraje.

Y por último, a ti Dios por nunca soltarme la mano y siempre permanecer conmigo en las buenas y en las malas; gracias, por que sentí tu presencia acompañándome…

Ivonne Stephanie Darias Salas

Dedicatoria

Agradecimientos

Introducción 1

MARCO TEÓRICO

Capitulo I. El cortometraje: antecedentes de la investigación 3

1.1 ¿Qué es el cortometraje? 3

1.2 Antecedentes del cortometraje 6

1.3 La evolución del cortometraje hasta la actualidad: 8

1.3.1 1913: el año donde el cambio inicia 8

1.3.2 Los años 20: el cortometraje como expresión artística y el uso de La musicalización como herramienta narrativa 8

1.3.3 Los años 30: los cortos como propaganda política 11

1.3.4 Los años 40: el cortometraje como dibujo animado 12

1.3.5 Los años 50: del cine a la televisión 13

1.3.6 Los años 80: el corto como formato musical 14

1.3.7 Desde los 90 hasta hoy: el cortometraje en la era digital 15

1.3.8 La actualidad: el internet; la nueva vía para el corto 16

1.3.9 Nuevas formas de comercializar los cortos 17

1.3.10 Los cortometrajes alrededor del mundo 18

1.3.11 Los Festivales como principales precursores 20

1.4 ¿Cómo realizar la producción de un cortometraje? Etapas y sus características 21

Capítulo II. La metáfora en el cine 24

2.1 La metáfora 24

2.2 La metáfora visual 25

2.3 La metáfora fílmica 27

2.3.1 Los símbolos 28

2.3.1.1 Los objetos como símbolo 29
2.3.1.2 Ejemplos de objetos, como símbolos de la metáfora dentro del cine 30
2.3.1.2.1 El espejo 30
2.3.1.2.2 La ventana 32
2.3.1.2.3 La jaula y la pluma 34
2.3.1.2.4 La vela 34
2.3.1.2.5 La escalera 35
2.3.2. La metáfora representada con el color 38
2.4 Postulados de la metáfora fílmica 40

Capitulo III. La estética de estrellas del Bicentenario Méjico 44
3.1 Spots publicitarios: *Estrellas del Bicentenario Méjico* 44
3.2 Característica de los spots 45
3.2.1 La estética 46
3.2.1.1 El color y la luz 47
3.2.1.2 Los paisajes como fondo de la composición 48
3.2.1.3 Las protagonistas y rostros étnicos 49
3.2.1.4 El vestuario y sus formas 50
3.2.1.5 La edición y el montaje 51
3.2.1.5.1 La intensificación y saturación de los colores 51
3.2.1.5.2 El sombreado o marco oscuro 52
3.2.1.5.3 El *slow* y *fastmotion* 52
3.2.1.5.4 Los cortes asociados a la rítmica musical 53
3.2.1.6 Apelando emociones a partir del montaje y lenguaje cinematográfico 55

MARCO METODOLÓGICO 60

Capítulo IV

4.1 Planteamiento del problema 60

4.2 Objetivos 61

4.2.1 Objetivo General 61

4.2.2 Objetivos Específicos 61

4.3 Justificación 62

4.4 Delimitación 65

Capítulo V. Libro de Producción 67

5.1 Idea del guion 67

5.2 Sinopsis 67

5.3 Perfil de personaje 68

5.4 Escaleta 72

5.5 Tratamiento 80

5.6 Guion Literario 91

5.7 Propuesta Visual 91

5.7.1 Dirección de Fotografía 91

5.7.1. 2 Iluminación 91

5.7.1.2.1 Luz natural 92

5.7.1.2.2 El contra luz 92

5.7.1.2.3 De luz a oscuridad 92

5.7.1.2.4 Iluminación nocturna 93

5.7.1.3 Lenguaje cinematográfico 93

5.7.1.3.1 Planos fijos y subjetivos 93

5.7.1.3.2 Movimientos fluidos y bruscos 94

5.7.1.3.3 El enfoque y desenfoque 94

5.7.1.3.4 Ángulo contrapicado 94

5.7.1.3.5 Texturas y calidad de imagen 95

5.7.1.3.6 Herramientas técnicas 96

5.7.2 Dirección de arte 96

5.7.2.1 Escenografías o locaciones 96

5.7.2.2 Utilería y Atrezzo 97

5.7.2.3 Maquillaje y estilismo 98

5.7.2.4 Diseño de vestuario 98

5.7.2.5 Dirección de arte para la escena uno: La Playa 98

5.7.2.5.1 Locación 99

5.7.2.5.2 Vestuario 100

5.7.2.5.3 Utilería y Atrezzo 102

5.7.2.6 Dirección de arte para la escena tres: El Bosque 102

5.7.2.6.1 Locación 102

5.7.2.6.2 Vestuario 102

5.7.2.6.3 Utilería y Atrezzo 103

5.7.2.7 Dirección de arte para las escenas en la Profundidad del mar 104

5.7.2.7.1 Locación 104

5.7.2.7.2 Vestuario 105

5.7.2.7.3 Utilería y Atrezzo 105

5.7.2.8 Dirección de arte para la escena 16: filmada en el desierto 106

5.7.2.8.1 Locación 106

5.7.2.8.2 Vestuario 106

5.7.2.8.3 Utilería y Atrezzo 106

5.7.2.9 Dirección de arte para la escena 17 y 18: El Accidente 107

5.7.2.9.1 Locación 107

5.7.2.9.2 Vestuario 107

5.7.2.9.3 Utilería y Atrezzo 107

5.7.2.10 Dirección de arte general de las escenas de *flashbacks* y *flashforwards* 108

5.7.2.10.1 Locación 108

5.7.2.10.2 Vestuario 108

5.7.2.10.3 Utilería y Atrezzo 109

5.7.3 El montaje 109

5.8 Propuesta Sonora 113

5.9 Desglose 115

5.10 Plan de rodaje 135

5.11 Storyboard 148

5.12 Guion Técnico 142

5.13 Ficha Artística 161

5.14 Ficha Técnica 152

5.15 Presupuesto 163

5.16 Análisis de Costos 165

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 166

FUENTES DE INFORMACIÓN Y BIBLIOGRAFÍA 169

ANEXOS 174

Índice General I

Índice de Tablas y Figuras VII

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Plan de rodaje	133
Presupuesto	163
Resumen presupuesto	164
Análisis y Costos	165
Figura 1.	175
Figura 2.	175
Figura 3.	176
Figura 4.	176
Figura 5.	177
Figura 6.	178
Figura 7.	179
Figura 8.	180
Figura 9.	180
Figura 10.	180
Figura 11.	181
Figura 12.	182

INTRODUCCIÓN

"Fui a los bosques porque quería vivir a conciencia, quería vivir a fondo y extraer todo el meollo a la vida, y dejar a un lado todo lo que no fuese vida, para no descubrir en el momento de mi muerte, que no había vivido".

Robin Williams (*El club de los poetas muertos)*

En una visión clásica, la comunicación audiovisual es definida "como los procesos comunicativos basados en medios audiovisuales, sea cual fuere el mensaje transmitido por el discurso del enunciador". Igualmente, su objeto de estudio se basa en la interrelación de la imagen icónica y los sonidos dentro de un proceso social de producción de sentido. (Brisset, 2011, p.46)

Así mismo y partiendo de esta base se realiza un cortometraje silente de ficción que pretende narrar las vivencias del personaje central utilizando la metáfora fílmica. Y así ─a través de elementos simbólicos unidos al encuadre─ transmitir una ilación continua y descifrable de la trama que permita al espectador construir y entender la historia y el mensaje principal que aporta el guion; valorar la vida cuando aún existe la posibilidad de hacerlo.

Ahora bien, teniendo claro algunos de los objetivos antes mencionados, la siguiente interrogante es, ¿por qué realizar una película corta? El cortometraje es un formato de cine atrayente tanto para el público como para los cineastas debido a que en poco tiempo ─aproximadamente 30 minutos o menos─ tiene el objetivo de narrar una historia con un principio, desarrollo y fin que logre captar la atención del espectador. Es por eso que el *short film* representa un reto para el autor a la hora de colocar a prueba su originalidad y aptitudes comunicacionales en la elaboración de una pieza audiovisual.

Además, para el espectador, una película corta con estas particularidades puede significar una mezcla de imágenes, guion y musicalización que en pocos minutos sea capaz de llegar a evocar emociones a través del lenguaje cinematográfico utilizado. Por ende, el

cortometraje es un formato útil para transmitir las características que posee *Éveillé* para expresar un mensaje en poco tiempo.

Por otro lado, aunque la metáfora es conocida inicialmente como un recurso literario; dentro del cine esta herramienta retórica puede construirse con imágenes para convertirse en un elemento visual capaz de sustituir diálogos, acciones y personajes. Pero, más importante, para enviar mensajes de forma sutil e indirecta que, al mismo tiempo, desaten y ejerciten la capacidad intelectual, emotiva e imaginaria del público.

Gracias a esto, desde películas como las de Eisenstein, este estilo de piezas busca, a través de encuadres con objetos o símbolos y un montaje rítmico e inteligente aportar profundidad a la narrativa; sin necesariamente entregar el mayor número de información entre diálogos. Debido a esto, este Proyecto de Grado involucra imágenes, escenarios y otros compendios que, con la ayuda de la metáfora fílmica se encargan de nutrir la historia.

Cabe destacar que otra característica de *Éveillé* recae en su estética inspirada en los spots publicitarios de la campaña *Estrellas del Bicentenario Méjico* (2010); dirigidos por Diego Pernía para el canal Televisa. En éste, el juego de la silueta femenina unido a locaciones exóticas y naturales toma forma para recrear la perspectiva de Ánnabeth, una joven que deberá recorrer un mundo paralelo y desconocido con el fin de responder inquietudes internas. Con cada paso se le revelarán secretos, para así darse cuenta de que su vida pende de un hilo y su única solución a esto es luchar por vivir o morir.

Por ende, este Proyecto de grado —presentado con un título traducido del francés al español que significa *el despertar*— busca aportar una narrativa distinta que, únicamente a través del recurso metafórico, la música, estética, montaje y el lenguaje cinematográfico ─con ausencia de diálogos─ den vida a un guion onírico lleno de misticismo, paisajes particulares y un vistazo dentro de la psiquis del personaje principal.

MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I. EL CORTOMETRAJE: ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 ¿Qué es el cortometraje?

Antes de entrar en un contenido más amplio, es importante mantener una definición clara acerca de la palabra cortometraje, ¿qué significa y para qué sirve? En el libro *El guion de cortometraje*, Cooper y Dancyger (1998) nos la definen como el formato cinematográfico o la "película que dura treinta minutos o menos. Su narración tanto puede estar basada en el género dramático como en el documental o en el experimental; y puede ser una película con actores en vivo o un film de dibujos animados." (p.9)

Igualmente, ambos autores también recalcan que la trama dentro de un corto es más simple, concisa y libre a comparación de otros formatos. Y aunque poseen menor cantidad de personajes; no significa que carezcan de una profundidad y/o características complejas que se irán revelando a través de las acciones, lenguaje audiovisual y desarrollo argumentativo del mismo. (Cooper y Dancyger, 1998, p.9)

Por otro lado, Adelman (2004) también aporta su definición acerca de este estilo de material audiovisual:

> Los cortos pueden incorporar muchas clases distintas de cine (narrativo, experimental, de acción en vivo, de animación, documental, de *mas media,* etc.), por lo que la mejor forma de definirlo es por el tiempo de duración. La Academia de las Ciencias y las Artes Cinematográficas clasifica una película como cortometraje cuando dura cuarenta minutos o menos. (p.30)

Además, una de las características más importantes acerca del cortometraje, es su insostenible proporción 1:2:1 en tres actos. Por lo que a cambio se presenta una narrativa que sugiere un desencadenamiento más rápido de las acciones debido a su corta duración. Por ejemplo: el planteamiento de la historia se hace más corta en el primer acto y los conflictos se presentan con mayor rapidez en el segundo; todo esto para que la resolución

del problema, encontrado en la tercer y última división, posea mayor longevidad dentro de la pieza. (Cooper y Dancyger, 1998)

> ¿Qué es un cortometraje entonces? ¿Una pequeña obra de arte? ¿Una película reconcentrada con los mismos valores artísticos? ¿Un producto susceptible de ser devorado por cualquier medio de exhibición? (..) cuando hablamos de un cortometraje en el medio televisivo hablamos de un formato. En la misma categoría en la que distinguimos largometrajes, eventos deportivos, informativos o programas de actualidad, existen los cortometrajes. (…) es un formato porque delimita un contenido (…) preciso (por muy abierto de temática y estética que sea) que suele tener que ver con la narración audiovisual de corta duración. (Cerón, 2002, p.60)

Por otra parte, en la tercera edición de su libro *Writing the short film* —traducido al español con el título *Escribiendo para cortometrajes*—Dancyger y Cooper (2005) realizan una comparación entre las películas cortas y largas en las que resaltan las particularidades definitorias pertenecientes a este formato cinematográfico:

> ¿Son las características del cortometraje variables que impiden realizarlas como largometrajes? En la mayoría de los casos, no. (…)Sin embargo, los atributos de simpleza del cortometraje potencializan una mayor libertad de creación. Su simplicidad radica en el número limitado de caracteres -a menudo no más de tres o cuatro-, y su nivel de guion que abarca historias sencillas. Esto no quiere decir que el personaje principal es necesariamente básico en el corto, pero sí significa que se emplea una economía de estilo para crear ese personaje. Esto se debe a que en el cortometraje no hay tiempo para el tipo de pausas que permite mostrar mayores facetas del protagonista; cosa que a menudo sí se lleva a cabo a lo largo de una película más extensa. (trans. p. 5)

Asimismo, la libertad que aporta este formato a comparación de un largometraje hace posible una mayor versatilidad en la forma de narrar la historia utilizando metáforas u otros recursos literarios. De hecho, una de sus principales ventajas es su vinculación al cuento, el poema, la fotografía y la obra de un solo acto. Siendo ésta una libertad de narración no tan frecuente en películas comercializadas debido a que suelen estar sujetas al realismo orientado. (Dancyger y Cooper, trans. 2005)

Aunque existen diferencias entre ambos formatos, su clasificación de géneros sigue siendo la misma. Dentro de la tesis universitaria *Anabel, cortometraje basado en la estética y temática del film Noir* (2007), el escritor del libro *El cine: 204 respuestas* (1995);

explica que ambas piezas cinematográficas se pueden clasificar según el tema, el tono o el género fundamental que presenten:

> El género, según el autor, abarca el reportaje fílmico, el documental y el cine de ficción. Sobre la clasificación de los géneros por su tono (...) se hace según su intensidad y pueden ser comedia, melodrama, drama o tragedia. Y finalmente al hablar de clasificación por el tema abordado, Naime (1995) menciona los siguientes: musical, cine de terror, western, suspenso, cine ficción, cómico, bélico, político, religioso, cotidiano, fantástico, épico, biográfico, histórico y el cine negro. (Naime, 1995; cp. Domínguez y Tótaro, 2007, p. 9)

Cabe destacar que, dentro del género, el cine de ciencia ficción se ha vuelto una de las modalidades más utilizadas. Y es que Telotte (2002) menciona que éste se ha mostrado como un estilo que —aunque se le ha discutido múltiples veces su definición tanto en la literatura como en el mundo audiovisual— posee un atractivo que con el paso del tiempo ha llamado la atención de escritores de ficción y cineastas en la cultura occidental. Como por ejemplo, Edgar Allan Poe, Steven Spielberg, H.G. Wells o hasta Christopher Nolan:

> No obstante, en especial en su forma cinematográfica, la ciencia ficción parece deber su atractivo al hecho de que se presta a las capacidades más imaginativas del medio cinematográfico; a su habilidad, mediante lo que se conoce generalmente con la expresión *efectos especiales*, a darle forma y existencia a la imaginación. (Telotte, 2002, p. 12)

Es por eso que a lo largo de la historia cinematográfica han aparecido películas como "*La guerra de las galaxias* (1977) de George Lucas o *Star Trek* (1966) de Gene Roddenderry que la también clásica *Fundación* (1951) de Isaac Asimov." (Sanromá y Barceló, 2008, p. 78) Así que, de una forma más conceptual, Konigsberg (2004) en su *Diccionario técnico Akal de cine*, define al cine de ficción como "cualquier película con hechos y personajes imaginarios" (p. 88)

Colocando punto y aparte a este tema, y regresando a la clasificación de género, tono y tema es importante agregar que dentro de este último, se le suman las piezas silentes que entran dentro de esta categoría conocida como cine mudo. Por lo que Konigsberg también la define como "cualquier filme carente de sonido." (2004, p. 400). Además, esta autora cataloga históricamente a este estilo de cine silencioso como "el conjunto de

películas realizadas entre 1895 y 1927 antes de la llegada del sonido cinematográfico." (p. 104).

Y, aunque durante esa época la ausencia de sonido y palabra reforzaba la dimensión visual de este formato. Una manera de compensar su carencia auditiva se lograba exhibiendo el rollo junto a un acompañamiento musical encargado de llenar el vacío sonoro. Conjuntamente, esta melodía en vivo daba ritmo a la continuidad de las imágenes en pantalla, a la vez de guiar las emociones del público. Además, existían actores encargados de leer los diálogos en voz alta para fomentar el entendimiento en el espectador. (Konigsberg, 2004)

Entonces bien, se concluyó que el cortometraje es un formato audiovisual que permite una mayor creatividad y libertad de expresión para el autor. Todo esto gracias a su simplicidad en cuanto a tiempo, producción, guion y cantidad de personajes; pero teniendo en cuenta que su nivel de sencillez no implica que los elementos que la conforman carezcan de profundidad ni de la utilización de cualquier tipo de género cinematográfico.

Resueltas las primeras interrogantes acerca de la definición de cortometraje, es oportuno preguntarse ahora, ¿de dónde salió este formato, cómo se llegó a su invención y quienes fueron sus principales precursores?

1.2 *Antecedentes del cortometraje*

Este largo viaje inició en París (Francia), hacia finales de 1894 y comienzos de 1895, junto a dos personajes conocidos como "los hermanos Auguste y Louis Lumiére, fabricantes de productos fotográficos de Lyon, que habían creado un aparato capaz de fotografiar el movimiento sobre una película y proyectar el resultado en una pantalla" (Coursodon, 2009, p.15).

En el libro *Momentos claves: 100 años del cine,* Coursodon (2009) afirma que a lo largo de los meses y con la ayuda de la invención del *cinematógrafo*, los hermanos Lumiére comenzaron a proyectar material silente de más de un minuto de duración a las que llamaban *vistas*. Entre éstas se encontraban piezas como: *Salida de los trabajadores de la fábrica Lumiére*, *El regador regado* y *Llegada de un tren a la estación de la Ciotat*. Estos

cortometrajes captaban la cotidianidad citadina y aunque en la primera de ellas se aterrorizó a los espectadores, pronto pasaron a provocar agrado ante el público.

Posteriormente y con ayuda de su nivel de aceptación, los cortometrajes ampliaban sus temas centrales, pasando de escenas cotidianas a aquellas que contemplaban actos circenses, presentaciones artísticas e historias con inicio, desarrollo y fin. Rasgo que no solo fomentó a que este formato se convirtiera en una modalidad cinematográfica, sino que también daría paso al conocido cine silente. Así lo indica Soto (2011) en su artículo *Historia del cine mudo,* quien describe las características de los cortos cuando se mantenía la combinación de la imagen, musicalización y ausencia de diálogo. Por mencionar un ejemplo:

> (…) las proyecciones en las salas iban acompañadas de la música tocada por un pianista o una pequeña orquesta y (…) comentada por la voz de un explicador, imprescindible figura que hacía posible que multitudes analfabetas o inmigrantes desconocedores del idioma entendieran la película. Además, las productoras encargaban partituras originales para sus películas más prestigiosas. (Sección Foro)[Artículo en línea]

Igualmente, esta autora apunta que a partir de la invención filmográfica, el lenguaje cinematográfico sufrió una evolución, ya que "los primeros cineastas concebían al cine como teatro filmado. En consecuencia, los escenarios eran simples telones pintados, y se utilizaba una cámara estática" (Soto, 2011). En cambio, con el transcurso de los años, e impulsado por los directores audiovisuales, aparecieron nuevas técnicas que profundizaban el lenguaje cinemático a través de movimientos de cámara. [Artículo en línea]

Por ello, en el año 1900 las mejoras en cuanto a grabación, edición y montaje permitieron producir mayor cantidad de películas *multi-shot.* Algunas de las primeras que se agasajaron de estos avances técnicos, incluían a Georges Méliès con *Un viaje a la luna* de 1902 y Edwin S. Porter con *Asalto y robo de un tren* (1903). Este último a menudo celebrado como el primer corto occidental; así lo subraya Davies (2010) en su artículo *The long history of short films* —La larga historia del cortometraje— quien también describe una de las razones que dio pie a las películas largas:

> Desde 1910 en adelante, la competencia y estudio de la audiencia provocó la demanda de films más largos; por lo que nacieron las películas multi carrete. (..) como: *El nacimiento de una nación* (1915) de D.W. Griffith que ha pasado a la memoria popular como la primera película larga, que era, de hecho, precedida de varios largometrajes multi-bobinadoras de Italia, Francia, Dinamarca y los Estados Unidos; e incluyendo al igualmente controversial *Tráfico de almas* (1913) de George Loane Tucker, historia que se ocupa de la trata de blancas y la prostitución. (para. 4) [Artículo en línea]

Ahora bien, se sabe que la evolución de la cinematografía llamó la atención gracias a los descubrimientos tecnológicos de la época; y todo esto inició con la invención de breves filmes. Pero, ¿qué ocurrió con los cortometrajes cuando las nuevas ciencias aplicadas comenzaron a llegar y las películas largas predominaron en la industria del cine?

1.3 La evolución del cortometraje hasta la actualidad:

1.3.1 1913: el año donde el cambio inicia

Al comienzo, y según Cooper y Dancyger (2005), las películas se creaban principalmente con un objetivo artístico, ya que todavía no eran tan demandadas por el público y seguían en la etapa experimental. Pero, en efecto, hasta 1913, éstas fueron de 15 minutos de duración o menos. Sólo después— y gracias a la influencia italiana— D.W. Griffith produjo, entre otras, *Judith de Betulia (1914)*, una historia más larga que hizo cambiar la forma de los films y así convertir a los largometrajes en la nueva norma a seguir.

1.3.2 Los años 20: el cortometraje como expresión artística y el uso de la musicalización como herramienta narrativa

Aunque en 1913 surgió la primera influencia en películas extensas y comerciales, a lo largo del proceso siguieron apareciendo cortos que incursionaron en el área experimental unida a corrientes dentro de ese ámbito como el surrealismo y la psicoterapia. Un ejemplo claro es *El perro Andaluz*, un *short film* francés creado en 1928 con 17 minutos de duración. (Cooper y Dancyger, 2005)

De igual manera, Adelman (2004) menciona que:

> Este cortometraje mudo, extremadamente raro, se filmó en dos semanas (…). Es una obra muy experimental de (…) dos artistas relativamente desconocidos por entonces que querían hacer algo que escandalizara al público, siguiendo las directrices del movimiento surrealista. Décadas más tardes, todavía nos perturban las imágenes, incluyendo la infame navaja de afeitar que corta el globo ocular de una muchacha. (p.36)

Por eso, *La Chien d'Andalou* (El perro Andaluz) se catequizó como el primer cortometraje en lograr un efecto surrealista en el público, logrando encajar imágenes individuales sin relación entre sí para obtener un significado más genérico ante el espectador. Además, esta pieza se convirtió en una respuesta distinta ante las convenciones de la narrativa del cine en los años 20; por lo que significó una influencia y modalidad que exploró más a fondo las artes visuales, la teología católica española y las ideas estrechamente ligadas al arte. (Cooper y Dancyger, 2005)

Gracias a éste y otros ejemplos, a comparación de los largometrajes, el corto incursionó con mayor frecuencia en áreas más experimentales y artísticas sin necesidad de acoplarse a las características de la industria del cine comercial. Y en consecuencia se convirtió en una fuente continua de inspiración para otros autores como: Man Ray y Maya Deren hasta obras más contemporáneas como las de Stan Brakhage, Michael Snow, y Joyce Wieland. (Cooper y Dancyger, 2005)

Por otro lado, la musicalización o banda sonora dentro de las piezas audiovisuales se convirtieron ─concretamente en los años 20─ en una parte esencial para apoyar la atmósfera en las escenas. Y esto "estuvo claro desde los primeros pasos de la cinematografía, cuando el cine mudo no era realmente mudo y las latas iban acompañadas de una lista de partituras extraídas de una librería musical común empleada en la época."(Izquierdo, 2013, para. 1) [Artículo en línea]

Es por eso que estas interpretaciones realizadas por orquestas o pianistas establecían pautas que eran clasificadas según la variedad de las secuencias cinematográficas. Para así

cubrir los aspectos dramáticos, cómicos, de suspenso o persecución dentro de la historia. Así lo indica Izquierdo en su artículo *Cuando el cine descubrió el poder de la música*:

> La música juega un papel esencial en el cine; **establece un tono** y funciona como guía de lo que debemos sentir en cada momento. Nos manipula. (..) Pero la banda sonora no sólo funciona como conductora de emociones. Su relevancia como **herramienta narrativa** dentro de las películas se aprecia de nuevo desde los comienzos del cine, donde no sólo subrayaban las emociones que los actores trataban de comunicar con sus exageradas muecas, sino que se empleaban para llamar la atención del espectador y **poner énfasis sobre ciertos elementos esenciales de la historia**. Un golpe de música grave y tremendista combinado con un plano detalle o un diálogo concreto, identifican ese momento como algo revelador o esencial para una historia. (2013, para. 3) [Artículo en línea]

Uno de los principales ejemplos de la musicalización de los cortos viene de la mano de Walt Disney ─ asociado con las composiciones de Carl Stalling─, quien publicó a finales de los años 20 un número de piezas combinadas con el elemento musical. Entre estos:

> La famosa serie de cortometrajes sobre fábulas titulada *Silly Symphonies*, la primera de las cuales fue *The Skeleton Dance* (El baile de los esqueletos, 1929), y en color, después de que el productor consiguiera la exclusiva del tecnicolor por dos años, *Flowrs and Trees* (Flores y árboles, 1933). De estos últimos, destaca *Three Little Pingd* (Los tres cerditos, 1933), con el famoso tema musical *Who´s Afraid of the Big Bad Wolf?* (¿Quién teme al lobo feroz?), de Frank Churchill (1889-1961), que muchos relacionaron alegóricamente con la recién llegada d al poder de Adolfo Hitler en la Alemania nazi. (Gustems, 2014, p. 119)

Por ejemplo en **"***Silly Symphonies*, (…) la música no sólo es esencial, sino que se alza **como un personaje más de las historias**" ya que se involucra con la narrativa e hilo conductor dentro de la trama y el cortometraje "algo que marcó estilo dentro de la compañía y que se convertiría en una de las características principales de los largometrajes venideros." (Izquierdo, 2013, para. 5)

1.3.3 Los años 30: los cortos como propaganda política

Seguidamente, entre los años treinta y cuarenta, los cines mantenían su popularidad debido a la proyección única de películas largas. Por ello este estilo de formato pasó a un lado perteneciendo a secuencias artísticas, de noticias o a –veces– como actos en vivo. Solo fue hasta la llegada de la Segunda Guerra Mundial donde los cortos asumieron un rol adicional como propaganda gubernamental:

> Dr. Richard Farmer, experto en tiempos de guerra británica y cinematografía en la Universidad de Londres, considera el período entre 1939 y 1945 como 'una especie de línea de crecimiento para el cortometraje en Gran Bretaña'; aunque no a todo el mundo les gustaban. 'Mientras que el gobierno estaba extraordinariamente dispuesto a colocar sus mensajes en los cines británicos, los gestores y patrones de cine eran mucho más ambivalentes acerca de esta idea,' él dice. (Farmer, s.f; cp. Davies, 2010, parra. 8) [Artículo en línea]

Cabe destacar que las novedades en el cortometraje –siendo vistos como propaganda política– fomentaron la atención en otro formato: el documental. Cosa que motivó a cineastas y espectadores en la elaboración de piezas de mayor duración bajo ese estilo. Así lo sustentan los autores del libro *Writing for short film* (2005) con:

> Obras como las de John Grierson y sus colegas Basil Wright y Edgar Ansty, acerca de la Junta de Comercialización de Empresas en Inglaterra; y en torno a la obra de Pare Lorentz y Willard Van Dyke en los Estados Unidos. Las películas producidas de estos cineastas eran una cuestión impulsada, que fomentaba la intervención del gobierno en la economía de los Estados Unidos o la promoción de los beneficios del gobierno político en el Reino Unido. Ninguna de estas películas giraban en torno a un particular evento o utilizaban a un protagonista o antagonista central. Sus estructuras son, en su mayor parte, como ensayos en lugar de la narrativa. El drama de los problemas de la vida real acerca de una conciencia política en particular motivaba a estos cineastas, y sus películas que a menudo se etiquetan como propaganda. (Cooper y Dancyger, p. 2, trans.)

Y debido a su nuevo rol político, este formato era más constante y visto en las salas. Pero, su naturaleza, escapista a las características hollywoodenses o al sistema informativo,

sin duda sería un papel decisivo en su desaparición dentro de los cines después de la guerra. Por lo que, acompañados por anuncios y *trailers*, los cortos pasaron a ser utilizados como forma de rellenar el tiempo de espera entre la llegada del público a sus butacas y el inicio de la película. (Davies, 2010, Film life) [Artículo en línea]

1.3.4 Los años 40: el cortometraje como dibujo animado

Consecuentemente, y ya a finales de los años sesenta, los cortos estaban casi ausentes de los programas de cines comerciales; a excepción de los dibujos animados que continuaron siendo mostrados desde los primeros inicios de las cintas infantiles hasta finales de los ochentas. (Davies, 2010, Film life) [Artículo en línea]

Gracias a esto, Cooper y Dancyger (2005) establecen que el cortometraje necesitó ampliar sus características para permanecer ante la vista de los espectadores. Y las caricaturas se convirtieron en una de las primeras ramas creadas dentro de dicha área. Así que, a partir del estudio comercial de Walt Disney, nacen los cortos de animación, destinados a ser mostrados con particularidades comerciales en los cines.

Unas de las cualidades específicas de estas animaciones era su duración mínima de cinco a ocho minutos, la presentación de un protagonista —a menudo un ratón, conejo o lobo— con un carácter fuertemente definido y una particular meta; además de una narrativa que giraba en torno a los esfuerzos que los personajes debían realizar viéndose frustrados por una situación o por el antagonista. (Cooper y Dancyger, 2005)

Cabe destacar que la Segunda Guerra Mundial dio como resultado que estudios como los de Disney perdieran tanto la mano de obra como la elaboración de guiones o ideas para la creación de caricaturas. Por lo que la producción de cortos se volvió una solución temporal ante la ausencia de los largometrajes animados. Debido a que requerían menor esfuerzo, presupuesto, tiempo y producción. Entre los ejemplos se encuentran: *Las aventuras de Bongo*, *Mickey y las judías mágicas*; ambas creadas en el año 1947 (T. Vailás y L. Vailás, 2012) [Artículo en línea]

También, en general estas películas basaban su atención en la acción y el conflicto más que en las facetas o personalidades del personaje principal, dando valores dramáticos

que provocaban risa y comedia en el espectador. E incluso, gracias a su patrón de trazado narrativo, al igual que el desarrollo de su tono y ritmo rápido colaboraron a que los cortos de caricaturas recibieran gran aceptación dentro del cine comercial. (Cooper y Dancyger, 2005)

Igualmente, ambos autores indican que con la llegada de la televisión, los dibujos animados no solo integraron la programación, sino que también ejercieron influencia sobre otra faceta del cortometraje: los cortos publicitarios.

Estas publicidades, ya sea que duraran tres minutos o 30 segundos, contaban una historia basada en el modelo establecido en los cortos animados. En estos se solían usar patrones de la narración del cuento, la fábula y la aventura o el viaje del héroe con el objetivo de transmitir un mensaje o promocionar un producto; y así lograr que la mercancía o servicio fuese recordado por el televidente. Patrón que ─de acuerdo a lo estipulado por Cooper y Dancyger (2005) ─ permaneció vigente hasta la actualidad.

1.3.5 Los años 50: del cine a la televisión

Continuando con las acotaciones de estos autores, otra de la metamorfosis que sufrió el cortometraje se muestró en las películas serializadas; categoría que también era esencialmente un corto debido su limitación de tiempo con un inicio, desarrollo y resolución de conflicto que no dependía de otro episodio para mantener al espectador actualizado acerca de las ocurrencias que vivía el personaje principal. (Cooper y Dancyger, 2005)

Cabe destacar que Corwin (2009) indica que dentro de la lista de series televisivas publicadas desde 1946 hasta 1992 se encontraban ejemplos como los de *Public Defender* (1954), *Professional father* (1955) y hasta *Batman* de 1966 con un total de 120 episodios.

Y con estas historias, identificadas por un incidente catalítico o protagonistas melodramáticos, nacieron ejemplos como *La batalla en Elderbrush Gulch* de D.W. Griffith, y *El vagabundo* de Charlie Chaplin. Estos eran relatos que ilustraban una característica en común: El carácter ordinario, atrapado en acontecimientos extraordinarios,

que solo tienen éxito con la superación de los antagonistas y de tales eventos. (Cooper y Dancyger, 2005)

Por ende, estas particularidades se convirtieron en una modalidad dentro de la narrativa de una historia y hasta el día de hoy siguen siendo utilizadas por los guionistas. Ala vez que, junto al éxito de la invención del televisor, en la década de 1950 comenzaron a aparecer más y más series —principalmente comedias— que lograron mantener a este formato dentro de los favoritos del público. Como por ejemplo, las comedias de Mack Sennett para los *Bowery Boys* desde 1946 a 1958. (Cooper y Dancyger, 2005)

1.3.6 Los años 80: El corto como formato musical

Desde 1981 y el nacimiento del canal MTV, los videos musicales también han representado una salida alternativa para los cineastas de cortometrajes. Tim Pope, quien ha dirigido videos para músicos tan diversos como *The Cure*, *The Bangles* y *Neil Young*, cree que el video musical ha creado un nuevo tipo de pieza audiovisual que mantiene características propias de los cortos. (Davies, 2010, Film life) [Artículo en línea]

E indistintamente, el estilo de ritmo rápido de los cortometrajes ha sido asociado con videos musicales alimentando nuevas formas de narrar historias melódicas y cambiando la visión en la que las personas consumen y aprecian este formato audiovisual. (Davies, 2010, Film life) [Artículo en línea]

Por lo que la década de los ochenta y sobre todo de los años noventa representaron una era importante para los cortometrajes, ya que con nuevas formas de mostrar películas cortas, más la llegada de los sistemas digitales como los equipos de grabación más ligeros y fáciles de usar, condujo a un aumento en la realización de filmes independientes; en especial de este estilo, por ser más baratos y menos exigentes a la hora de su producción. (Davies, 2010, Film life) [Artículo en línea]

1.3.7 Desde los 90 hasta hoy: el cortometraje en la era digital

A diferencia de los largometrajes, y a excepción de las animaciones, el cortometraje no ha sido internacionalmente reconocido como una especialización formal para que los artistas o cineastas generalmente dediquen sus carreras. Sin embargo, con la llegada de la era digital, el internet, las iniciativas de programación por cable y reciente evolución del mercado de especialidad, Cooper, y Dancyger (2005) concluyen que este formato ha experimentado un creciente uso e interés tanto en los cineastas como en el público a largo plazo.

Por otro lado, Martina Amati —ganadora del premio Bafta por su cortometraje *I Do Air* (2009) — comenta los beneficios que la tecnología ha traído para el mundo del cine: "Con digital, usted puede ir directamente desde la captura a la edición en un ordenador. Esto hace que sea mucho más práctico y asequible, y puede lograr actuaciones íntimas y espontáneas." (Armati, s.f; cp. Davies, 2010) [Artículo en línea]

Asimismo, el internet también ha demostrado ser una alternativa popular para los creadores de *short films* debido a la facilidad que representa su distribución o llegada ante el público. (Davies, 2010, Film life) [Artículo en línea]

Debido a los altos costos que se ahorran los cineastas a la hora de distribuir sus películas en DVD, se han creado diversas páginas webs que sirven como un medio más directo entre el espectador y la obra. En especial, páginas como *virginmediasshorts.com*, encargas de premiar, mostrar y hacer competir cortometrajes de bajos presupuestos por todo el mundo. (Davies, 2010, Film life) [Artículo en línea]

Incluso los directores de Hollywood están empezando a lanzar sus películas en línea. Spike Jonze —director de *Being John Malkovich* (1999) y *Where the monsters live* (2009) — recientemente lanzó su último corto —*I'm here* (2010) — en *imheremovie.com;* un sitio web especializado en exponer piezas cortas. (Davies, 2010, Film life) [Artículo en línea]

Igualmente, Davies (2010) también indica que Philip Ilson —director del Festival de Cortometrajes de Londres— quien comenzó a realizar y mostrar *short films* a mediados de los noventa, se refiere a esta época como el período del año cero: "De repente, era barato y fácil (…) hacer películas. Fue lo mismo para las proyecciones. Era la primera vez que un proyector de vídeo portátil podría establecerse en cualquier lugar con una hoja en la pared y parecer una pantalla." (Ilson, s.f; cp. Davies, 2010, Film life) [Artículo en línea]

Es importante mencionar que, a lo largo de los años, los cortos han sido vistos como un formato minimizado a comparación de los largometrajes normalmente nominados en los principales festivales de cine como Venecia y Cannes. Pero, su capacidad para proyectar historias de forma sencilla y económica ha generado que se creen concursos internacionales dedicados únicamente a premiar este estilo audiovisual. (Davies, 2010, Film life) [Artículo en línea]

1.3.8 La actualidad: el internet; la nueva vía para el corto

En los últimos años esta pieza audiovisual se ha moldeado a diversos estilos, tales como los videos musicales, animaciones o colaboraciones en propagandas políticas. Pero, el mayor elemento que ha aumentado la demanda de los cortometrajes, sin duda, ha llegado a través del Internet; desde millones de visitas al mes en la página *YouTube* hasta las transmisiones virales en redes sociales. (Davies, 2010, Film life) [Artículo en línea]

Por su lado, *YouTube* se ha transformado en la plataforma más popular para la publicación de cortos u otras piezas audiovisuales, pasando desde animaciones hasta tutoriales o episodios breves en línea. Esto se debe a su accesibilidad a la hora de trasmitir videos de pocos minutos de forma rápida y gratuita. Al igual que pueden ser publicados o vistos por todo tipo de usuario. (Davies, 2010, Film life) [Artículo en línea]

En si, los cortometrajes se han convertido en una herramienta útil para el internet debido a su capacidad para contar historias o aportar información en un corto plazo de tiempo donde el público cibernauta requiere exposiciones cortas y nítidas de

entretenimiento que puedan observar en todo lugar y por medio de cualquier dispositivo móvil o inalámbrico. (Davies, 2010, Film life) [Artículo en línea]

1.3.9 Nuevas formas de comercializar los cortos

En la actualidad se están implementando nuevas formas de comercializar este formato y adentrarlo a las salas de cines. Uno de los desarrollos más prometedores según Cooper y Dancyger (2005) se encuentra en la combinación de tres o más cortos para producir una película extensa que puede ser comercializada; pero aun así mantener las características del *short film.*

Un reciente ejemplo, según ambos autores, aparece de la mano de la directora Rebecca Miller por *Personal Velocity* publicada en el 2002. Esta pieza se encargaba de narrar tres historias distintas de menos de 30 minutos cada una; pero que se mantienen unidas por el tema general; tres mujeres que buscan cambiar su relación sentimental. Además, también existen piezas venezolanas como *Cortos Interruptus* (2011):

> Este film es una iniciativa de Cine en Corto que muestra, en hora y media, cinco historias donde el miedo, la desesperación, la ironía y la angustia estarán presentes. El primer corto de esta producción es **Tuya**, dirigida por Iván Mazza; seguida por **Todo lo que sube** de Miguel Ferrari; **Colmillo** es el nombre de la tercera historia dirigida por Albi de Abreu; Alexandra Henao es la responsable de la penúltima historia llamada **La Uva**; el film se cierra con **Jesús TV** a cargo de Héctor Orbegoso Rivera y Gastón Goldmann. (2013, para. 1) [Artículo en línea]

Igualmente, y en décadas pasadas, películas como *Paris vu par* de 1964 hicieron que seis cortometrajes con distintos directores cada uno —tales como Godard, Chabrol, y Rouch— fueran promocionados como una pieza extensa y comercial; pero aún así manteniendo la esencia de los *short films*. En este caso, lo que unifica la película y hace que cada corto sea viable en su conjunto es el hecho de que cada uno se encuentra en un distrito diferente de París y representa el diverso estilo de vida que se vive en cada zona. (Cooper y Dancyger, 2005)

Otro ejemplo según la página web *britishhorrorfilms.co.uk* (2009) es la película británica *Dead of Night* (1945) de los directores Cavalcanti y Deardon, en la que cinco personas se reúnen en una casa de campo para contar historias de fantasmas. Por otro lado, lo indica la página web *Magazine.com.ve* (2013) menciona otra pieza latinoamericana con el nombre de *Ni tan largos… ni tan cortos* (2007) de director venezolano Héctor Palma. [Artículo en línea]

Debido a esto es que en la actualidad, y con el creciente interés del público por observar películas cortas, dichos ejemplos ofrecen una posibilidad de orientación del cortometraje dentro del cine comercial y sobretodo, una opción para los cineastas independientes a la hora de trabajar bajo las restricciones de un presupuesto bajo. (Cooper y Dancyger, 2005)

1.3.10 Los cortometrajes alrededor del mundo

Alrededor del mundo el cortometraje ha sido un formato utilizado con diferentes finalidades. Algunas artísticas, otras comerciales y hasta como un medio para llegar a las películas extensas. En Europa y América del Norte, los cortos fueron utilizados como medio experimental para llegar a los largometrajes. Así lo indican Cooper y Dancyger (2005).

Para 1960, los cineastas europeos habían comenzado a utilizar este formato como un medio de entrada en la producción de películas comerciales y extensas. En Polonia, por ejemplo, Roman Polanski dirigió *Two Men and a Wardrobe* (1958), Lindsay Anderson, *O Dreamland!* (1954), y Richard Lester, *El Running Jumping y Standing Still Film* (1959). (Cooper y Dancyger, 2005)

E igualmente, en Francia, Jean-Luc Godard dirigía *All the Boys Are Called Patrick (*1957), y François Truffaut, *Les Mistons* (1958). Y en la década de los cincuenta, dentro de Inglaterra Alain Resnais guió su obra *Night and Fog* (1955); Federico Fellini dirigió el cortometraje *Toby Dammit* (1963), y Norman McLaren a su clásico *Neighbours* (1952). De estos autores, sólo McLaren se especializó en la creación de cortometrajes; todos los demás

pasaron a formar sus carreras como cineastas internacionales en películas largas. (Cooper y Dancyger, 2005)

Por otro lado, Cooper y Dancyger (2005) mencionan que para Norte América, la transición de cortometrajes a largometrajes se vio como un patrón que los estudiantes debían seguir para adquirir y perfeccionar sus conocimientos y habilidades a la hora de realizar un largometraje.

Por lo que desde la década de 1960, las escuelas de cine estadounidense proporcionaban ex alumnos actualmente exitosos que comenzaron su trabajo de la forma corta para luego trasladarse a la larga:

> Oliver Stone, Martin Scorsese, Chris Columbus, de M. Night Shyamalan, y Martin Brest en la Costa Este; y Francis Coppola y George Lucas en la Costa Oeste se encuentran entre los más exitosos egresados de las escuelas de cine. *THX* de Lucas 1138 (1966) y *No es sólo usted, Murray!* (1964) de Scorsese se encuentran entre las mejores películas de estudiantes que jamás se han hecho; a pesar de que su trabajo en el momento no era más que el aprendizaje para llegar a crear una película larga. (Cooper y Dancyger, 2005, p. 3, trans.)

Pero, si bien es cierto que existen cineastas comerciales, también se encuentran otros en el área experimental y documental que siguen trabajando con piezas corta. Como por ejemplo: Elder Bruce o Do Friedrich en el género de cine experimental, y el trabajo de Ross McKelwee y, la ganadora del Oscar, Bárbara Kopple en el documental. (Cooper y Dancyger, 2005)

Ahora, ¿cómo son vistos o con qué fin son utilizados los cortometrajes en Latinoamérica? Pues, estos se realizan con una finalidad más requerida y distinta a la que se percibe en otras zonas del mundo. Ese resultado se debe a una de las características de esta pieza; los bajos costos de producción. (Cooper y Dancyger, 2005)

El corto, al menos en el norte latino, se realiza cada vez más como una necesidad económica para el estudiante de cine como para los profesionales sin suficiente experiencia o trayectoria laboral. Y aunque, aún se producen cortometrajes para corporaciones

educativas; esta cantidad ha disminuido a comparación de épocas pasadas debido a que no son lo suficientemente populares ante el espectador. (Cooper y Dancyger, 2005)

1.3.11 Los festivales como precursores de los cortos

Parte de la razón por la cual los cortometrajes han logrado prolongar su producción también se debe a las escuelas y festivales internacionales que las apoyan. En Europa, por ejemplo, a pesar de haber sido una herramienta útil para el desplazamiento hacia la evolución de las películas largas, el *short film* sigue siendo una forma viable para el expresionismo. Y es que gracias al apoyo que recibe de parte de los ministerios culturales, así como festivales y revistas dedicados únicamente a este formato se evita su total desaparición. (Adelman, 2004)

Y claro, a nivel internacional, las escuelas han prestado su apoyo continuo con la realización de concursos en el que se celebran y premian sus diversas proyecciones. Así lo recalcan ambos autores con ejemplos como "la organización internacional de estudios de cine, CILECT, que celebra el festival bianual de cortometrajes estudiantiles centrándose en las escuelas europeas, y un festival anual estudiantil patrocinado por la Hochschule de Munich". (Cooper y Dancyger, 2005):

> Otro importante festival bianual es el Festival de Cine de Tel Aviv. Todos estos festivales tienen que ver con la CILECT, organización y enfoque en el trabajo de los estudiantes en las escuelas miembros. El Festival de Oberhausen en Alemania y en el Festival de Clement-Ferrand, en Francia que se dedicó a los cortometrajes, entre ellos de ficción, experimental, documental, y films animados. (p.3, trans.)

Además de la asociación Internacional de Academias y Universidades de cine y televisión (CILECT), un número cada vez mayor de festivales poseen la categoría de cortometraje. Tanto Chicago, Toronto, e incluso Cannes actualmente muestran esta clase de formato, lo que sugiere un apoyo para la permanencia y reconocimiento de éstas. (Adelman, 2004)

Pero, tanto los festivales del Centro Internacional asociado a las escuelas de cine y televisión (CILECT) como los patrocinados e internacionales muestran a los cortometrajes como un camino hacia la producción de las películas más largos. Y este camino solo

representa una experiencia de aprendizaje para el cineasta en lugar de un fin en sí mismo. (Cooper y Dancyger, 2005)

Las producciones cinematográficas basadas en cortometrajes y largometrajes, han coexistido con similar popularidad desde los inicios de las creaciones fílmicas. Sin embargo, los cortometrajes —especialmente los de comedia y animación— fueron producidos y requeridos en mayores cantidades. (Adelman, 2004)

Igualmente, los dibujos animados, con características de limitada duración, clasificaban dentro del formato de un *short film* o lo que se conoce comúnmente como corto. A dichas animaciones, también se le unieron programas informativos, como noticieros importantes de la época; y prácticamente todas las grandes productoras de cine poseían unidades asignadas para desarrollar y producir cortometrajes. Y Aunque se vivía una época que apenas estaba despertando, en lo que a cine se refiere, la gran mayoría de las creaciones fueron basadas en proyectos de cortos. (Adelman, 2004)

Es por eso que hasta la actualidad, el cortometraje se ha convertido en una pieza útil tanto para el estudiante en constante aprendizaje como para el público general con la idea de transmitir lo que existe en sus mentes. Pero, ¿cómo se puede elaborar un cortometraje para transmitir una historia o mensaje específico?

1.4 ¿Cómo realizar la producción de un cortometraje? Etapas y sus características

Toda elaboración de un audiovisual debe cumplir con tres fases a la hora de ser producido, pasando desde la adquisición de la idea hasta la exhibición pública del resultado final. Cada paso debe ser realizado sigilosamente con el fin de propiciar un resultado óptimo que beneficie tanto a cada uno de sus realizadores como a la historia misma y por último, pero no menos importante, al espectador. (Adelman, 2004)

Como explican Fernández y Barco (2009):

> En la preproducción debe prepararse todo lo necesario para cumplir satisfactoriamente la fase posterior, al del rodaje. De modo que cuanto mejor se haya preparado el equipo para todo lo previsto, pero también para los

> posibles problemas e imprevistos, más fluido y provechoso será el rodaje. La preproducción no tiene una duración estándar, sino que depende del tipo de película que se vaya a producir y, al igual que el resto de fases, está muy vinculada al presupuesto (p.93).

Medellín (2005) en su libro *Cómo hacer televisión, cine y video*, indica que en esta primera fase de preproducción destacan trece actividades que deben ser concedidas para la producción del cortometraje o largometraje: La idea, sinopsis, escaleta, guion literario, guion técnico, desglose, marcado del desglose, gira de locaciones o *scouting*, lista de planos, presupuesto, casting, *storyboard* y plan de rodaje. (p.152)

Seguidamente, y finalizado el proceso de preproducción, comienza la producción del proyecto audiovisual. Es aquí donde se pone a prueba todo el trabajo realizado en la primera fase e igualmente, en ésta, se lleva acabo el rodaje de la película. En éste, se enlistan seis categorías o departamentos principales con cargos específicos que deben ser ocupados por un personal capacitado que coloque en acción sus habilidades y/o talentos en pro de la filmografía. Estos son la:

1. Dirección General
2. Producción General
3. Dirección de Fotografía
4. Dirección de Arte
5. Sonido
6. Postproducción

(Medellín, 2005, p.18)

Y por último, con la postproducción finaliza la realización del proyecto audiovisual. Es aquí en donde se produce la edición y el montaje del material recolectado en la segunda fase. Una vez realizada esta última actividad, siendo aprobada por el director general, el cortometraje o pieza audiovisual está lista para ser reproducida, promocionada y publicada para ser visto ante los espectadores. (Medellín, 2005)

El cortometraje es un formato cinematográfico que ha recorrido un largo camino desde sus días de trenes con los hermanos Lumiére, al igual que su transcendencia sin diálogos en el cine mudo. Hoy en día, este tipo de audiovisual viene en todas las formas y tamaños, y pueden durar desde unos pocos segundos hasta unos 40 minutos. (Courdoson, 2009)

Aunque la mayoría de los cineastas utilizaron a los cortos como carril experimental para llegar a los largometrajes, Davies (2010) opina que si hubiesen enfocado mayor atención a este formato —ideal para las formas y corrientes más artísticas y transitorias de exposición—, tal vez existiría mayor libertad de expresión para los autores a la hora de realizar películas comerciales normalmente valoradas principalmente por las ganancias de taquilla que por su calidad cinematográfica. [Artículo en línea]

Si bien es dudoso que los cortometrajes puedan reaparecer como una modalidad en las salas comerciales, a excepción de los cortos animados producidos por Pixar, se está viviendo en un momento prometedor para éstas. Y es que aun cuando los avances tecnológicos de los últimos 116 años influyeron en el descenso del consumo de los *short films*, también colaboraron su ascenso con ayuda de nuevos medios digitales. Lo que permitió producciones más sencillas y baratas de hacer, distribuir, al igual que con ayuda del internet, llegar más fácilmente ante los ojos del público. (Davies, 2010) [Artículo en línea]

CAPÍTULO II

LA METÁFORA EN EL CINE

2.1 *La metáfora*

Antes de abordar y profundizar este punto, fue primordial definir el término *metáfora*, ya que se ha convertido en el centro de discusión por parte de especialistas en distintas áreas; así lo indica Chamizo (2005):

> Como fenómeno lingüístico y cognitivo es un tema que ha llamado la atención a los filósofos, lingüistas, teóricos de la literatura y de la retórica, psicólogos, etc, desde Aristóteles hasta nuestros días, pasando por la filosofía medieval, el racionalismo, el empirismo o el romanticismo. (para.6).

Sin embargo, desde su perspectiva etimológica, dicha palabra proviene: "del sustantivo griego *metáphora*, que significa *traslado* o *transferencia*." (Chamizo, 2005, Capítulo I. De lo literal a lo translaticio); lo que se extiende al establecerse como la "aplicación de una palabra o de una expresión a un objeto o a un concepto, al cual no denota literalmente, con el fin de sugerir una comparación (con otro objeto o concepto) y facilitar su comprensión." (Real Academia Española [RAE], 2012, Diccionario de la lengua española).

Además, bajo esa premisa Ricoeur (1977) utiliza un ejemplo metafórico que permite poner en práctica lo antes expuesto. El siguiente fragmento perteneciente a un poema de José Saramago titulado *Embargo* (2005) dice: "`Se despertó con la sensación aguda de un sueño degollado´":

> Los dos términos de la primera relación, interrupción del sueño, se relacionan con los otros dos términos, asesinato por degollamiento. Por efecto de la metáfora, el sueño se interrumpe por que (sic) es cercenado, degollado, como si tuviera forma corporal. Por esta operación, se crea una relación inexistente entre dos fenómenos diferenciados, le asigna un elemento violento a la interrupción, algo así como el asesinato del sueño. (cp. De la Rosa, 2006).

De hecho, el propio Ricoeur recalca que la metáfora cumple dos funciones: la poética, que se traduce en *componer una representación de las acciones humanas*; y la retórica, que alude al *arte de encontrar pruebas*. Todo ello basado en los postulados de Aristóteles. (1977; cp. De la Rosa, 2006).

Ahora bien, siguiendo con el análisis elaborado por De la Rosa para la Universidad Autónoma de Occidente (UAO), la dupla conformada por Lakoff y Johnson para el año de 1980 –y con el apoyo de Ricoeur (1977) –, destaca la metáfora " no se trata solo de una figura estilística [deslindándose así de su perspectiva clásica]; su presencia, casi permanente en las producciones de los sujetos, da cuenta que es parte de los procesos de construcción e interpretación de la experiencia humana"; incluso, "en el habla cotidiana, para describir y descubrir relaciones insospechadas en los eventos más corrientes." (p. 69)

Por lo tanto, a partir de los dos estudiosos de principios de los ochenta, surge la llamada "conceptualización de la metáfora"; además, resaltan que podría constituir "`la clave para dar cuenta adecuadamente de la comprensión´"; de allí su relevancia. (Lakoff y Johnson, 1980; cp. De la Rosa, 2006)

En resumen, si bien en ella se puede condensar situaciones propias del hombre en su día a día, la metáfora posee un carácter subjetivo, personal y quizás abstracto. Puesto que logra realizar una asociación interpersonal en cada individuo con palabras, objetos, u imagen para aportarles un significado totalmente distinto al que se puede asimilar a simple vista.

2.2 La metáfora visual

Ahora bien, una vez aclarados esos aspectos básicos pertenecientes al plano conceptual de dicho recurso, se procedió a adentrarse en lo que merece especial atención ¿Cómo relacionamos la metáfora con la imagen? Sin embargo, antes de continuar, se debe aclarar que:

> La importancia de la metáfora en el lenguaje verbal no requiere demostración, pero, rastrear su presencia en lo visual, no es una tarea sencilla. De hecho, los primeros intentos para caracterizarla se limitaron a trasladar el concepto de metáfora verbal a lo visual. (De la Rosa, 2006, p. 67).

Al respecto se acota que al tratar de definirla en ese campo, todo apunta a la "búsqueda de *relación-de-semejanza-entre-dos-términos-o-palabras*"; asociado al intento de "caracterizar las correspondencias entre los dos elementos de la metáfora, el *término literal* y el *figurativo*, obviamente entendidos, ya no como palabras, sino como elementos icónico-visuales: figuras de algo". (Aguilar, O., 2012, para. 10) [Artículo en línea]

Asimismo María Ortiz (2010), en su texto publicado por el *site* de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Navarra (UNAV), señala la extensa gama de nombres que han tratado de otorgarle, al pretender incursionar en un ámbito más visual que literario: "metáfora visual (…), metáfora pictórica (…), metáfora fílmica (…), cine-metáfora (…), metáfora cinemática (…), metáfora multimedia (…) o metáfora monomodal y multimodal". (2010, Revistas y publicaciones de la facultad)

Y aunque existe una diversidad de títulos, como parte de sus orígenes, se establece a la *metáfora visual*, como "el nombre más amplio ya que incluye tanto imágenes estáticas como en movimiento independientemente del medio en el que se han generado (sic)". (Ortiz, 2010, Revistas y publicaciones de la facultad) Lo que distingue a las pictóricas de las anteriores es que, de acuerdo a la autora, estas engloban a las no dinámicas; en cambio, dentro de las fílmica y cinemática, junto al cine-metáfora, se encuentran atados solo al cine.

Sin embargo, la definición más completa es la que plantea Aguilar afirmando que la metáfora visual es: "imagen o secuencia en la que percibimos o intuimos alguna semejanza entre dos elementos (presentes o no en el plano (…), en presentia/ausentia) que pueden incluso sustituirse." (2012, Culturales)

Por otro lado, Federico Nietzsche la metáfora es el motor que separa al mundo del pensamiento humano donde la fantasía y la imaginación no corresponden a las esencias primitivas; de modo que el término de *la verdad* es una combinación transitoria de metáforas, metonimias y antropomorfismos. Es decir, la unión de las experiencias humanas que han sido realzadas, extrapoladas y adornadas poética y retóricamente hasta el punto de ser vistas como afirmaciones canónicas y vinculantes en la sociedad. Para entenderlo mejor, Cano (2012) señala que:

> Las verdades son ilusiones de las que se ha olvidado que lo son; metáforas que se han vuelto gastadas y sin fuerza sensible de la que hoy el cine es el principal diseminador, y no sólo nos ayuda a expandir nuestro léxico, sino que también brinda una nueva manera de decir las cosas a través de la imagen hablada, estructuralmente diferente de los conceptos tradicionales utilizados por la filosofía escrita. (para. 4) [Artículo en línea]

Además, dentro de la metáfora visual existen tres divisiones que especifican un estilo adecuado en cuanto al uso del mismo. Esta división está constituida por las metáforas plásticas, dramáticas e ideológicas según Martin (1962):

> Las metáforas plásticas: "Están basadas en la semejanza o contraste de su simple contenido representativo".
>
> Las metáforas dramáticas: son aquellas que "tienen valor dentro de la acción y aportan un elemento explicativo de utilidad para la comprensión de la narración".
>
> Las metáforas ideológicas: sugieren "en la conciencia del espectador una idea cuyo contenido supera largamente la acción e implica toda una concepción del mundo". (p. 105)

2.3 La metáfora fílmica

El cine, como medio audiovisual, posee diferentes niveles de discurso al que se le añaden significaciones múltiples; específicamente a diversos elementos que se encuentren dentro o formen parte de la coexistencia del filme, desde el guion literario hasta su montaje, sonido y compendios visuales. (Cano, 2012) ［Artículo en línea]

Sumado a lo antes mencionado, Martin (1962) cataloga a la metáfora fílmica como: "la yuxtaposición por medio del montaje de dos imágenes cuya confrontación debe producir en el espectador una impresión psicológica que facilite la percepción y asimilación de la idea que el director quiere expresar." (p. 104).

Además, la unión de la imagen con la metáfora se superpone en categorías epistemológicas a una secuencia de imágenes logrando una similitud a la obra fílmica. La ventaja que aparece al unir las metáforas normales en la película, corresponde a una mayor empatía con el público, en el que se manifiesta no sólo un acercamiento racional sino también emotivo. (Cano, 2012):

> Monroe C. Beardsley, en su libro Aesthetics (Nueva York, Harcourt, 1958) arrincona de entrada la distinción entre el lenguaje cognoscitivo o racional y el emocional, sustituyéndola por la de significación primaria, lo explícito en la frase, y significación secundaria, todo lo sugerido por la frase, aquella significación implícita que no se percibe de modo tan evidente como la primaria aunque sea también parte de la significación. La diferencia entre una y otra radica en la conciencia del hablante y del oyente. Ninguna metáfora se puede entender ni representar adecuadamente independientemente de su fundamento en la experiencia. (para. 6) [Artículo en línea]

Pero, igualmente para Cano (2012) al embarcarse en la creación de cine, las metáforas pueden estar dentro de cada plano usando símbolos con connotaciones diferentes. Igualmente, se debe comprender un elemento simbólico a la vez para después unirse al sentido completo del filme. La metáfora fílmica es sugerir al espectador un significado diferente de aquello que se denota hacia un nivel de significación primaria. Una metáfora puede ser o no ser, dependiendo del marco en el cual se inserte; en este caso, en el plano. Además, la misma autora expone que:

> A pesar de lo imprescindible de la retórica a la hora de fundamentar constricciones metafóricas en el análisis fílmico, la metáfora excede las fronteras de la palabra, por lo que habrá de ocuparse de ella, en primera instancia, la semántica, ya sea da la palabra, de la frase o del discurso, pues sólo tras la comprensión textual se puede dar salto a lo referencial, al mundo extralingüístico. (para. 8) [Artículo en línea]

2.3.1 Los símbolos

Existen elementos que colaboran con la metáfora fílmica para la construcción de un mensaje audiovisual transmitido. Esos elementos pueden ser los símbolos:

> El símbolo (…) no surge del contraste entre dos imágenes, sino que reside en una misma imagen; se trata de planos o escenas que pertenecen siempre a la diégesis y que, además de su significado directo, poseen un valor más profundo y amplio. (Martin, 1962, p.108)

Al igual que la metáfora visual, los símbolos se clasifican en cuatro tipos; los que habitan en la composición de la imagen, los símbolos plásticos, dramáticos y los ideológicos. El primero nos habla acerca del tipo de símbolo que se aísla tanto del personaje como del decorado, siendo un elemento u objeto que por sí solo posee un

significado metafórico notorio, al igual que crea una contraposición entre dos acciones dentro de la misma imagen.(Martín M., 1962)

Los símbolos plásticos: son "planos de los que el movimiento de un objeto o la estructura de la imagen pueden evocar un acto de otro orden o sugerir una impresión o un sentimiento." (Martin M., 1962, p. 111)

Los símbolos dramáticos: son aquellos que "tienen un valor directo en la acción y contribuyen a su desarrollo, dotando al espectador de un factor útil para la compresión de la historia." (Martin M., 1962, p. 112)

Los símbolos ideológicos: "sirven para expresar ideas que traspasan ampliamente los límites de la historia en la que están integradas y que parecen reflejar la actitud del realizador ante los problemas humanos más importantes." (Martin M., 1962, p.113)

Entonces, ¿cuál puede ser una herramienta para mostrar esta clase de símbolos en la pantalla grande?

2.3.1.1 Los objetos como símbolo

Pues bien, Pueyo (2006), autor del libro *Entre sueño y vigilia: la semiótica en Viajes a la Luna* de Federico García Lorca, explica el proceso de transformación que sufren los objetos para convertirse en símbolos cognitivos dentro del mundo cinematográfico:

> En el cine es el objeto el que se convierte en signo, es aquello con lo que cuenta el espectador. Y es el espectador el encargado de convertir el objeto en signo a través de una operación secundaria, consistente en «movilizar fragmentos del mundo y convertirlos en elementos de un discurso»; mediante este mecanismo «cruzamos la barrera existente entre dos planos: el universal y el particular». En el cine el espectador, viendo el objeto, debe extraer de él una metáfora, es decir, de un objeto particular un significado más amplio. Pero este objeto será algo más que una imagen cuando algún recurso narrativo fílmico le otorgue un valor metafórico secundario. Por tanto, en cualquier ejercicio fílmico tenemos dos momentos metafóricos: el primero, el que el espectador realiza al ver en la pantalla un objeto; el segundo, cuando un objeto queda preñado de un significado superior, al pasar a formar parte del discurso fílmico. (p. 479)

Román Jakobson, lingüista ruso, encargado del estudio de los fundamentos semióticos indica, dentro del libro de Pueyo (2006), que se realiza una operación secundaria en la que la imagen se transforma en signo. Éste señala que en el cine el objeto o imagen pasa a ser signo mediante el montaje debido a que la realidad pasa a formar parte del discurso, integrando un número de elementos fílmicos.

Igualmente, el signo hecho palabra y el signo hecho imagen comparten relación cuando, con un objeto, se salta de lo universal a lo particular, un evento poco común cuando el público o espectador observa una imagen en pantalla para extraer de ella una metáfora. En el proceso mediante se lleva a cabo la codificación y decodificación metafórica la imagen pasa a ser un objeto real al que se le inserta un valor metafórico a partir del montaje cinematográfico. (Jakobson, s.f; cp. Pueyo, 2006)

2.3.1.2 Ejemplos de objetos, como símbolos de la metáfora dentro del cine

2.3.1.2.1 El espejo

Para Aguilar, J. (2007), en su libro *El cine y la metáfora*, existe un primer objeto que puede llegar a reflejar dualidad en el personaje; el espejo. Dicho objeto dentro del encuadre adquiere una diversidad de significaciones o sugerencias en el contexto cinematográfico.

Una de las razones por las que este autor afirma lo antes mencionado es debido a que en su naturaleza, como instrumento capaz de duplicar la imagen, el espejo actúa como un medio que provoca la presencia y el desplazamiento de todas las facetas del personaje. Facetas o emociones que pueden interpretarse como la nostalgia, la pasión, el engaño, la ilusión, la lascivia o incluso el más allá. Y cada una de estas puede ser presentada de forma sugerente o sutil dependiendo de la intención del montaje y del director. (Aguilar, J., 2007)

Aunque en la pintura o en la literatura el espejo es relacionado simbólicamente con aspectos atañidos con la pureza, la verdad o la virginidad, no suelen ser usados para demostrar tales intenciones dentro del cine. Por el contrario, se busca crear connotaciones

que se relacionen frecuentemente con los defectos o inquietudes internas que afecten al personaje, como las pasiones, dudas o angustias de la existencia humana. (Aguilar, J., 2007)

Como un reflejo de las diferentes significaciones que se le pueden acuñir a la intervención del espejo, Aguilar, J. trata dos escenas distintas en las que éste objeto aparece roto. El primero corresponde al filme *The apartament* (1960), traducido al español como *El apartamento* de Billy Wilder:

> Baxter (Jack Lemmon) es un empleado de una gran empresa en la que algunos de sus superiores casados utilizan su apartamento para citas nocturnas clandestinas, a cambio de la vaga promesa de ascensos en el escalafón. Conoce a Fran Kubelik (Shirley MacLaine), una ascensorista de la empresa con la que inicia una amistad prometedora, sin saber que la joven ha sido la amante de su jefe, Sheldrake (Fred Mac Murray); éste, enterado de la utilización del apartamento, pide a Baxter la llave para reanudar la interrumpida relación con Fran. Al día siguiente Baxter, ya ascendido, da a su jefe un espejito de bolso que ha encontrado roto en la casa. Poco después, en la fiesta de Navidad que se celebra en la empresa, Baxter se ha comprado un sombrero adecuado para su nuevo *status*, y le pregunta a Fran si le sienta bien. Fran le da su espejo para que pueda verse, y Baxter, al reconocerlo, comprende entonces que ella es la mujer que Sherldrake lleva a su apartamento.
>
> -El espejo está roto. – dice Baxter.
>
> -No me disgusta.- responde Fran – Así me veo como me siento. (2007, p. 20)

Pero, el espejo roto no sólo simboliza el sentimiento de Fran, sino la quiebra de las ilusiones de Baxter pues, drásticamente, comprende que la mujer por la que se interesaba es la amante de su jefe. (Aguilar, J., 2007)

Por otro lado, en su segundo ejemplo este mismo autor muestra a *Hatari* (1962) – título que significa *peligro* en el idioma Suajili – en el que el espejo carece del protagonismo anterior; pero aunque parece casi inadvertido, le añade una connotación a la escena, según la sobriedad narrativa de su director, Howard Hawks:

> Tras quedar herido por un rinoceronte uno de los miembros del grupo de cazadores, uno de sus compañeros, Kurt Mueller (Hardy Kruger) va a avisar a Brandy (Michéle Girardon) del accidente, y de que los

> demás van hacia l hospital. Brandy es hija del creador del grupo, ya fallecido, y todos la han considerado siempre como una niña. Al enterarse de lo ocurrido se viste apresuradamente y pide a Kurt que le suba la cremallera de la espalda. Kurt lo hace y, por su expresión, comprendemos que se da cuenta de que Brandy ya no es una niña, sino una joven atractiva. Un pequeño espejo tras ellos, roto en dos partes, es testigo de la escena. La idea de Brandy-niña ha quedado también rota, como el espejo. (Aguilar, J., 2007, p.20)

La riqueza expresiva del espejo permite que una misma escena, con el mismo objeto, se preste a interpretaciones con múltiples matices. Pero, claro está, gran parte de su significado metafórico depende del contexto del *film*. Dicha interpretación puede pasar desde el narcicismo simple hasta un profundo enfrentamiento del personaje consigo mismo. Incluyendo reflexiones internas que tocan matices del deterioro físico o moral del mismo. (Aguilar, J., 2007)

2.3.1.2.2 La ventana

Un segundo ejemplo, acerca de un objeto al que se le acuñen un simbolismo metafórico, se encuentra en la ventana. Olivares (2007), en su ensayo llamado *a través de la ventana*, menciona los atributos simbólicos que abarca un ventanal:

> La ventana es una metáfora y a la vez un símbolo. Su propia forma, su esencia originaria da sentido literario a su existencia: simplemente una abertura en la pared para dejar entrar la luz, para poder ver lo que nos rodea. A veces una pequeña apertura que nos deja ver pero impide que nos vean, finas aperturas defensivas para esperar al enemigo; grandes ventanales para ver el paisaje, cerca del mar, para dejar entrar la luz y el calor. Ventanas que sólo sirven desde un lado, para observar a los detenidos y sus interrogatorios, para espiar a los otros. Sirve como símbolo para hablar de la curiosidad, la indiscreción, esa manera de asomarnos a otras vidas que no nos importan en principio pero a través de las que finalmente vivimos nuestras propias vidas. En el cine, Hitchcock y su *Ventana Indiscreta* resumen todo lo que se pueda decir en ese sentido. (2017, para. 2) [Artículo en línea]

En el cine, la ventana suele ser utilizada, como elemento metafórico que se relaciona con un observador, ya sea una mirada interna acerca del personaje mientras

contempla nostálgicamente su reflejo en los cristales o un abrir de ojos vista como una puerta o camino hacia los sueños, metas y esperanzas futuras del protagonista. (Olivares, 2007) [Artículo en línea]

Freire (2010) expresa que éste objeto puede producir tres efectos en el espectador, según el montaje: la ventana como pasaje, como espejo y como pecera. Este símbolo también marca la transición entre el interior y el exterior, suponiendo un tránsito mental del personaje. [Artículo en línea]

Asimismo, aunque en un guion se describe cómo una princesa permanece frente a una ventana del castillo; el protagonismo no está en lo que observa, sino en mostrar los adentros del individuo, emanando un imaginario exteriorizado que se hace ver como un límite-no límite fundiendo lo privado y lo público. (Freire, 2010) [Artículo en línea]:

Y después de haberse llevado a cabo la escena, el espectador, curioso por las expresiones que el actor lleva a cabo dentro del encuadre, se hace las preguntas: ¿qué mira?, ¿qué piensa? y ¿qué siente? Permitiendo al público ver más lejos y formular un mensaje metafórico que hable más allá de lo que son los simples objetos y actores en escena. Las ventanas pueden evocar las aspiraciones románticas del extrañamiento, la necesidad de ir siempre más allá y, en este sentido, este objeto se convierte en un espacio para el recuerdo y para la ausencia como una incitación a la memoria [Artículo en línea]:

> Volviendo al cine, recordemos dos films del español Víctor Erice: *El espíritu de la colmena* (1973) y *El Sur* (1983), en los que la ventana tiene una múltiple utilización dentro de la representación metafórica de la casa (el país, la España Franquista) cerrada; entre el consecuente conformismo de la reclusión, donde los personajes sólo tratan de sobrevivir, y la ventana como frontera de los deseos. Durante el film, la apertura de la ventana nos ira indicando la relación entre el adentro y el afuera de esta frontera por demás conflictiva. Se dinamiza, así, por medio de este motivo diferentes temas asociados, por ejemplo: la desaparición, la ausencia de seres queridos. También el sueño de un imaginario futuro. Y, como en la mayoría de los films basados en el legendario Drácula (el vampiro seductor), la mujer abre la ventana como signo de deseo y de libertad; pero también como invitación y

> miedo a que entre lo misterioso y desconocido. (Freire, 2010, para. 22) [Artículo en línea]

2.3.1.2.3 La jaula y la pluma

Un tercer ejemplo de objetos con conceptos metafóricos se hace visible a partir de la jaula y las plumas. Según Monegal (1993) en su libro *Luis Buñuel de la literatura al cine: una poética del objeto*, aporta un ejemplo cinematográfico donde la jaula pasa a representar el encarcelamiento interno del personaje debido a sus discapacidades o temores:

> Tras la metáfora cinematográfica hay una metáfora verbal, descifrada mediante la formación del *internal speech (discurso interno).* Se pueden hallar ejemplos que confirman esta tesis, como cuando en *Tristana* los dos sordomudos juegan con un pájaro en una jaula, en el que vemos representada la situación de la protagonista. (p. 157)

Igualmente, la jaula es un objeto asociado a un animal cuya habilidad natal se opone al encarcelamiento, metáfora que se le asocia a la pequeña celda de madera. El pájaro, al contrario, simboliza la falta de ataduras y la facilidad para levantar el vuelo. Y vinculado a éste animal se hace presente la pluma como símbolo de creación de ideas. Un instrumento que en sus principios, acompañado por papel y tinta, fue utilizado para escribir los pensamientos del ser humano. (Aguilar, J., 2007)

La unión de la hipótesis antes mencionada con la asociación que posee la pluma con su animal de procedencia, simboliza el vuelo de las ideas y la libertad. Ahora bien, dependiendo de cómo sean situados estos objetos dentro del montaje aportaran un mensaje metafórico específico como sucedería si se unen ambos objetos dentro de un encuadre en el que la pluma permanezca en el interior de la jaula. (Monegal, 1993, p. 233)

2.3.1.2.4 La vela

Por otro lado, la vela es un objeto asociado a la necesidad de luz en medio de la oscuridad. Monegal (1993) indica que este objeto, proveniente del latín *candere (brillar)*

está relacionado a la religión, celebraciones tradicionales, el misticismo y la muerte. En el cine la vela como símbolo metafórico tiende a ser vinculado con la vida y la muerte. (p. 203)

Por otro lado, Heller (2008) habla también acerca del simbolismo de la llamarada de fuego indicando que:

> El rojo, el naranja y el amarillo son los colores del fuego, de las llamas y , por ende, los colores del calor. Rojo y naranja son también los colores principales de la pasión, de la 'sangre ardiente', pues la pasión puede 'arder' y 'consumir' como el fuego. El simbolismo del fuego se une aquí con el de la sangre. (p. 52)

Además, también indica que:

> El fuego purifica al tiempo que aniquila; es tan poderoso, que nada puede resistírsele. Todas las llamas se dirigen hacia arriba, a lo alto, y en ellos se veía su origen divino, pues quieren regresar al cielo, del que descendieron a través del rayo. (…)El fuego es imagen de lo divino; es Dios mismo; en todas las religiones los dioses se aparecen como nubes de fuego. (Heller, 2008, p.57)

2.3.1.2.5 La escalera

La escalera, al igual que los demás objetos antes mencionados pueden poseer un significado específico dependiendo del modo en cómo sean situados dentro del encuadre. Los escalones en diversos largometrajes pueden representar desde un arma asesina, una lucha entre estatus sociales, los conflictos internos de un personaje, hasta el camino entre la vida y la muerte. Y es que este instrumento, aparentemente apreciado como un decorado, ha tenido presencia en su forma metafórica tanto en obras de Sergie M. Eisenstein, Alfred Hitchcock, hasta en películas como las de los hermanos Coen. (Martínez M., 2014) [Artículo en línea]

En primer lugar, este objeto ha sido relacionado con el misticismo y la vida y la muerte. Desde textos bíblicos en los que los ángeles podían subir y bajar la escalera, como revela Jacob en su sueño ubicado en el Génesis; ésta fue una de las informaciones que funcionó como inspiración para el director Terrence Malick en su película *the tree of life* (2011). (M. Cuerpo, comunicación personal, Marzo 8, 2014)

> Esa escalera se convirtió en símbolo o leyenda masónica de subir a la recámara donde uno puede ver a los dioses o a Dios. Mahoma también

> vio una escalera por la cual se subía a comulgar con Dios, de modo que "ascender" en este caso es pasar de la vida presente a la eternidad para compartir al lado del dios que veneramos. Se podría interpretar asimismo como un canje del "infierno en que vivimos" por la gloria. En otras palabras, es una elevación, como lo era también la Torre de Babel, en el sentido religioso que augura ese lugar deseado: "El Cielo". (Martínez, M., 2014, para. 6)

Y es que la escalera dentro de esta película es usada como símbolo del camino por el que los ángeles escalaban de la tierra al cielo, uniéndolo con el hecho de que a través del ascenso y descenso el alma retorna a su origen. Es por esto que el autor graba un escena en la que aparece una escalera acompañada con un movimiento de cámara fluido llamado *Tilt Up* que termina enfocando únicamente el cielo. (M. Cuerpo, comunicación personal, Marzo 8, 2014)

Además de su uso en una variedad de religiones y sectas, este objeto oculta muchas veces el símbolo de la muerte en las películas. Como se muestra en *Jacob´s Ladder* (1998) en el que no solo está permitido a los ángeles subir y bajar por los escalones, sino también a sus opuestos; los demonios. Y es que este filme adaptado a un protagonista que manifiesta visiones debido al consumo de drogas, muestra la oscuridad que esconde este elemento como dos opuestos: un camino malsano o uno positivo cuyo destino dependerá de si se baja al infierno o se sube al cielo. (Martínez, M., 2014) [Artículo en línea]

Por otro lado, tenemos filmes que aunque su complejidad en cuanto al planteamiento dio como resultado películas que no siempre fuesen comprendidas con facilidad por el espectador. También resultaron como una manera de variar la forma en la que se contaba una historia. Según el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado ([INTEF], s.f) se citan las explicaciones que Eisenstein afirma sobre la escalera a la hora de agregar mayor información narrativa y metafórica que mostrara la lucha entre los estatus sociales. Todo esto acompañado por un montaje y planos específicos en su película *Octubre* (1927):

> Vamos a examinar la ascensión de Kerenski al poder y la dictadura tras la sublevación de julio de 1917. Los subtítulos indicando sus sucesivos nombramientos ('Dictador', 'Generalísimo', 'Ministro del ejército y de la marina', etc...), dan una nota cómica, intercalados con los cinco o seis

> planos de Kerenski subiendo las escaleras del Palacio de Invierno, todos exactamente de la misma duración.
>
> Aquí se plantea un conflicto entre la hueca adulación de las denominaciones y el paso monótono con que el personaje sube por unas escaleras siempre iguales. Consecuencia intelectual: ridículo de la absoluta nulidad de Kerenski. Se crea un contrapunto entre la expresión literal y casi estadística de una idea, y la representación visual de una determinada persona, incapaz de cumplir obligaciones que aumentan sin cesar. La incongruencia de estos dos factores da lugar a una decisión puramente intelectual por parte del espectador, a expensas de esa persona determinada". (para.10) [Artículo en línea]

Otro ejemplo aún más claro se encuentra la película *El acorazado Potemkin* de 1925 dirigida también por Eisenstein. En ésta y como lo afirma Martínez M. (2014):

> Los ciudadanos que deambulan por la gran escalinata del puerto ucranio de Odessa son masacrados por la guardia cosaca por ser solidarios con el motín que se perpetra a bordo del acorazado, anclado en la bahía. Desde lo más alto de la escalera la muerte toma la forma de hombres uniformados y armados que disparan sus rifles según descienden y van dejando muertos en cada escalón. En medio de la masacre, un coche con un bebé adentro se tambalea en un escalón (como se tambalea la vida a su alrededor) antes de rodar escalera abajo. (para.10)

En el fragmento anterior se hace visible la lucha del poder. Además, en esa misma escena aparece otra acción que permite vincular la situación con la vida y la muerte:

> Mientras tanto, una mujer asciende la escalera con su hijo muerto en los brazos haciéndole frente al pelotón asesino. Una luz celestial le ilumina los peldaños por los que tiene que subir, como si ya el cuerpo de su niño fuera a ascender a los cielos y como si ella fuera a acompañarlo en su viaje. (Martínez M., 2014) [Artículo en línea]

Este cineasta convierte a los escalones en un viaje hacia la muerte o como una subida hacia el éxito con el derrocamiento de los soldados. Pero igual, la escalera se muestra como un camino por trascender para adultos, jóvenes y niños por igual, "esa simultaneidad infierno-gloria enfatiza la dualidad metafórica de la estructura" (Martínez M., 2014) [Artículo en línea]

Por otro lado este mismo autor indica que existen más encuentros de la escalera como símbolo metafórico dentro del encuadre como en la película *Lo que el viento se llevó*

(1939). En el que este objeto es visto como "un conducto al descubrimiento y como elemento del destino" con la escena de Scarlett O'Hara en el tope de la escalera, viendo a Rhett Butler por primera vez. (Martínez M., 2014) [Artículo en línea]

Igualmente dentro de las películas de Alfred Hitchcock la escalera es utilizada de forma sutil pero siniestra con las siguientes escenas:

> La cámara sigue en primer plano la blancura impecable del vaso según Grant asciende la escalera, que está sumida en la penumbra. Es la situación reversa: en 'Notorious' la mujer envenenada desciende la escalera en los brazos del hombre que la ama. En 'Suspicion' el hombre que supuestamente ama a la heroína sube la escalera a llevarle la muerte. Es un ascenso en la oscuridad y con la blancura de la leche entramos en una habitación donde pensamos que, a pesar de estar iluminada, ha de reinar la maldad implacable. (Martínez M., para 18 2014) [Artículo en línea]

Finalmente, y por estas razones es que la metáfora experimenta su significación a través de un montaje donde jueguen todas las ideas que se desean transmitir unidas a un objeto y una acción determinada tanto detrás de cámara como frente a ella.

2.3.2. La metáfora representada con el color

El color ha sido un elemento estudiado por diversas disciplinas, como por ejemplo para la literatura y la semiótica. A veces ésta siendo utilizada como adjetivos específicos o metafóricos que acompañan o nutren la obra. Ahora bien, decifrar el significado de los colores dentro de una pieza artística podría convertirse en una adición a la hora de comprender un diálogo, o la psiquis del personaje. (Santamaría, s.f) [Artículo en línea]:

> Para Goethe (1810), en su teoría del color, se refiere a los valores morales que pueden ser comunicados por medio de un color, por ejemplo: el amor, la sinceridad, los celos, la envidia. El color, como signo de elementos abstractos como los valores es estudiado por la semiótica. (s.f, para. 1) [Artículo en línea]

Esta disciplina referida como "la semiología, o también llamada semiótica por Peirce (1839-1914), es la ciencia que estudia los signos en la vida social." O sea, es el estudio que se encarga de interpretar patrones simbólicos perceptible por los sentidos humanos. (Santamaría, s.f) [Artículo en línea]

Inclusive, existen dos tipos de comunicación: la verbal y no verbal. Y en cada una de éstas se puede encontrar un signo que contenga un mensaje específico. Cada signo va unido a una interpretación según el contexto en el que estén plasmados y la información almacenada en la memoria del receptor. Y gracias a estas características, el individuo puede llegar a hacer una asociación específica. Por ejemplo, asimilar que el color rojo-signo- en el tránsito –contexto- hace referencia a la acción de detenerse-mensaje-. Mientras que si colocamos este mismo elemento de la gama de colores en un contexto de hospital puede simbolizar emergencia. (Saussure, 1945)

Pero, cabe destacar que el signo no es un elemento arbitrario, sino que son vistos como icónos para hacer una similitud entre el significado y el significante. (Lotman, 1970) Santamaría, especifica lo antes mencionado utilizando como ejemplo una pieza literaria:

> Dentro de la obra de Rayuela, Cortázar avanza el relato de un amor entre Horacio Oliveira y la maga, usando como herramienta descriptiva, el color. El color fue usado de dos maneras: uno como adjetivo especificativo, y el otro, de sentido metafórico. El primer uso, se da a partir de la caracterización de lugares, vestiduras, objetos etcétera. Por otra parte, el color con sentido metafórico, es usado para caracterizar personalidades, ambientes, humores y sentimientos. A modo de ejemplo, el siguiente fragmento, mostrará el uso del color de ambas maneras:
> (…)Las nubes aplastadas y rojas sobre el barrio latino de noche, el aire húmedo con todavía algunas gotas de agua que un viento desganado tiraba contra la ventana malamente iluminada, los vidrios sucios, uno de ellos roto y arreglado con un pedazo de
> esparadrapo rosa (…)-Se está bien aquí. Hace calor, aunque está oscuro. (…) (Cap. 10. P. 35) (s.f, para. 4) [Artículo en línea]

En este ejemplo, Santamaría (s.f) indica que el color rojo de *las nubes aplastadas* es utilizado como adjetivo especifico porque describe la efusión del medio ambiente o la poca cantidad de sol haciendo alusión al atardecer. En el caso del trozo de *esparadrapo*

rosa, es usado metafóricamente como énfasis en un contexto que simboliza que el lugar cambió de sentirse hostil a cálido. (s.f) [Artículo en línea]

Como se había mencionado, es importante conocer el contexto para saber el significado exacto del color y hacer el debido análisis e interpretación. En el caso de una pieza audiovisual existe el ejemplo metafórico y semiótico de la niña del abrigo rojo en *La lista de Schindler* (1993). En este, Spielberg filma en blanco y negro, mezclando algunos toques de color para únicamente resaltar el vestuario rojo de una pequeña con el fin de crear una metáfora acerca del horror que se vivía en la guerra. Utilizando este color como símbolo de peligro, sangre y muerte. (Martinez, s.f)

Los colores pueden ser elementos útiles de usar a la hora de guiar al espectador para conseguir más significados no directos dentro de los encuadres y planos que estén asociados con la trama, el contexto, o hasta en el estado interno o anímico del personaje. Por lo que puede ser una herramienta eficaz a la hora de transmitir un mensaje sin la necesidad de informar de más al espectador de forma directa con el uso de diálogos.

2.4 Postulados de la metáfora fílmica

En la cinematografía europea, específicamente en España, las piezas audiovisuales donde la poesía, la alegoría y los elementos sutiles que hoy conocemos y que ayudaron a representar una realidad visualizada por el guionista y el director tuvieron que sobrepasar primero agentes sociales, políticos y géneros del cine comercial para lograr transformarse oficialmente en lo que hoy se conoce como el cine metáfora. En el análisis *Ana y los Lobos, la metáfora fílmica o surrealismo ideológico*, Navarrete (2010) explica cómo era el contexto social y cómo afectaba en cuanto a la realización de nuevas formas de hacer cine:

> En los años setenta tres eran las propuestas que poblaban el panorama cinematográfico español. Junto al **cine comercial** representado por el denominado "landismo", de profunda raíz popular entroncado con el fenómeno de los llamados "sub-géneros", surgidos en ésta y la década anterior, convivían intentos de hacer un cine diferente, afín a la nueva generación social española. Aunque todavía España vivía bajo el

> régimen de Franco, el país había avanzado mucho en cuestiones sociales. La incorporación de la mujer al trabajo es un fenómeno normal en estos años, así como el acceso de muchos españoles a la Universidad. El analfabetismo estaba completamente erradicado. Surge la gran clase media española, pero ésta no aparece representada en la gran pantalla. Para ella, surge la denominada **tercera vía** del cine español; un cine urbano, plagado de nuevos personajes y problemas, derivados de la sociedad nacida del gran milagro económico español. (p.3)

A partir de estos sucesos sociales aparecen películas como *Los nuevos españoles* (1974) de Roberto Bodegas, o *Tocata y fuga de Lolita* (1974) de Antonio Drove, como una segunda opción de hacer cine además del urbano, e igualmente Navarrete indica que:

> Frente a ambos modelos, amables y poco interesados en acometer reflexiones de índole política, surge la última gran propuesta fílmica de los setenta: el **cine metafórico**. Simbolizado en la trayectoria de Carlos Saura desde *La caza*, este tipo de cine puede definirse como comprometido socialmente y con una marcada voluntad autoral. El simple acto de pagar una entrada para ver una película de cine metafórico se convertía en un claro grito opuesto al todavía imperante franquismo. Los recursos estilísticos de este cine lo conformaban la metáfora, la alegoría y la parábola fílmica, magníficas armas para narrar historias que, en un segundo nivel de lectura, lejos de una superficie a veces cándida, proponían una verdadera subversión política o, cuando menos, una exacerbada crítica al Poder. (2010, p.4)

Por otro lado, muchos técnicos en la industria cinematográfica han investigado y estudiado la posibilidad de hacer visible la metáfora en los filmes ya que la retórica únicamente había sido utilizada en el cine para su clasificación. Cano (2012) afirma que desde las décadas pasadas han existido investigaciones que respaldaban la unión de la metáfora con el cine:

> El primero de ellos fui S.M. Eisenstein, cuyos pensamientos sobre la metáfora estriban en su teoría del montaje. Su montaje de las acciones se considera un montaje esencialmente metafórico, donde metonimia y metáfora estarían en una relación de yuxtaposición generando un contraste entre el plano de la narración lineal, fundamentalmente metonímico, y el plano excéntrico y connotativo. (para. 10) [Artículo en línea]

Otro postulado mencionado viene de la mano de Jean Mitry con su libro *La semiología en tela de* juicio (1987). Dentro de éste, Cano analiza que:

> En un artículo referente a Cine y lenguaje, [Mitry] le brinda mayor importancia al concepto del 'signo', a su diferenciación del símbolo, cómo se relacionan en el interior de un filme y a los planos donde se puede constatar su presencia. También plantea que mientras que la metáfora se establece por salto, la metonimia [es decir, que una parte remplaza a un todo] lo hace por desplazamiento de límites y guarda una relación con la referencia. Esta distinción impide someter una categoría de la otra. Así mismo constata que es demasiado común la presencia de la sinécdoque (figura metonímica que permite designar una idea o una cosa por un término cuyo sentido incluye el del propio término o es incluido por él) en el texto fílmico, transformándose siempre en metáfora. Y acaba por señalar que no es lo mismo tratar de sinécdoque literaria que de sinécdoque cinematográfica, al no estar cerradas a ningún tipo de connotación que se pueda crear. Jean Mitry considera al montaje paralelo como metafórico. Por lo tanto, para él el cine es un arte metonímico más que metafórico. (2012, para. 11) [Artículo en línea]

Por otro lado, teóricos como Christian Metz y N. Roy Clifton que demostraron cómo las nociones retóricas pueden ser adaptadas al cine, además de descubrir vínculos ocultos entre los textos verbales y los textos fílmicos como diálogos o características dentro del guion literario. Pero, entre todos los investigadores, Trevor Whittock se ha convertido en el teórico que más ha profundizado la metáfora fílmica:

> En su obra *Metaphor and fun* en 1990. Su teoría considera la metáfora como metonimia (…). Para él, si un objeto se asocia en planos sucesivos a un personaje, cuando este objeto aparezca aislado posteriormente, habrá que leerlo como un desplazamiento del punto de su origen, del personaje con el que estaba vinculado, es decir, el objeto es metáfora de una persona; sin embargo, en la creación artística también puede ser la persona metáfora de un objeto. (Cano, 2012, para. 12 y 13) [Artículo en línea]

En resumen, "Borges decía en el prólogo a *Cronicas marciana* de Ray Bradbury que existen pocas experiencias fundamentales, y que es indiferente que para expresarlas literariamente se recurra a lo fantástico o a lo real". Esta misma idea también puede entrar aplicada al cine ¿Por qué?, porque "el cine tiene más recursos expresivos, no sólo la palabra; la cámara, con sus posibilidades de movimiento, de angulación, de enfoque, o el tipo de iluminación" Estos, representan elementos que permiten tanto al cineasta como al

público concebir matices, connotaciones o sugerencias visuales que no son posibles en otras manifestaciones artísticas. (Aguilar, J., p. 9, 2007)

Es más, con facilidad estas alusiones metafóricas pueden pasarse desapercibidas ante la visión del espectador, cuyo interés puede poseer mayor énfasis en la trama argumental del *film*. Y por ende, obviar diversos colores u objetos que se hacen presentes por una razón más allá de ser un decorado; para aportar de forma sutil mayor información sobre el contexto de un personaje o mensaje general que se desea transmitir a través del guion. No es lo mismo la creación de una película para el cine a la creación de una pieza artística para el cine. El uso de la metáfora:

> para algunos puedan servir de demostración del entamado metafórico que acompaña, explica y enriquece el film. Para otros, seguramente la mayoría, no se trata de explicar cosas ya sabidas, y las que cada uno podría añadir su propia experiencia, sino de recordar momentos vividos frente a la pantalla, que por algún motivo han permanecido en nuestra memoria [y podemos asociarlo con mensajes indirectos que aporta una película] . (Aguilar, J., 2007)

En fin, se puede concluir que las metáforas son valiosas herramientas cinematográficas que permiten convertir lo que parece un simple elemento, en algo que va mucho más allá de su apariencia; pues cada recurso seleccionado guarda una serie de significados y razones que fundamentan su participación en una cinta. Desde la forma de un objeto, sus tonalidades hasta la forma en la que los personajes interactúan con lo que los rodea en la escena. Para así construir una narrativa en la que ninguna decisión dentro de la industria audiovisual quede sujeta al azar.

Debido a esto, las metáforas fílmicas constituyen un elemento indirecto que funciona como orientador de la trama ante el espectador. Y además, registra una estructura dentro de un determinado contexto, generando en el público tanto sensaciones, como sentimientos e, incluso, racionamientos alrededor de lo que –con una visión básica– podría catalogarse como superficialidades.

CAPÍTULO III
LA ESTÉTICA DE LA CAMPAÑA ESTRELLAS DEL BICENTENARIO MÉJICO

3.1 Spots publicitarios: Estrellas del Bicentenario Méjico

Los doscientos años de la nación azteca cumplidos en el 2010 simbolizaron una gran celebración nacional para un país. Y como contribución a la misma se crearon diversos contenidos audiovisuales que resaltaron los atributos patrimoniales de Méjico. Es a partir de aquella motivación que nace la Campaña *Estrellas del Bicentenario Méjico* (2010). (Carpio, 2010, sección Portada) [Artículo en línea]

Pero, ¿en qué consistían estos videos? Según Carpio (2010) estas siete piezas radicaban en mostrar la belleza mejicana a través de sus locaciones, rostros étnicos, la flora y fauna, además de actos ceremoniales típicos de la cultura. Todo esto utilizando un lenguaje cinematográfico —sin contar necesariamente una historia con principio, desarrollo y fin— y el uso de una musicalización —con la ausencia de diálogos a excepción de una voz en off que se escucha en el último minuto de cada spot—.

Es por eso que en el año 2009 se inició la preparación y elaboración de tales cortometrajes producidos por el canal *Televisa.* En ellos se filmarían diversas zonas del país azteca, además de ser dirigidas por Diego Pernía, producidos por Pedro y Gabriela Torres y grabados principalmente por David Torres. En palabras de Carpio (2010), el objetivo de estos spots ante el público era aumentar la vinculación patrimonial con el espectador mexicano, al igual que hacer una promoción turística ante otros países.

Además, se realizaron en formato cine digital de tres minutos cada uno y en versión resumida comercial con un tiempo de duración aproximado de un minuto y diez segundos. Estos eran presentados entre espacios publicitarios, bloques de noticias y programación diaria en el canal *Televisa*. (Carpio, 2010)

Ahora bien, ¿Cuáles son los elementos más representativos que constituyen a los spots?

3.*2 Características de los spots*

Con una visión clara aportada por el director y acompañado por un equipo técnico pertinente, los cortometrajes que desplegaba esta campaña poseían características que definían tanto su estética, producción y lenguaje cinematográfico a comparación de otras piezas.

Debido a esto y para llevar a cabo un proyecto como *Estrellas del Bicentenario Méjico*, se necesitaban tener presente los objetivos específicos que el director y los productores deseaban conseguir y transmitir en cada pieza. Por eso, Tarazona (2012) los define en cuatro puntos. [Artículo en línea]

Primero, era imprescindible asociar patrones estéticos femeninos con la abundancia y exotismo de la geografía azteca, con la finalidad de mostrar a la mujer como un emblema natural de belleza. (Tarazona, 2012, sección Marketing Turístico) [Artículo en línea]

Segundo, se debían agregar elementos culturales de Méjico; como lo son sus actos ceremoniales, su religión, las características físicas de sus habitantes, al igual que sus rituales espirituales. Todo esto para conseguir una atmósfera enigmática y mística dentro de cada spot que retratara la parte étnica de su país de procedencia. (Tarazona, 2012, sección Marketing Turístico)

En tercer lugar, se debía hacer un posicionamiento identificable de la locación. Por eso, más que simplemente mostrar el paisaje, se necesitaba enseñar las características naturales como lo es la fauna y flora de cada lugar. Y así, hacer reconocible el destino turístico como una tierra asemejada a sus atributos específicos y a su esencia individual. (Tarazona, 2012, sección Marketing Turístico)

Y por último; pero no menos importante, era realizar un cuidadoso trabajo de selección dentro de la producción para que cada lugar correspondiera con el protagonista, vestuario, ambientación, caracterización y elemento indicado que resaltara cada locación. (Tarazona, 2012, sección Marketing Turístico)

Pero, a parte de estos puntos otro factor a favor de cada spot fue su trabajo para asignar una estética adecuada que resaltara los atributos del país y cultura mexicana. (Tarazona, 2012, sección Marketing Turístico)

3.2.1 La estética

Según Konigsberg (2004) la estética es:

> (..) una rama de la filosofía que investiga la 'belleza' en una obra de arte e intenta desarrollar un sistema de principios abstractos acerca de lo bello. También se interesa por las reacciones psicológicas y emocionales del espectador ante lo bello en el arte. (..) Actualmente la crítica estética ha desarrollado un mayor interés por el impacto de la obra de arte en su público, en cómo el público reacciona ante ella, y de qué forma la obra provoca estas reacciones. Éste es el sentido en el que se usa el término 'estética del cine'. La estética del cine se interesa por las reacciones internas del espectador, psicológicas y emocionales, ante la película, y en cómo la película, en tanto que obra de arte, a través de su contenido, su técnica y sus elementos formales, provoca estas reacciones en el espectador. (p.208)

Ahora bien, si se conoce que la estética es integrada por diversos elementos que forman parte de la dirección de arte y de fotografía ¿Qué elementos entran en la estética de *Estrellas del Bicentenario Méjico* y qué inspiró esta estética?

En una entrevista con José Fernández (2011), el director de la campaña, Diego Pernía indicó que, de la mano con el director de fotografía David Torres y todo el equipo, la inspiración estética nació a partir de pinturas y producciones como las de *Planeta Tierra* (2006), de la BBC de Londres en las que se trabajaba una narrativa de la naturaleza y con el apoyo de tomas aéreas, entre otros. [Artículo en línea]

Pues bien, además de la inspiración, dentro de su estética existían cinco elementos característicos de la misma. Entre ellos el color, la luz, los paisajes como fondo, las fisionomías de los personajes y el vestuario. (Tarazona, 2012, sección Marketing Turístico) [Artículo en línea]

3.2.1.1 El color y la luz

Dentro de una composición cinematográfica existen diversas formas tales como el punto, la zona áurea, la línea, entre otros que conforman la imagen de un modo ordenado, colocando en armoniosa relación todos los elementos dentro del plano. Pero, además de esos referentes, existen dos elementos que se hacen necesarios para el audiovisualista. Estos son la luz y el color. (Pereira, 2005)

Por su parte, Pereira (2005) indica que la luz es un elemento importante en la composición debido a su capacidad para determinar el significado que debería poseer una imagen específica y las emociones que el cineasta desea reflejar en ella. En el caso de las imágenes previstas dentro de los spots de la campaña del bicentenario, se trabajó con una luz contraria a la artificial; la natural. Luz caracterizada por presentarse con iluminación diurna y aunque suele ser la más básica, también es la más difícil de controlar y normalmente crea efectos de realismo y naturalidad.

Además, aun cuando *Estrellas del Bicentenario* fue filmado al aire libre y con una luz principalmente natural, también se utilizaron equipos de iluminación extra como apoyo para resaltar los colores y como forma preventiva a la hora de los cambios incontrolables de la naturaleza. Asimismo, se grababa en diversos horarios dependiendo del tipo de efecto y juego de sombras que querían causar dentro de la composición. Así lo indicó su productor Pedro Torres. (Loret, 2010) [Artículo en línea]

E igualmente, Pereira (2005) indica que la luz es un elemento que caracteriza la visión; y su importancia en el cine no sólo radica en la parte técnica para evitar el granulado en las imágenes, sino también en su lado creativo, ya que con ella se puede construir un ambiente específico. Un elemento que según Tarazona (2012) dentro de estas siete piezas es representado por una atmósfera de misticismo.

Por otro lado, Aguilar (1996) en su *Manual del espectador inteligente* indica que esta segunda función suele ser utilizada en el cine con la ayuda de diversas técnicas de iluminación que manejan los contrastes, los claros y las sombras. Todo esto con la

finalidad de expresar una emoción específica dentro de la composición creando volúmenes, añadiendo mayor nitidez o suavizado, al igual que creando la atmósfera.

De la misma forma, el color es otro factor que proporciona una mayor adecuación de la fotografía a la realidad debido a que el ser humano percibe la visión a color. Además, estos brindan una mayor libertad para el juego creativo, ya que dentro del mundo cinematográfico se busca una coherencia dentro de la composición, aunque en ocasiones, se manipule el color con la intención de alejarlo del realismo. Como sucede en sólo algunas de estas piezas con la saturación del color. (Pereira, 2005)

Es por eso que tanto la luz como el color son elementos encargados de resaltar los claros, sombras y tonos en las imágenes. Además, su uso efectista o realista tiene la capacidad de influir en la belleza y estética del filme, tanto en el carácter que le desea aportar su autor como en la transmisión de emociones que se intentan evocar en el espectador. (Pereira, 2005)

3.2.1.2 Los paisajes como fondo en la composición

Para Carpio (2010) existen distintos elementos característicos acerca de los spots que hacen énfasis en la belleza mejicana. Otro de estos se muestra al usar paisajes naturales como fondos. En *Estrellas del Bicentenario* los mares, desiertos, montañas, ríos, playas y valles son los principales escenarios de cada spot. Al igual que, entre los factores pertenecientes a la fauna, estas piezas capturan imágenes donde se integran animales patrimoniales como el águila, el puma, caballos, el caimán, entre otros. Todo esto con la idea de transmitir la unión entre la naturaleza y el hombre; y como forma de representar al ser humano se agrega a la mujer como símbolo de belleza dentro de casi todos los encuadres y planos. ［Artículo en línea]

Por tal motivo era imprescindible conseguir las diversas zonas que representaran la naturalidad de Méjico. Debido a esto otra de las características primordiales del conjunto de spots publicitarios ─estrenados el 12 de enero del año bicentenario─, se hacía presente

filmando dentro de distintos estados del país, por lo que existía una diferencia radical en cuanto a una locación y otra. Entre éstas estaban: Tamaulipas, Veracruz, Chihuahua, Oaxaca, Yucatán, Sinaloa y Chiapas. (Carpio, 2010) [Artículo en línea]

En el artículo periodístico de la *web Canal100*, titulado *Diego Pernía cuenta todo lo que hizo como director y operador de cámara en Estrellas del Bicentenario*, se presenta una carta escrita por el director dirigido hacia José Antonio Fernández (2011), donde se hace visible el trabajo previo de investigación en el que se profundizaba la cultura en cada una de las locaciones a filmar:

> Mi equipo de dirección y yo hicimos un viaje de *scouting* riguroso entrevistándome no sólo con la parte de turismo de cada estado (y no sólo de los que quedaron seleccionados, sino de otros que fueron candidatos a ser filmados) sino a historiadores, poetas, chamanes, gente de pueblo, líderes de las diferentes etnias, orígenes de éstas, biólogos de especies endémicas (…) Construí cada pieza a partir de leyendas, de poesías, de culturas perdidas (…) cada encuadre tiene una reminiscencia a un suceso histórico o espiritual, que transmite lo que transmite cada pieza porque está construida en base al estudio detallado de cada imagen y contenido (..) (Pernía, cp., Fernández, para.110) ［Entrevista en
>
> línea]

Además, Carpio (2010) continúa explicando que dentro de los elementos naturales es fundamental tocar el tema de las locaciones junto a la fauna y flora que protagonizaron cada uno de los spots. Debido a que dentro de la producción, el trabajo con animales en *Estrellas del Bicentenario México* requirió de un tratamiento especial, ideado por el director, para asegurar una apariencia, convivencia y comportamiento natural de los animales y las actrices dentro de los encuadres. [Artículo en línea]

3.2.1.3 Las protagonistas y rostros étnicos

Después de definir los objetivos a alcanzar, era hora de contactar al grupo de trabajo; sobre todo a los actores o modelos que prestarían su imagen frente a cámara. Por lo que se llevó a cabo un casting durante cuatro meses donde jóvenes mexicanas en más de 15 ciudades del país se inscribieron en la primera fase a través de una convocatoria vía internet. Después de ésta, se presentaron cuatro etapas más para la preselección en las que se

realizaron pruebas de aptitudes e imagen, al igual que entrevistas personales. Al final fueron seleccionadas solo tres caras que serían incluidas como representantes de la belleza mexicana dentro de los siete spots. (Carpio, 2010) [Artículo en línea]

Asimismo, dentro de la entrevista de Loret (2010) dirigida hacia el productor de la campaña, se afirmó que escoger a las modelos pertinentes era una tarea importante para el director ya que éstas debían poseer rasgos étnicos. Es por eso que las tres chicas escogidas presentaban un patrón físico de piel morena o mestiza y cabellos oscuros como un reflejo de las características típicas del habitante mejicano.

A parte, dentro de los spots no se hacía uso de diálogos, por lo que la expresividad de cada una de las candidatas debía representar tanto naturalidad como las emociones suficientes que se les requería a las jóvenes en cada locación. Todo esto para obtener una estética limpia y sencilla. Además de una actuación congruente con un fondo calmado:

> 'Ellas no son actrices y las encontramos de entre 50 mil candidatas que se inscribieron vía internet. Buscamos que transmitieran tranquilidad y las tres han recibido clases de yoga y meditación porque tienen que enfrentarse a lugares de difícil acceso y a convivir muy de cerca con animales salvajes', dijo Torres. (Loret, 2010, sección foro)［Entrevista en línea]

3.2.1.4 El vestuario y sus formas

Junto con el diseñador de modas Gustavo García Villa, se definió la estética que las modelos presentarían en escena. Seguidamente se confeccionaron diversos vestuarios de tela holgada y de colores vivos a conciencia de la locación y el contraste con su fondo; con la finalidad de que las jóvenes resaltaran de forma sutil en medio del paisaje. Así lo indica García en una entrevista en el que habló acerca de su trabajo dentro del departamento de arte y estilismo: "En sí, yo defino la imagen de las chicas y diseño todo el vestuario. Pero antes de arrancar concluimos que serían con poco maquillaje, sin accesorios y pelo libre."(Videl, 2010, sección Fashion)［Entrevista en línea]

3.2.1.5 La edición y el montaje

Por otro lado y según Konigsberg (2004), la postproducción es la "parte de la realización de una película que viene inmediatamente después de la finalización del rodaje y que incluye el montaje, la adición de efectos especiales y la mezcla de todas las pistas de sonido." (p. 435) Y en el caso de *Estrellas del Bicentenario*, está no sería la excepción. Después de 120 días de rodaje y un año y medio de trabajo total en el que se involucró gran parte de pre producción, se presentó el turno de la edición y el montaje de todo el contenido audiovisual producido. (Fernández, 2011)

Pero, ¿qué principales compendios trabajan dentro de la postproducción de los spots? Entre estos se encuentran cuatro herramientas que colaboran a la hora de conseguir un acabado que cubriera las necesidades que los creadores querían expresar ante el espectador. Estos factores son la intensificación de los colores, el uso del sombreado o marco oscuro para añadir mayor valor visual, y el juego entre la velocidad de tiempo con el uso del *slow* y *fast motion*, además de los cortes asociados a la rítmica musical para conseguir una atmósfera específica. (Carpio, 2010)

3.2.1.5.1 La intensificación y saturación de los colores

Cuando se habla de la saturación o intensidad de los colores también se habla del croma. Moreno (2004) explica que:

> (…) este concepto representa la pureza o intensidad de un color particular, la viveza o palidez del mismo, y puede relacionarse con el ancho de banda de la luz que estamos visualizando. Los colores puros del espectro están completamente saturados. Un color intenso es muy vivo. Cuanto más se satura un color, mayor es la impresión de que el objeto se está moviendo. (par. 4) [Artículo en línea]

Debido a esto, cuando se presencian las composiciones dentro de los spots se observa una intensificación de los colores con el fin de añadir mayor dramatismo a las imágenes. Moreno (2004) también afirma que la intensidad cromática "puede ser definida por la cantidad de gris que contiene un color: mientras más gris o más neutro es, menos

brillante o menos ´saturado´ es. Igualmente, cualquier cambio hecho a un color puro automáticamente baja su saturación." (par. 5) [Artículo en línea]

Además, el director de las piezas afirma en la entrevista con Fernández (2011) que:

> Junto con Joaquín Villegas y Enrique El Cubano, que son el equipo de postproducción estable de HD Mates, Emiliano (Pernía) hizo gran parte de la postproducción y recreó muchísimas tomas en las que profundizaba su nivel dramático (de los cielos, de la luna, hizo un efecto de noche con el faro de Quintana Roo...) (para. 86) [Artículo en línea]

3.2.1.5.2 El sombreado o marco oscuro

Por otro lado, otra de las características que presenta el trabajo de postproducción en esta campaña está basada en el uso de sombreados difuminados en los bordes de la imagen. Esto con el fin de añadir profundidad y contraste con los colores de la composición. Además, las sombras permiten crear un efecto psicológico que dependiendo de su posición puede cambiar la atmósfera de una pieza audiovisual. (Faulstich y Korte, 1995)

Igualmente, Diego Pernía, director de las piezas, indica que también se retocaron las imágenes a la hora de eliminar imperfectos dentro de las composiciones:

> Emiliano también hizo lo que yo llamo el pulido final de cada una de las tomas, rescatando paisajes con todos sus detalles. Los tres trabajaron muy duro en postproducción. Repararon alas, montañas, cielos. Hicieron un gran trabajo de detalle para estar lo más cerca de la perfección que se pudiera. (Fernández, 2011, para. 87) [Artículo en línea]

3.2.1.5.3 El slow y fastmotion

Otro asunto que interviene dentro de la estética en cuanto a calidad de imagen y su postproducción vino de la mano de un presupuesto que incluía, según Carpio (2010) tres equipos de filmación en la que se incluye la cámara *Phantom* ─Equipo cuya velocidad de captura está corrida a 700 cuadros por segundo, a comparación del corrido normal que

implica 24 cuadros por segundo─. Y dos cámaras red con un conjunto de componentes técnicos en los que se incluye una grúa, un mini móvil, un helicóptero para las tomas aéreas, al igual que las herramientas necesarias para realizar tomas acuáticas. [Artículo en línea]

Por su parte, la cámara *Phantom*, al poseer tal nivel de fotogramas corridos por segundo, lograba captar mayor movimiento tanto de los animales como de sus protagonistas por lo que el uso del *slow* y *fastmotion* podía ser observados con mayor precisión por el espectador.(Carpio, 2010) [Artículo en línea]

Pero, ¿qué es el *fast* y *slowmotion?* Con una traducción del inglés al español, estos términos se refieren a la velocidad de tiempo en la que se pueden mostrar los fotogramas, las cuales pueden ser cámara rápida y cámara lenta:

> Con el vídeo, la cámara lenta y rápida se produce a través de efectos de vídeo digital en la edición. Como vemos una película a la velocidad normal, no somos conscientes de la reproducción de movimiento. En otras palabras, no llama la atención a sí misma como una técnica cinematográfica. Cuando se usan la cámara lenta y rápida, sin embargo, nos volvemos conscientes de que una técnica ha alterado nuestra percepción de la realidad. Estos efectos de movimiento tienen la capacidad de manipular el tiempo, la condensación de una escena en un período más corto (movimiento rápido) o alargando hacia fuera, dándole más tiempo al momento (cámara lenta) (Kydd, 2011, p.107)

En el caso de *Estrellas del Bicentenario* este efecto se utiliza como forma de mostrar los atributos del movimiento en las tomas ya que con la cámara *Phantom* se puede acceder a percibir mayores acciones durante cada segundo de filmación. Y es en la postproducción donde se tiene acceso a la alteración de tiempo de cada fotograma. (Carpio, 2010) [Artículo en línea]

3.2.1.5.4 Los cortes asociados a la rítmica musical

Dentro del proceso de la edición y montaje se presenta la oportunidad de ordenar planos y secuencias para dar forma al video en su totalidad. Además, en éste se añade la musicalización y los sonidos de fondo para presentar una rítmica que vaya de la mano con el efecto que desea conseguir el director. Cabe destacar que dentro de las piezas audiovisuales no necesariamente, se debe mantener una musicalización o ritmo musical

continuo; pero en los siete videos publicitarios el corte de las escenas es guiado por su música de fondo compuesta por Gustavo Farías. (Aguilar, 1996)

Teniendo en cuenta lo antes mencionado, es importante mencionar "que la banda sonora es una **parte esencial de la atmósfera** de un film" (para. 1) ya que ésta establece un tono y guía al público según las sensaciones emotivas que pretenden expresarse en cada pieza. (Izquierdo, 2003) [Artículo en línea]

Por eso, la música:

> Puede **provocar desasosiego** en el espectador con la intención de hacerle sentirse tan desconcertado como un protagonista, como consigue Jon Brion con su trabajo para 'Punch-Drunk Love'. También es capaz de **elevar en grandilocuencia** y dramatismo a ese tipo de historias *bigger than life*, como consiguen los bajos de Hans Zimmer para 'Inception'. O puede acabar resultando la **única arma para sobresaltar** al espectador en una mala película de terror. (Izquierdo, 2003, para. 2)

Y aunque estos spots no presentan una narrativa ─o hilo conductor de una historia con principio, conflictos y resolución de problemas, entre otros─ sí utilizan la música para transmitir emociones. Debido a que este tipo de rítmica ─combinado con la imagen─ fue propuesta con la intención de guiar la emotividad del espectador. (Pernía, cp. Fernandez, 2011) [Artículo en línea]

Es por eso que cuando escuchamos un punto alto en la música, normalmente está presente junto a una toma que se acopla a esta parte de la melodía o viceversa. Como sucede con los gran planos generales dentro de los spots. Además, el hecho de que estos no presenten diálogo alguno mantiene una gran relación con lo que el director quería expresar; que la imagen hablara por si sola. Así lo explica Pernía en su entrevista acerca de la campaña:

> Me concentré mucho para que las imágenes narraran una sensación. Quería que el público viera los promos y sintiera que no necesitaba palabras, en eso me quedé muy satisfecho. En YouTube hemos tenido millones de visitas, a las que sumo correos de la gente que los vio en televisión que me indican que sí había tocado esas fibras. (Fernández, 2011, para. 63) [Artículo en línea]

3.2.1.6 Apelando emociones a partir del montaje y lenguaje cinematográfico

Por su parte, *Estrellas del Bicentenario Méjico* se destaca sobre otras campañas gracias a su lenguaje cinematográfico en el que se presenta la intención de apelar a las emociones, a través de las imágenes, para producir sensaciones en el espectador. Por lo que en sí, su director buscaba transmitir asombro, exaltación y admiración ante las cualidades culturales mejicanas. (Fernandez, J., 2011) [Artículo en línea]

Pero, dentro de la etapa de postproducción también se le puede añadir una intención a la obra mediante su montaje. Así lo explica Reguera (2013) en su artículo *Eisenstein y el montaje de atracciones.* En éste, la autora habla del cineasta y teórico que le acuñe gran importancia al posicionamiento de las imágenes con el fin de transmitir emociones o mensajes aportando un lenguaje cinematográfico para el espectador:

> Eisenstein propuso en la teoría y expresó en la práctica la idea de que la **yuxtaposición** de planos mediante montaje da lugar a una imagen total que va más allá de la simple suma de las imágenes parciales, cuyo significado es más bien el "producto" de las partes. Esto que parece complejo viene a significar que las imágenes, los planos, no están aislados, sino que interactúan a través del montaje, construyendo significados conjuntos, y así, dan lugar al todo común. (para. 4) [Artículo en línea]

Igualmente, y según Alsina y Romaguera (1989), estos autores explican con mayor profundidad los tipos de montajes propuestos por Eisenstein. Entre estos, el montaje métrico, rítmico, tonal, sobretonal o armónico y el intelectual.

Estos expresan que para construir el métrico debe existir un criterio principal que es "la absoluta longitud de los fragmentos. Los clips de película son empalmados de acuerdo a sus longitudes, al igual que un compás de música. La realización consiste en la repetición de estos «compases»." (Alsina y Romaguera, 1989, p.1).

Por otro lado, también expresan que el montaje rítmico se basa en los movimientos dentro de los encuadres como por ejemplo los *paneos* o *tilt up.* Y cada fotograma junto a la duración de los planos, poseen un tempo que concuerda con el ritmo musical de la pieza. Es

por eso que cuando en un video se observan planos fijos por una larga duración de tiempo, disminuye el ritmo y dinamismo de la misma; claro, según la intención que el director deseó retratar en cada toma. (Alsina y Romaguera, 1989).

En tercer lugar, aparece el montaje tonal:

> He señalado a la segunda categoría como rítmica, también podría denominarla PRIMITIVO-EMOTIVA. Aquí el movimiento es calculado más sutilmente, pues aunque la emoción es también un resultado del movimiento, éste no es un cambio externo meramente primitivo.
>
> La tercera categoría —la tonal— podría también ser llamada MELÓDICO-EMOTIVA. En ella, el movimiento, que ha cesado ya de ser un simple cambio en el segundo caso, cruza claramente hacia el interior de una vibración emotiva de un orden todavía superior. (Alsina y Romaguera, 1989, p.6)

Seguidamente, el cuarto montaje, el sobretonal pasa a ser una versión mejorada del tonal, ya que "se distingue de este último por el cálculo colectivo de todos los requerimientos de cada fragmento." Y esta característica da la impresión de una "coloración melódicamente emocional hasta una percepción directamente fisiológica" de la pieza. (Alsina y Romaguera, 1989p. 5)

Y por último el montaje intelectual tiene la intención de, a través del posicionamiento de las imágenes incentivar o motivar la creación de una idea específica en el espectador, ya sea para transmitir un mensaje de forma sutil o producir un efecto de conflicto entre lo afectivo e intelectual. (Alsina y Romaguera, 1989)

Ahora bien, usando la teoría del montaje de atracción de Eisenstein, ─reconocido por su obra *Octubre* (1928)─ , Reguera (2013) explica que este conocimiento contribuyó en la cinematografía. Y que todo esto parte del concepto de *ideograma* que es la unión de diferentes imágenes que juntas aportan un significado específico. Como por ejemplo: boca + niño = chillar, o pájaro + boca = cantar.

Aunque suene difícil de entender esta clase de montaje intelectual tenía la intención de mostrar los diferentes significados emotivos que el espectador puede asociar en una pieza gracias a la unión de diferentes tomas entre sí. (Reguera , 2013)

A través de este concepto y apoyado por los experimentos de Luv Kuleshov con su reconocido *Efecto kuleshov* se explica que se pueden expresar diferentes mensajes a través del montaje, que no necesariamente requieren de la acción misma o del uso de diálogos para ser entendible por el espectador. Ese experimento planteaba la:

> (…) yuxtaposición mediante montaje del mismo rostro impasible de un actor, primero con un plato de sopa, luego con una niña en un ataúd y después con una mujer en un diván. Los diferentes montajes hacían que el espectador reconociese en el mismo rostro inalterable tres emociones distintas: en el primer caso, hambre; en el segundo, dolor; y en el tercer caso, lujuria. Este experimento, del que se ha hablado mucho posteriormente, trata de demostrar el valor del plano como signo y 'la secuencia' como 'texto', cuya significación conjunta supera la suma de los signos independientes (Reguera, 2013, para. 5) [Artículo en línea]

Por lo tanto, la importancia en la asociación de imágenes con un significado que solo se lo puede atribuir el espectador genera una emoción o mensaje. Y éste, a veces puede ser persuadido por el autor de la pieza; para así motivar la capacidad intelectual del público, consiguiendo que cada individuo una elementos y encuentre una razón por la cual, en el montaje, diferentes tomas aparecen juntas. Pero, claro cabe destacar que esto depende de las experiencias propias y connotaciones implementadas por la sociedad de cada persona. Como por ejemplo se le asocia el significado de *tiempo* a un aparato con manillas como lo es el reloj ─ la unión de un significado y significante para aportar un mensaje─. (Reguera, 2013) [Artículo en línea]

Igualmente, el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado ([INTEF], s.f) hace hincapié en mencionar a Eisenstein ya que éste, partiendo de la influencia de las películas de Griffith, planteó un lenguaje alternativo al cine norteamericano. Pues, con una propuesta más intelectual, sutil y compleja fue capaz de definir cinco tipos de montaje: el métrico, rítmico, tonal, sobre-tonal e intelectual. Además de combinar planos no relacionados entre sí, con el fin de crear un concepto o metáfora

que enriqueciera la trama sin la necesidad de incluir diálogos que explicaran lo que sucedía dentro de la trama. [Artículo en línea]

Entonces, uniendo las teorías anteriormente nombradas se puede llegar a la conclusión de que dentro de *Estrellas del Bicentenario*, existe a simple vista un montaje rítmico y tonal. Debido a que con el uso de la banda sonora y los movimientos de cámara, se apela a la emotividad, apreciación o dramatismo de las tomas. Su director, Diego Pernía afirma en una entrevista que:

> El fin que siempre busco en la pantalla es que se dé con el espectador la conexión directa con todos los sucesos que hay en el universo, que son un montón de emociones que generalmente las personas no pueden explicar. Me gusta compartir con ellas una mirada sobre esas emociones para que tengan una opción más al momento de descubrir qué es aquello que están pensando, sintiendo. (…) Cuando cuento con todo el apoyo para producir comerciales, me gusta poner en pantalla ese plus en la imagen que transmita esas cosas intangibles que a la vez están en todas las personas. (…)
>
> Siempre estoy investigando y documentándome en filosofía y teología, observando diferentes religiones. Igual sigo el arte con profundidad, en todo su abanico y en todas las cosas específicas que tienen que ver con mi trabajo concretamente.
>
> Estudio todas las formas que el ser humano está buscando, a veces tomando caminos cortos y en otras ocasiones más largos. Trato de transmitir todo esto en cada producción que realizo. (…) En cada cosa que propongo en la pantalla busco que la parte espiritual todo el tiempo se revele. (Pernía, en Fernández J., 2011, para 23) [Entrevista en línea]

Unido a esto, el director de la campaña afirmó que uno de sus objetivos en una producción audiovisual sin diálogos que depende de la música y la imagen necesitaba de mucho enfoque, estudio y concentración del personal para que las tomas lograran captar y transmitir sensaciones específicas que luego serían absorbidas por el espectador. Y que posteriormente, fuesen encajadas en el montaje con la finalidad de expresar la belleza natural del país. Es por eso que aunque la unión de todas las imágenes no parezca narrar una historia con principio, desarrollo del conflicto y solución del mismo; sí logra mantener una conexión final con el objetivo de mostrar un *ideograma* general acerca de la belleza en

Méjico. Ideograma que podría interpretarse como otra de las características del montaje intelectual. (Fernández, 2011) [Artículo en línea]

Además, en la misma entrevista, Pernía cuenta que el secreto para conseguir un punto de equilibrio en el que la madre naturaleza muestre su belleza ante cámara está basado en la investigación dentro de la preproducción y la concentración en el set de grabación dentro de la producción. Por lo que se pidió a todos los involucrados con el proyecto que se familiarizaran con la locación para conocer y obtener información útil acerca de la cultura de cada uno de los sitios que capturaría la cámara; y así usar esa información para obtener un mejor resultado en pantalla. (Fernández, 2011) [Artículo en línea]

Asimismo, Carpio (2010) menciona que con el uso del lenguaje cinematográfico, los spots de *Estrellas del Bicentenario* tienen como fin unir y mostrar la belleza del país azteca con el uso de elementos propios del cine a comparación de otras producciones nacionales sin un presupuesto tan amplio como el que se consiguió para este proyecto. [Artículo en línea]

Por todo esto, *Estrellas del Bicentenario* es un conjunto de piezas cinematográficas que vinculadas con elementos visuales y sonoros intenta dar a entender un mensaje con tono épico e histórico que equilibra lo místico de la cultura, junto con un trabajo en la dirección de fotografía y postproducción para realzar las imágenes ante el espectador. Al igual que el uso de la belleza femenina de las protagonistas y los paisajes como un enlace que conecta con la misión que sus autores pretendían mostrar; la belleza de Méjico.

MARCO METODOLÓGICO

CAPÍTULO IV

La realización de un cortometraje es más que refugiarse en una historia y confiarse de las ideas que surgen, para luego representarlas a través de audio y video. El corto como expresión de arte implica un proceso de indagación previo basado en la literatura, métodos, teóricos, filmografías y cineastas internacionales.

Es por eso que para abordar las bases de la presente investigación, es necesario desglosar en el Marco Metodológico, el método correcto para estudiar de cerca el contenido y producción de esta pieza. Para así, exponer en primera instancia el planteamiento de la incógnita principal, la finalidad de la búsqueda de respuestas, los paradigmas seleccionados, además de los instrumentos y herramientas utilizados para finalmente dar paso a la elaboración del proceso creativo.

4.1 Planteamiento del problema

Realizar un cortometraje silente ficcional utilizando la metáfora fílmica e inspirado en la estética de la campaña *Estrellas del Bicentenario Méjico 2010*, implica la correcta construcción y utilización de imágenes metafóricas y poéticas que logren resaltar tanto el hilo conductor de la historia como la sustitución de diálogos.

El centro de esta investigación se basa en la utilización de la herramienta poética dentro de la dirección de fotografía y arte, con un manifiesto estético claro y similar al que se muestra en la campaña que se utiliza como inspiración. Donde el estilismo de los personajes, texturas y diversos escenarios naturales son las principales características del mismo.

Igualmente, al tener en cuenta que el guion del cortometraje *Éveillé, el despertar* gira alrededor de una temática ambientada en el Limbo; las técnicas y herramientas descritas anteriormente se prestan en pro a la interpretación que la directora tiene acerca de

la representación visual del mismo. Por esta razón, se establecen características fundamentales que debe poseer esta pieza para llevar a cabo su correcta producción.

Y finalmente, partiendo de esto, la fidelidad a la propuesta en el uso de la metáfora fílmica se convierte en un punto clave para la ejecución del trabajo de investigación; ya que con ésta se enriquece la narrativa además de aportar rápida y sutilmente mayor información al espectador acerca de la interiorización del personaje. Característica útil a la hora de ser utilizada dentro de un formato de corta duración como lo es el cortometraje.

Sumado a esto, otra herramienta efectiva para representar el mundo paralelo en el que se encuentra la joven se hace efectivo con el correcto apoyo del lenguaje cinematográfico ─como lo son los estilos de planos a utilizar─, el uso de objetos ─para transmitir símbolos metafóricos─, la estética seleccionada ─donde la naturalidad tanto en paisajes como en vestuarios y estilismos se hace presente─ , además de la correcta puesta en escena, personajes y montaje para alcanzar el objetivo trazado.

Por estas razones, y como el título de esta sección lo indica, la presente investigación pretende responder la siguiente pregunta o planteamiento del problema:

¿Cómo se puede producir un cortometraje de ficción, sin diálogos, para a través de la metáfora fílmica contemplar y construir un mundo onírico en el que se desenvuelva el personaje principal; siendo éste inspirado en la estética de la campaña *Estrellas del Bicentenario Méjico 2010*?

4.2 Objetivos

4.2.1 Objetivo General

Realizar un cortometraje de ficción sin diálogos utilizando como recurso la metáfora fílmica e inspirada en la estética de la campaña *Estrellas del Bicentenario Méjico 2010*.

4.2.2 Objetivos Específicos

- Conocer y analizar la estética de la campaña *Estrellas del Bicentenario Méjico*.
- Analizar el recurso de la metáfora fílmica dentro del cine.

- Definir y establecer elementos fundamentales que se utilizarán para dar forma a la metáfora visual dentro del cortometraje.
- Construir el perfil de los personajes principales.

4.3 Justificación

En su mayoría, las piezas audiovisuales, principalmente en el cine, se han caracterizado por la utilización del diálogo como una herramienta imprescindible a la hora de transmitir un mensaje con mayor factibilidad. Pero, como existen películas dependientes a esta herramienta, también existen las que no.

Por su parte, *Éveillé, el despertar* busca romper con la dependencia imagen-diálogo, llevando a cabo la construcción de una alternativa audiovisual en la que se sustituya la plática por objetos simbólicos e imágenes metafóricas que nutran la historia. Además, se hace uso de un lenguaje cinematográfico además de la expresión corporal de los personajes acompañados por una musicalización y un montaje rítmico que dan vida a la ficción onírica que experimenta la protagonista.

Es imprescindible mencionar que esta pieza no es un video arte ni un video musical; es un cortometraje rítmico con sonido ambiente y una musicalización que controla el dramatismo que se quiere expresar en la historia. Asimismo, es importante resaltar las razones por las cuales este producto audiovisual no entra en las dos categorías antes mencionadas.

En primer lugar, aunque este material muestra una faceta artística y experimental trasmitida principalmente por la metáfora fílmica, un video arte está fundamentalmente caracterizado por no poseer un hilo narrativo, herramienta que sí es utilizada dentro de este Proyecto de Grado.

Y en segundo, no es un video-clip ya que no se intenta promocionar ni mercantilizar un tema musical. A la vez que no se realiza esta pieza audiovisual en función de resaltar la música, sino que se utiliza una musicalización en función de hacer sobresalir imágenes visuales.

En sí, *Éveillé, el despertar*, es un cortometraje respaldado por sonido ambiente y un número de temas mezclados que destacan la rítmica a la vez que aportan emotividad y dramatismo a la pieza. Además, el hecho de ser un video con ausencia de diálogos puede ser un factor que si no se trata con el cuidado y ritmo pertinente es capaz de resultar contraproducente para la historia, ocasionando la pérdida de atención del espectador y por ende sensación de tedio.

Es por eso que se hace uso de la herramienta musical como un elemento esencial a la hora de transmitir emociones rápidas y contundentes en el espectador. Sensaciones que van de la mano con la propuesta visual de su creador.

Por otro lado, el papel protagónico dentro de este cortometraje es representado por una joven sencilla, para así, al igual que en la estética de *Estrellas del Bicentenario Méjico*, posicionar a la mujer como emblema natural de belleza. Además, las fisionomías étnicas venezolanas debían estar presentes en las características físicas de la protagonista y los personajes secundarios. Para así, junto a los paisajes exóticos agrupar elementos que retrataran e identificaran en sí mismos la cultura nacional.

Asimismo, se utilizaron diversas locaciones naturales dentro de Venezuela como forma de representar el Limbo. Y cabe destacar que aunque la mayoría de las escenas se desenvuelven en zonas al aire libre, el mundo subconsciente de Ánnabeth ─nombre de la protagonista─ se divide en tres fases: una playa, un bosque selvático y las profundidades del mar; escenarios que se hacen diferenciar entre sí para marcar con más fuerza el contraste entre las transiciones tanto físicas como emocionales por las que pasa el personaje. Por lo que la naturaleza se hace presente al igual que en la estética escogida.

Indistintamente, para la dirección de fotografía es preciso trabajar con una luz que realce las escenas y lo que se desee transmitir con cada una de ellas. En este caso, se trabaja con una iluminación natural ─a excepción de la última escena del guion filmada en una calle de noche─ debido a que las locaciones seleccionadas poseen ciertas características específicas. Entre éstas: la ausencia de electricidad o toma de corriente; climas y zonas exóticas ─selvático, desértico, acuático y tropical─ donde el contacto con el calor, polvo,

arena y agua son frecuentes. Y por último, la lejanía entre un lugar y otro, como por ejemplo, las filmaciones en los Médanos de Coro.

Entonces bien, como forma de presentar tributo a la flora venezolana, el corto cuenta con una selección de diversas locaciones como: una playa virgen dentro del pueblo de Urama encontrado en el Estado Vargas, específicamente en el Municipio Caruao ─para personificar presentación y entrada al Limbo─; el Parque Nacional Waraira Repano, ubicado en el Estado Miranda ─para presentar la primera parte de la etapa intermedia donde la protagonista comienza a toparse con sus miedos─; el Parque Nacional Los Chorros del Municipio Sucre ─con el fin de mostrar el momento *climax* del guion─; Los Médanos de Coro dentro del Estado Falcón,─ como un primer vistazo del cielo─; Además de las tomas de apoyo debajo de las olas grabadas con una *GoPro* primera generación en la playa Choroní, Estado Aragua.

Por otro lado, también se filman diferentes zonas urbanas para exhibir las memorias de la protagonista, entre ellas: calles de Palo Verde, Municipio Sucre y el Parque La Floresta dentro del Estado Miranda.

Por último, cabe destacar que se hacen tomas bajo el agua dentro de una piscina profunda en San Antonio de los Altos, Municipio Los Salias. Esto con el objetivo de poseer mayor inspección de la dirección de fotografía dentro de un ambiente controlado, ya que el guion exige escenas acuáticas con acciones específicas realizadas por los actores. Y debido a que el autor solo posee una cámara acuática de primera generación ─equipo que no posee una pantalla de pre visualización─ no se tenía el recurso del *Wi-Fi* para ver tomas desde una *tablet*, por lo que grabar a ciegas exigía tiempo, dedicación y precisión.

Conjuntamente, para encarnar el mundo subconsciente y psicológico del personaje se requiere transmitir ideas de forma sutil que muestren la parte interna ─memorias y sentimientos─ de Ánnabeth. Y para lograr esto, se realiza un trabajo de pre producción y producción amplia para que cada elemento u objeto dentro de la composición transmita un mensaje metafórico que encaje tanto en cada escena, locación, acción, como con el color semióticamente pensado para cada vestimenta. Es importante añadir que estos elementos son explicados con mayor profundidad en la propuesta visual de este Proyecto de Grado.

Todo esto para, en corto tiempo, representar la historia de una joven que deambula en un mundo paralelo y subconsciente; donde los elementos simbólicos, la rítmica y música se cuelan en la dirección de fotografía, arte y su montaje para crear un hilo conductor relacionado con la línea de tiempo en el que transcurren los hechos.

4.4 Delimitación

El presente Proyecto de Grado pretende la creación de un cortometraje que se desenvuelven en un mundo onírico y psicológico que refleja el Limbo por el que viaja el personaje principal.

Ahora bien, como modo de dar forma a la etapa transitiva entre la vida y la muerte, se filma en escenografías naturales dentro del país, donde las tomas ─en su mayoría─ están, acompañadas por una iluminación natural al igual que son retratadas en locaciones al aire libre. Elementos que concuerdan con la estética inspirada. Igualmente, este factor también evita elevados costos de luminaria debido al gran contenido de escenas diurnas que posee el guion, a excepción de dos escenas nocturnas, en las que sólo una de ellas luz artificial.

Asimismo y tomando en cuenta la estética propuesta, se delimita la selección de solamente tres spots en los cuales se asemeja la estética retratada en el video. Estos son: *1° Estrellas Del Bicentenario*: *El Desierto de Samalayuca, Chihuahua*; 22° *Estrellas Del Bicentenario: Cascadas Las Nubes, Chiapas*; *23° Estrellas Del Bicentenario Palenque Y Montes Azules, Chiapas.*

Además, como forma de representar mensajes metafóricos acerca del personaje y sus vivencias, se juega principalmente con objetos simbólicos para perfeccionar tanto la construcción de ideas dentro del guion, como para expresar las emociones de la protagonista.

A la vez, cabe destacar que esta pieza posee un presupuesto bajo a comparación de la producción de la campaña mejicana. Por lo que hay una amplia diferencia entre la calidad de imagen, movimientos de cámara, equipos técnicos utilizados y el número de personal que colaboró en la construcción del mismo.

Ahora bien, partiendo de lo anteriormente mencionado, se utilizan herramientas técnicas dentro de la dirección de fotografía, como: un trípode, *steadycam* (estabilizador) casero para conseguir un movimiento que se acople al significado pertinente que debe transmitir la escena para con el espectador.

De la misma forma, se hace uso de tres tipos de cámara para llevar a cabo la producción del cortometraje: una *canon t3i* con los lentes 18-55 mm, una *canon 60D* con un lente 50 mm, una *Nikon D5100* con un lente 18-55mm y una *GoPro Hero* con un lente gran angular u ojo de pescado y otro con un lente plano para tomas acuáticas.

Es importante mencionar que el total de los equipos no fueron utilizados consecutivamente debido a que cada locación constituía un viaje u hospedaje distinto. Por lo que llegar a un consenso de horarios con el equipo técnico representó una tarea que implicaba el uso de diferentes maquinarias. Por otro lado, los lentes antes mencionados, en su combinación, realzan un juego de texturas pertinente para la construcción del pasado, presente y futuro de la protagonista. Al igual que hacer más visible la diferencia entre las tres etapas del Limbo.

Por otra parte, al ser un cortometraje caracterizado por la ausencia de diálogos dentro de su guion, se cuenta son con una musicalización extradiegética y sonido ambiente. Todo esto para marcar la rítmica en la historia. Además, el montaje es otro recurso expresivo a la hora de, unido con la música, transmitir emociones en el espectador.

Y finalmente, es a considerar que el alcance de esta pieza audiovisual puede dirigirse a escuelas, institutos culturales y academias de cine. También puede resultar óptimo para festivales, tanto nacionales como internacionales, sólo si se reemplaza o se realiza una adaptación de la musicalización del mismo, ya que no se poseen los derechos de autor pertinentes.

CAPÍTULO V

LIBRO DE PRODUCCIÓN

5.1 Idea del guion

Una joven despierta en un territorio natural y desconocido que deberá recorrer para darse cuenta de que ha sufrido un accidente automovilístico y se encuentra en el Limbo.

5.2 Sinopsis

Mientras su cuerpo se debate entre la vida y la muerte, Ánnabeth se encuentra perdida en el Limbo con el fin de descubrir qué le ha sucedido y elegir si desea seguir con su vida o darle fin a la misma.

5. 3 Perfil de personaje

Ánnabeth Stephano

- Nombre completo: Ánnabeth Sofía Stephano Solórzano
- Nacionalidad: Venezolana
- Altura: 1.65
- Edad: 19 años.
- Cumpleaños: 23/03/1991
- Color de Cabello: Oscuro.
- Color de ojos: Marrones.
- Color de piel: Morena.
- Estado civil: Soltera.
- Ocupación: Estudiante universitaria.
- Apariencia física: Esbelta.
- Estilo personal: Ropa que refleje su sencillez y naturalidad.
- Relaciones amorosas: Adentrarse en de la mente de esta chica parece ser todo un desafío para quienes se interesan sentimentalmente por ella.

Tiene una relación informal con Andrés; y aunque su pareja se ha convertido en uno de sus mejores amigos, ella prefiere no involucrarse demasiado con el joven. Ella solo desea apreciar los momentos que vive con él sin pensar en un futuro ni en los impedimentos. Además, conservar su mente equilibrio y mente enfocada es su principal prioridad.

- Fortalezas: Ánnabeth posee una cualidad admirable para conectarse con el ecosistema, perderse en la música y aislarse de la realidad cuadrada que la rodea.

Ella admira la naturaleza con asombro infantil apreciando hasta la más humilde hoja de un poblado árbol. Siempre suele buscar y encontrar un aprendizaje dentro de cada situación. Su delicadeza y elegancia innata, reflejada en cada una de sus acciones, delata una parte vulnerable, inocente y encantadora de la misma.

- Debilidades: Es testaruda, dura consigo misma y desconfiada.

- Problemas y frustraciones: Ella desea constantemente convertirse en escritora profesional; pero sus propios miedos la frenan a tomar las acciones pertinentes para realizar sus sueños. Su enfoque en lograr sus metas, a veces la aíslan de la realidad, sumergiéndose constantemente dentro de sus sueños despiertos donde es quien quiere ser.

  Esto hace que la joven se muestre distante y por ende, no logre conectarse con la realidad y apreciar los momentos cotidianos en su vida.

- Cualidades: Ánnabeth es lista, perspicaz, kinestésica, soñadora, espontánea, creativa, sentimental, encantadora, amable y maternal. Posee un corazón noble que cuando despierta se transforma en león para defender lo que ama y a quienes ama. Es luchadora y siempre logra lo que quiere, utilizando su determinación, creatividad y mente estratégica como tres principales herramientas para transformar su realidad actual en su realidad ideal.

- Música favorita: Clásica, jazz, new age, electronic.

- Actividad que le apasiona: dibujar y escribir.

- Descripción del día de Ánnabeth antes del accidente, según su perspectiva:

Son las nueve de la mañana, desperté un poco agotada, pasé toda la noche pensando en mi tesis, en la pelea que tuve un día antes con Andrés y en todos mis deberes. Camino hacia el baño, tomo la pasta dental, la unto en mi cepillo, limpio cada uno de mis dientes, escupo el residuo de pasta que queda en mi boca y alzo mi cabeza para ver mi rostro reflejado en el espejo. Mis ojos parecen vacíos y cansados. Lo único que pasa por mi mente es estrés, estrés, estrés, cansancio, cansancio, cansancio.

Veo la hora, corro hacia mi cuarto, me cambio rápidamente, colocándome el primer jean y camiseta que tengo a la vista, tomo mi bolso, coloco dentro algunos libros y guías, mi cartera, mi mp4 junto a sus audífonos y mi teléfono celular. Ya es muy tarde y no tengo tiempo de pasar por el refrigerador a buscar cualquier alimento que me ayude a darme fuerzas para enfrentar toda la mañana. Como sea, ya veré qué comer; me digo a mí misma. Camino de prisa por el pasillo, mi mamá intenta despedirse de mí; pero yo no la observo a la cara; estoy tan inmersa en mis pensamientos que apenas noto su presencia.

Bajo las escaleras hasta llegar al estacionamiento de mi casa, introduzco las llaves en la cerradura de mi auto, abro la puerta y entro al mismo. Coloco un poco de música y mientras manejo recuerdo que no me despedí de ella…¿Qué me está pasando?, me siento tan poco yo misma, me siento vacía, he dejado de hacer las cosas que me gustan para dedicar más tiempo a los deberes. Estoy tan cansada…pero bueno Ánna, ese es el precio que tienes que pagar por hacer las cosas como quieres que se hagan correctamente. Sólo tengo que confiar en mi misma y todo estará bien…aunque me cueste en este momento o mis pensamientos me hagan creer lo contrario. "Hasta el cielo nublado se ve tan hermoso", pienso al observar como una gota de agua cae en la ventana de mi auto.

Llego a la universidad, me estaciono y entro a las pálidas torres de cemento llamadas módulos. Camino por los pasillos mientras veo a las personas pasar, sus caras parecen borrosas para mí…nada me llena, todo es tan insignificante en este momento ¿Qué me pasa? Ya ni siquiera puedo apreciar lo que tengo frente a mí; es tan frustrante... Entro a mi salón y entre clases y clases transcurren las horas.

Son las siete de la noche y en medio de mi clase de gerencia siento mi celular vibrar dentro del bolsillo izquierdo de mi pantalón, lo saco; es Andrés. "¿Nos vemos hoy en la noche?", me pregunta en un mensaje de texto. Quisiera, pero no puedo. Debo continuar con esto, se me acaba el tiempo y aunque realmente quiero verme con él…decido no contestar el mensaje; mi humor actual es el vivo retrato de esas grisáceas nubes que apreciaba en la mañana.

Acaba la clase y salgo disparada del salón, oigo a lo lejos las voces de mis amigos que gritan mi nombre con el fin de pasar más tiempo conmigo; yo ignoro el sonido y sigo.

Llego al estacionamiento, entro a mi auto, necesito llegar a mi casa; pero el tráfico no me deja. Mientras espero a que los autos avancen me quedo observando las luces azules y rojas que destella el auto policíaco frente a mí. Tengo tanto sueño que quedo hipnotizada. Parece que ya hay luz roja porque los carros avanzan. Yo los imito mientras sigo observando las luces frente a mí…Bien, los carros están transcurriendo con mayor velocidad. Aprovecho este momento de suerte y acelero hasta alejarme de los carros, solo falta una cuadra para llegar a mi casa, puedo visualizarla desde aquí. Una luz encandila mi rostro…

Niño (hijo de Ánnabeth)

- **Nombre completo**: Samuel Antonio Lello Stephano
- **Nacionalidad:** Venezolano
- **Altura:** 100,13cm
- **Edad:** 5 años
- **Cumpleaños**: 9/11/2022
- **Color de Cabello**: oscuro
- **Color de ojos:** marrones
- **Color de piel:** morena
- **Apariencia física:** pequeño, tierno y parecido físicamente a Ánnabeth.
- **Fortalezas:** Guiar a Ánnabeth en su transición de la vida y la muerte.
- **Cualidades:** Tierno, juguetón, amable y amistoso.
- **Lo que deben saber del personaje**: Es el futuro hijo de la protagonista.

5.3 Escaleta

ESC.1 EXT.PLAYA.DÍA

Las nubes se mueven en el cielo.
Las olas del mar se mueven violentamente.
El mar es agresivo y las olas chocan unas contra otras.
Las olas salpican las rocas.

El mar se aquieta.

ESC.2 EXT.PROFUNDIDAD DEL AGUA.DÍA

Dentro del agua aparece un trozo de tela roja.
Dentro del agua aparece una mano femenina flotando.

La tela del vestido se mueve de un lado al otro.
ÁNNABETH (19), una joven vestida de rojo yace flotando boca arriba, en medio del agua.

ESC.1 EXT.PLAYA.DÍA

El cuerpo boca abajo de la joven yace a orillas del terreno rocoso.

ÁNNABETH abre lentamente sus ojos.
ÁNNABETH intenta levantarse y camina hacia adelante.
ÁNNABETH camina a orillas de la playa.
ÁNNABETH observa una escalera de madera en medio de la costa.
ÁNNABETH se acerca a la escalera.
ÁNNABETH detalla la figura de un niño a lo lejos mientras observa la escalera.
ÁNNABETH se acerca al niño.
ÁNNABETH se sienta frente al niño.
NIÑO acaricia y besa la cara de la joven.
NIÑO guía a la joven hasta un camino.
ÁNNABETH avanza hacia el camino.
ÁNNABETH observa hacia arriba.

ESC.3 EXT.BOSQUE SELVÁTICO.DÍA

ÁNNABETH observa un cielo rodeado de árboles.
ÁNNABETH baja el rostro y observa una jaula a lo lejos.

ÁNNABETH se acerca a la jaula y coge dentro una pluma azul.
ÁNNABETH observa la pluma.
ÁNNABETH observa el vestido azul que ahora lleva puesto.
ÁNNABETH sigue caminando
ÁNNABETH explora el bosque.
Un reflejo de luz choca contra el rostro de la joven, iluminando parte del mismo.
ÁNNABETH camina hacia los destellos de luz.
ÁNNABETH observa un espejo con forma de figura humana que yace en medio del bosque.
ÁNNABETH se acerca lentamente al espejo.
ÁNNABETH se observa a sí misma mientras el espejo se quiebra.

ESC.4 EXT.JARDÍN.DÍA (FLASHBACK)

VERSIÓN MENOR DE ÁNNABETH (6) observa su reflejo en un espejo roto.

ESC.5 EXT.JARDÍN.DÍA (FLASHBACK)

ÁNNABETH PEQUEÑA (11 años) abraza a su MADRE.

ESC.3 EXT.BOSQUE SELVÁTICO.DÍA

Le comienzan a aparecer moretones y heridas en el rostro de la joven.

ESC.5 EXT.JARDÍN.DÍA (FLASHBACK)

ÁNNABETH PEQUEÑA acaricia rostro de su MADRE.

ESC.1 EXT.PLAYA.DÍA (FLASHBACK)

NIÑO acaricia el rostro de ÁNNABETH.

ESC.3 EXT.BOSQUE SELVÁTICO.DÍA

ÁNNABETH observa y toca heridas en su rostro.

ESC.6 EXT. PATIO. DÍA (FLASHBACK)

VERSIÓN MENOR DE ÁNNABETH (11) colorea con su MEJOR AMIGA (11) en un diario rojo.

ESC. 7 EXT. PLAYA. DÍA (FLASHBACK)

ÁNNABETH (19) ríe con su MEJOR AMIGA (19).

ESC.3 EXT.BOSQUE SELVÁTICO.DÍA

ÁNNABETH retrocede.
ÁNNABETH pisa y rompe un pequeño trozo de vidrio que se halla en el suelo.

ESC.7 EXT.PLAYA.DÍA (FLASHBACK)

ÁNNABETH caminando con su MEJOR AMIGA.

ESC.3 EXT.BOSQUE SELVÁTICO.DÍA

ÁNNABETH vuelve la vista hacia el espejo.
ÁNNABETH observa su reflejo mientras el espejo se rompe.
El espejo se rompe en pedazos.

ESC.8 EXT.JARDÍN.DÍA (FLASHBACK)

ÁNNABETH ríe y camina con su PAREJA.

ESC.3 EXT.BOSQUE SELVÁTICO.DÍA

ÁNNABETH corre alejándose del espejo.

ESC.7 EXT.PLAYA.DÍA (FLASHBACK)

ÁNNABETH hablando con su MEJOR AMIGA.

ESC.3 EXT. BOSQUE SELVÁTICO.DÍA

ÁNNABETH corre entre los árboles.

ESC.8.JARDÍN.DÍA. (FLASHBACK)

ÁNNABETH le sonríe a su PAREJA.

ESC.3 EXT. BOSQUE SELVÁTICO. DÍA

ÁNNABETH corre.
El cielo está nublado.

ESC.5 EXT.JARDÍN.DÍA (FLASHBACK)

ÁNNABETH PEQUEÑA y MADRE apoyan sus frentes la una con la otra.

ESC.3 EXT. BOSQUE SELVÁTICO. DÍA

La lluvia humedece las plantas.
ÁNNABETH llega hasta un rio.
ÁNNABETH observa una vela blanca sobre una roca.

ESC.1 EXT.PLAYA.DÍA (FLASHBACK)

En medio de la playa se encuentra la escalera de madera en forma vertical apuntando hacia el cielo.

ESC.3 EXT. BOSQUE SELVÁTICO. DÍA

ÁNNABETH intenta alcanzar la vela.

ESC.3 EXT.BOSQUE SELVÁTICO.DÍA (FLASHBACK)

En medio del bosque cuelga una jaula de madera.

ESC.3 EXT.BOSQUE SELVÁTICO.DÍA

ÁNNABETH sigue intentando alcanzar la vela.

ESC.3 EXT.BOSQUE SELVÁTICO/RÍO.DÍA (FLASHBACK)

Apoyada sobre una roca se encuentra la pluma azul mientras ANNABETH sigue caminando.

ESC.3 EXT.BOSQUE SELVÁTICO.DÍA

La cascada aumenta su precipitación de agua por la lluvia.

ESC.9 EXT. BALCÓN.DÍA **(FLASHFORWARD)**

ÁNNABETH observa el paisaje.

ESC.6 EXT.PARQUE.DÍA

ÁNNABETH y su AMIGA sentadas en un banco. (FLASHBACK)

ESC.3 EXT. BOSQUE SELVÁTICO. DÍA

ÁNNABETH cae al agua.

ESC.10 EXT.IGLESIA.DÍA (FLASHFORWARD)

Dos manos se juntan.

ESC.11 EXT.FONDO DEL AGUA.DÍA

ÁNNABETH se sumerge dentro del agua.
El color de su vestido se ha tornado color púrpura.
Alrededor giran hojas escritas.
ÁNNABETH observa las hojas.

ESC.10 EXT.PARQUE.DÍA (FLASHFORWARD)

VERSIÓN ANCIANA DE ÁNNABETH (65) escribe en un diario rojo mientras está sentada en un banco.
Las hojas del diario se mueven por la corriente de aire.

ESC.11 EXT.FONDO DEL AGUA.DÍA

ÁNNABETH observa las hojas.

ESC.9 EXT.BALCÓN.DÍA (FLASHFORWARD)

ÁNNABETH observa el paisaje mientras toca su vientre.

ESC.10 EXT.PARQUE.DÍA (FLASHFORWARD)

VERSIÓN ANCIANA DE ÁNNABETH escribe en un diario rojo mientras está sentada en un banco.

ESC.11 EXT.FONDO DEL AGUA.DÍA

ÁNNABETH sigue observando las hojas.

ESC.10 EXT.PARQUE.DÍA (FLASHFORWARD)

VERSIÓN ANCIANA DE ÁNNABETH toca su pecho y observa hacia el cielo.

ESC.1 EXT.PLAYA.DÍA (FLASHBACK)

NIÑO abraza a ÁNNABETH

ESC.13 INT.CUARTO.DÍA (FLASHFORWARD)

ÁNNABETH le hace cosquillas a su hijo.

ESC.14 EXT.PATIO.DÍA (FLASHFORWARD)

VERSIÓN ADULTA DE ÁNNABETH (40) conversa con su hijo (13.

ESC.11 EXT.FONDO DEL AGUA.DÍA

ÁNNABETH observa una vela más allá de las hojas que la rodean.

ESC.1 EXT.PLAYA.DÍA

Hay una vela encendida en la playa.
NIÑO camina por la playa

ESC.15 INT.HABITACIÓN.NOCHE

ÁNNABETH y el NIÑO están frente a frente sosteniendo cada uno una vela encendida.
ÁNNABETH sopla ambas velas al mismo tiempo.

ESC.16 EXT.DESIERTO.DÍA

Hay una ventana en medio del desierto.
La ventana se abre poco a poco.

ESC.2 INT.PROFUNDIDAD DEL AGUA.DÍA (FLASHBACK)

ÁNNABETH flota con su vestido rojo en medio del mar.

ESC.11 EXT.FONDO DEL AGUA.DÍA

Aparece una ventana en medio del agua.
ÁNNABETH nada hacia una ventana en el agua.

ESC.16 EXT.DESIERTO.DÍA

Se ve a una MUJER bailando entre las rejillas de la ventana.

ESC.11 EXT.FONDO DEL AGUA.DÍA

ÁNNABETH se introduce dentro de una ventana en el agua.

ESC.16 EXT.DESIERTO.DÍA

ÁNNABETH intenta ingresar lentamente su mano por la ventana mientras esta se va cerrando poco a poco.

ESC.11 EXT.FONDO DEL AGUA.DÍA

ÁNNABETH nada entre las hojas con el fin de alcanzar la vela.

ESC.16 EXT.DESIERTO.DÍA

ÁNNABETH se aleja lentamente de la ventana.

ESC.11 EXT.FONDO DEL AGUA.DÍA

ÁNNABEHT estira su mano y sujeta la vela.

ESC.17 INT.AUTO.NOCHE (FLASHBACK)

La luz de un faro de un automóvil encandila el rostro de la joven.
ÁNNABETH aparta las manos del volente para proteger su rostro.

ESC.18 EXT.CALLE.NOCHE

ÁNNABETH abre los ojos y toma aire.
ÁNNABETH mueve sus dedos.
El diario rojo de la joven se encuentra roto y tirado en el pavimento.

5.4 Tratamiento

Acto I

Ánnabeth despierta a orillas de una playa desierta. Aún desorientada y confusa, camina por la misma detallando el hermoso paisaje que hay a su alrededor. Mientras camina observa una escalera de madera que yace a mitad de la arena. Se acerca a la misma, y entre los espacios que dividen los escalones, la joven detalla la figura lejana de un pequeño niño que se encuentra sentado sobre la arena jugando con un pedazo de tronco. Curiosa y extrañada, la chica se acerca al pequeño con el fin de averiguar quién es y por qué, tanto él como ella, se encuentran en este lugar.

Ella intenta hablarle; pero el niño no responde, solamente se queda observándola, juguetea con su rostro, su cabello y seguidamente, la guía hasta un camino. Para Ánnabeth, aquel varón le parece familiar y le intriga el trato cariñoso que tiene con ella. La joven hace caso a la orden del pequeño y comienza a caminar sola dentro del camino. Una vez dentro, la chica observa a su alrededor, para ahora encontrarse con dos cambios; su vestido rojo ha sido cambiado por un vestido color azul rey y la playa en la que antes se encontraba ha desaparecido para ser sustituida por otro entorno.

Ahora, en medio de un bosque selvático, la chica observa una pequeña jaula de madera que contiene en su centro numerosas plumas de color azul rey. Asustada y confusa por el brusco cambio, la joven se acerca hasta la jaula para tomar y detallar una de las plumas dentro. Observa a su alrededor y decide seguir caminando para hallar respuesta acerca de su paradero.

Acto II

Ahora rodeada de árboles selváticos y hojas secas cubriendo el piso, la doncella; llena de preocupación, miedo e incertidumbre; camina y explora el bosque intentando encontrar una salida o una respuesta acerca de su paradero.

Entre los diversos paisajes la chica comienza a percibir un destello de luz que nace de un reflejo proveniente de un objeto. Siguiendo los destellos, Ánna llega hasta un terreno

solitario. En el fondo se encuentra un extraño espejo en forma de cuerpo humano. Al acercarse y verse reflejada en el espejo, la joven comienza a detallar cómo en su rostro se van formando moretones y heridas. Impresionada por lo que observa y por el dolor que comienza a sentir en su cuerpo y rostro, la chica retrocede instantáneamente, mientras el cristal comienza a quebrarse. Éste se quiebra y la mujer corre desesperada intentando huir de su destino y de lo que ha visto reflejado en el espejo. Mientras corre, visiones de su vida, entre ellos recuerdos de ella con su familia, amigos y seres queridos pasan por su mente.

Acto III

La chica sigue corriendo desesperadamente hasta llegar a una cascada en el que ve a lo lejos una pequeña vela blanca. Ésta intenta tomar la vela; pero ésta no logra alcanzarla, pierde el equilibrio y se sumerge dentro de la corriente de agua dulce.

Ahora, Ánnabeth se encuentra dentro del agua rodeada de hojas desteñidas y escritas con tinta vieja. Al tiempo en que las páginas nadan a su alrededor la joven comienza a tener visiones de su vida a futuro; ella con el amor de su vida, de anciana y con su hijo; el mismo niño que la guio en un principio hasta el camino de la playa. Y por último, se observa a sí misma y al pequeño sujetando dos velas encendidas que en medio de la oscuridad se apagan.

Dentro del agua Ánna visualiza a lo lejos la misma cerilla que aparecía en su última visión. Y por ende decide alcanzarla por lo que deberá cruzar una ventanilla en medio del mar para lograrlo. Mientras realiza esta acción, comienza a presentar visiones de ella acercándose a una ventanilla blanca en medio del desierto; la entrada hacia el cielo.

La chica nada con prontitud para aferrarse a la vela antes de que en sus visiones ésta cruce la lumbrera blanca. Cuando logra sujetar el objeto; la joven despierta tumbada en el pavimento, rodeada de vidrios rotos y escuchando el sonido de una ambulancia. Ánnabeth acaba de despertar; regresando a la vida después de experimentar un accidente automovilístico.

5.5 Guion Literario

FADE IN

ESC.1 EXT. - PLAYA – DÍA

Cubierto por nubes color grisáceo se esconde un cielo amplio y azulado. Debajo del cielo hay una corriente de agua transparente, que tomando impulso, se levanta consiguiendo moldear su propia forma hasta convertirse en una ola.
El mar parece agresivo y las olas chocan, violentamente, unas contra otras llegando a salpicar, ferozmente, un conjunto de enormes rocas que rodean la costa.

CORTE A

ESC. 2 EXT. – PROFUNDIDAD DEL AGUA - DÍA

Apaciguado el baile entre olas, aparece un delicado y largo trozo de tela color borgoña que flota en el agua, y seguido a éste una delicada mano comienza a ascender hasta la superficie. La tela se mueve delicadamente, de un lado al otro, adornando, rozando y cubriendo un cuerpo femenino que yace flotando boca arriba, en medio del agua. Es ÁNNABETH (19) una joven de cabello largo y oscuro que se encuentra inconsciente en el agua.

CORTE A

ESC. 1 EXT. – PLAYA – DÍA

Ahora boca abajo y a orillas del terreno rocoso, ha llegado el cuerpo de la mujer; y con un movimiento de vaivén, las olas humedecen la mitad inferior de su rojizo vestido. Sus dedos comienzan a despertar, realizando pequeños y sutiles movimientos que rozan la superficie de la arena en la que se encuentra adormecida. La joven abre lentamente sus párpados, haciendo que unos hermosos ojos salgan a la luz. Con ayuda de sus manos, ésta comienza a tomar impulso para intentar levantarse, y una vez de pie, camina débilmente hasta observar claramente en dónde se encuentra.

Ánnabeth mira hacia el horizonte y sus ojos profundos se fijan para observar, a lo lejos, una playa solitaria. La joven camina hacia adelante.

Aparece el título del cortometraje:

ÉVEILLÉ
EL DESPERTAR

Ánnabeth camina a orillas de la playa, sintiéndose perdida. A lo lejos observa una escalera de madera en medio de la playa; objeto que se encuentra apoyado sobre la arena, y en posición vertical sus escalones superiores apuntan hacia el cielo. La joven se acerca hasta la escalera, y observándola, detalla una figura pequeña a lo lejos; es un pequeños NIÑO de cinco años y de piel tostada que se encuentra jugando con un trozo de madera.
Ánnabeth se acerca al pequeño niño e intenta comunicarse con él, pero éste únicamente le sonríe y seguidamente, comienza a acariciar el rostro de la joven. El niño le sonríe nuevamente, sujeta la mano de la chica y le señala un camino con su dedo índice. La chica lo observa con incertidumbre y tarda en reaccionar hasta ubicar su mirada en dirección hacia el camino. La joven suelta la palma del pequeño y camina temerosamente hacia el terreno. Ánnabeth se voltea hacia atrás para mirar nuevamente al pequeño que aún se encuentra observándola desde la entrada del camino. La joven regresa su mirada hacia su próximo destino para encontrarse con un paisaje distinto.

CUTAWAY

ESC. 3 EXT. - BOSQUE SELVÁTICO – DÍA

Ánnabeth observa cómo, en medio de un bosque, se halla una jaula de madera colgando de un árbol. Dentro de él, reposan plumas de color azul rey. La joven se acerca hasta la jaula, toma una de las plumas azules y denota que el color rojo de su vestido ya no es el mismo desde que llegó al bosque, ahora su vestido es de color azul al igual que la pluma. La chica observa con detenimiento la pluma hasta que decide dejarla sobre una roca y seguir caminando.

La joven recorre diferentes partes del bosque intentando encontrar respuestas acerca de su ubicación.

Ánnabeth desliza su mano sobre un tronco al mismo tiempo que se agacha para no golpearse con las largas ramas que cuelgan de los árboles; entre ellos un reflejo de luz choca contra su rostro, iluminando parte del mismo. Los destellos de luz se vuelven constantes, por lo que se propone encontrar el objeto que ha provocado tal efecto. A lo lejos, la joven observa un espejo con figura humana y tamaño cuerpo completo que yace en medio del bosque. La chica se acerca lentamente hacia él para

apreciar su reflejo en el cristal. Ella se observa a sí misma con suma tranquilidad, hasta que comienza a notar como se van formando diversos moretones en su rostro; uno debajo de su mejilla derecha y otro en la esquina izquierda de su frente. La joven observa su reflejo en el espejo, ahora quebrado.

CORTE A

ESC. 4 EXT. - JARDÍN – DÍA (FLASHBACK)

Una versión pequeña de Ánnabeth (6) se observa a sí misma en un espejo roto.

CORTE A

ESC. 5 EXT. - JARDÍN – DÍA (FLASHBACK)

Una versión pequeña de Ánnabeth (11) abraza a su madre (45).

CORTE A

ESC. 3 EXT. – BOSQUE SELVÁTICO – DÍA

Ánnabeth detalla las heridas y moretones en su rostro.

CORTE A

ESC. 5 EXT. – JARDÍN – DÍA (FLASHBACK)

Ánnabeth de pequeña abraza a su madre.

CORTE A

ESC. 1 EXT. - PLAYA – DÍA (FLASHBACK)

El pequeño niño comienza a acariciar el rostro de Ánnabeth de la misma forma en la que ella lo hacía con su mamá.

CORTE A

ESC. 3 EXT. – BOSQUE SELVÁTICO – DÍA

Ánnabeth toca una de las heridas en su frente, observa la sangre y se asusta por lo que ve y siente.

CORTE A

ESC. 6 EXT. – JARDÍN – DÍA (FLASHBACK)

Ánnabeth (11) de pequeña juega y colorea con su mejor amiga (11) en un diario rojo.

ESC. 7 EXT. – PLAYA – DÍA (FLASHBACK)

Ánnabeth (19) charla y ríe con su mejor amiga (19).

CORTE A

ESC. 3 EXT. – BOSQUE SELVÁTICO – DÍA

Y por ende, Ánnabeth retrocede asustada pisando y rompiendo un pequeño trozo de espejo que se hallaba detrás de ella. La joven se agacha para atender el malestar en su pie.

CORTE A

ESC. 7 EXT. – PLAYA – DÍA (FLASHBACK)

Ánnabeth charla, ríe y camina por la playa con su mejor amiga.

CORTE A:

ESC. 3 EXT. – BOSQUE SELVÁTICO – DÍA

Mientras Ánnabeth atiende el dolor en su pie, el crujido del cristal, proveniente del espejo, vuelve a captar su atención, haciendo que ésta regrese su mirada hacia su reflejo en el vidrio y capte cómo el objeto se desmorona.

CORTE A

ESC. 8 EXT. – JARDÍN – DÍA (FLASHBACK)

Ánnabeth (19) ríe y camina con su pareja.

CORTE A

ESC. 3 EXT. – BOSQUE SELVÁTICO – DÍA

El espejo se rompe en pedazos y Ánnabeth corre desesperada intentando alejarse del mismo. Mientras la chica corre, el bosque se torna más oscuro, el cielo se nubla y gotas de lluvia comienzan a caer sobre ella.

CORTE A

ESC. 5 EXT. – JARDÍN – DÍA (FLASHBACK)

Ánnabeth de pequeña apoya su frente con la de su madre.

CORTE A

ESC. 3 EXT. – BOSQUE SELVÁTICO/CASCADA - DÍA

Ánnabeth corre entre las gotas de lluvia que comienzan a caer sobre el bosque en el que se encuentra. Se detiene apoyándose de una roca debido a dolor intenso que está sintiendo por todo su cuerpo. Y seguidamente, continúa avanzando hasta llegar a un rio. A lo lejos observa una vela blanca que se encuentra apoyada sobre una roca dentro de la corriente de agua dulce. La joven intenta alcanzar la vela.

CORTE A

ESC. 1 EXT. – PLAYA – DÍA (FLASHBACK)

En medio de la playa se encuentra la escalera de madera en forma vertical apuntando hacia el cielo.

CORTE A

ESC. 3 EXT. – BOSQUE SELVÁTICO/CASCADA - DÍA

Ánnabeth estira su mano intentando alcanzar la vela.

CORTE A

ESC. 3 EXT. – BOSQUE – DÍA (FLASHBACK)

En medio del bosque se halla una jaula de madera cuyo interior guarda un plumaje azulado.

CORTE A

ESC. 3 EXT. – BOSQUE SELVÁTICO/CASCADA - DÍA

Ánnabeth comienza a ver la vela distorsionada debido al dolor corporal que está experimentando. Pero, aun así intenta alcanzarla.

CORTE A

ESC. 9 EXT. – BALCÓN – DÍA (FLASHFORWARD)

Ánnabeth (27) vestida de blanco aprecia el paisaje desde su balcón.

CORTE A

ESC. 6 EXT. – JARDÍN – DÍA (FLASHBACK)

Ánnabeth (11) y su amiga están sentadas en un banco apreciando la naturaleza.

CORTE A

ESC. 3 EXT. – BOSQUE SELVÁTICO/CASCADA - DÍA

Ánnabeth pierde el equilibrio y cae dentro de la cascada.

CORTE A

ESC. 10 EXT. - IGLESIA – DÍA (FLASHFORWARD)

Dos manos se juntan, una femenina y una masculina. La femenina posee un anillo de bodas en sus dedos, mientras que la otra sostiene un ramo de flores. La mano masculina cubre su brazo con un saco de vestir negro.

CORTE A

ESC. 11 EXT. - FONDO DEL AGUA – DÍA

La joven se sumerge dentro del agua, el color de su vestido se ha tornado color púrpura, y a su alrededor giran diversas hojas de papel antiguo en el que se encuentran plasmados diferentes escritos hechos con tinta negra y letra corrida.

CORTE A

ESC. 12 EXT. – JARDÍN – DÍA (FLASHFORWARD)

Una versión tranquila y anciana de Ánnabeth (65) se encuentra sentada en un banco escribiendo en un diario rojo.

CORTE A

ESC. 11 EXT. – FONDO DEL AGUA - DÍA

Las hojas siguen moviéndose alrededor de la joven.

CORTE A

ESC. 9 EXT. – BALCÓN - DÍA

Ánnabeth se coloca de medio lado mientras continua apreciando el paisaje y tocando su vientre abultado por un embarazo.

CORTE A

ESC. 12 EXT. – JARDÍN – DÍA (FLASHFORWARD)

Ánnabeth (65) Sigue escribiendo en el diario.

CORTE A

ESC. 11 EXT. – FONDO DEL AGUA - DÍA

Las hojas siguen moviéndose alrededor de la joven. Mientras que ella detalla y lee las memorias escritas en cada una de las hojas que se cruzan por su camino.

CORTE A

ESC. 12 EXT. – JARDÍN – DÍA (FLASHFORWARD)

Ánnabeth envejecida detiene su escritura, observa el cielo al mismo tiempo que toca su pecho y respira profundo.

CORTE A

ESC. 1 EXT. – PALYA – DÍA (FLASHBACK)

El pequeño niño de la playa abraza amorosamente a Ánnabeth.

CORTE A

ESC. 13 INT. – CUARTO – DÍA (FLASHFORWARD)

Ánnabeth (33) juega y le hace cosquillas a su hijo mientras ambos se encuentran aún en pijama acostados en una cama; el mismo niño de la playa.

CORTE A

ESC.14 EXT. - JARDÍN – DÍA (FLASHFORWARD)

Ánnabeth (45) y su hijo de trece años se encuentran sentados en el jardín conversando.

CORTE A

ESC. 11 EXT. – FONDO DEL AGUA – DÍA

Ánnabeth observa una vela más allá de las hojas que la rodean.

CORTE A

ESC. 1 EXT. – PLAYA – DÍA

Hay una vela blanca encendida en la playa.
El NIÑO camina solo por la costa.

CORTE A

ESC. 15 INT. – HABITACIÓN OSCURA – NOCHE

En medio de la oscuridad están Ánnabeth y el niño, ambos se encuentran frente a frente sosteniendo cada uno una vela blanca encendida. La chica sopla ambas velas hasta quedar en total oscuridad.

CORTE A

ESC.16 EXT. – DESIERTO – DÍA

En medio del desierto hay una ventana blanca. La ventana comienza a abrirse lentamente.

CORTE A

ESC. 2 EXT. – PROFUNDIDAD DEL AGUA – DÍA (FLASHBACK)

Ánnabeth flota en el agua con su vestido rojo.

CORTA A

ESC. 11 EXT. – FONDO DEL AGUA – DÍA

En medio del agua aparece una ventana por lo que Ánnabeth nada y entra en ésta.

CORTE A

ESC.16 EXT. – DESIERTO – DÍA

Dentro de las rejillas de la ventana se ve a una mujer a lo lejos danzando con un vestido blanco de tela holgada. Seguidamente, la ventana ve cerrando sola, la mujer del fondo ya no está; pero se ven las manos y los dedos de Ánnabeth acercándose lentamente por la ventanilla.

.

CORTE A

ESC. 11 EXT. – FONDO DEL AGUA – DÍA

Ánnabeth nada con el fin de alcanzar la vela.

CORTE A

ESC.16 EXT. – DESIERTO – DÍA

La visión de Ánnabeth ingresando por la ventana se va haciendo lejos poco a poco mientras más se acerca a la vela.

CORTE A

ESC. 11 EXT. – FONDO DEL AGUA – DÍA

Ánnabeth estira su brazo y sujeta la vela.

CORTE A

ESC. 17 INT. - AUTO – NOCHE (FLASHBACK)

Ánnabeth se encuentra dentro de un auto en el puesto del piloto, observa desde su ventana como una luz intensa y cegadora se acerca con gran velocidad hacia su auto encandilando su visión y su rostro.

FUNDIDO BLANCO

ESC. 18 EXT. - CALLE – NOCHE

Ánnabeth abre sus ojos. Se encuentra tirada en el pavimento de una calle, cubierta de heridas sangrantes y moretones. Mientras toma una respiración profunda, los centelleos de las luces de la ambulancia resaltan un color azul y rojo que se refleja en el rostro de la joven.

En el piso se encuentra el pequeño diario rojo abierto.

FUNDIDO NEGRO

FADE OUT

5. 7 Propuesta Visual

5.7.1 Dirección de Fotografía

Al trabajar en locaciones complejas como lo son los ambientes naturales; el clima y el control de la luz solar pueden ser factores que dificulten o retrasen la producción de la pieza en cuestión. Debido a esto se propuso un horario de grabación para que cada iluminación combinara con las sensaciones que el autor pretende expresar en cada escena.

Cabe destacar que el cortometraje *Éveillé* pasa de luz a oscuridad mientras trascienden la historia, con el fin de hacer más visible el cambio entre las etapas emocionales que sufre el personaje. Al igual que hacer contraste entre el Limbo ─ representado en su mayoría por las tomas diurnas─ y la vida real en tiempo presente de la protagonista ─escena filmada de noche─.

Pero si bien, estos objetivos se cumplen; también existe una excepción a lo antes mencionado ─una toma cuya acción se desenvuelve en medio de la oscuridad y en donde dos velas se encienden─. Por lo que en total, solo existen dos escenas filmadas después del atardecer.

5.7.1.2 Iluminación

En este Proyecto de Grado se trabaja con una iluminación natural a excepción de la última escena nocturna en la que se utilizan equipos de luminaria artificial. Estos estilos de luminiscencia son detallados a continuación:

5.7.1.2.1 La luz natural

Es importante añadir que el rodaje del cortometraje se trabaja jugando con los horarios diurnos. De 6:00 a.m. a 8:00 a.m. y de 4:00 p.m. y 6:00 p.m. se realiza la filmación de tomas que poseen carácter tétrico y misterioso debido a la mínima cantidad de luz requerida para las grabaciones al aire libre; trayendo como resultado, un cielo nublado que se presta para representar el reflejo emotivo del personaje.

Todo esto con el fin de que exista una concordancia entre la estética y el simbolismo metafórico que se le acuñe a cada locación según su escena y las etapas emocionales de Ánnabeth ─nombre del personaje principal─ y lo expresado en el guion literario.

Por otro lado, para las escenas de *flashbacks* se filma en un horario comprendido entre las 9:00 a.m. hasta las 11 a.m. y de 2:00 p.m. hasta las 4:00 p.m. debido a que en las horas nombradas existe mayor iluminación natural que beneficia la creación de una estética más alegre y clara que concuerda con las acciones y emociones trasmitidas por los actores según el guion.

5.7.1.2.2 El contra luz

Igualmente, se realizan algunos clips de video en contra luz con el objetivo de simbolizar metafóricamente la existencia y dependencia constante entre la claridad y la oscuridad; al igual que el bien y el mal. Efecto que se hace presente en las primeras tomas de ubicación filmadas en la playa.

5.7.1.2.3 De luz a oscuridad

La narrativa que se expresa en este material se basa en un plazo de tiempo que transcurre aproximadamente en un día. Por lo que la iluminación oscurece mientras avanza y se profundiza la trama; iniciando en luz y terminando en oscuridad.

Debido a esto, el guion literario inicia con una luminosidad tétrica que avanza hasta pasar al amanecer; para luego desenvolverse en una mañana, luego en una tarde lluviosa y por último en la noche.

Cabe destacar que la escena final ─donde la joven despierta después de haber sufrido un accidente automovilístico─ es intencionalmente nocturna con el objetivo de causar contraste entre ésta y las escenas que integran al Limbo y las memorias de la protagonista.

5.7.1.2.4 Iluminación nocturna

Es importante añadir que, como bien se menciona anteriormente, para la última escena del guion, se trabaja con una iluminación artificial de tres puntos.

Además, es importante indicar que no solo se utiliza esta clase de luminosidad para aclarar la imagen frente a cámara, sino también para lograr efectos específicos como la simulación de luz que aportan las sirenas de ambulancia. Y para conseguir esto, se realizó un constante intercambio de filtros (CTB) ─equivalente a azul─ y (CTO) ─similar a una lámina roja─ mientras transcurría la toma.

Y a la par, se prefirió bajar la intensidad de la iluminación artificial con la finalidad de sustentar la visualización del maquillaje especial, al igual que resaltar el realismo en la escena.

Aparte, para la toma metafórica ambientada en medio de un cuarto oscuro donde se encienden dos velas se filmó con un lente 50mm por lo que la entrada de luz eliminaba el granulado en la imagen y por consiguiente, no hizo falta una iluminación artificial y externa a la que aportaba la cámara.

5.7.1.3 Lenguaje cinematográfico

5.7.1.3.1 Planos fijos y subjetivos

Para lograr una sensación que colabore con la metáfora fílmica, los planos deben ir acompañados por diversos movimientos de cámara que vayan acorde con la emoción que se busca transmitir al espectador. En el caso de los planos fijos, estos se utilizan para transmitir sensación de quietud dentro del cortometraje.

Otro factor que es importante mencionar es el uso de planos subjetivos como lo es el entero planteamiento de la escena 16 llevada a cabo en el desierto. Por un lado, esta escena no solo rompe con la rítmica rápida trazada en las otras escenas, sino también con la percepción visual presentada ante el público. Siendo una forma más íntima de acercar al espectador con la psiquis e internalización del personaje.

5.7.1.3.2 Movimientos fluidos y bruscos

Como en toda historia existen momentos que poseen un nivel mayor o menor de tensión. En ésta pieza audiovisual se realizan algunos movimientos de cámara que acompañados por la rítmica aportada por la musicalización presentan el objetivo de transmitir exaltación ante el espectador; sensaciones que también es parte del personaje principal dentro de escenas específicas. Debido a esto, en algunas escenas se filman con planos fijos para aportar un efecto de calma, mientras que en otras se hace una vibración intencional para causar un efecto opuesto.

5.7.1.3.3 El enfoque y desenfoque

Por otro lado, en algunas escenas, el personaje principal demuestra confusión y miedo ante las circunstancias que vive dentro de la historia. Es por esta razón que se utiliza un juego entre el enfoque y desenfoque al igual que el ahumado del lente de cámara, para reflejar la sensación interna de poca claridad y desconcierto que experimenta el personaje.

Por ejemplo, en la escena uno ─locación playera─, se utiliza el ahumado en las primeras tomas para aportar un acabado místico a la imagen, característico del Limbo según lo percibe el director de la pieza. Y cabe destacar que tales tomas fueron grabadas con una cámara acuática *GoPro Hero Surf*.

Además, al final de la escena dos, cuya locación protagónica se presenta en un bosque selvático y una cascada, se hace juego de enfoque y desenfoque constante que acompañado por la pertinente iluminación tétrica se hace énfasis en el momento *climax* de la historia. Y así, reflejar las emociones que experimenta el personaje durante ese plazo de tiempo; sensaciones como confusión y exaltación.

5.7.1.3.4 Ángulo contrapicado

Igualmente, el uso del ángulo contrapicado dentro de algunas tomas filmadas, aparecen con el fin de utilizar como eje central a la naturaleza dentro de la historia. Y en consiguiente, en estos planos se graba mayor parte del cielo, los árboles y plantas. Al igual que también se hacen algunas tomas desde el ras de la tierra para minimizar la presencia del personaje frente a la amplitud de la vida. Y así mostrar a la naturaleza o al universo por

encima de todo. Este estilo de ángulos de denotan mayormente en los *flashbacks* y *flashforwards* de Ánnabeth.

5.7.1.3.5 Texturas y calidad de imagen

Mientras avanza el cortometraje se puede observar la unión de diferentes texturas en cuanto a calidad de imagen al igual que la diferenciación entre los lentes utilizados. Este cambio de una toma a otra tiene como finalidad hacer énfasis en la diferencia de un escenario con otro.

En la historia, el personaje principal pasa por tres espacios diferentes; la playa, el bosque selvático, la profundidad del agua, las memorias pasadas y futuras, más el desierto. Es por esta razón que grabar con distintas cámaras o lentes colabora para resaltar la diversidad de texturas que intensifiquen el contraste entre escenarios. Por ejemplo, el primer escenario ─la playa─ fue filmado con una cámara *Canon 60D* y un lente 50mm, además de la *GoPro* acuática; mientras que el segundo escenario se graba con un lente 18-55mm para realizar el cambio abrupto entre la zona costera y la selvática.

Cabe destacar que esta escena se filma en dos locaciones. Y para las tomas presentadas cerca de una cascada se utilizan ajustes de colorización en cámara para que la imagen cobre una tonalidad más azulada y oscura. Matiz que expresa metafóricamente las emociones de miedo que presenta el personaje.

Igualmente, para la última etapa onírica de Ánnabeth, se graba con una *GoPro surf* acuática debajo de una piscina para obtener mayor control de las tomas. Además, para filmar las memorias pasadas y momentos futuros del personaje, al igual que la escena ambientada en los Médanos de Coro, se utiliza una *Nikon D5100* con un lente 18-55mm. Todo esto para resaltar la diferencia entre texturas.

Y por último, los clips de video de la escena del accidente son obtenidas con una cámara *Canon t3i* y un lente 18-55mm. Por lo que en conclusión, todas las tomas que muestran al Limbo y escenas nocturnas, en su mayoría trabajan con cámaras y lentes *Canon* a excepción de las tomas acuáticas ─ filmadas con GoPro─. Mientras que los recuerdos y premoniciones futuros del personaje se captan con cámaras *Nikon*.

5.7.1.3.6 Herramientas técnicas

Para un mejor resultado dentro de las grabaciones, se utilizan herramientas técnicas como un *steadycam* casero para estabilizar los movimientos de cámara y permitir un mejor seguimiento del personaje dentro de las locaciones naturales a las que el equipo debía adaptarse. Además, se hace uso de un trípode, instrumento que aporta una estabilidad fija en las tomas.

5.7.2 Dirección de Arte

La propuesta de arte en el cortometraje *Éveillé* se realiza tomando como eje central la estética de los spots publicitarios de *Estrellas del Bicentenario México*. A partir de lo antes mencionado se conceptualizó la historia basándose en la investigación de elementos y colores simbólicos que enriquecieran al guion e igualmente apelaran la parte metafórica dentro de cada una de sus escenas y transiciones.

A parte a esto, la paleta de colores utilizada fue seleccionada partiendo de la colorización que muestra la estética inspirada. Y, al unirse con las demandas del guion y sus elementos alegóricos, pasa de tonos claros, medios y oscuros, donde predomina el verde por su prevalencia continua en cada escena debido a la utilización de ambientaciones naturales.

Por consiguiente, es importante pasar de lo general a lo específico por lo que en esta sección se habla del cortometraje como un todo para luego enfatizar su relevancia e importancia artística dentro de cada escena.

5.7.2.1 Escenografías o locaciones

Para la ambientación de este material audiovisual, se tiene muy presente el factor *naturaleza* en todas las escenas del corto. Además, estos escenarios tienen la finalidad de transmitir la sencillez y naturalidad de la vida. Todo esto para que en la escena final donde se desarrolla el accidente automovilístico, se haga contraste entre lo rural y lo urbano con el fin de diferenciar dos mundos paralelos: el Limbo y la vida real de Ánnabeth.

Como ya se mencionó, se filman tres lugares específicos para ambientar la dimensión psicológica por la que viaja la protagonista. Estos son: una playa solitaria como la presentación del mundo paralelo en el que se encuentra; el bosque como la etapa en la que se hace un enfrentamiento con los miedos, se revelan sus memorias, al igual que se hace indicio de las primeras cicatrices y causas por las que ella se encuentra dónde está. Y la tercera etapa simular la profundidad del mar como reflejo de la purificación y resolución del conflicto.

Es importante destacar que la escena grabada en el desierto no pertenece a las tres etapas del Limbo, sino que se muestra como un primer vistazo hacia el cielo, lugar que Ánnabeth evita al decidir alcanzar la vela.

Por último, las locaciones en las que se captan los *flashbacks* y *flashforwards* se representan en zonas citadinas, y aunque no son realizados en ambientes puramente naturales, se sigue manteniendo presente el factor *naturaleza* involucrando a la flora o el cielo dentro de los encuadres y planos.

5.7.2.2 Utilería y atrezzo

Tomando en cuenta la teoría descrita en el capítulo II, se mencionan diversos elementos que se utilizan para dar forma a la metáfora visual en el cortometraje. Por esta razón, dentro de la utilería existen siete objetos a los que se les acuñen significados específicos dentro de la historia: una escalera, una pluma color azul, una jaula, un espejo, hojas de papel con escrituras en ellas, una ventana y una vela blanca.

Es importante mencionar que ─utilizando como base el contenido anteriormente citado dentro del segundo capítulo─ estos objetos pertenecen a la categoría de *metáforas dramáticas*, ya que poseen un valor importante dentro de la acción y aportan un componente explicativo de utilidad para la comprensión de la historia y su narración. Además, estos materiales también entran en la clasificación de *símbolos dramáticos* y de los que *habitan dentro de la composición de la imagen.* (Martin, M., 1962)

Cabe destacar que solo se cuenta con un *atrezzo* que acompaña al personaje durante diferentes periodos de su vida. En este caso ese objeto es representado por un diario rojo.

Primero, es rojizo para que su matiz sea asociado al personaje cuya primera presentación la hace con un vestido de la misma tonalidad que el libro. Y dos, con el fin de vincular los *flashbacks* y *flashforwards* como los momentos que la joven ha vivido y le faltan por vivir; memorias que son escritas en las hojas del diario.

5.7.2.3 Maquillaje y estilismo

El maquillaje y peinado ─hilado a la sencillez y naturalidad característico de la estética tratada─ se realiza con el fin de reflejar un acompañamiento entre la naturaleza del ser humano y su entorno. Además, solo existen dos escenas donde se realiza un maquillaje especial para resaltar las heridas y moretones causados por el accidente automovilístico.

5.7.2.4 Diseño de vestuario

Finalmente, este cortometraje posee tres vestuarios predominantes. Y su diseño, ─elaborado por el autor y llevados hacia la sencillez, con mucho juego de volado en telas de chiffon e inspirados en las vestiduras de la Antigua Grecia─, tienen el objetivo primordial de transmitir una naturalidad que combine con sus respectivos escenarios, resaltando al personaje en medio de los diversos fondos, al igual que seguir la estética de *Estrellas del Bicentenario Méjico*.

Por otro lado, y como se señaló en el capítulo II, los colores también pueden ser elementos que respalden un significado metafórico dentro del encuadre y esto mismo ocurre dentro del diseño de vestuario.

5.7.2.5 Dirección de Arte para la escena uno: La Playa

El cortometraje *Éveillé* está integrado principalmente por tres etapas en la que se desarrolla la historia. Todas las escenas poseen una razón por la cual fueron estructuradas de tal forma, y tanto sus locaciones como utilería, vestuario y atrezo manifiestan un significado metafórico en sí mismo.

5.7.2.5.1 Locación

Para que una estética sea confeccionada correctamente es necesario un mínimo de requerimientos en la dirección de arte que permitan englobar un todo que encaje con la idea visual que desea aportar su director. En el caso de este Proyecto de Grado, conseguir las locaciones correctas que encarnaran el mundo onírico de la protagonista, y al mismo tiempo respaldaran las características de la campaña mejicana, era una tarea que debía tratarse con suma importancia.

Por esta razón y siguiendo las descripciones del guion literario, se realizó un trabajo de *scouting* o viaje para encontrar todas las zonas naturales que mejor se acoplaran con la visión del autor. Debido a esto, para la escena uno se requería una playa que en sí misma pudiese prestarse para encarnar un lugar aislado y solitario sin ningún tipo de contacto con el público. Y siguiendo tales pautas se utilizó una zona costera llamada *Urama* ─playa ubicada en el Estado Vargas─.

Cabe destacar que las tomas acuáticas hechas con cámara *GoPro Hero* de las olas, se realizaron en esta misma playa con ayuda de surfistas que pudieran sumergirse con mayor facilidad en la profundidad debajo del agua.

Ahora bien, ¿por qué utilizar una playa para plasmar la primera escena? Además de su similitud con los escenarios que muestra la estética utilizada, dentro de un encuadre y un guion este estilo de zonas puede proporcionar mensajes metafóricos al igual que lo hacen los objetos.

Por consiguiente, en primer lugar se utilizó esta zona como una entrada al Limbo. Ya que, entre planos generales y a la orilla de la costa se detalla una formación rocosa semejante a una puerta. Y el acceso de luz que entra en medio del terreno funciona de manera metafórica para realzar el ingreso del personaje a un mundo paralelo y místico.

Además, una playa con estas características puede ser un ambiente que, dependiendo del guion y la intención narrativa, se preste para causar sensaciones de confusión, soledad, misticismo o pérdida. Emociones y locación que generalmente van de

la mano para narrar historias de personajes náufragos que inusualmente saben dónde están ubicados.

Es importante mencionar que la sensación deseada a expresar tanto en los encuadres como en el personaje, también deben hacerse presentes simultáneamente ante el espectador. Ya que tanto la protagonista como el público inician su travesía con incertidumbres que esperan ser respondidas dentro del corto; como por ejemplo: saber la procedencia, localización y conocimiento acerca de quién es Ánnabeth. Información que se irá revelando mientras avanza la trama.

5.7.2.5.2 Vestuario

Sabiendo que la primera escena se desarrolla en una playa, donde los colores predominantes son azul, beige y verde, el primer vestuario de la protagonista se diseña en tonalidad rojiza. Primero, para resaltar al personaje en contraste con el fondo. Como así lo menciona Eva Heller (2008), en su libro *La psicología del color:*

> (…) el rojo actúa siempre en la cercanía. Y ópticamente, el rojo se sitúa siempre delante. Pocos son los cuadros en los que el color del fondo es rojo, y en todos los casos son cuadros en los que el efector de profundidad está ausente. Si se observa a los paseantes en un espacio abierto, los que visten de rojo parecen más cercanos que los que, estando a su misma distancia, visten de verde o de azul. El rojo es por lo general el color de los extrovertidos. El rojo no puede quedar en segundo plano. (…)En este contexto, el tono opuesto al rojo es siempre el azul. Azul es lo frío, lo que suena bajo, lo lejano. Azul es lo inmaterial. (…) Rojo y azul son colores psicológicamente contrarios. (p. 61)

Dos, según, la combinación de estos colores ─ y dentro de los efectos cromáticos contrarios─ causan excitación. Sensación que combinada con un fondo calmado y un color exaltado trasmiten confusión. (Heller, 2008)

Y tres, el rojo simboliza "la fuerza, la actividad y la agresividad (…) polo opuesto al pasivo, suave azul y al inocente blanco" (p. 57) Además, "cuando aún se creía que la Tierra era un disco, se creía también que el rojo del atardecer procedía del fuego del infierno. Allí donde el calor del Sol amenaza la vida" (p. 57), argumento relevante a las condiciones en la

que se encuentra Ánnabeth, donde su presencia en el Limbo también se convierte en un peligro para la misma, debido a su asociación y cercanía con la muerte. (Heller, 2008)

Por otro lado, ésta es la única escena donde aparece otro personaje además Ánnabeth; un niño. Este coprotagonista es dentro del Limbo, una deidad benevolente o espíritu guía que le señala el camino a seguir a la chica. Y además, también mantiene un significado vinculado con la futura maternidad de la joven, ya que el infante representa el hijo que aún no ha nacido de la misma en la vida real.

Debido a esto, un personaje tan aparentemente simple; pero internamente complejo en la trama tenía que estar vestido sujeto a las sensaciones que se les vincularan al mismo: alegría, optimismo, ternura, inocencia y sencillez. Valores que en el *climax* de la historia impulsan a la protagonista a decidir si vivir o no.

Tomando en cuenta lo antes mencionado, se decidió vestir al niño con una camisa de mangas cortas color blanco y unos pantaloncillos color beige. Ahora bien, ¿cuáles son los significados que encierran estos colores asociados al personaje?

En primer lugar, la combinación del azul cielo, con el color arena o beige asociado al oro y el blanco causan una sensación opuesta a lo que trasmite el señalado vestido rojo. Según Heller (2008) el "blanco, azul y oro son los colores de la verdad, la honradez y el bien. El blanco puro toma del oro la popa material, y el proteico azul se convierte junto al blanco en color de las virtudes espirituales". (p. 156) Características que son asociadas con las cualidades del niño.

Y por último, aunque el blanco sigue manteniendo un debate acerca de si es un color o la ausencia de todos los colores, éste simboliza claridad, "el color de lo no manchado por el negro pecado, el color de la inocencia" (p. 163) y comúnmente está asociado a identidades divinas. Además, el color beige transmite tranquilidad y pasividad. Sensaciones de calma que el personaje transmite a la protagonista. (Heller, 2008)

Cabe mencionar que mientras avanza la historia y entre los *flashforwards* el niño vuelve a aparecer en la etapa de la niñez como en los inicios de la adolescencia, por lo que

el blanco también se mantiene en la vestimenta como forma de asociar al personaje con los actores que interpretan a mismo dentro de las diferentes fases de su vida.

5.7.2.5.3 Utilería y Atrezzo

Retomando las teorías leídas en el capítulo II del marco teórico, dentro de la utilería se encuentra una escalera de madera como reflejo metafórico del mundo intermedio─ entre la vida y la muerte─ en el que se encuentra la protagonista. Donde una parte del objeto roza con la arena ─asociada a permanecer en la tierra y por consiguiente, seguir viviendo─. Mientras que la parte superior de la escalinata se dirige hacia el cielo; lugar asociado, según la religión católica, con el rumbo por el que pasan las almas después de fallecer.

Además, cada escalón simboliza los pasos que Ánnabeth debe seguir hasta decidir cuál rumbo tomar; si vivir o morir. Es por esta razón, que sutilmente la primera escena aporta un preámbulo o presentación metafórica por lo que pasará la protagonista y de lo que en sí, trata el cortometraje.

5.7.2.6 Dirección de arte para la escena tres: El Bosque

5.7.2.6.1 Locación

Por otro lado, para la segunda etapa onírica, el personaje debe enfrentarse con sus principales miedos. Es por eso que se escoge un ambiente boscoso y selvático que pudiera prestarse para causar sensaciones de misticismo y tenebrosidad. Por lo que se utilizan el *Parque Waraira Repano* y el *Parque Nacional Los Chorros* en ese respectivo orden para causar dicho efecto ─ ambos ubicados en el Estado Miranda─.

5.7.2.6.2 Vestuario

En esta escena tanto la locación como el tipo de vestuario se muestran distintos con la finalidad de resaltar el cambio de etapa onírica por la que pasa la protagonista. Por ende, tanto el diseño como el color se diferencian frente al vestido rojo.

Ahora, con un fondo ampliamente verde, el vestido se presenta de color azul rey. Primero, se utiliza al igual que en la estética de *Estrellas del Bicentenario Méjico;* como

forma de realzar al personaje frente al paisaje, ya que en medio de la naturaleza no es usual detallar este estilo de tonalidad, por lo que la atención del espectador va directo al mismo. En segundo lugar, este tono simboliza sensibilidad, tranquilidad y seguridad; emociones vinculadas con la identidad del personaje. Y, contrapuestas con las acciones que ocurren dentro de la escena, se hace énfasis en el quebranto de la confianza de la joven. (Heller, 2008)

Igualmente, Heller (2008) dice que también:

> El azul es el color más frío. El origen de que el azul se considere un color frio radica en la experiencia: nuestra piel se pone azul con el frio, incluso los labios toman color azul, y el hielo y la nieve muestran tonos azulados. (p. 27)

Por otro lado, mientras transcurre la escena, la tonalidad de la locación se vuelve más oscura al igual que el desenvolvimiento de la trama. Ahora los colores que se muestran opacos. Además, el rojo oscuro enfatizado por las heridas de la chica, el azul de su vestido, el gris del cielo, el negro grisáceo de las rocas y el verde oscuro de las plantas indican, según Heller, una combinación que trae consigo la sensación de desagradable; impresión que va de la mano con lo que siente Ánnabeth. (2008)

5.7.2.6.3 Utilería y Atrezzo

Dentro de esta escena aparecen varios objetos con significados metafóricos específicos. Uno de esos elementos es una jaula de madera con plumas azules dentro. Cabe destacar que la tonalidad del plumaje es del mismo color que el vestido de la protagonista.

Y, en este caso la jaula, como oposición a la libertad, simboliza el encarcelamiento, quedar atrapado y fallecer ante los miedos. Por su parte, la pluma adentro es vinculada con un ave, animal caracterizado por el constante vuelo, la migración hacia otros espacios y la libertad. Ahora bien, como se ve asociado el color del vestido junto al del objeto, la pluma es la representación de la joven encerrada en el Limbo. Y en este caso, su principal miedo es perder la vida o no hallar una salida a la fase paralela en la que se encuentra.

Por otro lado, el tercer objeto es el espejo, quien se vuelve conductor, revelador y reflejo de la realidad, al ella presenciar las heridas en su rostro como señal de que algo

negativo le ha ocurrido. Además, el cristal posee una característica particular; tiene forma de cuerpo humano ─figura que se asocia con una identidad que se va quebrando poco a poco mientras le revelan la verdad de posiblemente haber muerto─.

Igualmente, el quiebre de dicho objeto también abre paso a los constantes *flashbacks* y *flashforwards* que representan los momentos pasados y futuros en la vida de la protagonista, iniciando así, el momento *clímax* de la historia.

Cabe resaltar que los recuerdos positivos se muestran a través del dolor físico causado por las heridas de la joven. Lo que se asemeja a una tortura emocional por la que ésta debe pasar, ya que existe la posibilidad de no volver a ver las caras de sus seres queridos. Por ésta y las otras razones mencionadas, este objeto ─al igual que los dos anteriores─ es reflejo de las emociones y psiquis de la chica, ya que a partir de que Ánnabeth se observa a sí misma en el cristal, sus memorias comienzan a ser recordadas.

Y por último, aparece una vela; material de cera que refleja esperanza y aferrarse a la luz ─comúnmente asociado a la vida─. Asimismo, es imprescindible mencionar que este objeto consigue mayor relevancia junto a una de las últimas escenas del cortometraje en la que la chica sostiene la misma vela frente a su hijo con el fin de retratar que si su luz se apaga, también se apagará la del niño; y por ende, ninguno de los vivirá.

5.7.2.7 Dirección de arte para las escenas en la Profundidad del mar

5.7.2.7.1 Locación

Esta tercera etapa se desenvuelve en la profundidad del agua. Pero, como se especifica en la justificación y delimitación, se filmó en una piscina profunda para obtener la misma semejanza que se requería en el guion literario al igual que tener mayor control de las tomas captadas.

Además, en esta misma locación se grabó la escena dos en la que Ánnabeth aparece flotando con el vestido rojo en el agua. Fragmento que vuelve a estar presente cerca del final como un regreso al punto de partida. Es ahí donde ─combinado con las tomas del desierto─ que la joven entiende el túnel onírico en el que se encuentra, como Alicia ─En

Alicia y el País de las Maravillas (1865) ─ volviendo al hoyo por el que entró a esa dimensión paralela.

5.7.2.7.2 Vestuario

Indistintamente, el color de fondo es el azul. Matiz que también simboliza la purificación debido a su asociación con el agua. Seguidamente, está el púrpura y sus tonalidades cercanas ─lila, índigo, morado y violeta─, colores que integran el nuevo vestuario de la joven. Además, esta tonalidad representa el misticismo, la espiritualidad, reflexión y la profundización y transición del alma. Emociones igualmente asociadas a la resolución del conflicto dentro de la historia. (Heller, 2008)

Cabe destacar que dentro de esta escena comienzan a aparecer tanto los *flashforwards* como la transición de Ánnabeth hacia el cielo.

Siguiendo con el tema de vestuario, el diseño de este vestido se caracteriza por tener mayor vuelo de telas y no ser unicolor a comparación de los otros diseños. Todo esto con la finalidad de obtener un efecto fluido de las telas dentro del agua.

5.7.2.7.3 Utilería y Atrezzo

Dentro del cortometraje, la ventana es reflejo de apertura, la puerta hacia otro camino o posibilidad. Por otro lado, también aparecen hojas de papel llenas de escrituras en tinta negra como símbolo de las memorias que aún faltan por ser contadas en la vida de la protagonista.

Y hay que precisar que dentro del trabajo de producción, las hojas fueron previamente forradas con papel *contact* trasparente ya que la calidad de la hoja en sí no resistiría la humedad del agua durante las horas de filmación. Además, para lograr el efecto en el que las hojas giran alrededor de la actriz, éstas fueron atadas a la chica con un delgado hilo de nylon.

De la misma manera, la vela blanca vuelve a aparecer en esta etapa haciendo referencia a la búsqueda de luz en medio de la oscuridad, y el color blanco de la misma hace referencia la benevolencia. Y como ya se mencionó, este objeto simboliza esperanza por lo que alcanzarla se convierte en la acción que define si ella desea vivir o no.

5.7.2.8 Dirección de arte en la escena 16: filmada en el desierto

5.7.2.8.1 Locación

Primeramente, es esencial señalar que propiamente esta escena no pertenece a las etapas principales del Limbo ya que se presenta como un posible primer vistazo hacia el cielo. Lugar que Ánnabeth solo observa desde una ventana, ya que su entrada nunca logra concretarse pues la joven alcanza primero la vela y por ende vuelve a la vida. Asimismo, esta escena se graba desde un plano subjetivo donde se visualiza la mano de la chica ingresando lentamente por la ventanilla.

Así que conseguir una zona desierta y amplia que se amoldara al guion solo podía ser grabada en los Médanos de Coro, dentro del Estado Falcón.

5.7.2.8.2 Vestuario

Aunque esta escena muestra un plano subjetivo de la protagonista donde solo se detallan sus dedos; dentro del fondo y en medio de la ventana aparece una mujer jugando con su vestido blanco, símbolo de la benevolencia y la divinidad. Y según Heller (2008) "los ángeles son representados casi siempre vestidos de blanco (…) el blanco es el color del rango supremo". (p. 156) Debido a esto, esa entidad femenina es la presencia de lo que podría ser Ánnabeth si decide ingresar al cielo y desprenderse de su vida material en la tierra. Además, esta misma autora señala que el blanco también está asociado:

> A los muertos, se los envuelve en una mortaja blanca porque cuando resuciten deberán ir vestidos de blanco. Según la tradición, las flores y los cirios para los muertos han de ser blancos. Los rostros de los muertos pierden los colores de la vida, y el lenguaje poético alemán se refiere a los difuntos como los 'palidecidos' (*Verblichene*).(Heller, 2008, p.164)

5.7.2.8.3 Utilería y Atrezzo

De la misma forma, también se utiliza una ventana blanca para simbolizar la apertura hacia el cielo. Objeto que se va cerrando lentamente, al igual que la toma posee un

movimiento de adentro hacia afuera con el objetivo de hacer visible que la joven no entrará al mismo.

5.7.2.10 Dirección de arte general en la escena 17 y 18: El accidente

5.7.2.10.1 Locación

Esta escena se trabajó en las calles de una urbanización en el Estado Miranda. Y, para estas tomas, era imprescindible una filmación nocturna por lo que la iluminación artificial fue vital para conseguir el efecto deseado. Igualmente, se escogió esta locación ya que dentro de un grupo de calles residenciales era posible mantener mayor control de la etapa de producción sin la interrupción del paso constante de los carros, además de aportar mayor seguridad para los equipos y el personal técnico que colaboró con el cortometraje.

5.7.2.10.2 Vestuario

Para esta escena Ánnabeth viste un jean y una camisa blanca. Se escogió este color de franela ya que el encuadre en general poseía un fondo negro u oscuro debido al color del pavimento y la iluminación nocturna, por lo que el blanco ─que simboliza la luz─ realza al personaje que vuelve a la vida en medio de la oscuridad.

Por otro lado, al ser la escena que esencialmente representa la vida actual y citadina de la joven, no se podían usar vestidos con telas fluidas como los que se presentan en la etapa del Limbo, ya que rompe con el carácter urbano de la misma.

5.7.2.9.3 Utilería y Atrezzo

Dentro del *atrezzo*, se vuelve a utilizar el diario rojo de la joven, por lo que justo al final del cortometraje aparecen las hojas escritas del mismo como forma de mostrar que el diario seguía con ella aún durante el accidente automovilístico. Además, que la pieza audiovisual termine con un plano detalle del diario expresando un mensaje específico; y es que aún le quedan memorias por escribir pues Ánnabeth decidió seguir con vida.

Al ubicarse en una escena que como acción contiene un accidente de autos, se utilizó como utilería dos carros, uno en el que estaba dentro la actriz y otro con la finalidad de hacer el efecto de un choque.

Ahora bien, ¿cómo se consiguió este efecto? Para esto, se le pidió a los actores que realizaran la acción de atrás hacia adelante para que en postproducción esta toma pudiera invertirse y acelerarse para lograr con mayor exactitud esta simulación.

5.7.2.10 Diseño de arte general de los flashbacks y flashforwards

5.7.2.10.1 Locación

Para las memorias de Ánnabeth se utilizó las afueras de una iglesia y dos parques en el Estado Miranda, una habitación y un balcón dentro de una urbanización en Urama.

De igual manera, aunque se grabó en locaciones urbanas, en todas las tomas se mantiene presente la naturaleza ya sea con contra picados donde el cielo es el principal fondo, filmaciones al ras de la tierra donde se visualizan las raíces de los árboles o el pasto de los parques donde el color verde integra en gran cantidad alguno de los planos.

Según Heller (2008):

> El color verde es símbolo de la vida en el sentido más amplio, es decir, no sólo referido al hombre, sino también a todo lo que crece. 'Verde' se opone a marchito, árido, mortecino. El simbolismo es tan internacional como la experiencia (…) El verde es el color de la vida vegetativa como el rojo es el color de la vida animal. (p. 107)

5.7.2.10.2 Vestuario

Para los vestuarios, dentro de las memorias de la joven, los únicos requisitos era evitar los estampados y trabajar lo más que se pudiese con piezas unicolor, además de mantener una vinculación en cuanto a tonalidad de vestimenta con los personajes que repetían su aparición en diferentes etapas de la vida de la chica, como lo fueron el caso del niño ─con el blanco─ y la amiga de Ánnabeth ─con el color azul─.

No obstante, para las actrices que representaban a la protagonista con diferentes edades no era necesario este requisito ─el mismo color de vestuario─, ya que se utilizaba

como *atrezzo* y conector al diario rojo. Y aunque dentro de las tomas existen sus excepciones, generalmente este objetivo fue alcanzado. En síntesis se prefirió hacer sentir cómodos a los actores vistiendo de la forma que desearan, ya que todos estos figurantes no poseían experiencia actoral, por lo que se optó por un trabajo actoral de improvisación para que la escena se sintiera lo más real posible.

5.7.2.10.3 Utilería y Atrezzo

Dentro de los objetos y materiales que integran estos encuadres, se encuentran velas, colores, cartucheras, buqué de flores, anillo de bodas, un bolígrafo y el diario rojo.

5.7.3 El montaje

El montaje es una herramienta eficaz a la hora de narrar una historia a través del audio y video. Y dentro del cortometraje *Éveillé*, este recurso posee gran relevancia dentro de la misma ya que acompañado por la música se planificó un montaje tonal, intelectual y rítmico que expresara tanto el dramatismo de la historia como la unión de significados metafóricos.

Por lo que usando como bases las teorías mencionadas en el marco teórico acerca de la postproducción, se vuelve a nombrar el montaje de atracciones creado por el cineasta ruso Eisenstein. Y es que dentro de su idea acerca de esta herramienta, la señala como una escalera de diferentes pisos que el audiovisualista debe subir para llegar a crear un posicionamiento oportuno de las tomas conseguidas; y así lograr que el material audiovisual resalte tanto en imagen, como en sonido y narrativa.

Ahora, ¿por qué este Proyecto de Grado tiene un montaje rítmico? Porque además de utilizar movimientos de cámara, éste se enlaza con la melodía de la banda sonora y el sonido ambienta para crear diferentes tempos dentro del cortometraje. Ejemplo que se detona dentro del climax de la historia ─desarrollado por el rápido montaje de *flashbacks* y *flashforwards* durante la escena del bosque selvático─; a comparación del ritmo lento de la escena filmada en el desierto, cuyo principal objetivo es romper bruscamente con el ritmo prestablecido para adentrar al espectador aún más en la psiquis del personaje.

Por esto, los autores de *Textos y manifiestos del Cine* indican que:

> Esta descripción inicial de los fundamentos del lenguaje musical que podemos aplicar a las composiciones audiovisuales con el concepto de **ritmo**. En él se relacionan y articulan de forma inseparable tres factores fundamentales: intensidad, duración y reiteración. La alternancia de partes débiles o no acentuadas y partes fuertes o acentuadas, de 'arsis' y 'tesis', como ya hemos comentado, marca un pulso en el discurso de la temporalidad, independientemente de que ésta esté regida por los relojes o escape hacia otras métricas menos rigurosas. Esos pulsos son los pilares en los que se apoya la arquitectura temporal de la música, el fundamento del compás. (Alsina y Romaguera, 1989, p.6)

Siguiendo con lo antes nombrado, hay que tomar en cuenta que se utilizó un montaje rápido con la finalidad de añadir más dinamismo y contundencia a la pieza en cuestión. Ya que muchas de las tomas contienen planos fijos que si bien pueden añadir un efecto oportuno en la pieza, si se mantienen presentes por mucho tiempo dentro del video, pueden ralentizar la historia, trayendo como consecuencia la perdida de atención del espectador.

Además, se jugó con la integración de los *flashbacks* y *flashforwards* para representar la rapidez por la que puede transcurrir la vida ante los ojos de quien la vive, al igual que añadir dramatismo en cada imagen, ya que cada una de estas escenas estaban acompañadas por picos altos o bajos ─pero siempre notables─ dentro de la musicalización.

A parte a lo antes mencionado, también se presenta como un montaje tonal porque este cortometraje tiene posicionamientos de imágenes específicas acompañadas con el ritmo musical con el fin de marcar el dramatismo de la situación que vive la protagonista.

Y entre el último estilo de montaje a mencionar se utiliza el intelectual ya que con la yuxtaposición de planos o encuadres, se envían señales metafóricas sutiles; pero específicas a ser asociadas por el espectador con respecto a los acontecimientos que experimente el personaje principal. Es por eso que existen tomas como las de la jaula y la pluma azul que relacionadas con las tomas de Ánnabeth vestida del mismo color del segundo elemento mencionado es capaz de aportarle información al público acerca de la internalización emotiva de la protagonista.

Igualmente, otro ejemplo acerca de este montaje de atracciones se crea con la unión de los encuadres donde aparece una vela apagada: cerilla apagada + cerilla encendida + niño caminando solo en la playa + la vela del niño y de Ánna se apagan en medio de la oscuridad = la vela prendida representa la vida.

Otro ejemplo acerca de este estilo va de la mano con la aparición consecutiva de los *flashbacks* junto a la escena tétrica de la aparición de heridas frente al espejo, ya que ambas tomas trabajan juntas como una puerta que guía al espectador con el pasado, presente y futuro de Ánnabeth. Montaje que aporta mayor información acerca de la identidad de la protagonista.

A parte a eso cabe destacar que se utilizó un efecto de luz dentro del montaje llamado *Glass Light* (luces desenfocadas) que se unió con el montaje dentro de la introducción del personaje en donde ésta aparece bajo el agua con el vestido rojo. Esto, con la intención de asociar la luminosidad fuera de foco con el brillo trasmitido por los faros de los carros o luces nocturnas en medio de una calle; lo último que observó Ánnabeth al sufrir el accidente; la luz cegadora del automóvil que choca contra ella.

Asimismo, también se usa como un elemento que mantiene unida la experiencia surreal que vive la protagonista junto con su realidad; el accidente automovilístico. Factor que indirectamente se hace presente en diversas escenas del Limbo como: los reflejos de las luces que atraen a Ánnabeth hasta el espejo, o su uso para marcar algunas de las transiciones de las memorias de la joven.

Es importante mencionar que no se realizó un exceso de uso del *slow* y *fastmotion* dentro de la pieza, a comparación de los spots de Estrellas del Bicentenario México. Esto está relacionado con los niveles de presupuesto. Ya que dentro de la campaña se hizo uso de una cámara *Phantom* capaz de captar fotogramas a mayor velocidad por segundos, característica que no se incluyó en los equipos de filmación utilizados, debido a que se grabó a 24 cuadros por segundo. Por lo que el sobre uso de este elemento causaba una fractura del movimiento dentro de las tomas a la hora de ser editado en postproducción.

Pero, a pesar de este factor, sí existen clips de video que utilizaron este efecto, como lo fueron algunas tomas dentro de la escena del desierto ─*slowmotion*─ y el movimiento de lento a rápido que se realiza en la parte de las olas, dentro de la escena uno.

Igualmente, se realizaron tomas en reversa, como fue el caso de la escena 17 donde la protagonista se encuentra dentro de un auto y sufre el impacto del choque. Conjuntamente, y como se menciona en párrafos anteriores, esta escena se filmó de atrás para adelante para que en postproducción se pudiera revertir y acentuar con el *Fastmotion*, consiguiendo el efecto deseado.

Por otro lado, no se necesitó el uso de la coloración de imágenes ya que el contraste entre los colores de vestuario y fondo combinados con la iluminación y la calidad de las ópticas utilizadas contribuyeron a que no fuese indispensable el uso de esta herramienta a comparación de la campaña inspirada.

Y por último, sí se utilizó el uso de marcos sombreados y difuminados. Pero, no se hizo una intensificación elevada de los mismos ya que se pretendía mostrar la imagen sin una sobrecarga de efectos que como resultaron contribuyeran a la pérdida de calidad de imagen dentro de la composición.

En conclusión, la propuesta visual de *Éveillé*, incluye en sí misma un número de elementos que acompañados con una montaje específico se encargan de nutrir su narrativa, motivar al espectador a asociar encuadres con otros y aportar información que sutilmente se hace presente sin la utilización de monólogos o diálogo.

5.8 Propuesta Sonora

Dentro de la propuesta sonora, el cortometraje *Éveillé, el despertar* presenta dos factores importantes. En primer lugar, el uso de sonido ambiente y en segundo el poder de la musicalización dentro del montaje.

En la musicalización, es necesario mencionar que se utilizó una mezcla de composiciones musicales ─sin letra─ creadas por James Newton Howard. Todo esto con la finalidad de enriquecer el montaje, la rítmica, y por supuesto, añadir dramatismo dentro de la dirección de fotografía y a los ejemplos que respaldan la metáfora fílmica. Para así, apelar emociones en el espectador a través del sonido.

Es por eso que, y acompañado por las imágenes de video, se presenta una mezcla sonora en la que se combinan cinco creaciones de dicho autor, entre ellas: *Prologue* (2010), *Flow like water* (2010), *The Great Eatlon (2006),Tarawa (1999), End Credits* (2010), con el mismo orden respectivo de aparición en el cortometraje. La primera composición se utiliza como elemento introductorio del personaje y de la primera locación, hasta que, combinado con la segunda pieza sonora, se concluye la historia; y finalmente, a partir de la escena del desierto se hace una mezcla que combina las dos últimas melodías, hasta que en los créditos se añade la canción *End Credits*.

Es imprescindible recalcar que estas composiciones fueron confeccionadas internacionalmente para películas como *The las Airbender* (2010), *Lady in the water* (2006) y *Snow Falling on Cedars* (1999). Y se utilizó esta selección de *soundtracks* porque juntas resaltaban la historia que el autor decidió presentar. Además, no se poseían los recursos ni presupuestos necesarios para crear una adaptación o nueva melodía para el cortometraje. Detalle que se tomará en cuenta si se pretende publicar dicho Proyecto de Grado en Festivas nacionales.

Es importante recalcar que gran parte del cortometraje es musicalizado, al igual que se utiliza sonido ambiente que fue grabado a parte desde un *IPhone*. Esto con la finalidad de obtener un sonido ambiental que sirviera como base para el montaje de las diferentes escenas. Por otro lado, es importante mencionar que el sonido bajo el agua fue captado por

la cámara *GoPro Hero* y posteriormente limpiado, retocado y posicionado en postproducción.

Asimismo, otro sonido que vale la pena mencionar es el primer aliento de la protagonista después de su experiencia en el Limbo; con el fin de transmitir un mensaje de continuidad en su vida. Además, hay que añadir que en la última escena no se utiliza musicalización; simplemente se escucha el sonido ambiente y un redoble de tambor que enfatiza la situación presente del personaje.

Siguiendo con el uso de redobles o sonidos retumbantes, estos se usan dentro del cortometraje para marcar la rítmica al igual que ser asociados con el dramatismo específico que se le desea adherir a las imágenes audiovisuales y por ende ser captadas por el público. Es por eso que Alsina y Romaguera (1989) indican─ usando como base las teorías del montaje de atracciones de Eisentein─ que:

> En música, esto se explica por el hecho de que desde el momento en que las armonías pueden ser oídas paralelamente con el sonido básico, también pueden ser notadas las vibraciones, las oscilaciones que cesan de impresionar como tonos y que comienzan a funcionar más como desplazamientos puramente físicos de la impresión percibida [para evocar emociones en el espectador]. Esto se refiere particularmente al timbre fuertemente pronunciado de los instrumentos con una gran preponderancia de la armonía principal. La sensación de desplazamiento físico es algunas veces también alcanzada de un modo literal: repiqueteo de campanas, órgano, redobles de tambor muy espaciados, etc. (p.6)

Aunque para la realización de una propuesta audiovisual siempre es beneficioso el uso de música original, el autor del proyecto de grado mantiene esta combinación de composiciones sonoras debido a que la construcción de la idea nació inspirada a partir de la canción *Flow like water*. Y aunque, por los momentos no se presentan recursos monetarios suficientes ni para la compra de los derechos de autor, ni para la creación de una adaptación pertinente que logre sustituir la mezcla de estas composiciones, se respalda el uso de las mismas como elemento que fomentó la pre visualización tanto rítmica, intelectual como emotiva de la historia.

5.9 Desglose de necesidades de producción

TÍTULO DE PRODUCCIÓN: <u>ÉVEILLÉ, EL DESPERTAR</u>

ESC. N° 1 EXT / DÍA PLAYA

<table>
<tr><td>TALENTO:
-Ánnabeth (19)
-Niño (5)</td><td>UTILERIA
-Escalera de madera</td><td rowspan="2">ESCENOGRAFÍA</td></tr>
<tr><td>ATREZZO</td><td>EXTRAS/FIGURANTES</td></tr>
<tr><td>EFECTOS ESPECIALES</td><td>LOCACIÓN
-Playa solitaria con parte rocosa, oleaje fuerte y un terreno semejante a un camino. (Playa de Urama, Estado Vargas y tomas de las olas en Choroní, Estado Aragua)</td><td>VEHÍCULOS/ANIMALES</td></tr>
<tr><td>GUARDAROPA
- Vestido rojo
- Camisa Blanca y pantaloncillos color arena</td><td>MAQUILLAJE/ ESTILISMO
-Natural</td><td>SONIDO/MÚSICA
-Sonido ambiente
-Musicalización: “Prologue” y “Flow like Water” de James Newton Howard</td></tr>
<tr><td>EQUIPOS ESPECIALES
- Cámara Canon 60D con lente 50mm
- Steadycam casero
- Protector acuático de cámara
- GoPro Hero
- Trípode
- Baterías y cargadores</td><td colspan="2">NOTAS DE PRODUCCIÓN</td></tr>
</table>

ESC. N° 2 EXT / DÍA PROFUNDIDAD DEL AGUA

REPARTO -Ánnabeth (19)	**UTILERIA**	**ESCENOGRAFÍA**
ATREZZO	**EXTRAS/FIGURANTES**	
EFECTOS ESPECIALES -Efecto luces desenfocadas	**LOCACIÓN** -Piscina profunda (Urbanización de San Antonio de los Altos)	**VEHÍCULOS/ANIMALES**
GUARDARROPA -Vestido rojo	**MAQUILLAJE/ ESTILISMO** -Natural	**SONIDO/MÚSICA** -Musicalización: continuidad con "Flow like water".
EQUIPOS ESPECIALES -*Gopro Hero* -*Steadycam* casero	**NOTAS DE PRODUCCIÓN**	

ESC. N° 3 EXT / DÍA BOSQUE SELVÁTICO

<table>
<tr><td>TALENTO

-Ánnabeth (19)</td><td>UTILERIA
-Jaula de madera
-Plumas azules
-Espejo con figura humana
- y trozos de espejos rotos
-Vela blanca</td><td rowspan="2">ESCENOGRAFÍA</td></tr>
<tr><td>ATREZZO</td><td>EXTRAS/FIGURANTES</td></tr>
<tr><td>EFECTOS ESPECIALES</td><td>LOCACIÓN
-Bosque selvático rodeado de árboles, suelo cubierto de hojas secas y un riachuelo cercano a los árboles. (Parque Nacional Waraira Repano, Estado Miranda)
-Bosque selvático con cascada (Parque Nacional Los Chorros)</td><td>VEHÍCULOS/ANIMALES</td></tr>
<tr><td>GUARDAROPA
-Vestido azul rey</td><td>MAQUILLAJE/ ESTILISMO
-Sangre ficticia para: planta del pie que sangra al pisar un trozo de espejo roto y para heridas.

-Moretones en: la mejilla derecha, la esquina izquierda de su frente y las piernas.

-Heridas: variadas</td><td>SONIDO/MÚSICA
-Sonido ambiente
-Musicalización: continuidad con “Flow like water”.</td></tr>
<tr><td>EQUIPOS ESPECIALES

-Cámara Canon t3i con lente 18-55mm
-Steadycam casero
-Trípode</td><td colspan="2">NOTAS DE PRODUCCIÓN</td></tr>
</table>

ESC. N° 4 EXT / DÍA JARDÍN (FLASHBACK)

<table>
<tr><td>TALENTO

-Ánnabeth (6)</td><td>UTILERIA
-espejo de mano con cristal roto</td><td rowspan="2">ESCENOGRAFÍA</td></tr>
<tr><td>ATREZZO</td><td>EXTRAS/FIGURANTES</td></tr>
<tr><td>EFECTOS ESPECIALES</td><td>LOCACIÓN
-Jardín (Parque La Floresta, Estado Miranda)</td><td>VEHÍCULOS/ANIMALES</td></tr>
<tr><td>GUARDAROPA

-Vestido blanco</td><td>MAQUILLAJE/ ESTILISMO

-Natural</td><td>SONIDO/MÚSICA

-Musicalización: continuidad con “Flow like water”.</td></tr>
<tr><td>EQUIPOS ESPECIALES

-Steadycam
- Cámara Nikon D5100 con lente 18-55mm</td><td colspan="2">NOTAS DE PRODUCCIÓN</td></tr>
</table>

ESC. N° 5 EXT / DÍA JARDÍN (FLASHBACK)

<table>
<tr><td>TALENTO:
-Ánnabeth (11)
-Madre de Ánnabeth (45)</td><td>UTILERIA</td><td rowspan="2">ESCENOGRAFÍA</td></tr>
<tr><td>ATREZZO</td><td>EXTRAS/FIGURANTES</td></tr>
<tr><td>EFECTOS ESPECIALES</td><td>LOCACIÓN
-Jardín (Parque La Floresta, Estado Miranda)</td><td>VEHÍCULOS/ANIMALES</td></tr>
<tr><td>GUARDAROPA
-Mamá: Vestido, sobretodo beige y zapatillas color crema.
-Niña: vestido beige y zapatillas rojas</td><td>MAQUILLAJE/ ESTILISMO
-Natural</td><td>SONIDO/MÚSICA
-Musicalización: continuidad con “Flow like water”.</td></tr>
<tr><td>EQUIPOS ESPECIALES
-Trípode
- Cámara Nikon D5100 con lente 18-55mm</td><td colspan="2">NOTAS DE PRODUCCIÓN</td></tr>
</table>

ESC. N° 6 EXT /DÍA JARDÍN (FLASHBACK)

<table>
<tr><td>TALENTO:
-Ánnabeth (11)
-Amiga de Ánnabeth (11)</td><td>UTILERIA
-Colores
-Cartuchera</td><td rowspan="2">ESCENOGRAFÍA</td></tr>
<tr><td>ATREZZO
-Diario rojo</td><td>EXTRAS/FIGURANTES</td></tr>
<tr><td>EFECTOS ESPECIALES</td><td>LOCACIÓN
-Jardín (Parque La Floresta, Estado Miranda)</td><td>VEHÍCULOS/ANIMALES</td></tr>
<tr><td>GUARDAROPA
-Ánnabeth Niña: vestido beige con zapatillas rojas
-Amiga : vestido de rayas azules con zapatillas azules</td><td>MAQUILLAJE/ ESTILISMO
-Natural</td><td>SONIDO/MÚSICA
-Musicalización: continuidad con “Flow like water”.</td></tr>
<tr><td>EQUIPOS ESPECIALES
-Trípode
- Cámara Nikon D5100 con lente 18-55mm</td><td colspan="2">NOTAS DE PRODUCCIÓN</td></tr>
</table>

ESC. N° 7 EXT / DÍA PLAYA (FLASHBACK)

<table>
<tr><td>TALENTO:

- Ánnabeth (19)
-Amiga de Ánnabeth (19)</td><td>UTILERIA</td><td rowspan="2">ESCENOGRAFÍA</td></tr>
<tr><td>ATREZZO</td><td>EXTRAS/FIGURANTES</td></tr>
<tr><td>EFECTOS ESPECIALES</td><td>LOCACIÓN
-Playa (Urama)</td><td>VEHÍCULOS/ANIMALES</td></tr>
<tr><td>GUARDAROPA

- Ánnabeth: Franelilla blanca con camisa manga larga rosa pastel, pescadores en tela de jean, sandalias.
-Amiga de Ánnabeth: Jean azul con camisa manga larga azul y sandalias.</td><td>MAQUILLAJE/ ESTILISMO

-Natural</td><td>SONIDO/MÚSICA

-Musicalización: continuidad con “Flow like water”.</td></tr>
<tr><td>EQUIPOS ESPECIALES

-Steadycam

-Cámara Go Pro Hero con lente cuadrado</td><td colspan="2">NOTAS DE PRODUCCIÓN</td></tr>
</table>

ESC. N° 8 EXT / DÍA JARDÍN (FLASHBACK)

<table>
<tr><td>REPARTO

-Ánnabeth (19)
-Pareja de Ánnabeth (19)</td><td>UTILERIA</td><td rowspan="2">ESCENOGRAFÍA</td></tr>
<tr><td>ATREZZO</td><td>EXTRAS/FIGURANTES</td></tr>
<tr><td>EFECTOS ESPECIALES</td><td>LOCACIÓN
-Jardín (Parque Nacional Los Chorros)</td><td>VEHÍCULOS/ANIMALES</td></tr>
<tr><td>GUARDAROPA

-Ánnabeth: Camisa de cuadros azules y blancos, jean.
-Pareja de Ánnabeth: bermudas y franela manga corta marrón grisáceo</td><td>MAQUILLAJE/ ESTILISMO

-Natural</td><td>SONIDO/MÚSICA

-Musicalización: continuidad con “Flow like water”.</td></tr>
<tr><td>EQUIPOS ESPECIALES

- Trípode
- Cámara Canon t3i con lente 18-55mm</td><td colspan="2">NOTAS DE PRODUCCIÓN</td></tr>
</table>

ESC. N° 9 EXT / DÍA BALCÓN (FLASHFORWARD)

REPARTO -Ánnabeth (27 años)	**UTILERIA**	**ESCENOGRAFÍA**
ATREZZO	**EXTRAS/FIGURANTES**	
EFECTOS ESPECIALES	**LOCACIÓN** -Balcón (Urbanización en Urama)	**VEHÍCULOS/ANIMALES**
GUARDAROPA -Vestido blanco, zapatillas blancas -Bulto o barriga postiza de embarazada.	**MAQUILLAJE/ ESTILISMO** -Natural	**SONIDO/MÚSICA** -Musicalización: continuidad con "Flow like water".
EQUIPOS ESPECIALES -*Steadycam* -Cámara *Go Pro Hero* con lente cuadrado	**NOTAS DE PRODUCCIÓN**	

ESC. N°10 EXT/DÍA IGLESIA

<table>
<tr><td>REPARTO

-Ánnabeth (27)

-Pareja de Ánnabeth (27)</td><td>UTILERIA

-Granos de arroz
-Bouquet de flores</td><td rowspan="2">ESCENOGRAFÍA</td></tr>
<tr><td>ATREZZO

-Dos anillos</td><td>EXTRAS/FIGURANTES</td></tr>
<tr><td>EFECTOS ESPECIALES</td><td>LOCACIÓN
-Las afueras de una iglesia (Iglesia de Chacao)</td><td>VEHÍCULOS/ANIMALES</td></tr>
<tr><td>GUARDARROPA
-Vestido blanco de seda.

-Saco negro</td><td>MAQUILLAJE/ ESTILISMO

-Natural</td><td>SONIDO/MÚSICA

-Musicalización: continuidad con “Flow like water”.</td></tr>
<tr><td>EQUIPOS ESPECIALES

-Steadycam Casero

-Trípode

-Cámara Nikon D5100 con lente 18-55mm</td><td colspan="2">NOTAS DE PRODUCCIÓN</td></tr>
</table>

ESC. N° 11 EXT / DÍA FONDO DEL AGUA

<table>
<tr><td>REPARTO

-Ánnabeth (19)</td><td>UTILERIA

-Hojas desteñidas con escritos en tinta negra y letra cursiva.
- Una vela blanca
-Una ventana de madera</td><td rowspan="2">ESCENOGRAFÍA</td></tr>
<tr><td>ATREZZO</td><td>EXTRAS/FIGURANTES</td></tr>
<tr><td>EFECTOS ESPECIALES</td><td>LOCACIÓN

-Piscina profunda (Urbanización de San Antonio de los Altos)</td><td>VEHÍCULOS/ANIMALES</td></tr>
<tr><td>GUARDARROPA

-Vestido púrpura</td><td>MAQUILLAJE/ ESTILISMO

-Natural</td><td>SONIDO/MÚSICA

-Sonido ambiente bajo el agua

-Musicalización: continuidad con “Flow like water”.</td></tr>
<tr><td>EQUIPOS ESPECIALES

-Gopro Hero

-Steadycam casero</td><td colspan="2">NOTAS DE PRODUCCIÓN</td></tr>
</table>

ESC. N° 12 EXT / DÍA PARQUE

REPARTO -Versión anciana de Ánnabeth (65)	**UTILERIA** -Hojas desteñidas escritas con tinta negra y letra corrida. -Pluma de tinta negra.	**ESCENOGRAFÍA**
ATREZZO -Diario rojo	**EXTRAS/FIGURANTES**	
EFECTOS ESPECIALES	**LOCACIÓN** -Parque con bancos para sentarse. *(Parque La Floresta)*	**VEHÍCULOS/ANIMALES**
GUARDAROPA -Vestido blanco con rayas negras y zapatillas blancas	**MAQUILLAJE/ ESTILISMO** -Natural	**SONIDO/MÚSICA** -Musicalización: continuidad con "Flow like water".
EQUIPOS ESPECIALES -*Steadycam* -Trípode -Cámara *Nikon D5100* con lente 18-55mm	**NOTAS DE PRODUCCIÓN**	

ESC. N° 13 INT / DÍA HABITACIÓN

<table>
<tr><td>REPARTO

-Ánnabeth (33)

-Niño (5)</td><td>UTILERIA</td><td rowspan="2">ESCENOGRAFÍA

-Cama

-Sábanas Azules</td></tr>
<tr><td>ATREZZO</td><td>EXTRAS/FIGURANTES</td></tr>
<tr><td>EFECTOS ESPECIALES</td><td>LOCACIÓN

-Habitación (Urbanización dentro de Urama)</td><td>VEHÍCULOS/ANIMALES</td></tr>
<tr><td>GUARDAROPA

-Pijama color crema de Ánnabeth

-Pijama blanca de niño</td><td>MAQUILLAJE/ ESTILISMO

-Natural</td><td>SONIDO/MÚSICA

-Musicalización: continuidad con “Flow like water”.</td></tr>
<tr><td>EQUIPOS ESPECIALES

-Steadycam

-Trípode

-Go Pro Hero con lente plano y cuadrado</td><td colspan="2">NOTAS DE PRODUCCIÓN</td></tr>
</table>

ESC. N° 14 EXT / DÍA JARDÍN

REPARTO -Ánnabeth (45 años) -Niño (13 años)	**UTILERIA**	**ESCENOGRAFÍA**
ATREZZO	**EXTRAS/FIGURANTES**	
EFECTOS ESPECIALES	**LOCACIÓN** -Jardín (Parque *La Floresta*)	**VEHÍCULOS/ANIMALES**
GUARDAROPA -Ánnabeth: Camisa blanca y pantalones color crema. -Niño: camisa manga corta color blanco y bermudas color arena	**MAQUILLAJE/ ESTILISMO** -Natural	**SONIDO/MÚSICA** -Musicalización: continuidad con “Flow like water”.
EQUIPOS ESPECIALES -Trípode - *Go Pro Hero* con lente plano y cuadrado	**NOTAS DE PRODUCCIÓN**	

ESC. N° 15 INT / NOCHE HABITACIÓN

REPARTO - Ánnabeth (19) -Niño (5)	**UTILERIA** -Dos velas blancas	**ESCENOGRAFÍA**
ATREZZO	**EXTRAS/FIGURANTES**	
EFECTOS ESPECIALES	**LOCACIÓN** -Habitación oscura con ventana (Urbanización dentro de *Urama*)	**VEHÍCULOS/ANIMALES**
GUARDAROPA -Niño: camisa blanca sin mangas -Ánnabeth: vestido color crema	**MAQUILLAJE/ ESTILISMO** -Natural	**SONIDO/MÚSICA** -Musicalización: continuidad con “Flow like water”.
EQUIPOS ESPECIALES -Cámara Canon 60D con lente 50mm. -Trípode	**NOTAS DE PRODUCCIÓN**	

ESC. N° 16 INT / NOCHE HABITACIÓN

<table>
<tr><td>REPARTO

- Ánnabeth (19) (solo se necesitan sus manos)</td><td>UTILERIA

-Ventana Blanca</td><td rowspan="2">ESCENOGRAFÍA</td></tr>
<tr><td>ATREZZO</td><td>EXTRAS/FIGURANTES

-Mujer (23)</td></tr>
<tr><td>EFECTOS ESPECIALES</td><td>LOCACIÓN

-Desierto (Médanos de Coro)</td><td>VEHÍCULOS/ANIMALES</td></tr>
<tr><td>GUARDAROPA

-Mujer: vestido largo blanco de telas holgadas.</td><td>MAQUILLAJE/ ESTILISMO

-Natural</td><td>SONIDO/MÚSICA

-Musicalización: Mezcla entre los temas The Great Eatlon y Tarawa.</td></tr>
<tr><td>EQUIPOS ESPECIALES

-Cámara Nikon D5100 con lente 18-55mm.

-Trípode</td><td colspan="2">NOTAS DE PRODUCCIÓN</td></tr>
</table>

ESC. N° 17 INT / NOCHE AUTO

REPARTO - Ánnabeth (19)	**UTILERIA**	**ESCENOGRAFÍA**
ATREZZO	**EXTRAS/FIGURANTES** -Conductor del auto que choca el carro de la protagonista.	
EFECTOS ESPECIALES	**LOCACIÓN** - Interior de un carro en medio de la calle (Av. Palo verde)	**VEHÍCULOS/ANIMALES** -Dos autos
GUARDAROPA -Camisa manga larga blanca con jean azul y zapatos de tenis.	**MAQUILLAJE/ ESTILISMO** -Natural	**SONIDO/MÚSICA** -Musicalización: *Tarawa*
EQUIPOS ESPECIALES -Iluminación artificial -Cámara Canon t3i con lente 18-55mm.	**NOTAS DE PRODUCCIÓN**	

ESC. N° 18 EXT / NOCHE CALLE

<table>
<tr><td>REPARTO

-Ánnabeth (19)</td><td>UTILERIA

-vidrios rotos

- cinta amarilla de seguridad</td><td rowspan="2">ESCENOGRAFÍA</td></tr>
<tr><td>ATREZZO</td><td>EXTRAS/FIGURANTES

-Dos paramédicos</td></tr>
<tr><td>EFECTOS ESPECIALES</td><td>LOCACIÓN
-Calle con vía para conducir. (Av. Palo verde)</td><td>VEHÍCULOS/ANIMALES</td></tr>
<tr><td>GUARDAROPA

-Camisa manga larga blanca con jean

azul y zapatos de tenis.</td><td>MAQUILLAJE/ ESTILISMO

-Maquillaje especial de heridas.</td><td>SONIDO/MÚSICA

-Primera respiración de Ánnabeth

-Sonido ambiente de ambulancia

-Musicalización: Tarawa</td></tr>
<tr><td>EQUIPOS ESPECIALES

-Iluminación artificial

-Steadycam

-Trípode

-Cámara Canon t3i con lente 18-55mm.</td><td colspan="2">NOTAS DE PRODUCCIÓN</td></tr>
</table>

5.10 Plan de Rodaje

Domingo, 03 de Agosto de 2014 (Esc. 3 -Parque Waraira Repano)

Actividad	**Horario**	**Notas de Producción**
Llegada a la locación	7am	
Desayuno	7am – 7:30 am	(Llamar a catering 6:30)
Preparación general, maquillaje, fotografía y vestuario 1	7am – 8am	
Grabación	8am - 11am	
Almuerzo	12 m – 1pm	(Llamar a catering 11:30)
Preparación general, maquillaje, fotografía	1pm – 2pm	
Grabación	2pm– 5pm	
Recoger equipos	5pm	
Salida de la locación	5:30pm	

Lunes, 04 de Agosto de 2014 (Esc. 2 y 11 – Piscina en San Antonio de los Altos)

Actividad	**Horario**	**Notas de Producción**
Llegada a la locación	9am	
Preparación general, maquillaje, fotografía y vestuario 1	9am – 9:30am	
Grabación	9:30am - 12m	
Almuerzo	12 m – 1pm	(Llamar a catering 11:30)
Preparación general, maquillaje, fotografía y vestuario 2	1pm – 1:30pm	
Grabación	1:30pm– 6pm	
Recoger equipos	6pm	
Salida de la locación	6:30pm	

Martes, 5 de agosto de 2014 (Esc. 1 – Playa Urama)

Actividad	Horario	Notas de Producción
Llegada a la locación	4am	
Desayuno	4am - 4:30am	(Llamar a catering 3:30am)
Preparación general, maquillaje, fotografía y vestuario 1	4:30am - 5:50am	
Grabación 1	6am – 11m	
Almuerzo	12m – 2pm	(Llamar a catering 11:30am)
Grabación 2	2pm - 6pm	
Recoger equipos	6pm – 6:30pm	
Salida de la locación	6:30pm	
Cena	7pm	

Miércoles, 6 de agosto de 2014 (Esc. 1,7, 9, 10, 14 y 15) – (Playa y urbanización en Urama)

Actividad	Horario	Notas de Producción
Llegada a la locación	4:30 am	Se requería esa hora para conseguir la iluminación exacta para la escena 1
Preparación general, maquillaje, fotografía y vestuario 1	4:30 – 5 am	
Grabación 1	am – 6am	
Desayuno	6am - 6:30am	(Llamar a catering 5:30am)
Preparación general, maquillaje, fotografía y vestuario 2	7:30am - 8:00am	
Grabación 2	8:00am – 8:30am	
Preparación general, maquillaje, fotografía y vestuario 3	8:30am – 9:00am	
Grabación 3	9:00am – 9:30am	
Preparación general, maquillaje, fotografía y vestuario 4	9:30am-10:00am	
Grabación 4	10am – 10:30am	
Preparación general, maquillaje, fotografía y vestuario 5	10:30am – 11am	
Grabación 5	11am – 11:30am	
Preparación general, maquillaje, fotografía y vestuario 6	11:30am -12m	
Almuerzo	12m – 2pm	(Llamar a catering

		11:30am)
Grabación 6	2pm – 2:30pm	
Preparación general, maquillaje, fotografía y vestuario 6		
Grabación extra de respaldo	2:30pm – 3pm	
Recoger equipos	3pm – 4pm	
Salida de la locación	4:30pm	

Jueves, 7 de agosto de 2014 (Esc. 17, 18 – Calle en Palo verde)

Actividad	**Horario**	**Notas de Producción**
Llegada a la locación	6pm	
Preparación general, maquillaje 1, fotografía y vestuario 1	6pm – 7:30pm	
Grabación	7:30pm - 8pm	
Cena	8pm – 8:30pm	(Llamar a catering 7:30pm)
Preparación general, maquillaje 2, fotografía y vestuario 1	8:30pm – 9pm	
Grabación	9pm– 11pm	
Recoger equipos	11pm	
Salida de la locación	11:30pm	

Viernes, 8 de agosto de 2014 (Esc. 3, 8 - Parque Nacional Los Chorros)

Actividad	**Horario**	**Notas de Producción**
Llegada a la locación	8am	
Preparación general, maquillaje, fotografía y vestuario 1	8:30 am – 9am	
Grabación 1	9am – 9:30am	

Preparación general, maquillaje, fotografía y vestuario 2	9:30am – 10am	
Grabación 2	10am – 12m	
Almuerzo	12am – 1pm	(Llamar a catering 11:30am)
Grabación	1pm - 4pm	
Recoger equipos	4:00pm	
Salida de la locación	4:30pm	

Sábado, 9 de agosto de 2014 (Esc. 4,5, 6,12, 14– Parque la Floresta, Edo. Miranda)

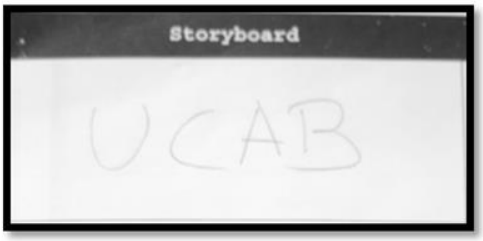
Actividad	**Horario**	**Notas de Producción**
Llegada a la locación	8am	
Preparación general, maquillaje, fotografía y vestuario 1	8am – 8:30am	
Grabación 1	8:30am – 9am	
Preparación general, maquillaje, fotografía y vestuario 2	9am – 9:30am	
Grabación 2	9:30am -10am	
Preparación general, maquillaje, fotografía y vestuario 3	10am – 10:30am	
Grabación 3	10:30am – 11am	
Preparación general, maquillaje, fotografía y vestuario 4	11am – 11:30am	
Grabación 4	11:30 am – 12m	
Almuerzo	12m – 1pm	(Llamar a catering 11:30am)
Preparación general, maquillaje, fotografía y vestuario 5	1pm – 1:30pm	
Grabación 5	2pm – 2:30pm	
Recoger equipos	2:30pm – 3pm	
Salida de la locación	3pm	

Lunes, 11 de agosto de 2014 (Esc. 16 ─ Los Médanos de Coro, Edo. Falcón)

Actividad	**Horario**	**Notas de Producción**
Llegada a la locación	8am	
Preparación general, maquillaje, fotografía y vestuario 1	8:30 am – 9am	
Grabación 1	9am – 9:30am	
Preparación general, maquillaje, fotografía y vestuario 2	9:30am – 10am	
Grabación 2	10am – 12m	
Almuerzo	12am – 1pm	(Llamar a catering 11:30am)
Grabación	1pm - 4pm	
Recoger equipos	4:00pm	
Salida de la locación	4:30pm	

5.11 StoryBoard

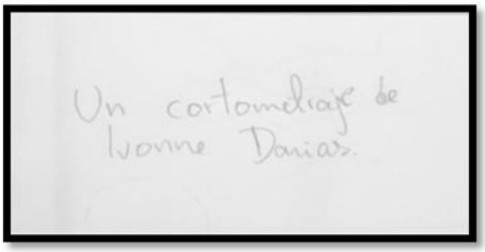
1.



2.

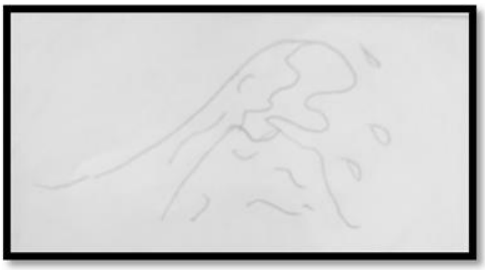
3.

4.



5.

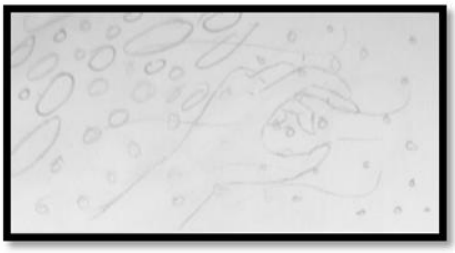
6.



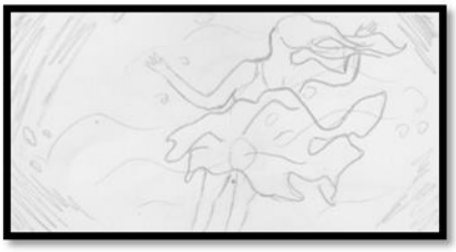
6.

7.

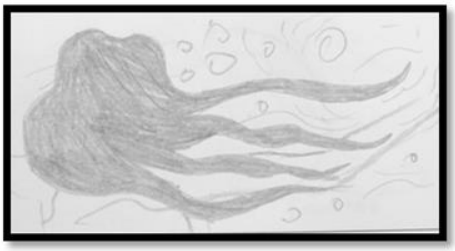
8.



9.



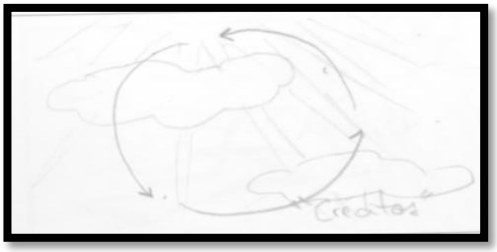
10.

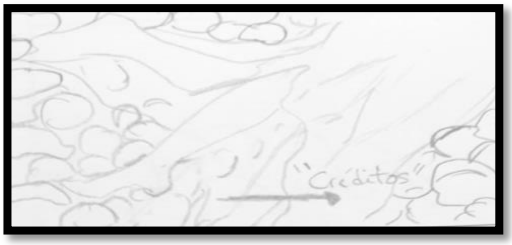


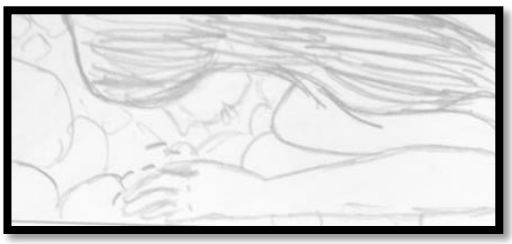
11.

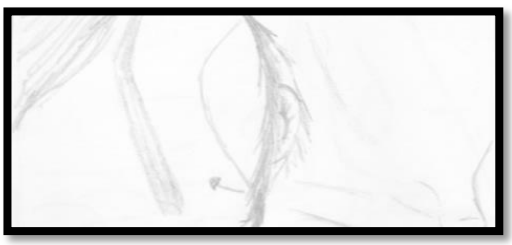
12.

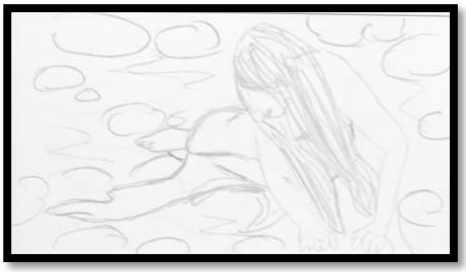
13.

14. 

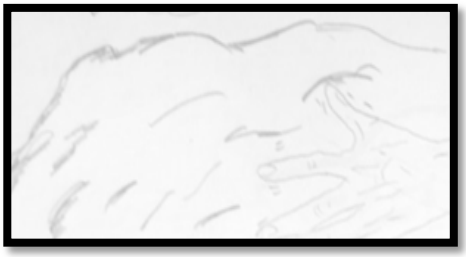
15. 

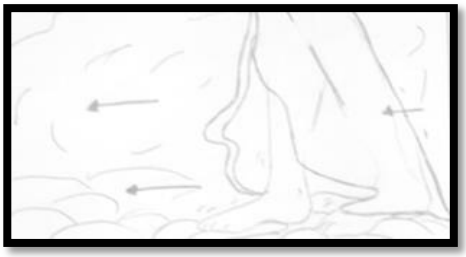
16. 

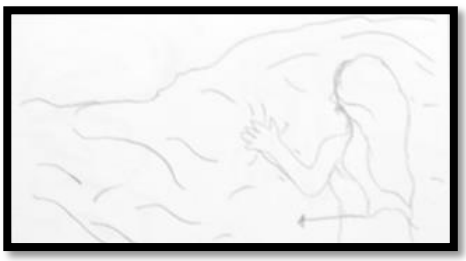
17. 

18. 

19.

20. 

21. 

22. 

23.

24.

25.

26.

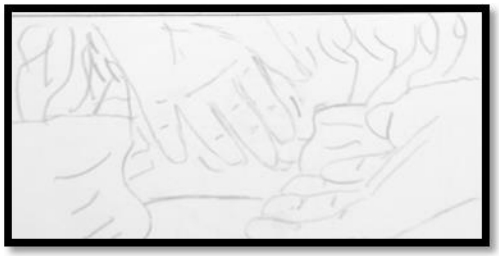
27.

28.

29.

30.

31.



32.

33.

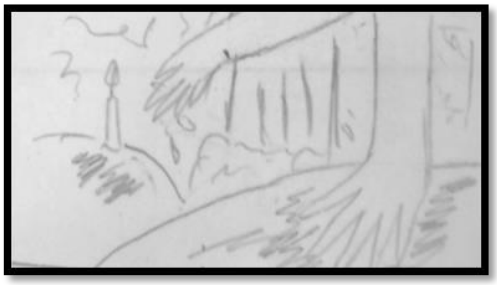
34.

35.

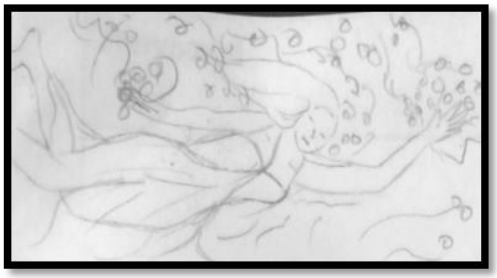
36.

37.

38.



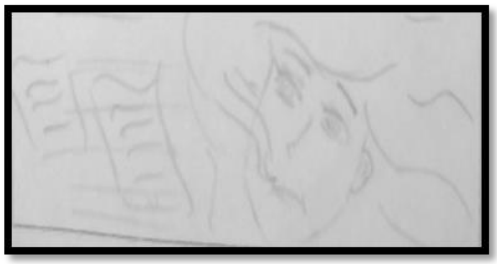
39.



40.

41.

42.



43.

44.

45.

46.

47.

5.12 Guion Técnico

Éveillé (el despertar)

ESCENA 1

1.EXT. DÍA. PLAYA.1

FADE IN A IMAGEN. ENTRA MÚSICA QUE ACOMPAÑA TODO EL CORTOMETRAJE. NO HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE. SIN DIÁLOGOS

0.1 Aparece logo de la UCAB en fondo blanco.

CORTE A:

1.1 PG del cielo.

CORTE A:

1.2 PG con contra luz de los árboles.

CORTE A:

1.3 PM con contra luz de una roca y el cielo.

CORTE A:

0.2 Aparece el primer crédito en fondo negro.

Un cortometraje de
IVONNE S. DARIAS S.

CORTE A:

1.4 PD de hoja sobre la arena.

CORTE A:

1.5 PG de las olas en las montañas rocosas.

CORTE A:

1.6 PM olas chocando contra las rocas.

CORTE A:

1.7 PD olas.

CORTE A:

1.8 PD corriente de agua.

CORTE A:

1.9 PD olas.

CORTE A:

1.10 PG La playa, el oleaje se suaviza.

CORTE A:

ESCENA 2

2.EXT. DÍA. PROFUNDIDAD DEL AGUA.2

MÚSICA QUE ACOMPAÑA TODO EL CORTOMETRAJE. NO HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE. SIN DIÁLOGOS

2.1 PD Dentro del agua aparece un trozo de tela roja.

CORTE A:

2.2 PD La tela del vestido se mueve de un lado al otro.

CORTE A:

2.3 PD Dentro del agua aparece una mano femenina.

CORTE A:

2.4 PD Pie florando dentro del agua.

CORTE A:

2.5 PA con TILT UP de ÁNNABETH, una joven vestida de rojo yace flotando boca arriba, en medio del agua.

CORTE A:

2.6 PM con PANEO de la espalda y cabello de la chica.

CORTE A:

2.7 PD con Paneo del cuello y cabello de la chica.

CORTE A:

ESCENA 1

1.EXT. DÍA. PLAYA.1

MÚSICA QUE ACOMPAÑA TODO EL CORTOMETRAJE. REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE DE OLAS, AVES Y BRISA. SIN DIÁLOGOS.

1.11 PG Cielo.

CORTE A:

1.12 PM OLAS SALPICANDO EN MONTAÑA ROCOSA.

CORTE A:

1.13 PM a orillas de la playa.

CORTE A:

1.14 PMC (PLANO MEDIO CORTO) Roca a orillas de la playa.

CORTA A:

1.15 PD pies boca abajo a la orilla de la playa.

CORTE A:

1.16 PMC ÁNNABETH tirada boca abajo sobre la arena.

CORTE A:

1.17 PP ÁNNABETH abre lentamente sus ojos.

CORTE A:

1.18 PM ÁNNABETH tirada en la arena, observa a su alrededor.

CORTE A:

1.19 PM SUBJETIVA de ÁNNABETH viendo la playa.

CORTE A:

1.20 PG con PANEO de la montaña y el cielo.

CORTE A:

1.21 PM ÁNNABETH intentando levantarse.

CORTE A:

1.22 PG con ENFOQUE SELCTIVO de la playa (se enfoca una planta, se desenfoca el fondo).

CORTE A:

1.23 PA ÁNNABETH camina y observa a su alrededor.

CORTE A:

1.24 PM Pies de la chica mientras camina.

CORTE A:

1.25 PM ÁNNABETH camina, observa hacia al frente y se detiene.

CORTE A:

1.26 PG SUBJETIVA de ÁNNABETH viendo la playa.

CORTE A:

1.27 PMC OVERSHOULDER con PANEO de ella observando la playa.

CORTE A:

1.28 PD de pies caminando hacia al frente mientras aparece el título del cortometraje:

ÉVEILLÉ, EL DESPERTAR

CORTE A:

1.29 PG con PANEO del cielo.

CORTE A:

1.30 PM de las olas a orillas del mar.

CORTE A:

1.31 PS (plano secuencia) con OVERSHOULDER de ÁNNABETH caminando a orillas de la playa.

CORTE A:

1.32 PG con ENFOQUE SELECTIVO (enfoque en una planta, fondo desenfocado) de ÁNNABETH camina en la playa.

CORTE A:

1.33 PM con ENFOQUE SELECTIVO (enfoque en la arena, fondo desenfocado) ÁNNABETH camina hacia una escalera.

CORTE A:

1.34 PM con PANEO de sombre en la escalera en la arena.

CORTE A:

1.35 PD con TILT UP de la escalera.

CORTE A:

1.36 De PD pasa a un PP de la cara de ÁNNABETH tocando y observando entre los orificios de la espalera.

CORTE A:

1.37 PM OVERSHOULDER de la escalera y dentro de uno de los orificios a lo lejos se ve a un NIÑO, ÁNNABETH lo ve y camina hacia él.

CORTE A:

1.38 PD Cangrejo en la arena.

CORTE A:

1.39 PG ÁNNABETH se acerca al niño.

CORTE A:

1.40 PD de roca y rama.

CORTE A:

1. 41 CP cara de ÁNNABETH mientras el NIÑO acaricia su rostro.

CORTE A:

1.42 CP NIÑO acaricia y besa la cara de la joven.

CORTE A:

1.43 CP cara de ÁNNABETH mientras observa al NIÑO.

CORTE A:

1.44 PD de NIÑO toma la mano de ÁNNABETH.

CORTE A:

1.45 PP de ÁNNABETH mientras el NIÑO sujeta su mano y la guía a otro sitio.

CORTE A:

1.46 PG (de frente) NIÑO guía a la joven hasta un camino.

CORTE A:

1.47 PG (desde atrás) NIÑO guía a la joven hasta un camino.

CORTE A:

1.48 PA de ÁNNABETH camina sola hacia adelante.

CORTE A:

1.49 PP de ÁNNABETH camina y se voltea.

CORTE A:

1.50 PG SUBJETIVA DE ÁNNABETH observando al niño.

CORTE A:

1.51 PP de ÁNNABETH vuelve a regresar su mirada hacia el camino y mira hacia arriba.

CORTE A:

ESCENA 3

3. EXT.DÍA.BOSQUE SELVÁTICO.3

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE DE RIO, PÁJAROS Y BRISA CHOCANDO CON LOS ÁRBOLES. SIN DIÁLOGOS.

3.1 PM con TILT DOWN SUBJETIVA de ÁNNABETH observa un árbol.

CORTE A:

3.2 PP ÁNNABETH baja el rostro y observa una jaula a lo lejos.

CORTE A:

3.3 PG ÁNNABETH está en medio del bosque selvático.

CORTE A:

3.4 PD con TILT DOWN de las plantas y el rio.

CORTE A:

3.5 PD de tronco de árbol.

CORTE A:

3.6 PD de jaula con pluma.

CORTE A:

3.7 PP de ella observa la jaula.

CORTE A:

3.8 PD de pies de ella cruzando el rio.

CORTE A:

3.9 PM Camina hacia la jaula.

CORTE A:

3.10 PMC OVERSHOULDER de ella tomando una pluma.

CORTE A:

3.11 PG con PANEO 350° sobre su mismo eje de cielo cubierto de hojas de los árboles.

CORTE A:

3.12 PM con TILT DOWN de un árbol.

CORTE A:

3.13 PG ÁNNABETH explora el bosque.

CORTE A:

3.14 PMC de ÁNNABETH se apoya de un tronco y observa.

CORTE A:

3.15 PM de ÁNNABETH camina y se apoya de una rama.

CORTE A:

3.16 PA Un reflejo de luz choca contra el rostro de la joven, iluminando parte del mismo. ÁNNABETH camina hacia los destellos de luz.

CORTE A:

3.17 PG con ENFOQUE SELECTIVO (enfoque en espejo, desenfoque en fondo) de ÁNNABETH camina hacia el espejo.

CORTE A:

3.18 PM de ÁNNABETH caminando viendo su reflejo en el espejo.

CORTE A:

3.19 PM ÁNNABETH se observa a sí misma en el espejo.

CORTE A:

3.20 PD con ENFOQUE SELECTIVO (enfoque en rostro, desenfoque en quiebre del espejo) de ÁNNABETH observa su rostro lleno de heridas en el reflejo del espejo roto.

CORTE A:

ESCENA 4

4.EXT.DÍA.JARDÍN.(FLASHBACK).4

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. NO HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE. SIN DIÁLOGOS.

4.1 PM OVERSHOURDER de ÁNNABETH (6) observando su reflejo en un espejo roto.

CORTE A:

ESCENA 5

5.EXT.DÍA.JARDÍN.(FLASHBACK).5

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. NO HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE. SIN DIÁLOGOS.

5.1 PM con CONTRAPICADO de ÁNNABETH (11) abraza a su madre.

CORTE A:

ESCENA 3

3.EXT.DÍA.BOSQUE SELVÁTICO.3

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE DE PÁJAROS Y RAMAS. SIN DIÁLOGOS.

3.21 PP con PANEO de la chica sintiendo las heridas.

CORTE A:

ESCENA 5

5.EXT.DÍA.JARDÍN.(FLASHBACK).5

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. NO HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE. SIN DIÁLOGOS.

5.2 PM con CONTRAPICADO de ÁNNABETH (11) acariciando rostro de su madre.

CORTE A:

ESCENA 3

3.EXT.DÍA.BOSQUE SELVÁTICO.3

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE DE PÁJAROS Y RAMAS. SIN DIÁLOGOS.

3.22 PM con PANEO de la chica sintiendo las heridas en su rostro.

CORTE A:

ESCENA 6

6.EXT.DÍA.JARDÍN.(FLASHBACK).6

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. NO HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE. SIN DIÁLOGOS.

6.1 PM con (JUEGO DE DESENFOQUE) del cielo cubierto de ramas.

CORTE A:

6.2 PD de colores y cartuchera.

CORTE A:

6.3 PM OVERSHOULDER de niñas dibujando.

CORTE A:

ESCENA 7

7.EXT.DÍA.PLAYA.(FLASHBACK).7

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. NO HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE. SIN DIÁLOGOS.

7.1 PM de ÁNNABETH habla y ríe con su mejor amiga.

CORTE A:

ESCENA 3

3.EXT.DÍA.BOSQUE SELVÁTICO.3

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE DE PÁJAROS Y RAMAS. SIN DIÁLOGOS.

3.23 PM de ÁNNABETH se agacha sintiendo el dolor de sus heridas en sus piernas.

CORTE A:

ESCENA 7

7.EXT.DÍA.PLAYA.(FLASHBACK).7

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. NO HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE. SIN DIÁLOGOS.

7.2 PG de ÁNNABETH caminando con su mejor amiga en la playa.

CORTE A:

ESCENA 3

3.EXT.DÍA.BOSQUE SELVÁTICO.3

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE DE PÁJAROS Y RAMAS. SIN DIÁLOGOS.

3.24 PMC de vidrios cayendo y ÁNNABETH volteando su rostro hacia el espejo.

CORTE A:

ESCENA 8

8.EXT.DÍA.JARDÍN SELVÁTICO.8

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. NO HAY REGISTRO DE SONIDO. SIN DIÁLOGOS.

8.1 PA con PANEO de ÁNNABETH y su pareja riendo y caminando.

CORTE A:

ESCENA 3

3.EXT.DÍA.BOSQUE SELVÁTICO.3

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE DE PÁJAROS Y RAMAS. SIN DIÁLOGOS.

3.25 PD de pies de ÁNNABETH mientras ésta corre.

CORTE A:

ESCENA 7

7.EXT.DÍA.PLAYA.(FLASHBACK).7

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. NO HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE. SIN DIÁLOGOS.

7.3 PM de ÁNNABETH hablando con su mejor amiga.

CORTE A:

ESCENA 3

3.EXT.DÍA.BOSQUE SELVÁTICO.3

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE DE PÁJAROS Y RAMAS. SIN DIÁLOGOS.

3.26 PA con PANEO de ÁNNABETH corriendo.

CORTE A:

ESCENA 8

8.EXT.DÍA.JARDÍN SELVÁTICO.8

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. NO HAY REGISTRO DE SONIDO. SIN DIÁLOGOS.

8.2 PP OVERSHOULDER con CONTRAPICADO de ÁNNABETH sonriéndole a su pareja.

CORTE A:

ESCENA 3

3.EXT.DÍA.BOSQUE SELVÁTICO.3

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE DE PÁJAROS Y RAMAS. SIN DIÁLOGOS.

3.27 PA con PANEO de ÁNNABETH sigue corriendo.

CORTE A:

3.28 PD con PANEO de pies de la chica mientras corre.

CORTE A:

3.29 PG de cielo nublado.

CORTE A:

ESCENA 5

5.EXT.DÍA.JARDÍN.(FLASHBACK).5

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. NO HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE. SIN DIÁLOGOS.

5.3 PM con CONTRAPICADO de ÁNNABETH y su mamá apoyando sus frentes la una con la otra.

CORTE A:

ESCENA 3

3.EXT.DÍA.BOSQUE SELVÁTICO.3

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE DE RAMAS, LLUVIA Y TRUENOS. SIN DIÁLOGOS.

3.30 PD de plantas mojándose por la lluvia.

CORTE A:

3.31 PD de lluvia cayendo en una corriente de agua.

CORTE A:

2. 32 PM con JUEGO DE ENFOQUE Y DESENSOQUE de ÁNNABETH apoyándose en una piedra debido al dolor.

CORTE A:

3.33 PM con PANEO de cascada mientras llueve.

CORTE A:

3.34 PMC con JUEGO DE ENFOQUE Y DESENFOQUE de una vela sobre una roca.

CORTE A:

3.35 PMC de pies de ÁNNABETH caminando hacia la cascada.

CORTE A:

3.36 PG de ÁNNABETH bajando un terreno empinado y observando hacia al frente.

CORTE A:

3.37 PG SUBJETIVA de ÁNNABETH observando una vela en medio de una cascada.

CORTE A:

3.38 PM de ÁNNABETH dirigiéndose hacia la vela.

CORTE A:

ESCENA 1

1.EXT.DÍA.PLAYA.(FLASHBACK).1

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. NO HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE. SIN DIÁLOGOS.

1.52 PM con TILT UP de escalera.

CORTE A:

ESCENA 3

3.EXT.DÍA.BOSQUE SELVÁTICO.3

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE DE TRUENOS Y LLUVIA. SIN DIÁLOGOS.

3.39 PMC con JUEGO ENTRE ENFOQUE Y DESENFOQUE de mano de ÁNNABETH intentando alcanzar la vela.

CORTE A:

ESCENA 3

3.EXT.DÍA.BOSQUE SELVÁTICO (FLASHBACK).3

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE, SE MANTIENE SONIDO DE TRUENOS Y LLUVIA DE LA ESCENA 3 QUE NO ES FLASHBACK. SIN DIÁLOGOS.

3.6 PMC con CONTRAPICADO de jaula con pluma.

CORTE A:

ESCENA 3

3.EXT.DÍA.BOSQUE SELVÁTICO.3

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE DE TRUENOS Y LLUVIA. SIN DIÁLOGOS.

3.40 PD de pies de ÁNNABETH mientras intenta alcanzar la vela.

CORTE A:

3.41 PP de la chica intentando alcanzar la vela.

CORTE A:

3.42 PG con JUEGO DE ENFOQUES de la cascada.

CORTE A:

ESCENA 9

9.EXT.DÍA.BALCÓN.9

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. NO HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE. SIN DIÁLOGOS.

CORTE A:

9.1 PG de ÁNNABETH de espaldas observando el paisaje.

CORTE A:

ESCENA 6

6.EXT.DÍA.JARDÍN.(FLASHBACK).6

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. NO HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE. SIN DIÁLOGOS.

6.4 PG de ÁNNABETH (11) y su amiga sentadas en un bando.

CORTE A:

ESCENA 3

3.EXT.DÍA.BOSQUE SELVÁTICO.3

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE DE LLUVIA Y TRUENOS. SIN DIÁLOGOS.

3.43 PMC de ÁNNABETH perdiendo el equilibrio y cayendo a la cascada.

CORTE A:

3.44 PD de parte del vestido de ÁNNABETH cayendo al agua.

CORTE A:

ESCENA 10

10.EXT.DÍA.IGLESIA.(FLASHFORWARD).10

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. NO HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE. SIN DIÁLOGOS.

10.1 PD CONTRAPICADO dos manos se juntan.

CORTE A:

ESCENA 11

11.EXT.DÍA.PROFUNDIDAD DEL AGUA.11

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. HAY REGISTRO DE SONIDO BAJO EL AGUA. SIN DIÁLOGOS.

11.1 PM ÁNNABETH se sumerge dentro del agua.

CORTE A:

ESCENA 12

12.EXT.DÍA.JARDÍN.(FLASHFORWARD).12

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. NO HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE. SIN DIÁLOGOS.

12.1 PG con JUEGO DE ENFOQUE en CONTRAPICADO de rama de un árbol.

CORTE A:

12.2 PG (de espaldas) de ÁNNABETH (65) sentada en un banco.

CORTE A:

12.3 PP de la anciana sentada en escribiendo.

CORTE A:

ESCENA 11

11.EXT.DÍA.PROFUNDIDAD DEL AGUA.11

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. HAY REGISTRO DE SONIDO BAJO EL AGUA. SIN DIÁLOGOS.

11.2 PD de hojas bajo el agua.

CORTE A:

ESCENA 9

9.EXT.DÍA.BALCÓN.9

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. NO HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE. SIN DIÁLOGOS.

9.2 PM de ÁNNABETH colocándose de lado mientras ve el paisaje por el balcón y toca su vientre.

CORTE A:

ESCENA 12

12.EXT.DÍA.JARDÍN.(FLASHFORWARD).12

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. NO HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE. SIN DIÁLOGOS.

12.4 PD del cuaderno rojo mientras ÁNNABETH escribe.

CORTE A:

ESCENA 11

11.EXT.DÍA.PROFUNDIDAD DEL AGUA.11

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. HAY REGISTRO DE SONIDO BAJO EL AGUA. SIN DIÁLOGOS.

11.3 PP de ÁNNABETH viendo las hojas bajo el agua.

CORTE A:

ESCENA 12

12.EXT.DÍA.JARDÍN.(FLASHFORWARD).12

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. NO HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE. SIN DIÁLOGOS.

12.5 PM de anciana tocando su pecho mientras ve hacia el cielo.

CORTE A:

12.6 PPP de ojos de anciana.

CORTE A:

ESCENA 1

1.EXT.DÍA.PLAYA.(FLASHFORWARD).1

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. NO HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE. SIN DIÁLOGOS.

1.53 PP de NIÑO abrazando a ÁNNABETH.

CORTE A:

ESCENA 13

13.EXT.DÍA.HABITACIÓN.(FLASHFORWARD).13

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. NO HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE. SIN DIÁLOGOS.

13.1 ÁNNABETH le hace cosquillas al Niño.

CORTE A:

ESCENA 14

14.EXT.DÍA.JARDÍN.(FLASHFORWARD).14

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. NO HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE. SIN DIÁLOGOS.

14. 1 PM ÁNNABETH (45) conversa con su hijo.

CORTE A:

ESCENA 11

11.EXT.DÍA.PROFUNDIDAD DEL AGUA.11

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. HAY REGISTRO DE SONIDO BAJO EL AGUA. SIN DIÁLOGOS.

11.4 PP de ÁNNABETH viendo la vela bajo el agua.

CORTE A:

11.5 PM SUBJETIVA de lo que está viendo la chica; la vela.

CORTE A:

ESCENA 1

1.INT.DÍA.PLAYA.1

1.53 PD con JUEGO DE DESENFOQUE de una vela blanca encendida.

CORTE A:

1.54 PM de niño caminando solo por la playa.

CORTE A:

ESCENA 15

15.INT.NOCHE.HABITACIÓN OSCURA.15

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE. SIN DIÁLOGOS.

15.1 PM de ÁNNABETH y el NIÑO frente a frente, sosteniendo una vela encendida cada uno; la chica supla ambas velas.

CORTE A:

ESCENA 16

16.EXT.DÍA.DESIERTO.16

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. NO HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE. SIN DIÁLOGOS.

16.1 PG con TILT DOWN SUBJETIVA de ÁNNABETH observando una ventana blanca en medio del desierto.

CORTE A:

16.2 PMC de la ventana abriéndose.

CORTE A:

ESCENA 2

2.EXT.DÍA.FONDO DEL AGUA.2

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. NO HAY REGISTRO DE SONIDO BAJO EL AGUA. SIN DIÁLOGOS.

2.10 PD de un tozo de tela roja del vestido de ÁNNABETH fluye en el agua.

CORTE A:

2.6 PA con TILT UP de ÁNNABETH flota en el agua.

CORTE A:

ESCENA 11

11.EXT.DÍA.FONDO DEL AGUA.11

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. HAY REGISTRO DE SONIDO BAJO EL AGUA. SIN DIÁLOGOS.

11.7 PG de ÁNNABEHT nadando hacia la ventana.

CORTE A:

11.8 PM de ÁNNABETH entrando por la ventana.

CORTE A:

ESCENA 16

16.EXT.DÍA.DESIERTO.16

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. NO HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE. SIN DIÁLOGOS.

16.3 PMC SUBJETIVA DE ÁNNABETH observando entre las rejillas de la ventana a una mujer danzando con vestido blanco.

CORTE A:

16.4 PMC SUBJETIVA DE ÁNNABETH dedos de ella se acercan a la ventana.

CORTE A:

ESCENA 11

11.EXT.DÍA.FONDO DEL AGUA.11

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. HAY REGISTRO DE SONIDO BAJO EL AGUA. SIN DIÁLOGOS.

11.9 PMC de Ventana en el agua.

CORTE A:

11-10 PM OVERSHOULDER de ÁNNABEHT intentando alcanzar la vela.

CORTE A:

ESCENA 16

16.EXT.DÍA.DESIERTO.16

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. NO HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE. SIN DIÁLOGOS.

16.5 PMC ZOOM OUT, SUBJETIVA DE ÁNNABETH alejándose de la ventana.

CORTE A:

16. 6 PM de la ventana abierta.

CORTE A:

ESCENA 11

11.EXT.DÍA.FONDO DEL AGUA.11

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. HAY REGISTRO DE SONIDO BAJO EL AGUA. SIN DIÁLOGOS.

11.11 PM ÁNNABEHT estira su mano y sujeta la vela.

CORTE A:

ESCENA 17

17.INT.NOCHE.AUTO.(FLASHBACK).17

LA MÚSICA DE FONDO CONTINUA. NO HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE. SIN DIÁLOGOS.

17.1 PD con DESENFOQUE de luces de autos.

17.2 PM La luz de un faro de un automóvil encandila el rostro de la joven.

CORTE A:

17.3 PM ÁNNABETH aparta las manos del volente para proteger su rostro.

CORTE A:

ESCENA 18

18.EXT.NOCHE.CALLE.18

FIN DE MÚSICA DE FONDO. HAY REGISTRO DE SONIDO AMBIENTE DE AMBULANCIA, VIDRIOS ROTOS Y RESPIRACIÓN DEL PERSONAJE. NO HAY DIÁLOGOS

18. 1 PP ÁNNABETH abre los ojos y toma aire.

CORTE A:

18.2 PD ÁNNABETH mueve sus dedos.

CORTE A:

18.3 PD de vidrios rotos en el piso.

CORTE A:

18.4 PMC de ÁNNABETH con ENFOQUE SELECTIVO (enfoque en la cara de la chica) de tumbada en el piso mientras las luces de ambulancia crean tonos azulados y rojos en su rostro.

CORTE A:

18.5 PD El diario rojo de la joven se encuentra roto y tirado en el pavimento.

FADE OUT

5.13 Ficha Artística

PERSONAJE	TALENTO
Protagonista - Ánnabeth	Kelly Cabello
Niño (6 años)	Gregorio Pérez
Niño versión adolescente (13 años)	Samuel Bolívar
Ánnabeth versión niña (6 años)	Anabel Bolívar
Ánnabeth versión niña (11 años)	Sara Padilla
Ánnabeth versión adulta (45 años)	Lupe Barragán
Ánnabeth versión anciana (67 años)	Denis Peralta De La Barrera
Pareja de Ánnabeth	Eddy Gascón
Amiga de Ánnabeth (19 años)	Adonais Ugueto
Amiga de Ánnabeth versión niña (11 años)	Sofía Vega
Madre de Ánnabeth	Elizabeth Salas
Paramédico 1	Valeska Valera
Paramédico 2	César Garban

5.14 Ficha Técnica

CARGO	PERSONA
Guion original	Ivonne Stephanie Darias Salas
Producción General	Ivonne Stephanie Darias Salas
Edición y Montaje	Ivonne Stephanie Darias Salas
Dirección General	Ivonne Stephanie Darias Salas
Asistente de dirección general	Gabriela Muro
Asisten de dirección (Esc. 18- Accidente)	Melina Alotto
Asistente de Producción general	Elizabeth Salas
Ayudantes del asistente de producción	Eddy Gascón Juan Franco Cappadonna César Garban
Productor ejecutivo	Ivonne Stephanie Darias Salas
Co-productor ejecutivo	Elizabeth Salas
Dirección de Fotografía	Ivonne Stephanie Darias Salas
Camarógrafo 1 (Esc. 1-Playa)	Ivette Becerra
Camarógrafo 2 (Esc. 2-Bosque)	Johanna Belisario
Camarógrafo 3 (Esc. 3 – Bosque lluvioso) **(Tomas con cámara *GoPro* en Esc. 1-Playa)** **(Tomas acuáticas con cámara GoPro en Esc. 12-Profundidad del mar)**	Ivonne Stephanie Darias Salas
Camarógrafo 4 **(Detrás de cámara en Esc. 1-Playa)**	Edimar Farías
Foto Fija (Esc. 1-Playa)	Edimar Farías
Foto Fija (Esc. 2- Bosque)	Johanna Belisario
Iluminación (Esc. 18- Accidente)	Yuliana De La Cruz Melina Alotto
Sonido ambiente	Edimar Farías
Dirección de Arte	Ivonne Stephanie Darias Salas
Asistente de Arte	Valeska Valera
Maquillaje y Estilismo	Valeska Valera/ Claudia Aponte
Diseño de Vestuario	Ivonne Stephanie Darias Salas
Confección de vestuario	Belcira Vergara
Música	James Newton Howard
Diseño Gráfico	William Peralta
Casting	Ivonne Stephanie Darias Salas Valeska Valera Gabriela Muro Ainara Miranda
Catering	Elizabeth Salas

5.15 Presupuesto

ÍTEM	PRECIO	TIEMPO / DÍAS	SUBTOTAL
Dirección	7.000	9	63.000
Asistente Dirección	3.000	9	27.000
Operador cámara	2.000	9	18.000
Script	1.800	9	16.200
Producción	5.000	9	45.000
Asistente de Producción	2.500	9	22.500
Dirección de Fotografía	5.000	9	45.000
Asistente de Fotografía	3.000	9	27.000
Gaffer	3.000	1	3.000
Asistente Gaffer	1.000	1	3.000
Fotofija	2.000	9	18.000
Dirección de Arte	4.000	9	36.000
Asistente de Arte	1.500	9	13.500
Utilero	2.000	3	2.000
Maquillista	1.700	9	15.300
Estilista	1.000	9	9.000
Sonidista	1.000	1	1.000
Diseñador Vestuario	6.000	1	6.000
Media Manager	1.500	3	4.500
Editor	2.600	5	7.800
Musicalización	5.000	3	15.000
Diseño Gráfico	5.000	1	5.000
Elenco – Protagonista	833	6	5.000
Elenco – Figurantes	700	1	700
Transporte	1.500	9	13.500
Estadía	2.000	2	4.000
Catering	2000	9	18.000
Cámara	2.000	9	18.000
Óptica	1.500	9	13.500
Equipo Luces	600	1	600
Boom	600	1	600
Gastos de Producción	600	9	5.400
			TOTAL BsF: 406.300

Resumen De Presupuesto

ÍTEM	TOTAL
Honorarios	294.400
Catering	18.000
Transporte	13.500
Estadía	4.000
Pre Producción	6.000
Producción	38.100
Post Producción	32.300
	Gran Total: 406.300

5.16 Análisis de Costos

Este análisis de costos está basado en gastos y préstamos que redujeron el presupuesto original.

Las cámaras fueron prestadas, mientras que el trípode, el rebotador, la *GoPro Hero Surf* y *steadycam* casero son pertenecientes al autor y los equipos de iluminación para la única escena nocturna fueron alquilados en *Cine Materiales*.

Por otro lado, los miembros del elenco realizaron su labor actoral como colaboración gratuita al igual que el equipo técnico. Pero, se prefirió establecer un pago monetario para la actriz principal con el fin de incentivar el compromiso con el proyecto.

Además, entre los gastos de hospedaje solo se incluye una noche en el Pueblo de Urama, estado Vargas. Los otros gastos de alojamiento fueron gratuitos gracias al cobijo de familiares. Y por último, algunos de los gastos de catering, a excepción de los días fuera de caracas, fueron patrocinados por la *Luncheria Fausto*.

A parte de los costos anteriormente nombrados, el transporte se convirtió en el elemento que más causó gastos en el rodaje.

Y por último, es importante resaltar que estos precios están basados en el año 2014 ya que fue en este periodo en el que se llevó a cabo la producción de la pieza.

ÍTEM	COSTO
Pre Producción	BsF. 4.000
Producción	BsF. 2.400
Post Producción	BsF. 500
Honorarios	BsF. 5.000
Catering	BsF. 3.000
Estadía	BsF. 2.000
Transporte	BsF. 5.000
	TOTAL: BsF. 21.900

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Un cortometraje es una pieza audiovisual que lleva consigo mucho esfuerzo y tiempo invertido. Desde el primer día *Éveillé* se mostró como un reto que durante el difícil proceso de producción demostró ser una pieza importante y motivacional para el autor. Por esta razón, es importante escoger un tema que realmente inspire a los integrantes del grupo.

Igualmente, presentar un Proyecto de Grado elaborado individualmente, trae como consecuencias aspectos que no deben pasar desapercibidos:

En primer lugar, el tesista debe estar preparado para saber manejar diferentes cargos ya que el peso de la elaboración recae principalmente en sus manos. Por eso se recomienda delegar puestos en la etapa de producción para amortiguar el peso o estrés que pueda traer consigo la creación de esta pieza. Además, cuando se posee un presupuesto bajo, la contratación de personal es una opción poco viable. Debido a esto, es importante no ser selectivo, sino cuidadoso con el equipo de trabajo, coordinar a los integrantes en el área donde mejor se desenvuelvan e inspeccionar la labor realizada.

En segundo lugar, el uso del *StoryBoard* y guion técnico son herramientas útiles a la hora de llevar a cabo la filmación de un cortometraje, ya que aunque se tenga gran habilidad creativa, plasmar las ideas de forma ordenada evita el desgaste físico y emocional a la hora de grabar. Estos recursos sobretodo son vitales en la producción de ésta clase de pieza audiovisual, donde los viajes son constantes, el quipo puede ser variado y se exige mayor concentración, delegación y claridad por parte del autor.

En tercer lugar, es recomendable llevar consigo un equipo de repuestos para solventar cualquier tipo de accidente que ocurra en las locaciones. Hay que recordar que se trabaja al aire libre y en terrenos exóticos donde tanto la arena como el sol y el agua pueden echar a perder algún equipo audiovisual. Es por ello que se recomienda llevar tanto protectores impermeables como repuestos de cámara u otro equipo pertinente. Esto no solo te permitirá continuar con la filmación, sino evitar la pérdida de tiempo y gastos monetarios. Situación que ocurrió en este Proyecto con la perdida de una *Nikon D5100* del

autor ─una ola dentro de la locación playera dañó el equipo, lo que significó depender de las cámaras de otros compañeros durante todo el proceso de rodaje─.

Ahora bien, como forma de adentrarse más a lo que fue la elaboración de este cortometraje y si se pudiesen nombrar las ventajas y desventajas en su creación, se podría mencionar dentro de las consecuencias negativas que:

Además de la pérdida de un equipo costoso de grabación, otro suceso negativo fue el despido de la primera actriz seleccionada para el papel principal debido a conflictos irreconciliables. Por esta razón, si se graba en diversas zonas de Venezuela se recomienda que los cargos protagónicos sean pasados primero por un contrato y con un pago específico para evitar mal entendidos legales que puedan retrasar la filmación.

Cabe destacar que debido al hecho anteriormente mencionado, se tuvieron que repetir todas las tomas, lo que significó un nuevo gasto de energía y dinero para retomar la labor del tesista. Y por consecuencia no se obtuvo tiempo suficiente para entregar tanto el tomo como el producto audiovisual en la fecha correspondida. Por lo que se prefirió aplazar la entrega de este Proyecto para inicios de Abril para así culminar la elaboración del mismo de la forma correcta en la que ─en primer lugar─ se había visualizado y propuesto por su directora.

Por otro lado, como existen sucesos no tan agradables, también existen los que sí lo fueron. Una de las virtudes que se recibió en este Proyecto de Grado fue la diversidad de colaboración recibida de la mano de amistades y compañeros de estudio. Esto no solo ayudó a que las filmaciones fuesen cómodas sino que también resultó un gran apoyo para el autor. Igualmente, contar con familiares que te respalden cuando más lo necesitas te hace más receptivo a la hora de apreciar toda la ayuda recibida.

Asimismo, realizar un cortometraje de forma individual es capaz de entrenar al autor a la hora de lograr desenvolverse en cualquier tipo de cargo o habilidad que necesite obtener para lograr su objetivo. Al mismo tiempo, trabajar en esta condición también resulta ser una ventaja dependiendo del ojo con el que se observe. Primero, porque te aporta una mayor libertad creativa en su elaboración, se puede decidir trabajar con quien desees, al

igual que evitar conflictos entre otros compañeros con los que es obligatorio el trabajo en conjunto.

A parte, también se tuvo la oportunidad de conocer diversas zonas de Venezuela al igual que interactuar con los habitantes de cada locación ─quienes prestaron su imagen, colaboración y su esencia étnica dentro de cada encuadre─. Lo que trajo como consecuencia la apreciación de la humildad y sencillez de muchas de estas personas dentro del interior del país; características a veces ausentes dentro de la población caraqueña.

Y por último, trabajar en locaciones naturales, funcionó como factor aislante del estrés urbano, por lo que representar la parte interna del personaje debía ir de la mano con un enfoque y tranquilidad mental que le permitiera al autor visualizar exactamente cómo quería expresar la emotividad y la historia en imágenes.

En conclusión, *Éveillé* (el despertar) no significó una simple entrega de un trabajo, sino que ─al igual que como se muestra en la historia─ resultó ser un recorrido espiritual en el que no sólo se vivieron momentos tanto bajos como altos, sino que también se tuvo la oportunidad de crecer personalmente, enfrentar miedos y seguir la intuición a la hora de perseguir un objetivo que apasionó a la guionista en primer lugar.

Este Proyecto de Grado encierra en sí mismo toda la esencia y travesías de un autor que se encuentra retratado en el personaje principal de la historia, por lo que Ánnabeth es Ivonne Darias.

Por ende, este cortometraje se convirtió por sí solo en la representación metafórica de las vivencias de su productora. Como lo fue hacer frente a temores y sucesos negativos con el fin de perseguir lo que se ama y en lo que se cree.

FUENTES DE INFORMACIÓN Y BIBLIOGRAFÍA

Fuentes Bibliográficas

- Aguilar, J. (2007). *El cine y la metáfora*. España: Editorial Renacimiento.
- Adelman, K. (2004). *Cómo se hace un cortometraje*. Barcelona: Ediciones Robinbook, s. I.
- Alsina, H. y Romaguera, J. (1989). *Textos y Manifiestos del Cine*. Madrid: Cátedra.
- Cooper, P. y Dancyger, K. (1998). *El Guion de Cortometraje.* (J. I. Ruiz, Trad.). Madrid: RTVE.
- Cooper, P. y Dancyger, K. (2005). *Writing the short film.* (J. I. Ruiz, Trad.). Madrid: RTVE.
- Fernández, F. y Barco, C. (2009). *Producción cinematográfica: Del proyecto al producto*. España: Editorial Díaz de Santos.
- Gustems, J. (2014). *Música y audición en los géneros audiovisuales.* Barcelona: Edicions Universitat.
- Heller, E. (2008). *La psicología del color*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL.
- Lotman, Y. (1970). *Estructura del texto artístico.* Estonia: Akal.
- Martín, M. (1962). *La estética de la expresión cinematográfica*. Madrid: Ediciones Rialp, S.A.
- Medellín, F. (2005). *Cómo hacer televisión, cine y video*. Colombia: Editorial Martha Lucía Patiño.
- Michaels, L. (2009). *Terrence Malick*. Estados Unidos: Urbana, Illinois: Universidad de Illinois Press.
- Monegal, A. (1993). *Luis Buñuel de la literatura al cine: una poética del objeto*. Barcelona: Anthropos Editorial
- Navarrete, L. (2010). *El Guion de Cortometraje Ana y Los Lobos. La metáfora fílmica o el surrealismo ideológico.* España: FRAME Revista de cine de la biblioteca de la Facultad de Comunicación.

- Pueyo, C. (2006). *Entre sueño y vigilia: la semiótica en Viajes a la Luna, de Federico García Lorca.* España: Bulletin Hespanique.
- Saussure, F. (1945).*Curso de lingüística general*. Buenos Aires: Edición 24. Losada.

Fuentes Electrónicas

- Aguilar, O. (2012). *Enfocando la metáfora visual: ópticas cognitivas I*. Recuperado el 22 de febrero de 2015. Disponible en: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1870-11912012000200002&script=sci_arttext
- Boyero, C. (2011). *Terrence Malick, poética en la pantalla*. Recuperado el 10 de enero de 2014. Disponible en: http://elpais.com/diario/2011/05/17/cultura/1305583202_850215.html
- Cano, S (2012). *La metáfora en el cine*. Recuperado el 08 de diciembre de 2013. Disponible en:http://cafecin.wordpress.com/2012/12/01/la-metafora-en-el-cine-por-estefania-cano-reyes/
- Carpio, G. (). *Estrellas del Bicentenario.* Recuperado el 1 de enero de 2014. Disponible en: http://www.diarioimagen.net/?p=681
- Chamizo, P. (2005). *La metáfora (semántica y pragmática*). Recuperado el 22 de febrero de 2015. Disponible en:http://www.ensayistas.org/critica/retorica/chamizo/introd.htm
- Cortez, R. (s.f.). *Art Film: An Analysis of Terrence Malick's The Tree of Life* Recuperado el 10 de enero de 2014. Disponible en: http://www.academia.edu/2589540/Art_Film_An_Analysis_of_Terrence_Malicks_The_Tree_of_Life
- De La Rosa, A. (2006). *Las figuras retóricas visuales: Apuntes para explorarla metáfora visual.* Recuperado el 14 de enero de 2015. Disponible en: http://bdigital.uao.edu.co/bitstream/10614/94/1/T0003293.pdf
- Díaz, M. (2011). Terrence Malick. Recuperado el 10 de enero de 2014. Disponible en: http://www.adivinaquienvienealcine.com/2011/09/terrence-malick-o-el-cine-de-la.html

- Fernández, J. (2011). *Diego Pernía cuenta todo lo que hizo como director y operador de cámara en Estrellas del Bicentenario.* Recuperado el 03 de Diciembre de 2013. Disponible en: http://www.canal100.com.mx/telemundo/entrevistas/?id_nota=9963
- Fernández, J. (2011). *Detrás de Cámaras: Estrellas del Bicentenario gana Pantalla de Cristal por Valores de Producción.* Recuperado el 03 de Diciembre de 2013. Disponible en: http://www.canal100.com.mx/telemundo/detras/?id_hoja=947
- Freire, H. (2010). *La ventana; un motivo visual. Cine-poesía-pintura.* Recuperado el 30 de marzo de 2014. Disponible en: http://www.elpsicoanalitico.com.ar/num5/arte-freire-ventana-cine-poesia-pintura-mirada.php
- Izquierdo, A. (2013). *Cuando el cine descubrió el poder de la música*. Recuperado el 11 de Abril de 2015. Disponible en: http://www.domingodecine.es/bandas-sonoras/cuando-el-cine-descubrio-el-poder-de-la-musica/
- Loret, C. (2010). *Estrellas del Bicentenario: Entrevista a Pedro Torres*. Recuperado el 20 de Enero de 2014. Disponible en: http://board.mx.bitefight.gameforge.com/board30-las-catacumbas/board31-cultura-general/board156-archivo/8727-estrellas-del-bicentenario/
- Martinez, E. (s.f). el color y la luz como elementos del lenguaje. Recuperado el 23 de febrero de 2015. Disponible en: http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:3cqpCwQDJccJ:www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/colorcine.htm+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=ve
- Muñoz, D. (2006). *Ensayo; Metáfora, símbolo y signo*. Recuperado el 10 de enero de 2014. Disponible es: *http://www.dustinmunoz.com/index.php/escritos/general/74--metafora-simbolo-y-signo*
- Olivares R. (2007). *A través de la ventana.* Recuperado el 10 de enero de 2014. Disponible en: *http://www.revistasculturales.com/articulos/9/exit-imagen-y-cultura/728/1/a-traves-de-la-ventana.html*

- Ortiz, M. (2010). *Teoría Integrada de la Metáfora Visual*. Recuperado el 23 de febrero de 2015. Disponible en:http://www.unav.es/fcom/communication-society/es/articulo.php?art_id=364#_ftn13
- Turismo Méjico (2011). *01° Estrellas del Bicentenario el desierto de samalayuca, chihuahua.* Recuperado el 23 de Marzo de 2015. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=SWjMMJONB9Q
- Turismo Méjico. (2011). *22° Estrellas del Bicentenario Cascadas las Nubes, chiapas.* Recuperado el 23 de Marzo de 2015. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=Pa7uD2dRmvs
- Turismo Méjico (2011). 22° Estrellas del Bicentenario Palenque y Montes Azules, Chiapas. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=llK_NtKsk1s
- Real Academia Española (s.f.). Recuperado el 01 de febrero de 2015. Disponible en:http://lema.rae.es/drae/?val=met%C3%A1fora
- Roberts, J. (2013). *To the Wonder' is Terrence Malick's poem of love.* Recuperado el 25 de enero de 2014. Disponible en: http://armchaircinema.wordpress.com/2013/05/08/to-the-wonder-is-terrence-malicks-poem-of-love/
- Santamaria, E. (s.f). *El color en Rayuela de Julio Cortázar*. Recuperado el 22 de febrero de 2015. Disponible en: http://www.academia.edu/7129239/El_color_en_Rayuela_de_julio_Cort%C3%A1zar_por_Esteban_Santamaria
- Soto, A. (2011). *Historia del cine mudo.* Recuperado el 08 de diciembre de 2013. Disponible en:http://www.creatividadinternacional.com/forum/topics/historia-del-cine-mudo
- Schager, N. (2013). *Manos rozar trigo, o los imita Muchos de Terrence Malick.* Recuperado el 27de enero de 2014. Disponible en: http://www.vulture.com/2013/04/imitation-of-style-the-terrence-malick-effect-to-the-wonder.html
- Tarazona, F. (2012). *Marketing turístico: Cómo comunicar naturaleza e historia en una campaña de promoción turística*. Recuperado el 14 de Enero de 2014.

Disponible en: http://www.rekrea.pe/blog/9/marketing-turistico:-como-comunicar-naturaleza-e-historia-en-una-campana-de-promocion-turistica

- Videl, M. (2010). *Entrevista a Gustavo García Villa – 2da parte*. Recuperado el 20 de Enero de 2014. Disponible en: http://thecitylovesyou.com/fashion/entrevista-a-gustavo-garcia-villa-2da-parte/

Tesis y Trabajos de Grado

- Tótaro, E. y Domínguez, J. (2007). *"Anabel": cortometraje basado en la estética y temática del Film Noir*. Trabajo de grado de Licenciatura publicada. Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.

ANEXOS

Figura 1. Torres, D. (2010). *Estrellas del Bicentenario México*. Recuperado el 22 de enero de 2014. Disponible en: http://faroviejo.com.mx/2010/01/estrellas-del-bicentenario-televisa-todos-los-comerciales/

Figura 2. Torres, D. (2010). *Estrellas del Bicentenario México*. Recuperado el 22 de enero de 2014. Disponible en: http://recorriendomxico.blogspot.com/2010/07/estrellas-del-bicentenario-yucatan.html

Figura 3. Torres, D. (2010). *Estrellas del Bicentenario México*. Recuperado el 22 de enero de 2014. Disponible en: http://recorriendomxico.blogspot.com/2010/07/estrellas-del-bicentenario-veracruz.html

Figura 4. Torres, D. (2010). *Estrellas del Bicentenario México*. Recuperado el 22 de enero de 2014. Disponible en: http://recorriendomxico.blogspot.com/2010/07/estrellas-del-bicentenario-veracruz.html

Figura 5. Darias, I (2014). *Propuesta de arte, escena en la playa.* Caracas, Venezuela.

Figura 6. Darias, I (2014). *Propuesta de arte, escena del bosque*. Caracas, Venezuela.

Figura 7. Darias, I (2014). *Propuesta de arte, escena bajo el agua*. Caracas, Venezuela.

Figura 8. Darias, I (2014). *Paleta de colores del cortometraje Éveillé*. Caracas, Venezuela.

Figura 9. Darias, I (2014). *Foto de la escena en la playa.* Caracas, Venezuela.

Figura 10. Darias, I (2014). *Foto de la escena en el bosque*. Caracas, Venezuela.

Figura 11. Jeampi Producciones (2015) *Hoja de presupuesto según la casa productora Jeanpi.* Caracas, Venezuela.

Figura 12. Rubik (2015) *Hoja de presupuesto según la casa productora Rubik*. Caracas Venezuela.

Figura 1. Yucatán, Cenote Chichí de los Lagos, Homún.Estrellas del Bicentenario México, 2010.

Figura 2. Chihuahua, Desierto de Salamayuca. Estrellas del Bicentenario México, 2010.

Figura 3. Veracruz, El Salto de Eyipantla, San Andrés Tuxtla. Estrellas del Bicentenario México, 2010.

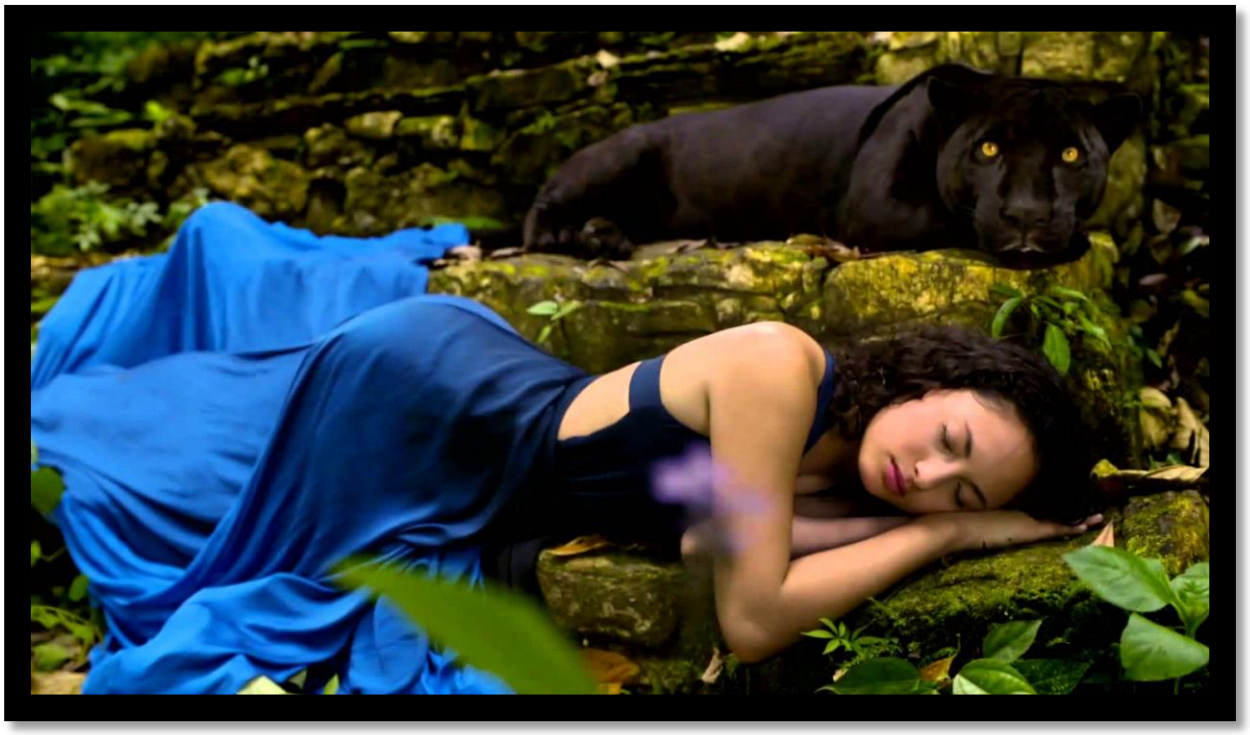


Figura 4. Chiapas. Estrellas del Bicentenario, 2010.

Figura 5. Propuesta visual para la escena 1: La Playa. Por Ivonne Darias, 2014.

Figura 6. Propuesta visual para la escena 2: El Bosque. Por Ivonne Darias, 2014.

Figura 7. Propuesta visual para la penúltima escena: Profundidad del Agua. Por Ivonne Darias, 2014.

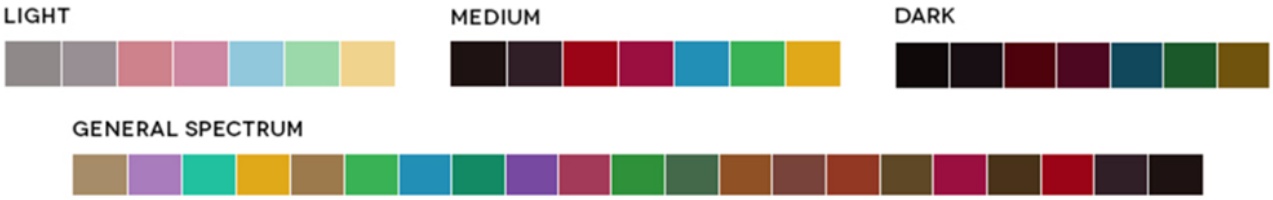


Figura 8. Paleta de colores del cortometraje *Éveillé*. Por Ivonne Darias, 2014.

Figura 9. Toma del cortometraje *Éveillé*, esc. 1. Por Ivonne Darias, 2014.

Figura 10. Toma del cortometraje *Éveillé*, esc. 2. Por Ivonne Darias, 2014.

Caracas, 02 de Enero de 2015

Ivonne Darias
Presente.-

Cotización

Alquiler diario de la cámara Sony AX2000.....… 900 Bs.

Alquiler diario del trípode con dolly……400 Bs.

Alquiler diario de un shotgun……..……400 Bs.

Alquiler diario de dos luces led, con trípode y filtros……1.200 Bs.

TOTAL=2.900 Bs.

Lic. Jean Piero Hernández
Director Ejecutivo Producciones Jeanpi C.A.
Teléfonos: 04129350816 / 02124829544
Correos: produccionesjeanpi@gmail.com, jeanpihn@gmail.com,

Av. Páez. Edificio Villa Páez. Piso 9. Oficina 9-A. El Paraíso, Caracas

Figura 11. Hoja de presupuesto según la casa productora Jeanpi.

CARACAS 10 DE ENERO DE 2015

COTIZACIÓN **0340**

ESTUDIANTE_UCAB
Ivonne Darias
Ividarias23@gmail.com
04261168147

ALQUILER DE EQUIPOS AUDIOVISUALES

Cantidad	Pautas	Descripción	Precio x día	Total
1	1	**Cámara DSRL Canon 7D**, 2 baterías, 1 cargador, 2 memorias Compact Flash de 16 Gb, trípode y cabezal Vinten, lector de memorias Compact FLASH 30%	1050	1050
1	1	**Maleta 2 de ópticas**: 14mm 2.8f, 28mm 2.8f, 44mm 2.0f, 50mm 1.4f, 85mm 1.4f, 135mm 2.8f + kit de limpieza + Parasoles 30%	1050	1050
1	1	**Stedycam Glidecam** de peso máximo 5Kg, 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 30%	910	910
1	1	**Kit de audio 2**: Micrófono Boom con caña, zepeling y araña +1 micrófono shotgun + 3 cables canon de 6, 9, 12m + 2 Juegos de Balitas Sennheiser + **Grabador Zoom R16** con memoria de 2 gb, 1 audífono Sennheiser, 1 cargador y 12 baterías recargables + lector de memorias 30%	1050	1050
1	1	**Kit de Luces Arri 1:** 2 luces 300w + 2 luces 650w con parales, 2 stand tipo C con seferino y rótula, 1 stand con boom pole, 1 stand pequeño, 3 clamps, gelatinas y difusores surtidos, 2 extensiones de 16 metros c/u y regleta, 6 bolsas de contrapeso, rebotador Photoflex tipo marco 1,80 x 1,22 cm con telas y stand, kit de 5 banderas 61 X 91cm 30%	910	910
1	1	**Ordenador Macbook 17,** para media manager con lector de memorias 30%	1050	1050
1	1	**Técnico Asistente** (jornada completa)	1050	1050
			SUBTOTAL	7520
			IVA 12%	902.4
			TOTAL Bs.	**8422.4**

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+
copia del carnet estudiantil
Asesor
Diana Maiuri
0412 6083286

Figura 12. Hoja de presupuesto según la casa productora Rubik.