



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

“DESTIEMPO”

**UN CORTOMETRAJE ORIGINAL CON UN GUION BASADO EN EL TIEMPO
CRONOLÓGICO TRASTOCADO**

Tesistas:

CAMPOS, María

ERRANTE, Arianna

GONZÁLEZ, Maryorith

Caracas, septiembre 2015

María Campos

A mis padres por estar al lado del camino guiándome en cada paso y permitiéndome soñar más allá de mis posibilidades.

A Wilmer Daniel De Sousa por ser mi fortaleza y mi apoyo durante este proceso.

A mi familia, porque pase lo que pase y estén donde estén forman parte de lo que soy. Cada uno tiene su lugar especial en mi corazón.

A mis amigos y compañeros de carrera, porque lo logramos.

Arianna Errante

Como la mayoría de las buenas historias, la mía cuenta con dos grandes héroes. Dedico este trabajo a mi mamá y a mi papá, los héroes que me empujaron cuando creí que no podía, quienes nunca me dejaron caer ante cualquier conflicto que pudiese tener. A mis dos hermanas, Daniela y Steffany porque fueron mi punto de apoyo.

A mi tía Jilenny Porras, quien me mostró lo genial que era el mundo audiovisual. A toda mi familia, en especial a mi tío Gabriel Porras.

A mi amiga Maryorith González por su perseverancia y empeño, porque ambas sabíamos que lo lograríamos.

A mi Dios por mantenerme fuerte y positiva en cada paso y darme la bendición de contar con todas estas personas que me han ayudado a cumplir una de mis grandes metas.

Maryorith González

Toda historia tiene un mentor que ayuda al protagonista para que llegue al final. En mi caso, sin duda tengo la suerte de contar con dos mentores, mis padres. Gracias por su ayuda y apoyo estoy cumpliendo una de las metas de mi vida. No existen las palabras para mostrar mi gratitud hacia ustedes, espero que mi amor y mis triunfos reflejen lo que no puedo poner en palabras.

También dedico este trabajo a mis compañeros, profesores y amigos que me aconsejaron y estuvieron junto a mí a lo largo del camino. A mi familia; en especial a mi tía Alice quien sé que desde el cielo siempre está a mi lado.

A mi amiga Arianna Errante por su amistad, confianza, perseverancia y optimismo; recuerda que “todo va a estar bien”.

Gracias a Dios y a la Virgencita por estar siempre a mi lado, y darme la bendición de tener a todas estas personas a mi lado.

AGRADECIMIENTOS

Agradecer solo con palabras sabemos que no es suficiente. Sin embargo, queremos hacerle saber que de corazón les damos las gracias por todo el apoyo que recibimos para que este proyecto se hiciera realidad.

En primer lugar queremos agradecer a la profesora Elisa Martínez, a quien conocimos en clase de guion argumental, y nos motivó y enseñó a escribir historias que tuvieran un argumento válido para que las mismas pudieran hacerse imagen. Posteriormente, supimos que ella nos iba a acompañar durante todo el proceso de realización de la tesis y que sin dudar, la convertimos en nuestra madrina de promoción. Gracias por darnos apoyo cuando creímos perdernos en el camino.

No menos importante, queremos darle las al profesor Diego Araujo, por su colaboración y enseñanza en todo el proceso de reestructuración de guion. Gracias por brindarnos apoyo, a pesar de no conocernos previamente y ser parte fundamental de la realización de este trabajo, ya que sin su ayuda *Destiempo* no hubiese sido lo que es.

Desde la distancia y con el horario en contra Andrés Luzón nos brindó su ayuda incondicional durante el proceso final del tomo, gracias por no perder la fe en nosotras incluso en aquellos momentos en los que pensábamos que no íbamos a llegar hasta el final. Al igual que la profesora Vanessa Batman quien nos transmitió su pasión por el mundo audiovisual y porque pudo aconsejarnos a pesar de la distancia.

La familia Castillo, por creer en el proyecto y brindarnos su apoyo y conocimientos en todo el proceso de producción y post-producción para que *Destiempo* dejará de estar en palabras y se convirtiera en imagen. Además, por la experiencia de haber trabajado junto a ustedes y los conocimientos que nos brindaron en el área audiovisual.

TABLA DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	8
I. MARCO TEÓRICO	10
1. Estructura narrativa	10
1.1 Relato	10
1.1.1 Orden	11
1.1.1.1 Orden lógico	12
1.1.1.2 Orden no lógico	13
1.1.2 Duración	14
1.1.2.1 La elipsis	14
1.1.2.2 El sumario	16
1.1.2.3 La escena	16
1.1.2.4 La pausa	16
1.1.3 Frecuencia	17
1.1.3.1 Frecuencia simple o singularidad	17
1.1.3.2 Frecuencia múltiple	17
1.1.3.3 Frecuencia iterativa	18
1.2 Anacronías	18
1.2.1 Analepsis y Prolepsis	19
1.2.2 Antecedentes en la literatura	21
1.2.3 Anacronía en el cine	22
1.2.3.1 La analepsis	22
1.2.3.2 La prolepsis	23
1.2.3.3 Tiempo trastocado	24
2. Montaje	26
2.1 Fragmentación	28
2.2 Montaje de historias anacrónicas en el cine	29
3. Christopher Nolan	30

3.1	Filmografía	30
3.2	Memento	31
4.	Cortometraje	31
4.1	Antecedentes del cortometraje	31
4.2	El cortometraje	33
II.	MARCO METODOLÓGICO	35
1.	Planteamiento del problema	35
2.	Objetivos	37
2.1	Objetivo general	37
2.2	Objetivos específicos	37
3.	Justificación, recursos y factibilidad	38
4.	Delimitación	39
5.	Descripción del proceso	40
6.	Guion	43
6.1	Estructura y narrativa	43
6.2	Idea	44
6.3	Sinopsis	44
6.4	Biografía de personajes	45
6.4.1	Ernesto	45
6.4.2	María Laura	46
6.5	Escaleta	47
6.6	Guion literario	54
7.	Propuesta visual	70
7.1	Tratamiento artístico	70
7.2	Propuesta de arte	70
7.2.1	Color	70
7.2.2	Locaciones	71
7.2.2.1	Apartamento de Ernesto	71
7.2.2.2	Oficina del psicólogo	72
7.2.2.3	Calle, parque y café	72
7.2.3	Vestuario	73

7.2.3.1 Ernesto	73
7.2.3.2 María Laura	73
7.2.3.3 Psicólogo	73
7.3 Propuesta de fotografía	73
7.3.1 Encuadres, planos y movimientos de cámara	73
7.3.2 Iluminación	75
7.4 Montaje	79
8. Propuesta sonora	80
8.1 Sonido	80
8.2 Música	80
9. Desglose por escena	82
9.1 Glosario de desglose	105
9.2 Desglose de necesidades de producción	107
10. Plan de rodaje	109
10.1 Hoja de llamado	115
11. Guion técnico	118
12. Story board	150
13. Ficha técnica	168
14. Presupuesto	169
15. Análisis de costos	172
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	175
BIBLIOGRAFÍA	178
ANEXOS	182

INTRODUCCIÓN

Un realizador cinematográfico tiene en sus manos la capacidad de darle al espectador tanta información como desee, e incluso, es su decisión ordenarla como mejor lo considere. Por ejemplo, *Psycho* de Alfred Hitchcock es una historia lineal en la que el público en la mitad del film ya tiene más información que sus personajes. Sin embargo, en el film *Memento* de Christopher Nolan ocurre lo contrario, es una película cuyo orden cronológico está alterado y no es sino hasta el final que el espectador puede conectar todas las acciones del protagonista y entender la película de una forma más completa.

Es por ello que las historias contadas en el cine se hacen únicas por la manera en la que su creador la cuenta y los recursos narrativos y cinematográficos que utiliza para su realización. Producir un film en el que no se sigue una secuencia lógica de los acontecimientos es un desafío en el que se debe ser cuidadoso, ya que no se trata de alterar el orden de los hechos sino que se debe seguir una secuencia narratológica y pensar en un montaje inteligente en el que el espectador pueda recoger los suficientes detalles para que pueda conectar las acciones de los personajes y, entender el desenlace de la misma y la razón de las acciones previas de su protagonista.

Existen también otros films que no hacen señal del cambio cronológico y es después que el espectador entiende que fue algo que ya ocurrió, un pensamiento o un sueño, generando sorpresa, admiración y a veces, despertar de una confusión que se venía generando durante la historia.

Por último, se tiene el interés de contar una historia ficticia original, con un guion en el que altere el orden cronológico de los hechos haciendo

uso del tiempo trastocado. A partir de los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera, se pretende realizar una producción que logre captar la atención no solo por su trama sino por ser un producto audiovisual completo y original. A su vez, se busca generar sorpresa en el espectador con la utilización de este recurso cinematográfico para así no caer en una historia cuyos actos sean obvios o predecibles.

I. MARCO TEÓRICO

1. Estructura narrativa

La definición de estructura narrativa se abordará, en primer lugar, en conceptos separados. Bravo (1982) en su libro *Aportes para el estudio de la narrativa* menciona que “hablar de estructura conlleva una firme intención de ordenamiento de elementos comprendidos en un objeto” (p.9). Afirma, también, que dicho orden proviene de las Ciencias Naturales. Por su parte, el autor explica que la narrativa puede ser entendida como el acto de contar o relatar una novela, un cuento, entre otros. Es importante señalar que esta historia que se está narrando lleva una relación entre sus partes.

En consecuencia, la estructura narrativa puede entenderse como “las formas constructivas externas de la obra, la secuencialidad de la historia narrada, y las posibilidades de rompimiento del orden lógico.” (Bravo, 1982, p.67)

Por su parte, Landa (1998) en su libro *Acción, relato y discurso: estructura de la ficción narrativa* explica que la narración puede ser vista como una reelaboración de la experiencia y agrega que “a veces el significado de la experiencia solo surge a posteriori, en una reelaboración o en la distancia temporal.” (p.359) (Traducción libre de autor)

1.1 Relato

Landa (1998) explica que el relato “es el nivel intermedio en nuestro modelo de análisis por estrato de un texto narrativo; el relato es la acción considerada no en sí misma, sino en tanto que es expuesta por el discurso.” (p.121) (Traducción libre de autor) Es decir, en el relato se muestra de qué manera se va a abordar la historia, cómo se va a contar y bajo qué punto de

vista o focalización. Es por ello que como lo expone Reyes, (2011) #127 en su artículo *El manejo del tiempo en el relato cinematográfico*

La esencia del relato consiste en que da cuenta de una historia; narra o representa una historia; comunica sucesos ya sea mediante la intervención de un narrador (diégesis), ya sea mediante la representación teatral efectuada en un escenario y ante un público por personajes en las obras teatrales (mimesis) (...) El relato puede ser narrado o representado aquí se hablará únicamente de los relatos narrados ya que el relato cinematográfico será a través de la intervención de un narrador. (p.40)

Por otra parte la autora afirma que según Gerard Genette el relato le confiere "tres estatus a la temporalidad: el orden, la duración y la frecuencia" (p.40).

1.1.1 Orden

El orden puede ser entendido como un principio de sucesividad; es decir, es la forma como están organizadas las escenas para contar la historia. "Estudiar el orden temporal es deconstruir las relaciones que se dan entre el mundo de la diégesis y el mundo de la historia." (Reyes, 2011, p.42)

Igualmente, Reyes (2011) explica que se pueden tomar cuatro formas de temporalidad, según la relación que se da entre la historia y la diégesis que son:

- El tiempo cíclico para la autora "consiste en que el cierre del relato coincide con el punto de inicio." (p.42) Por ejemplo, películas como: *Memento* (2000) del director Christopher Nolan; *Ciudadano Kane* (1941) dirigida por Orson Welles; *Pulp Fiction* (1994) de Quentin Tarantino; son algunos de los films cuya escena inicial muestra parte del final de la historia. Por lo tanto, el tiempo de la historia no coincide con el tiempo del relato

- El tiempo cronológico o lineal "está determinado por una sucesión de acontecimientos ordenados." (p. 42) Es decir, cuando todos los acontecimientos en la narración se muestran en el mismo orden en el que ocurren naturalmente. Por ejemplo, películas como *El ladrón de bicicletas* (1948) del director Vittorio De Sica; *La soga* (1948) de Alfred Hitchcock; y *Doce hombres en pugna* (1957) del director Sidney Lumet.
- El acrónico "carece de dimensión temporal, en este no se plasma ni hora, ni día, ni mes, etcétera." (p.42) Encontrar una película que encaje en esta categoría es complicado puesto de que de una u otra forma siempre hay indicios que te hacen saber en qué contexto está, pero podemos colocar como ejemplo del film *Seven* (1995) del director David Fincher.
- El *anacrónico* según la autora:

Resulta de una diferencia entre el orden de la diégesis y el orden de la historia. (...) El relato pierde su curso cronológico para dar pie a un acontecimiento que en el tiempo diegético tuvo lugar antes del punto en qué comienza a narrarse la historia, en otras palabras, es una evocación del pasado. (p.42)

Para ejemplificar el anacrónico, recordemos la película *Memento* (2000) del director Christopher Nolan, que está contada de una forma no lineal y que, por lo tanto, no sigue un curso cronológico.

Por otra parte, Bravo (1982) también explica que el orden puede dividirse en dos: el orden lógico y el orden no lógico.

1.1.1.1 El orden lógico

El orden es la forma como están organizadas las escenas para contar la historia. "Estudiar el orden temporal es deconstruir las relaciones

que se dan entre el mundo de la diégesis y el mundo de la historia". (Reyes, 2011, p.42).

Bravo (1982) utiliza una cita de Barthes (s.f), para explicar que 'toda obra forma parte necesariamente de una sucesión' (p.19). Es decir, cuando se está en presencia de un relato se va a ir entendiendo porque los sucesos vienen precedidos de otros, bien sea porque el anterior es la causa y el evento siguiente es la consecuencia del otro y así sucesivamente hasta llegar al final de la narración.

1.1.1.2 El orden no lógico

Bravo (1982) describe como es el rompimiento del orden lógico, señalándolo como la "alteración de la secuencialidad del tiempo y el espacio en la historia que se nos narra." (p.22) Películas como *Memento* (2000), del director británico Christopher Nolan o *Eternal sunchine of the spotless mind* (2004), del director Michel Gondry, entre otras, rompen con el orden cronológico de la historia.

Bravo (1982) expone que Barthes encuentra tres operaciones que son fundamentales para entender el rompimiento del orden lógico de la narración: jerarquía, distacia y catálisis.

La *jerarquía* es la primera operación y su nombre se debe a que "en la narración existe un poder de mandato de unas secuencias con respecto a otras." (p.22) Es decir, que existen escenas esenciales de mayor importancia para el entendimiento de la historia, por ende tienen mayor jerarquía.

En la segunda operación, la *distasia*, se refiere a la ampliación "de algunas secuencias, para insertar en ella elementos de otra." (p.22)

La tercera operación indica que es la *catálisis*: "la secuencia puede ser dilatada mediante notaciones que no tienen incidencia directa sobre la sucesión de la historia." (p.24)

Sin embargo, Bravo (1982) agrega tres principios más.

La cuarta operación basada en el rompimiento natural del orden lógico, en el cual el autor presenta varios factores como el recuerdo, la asociación de ideas, la imaginación y el sueño, la pesadilla o el delirio para modificar el orden natural en el que se presentan los sucesos y por ende las secuencias, rompiendo así con la narración lineal de la historia. El autor expone que esta cuarta operación podría ser una variante de la catálisis y la denomina como una *catálisis mayor*. En el cine se hacen estos rompimientos del tiempo lineal a través del uso del flashback, flashforward y tiempo trastocado. (p.27)

Consecutivamente indica la quinta operación: el rompimiento. Este también podría ser considerado como "distasia mayor" (p.31), ya que se entiende como una desorganización de las secuencias convirtiéndola en una no secuencialidad. Es decir, las secuencias no muestran los hechos tal y como ocurren en la vida y en la naturaleza, sino que busca la forma de usar elementos que hagan entender al espectador que hubo un cambio.

Por último, señala la sexta operación, el *fundido*, refiriéndose a la forma de enlazar de manera imperceptible una secuencia con otra.

1.1.2 Duración

Landa (1998, p.155) cita a Genette, quien expone que hay cuatro ritmos narrativos que regulan la historia que son: la elipsis, el sumario, la escena y la pausa.

1.1.2.1 La elipsis

Sánchez (2006) en su libro *Narrativa audiovisual* define la elipsis como "el silenciamiento de cierto material diegético de la historia, que no pasa en el relato" (p.47) Es decir, suprime alguna acción, generalmente innecesaria, para hacer más dinámico el relato, ya que el espectador con la ayuda del director puede deducirlas u obviarlas. Por su parte, Martín

(2002) en su libro *Lenguaje del cine* clasifica las elipsis en tres: inherentes, expresivas, de estructura y de contenido.

- Elipsis inherentes: son aquella que permiten agilizar el relato, eliminando escenas innecesarias.
- Elipsis expresivas: “apuntan a un efecto dramático o suelen estar acompañadas por un significado simbólico”. (p.85)
- Elipsis de estructura: son utilizadas para producir suspenso, ya que encubren un movimiento decisivo de la historia.

Están motivadas por razones de construcción del relato, es decir, razones dramáticas, en el sentido etimológico de la palabra. Por eso, en las películas de intriga policial, hay que dejar que el espectador ignore ciertos elementos que condicionan el interés que tomará después de la acción. (Martín, 2002, p.86)

Martín (2002) indica que las elipsis de estructura pueden ser de dos tipos: objetivas, subjetivas o simbólicas; la elipsis objetiva es aquella que se utiliza para ocultarle información al espectador, mientras que la elipsis subjetiva “es el punto de escucha de un personaje lo que se nos presenta y justifica la elipsis sonora”. (p.87) Por su parte, las elipsis simbólicas son aquellas en donde “la ocultación de un elemento de la acción no tiene una función de suspenso sino que abarca un significado más amplio y profundo” (p.87)

- Elipsis de contenido: son usadas, principalmente, por razones de censura social.

En primer lugar, el acontecimiento se puede ocultar total o parcialmente con un elemento material (...) El acontecimiento también se puede reemplazar por un plano del rostro del autor o de los testigos (...) En

tercer lugar, el hecho se puede reemplazar por su sombra o su reflejo (...) Suele ocurrir también que el espectáculo objeto de la elipsis es reemplazado por un plano detalle más o menos simbólico y cuyo contenido evoca lo que sucede fuera del cuadro (...) Además, la imagen se puede reemplazar por una evocación sonora (Martín, 2002, p.88)

1.1.2.2 El sumario

Lluch (2003) en su libro *Análisis de narrativas infantiles y juveniles* explica que el sumario

Acelera el ritmo narrativo a través de la síntesis o la concentración de los hechos, es decir, el narrador o un personaje resume lo acontecido (...) Es un importante recurso de economía narrativa porque permite condensar mucha información y hacer avanzar el relato aumentando la velocidad (p.66)

Es decir, que este recurso le permite al autor sintetizar períodos de tiempos para que el relato obtenga un ritmo más fluido sin que el mismo pierda información necesaria para el entendimiento de la historia.

1.1.2.3 La escena

Este ritmo narrativo representa la igualdad entre la duración del relato y la duración de la historia. Es decir, “el acontecimiento que en ella se narra dura, en la diégesis, tanto como el tiempo necesario para narrarlo” (p.126), así lo explican Gaudreault y Jost (1995) en su libro *El relato cinematográfico*. Lluch (2003), por su parte, agrega que “a través de la escena se incorporan anacronías, es decir, digresiones del orden cronológico”. (p.66)

1.1.2.4 La pausa

La pausa como exponente sirve para ralentizar el relato. Lluch (2003) la define como “el movimiento que desacelera el ritmo del relato, la forma básica es la descripción que además de romper el tiempo introduce

una modalidad discursiva diferente.” (p.66) Por su parte, en el cine la pausa es vista de forma descriptiva, ya que en el tiempo del relato no ocurre ninguna acción. (Gaudreault et al, 1995)

1.1.3 Frecuencia

“La frecuencia es la relación establecida entre el número de veces que se evoca tal o cual acontecimiento en el relato y el número de veces que se supone que ocurre en la diégesis.” (Gaudreault et al, 1995, p.130). Pérez (2008) en su libro *Leer el cine, la teoría literaria en la teoría cinematográfica* cita a Genette para identificar las cuatro posibles formas de frecuencia que son: simple, múltiple, repetitiva e iterativa.

1.1.3.1 Frecuencia simple o singularidad

Genette (1989) en el libro *Figuras III* explica que en este tipo de frecuencia refleja un suceso que ha ocurrido una vez en la historia y por ende se mostrará una solo vez en el relato. “Contar una vez lo que ha ocurrido una vez”. (p.173)

1.1.3.2 Frecuencia múltiple

Un acontecimiento sucede varias veces en la historia y se muestra varias veces en el relato. Con este tipo de frecuencia puede ocurrir que el número de acontecimientos y representaciones coincidan, es decir, “contar n veces lo que ha ocurrido n veces” (Genette, 1989, p.174) o pueden ser desiguales en número, “contar n veces lo que ha ocurrido una sola vez”. (Genette, 1989, p.174)

1.1.3.3 Frecuencia repetitiva

Este tipo de frecuencia hace referencia a que el relato muestra varias veces un acontecimiento que ha sucedido una sola vez en la historia. Es decir “contar n veces lo que ha ocurrido una vez” (Genette, 1989, p.174)

1.1.3.4 Frecuencia iterativa

Esta frecuencia hace referencia al suceso que se muestra una sola vez en el relato, pero que ha tenido lugar varias veces en la historia. Genette (1989) lo expone de la siguiente manera “contar una sola vez (o, mejor: en una sola vez) lo que ha sucedido n veces”. (p.175)

1.2 Anacronías

Según Gerard Genette en *El discurso del relato* (1972) las anacronías pueden ser definidas como: “las diferentes formas de discordancia entre el orden de la historia y el del relato” (p.7). Estas vendrían siendo intervenciones momentáneas que se producen en el relato para insertar un fragmento con una temporalidad distinta.

Genette (1972) explica que estas discordancias pueden ser medidas por su alcance y amplitud con respecto al momento presente de la trama.

Una anacronía puede proyectarse hacia un pasado o hacia un porvenir, más o menos lejano del momento “presente”, es decir del momento de la historia en el que el relato es interrumpido para hacerle lugar: llamaremos *alcance* de la anacronía a esta distancia temporal. La anacronía misma puede cubrir una duración de la historia más o menos larga: es lo que llamaremos su *amplitud*. (p.9) [Itálica añadida]

Basado en este concepto de distancia Miekel Bal (1997) en su libro *Narratología: Introducción a la teoría de la narrativa* hace la distinción de dos tipos de anacronías dependiendo del contenido mostrado por estos fragmentos de narración. Pueden encontrarse dentro del lapso de la historia o fuera de ella. Entendiendo por “lapso” el tiempo lineal donde se desarrolla la historia principal.

La primera categoría de acuerdo a Bal (1997) son las retroversiones externas que tienen como objetivo mostrar información previa o posterior al lapso de la historia, que en la mayoría de los casos guía al lector en la

interpretación de los hechos del presente. Mientras que las retroversiones internas se encargan de reordenar la información de la historia lineal. De esta manera se puede empezar con el final de la historia, omitiendo las acciones que se realizaron para llegar a ese punto. Por último, hace una mención especial a las retroversiones mixtas que pueden partir de un evento exterior a la historia y terminar en un punto interno de la narración. (p.90) (Traducción libre de autor).

Landa (s.f) en *Aspectos de la técnica narrativa en Hard Times, de Charles Dickens* expone que existen pseudo- anacronías que consisten en una “herramienta del autor para desarrollar el argumento, al mismo título que las del narrador, para hacernos conocer a la vez que a otro personaje partes de la historia que no ha convenido dramatizar directamente.” [Página web en línea] Esto se aplica en los momentos donde un personaje explica un hecho que convenientemente ayuda al lector a entender acciones importantes que afectan la trama principal pero que ocurrieron previamente.

1.2.1 Analepsis y prolepsis

Según Landa (s.f) otra forma de clasificar las anacronías es según la dirección en la cual estas narren un acontecimiento. Si el fragmento hace referencia a un hecho previo a la historia (analepsis) o si muestra una proyección del futuro (prolepsis).

Para Genette (1972) esta clasificación no es suficiente sino que dentro de las analepsis hace distinciones y expresa que:

La primera, que llamaré *analepsis completivas*, o “renvois”, comprende los segmentos retrospectivos que vienen a llenar posteriormente una laguna anterior del relato, la que se organiza así por omisiones provisorias y reparaciones más o menos tardías, según una lógica narrativa parcialmente independiente del transcurso del tiempo (...) El

segundo tipo de analepsis (internas) homodieéticas se llaman *analepsis repetitivas*, o “rappels”. Aquí no se evita la redundancia, pues el relato vuelve abiertamente, a veces explícitamente, sobre sus propias huellas. (p.10) [Itálica añadida]

También existen analepsis parciales que solo muestran una pequeña parte o información aislada de un acontecimiento previo y pueden ser utilizadas para crear intriga y aumentar el ritmo del relato.

Las prolepsis son menos frecuentes y Genette (1972) también las clasifica en dos bloques definidos:

La función de las *prolepsis externas* es, la mayor parte de las veces, servir el epílogo: conducen a su término lógico tal o cual línea de acción, aunque este término sea posterior al día en que el héroe decida abandonar el mundo. Generalmente se trata del destino final de un personaje no central o de sucesos ocurridos después de la muerte del protagonista. Las *prolepsis internas* plantean la misma clase de problema que las analepsis del mismo tipo: el de la interferencia, del eventual doble empleo entre el relato primero y el asume el relato proléptico. (p.12) [Itálica añadida]

Los saltos temporales también son clasificados por su duración. En el caso de la analepsis si son breves y retornan de inmediato al presente se denominan *Flashback* y si por el contrario regresan al pasado y se recuerda gran cantidad de información se denominan *Racconto*. En el caso de las prolepsis las que son breves se llaman *Flash forward* y las que son extensas visiones del futuro son *Premoniciones*. (p.08) Así lo expone el profesor Morgan (s.f) en la *Guía de Ejercicios — El Género Narrativo*.

Para Seymour Chatman (1978) en su libro *Historia y discurso: Estructura narrativa en la ficción y el cine* las herramientas del flashforward y flashback son exclusivas de lo audiovisual, ya que la literatura no tiene los recursos del sonido y el montaje para explicar un salto temporal en un tiempo verdaderamente corto (p.64) (Traducción libre del autor)

1.2.2 Antecedentes en la literatura

Para Genette (1972) el recurso de la anacronía nace con los análisis literarios. El tiempo puede ser manipulado en pro de la historia, y no solo en el orden sino también en su extensión. El autor menciona como ejemplo el libro *En búsqueda del tiempo perdido* de Marcel Proust en donde “la amplitud de las variaciones va de 190 páginas para tres horas a tres líneas para doce años.” (p.17) Es decir, que en las anacronías el tiempo es alterado por su duración en el relato.

El manejo del tiempo alterado y el uso de las anacronías también son utilizados en la famosa novela del mexicano, Juan Rulfo, *Pedro Páramo*. Según Saint-André, Rolón, Gonzales, Casini (2002) en *Leer la novela hispanoamericana del siglo XX* expone que en esta novela existe la sensación de una anacronía simultaneísta donde parece no haber sucesión de hechos sino una vuelta continua al momento de arranque. Y esta ruptura narrativa resulta altamente significativa en el relato porque va entretejiendo los momentos de clímax al elegir mostrar una información que antes había sido omitida en el orden cronológico.

Otro ejemplo clave en la literatura latinoamericana del uso de las anacronías es *Cien años de soledad* de Gabriel García Márquez (1967), la cual crea la ilusión de una narración cíclica al comenzar con un acontecimiento que en su tiempo cronológico se debería presentar posteriormente. Esta novela comienza con el fusilamiento de Aureliano Buendía mientras este tiene un recuerdo de su infancia que nos traslada al comienzo de la historia cronológica. “Muchos años después, frente al pelotón de fusilamiento, el coronel Aureliano Buendía había de recordar aquella tarde remota en que su padre lo llevó a conocer el hielo” (p. 3). En este fragmento el uso de las referencias temporales como *años después* y *aquella tarde remota* sitúan al lector en un tiempo distante al fragmento del fusilamiento.

Este recurso también es utilizado por García Márquez en *Crónicas de una muerte anunciada* donde el asesinato de Santiago Nasar es la primera información que se recibe de la novela. A pesar de conocer el final esto no le resta tensión al relato porque el lector está constantemente en busca del momento del trágico desenlace.

1.2.3 Anacronía en el cine

Chatman (1978) explica que “reconocer las anacronías en la película ocurre desde el momento en que se identifica el hilo conductor de la historia y todo fragmento ajeno es considerado una alteración en el tiempo”. (p.66) (Traducción libre de autor). Es por ello que el concepto de la anacronía en el cine viene dado por una ruptura temporal en la historia para dar a conocer un acontecimiento con tiempo distinto al que sigue del relato; estas alteraciones pueden ser de dos tipos, como se mencionó anteriormente: analepsis y prolepsis. Para Seymour Chatman (1978)

El medio audiovisual permite manejar información por dos canales "lo visual y lo sonoro". Y no siempre tienen que permanecer en el mismo espacio temporal. Una de las técnicas usadas es que se muestre imágenes de un hecho pasado mientras el audio está narrando desde el presente lo que ha sucedido con un voice over (p.64) (Traducción libre de autor)

1.2.3.1 La analepsis

La analepsis o flashback es un recurso narrativo usado con diferentes funciones, ya sea para mostrar algo relevante del pasado del personaje o recuperar información importante que sirve para darle coherencia a la historia. En el cine las analepsis están realizadas con una base “a nivel verbal y una representación visual de los acontecimientos que nos cuenta el narrador” (Gaudreault et al, 1995, p.117). En función de su localización temporal respecto al relato principal la analepsis según Sánchez (2006) se remite a la siguiente clasificación:

- Analepsis internas heterodiegéticas: “el contenido de la analepsis no se identifica temáticamente con el momento de la acción del relato primero” (p.46). Por ejemplo, cuando se le ofrece al espectador información sobre un nuevo personaje, esto no tiene que ver necesariamente con el relato principal.
- Analepsis internas homodiegéticas: “el contenido de la analepsis coincide con el relato” (p.46)
- Analepsis internas homodiegéticas completivas: “se utilizan para llenar vacíos del relato cuya narración fue omitida en el momento oportuno, y luego se han recuperado para facilitar información importante.” (p.46)
- Analepsis internas homodiegéticas iterativas: “no tienen como objetivo la recuperación de un hecho singular, sino que remiten a acontecimientos o segmentos temporales que son semejantes a otros ya contenidos en el relato”. (p.46)
- Analepsis internas homodiegéticas repetitivas: “el relato se vuelve sobre sí mismo de un modo explícito y alude a su propio pasado”. (p.46) El uso de este tipo de analepsis interpreta o reinterpreta lo que ya ha sido mostrado al espectador.

Por otro lado, también están las analepsis externas y las mixtas. Reyes (2011) define las analepsis externas cuando “se localizan en discurso verbal y en el discurso visual fuera del relato primario”. (p.42) Las analepsis mixtas, en cambio, “tienen su alcance en un momento anterior al comienzo del relato principal, mientras que se cubre un periodo de tiempo que finalice dentro del relato primero.” (Sánchez, 2006, p.46)

1.2.3.2 La prolepsis

La prolepsis, mejor conocida en el cine como flashforward, es un salto adelante en el tiempo, esta se diferencia de la elipsis debido a que al terminar la secuencia que anticipa o preanuncia un acontecimiento, se

regresa al momento anterior considerado como el presente de la historia. Sánchez (2006) indica que la prolepsis “corresponde a todo movimiento de anticipación por el discurso de eventos cuya ocurrencia en la historia es posterior al presente de la acción” (p.46) y de esta manera el espectador reconocerá cuáles momentos mostrados corresponden al futuro, ya sea real o imaginario.

Sánchez expone que la prolepsis pueden ser internas “cuando se traduce en la anticipación de informaciones inscritas en el cuerpo de la propia narrativa” (2006, p.46) Por ejemplo, en la película *Doce Monos* de Terry Gilliam (1995) los sucesos que tienen lugar al final del film, se vieron en un primer momento como parte de los sueños de James Cole, a pesar de que parecen en recuerdos del personaje. En cambio, son prolepsis externas “cuando se proyecta más allá del cierre de la acción”. (2006, p.46) Por ejemplo, cuando vemos la vida después de la muerte de uno de los personajes principales.

El autor clasifica la prolepsis de la siguiente manera:

- Prolepsis internas heterodigéticas: el contenido de la prolepsis no se identifica temáticamente con el de la acción
- Prolepsis internas homodiegéticas: el contenido de la prolepsis coincide con el del relato base.
- Prolepsis internas homodiegéticas completivas: anticipan un acontecimiento que tendrá lugar en un momento posterior.
- Prolepsis internas homodiegéticas repetitivas: aluden más de una vez a un determinado acontecimiento en el futuro. (2006, p.47)

1.2.3.3 Tiempo Trastocado

Según Martín (2002) el uso de este tipo de tiempo responde a unas necesidades de la historia que pueden ser: dramáticas, estéticas, psicológicas y hasta sociales. La supresión de información permite

confundir por momentos al espectador y resaltar el clímax al completar las escenas faltantes en el orden lógico-temporal. El flashback al inicio de un film “consiste en confiarle al espectador, desde el comienzo del film, el desenlace: esta construcción, además del interés estructural que presenta tiene la gran ventaja de suprimir cualquier elemento de dramatización artificial” (p. 240)

Por otro lado, este tipo de tiempo puede desembocar en la creación de espacios ficticios que proceden de un personaje. Estos pueden ser recuerdos, sueños e incluso alucinaciones.

Tal es el caso de cuando la película está centrada en un personaje que recuerda: más que desarrollar la acción haciendo intervenir en ella al protagonista como un elemento más, es mucho más prudente centrar el drama en él, materializando su recuerdo en la mayor parte del film: llegado al paroxismo de su drama, el protagonista revive en quebrantos sucesivos las circunstancias que lo han llevado a ese punto de desesperación y soledad (Martin, 2002, p.241)

Currie (2007) en su libro *About Time Narrative, Fiction and the Philosophy of Time* introduce la existencia de tiempos internos y externos al personaje. En los tiempos externos se encuentra la prolepsis y la analepsis. Mientras que los tiempos internos son más complejos de clasificar. Primeramente se pueden dividir en ensoñaciones, recuerdos y momentos oníricos.

Todos estos instantes que transcurren en el mundo interno del personaje tienen un manejo temporal distorsionado que suele no coincidir con la realidad. “En el tiempo psicológico, hay un sentido de mayor duración que es contradicho por el reloj” (Currie, 2007, p.75)

Estos momentos internos se definen como tiempo ficticio. Pueden no contar cómo tiempo cronológico en el relato, como es el caso de los sueños. O pueden ser formas de suplantar una realidad, cómo las

ensoñaciones donde un personaje crea una realidad alterna que imita al tiempo presente.

2. El montaje

Pinel, (2004) en *El montaje: el espacio y el tiempo del film* explica que “el término montaje se ha venido aplicando a la etapa final en la elaboración de una película, la que garantiza la síntesis de los elementos recogidos durante el rodaje.” (p.4) Por su parte, Aumont, Bergala, Marie y Vernet (1983) en su libro *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje* agregan que el montaje también puede ser definido como “el principio que regula la organización de elementos fílmicos visuales y sonoros, o el conjunto de tales elementos, yuxtaponiéndolos, encadenándolos y/o regulando su duración” (p.62).

En el libro *El montaje cinematográfico: teoría y análisis* del autor Sánchez (1996) define el montaje como:

Desde un punto de vista técnico, el más usual en los manuales de enseñanza, suele entenderse por montaje el hecho de cortar y pegar los distintos fragmentos [...] dar a la película su forma definitiva, o mejor dicho con el fin de dotar a las imágenes de continuidad discursiva. (p.26)

En cuanto a los tipos de montaje, Martin (2002) hace una división entre un estilo de montaje simple al cual llama “narrativo”, que reúne los planos de una secuencia en el orden de la historia. El segundo tipo mencionado es el “expresivo” que:

Tiene por objeto producir un efecto directo y preciso a través del encuentro de dos imágenes; en este caso, el montaje se propone expresar por sí mismo un sentimiento o una idea; entonces deja de ser un medio para convertirse en fin. (p.144)

Las primeras teorías con relación al montaje surgieron en Rusia en los años posteriores a la revolución rusa de 1917. El más destacado de sus teóricos fue Sergei Eisenstein director de la aclamada película *El Acorazado de Potenkim* (1925).

Para Eisenstein en su libro *A Dialectic Approach to Film, Essay from "Film Form"* el montaje es “una idea que surge de la colisión de tomas independientes incluso opuestas entre sí” (1949, p.4) (Traducción libre de autor). Este autor percibe el montaje como “múltiples fuerzas que chocan para dar paso a un concepto o emoción mediante la yuxtaposición de dos eventos dispares” (p. 14).

Morales (2005) en su trabajo de investigación *La variaciones métricas del montaje paralelo y su relación con la respuesta emocional del receptos (el estrés)* cita al ruso Vsevolod Pudovkin quien afirmó que “el objetivo básico del montaje es dirigir la atención del espectador a los distintos elementos de la acción, aunque estos se encuentren espacialmente aislados durante el registro por la cámara”. (p.57). De hecho, las escenas casi nunca se graban consecutivamente como acontece la historia, y es cuando en la post-producción se hace uso del montaje para redistribuir el orden que el director quiere que lleve cada escena siguiendo lo que estaba planteado en el guion.

Se puede decir que el montaje tiene tres funciones principales. La función semántica es la que más predomina, pues al yuxtaponer los planos se consigue armar el hilo narrativo de la película y este es el objetivo principal de un buen montaje, que es contar una historia. La función sintáctica es aquella que determina las transiciones entre un plano y otro, y si esta cuenta con un montaje paralelo o continuo. Por último la función rítmica se encarga de la duración que se le atribuye a partes de la película y a planos específicos. (Aumont et al., 1983, p.67-69)

Morales (2005) se expresa del montaje indicando que “en el caso de dos escenas que transcurren de manera paralela, la acción del montaje de cortar y unir los planos en el momento oportuno tiene un efecto mucho más potente que si viéramos ambas escenas íntegras de manera consecutiva”. (p.57) No es lo mismo que el *Titanic* (1997), hubiese comenzado lineal hasta el final, que se comenzara con la investigación y terminara con la protagonista muchos años después contando la historia, todo tiene que ver en la forma como el autor o el director busquen una forma mucho más creativa, de forma que pueda causar alguna reacción en el espectador distinta a la que hubiese tenido si el montaje fuera lineal.

2.1 Fragmentación

Eisenstein (1949) atribuye a los fragmentos de película la cualidad de molécula ya que “en lo que respecta a la acción como un todo, cada fragmento es casi abstracto (...) provocando no más de una cierta asociación” (p. 15)

La fragmentación es un concepto que también es señalado por Sánchez (1991) en *Teoría del montaje cinematográfico* expone que:

En la fragmentación el cine ha comenzado a conquistar una forma -hay otras, sin duda- de componer el espacio, el tiempo y la acción en cuanto elementos significantes, es decir, con una considerable dosis de arbitrariedad que los separa de sus referentes y los hace aptos para construir un discurso. (p. 116)

Es por esto que la principal función del montaje es enlazar estos fragmentos de manera lógica. Según Sánchez (1991)

No es montaje toda forma de unir fragmentos, sino una forma de hacerlo que tenga en cuenta el cosido posterior de los planos, es decir, que se ocupe tras la fragmentación de tornarla imperceptible. (p.31)

Por lo tanto, el montaje es algo más que unir fragmentos, como expone Gómez (2002) en su libro *El cine: una guía de iniciación* “el montaje siempre es algo más que una mera sucesión y yuxtaposición de planos. El montaje (...) crea siempre una representación significativa con un sentido determinado”. (p.51)

2.2 Montaje de historias anacrónicas en el cine

Una vez que la filmación ha terminado puede verse cada escena como piezas de puzzle que tienen que ser organizadas y juntadas de acuerdo a lo que se quiera formar. Desde esta perspectiva y tomando un guion con una estructura narratológica anacrónica se puede realizar una historia con un montaje anacrónico. Por ejemplo, películas como el *Titanic* (1997) del director James Cameron en la que tenemos un flashforward y luego un flashback, son efectos logrados a través de un montaje de escenas como lo sugiera el director. Normalmente muchas de esas decisiones ya están plasmadas en el guion y tienen que ver con el contexto narrativo que se tenía previsto desde un principio.

De hecho, Pinel, (2004) se refiere a “el juego con el tiempo” y lo describe como:

El tiempo del film se concibe durante la planificación y se determina en el montaje, que organiza la sucesión de planos y su relación: continuidad temporal o discontinuidad; elipsis breves o saltos importantes en el tiempo. (...) La temporalidad de la película se define a través de continuidades y rupturas. (p.41)

Actualmente muchas película Hollywoodense como *Correo Lola corre* (1998) de Tom Tykwer o *The sixth sense* (1999) de M. Nigh Shyamalan son películas que hacen uso del saltos en el tiempo en sus narraciones, y para que estos saltos puedan verse se debe hacer uso de un estilo de montaje en particular que puede ser denominado un montaje discontinuo presentando en el film un salto en el tiempo. Inclusive Conde

(s.f) en *De rompecabezas temporales y otros enigmas audiovisuales* expone que:

Algunos teóricos anglosajones han acuñado el término *Filme Puzzle* para designar aquellas propuestas, (...) que presentan estructuras enigmáticas o complejas, encontrando su atractivo no sólo en los eventos narrados o en la riqueza de sus personajes y situaciones, sino en sus estructuras y mecanismos narrativos. (p.61)

3. Christopher Nolan

De acuerdo con *Christopher Nolan's biography*, IMDB, [página web en línea], nació en Londres en 1970. Comenzó a hacer películas a la edad de siete años usando la Super- 8 de su padre. Estudió literatura inglesa en la Universidad Colegio de Londres. En su tiempo libre rodaba películas en 16 milímetros. Su primer cortometraje " Hurto " se presentó en el Festival de Cine de Cambridge en 1996, entre sus otros cortometrajes de 16 milímetros se incluye una película surrealista de 3 minutos llamado " Doodlebug '.

3.1 Filmografía

- Following (1998) Director - Guion
- Memento (2000) Director - Guion
- Insomnio (2002) Director
- Batman inicia (2005) -Director - Guion
- El gran truco (2006) Director - Guion - Productor
- Batman: El caballero de la noche (2008) Director - Guion - Productor
- El origen (2010) Director - Guion - Productor

- Batman III: El caballero oscuro, la leyenda renace (2012) Director
- Guion – Productor
- Interstellar (2014) Director - Guion - Product

3.2 Memento

Su segunda película Memento (2000) le valió numerosos premios, gracias al guion de su hermano Jonathan Nolan que se vale del recurso del tiempo trastocado y no lineal.

De acuerdo con Casas,(2013) autora de *In Nolan we trust: La obsesión onírica y psicológica que ha conquistado Hollywood*, los saltos temporales hacen que la historia integre al espectador en otra dimensión. No solo ve los acontecimientos sino que puede generar nuevas historias sobre lo que pudo haber pasado o lo que pasará.

La reconstrucción inversa de los hechos que aparecen en Memento supone un aporte relevante, ya que nos introduce en la mente del protagonista, al asemejarse a su intermitente y confusa forma de pensar. También se pueden intercalar flashbacks que sirven de cebo para que sigamos atentos a la espera de una explicación a esa imagen. (p.88)

4. Cortometraje

4.1 Antecedentes del cortometraje

El cortometraje viene siendo utilizado desde la invención del cine. Raquel Polo en el portal web *Los 9 pasos de Darío* expone que este formato “se ha utilizado (...) para mostrar los avances tecnológicos, las ideas artísticas revolucionarias (...) y para atraer al público con un entretenimiento concentrado en unos cuantos minutos.” (s.f) [página web en línea] Desde los inicios del cine se ha hecho uso del cortometraje.

Los hermanos Lumière, quienes inventaron el cinematógrafo en 1895, mostraban al público lo que sucedía a su alrededor; por ejemplo, *Repas de bébé*, *L'arroseur arrose*, *Arrievé d'un train en gare de la Ciotat*. Mientras que Thomas Alva Edison quien inventó el kinescopio, en sus trabajos utilizaba el mismo para teatralizar lo que filmaba y en lugares previamente decorados; entre sus trabajos se encuentra: *Fred Ott's Sneeze*.

George Miles, para finales del siglo XX cuando comenzó la utilización de tomas múltiples, realizó su trabajo *Le voyage dans la Lune*, cuya duración es de ocho (8) minutos, que es catalogado por Sergi Sánchez en su libro *Películas clave del cine de ciencia ficción* como “un festival de trucos de magia. Meliés compensa la falta de movimientos y primeros planos, con sobredosis de inventiva en su puesta en escena.”(2007, p.34) Como lo es la imagen de la luna con el cohete en el ojo. Además, de que como señala el autor Melies “inventa la simultaneidad de los planos, (...) utiliza sobreimpresiones, transparencias, desapariciones.” (Sánchez, 2007, p.34) Es por ello que se le conoce como el creador de la ciencia ficción.

Posteriormente, como expone Polo (s.f) por medio de *Life of an American Fireman* realizado por Edwin Poter se le comienza a dar importancia a la continuidad narrativa. Por otro lado, el cortometraje se convirtió en un medio de expresión durante la Primera Guerra Mundial y la Revolución Rusa, épocas en la que se dieron movimientos artísticos como el expresionismo alemán o el montaje soviético. En los años 30 Disney empezó a estrenar sus primeros cortos animados. El cortometraje también sirvió como un medio para generar pequeños documentales durante la Segunda Guerra Mundial. Finalmente, fue a partir de los años 60 y 70 que el cortometraje fue usado mayormente por jóvenes para introducirse en la industria cinematográfica. [Página web en línea]

4.2 El cortometraje

Distinguir una producción audiovisual según su duración, es una de las formas más comunes de categorizarlas; es por ello que pueden distinguirse entre un cortometraje, un medimetraje o un largometraje. La Real Academia Española define el montaje como una “película de corta e imprecisa duración.” (s.f) [Página web en línea]. Sin embargo, el cortometraje no se puede concebir como un fragmento de un largometraje.

El libro *El cortometraje: el arte de narrar, emocionar y significar* de Annemarie Meier cita al autor Nelson Carro (1997) quien expone en su libro *El cortometraje mexicano* que tanto como

El cortometraje de ficción como el cuento necesitan de una concentración y un rigor extremos, no permiten la menor distracción ni el mínimo exceso. Una imagen o una palabra de más o de menos puede hacerlos tambalear, y en consecuencia, derrumbar toda la estructura. (2013, p.11)

Esto es debido a que la estructura del cuento, es similar a la del cortometraje y, por lo tanto, esta puede aplicarse para su realización. Pero esto no quiere decir que todos los cuentos puedan convertirse en una producción audiovisual de este tipo, ya que pueden existir historias que se adaptan más al largometraje.

Meier también cita una compilación de ensayos que las *Jornadas Internacionales del cortometraje* de Oberhausen publicaron como parte de los festejos de 25 años de su fundación; la compilación de ensayos *Sprache des Kurzfilms* reúne a cuatro autores entre los que está Hilmar Hoffmann quien distingue entre dos grupos de cortometraje

Un amplio grupo de cortometraje en el que se reconoce la propuesta creativa y la estructura dramática del largometraje. (...) El ejemplo más cercano a este grupo sería *El gran asalto al tren* realizado por Edwin S. Porter en 1903. El filme con

una duración de 11 minutos muestra la estructura dramática característica del largometraje que se instalará a partir de los años 20 y solo se distingue de este por la duración. El Segundo gran grupo se pueden detectar características, un lenguaje y desarrollo autónomos e independientes de las convenciones del largometraje. Hoffmann lo denomina *Kurz-Spielfilm (Cortometraje de ficción)* (s.f, p.12)

A pesar de que no existe una convención o norma exacta que exponga la duración exacta de un cortometraje varios autores coinciden que los mismos pueden durar 30 minutos o menos.

II. MARCO METODOLÓGICO

1. Planteamiento del problema

El cine venezolano se ha mantenido, en la mayoría de sus últimas producciones, bajo el esquema de películas cuya historia está estructurada de manera lineal; es decir, cuentan los hechos de forma sucesiva sin alterar de manera exagerada la linealidad de la historia o sin arriesgarse al momento de realizar el montaje del film. Entiéndase por montaje el momento en donde es posible manejar la duración, organización y la manera de enlace de los elementos fílmicos, visuales y sonoros de la pieza audiovisual. Por ejemplo, *Pelo malo* dirigida por Mariana Rondón; *El rumor de las piedras* de Alejandro Bellame; *Hermano* del director Marcel Rasquín; *Azul y no tan rosa* dirigida por el venezolano Miguel Ferrari, entre otras, muestran las acciones de manera lineal, en donde el esquema de Syd Field es visto de forma clara y precisa.

Actualmente, muchos directores hacen uso de las ayudas narrativas, que un principio fueron utilizadas en la literatura y luego aplicadas en el cine, para romper con el orden lógico de la historia; por ejemplo, *The grand Budapest hotel* del director Wes Anderson, que hace uso del tiempo cíclico, ya que la historia termina donde empieza, además de que también hace uso del Racconto en gran parte de su trama.

Debido a la evolución del cine en todos sus ámbitos, tanto en la parte tecnológica como en el riesgo que toman sus creadores en realizar producciones cada vez más ambiciosas, la estructura narrativa de las historias también toma gran importancia al momento de realizar una película. Es por ello que se busca realizar un cortometraje original cuya historia tenga una estructura este basada en el tiempo trastocado.

La realización de este producto audiovisual busca motivar al cine venezolano a ser más atrevido y tomar el riesgo de hacer mayor uso de los saltos de tiempo y de trabajar una estructura narrativa diferente a la lineal; además, que con la ayuda del montaje la historia mantenga la atención de los espectadores hasta el final y que produzca incertidumbre hasta el desenlace de la misma, que es en donde se revelan los hechos omitidos que dan sentido a la historia. Como lo hace en la mayoría de sus películas el director Christopher Nolan quien rompe con la linealidad de sus historias con el uso del tiempo trastocado.

Para fines de esta tesis tomamos el concepto de Darío Villanueva, utilizado en su libro *El comentario de textos narrativos: la novela*, donde define la anacronía o ruptura de la cronología en las historias como “toda discordancia entre el orden natural, cronológico, de los acontecimientos que constituyen el tiempo de la historia, y el orden en que son contados en el tiempo del discurso”. (1992, p.181) Es decir, es una reconstrucción de la historia lineal que da paso a una nueva significación de la misma. En cuanto al tiempo trastocado Marcel Martin (2002, *El lenguaje del cine*) “está basado en la retrospectiva o flashback, tal vez sea el más interesante procedimiento interpretativo del tiempo desde el punto de vista del relato cinematográfico”. Las razones para su uso pueden ser: estéticas, dramáticas, psicológicas e incluso sociales.

2. Objetivos

2.1 Objetivo general

Realizar un cortometraje original con un guion basado en el orden cronológico alterado, haciendo uso, específicamente, del tiempo trastocado tomando como ejemplo el film *Memento*.

2.2 Objetivos específicos

- Investigar acerca de los principios del montaje.
- Comprender el uso del orden cronológico alterado en la narración audiovisual.
- Conocer la filmografía de Christopher Nolan, haciendo énfasis en *Memento*.
- Entender sobre la realización de los cortometrajes.

3. Justificación, recursos y factibilidad

El trabajo de grado establece un desafío en el que se ponen a pruebas los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera. Igualmente, se toma en cuenta el interés de los miembros de la tesis en el área cinematográfica, ya que las mismas son integrantes de la mención Audiovisual y ambicionan explorar como realizadoras de una obra original.

La innovación de este proyecto de tesis radica en la originalidad de la idea que permite crear un producto audiovisual que toma lo mejor del director Christopher Nolan, para así realizar un cortometraje cuya narrativa sea no lineal al hacer uso del tiempo trastocado. Debido a que las producciones venezolanas en los últimos años, en su mayoría, son estructuradas de forma lineal. Por ejemplo, películas como *Hermano* dirigida por el director Marcel Rasquin, la opera prima de Claudia Pinto titulada *La distancia más larga, Pelo malo* de la directora Mariana Rondón, entre otras. Por lo tanto, se busca que el espectador venezolano tenga una opción diferente a la hora de disfrutar las producciones hechas en el país.

Es necesario para la realización de esta tesis contar con personas con conocimientos en el área, como los obtenidos por las autoras durante sus estudios realizados en la Universidad Católica Andrés Bello, puesto que de lo contrario tendrían que pagarle a terceros para realizar el trabajo y esto elevaría los costos del producto audiovisual. Para la producción se contará con el recurso humano, que estará conformado por estudiantes. Los integrantes cuentan con una cámara HDV y con la participación de las casas productoras Pro-Cine y Kimura Producciones quienes apoyan el proyecto y colaboran con la realización del mismo. También se cuenta con una laptop Mac BookPro para la edición del cortometraje. En cuanto a la parte económica, se recaudarán fondos por medio de rifas para así cubrir los gastos de microfonía y los

recursos técnicos que sean necesarios, y en caso de que se requiera un gasto adicional las realizadoras aportarán el dinero; por otra parte, las casa productoras antes mencionadas ofrecen sus equipos y sus conocimientos profesionales de manera gratuita para la realización del producto.

En consecuencia, la factibilidad de este proyecto en términos económicos e intelectuales es bastante alta, ya que ambas están repartidas entre las integrantes de esta tesis.

4. Delimitación

Memento (2000) del director Christopher Nolan es un film en el que se presenta una ruptura cronológica por medio del uso del tiempo trastocado. Este tipo de estructura narrativa no lineal utilizada en el cine es una manera diferente de ver las historias ya que, el espectador debe ir conectando y relacionando las acciones que realiza el personaje, porque no es sino hasta el final de la película que puede unir todas las piezas y entenderla como un todo. Es por ello que en este trabajo de grado se busca realizar un cortometraje con una duración de quince (15) minutos que contará con un guion original, que haga uso del tiempo trastocado como en la película *Memento* y que al momento del montaje permita los saltos temporales necesarios para contar la historia.

El público meta para este cortometraje es para personas mayores de 18 años, debido al contenido de violencia y la complejidad de la historia. La realización del mismo está limitada por el período que establece la Comisión de Trabajo de Grado de la Escuela de Comunicación Social de la UCAB. Su producción está prevista en el Distrito Capital, La Gran Caracas.

5. Descripción del proceso

Para la realización de un cortometraje con un guion original se debe pasar por las tres (3) etapas que se realizan en cualquier creación de un producto audiovisual. Pero primero se debe desarrollar un guion que cumpla con las expectativas que sus realizadores quieran alcanzar.

Para la construcción del guion se empezó por la concepción de los recursos cinematográficos que se quieren desarrollar, en este caso construir una estructura narrativa que dé cabida al tiempo trastocado y que en el proceso de montaje la historia permita los saltos en el tiempo; una vez decidido esto, se buscó una idea para construir un guion cuya estructura no fuera lineal. Durante la concepción de este tipo de guion se encontraron dificultades tales como caer en la obviedad de las acciones, que toda acción estuviera a favor de los personajes o confundir tiempo trastocado con el uso continuo de flashback y flashforward.

Una vez que el guion estuvo listo se comenzó con la búsqueda de todos los elementos que se necesitaban para su realización. Durante la etapa de pre-producción fue necesario encontrar todos los elementos presentados en la historia, para ello se realizó el desglose, donde se clasificó por departamento todas las necesidades del proyecto.

En cuanto a las locaciones se hizo una búsqueda para que cada espacio se asemejará a la vida del personaje principal, quien tiene unas características específicas señaladas en su perfil de personaje y esta búsqueda también fue de la mano con las necesidades del director quien, posteriormente, tomó la decisión de elegir la más adecuada para el proyecto. Las locaciones seleccionadas no se les tuvieron que hacer grandes cambios, ya que contaban con las mejores condiciones para cada escena, lo que facilitó

mucho el proceso de producción, puesto que los muebles y la utilería en su mayoría ya se encontraban en el lugar.

Por su parte, las escenas a realizarse en exteriores se buscarón los permisos necesarios para poder grabar. Luego de obtener todos los permisos, se programó una visita de locaciones junto a la directora, el director de fotografía y la directora de arte, para que posteriormente, cada departamento en una reunión expusiera sus necesidades para cada día de grabación. Gracias a esta visita cada director de departamento sabía dónde ubicarse y que equipos utilizar en cada escena, facilitando así el proceso de grabación.

Conseguir los equipos necesarios para obtener un producto de calidad fue un reto, ya que la situación país no permite que los precios sean accesibles para los estudiantes. Sin embargo, la ayuda prestada por parte de Pro-Cine y Kimura Producciones permitió que los costos bajen y que la calidad del material no se viera comprometida.

Para la selección de los actores se realizó un llamado a casting, en donde la casa productora Demoor Movie puso a disposición el espacio para la realización del mismo. De este casting fue seleccionado Jorge Melo para el personaje principal, Ernesto. Los actores secundarios y figurantes fueron contactados directamente. Una vez confirmado todos los actores, se realizó la búsqueda del vestuario de cada personaje, para que luego el mismo fuera clasificado y numerado para evitar confusiones durante el rodaje.

Paralelamente, durante la pre-producción el director llevó su visión del cortometraje a cada persona involucrada en el proyecto, por medio del uso de referencias de películas, videoclips e incluso series de televisión; era de suma importancia que cada persona tuviese una idea clara de lo que se quiere lograr, debido a que a partir de eso la pieza tuvo un concepto claro y cada departamento pudo desenvolverse de manera eficaz durante la realización del producto. Por otra parte, el director luego de la visita de locaciones, tuvo una

idea más clara de cómo se iban a realizarse los planos y es por ello que se empezó a desarrollar el guion técnico y el story board que facilitó e hizo más fluido el proceso del rodaje.

Luego que el director hizo entrega del shooting se realizó el plan de rodaje y se creó la hoja de llamado, para distribuir las a todo el equipo, incluyendo a los talentos.

La etapa de producción comenzó el primer día de rodaje y una vez finalizada la grabación se abre paso a la tercera y última etapa de la realización del producto audiovisual, la post-producción. En esta etapa se ven involucrados, principalmente, la directora y el editor, ya que son ellos quienes se encargaron de la edición, montaje y musicalización de la pieza.

6. Guion

6.1 Estructura y narrativa

El guion original *Destiempo* toma como base la estructura narratológica de la película *Memento* de Christopher Nolan. De acuerdo con el análisis narratológico de Cuevas (2004), Nolan en su filmografía ha dado muestras de tener un particular interés en el manejo del tiempo como principal herramienta para contar historias, como en las películas *The Prestige*, *Memento* e *Inception*. Para fines de esta tesis solo tomaremos a *Memento* (2000) como basamento narrativo.

En *Memento* se contempla la figura del protagonista, Leonard, como única fuente de información para el espectador. En *Destiempo*, por su parte, ocurre lo mismo con el personaje principal, Ernesto; en donde la ilusión que él va creando y los datos informativos que da son la principal fuente de información para el público. De esta manera, el protagonista pasa a narrar su historia.

El punto de partida en la estructura narrativa de esta tesis es el orden cronológico alterado. En la película *Memento* como en el cortometraje *Destiempo* se empieza con un flashforward, que hace referencia a la última escena de la trama, esta da algunos datos de lo que va a acontecer, pero deja más interrogantes que respuestas.

Tanto en *Memento* como en *Destiempo*, se manejan tres tiempos principalmente: el tiempo real, el ficticio y el hilo conductor, entiéndase este último como el “elemento que da coherencia y sentido a un discurso, texto o actuación a lo largo de su desarrollo.” [Página web línea]; así lo define Oxford Dictionaries.

En *Destiempo*, la escena que transcurre en la oficina del Psicólogo se considera como un hilo conductor de la historia, debido a que crean una unidad

en los recuerdos de Ernesto sobre María Laura. En estas escenas Ernesto narra los acontecimientos previos que lo han llevado a la cumbre del enamoramiento en el que él se encuentra. Mientras que en *Memento*, Leonard habla por teléfono y cuenta la historia de Sammy Jenkins que al final resulta ser su propia historia y la de su esposa.

El tiempo real de *Destiempo*, engloba las escenas de Ernesto en su apartamento, y el montaje de imágenes de la escena 21. Este montaje tiene como finalidad ser el plot twist del cortometraje y desmontar la ilusión del enamoramiento entre los protagonistas, es decir, es un desmontaje de la realidad planteada.

Por otro lado, el tiempo ficticio en *Destiempo* comprende todas las escenas románticas entre los protagonistas. Estos momentos ocurren en la imaginación de Ernesto y son develadas al espectador casi al final del corto. En *Memento* sucede lo mismo con las escenas de las inyecciones de la esposa de Leonard que al comienzo se muestran como pellizcos inocentes.

6.2 Idea

Ernesto es un hombre huraño y solitario que tiene una vida aburrida. Conoce a una chica que se convierte en su obsesión y lo conduce a la muerte.

6.3 Sinopsis

Ernesto es un hombre de 40 años que vive solo en su apartamento, tiene una vida bastante monótona y aburrida.

Un día de camino a su casa se encuentra con un pequeño pug negro. Una joven de 25 años, muy bella y simpática, llamada María Laura aparece como la dueña del perro. Ernesto queda prendado de ella.

En los días siguientes Ernesto no hace más que pensar en ella.

Una mañana mientras pasea por un parque cercano a su apartamento la ve y toma la decisión de invitarla a cenar. Utiliza la excusa de un café que permite llevar a las mascotas para que ella acepte. Ambos comienzan a salir, y a ser más cercanos.

Ernesto comienza a tomar la costumbre de observarla por la ventana todos los días. Poco a poco su enamoramiento empieza a ser una obsesión.

A raíz de esto, Ernesto decide visitar a su psicólogo de confianza para pedirle consejos sobre cómo tratar de lidiar con estos sentimientos tan fuertes hacia María Laura. Tras salir de la consulta, decide declararle su amor a ella. Cuando llega a su apartamento y se asoma como de costumbre para verla pasar, la ve abrazada con un chico. Esto desata la ira de Ernesto que decide bajar con un ramo de gerberas rojas en su mano.

Se devela que todo el acercamiento de Ernesto hacia María Laura solo era producto de su imaginación. En realidad solo lograba verla de lejos y nunca pudo hablarle.

Herido y con lágrimas en los ojos Ernesto le extiende el ramo de gerberas rojas a María Laura. De pronto en su mano ya no está el ramo de flores sino una pistola color plomo que apunta hacia María Laura, y el chico que está a su lado.

Suena un disparo y vamos a negro.

6.4 Biografía de personajes

6.4.1 Ernesto

Hombre caucásico de 40 años. Mide 1,82 y pesa 80 kilos. Su cabello es castaño oscuro y presenta algunas canas. Sus ojos son de color café claro. Es hijo único. Estudió administración de empresas y se graduó con honores. Heredó de su padre una empresa de transporte.

Le hubiese gustado estudiar letras. Es escritor por vocación. Está escribiendo su primera novela titulada *Destiempo*.

Su gran amor fue su esposa Luisa. Ella fue diagnosticada con cáncer intrauterino. Por esta causa no pudieron tener hijos. Durante diez años Ernesto y su esposa lucharon contra el cáncer. Después de una segunda reaparición del cáncer ella muere. Ernesto queda devastado y desde entonces no ha salido con nadie más.

Luisa tenía de mascota un pug beige. Ella era muy apegada al perro y con el sustituía su necesidad afectiva de ser madre

Su amigo más cercano es su primo Miguel. A parte de él tiene un grupo de amigos con los que suele jugar tenis.

Desde la muerte de su esposa Ernesto asiste a consulta con un psicólogo una vez por semana ya que sufre de depresiones y tiende a no manejar bien la ira.

6.4.2 *María Laura*

Tiene 25 años, mide 1,70 y pesa 55 Kilos. Es muy hermosa. Tiene el cabello largo y castaño claro. Ojos color miel.

Estudia décimo semestre de Comunicación Social en la Universidad Santa María. No es muy dada al estudio. Le gusta leer, en su mayoría best seller. Vive sola en Caracas. Se tuvo que mudar de Barquisimeto para empezar su carrera.

Tiene un novio desde hace seis meses. No está profundamente enamorada de él, pero piensa que es un gran partido pues puede complacerla en sus caprichos y, además, para ella es apuesto.

Ama a su perro Pancho. Este perro se lo regaló su mamá para su cumpleaños para que le hiciera compañía en su casa.

6.5 Escaleta

(En negro aparece la frase “Destiempo: fuera de tiempo, sin oportunidad”)

ESC 1: INT - CUARTO - DÍA

En el centro de una habitación hay una cama doble que se encuentra muy desordenada. La ventana está abierta, tiene persianas que se mueven con el viento. Al lado derecho de la cama hay una mesa de noche. Sobre ella hay un vaso de whisky con restos de licor y dos frascos de pastillas.

ESC 2: INT – SALA - DÍA

En la mesa de un comedor se ven unos pétalos rojos y restos de lo que pudo ser un ramo de flores. No hay nadie más en la casa. Se escucha un disparo.

ESC 3: INT – CUARTO – DÍA

Ernesto, un hombre de unos 40 años, de estatura promedio, está acostado en la cama. Ocupa el lado izquierdo de la misma. Mantiene una postura rígida. El edredón blanco llega hasta sus hombros. Tiene puesta una camisa azul de algodón y un short del mismo material. Se despierta sin rastro de sueño. Unos segundos después, suena la alarma del reloj despertador que está en su mesa de noche. La apaga. Sobre la mesa también hay dos frascos de pastillas sobre un libro titulado “Destiempo”. Ernesto se sienta al borde de la cama. Después de unos segundos se levanta.

ESC 4: INT – BAÑO – DÍA

Sobre un lavamanos completamente blanco coloca una afeitadora, crema de afeitar y un paño también blanco. Ernesto afloja su corbata y desabrocha los primeros tres botones de su camisa. Se afeita con mucha minuciosidad. Cuando está a punto de terminar se hace un pequeño corte cerca de su cuello. No se inmuta. Ve como la sangre brota lentamente. Agarra el paño blanco y limpia la herida. Ve el paño blanco manchado con sangre por un par de segundos. Saca del mueble un frasco de pastillas, se toma una y sale del baño.

ESC 5: INT - CONSULTORIO – DÍA

El consultorio es bastante oscuro, se pueden ver placas de grado y diplomas de psicología. Sentado en una silla grande y acolchada se encuentra Ernesto. Está vestido con unos jeans azul oscuro y una camisa manga larga azul claro. Ernesto demuestra bastante tranquilidad. Al otro lado del consultorio, sentado detrás de un amplio escritorio está el psicólogo. De él solo vemos las manos. Comienzan a conversar.

ESC 6: EXT – CALLE - DÍA

Ernesto va camino a su casa por una acera. Está vestido con una franela blanca y unos jeans azul oscuro. Al llegar a la puerta del edificio, un pug cachorro de color negro llega corriendo hasta él. El perro tiene una pechera roja y una correa del mismo color. El cachorro está muy sucio y con algunas hojas en su pelaje.

Lo levanta y lo mira detenidamente. Voltea a los lados para ver si alguien reclama al perro. Le hace cariños al pug y le quita algunas hojas.

María Laura, una mujer de 25 años, de cabello castaño claro y ojos color miel. Está vestida con un vestido casual azul claro. Tiene el pelo recogido en una

cola de caballo. Ella ve a Ernesto desde la acera del frente. Al principio se muestra preocupada, pero luego de ver a Ernesto cargando al perro suspira aliviada.

María Laura y Ernesto se conocen y conversan.

ESC 7: INT - COCINA – DÍA

Ernesto se encuentra sentado frente al mesón. Tiene puesto un pantalón gris de vestir y una camisa azul arrugada, sin abotonar. Sobre el mesón hay vaso con whisky y una laptop. La corbata la tiene guindada en el respaldo de la silla. Tiene ojeras y su cara denota cansancio. Se levanta para ir a la ventana. Su cara muestra decepción. Regresa a la mesa y se sienta. De su bolsillo saca un Iphone. Lo agarra con las dos manos, busca el número de María Laura y la llama.

Ernesto deja el celular en el mesón bruscamente. Agarra el vaso y se levanta para buscar una botella de whisky. Llena el vaso. Se sienta de nuevo. Con mucha frustración empieza a apretar el vaso con su mano derecha. Vemos su cara de cerca. Está muy molesto. Suena un vaso que se rompe.

ESC 8: INT- CONSULTORIO-DIA

Ernesto sostiene en su mano derecha el vaso con agua. Su mano está vendada. Conversa con el psicólogo.

ESC 9: EXT – PARQUE - DÍA

Ernesto está caminando por el parque. Revisa su reloj constantemente. Está vestido con un mono deportivo y un sweater. Se escucha un ladrido. Ernesto espera unos segundos y voltea su cabeza. Ve a María Laura, vuelve a

escuchar otro ladrido y al bajar la mirada ve al pug negro. Empiezan una conversación. María Laura se despide.

ESC 10: INT – CUARTO/SALA - DÍA

Ernesto destroza su cuarto. Tumba todo lo que hay en la mesa de noche. Deja el vaso de whisky que tiene en la mano sobre la misma. Sale hacia la sala.

En el centro de la mesa del comedor vemos un ramo de gerberas rojas. Lentamente algunos pétalos caen sobre la mesa. Se escucha la voz en off de Ernesto.

De espalda a la cámara aparece el psicólogo. Se sienta en una de las sillas del comedor.

Ernesto se detiene y se sienta en la silla que queda de frente al psicólogo. Pone la cara entre las manos.

ESC 11: INT – CONSULTORIO - DÍA

Ernesto separa sus manos de su cara. Respira profundo y mira al psicólogo. Sigue la conversación con el psicólogo.

ESC 12: EXT – PARQUE - DÍA

María Laura está leyendo un libro y sonríe mientras juega con su perro. Tiene un vestido blanco con flores rosa pastel. Su cabello largo tiene una trenza de sirena.

Ernesto, vestido con unos jeans y camisa de botones, la mira desde lejos. En su mano tiene una pelota pequeña. Se acerca lentamente hacia ella. Empiezan a jugar con el perro.

ESC 13: INT - CUARTO - NOCHE

Ernesto se encuentra en su cama con los ojos abiertos de par en par. Se levanta y mira por la ventana. Se escucha un voice over del pensamiento de Ernesto.

ESC 14: EXT – CAFÉ - TARDE

Ernesto está sentado sólo frente a la mesa. Está vestido con una camisa de botones arremangada hasta sus codos y unos jeans. Tiene un café frente a él. En la mesa hay un azucarero y un salero. Ernesto mueve inquietamente sus dedos y mira su reloj. Agarra el salero y echa un poco sobre el café. Agita la bebida y toma un poco. Hace una expresión de asco. Justo en ese momento llega María Laura con el perro. Tiene un vestido rojo de falda ancha y unos tacones. Ernesto se levanta de su silla y saluda a María Laura con un beso en la mejilla. Ella se sienta y tienen una cena romántica.

ESC 15: (MONTAJE DE IMÁGENES)

A: Ernesto mira a María Laura desde su ventana. Ella detiene un taxi.

B: Ernesto mira a María Laura desde su ventana mientras toma una taza de café. Ella se monta en el taxi.

C: Ernesto mira a María Laura desde su ventana. Ella alza la vista y le hace señas para que baje a la calle. Ernesto está sorprendido y sonríe.

ESC 16: EXT – LOBBY - DÍA

Ernesto está bastante exaltado. Baja de su apartamento y busca a María Laura desde el balcón del lobby del edificio. Ella no se encuentra en la acera. Ernesto se muestra confundido.

ESC 17: INT - CONSULTORIO – DÍA

Ernesto se levanta de la silla acolchada. Se coloca detrás de ella y agarra el espaldar con las dos manos. Continúa la conversación con el psicólogo. Se levanta de la silla. Le da la mano al psicólogo y sale de la habitación.

ESC 18: INT – SALA/CUARTO - DÍA

Ernesto llega a su casa con un ramo de gerberas rojas, lo deja sobre la mesa del comedor. Se sirve un vaso de whisky.

Va a su cuarto y mira por la ventana. Ernesto está sorprendido por algo que ve a través de la ventana.

Se toma el whisky en un solo trago. Empieza a destrozar el cuarto. Ernesto ve el libro “Destiempo” y lo lanza al piso.

En el comedor vemos el ramo de flores que lentamente va soltando sus pétalos.

ESC 19: INT – SALA/CUARTO - DÍA

Ernesto llega a su casa con una pistola color plomo, la deja sobre la mesa del comedor. Se sirve un vaso de whisky.

Mira por la ventana. Ernesto está sorprendido por algo que ve.

Entra en el cuarto. Se toma el whisky en un solo trago. Empieza a destrozar el cuarto. Ernesto ve el libro “Destiempo” y lo lanza al piso.

En el comedor vemos la pistola, a su lado están tres balas.

ESC 20: EXT - CALLE – DÍA

Ernesto se encuentra fuera de sí. María Laura está de espalda mientras vemos que está agarrada de manos de un chico alto y moreno. Vemos a Ernesto con el ramo de flores y como éste baja su brazo con el ramo.

ESC 21: (MONTAJE DE IMÁGENES)

A: María Laura se encuentra en brazos de su novio mientras conversan y coquetean.

B: En la calle donde se conocieron por primera vez, Ernesto se encuentra con el pug negro. Lo alza y María Laura aparece. Ernesto le entrega al cachorro y ella lo acepta de manera indiferente. Se va por la calle hablando por el celular.

C: Ernesto se encuentra caminando en el parque. María Laura recoge al perro y continúa su camino.

D: Ernesto está en el parque con un juguete para perros en su mano. No se atreve acercarse a María Laura, se sienta en un banco cercano y se queda viendo el obsequio. Sale del parque.

E: María Laura se encuentra en la acera donde conoció a Ernesto por primera vez. Ella no está saludando a Ernesto sino a su novio.

F: Ernesto se encuentra solo en la cafetería. Sobre la mesa hay un libro que se titula “Destiempo por Ernesto Escalante”. Ernesto se ve muy triste.

ESC 22: EXT – CALLE - DÍA

En la mano de Ernesto no está un ramo sino un arma. María Laura se voltea y se sorprende. Suena un disparo. Negro.

Fin.

6.6 Guion Literario

Destiempo por María Campos

(En negro aparece la frase "Destiempo: fuera de tiempo, sin oportunidad")

ESC 1: INT - CUARTO - DÍA

En el centro de una habitación hay una cama doble que se encuentra muy desordenada. La ventana está abierta, tiene persianas que se mueven con el viento. Al lado derecho de la cama hay una mesa de noche. Sobre ella hay un libro y dos frascos de pastillas. En el piso hay varios libros que están regados.

CORTE A

ESC 2: INT - SALA - DÍA

En la mesa de un comedor se ven unos pétalos rojos y restos de lo que pudo ser un ramo de flores. No hay nadie más en la casa. Se escucha un disparo.

FADE OUT

ESC 3: INT - CUARTO - DÍA

Ernesto, un hombre de unos 40 años, de estatura promedio, está acostado en la cama. Ocupa el lado izquierdo de la misma. Mantiene una postura rígida. El edredón blanco llega hasta sus hombros. Tiene puesta una camisa azul de algodón y un short del mismo material. Se despierta sin rastro de sueño. Unos segundos después, suena la alarma del reloj despertador que está en su mesa de noche. La apaga. Sobre la mesa también hay dos frascos de pastillas sobre un libro titulado "Destiempo". Ernesto se sienta al borde de la cama. Después de unos segundos se levanta.

CORTE A

ESC 4: INT - BAÑO - DÍA

Sobre un lavamanos completamente blanco Ernesto coloca una afeitadora, crema de afeitar y un paño también blanco. Ernesto afloja su corbata y desabrocha los primeros tres botones de su camisa. Se afeita con mucha minuciosidad. Cuando está a punto de terminar se hace un pequeño corte cerca de su cuello. No se inmuta. Ve como la sangre brota lentamente. Agarra el paño blanco y limpia la herida. Ve el paño blanco manchado con sangre por un par de segundos. Saca del mueble un frasco de pastillas, se toma una y sale del baño.

FUNDIDO

ESC 5: INT - CONSULTORIO - DÍA

El consultorio es bastante oscuro, se pueden ver placas de grado y diplomas de psicología. Sentado en una silla grande y acolchada se encuentra Ernesto. Está vestido con unos jeans azul oscuro y una camisa manga larga azul claro. Ernesto demuestra bastante tranquilidad. Al otro lado del consultorio, sentado detrás de un amplio escritorio está el psicólogo. De él solo vemos las manos.

ERNESTO

(Contento)

Espero poder decir que esta sesión será la última,
al menos por un tiempo.

PSICÓLOGO

Me sorprendes Ernesto.

¿Conseguiste un mejor psicólogo? (en broma)

ERNESTO

¡Qué va! Lo que conseguí fue una
mujer encantadora.

PSICÓLOGO

No me habías contado nada de esto
la última vez que nos vimos.

ERNESTO

Es que la conocí hace poco.

Ernesto se levanta de la silla. En una esquina del consultorio hay una pequeña jarra con agua. Ernesto se sirve un vaso.

CORTE A.

ESC 6: EXT - CALLE - DÍA

Ernesto va camino a su casa por una acera. Está vestido con una franela blanca y unos jeans azul oscuro. Al llegar a la puerta del edificio, un pug cachorro de color negro llega corriendo hasta él. El perro tiene una pechera roja y una correa del mismo color.

Lo levanta y lo mira detenidamente. Voltea a los lados para ver si alguien reclama al perro. Le hace cariños al pug.

ERNESTO

Tú como que estás perdido.

María Laura, una mujer de 25 años, de cabello castaño claro y ojos color miel. Está vestida con un vestido casual azul claro. Tiene el pelo largo suelto. Ella ve a Ernesto desde la acera del frente. Al principio se muestra preocupada,

pero luego de ver a Ernesto cargando al perro suspira aliviada.

MARÍA LAURA

¡Hey! ¡Señor! Es mi perro.

María Laura se acerca a Ernesto. Extiende sus brazos para alcanzar al perro. Ernesto le da el cachorro a María Laura.

ERNESTO

Bonito perro. Se ve que es tremendo

MARÍA LAURA

(Sonriendo)

Gracias. Sí, me descuidé
un segundo y ya se había ido.

María Laura le sonríe, le hace cariño al perro y la cámara se ralentiza para mostrar lo atractiva que es ella. Ernesto parece embobado.

ERNESTO

No te preocupes linda,
no fue nada.

María Laura se despide agitando su mano en el aire y se va caminando con el perro.

CORTE A.

ESC 7: INT - COCINA - DÍA

Ernesto se encuentra sentado frente al mesón. Tiene puesto un pantalón gris de vestir y una camisa azul arrugada, sin abotonar. Sobre el mesón hay vaso con whisky y una laptop. La corbata la tiene guindada en el respaldo de la silla. Tiene ojeras y su cara denota cansancio. Se levanta para ir a la ventana. Su cara muestra decepción. Regresa a la mesa y se sienta. De su bolsillo saca un Iphone. Lo agarra con las dos manos, busca el número de María Laura y la llama.

Ernesto deja el celular en el mesón bruscamente. Agarra el vaso y se levanta para buscar una botella de whisky. Llena el vaso. Se sienta de nuevo. Con mucha frustración empieza a apretar el vaso con su mano derecha. Vemos su cara de cerca. Está muy molesto. Suena un vaso que se rompe.

CORTE A:

ESC 8: INT- CONSULTORIO-DIA

Ernesto sostiene en su mano derecha el vaso con agua. Su mano está vendada.

ERNESTO

¿Quiere?

PSICÓLOGO

No, gracias. Pero cuéntame,

¿Cómo es ella?

ERNESTO

Es hermosa,

pero además es graciosa y dulce.

PSICÓLOGO

Cualquiera diría que te sacaste la lotería.

ERNESTO

(Ríe)

Justo así me siento.

Ernesto se queda mirando fijamente el reloj de la pared que marca las 10:45.

CORTE A.

ESC 9: EXT - PARQUE - DÍA

Ernesto está caminando por el parque. Revisa su reloj constantemente. Está vestido con un mono deportivo y un sweater. Se escucha un ladrido. Ernesto espera unos segundos y voltea su cabeza. Ve a María Laura, vuelve a escuchar otro ladrido y al bajar la mirada ve al pug negro.

MARÍA LAURA

Creo que usted le cae muy bien.

ERNESTO

Así parece.

La verdad, me gustan mucho los perros.

MARÍA LAURA

¿No tiene uno?

ERNESTO

Sí, he tenido varios.
Pero ninguno tan lindo como este.
(Se dirige al perro)

MARÍA LAURA

Es que él es todo un personaje.
Bueno... creo que este amiguito y yo
debemos seguir nuestro camino.

ERNESTO

Me gustaría verte... verlo de nuevo.

MARÍA LAURA

Seguro nos encontramos.
Vivo cerca y al parecer
somos vecinos. Siempre venimos a este parque.

María Laura agarra la correa del pug. Se despide con un gesto y se va caminando por la acera cuando está a unos pasos, voltea a ver Ernesto, él todavía la está viendo y ella se ríe y continúa su camino.

Se escucha como un frasco de pastillas se cae al piso.

CORTE A.

ESC 10: INT - CUARTO/SALA - DÍA

Ernesto destroza su cuarto. Tumba todo lo que hay en la mesa de noche. Deja el vaso de whisky que tiene en la mano sobre la misma. Sale hacia la sala.

En el centro de la mesa del comedor vemos un ramo de gerberas rojas. Lentamente algunos pétalos caen sobre la mesa.

ERNESTO

(OFF)

(Desconsolado)

Cómo volver a vivir en la oscuridad
cuando has visto al sol de frente y
hay tanta luz que duele.

No, no puedo perderla a ella también.

De espalda a la cámara aparece el psicólogo. Se sienta en una de las sillas del comedor.

PSICÓLOGO

(OFF)

¿Y por qué tendrías que perderla?

Ernesto se detiene y se sienta en la silla que queda de frente al psicólogo. Pone la cara entre las manos.

CORTE A.

ESC 11: INT - CONSULTORIO - DÍA

Ernesto separa sus manos de la cara. Respira profundo y mira al psicólogo.

ERNESTO

Tú sabes, a veces las cosas se me salen de control.
Y no quiero arruinarlo con ella.

PSICÓLOGO

No te enfrasques con esos pensamientos.
Si te está yendo bien con ella,
no le des más vueltas.

ERNESTO

Mierda... Es que si la conocieras
me entenderías un poco.
Sé que verla es como un regalo de estar vivo.
Cuando se ríe me quedo como
estúpido.

Se escucha la risa de María Laura.

DISOLVENCIA A:

ESC 12: EXT - PARQUE - DÍA

María Laura está leyendo un libro y sonríe mientras juega con su perro. Tiene un vestido blanco con flores rosa pastel. Su cabello largo tiene una trenza de sirena.

Ernesto, vestido con unos jeans y camisa de botones, la mira desde lejos. En su mano tiene una pelota pequeña. Se acerca lentamente hacia ella.

ERNESTO

Creo que le gustará
jugar más con esto.

María Laura sonríe y deja el libro a un lado.

MARÍA LAURA

¡Gracias! No tenía por qué molestarse.

ERNESTO

Tranquila. Sólo pensé que
podría serte útil.

A mi perro le encantaba perseguir la pelota.

El pug negro insiste en jugar con Ernesto. Él le da la
pelota.

MARÍA LAURA

Sí, veo que le gustó mucho.

Puede que así no me destroce los zapatos.

Ernesto se ríe y acaricia al perro. Le lanza el juguete
para que el pug lo traiga. Se dirige a María Laura.

ERNESTO

(Titubeando)

¿Crees que podríamos salir más tarde a comer algo?

Conozco un sitio donde se come bien

y además puedes llevar a...

MARÍA LAURA

Pancho, así se llama.

ERNESTO

Sí, a Pancho. No sé si te gustaría ir.

MARÍA LAURA

Suena bien.

Ernesto, algo sorprendido y feliz, se quedan en el parque jugando con el perro. Ernesto le da su celular. Ella guarda su número y se lo devuelve con una sonrisa y siguen conversando.

DISOLVENCIA A:

ESC 13: INT - CUARTO - NOCHE

Ernesto se encuentra en su cama con los ojos abiertos de par en par.

ERNESTO

V.O

¿A vaina pero a mí que me pasa?

Se levanta y mira por la ventana.

ERNESTO

V.O

No es posible que ella me
este quitando el sueño.

CORTE A.

ESC 14: EXT - CAFÉ - TARDE

Ernesto está sentado sólo frente a la mesa. Está vestido con una camisa de botones arremangada hasta sus codos y unos jeans. Tiene un café frente a él. En la mesa hay un azucarero y un salero. Ernesto mueve inquietamente sus dedos y mira su reloj. Agarra el salero y echa un poco sobre el café. Agita la bebida y toma un poco. Hace una expresión de asco. Justo en ese momento llega María Laura con el perro. Tiene un vestido rojo de falda ancha y unos tacones. Ernesto se levanta de su silla y saluda a María Laura con un beso en la mejilla.

ERNESTO

Estás hermosa

Ernesto le hace un gesto para que María Laura se siente y empiezan a conversar. No se escucha lo que dicen. Se ve que ambos están a gusto uno con el otro. Ernesto estira su brazo y toca suavemente la mano de María Laura. Ella sonríe y lo toma de la mano. Un mesero les trae una tartaleta de chocolate para María Laura y un pie de limón para Ernesto.

ERNESTO

¿Hablo de más?

MARÍA LAURA

Para nada. Usted es un gran conversador.
Además, esto se ve divino. (Mira la tartaleta)

ERNESTO

Me gustaría no seguir siendo "usted".

MARÍA LAURA

Está bien a partir de este momento
será... serás solo Ernesto.

ERNESTO

Sabes algo.

Me gustaría que se repitiera.

María Laura se sonroja y le sonríe.

MARÍA LAURA

Entonces somos dos.

María Laura y Ernesto siguen comiendo. María Laura se ríe y le señala a Ernesto para que se limpie la mancha de pie que tiene en la cara. Ernesto nervioso se limpia y se ensucia más.

MARÍA LAURA

Te ayudo.

María Laura se ríe y con una servilleta le limpia la cara. Ambos se ríen y siguen conversando.

DISOLVENCIA A:

ESC 15: (MONTAJE DE IMÁGENES)

A: Ernesto mira a María Laura desde su ventana. Ella detiene un taxi.

B: Ernesto mira a María Laura desde su ventana mientras toma una taza de café. Ella se monta en el taxi.

C: Ernesto mira a María Laura desde su ventana. Ella alza la vista y le hace señas para que baje a la calle. Ernesto está sorprendido y sonríe.

CORTE A:

ESC 16: EXT - LOBBY - DÍA

Ernesto está bastante exaltado. Baja de su apartamento y busca a María Laura desde el balcón del lobby del edificio. Ella no se encuentra en la acera. Ernesto se muestra confundido.

CORTE A.

ESC 17: INT - CONSULTORIO - DÍA

Ernesto se levanta de la silla acolchada. Se coloca detrás de ella y agarra el espaldar con las dos manos.

ERNESTO

(Esperanzado)

Lo que necesito es decirle que la quiero seguir viendo.

PSICÓLOGO

Ve y habla con ella.

¿Qué es lo peor que podría pasar?

ERNESTO

(Feliz)

Tienes razón.

Estoy actuando como un carajito.

PSICÓLOGO

Bueno habla con ella y

me avisas como te fue.

Sabes que puedes pasar por

aquí cuando lo necesites.

ERNESTO

Espero que no sea necesario. (Sonríe)

Se levanta de la silla. Le da la mano al psicólogo y sale de la habitación.

CORTE A.

ESC 18: INT - SALA/CUARTO - DÍA

Ernesto llega a su casa con un ramo de gerberas rojas, lo deja sobre la mesa del comedor. Se sirve un vaso de whisky.

Va a su cuarto y mira por la ventana. Ernesto está sorprendido por algo que ve a través de la ventana.

Se toma el whisky en un solo trago. Empieza a destrozar el cuarto. Ernesto ve el libro "Destiempo" y lo lanza al piso.

En el comedor vemos el ramo de flores que lentamente va soltando sus pétalos.

CORTE A:

ESC 19: INT - SALA/CUARTO - DÍA

Ernesto llega a su casa con una pistola color plomo, la deja sobre la mesa del comedor. Se sirve un vaso de whisky.

Mira por la ventana. Ernesto está sorprendido por algo que ve.

Entra en el cuarto. Se toma el whisky en un solo trago. Empieza a destrozar el cuarto. Ernesto ve el libro "Destiempo" y lo lanza al piso.

En el comedor vemos la pistola, a su lado están tres balas.

CORTE A.

ESC 20: EXT - CALLE - DÍA

Ernesto se encuentra fuera de sí. María Laura está de espalda mientras vemos que está agarrada de manos de un chico alto y moreno. Vemos a Ernesto con el ramo de flores y como éste baja su brazo con el ramo.

BARRIDO HACIA ATRÁS

ESC 21: (MONTAJE DE IMÁGENES)

A: María Laura se encuentra en brazos de su novio mientras conversan y coquetean.

B: En la calle donde se conocieron por primera vez, Ernesto se encuentra con el pug negro. Lo alza y María Laura aparece. Ernesto le entrega al cachorro y ella lo acepta de manera indiferente. Se va por la calle hablando por el celular.

C: Ernesto se encuentra caminando en el parque. María Laura recoge al perro y continúa su camino.

D: Ernesto ve a María Laura desde lejos en el parque. Se acerca para entregarle la pelota. No se atreve, y se sienta en un banco a observar el obsequio. Sale del parque.

E: María Laura se encuentra en la acera donde conoció a Ernesto por primera vez. Ella no está saludando a Ernesto sino a su novio.

F: Ernesto se encuentra solo en la cafetería. Sobre la mesa hay un libro que se titula "Destiempo por Ernesto Escalante". Ernesto se ve muy triste.

CORTE A.

ESC 22: EXT - CALLE - DÍA

En la mano de Ernesto no está un ramo sino un arma. María Laura se voltea y se sorprende. Suena un disparo. Negro.

FADE OUT

7. Propuesta visual

7.1 Tratamiento artístico

El propósito de un audiovisualista es que cada historia que construya trascienda más allá de las palabras, es por ello que es inevitable crear una propuesta visual que sea acorde y que permita perfilar cómo debe verse la misma. Por tal motivo es de suma importancia concretar los elementos que definen la pieza audiovisual como el color, la iluminación, los planos, los encuadres y movimientos de cámara, para otorgarle la visual adecuada y acorde con la historia.

Para este cortometraje el tratamiento artístico es de gran relevancia, ya que la colorimetría del cortometraje irá cambiando según el nivel de obsesión de Ernesto y estos cambios ocurren de manera drástica cuando se desmonte la ilusión, con el fin de ayudar al espectador a ubicarse dentro de la historia.

7.2 Propuesta de arte

7.2.1 Color

Los colores del cortometraje están planteados de manera fundamental para construir a los personajes de la historia.

Los colores fríos y neutros como el blanco, negro y gris, se utilizan para presentar a Ernesto, quien luego de conocer a María Laura el personaje toma vida y comienza a usar ropa en diferentes tonalidades de azul combinado con los colores tierras tales como el marrón o el caqui.

Por su parte, María Laura utiliza el azul, rojo y colores tierra, ya que ella llega a la vida de Ernesto como su complemento y representa la vida que a él le falta. Sin embargo, el color rojo es constante para su personaje. Es por esto que se hace uso de pequeños elementos rojos, tales como la correa del perro cuando ella está presente. Mientras que cuando está

ausente se utilizan detalles como el de las gerberas roja como símbolo de su presencia.

Con respecto a las locaciones. El apartamento de Ernesto siempre mantiene la paleta de colores fríos, es decir, blanco, negro y gris; ya que él conoce la realidad y está dentro del mundo en el que se desenvuelve diariamente. En cambio, en el consultorio el color predominante dentro de este espacio es el marrón, dándole calidez y generando estabilidad para que Ernesto se sienta cómodo y pueda expresar sus sentimientos. En cuanto a los exteriores se busca que sus fondos sean sinónimo de vida como la naturaleza que se presencia en el parque o como la grama en el café.

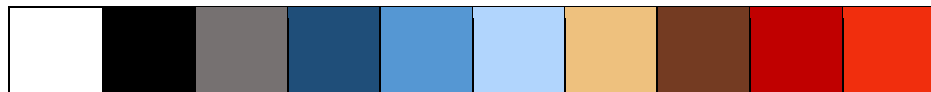


Figura 1. Paleta de colores de Destiempo.

7.2.2 Locaciones

Las locaciones planteadas también contribuyen a la construcción de la historia, ya que todos los momentos en los que aparece María Laura son en el exterior. Ella está fuera del mundo sin vida en el que se mueve Ernesto a diario.

7.2.2.1 Apartamento de Ernesto

Este espacio va a tener un arte minimalista y para decorar el espacio se van a manejar los colores neutros. Se selecciona esta estética, debido a que está pensada para “personas con un gran sentido del orden que no soporten la acumulación de objetos innecesario” [Página web en línea] *El minimalismo dentro de nuestro hogar*, (2015), Diario del Otún. Además, en el artículo expone que para la estética “el uso del color es muy importante,

ya que el estilo en su versión más dogmática requiere de una monocromía absoluta en suelos, techos y paredes, complementándose con los muebles”. [Página web en línea] Por lo tanto, esta estética es la que mejor expresa la personalidad de Ernesto y nos ayuda a definirlo visualmente como una persona limpia y excesivamente ordenada, que reduce sus pertenencias al mínimo.

Por otro lado, la ubicación de la residencia y la decoración del espacio está pensada para dar a entender al espectador que Ernesto es una persona que pertenece a una clase media – alta.

También se hace uso de libros, frascos de pastillas, objetos personales y botellas de licor para mostrarle al espectador aspectos de Ernesto que no son relegados en los diálogos. Esta utilidad ayuda a reflejar los hábitos, hobbies y vicios del personaje.

7.2.2.2 Oficina del psicólogo

La oficina estará decorada con un diván, diplomas para la pared y cortinas de color claro para las ventanas. Los libros de las bibliotecas estarán dispuestos de manera ordenada y así generar estabilidad en el espacio. Se dispondrán objetos en las escenas a desarrollarse en este espacio para no dar a conocer la identidad del psicólogo.

7.2.2.3 Calle, parque y café

La calle, el parque y el café son espacios que se dan en exteriores y es donde se propician los encuentros entre los personajes de María Laura y Ernesto. En estos espacios se busca generar, con la ayuda del vestuario y la fotografía, calidad e intimidad entre los personajes. Son escenas planteadas en exteriores, debido a que las mismas ocurren fuera de la rutina y cotidianidad de Ernesto.

7.2.3 Vestuario

El tipo de vestuario que usa cada personaje va con su personalidad y el papel que desenvuelve.

7.2.3.1 Ernesto

El personaje de Ernesto mantendrá al principio del cortometraje una vestimenta muy formal, conformada por pantalones de vestir, camisas de vestir y corbatas. Sin embargo, cuando comiencen a darse los encuentros con María Laura, el protagonista comienza a utilizar ropa un poco más casual.

7.2.3.2 María Laura

María Laura usa vestimenta casual, conformada principalmente por jeans, blusas sueltas y vestidos; el personaje tiene un estilo veraniego que ayuda hacer énfasis a su juventud aunado con los peinados y colores de su ropa y accesorios.

7.2.3.3 Psicólogo

Este personaje mantiene el arquetipo de un psicólogo en la vida real. Es por ello, que su vestuario está comprendido por un traje y corbata oscura, pero manteniendo los colores tierra en su vestuario ya que él es un personaje que debe producir estabilidad y confianza.

7.3 Propuesta de fotografía

7.3.1 Encuadres, planos y movimientos de cámara

Los planos predominantes en el cortometraje son los planos medios y planos enteros para los personajes, y Over Shoulder para las conversaciones. Los planos antes mencionados se alternan con planos detalles para que ciertas acciones que hace el personaje no sean pasadas por alto por el espectador. También se hace uso de planos situacionales o

generales para mostrar el entorno en el que se ubican los personajes. Además, estos últimos son los planos que se usan para desmontar la ilusión que creó el personaje y mostrarle al espectador lo que pasó en realidad durante los encuentros de María Laura y Ernesto.

Por su parte, los planos del psicólogo siempre están planteados para que se vea solo parte de su silueta o el movimiento de sus manos. Mientras que a Ernesto siempre puede visualizarse en planos medios cortos o planos enteros según las acciones que esté realizando.

En cuanto a los movimientos de cámara, la mayoría de los planos realizados en *Destiempo*, son sin movimiento de cámara. Sin embargo, en ocasiones se hace uso de travelling y cámara en mano.

Los travelling se utilizan para seguir acciones de los personajes, para hacer énfasis en alguna expresión y hacer transiciones, estos movimiento se realizaron con la ayuda de un Dana Dolly. Por ejemplo, en la escena 18 y 19 se usa para seguir a Ernesto quien entra con un ramo de gerberas rojas en la mano y luego entra con una pistola. En cambio, para hacer énfasis en las emociones y así generar tensión en el espectador se usó un travelling in en la escena siete (7), donde Ernesto se enfada por no encontrar a María Laura cuando se asoma por la ventana. Por último, este recurso se utiliza para hacer la transición de Ernesto en su apartamento a la consulta con el psicólogo, para la realización efectiva de esta escena se toma nota de la distancia entre Ernesto y el Psicólogo, la distancia del lente a la oreja de los personajes, la altura del Dana Dolly, y el diafragma del lente y la distancia focal de la cámara.

Los planos realizados con cámara en mano, fueron realizados con Stedy Cam, y se usaron para mostrar la inestabilidad del personaje, como en la escena 16 cuando Ernesto busca a María Laura y no la encuentra o durante las escenas principales del cortometraje que hacen creer que alguien nos muestra el espacio.

La elección de planos y movimientos de cámara realizados en *Destiempo* permiten que el espectador entienda las situaciones que ocurren en la historia; además, de aportar dramatismo e transmitir las emociones que vive cada personaje.

7.3.2 Iluminación

La fotografía de este cortometraje está planteada para que varíe según la obsesión de Ernesto con María Laura, algo similar a lo que ocurre en la película del director Nel Bugar, titulada *Limitless* (2011) en la que Eddie Morra, protagonizado por Bradley Cooper, cada vez que toma la droga la fotografía pasa de ser fría a ser cálida y se acentúan más los colores. Algo similar ocurre en el film *L'Écume des jours* (2013) del director Michel Gondry, en donde las escenas cálidas pasan a ser monocromáticas hasta que termina siendo todo gris, debido al trama trágico que se desarrolla en el film. En *Destiempo* se busca utilizar este recurso para demostrar como María Laura le da vida y color al personaje de Ernesto, y cuando él se da cuenta que todo es mentira vuelve a la fotografía fría con la que se empezó el film.

Por esta razón las primeras escenas del cortometraje están realizadas con luces frías, haciendo énfasis en la soledad de Ernesto y la falta de alegría en su vida.

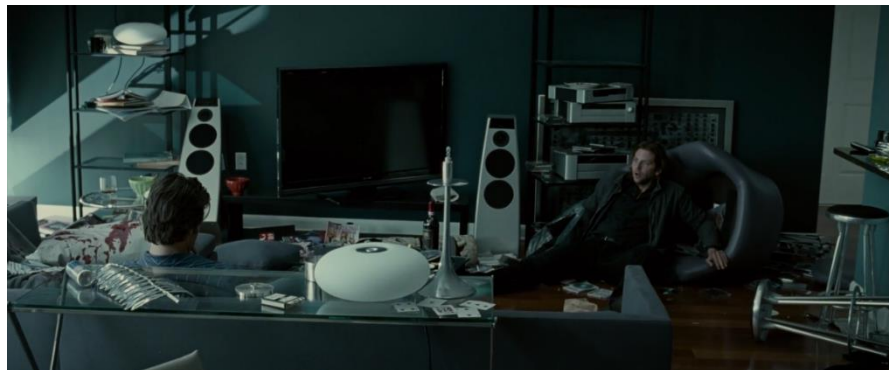


Figura 2. *Limitless* (2011) del director Nell Burger

Sin embargo, en cada encuentro que se vaya dando entre María Laura y Ernesto la fotografía se va volviendo más calidad y la temperatura de color va bajando, hasta el último encuentro en el que el juego de luces debe generar una fotografía en la que se reafirme la complicidad y confianza que hay entre Ernesto y María Laura.

A continuación se hace referencia a como debe ser la evolución de la fotografía durante el cortometraje, según se vayan dando los encuentros entre Ernesto y María Laura, con la ayuda de algunos fotogramas de diferentes películas.



Figura 3. Limitless (2011) del director Nell Burger. Primer encuentro entre Ernesto y María Laura.



Figura 4. Limitless (2011) del director Nell Burger. Segundo encuentro entre Ernesto y María Laura.



Figura 5. Blue valentine del director Derek Cianfrance. Tercer encuentro entre Ernesto y María Laura



Figura 6. Blue valentine del director Derek Cianfrance. Cuarto encuentro entre Ernesto y María Laura.

La escena 20, previa al desenlace de la historia cuando se muestra la verdadera relación entre Ernesto y María Laura, sigue manejando una fotografía calidad. Pero para la escena 22 cuando se ve a Ernesto con el

ramo de gerberas rojas y este luego cambia por una pistola, la fotografía cambia drásticamente y se vuelve fría.



Figura 7. L'Écume des jours (2013) del director Michel Gondry.

Por último, la iluminación de la oficina del psicólogo está enfocada en dos propósitos. El primero es generar sombras en el rostro y acentuar la silueta del Psicólogo, para mantener su identidad oculta. Mientras que con Ernesto la luz debe ser calidad para que el espectador perciba estabilidad y comodidad del personaje dentro de este espacio, puesto que él está en intimidad con el Psicólogo contando la situación que vive con María Laura.



Figura 8. Curious case of Benjamin Button (2008) del director David Fincher.

7.4 Montaje

Para efectos de este trabajo de grado el montaje se entenderá como algo más profundo que el hecho de cortar y pegar, sino más bien a la forma como se logrará dar un salto temporal al cortometraje, es decir, el montaje nos va a dar las herramientas de poder intercalar las escenas que tengamos para darle un cambio atemporal a nuestra historia. Esto nos ayudará a darle al espectador solo lo que sea del interés del creador, de lo que quiera mostrar y en la forma como lo quiera mostrar con el fin de causar intriga, suspenso, sorpresa o dar a conocer al espectador algo que no se había mostrado antes y que es necesario para el entendimiento de la historia.

Por otra parte, para enlazar algunas escenas como la ocho (8) y la nueve (9) se utiliza el recurso *audio bridge - split edit* que consiste en usar sonidos de una escena y que estos se escuchen en la siguiente para así

llevar al espectador a la siguiente situación, en este caso de la cocina de Ernesto al consultorio del Psicólogo.

El montaje de las escenas 18 y 19 donde se intercalan los planos de Ernesto llegando a su apartamento con un ramo de gerberas rojas y luego con una pistola, hace que el espectador se sorprenda y cause intriga en el desenlace de la historia. Además de generar la analogía de amor trágico entre los personajes de Ernesto y María Laura.

Para desmontar la ilusión creada por el personaje se hace uso de un barrido hacia atrás con el que situación a situación se va demostrando la realidad de la historia.

8. Propuesta sonora

8.1 Sonido

Para la grabación de sonido *in situ* estaremos usando un micrófono condensador shotgun acompañado de un *boom* para lograr el máximo acercamiento a la fuente de sonido sin interferir en la toma.

El sonido se almacenará en una grabadora profesional manejada por un sonidista. En el proceso de montaje, el audio será sincronizado con el pico de saturación que genera la claqueta.

Para fines de esta tesis los sonidos diegéticos son de suma importancia, ya que en dos ocasiones el sonido es la herramienta de transición entre dos escenas que ocurren en tiempos distintos.

8.2 Música

Contaremos con una banda sonora original. La pieza principal que acompaña el intro y los créditos, tiene influencias del *french house* y se tomó como inspiración el *soundtrack* de la película *Drive*.

También se usará una tonada para piano en las escenas románticas de Ernesto y María Laura.

9. Desglose por escena

Escena #: 1

INTERIOR

DÍA

Descripción de escena: En el centro de una habitación hay una cama doble que se encuentra muy desordenada. La ventana está abierta, tiene persianas que se mueven con el viento. Al lado derecho de la cama hay una mesa de noche. Sobre ella hay un vaso de whisky con restos de licor y dos frascos de pastillas.

Lugar: Residencia Sol de oro 5

Set: Cuarto Ernesto

Día de grabación: 15/08/15

Talentos: -	Vestuario: -	Utilería y atrezzo: Persianas. 1 Cama doble. 2 Mesas de noche. 1 Vaso de whisky. 2 Frascos de pastillas.
	Equipos especiales: 1 Cámara Canon C100. 1 Trípode. 1 Steadycam. 1 Micrófono unidireccional tipo boom. 1 Kino flo 2x4. 1 Dana Dolly.	Sonido: Directo.

Escena #: 2

INTERIOR

DÍA

Descripción de escena: En la mesa de un comedor se ven unos pétalos rojos y restos de lo que pudo ser un ramo de flores. No hay nadie más en la casa. Se escucha un disparo.

Lugar: Residencia Sol de oro 5

Set: Sala Ernesto

Día de grabación: 15/08/15

Talento:-	Vestuario: -	Utilería y atrezzo: 1 Mesa del comedor. Pétalos rojos y restos de lo que pudo ser un ramo de flores.
	Equipos especiales: 1 Cámara Canon C100. 1 Dana Dolly. 1 Trípode. 1 Micrófono unidireccional tipo boom. 1 Kino flo 2x4. 1 Fresnel 1200.	Sonido: Directo.
		Efecto de sonido: Sonido de disparo.

Escena #: 3

INTERIOR

DÍA

Descripción de escena: Ernesto está acostado en la cama. Ocupa el lado izquierdo de la misma. Mantiene una postura rígida. El edredón blanco llega hasta sus hombros. Se despierta sin rastro de sueño. Unos segundos después, suena la alarma del reloj despertador que está en su mesa de noche. La apaga. Sobre la mesa también hay dos frascos de pastillas sobre un libro titulado “Destiempo”. Ernesto se sienta al borde de la cama. Después de unos segundos se levanta.

Lugar: Residencia Sol de oro 5

Set: Cuarto Ernesto

Día de grabación: 14/08/15

Talento: Jorge Melo (Ernesto)	Vestuario: Ernesto: V #1	Utilería y atrezzo: 1 Cama doble. 1 Edredón blanco. 2 Mesitas de noche. 2 Lámparas. 2 Repisas con libros y objetos personales. 1 Reloj despertador. 2 Frascos de pastillas. 1 Libro titulado “Destiempo”.
	Equipos especiales: 1 Cámara Canon C100. 1 Dana Dolly. 1 Trípode. 1 Micrófono unidireccional tipo boom. 1 Kino flo 2x4. 1 Fresnel 1200.	Sonido: Directo.
		Efecto de sonido: Alarma del reloj despertador.

Escena #: 4

INTERIOR
DÍA

Descripción de escena: Sobre un lavamanos completamente blanco coloca una afeitadora, crema de afeitar y un paño también blanco. Ernesto afloja su corbata y desabrocha los primeros tres botones de su camisa. Se afeita con mucha minuciosidad. Cuando está a punto de terminar se hace un pequeño corte cerca de su cuello. No se inmuta. Ve como la sangre brota lentamente. Agarra el paño blanco y limpia la herida. Ve el paño blanco manchado con sangre por un par de segundos. Saca del mueble un frasco de pastillas, se toma una y sale del baño.

Lugar: Residencia Sol de oro 5

Set: Baño Ernesto

Día de grabación: 14/08/15

Talento: Jorge Melo (Ernesto)	Vestuario: Ernesto: V #2	Utilería y atrezzo: 1 Lavamanos blanco. 1 Afeitadora. 1 Crema de afeitar. 1 Paño blanco. 1 Mueble. 1 Frasco de pastilla.
	Equipos especiales: 1 Cámara Canon C100. 1 Trípode. 1 Micrófono unidireccional tipo boom. 1 Luz Kino flo 2X4.	Sonido: Directo.
Notas: Se usará sangre falsa para esta escena.		

Escena #: 5

INTERIOR

DÍA

Descripción de escena: El consultorio es bastante oscuro, se pueden ver placas de grado y diplomas de psicología. Sentado en una silla grande y acolchada se encuentra Ernesto. Ernesto demuestra bastante tranquilidad. Al otro lado del consultorio, sentado detrás de un amplio escritorio está el psicólogo. De él solo vemos las manos.

Lugar: Quinta Reyclar

Set: Consultorio Psicólogo

Día de grabación: 16/08/15

Talento: Jorge Melo (Ernesto) Giacomo Errante (Psicólogo)	Vestuario: Ernesto V #3 Psicólogo V #1	Utilería y atrezzo: Placas de grado y diplomas de psicología, 1 Silla grande acolchada. 1 Silla de escritorio. 1 Escritorio. 1 Reloj de pared. 1 Jarra con agua. 2 Vasos. 1 Venda.
	Equipos especiales: 1 Cámara Canon C100. 1 Trípode. 1 Dana Dolly. 1 Micrófono unidireccional tipo boom. 1 Kino flo 2x4. 1 Fresnel 1200.	Sonido: Directo.

Escena #: 6

EXTERIOR

DÍA

Descripción de escena: Ernesto va camino a su casa por una acera. Al llegar a la puerta del edificio, un pug cachorro de color negro llega corriendo hasta él. El perro tiene una pechera roja y una correa del mismo color. Lo levanta y lo mira detenidamente. Voltea a los lados para ver si alguien reclama al perro. Le hace cariños al pug y le quita algunas hojas. María Laura ve a Ernesto desde la acera del frente. Al principio se muestra preocupada, pero luego de ver a Ernesto cargando al perro suspira aliviada. María Laura le sonríe, le hace cariño al perro y la cámara se ralentiza para mostrar lo atractiva que es ella. Ernesto parece embobado. María Laura se despide agitando su mano en el aire y se va caminando con el perro.

Lugar: Calle de Residencia Sol de oro 5

Set: Calle

Día de grabación: 14/08/15

Talento: Jorge Melo (Ernesto) Tizziana Cammarano (María Laura)	Vestuario: Ernesto V #4 María Laura V#1	Utilería y atrezzo: 1 Pechera con correa roja.
Mascota: Perro (pug negro).	Equipos especiales: 1 Cámara Canon C100. 1 Trípode. 1 Rebotador. 1 Micrófono unidireccional tipo boom.	Sonido: Directo.

Escena #: 7

INTERIOR

DÍA

Descripción de escena: Ernesto se encuentra sentado frente al mesón. Sobre el mesón hay vaso con whisky y una laptop. La corbata la tiene guindada en el respaldo de la silla. Tiene ojeras y su cara denota cansancio. Se levanta para ir a la ventana. Su cara muestra decepción. Regresa a la mesa y se sienta. De su bolsillo saca un Iphone. Lo agarra con las dos manos, busca el número de María Laura y la llama. Ernesto deja el celular en el mesón bruscamente. Agarra el vaso y se levanta para buscar una botella de whisky. Llena el vaso. Se sienta de nuevo. Con mucha frustración empieza a apretar el vaso con su mano derecha. Vemos su cara de cerca. Está muy molesto. Suena un vaso que se rompe.

Lugar: Residencia Sol de oro 5

Set: Cocina de Ernesto

Día de grabación: 15/08/15

Talento: Jorge Melo (Ernesto)	Vestuario: Ernesto: V #5	Utilería y atrezzo: 1 Mesón. 1 Vaso de whisky. 1 Laptop. 1 Corbata. 1 Iphone.
	Equipos especiales: 1 Cámara Canon C100. 1 Trípode. 1 Dana Dolly. 1 Micrófono unidireccional tipo boom. 1 Rebotador.	Sonido: Directo.

	1 Kino flo 2x4.	Efecto de sonido: Vaso rompiendo.
--	-----------------	--

Escena #: 8

INTERIOR

DÍA

Descripción de escena: Ernesto sostiene en su mano derecha el vaso con agua. Su mano está vendada. Ernesto se queda mirando fijamente el reloj de la pared que marca las 10:45.

Lugar: Residencia Sol de oro 5

Set: Consultorio

Día de grabación: 16/08/15

Talento: Jorge Melo (Ernesto) Giacomo Errante (Psicólogo)	Vestuario: Ernesto V #3 Psicólogo V #1	Utilería y atrezzo: Placas de grado y diplomas de psicología. 1 Silla grande acolchada. 1 Silla de escritorio. 1 Escritorio. 1 Reloj de pared. 1 venda.
	Equipos especiales: 1 Cámara Canon C100. 1 Trípode. 1 Dana Dolly. 1 Micrófono unidireccional tipo boom. 1 Kino flo 2x4.	Sonido: Directo.

Escena #: 9

EXTERIOR

DÍA

Descripción de escena: Ernesto está caminando por el parque. Revisa su reloj constantemente. Está vestido con un mono deportivo y un sweater. Se escucha un ladrido. Ernesto espera unos segundos y voltea su cabeza. Ve a María Laura, vuelve a escuchar otro ladrido y al bajar la mirada ve al pug negro. María Laura agarra la correa del pug. Se despide con un gesto y se va caminando por la acera cuando está a unos pasos, voltea a ver Ernesto, él todavía la está viendo y ella se ríe y continúa su camino. Se escucha como un frasco de pastillas se cae al piso.

Lugar: Residencia Sol de oro 5

Set: Parque

Día de grabación: 16/08/15

Talento: Jorge Melo (Ernesto) Tizziana Cammarano (María Laura)	Vestuario: Ernesto: V #6 María Laura: V #2	Utilería y atrezzo: 1 Reloj de muñeca. 1 Pechera con correa roja.
Mascota: Perro (pug negro).	Equipos especiales: 1 Cámara Canon C100. 1 Trípode. 1 Rebotador. 1 Micrófono unidireccional tipo boom.	Sonido: Directo.
		Efecto de sonido: Frasco de pastilla cae al piso.

Escena #: 10

INTERIOR

DÍA

Descripción de escena: Ernesto destroza su cuarto. Tumba todo lo que hay en la mesa de noche. Deja el vaso de whisky que tiene en la mano sobre la misma. Sale hacia la sala. En el centro de la mesa del comedor vemos un ramo de gerberas rojas. Lentamente algunos pétalos caen sobre la mesa. De espalda a la cámara aparece el psicólogo. Se sienta en una de las sillas del comedor. Ernesto se detiene y se sienta en la silla que queda de frente al psicólogo. Pone la cara entre las manos.

Lugar: Residencia Sol de oro 5

Set: Cuarto/ sala

Día de grabación: 15/08/15

Talento:	Vestuario:	Utilería y atrezzo:
Jorge Melo (Ernesto)	Ernesto: V #3	1 Cama doble.
Giacomo Errante (Psicólogo)	Psicólogo: V #1	1 Edredón blanco.
		2 Mesitas de noche.
		2 Lámparas.
		2 Repisas con libros y con objetos personales.
		1 Reloj despertador.
		2 Frascos de pastillas.
		1 Libro titulado "Destiempo".
		1 Ramo de gerberas rojas.
		Pétalos de gerberas.
		1 Mesa del comedor.
		2 Sillas.
		1 Venda.

	Equipos especiales: 1 Cámara Canon C100. 1 Trípode. 1 Dana Dolly. 1 Micrófono unidireccional tipo boom. 1 Kino flo 2x4. 1 Grabador Roland R-26	Sonido: Directo. Grabación de voz en Off.
--	---	--

Escena #: 11

INTERIOR

DÍA

Descripción de escena: Ernesto separa sus manos de su cara. Respira profundo y mira al psicólogo. Se escucha la risa de María Laura.

Lugar: Quinta Reyclar

Set: Consultorio

Día de grabación: 16/08/15

Talento: Jorge Melo (Ernesto) Giacomo Errante (Psicólogo)	Vestuario: Ernesto: V #3 Psicólogo: V #1	Utilería y atrezzo: Placas de grado y diplomas de psicología, 1 Silla grande acolchada. 1 Silla de escritorio. 1 Escritorio. 1 Reloj de pared. 1 Venda.
--	---	--

Mascota:	Equipos especiales: 1 Cámara Canon C100. 1 Trípode. 1 Dana Dolly. 1 Micrófono unidireccional tipo boom. 1 Grabador Roland R-26. 1 Kino flo 2x4.	Sonido: Directo. Grabación de voz en off.
----------	---	---

Escena #: 12

EXTERIOR

DÍA

Descripción de escena: María Laura está leyendo un libro y sonríe mientras juega con su perro. Ernesto la mira desde lejos. En su mano tiene una pelota pequeña. Se acerca lentamente hacia ella. Ernesto se ríe y acaricia al perro. Le lanza el juguete para que el pug lo traiga. Se dirige a María Laura. Ernesto, algo sorprendido y feliz, se quedan en el parque jugando con el perro. Ernesto le da su celular. Ella guarda su número y se lo devuelve con una sonrisa y siguen conversando.

Lugar: Plaza Urb. Asocodazzi

Set: Parque

Día de grabación: 16/08/15

Talento: Jorge Melo (Ernesto) Tizziana Cammarano (María Laura)	Vestuario: Ernesto: V #7 María Laura: V #3	Utilería y atrezzo: 1 Libro. 1 Pelota pequeña. 1 Celular. 1 Pechera con correa roja.
--	--	--

Mascota: Perro (pug negro).	Equipos especiales: 1 Cámara Canon C100. 1 Trípode. 1 Rebotador. 1 Micrófono unidireccional tipo boom.	Sonido: Directo.
------------------------------------	--	-------------------------

Escena #: 13

INTERIOR

NOCHE

Descripción de escena: Ernesto se encuentra en su cama con los ojos abiertos de par en par. Se levanta y mira por la ventana.

Lugar: Residencia Sol de oro 5

Set: Cuarto

Día de grabación: 15/08/15

Talento: Jorge Melo (Ernesto).	Vestuario: Ernesto: V #8	Utilería y atrezzo: 1 Cama doble. 1 Edredón blanco. 2 Mesitas de noche. 2 Lámparas.
	Equipos especiales: 1 Cámara Canon C100. 1 Trípode. 1 Dana Dolly. 1 Micrófono unidireccional tipo boom. 1 Kino flo 2x4. 1 Rebotador. 1 Fresnel 1200.	Sonido: Directo.

Escena #: 14

EXTERIOR

TARDE

Descripción de escena: Ernesto está sentado sólo frente a la mesa. Tiene un café frente a él. En la mesa hay un azucarero y un salero. Ernesto mueve inquietamente sus dedos y mira su reloj. Agarra el salero y echa un poco sobre el café. Agita la bebida y toma un poco. Hace una expresión de asco. Justo en ese momento llega María Laura con el perro. Ernesto se levanta de su silla y saluda a María Laura con un beso en la mejilla. Ernesto le hace un gesto para que María Laura se siente y empiezan a conversar. No se escucha lo que dicen. Se ve que ambos están a gusto uno con el otro. Ernesto estira su brazo y toca suavemente la mano de María Laura. Ella sonríe y lo toma de la mano. Un mesero les trae una tartaleta de chocolate para María Laura y un pie de limón para Ernesto. María Laura y Ernesto siguen comiendo. María Laura se ríe y le señala a Ernesto para que se limpie la mancha de pie que tiene en la cara. Ernesto nervioso se limpia y se ensucia más. María Laura se ríe y con una servilleta le limpia la cara. Ambos se ríen y siguen conversando.

Lugar: Residencia Sol de oro 5

Set: Café

Día de grabación: 14/08/15 Talento: Jorge Melo (Ernesto) Tizziana Cammarano (María Laura)	Vestuario: Ernesto: V #9 María Laura: V #4	Utilería y atrezzo: 1 Mesa. 1 Azucarero. 1 Salero. 1 Reloj de muñeca. 1 Café. 1 Pechera con correa roja. 2 Sillas. 1 Tartaleta de chocolate. 1 Pie de limón. Servilletas. 1 Centro de mesa.
--	---	---

Mascota:	Equipos especiales:	Sonido:
Perro (pug negro).	1 Cámara Canon C100. 1 Trípode. 1 Dana Dolly. 1 Micrófono unidireccional tipo boom. 1 Kino flo 2x4. 1 Kino flo 4x4. 1 Rebotador. 1 Fresnel 1200.	Directo.

Escena #: 15

INTERIOR-EXTERIOR

DÍA

Descripción de escena (Montaje de imágenes):

A: Ernesto mira a María Laura desde su ventana. Ella detiene un taxi.

B: Ernesto mira a María Laura desde su ventana mientras toma una taza de café. Ella se monta en el taxi.

C: Ernesto mira a María Laura desde su ventana. Ella alza la vista y le hace señas para que baje a la calle. Ernesto está sorprendido y sonríe.

Lugar: Residencia Sol de oro 5

Set: Cuarto de Ernesto

Día de grabación: 15/08/15

Talento:	Vestuario:	Utilería y atrezzo:
Jorge Melo (Ernesto)	Ernesto: A: V #10 B: V #11 C: V #12	1 Aviso de taxi. 1 Taza de café. 1 Corbata.
Tizziana Cammarano (María Laura)	María Laura: A: V #5	

	B: V #6 C: V #7	
Maquinaria: 2 Carros.	Equipos especiales: 1 Cámara Canon C100. 1 Trípode. 1 Micrófono unidireccional tipo boom. 1 Danna Dolly.	Sonido: Directo.

Escena #: 16

EXTERIOR

DÍA

Descripción de escena: Ernesto está bastante exaltado. Baja de su apartamento y busca a María Laura desde el balcón del lobby del edificio. Ella no se encuentra en la acera. Ernesto se muestra confundido.

Lugar: Residencia Sol de oro 5

Set: Lobby

Día de grabación: 14/08/15

Talento: Jorge Melo (Ernesto)	Vestuario: Ernesto: V #12	Utilería y atrezzo: -
	Equipos especiales: 1 Cámara Canon C100. 1 Trípode. 1 Micrófono unidireccional tipo boom.	Sonido: Directo.

Escena #: 17

INTERIOR

DÍA

Descripción de escena: Ernesto se levanta de la silla acolchada. Se coloca detrás de ella y agarra el espaldar con las dos manos. Se levanta de la silla. Le da la mano al psicólogo y sale de la habitación.

Lugar: Quinta Reyclar

Set: Consultorio

Día de grabación: 16/08/15

Talento: Jorge Melo (Ernesto) Giacomo Errante (Psicólogo)	Vestuario: Ernesto: V #3 Psicólogo: V #1	Utilería y atrezzo: Placas de grado y diplomas de psicología. 1 Silla grande acolchada. 1 Silla de escritorio. 1 Escritorio. 1 Reloj de pared. 1 Venda.
	Equipos especiales: 1 Cámara Canon C100. 1 Trípode. 1 Micrófono unidireccional tipo boom. 1 Kino flo 2x4. 1 rebotador. 1 Fresnel 1200. 1 Dana Dolly.	Sonido: Directo.

Escena #: 18

INTERIOR

DÍA

Descripción de escena: Ernesto llega a su casa con un ramo de gerberas rojas, lo deja sobre la mesa del comedor. Se sirve un vaso de whisky. Va a su cuarto y mira por la ventana. Ernesto está sorprendido por algo que ve a través de la ventana. Se toma el whisky en un solo trago. Empieza a destrozar el cuarto. Ernesto ve el libro “Destiempo” y lo lanza al piso. En el comedor vemos el ramo de flores que lentamente va soltando sus pétalos.

Lugar: Residencia Sol de oro 5

Set: Sala/ Cuarto

Día de grabación: 16/08/15

Talento:	Vestuario:	Utilería y atrezzo:
Jorge Melo (Ernesto)	Ernesto: V #3	1 Ramo de gerberas rojas. 1 Mesa del comedor 1 Vaso de whisky 1 Libro titulado “Destiempo” 2 Mesas de noche. 1 Cama matrimonial. 2 Pastilleros. 2 Lámparas de noche. 1 Venda.

	Equipos especiales: 1 Cámara Canon C100. 1 Trípode. 1 Dana Dolly. 1 Micrófono unidireccional tipo boom. 1 Kino flo 2x4. 1 Rebotador. 1 Fresnel 1200.	Sonido: Directo.
--	---	-------------------------

Escena #: 19

INTERIOR

DÍA

Descripción de escena: Ernesto llega a su casa con una pistola color plomo, la deja sobre la mesa del comedor. Se sirve un vaso de whisky. Mira por la ventana. Ernesto está sorprendido por algo que ve. Entra en el cuarto. Se toma el whisky en un solo trago. Empieza a destrozar el cuarto. Ernesto ve el libro “Destiempo” y lo lanza al piso. En el comedor vemos la pistola, a su lado están tres balas.

Lugar: Residencia Sol de oro 5

Set: Sala/ Cuarto

Día de grabación: 15/08/15

Talento: Jorge Melo (Ernesto)	Vestuario: Ernesto: V #3	Utilería y atrezzo: 1 Pistola color plomo. 1 Vaso de whisky. 1 Libro titulado “Destiempo”. 3 Balas. 1 Venda.
--------------------------------------	---------------------------------	---

	Equipos especiales: 1 Cámara Canon C100. 1 Trípode. 1 Dana Dolly. 1 Micrófono unidireccional tipo boom. 1 Kino flo 2x4. 1 Rebotador. 1 Fresnel 1200.	Sonido: Directo.
--	--	--------------------------------

Escena #: 20

EXTERIOR

DÍA

Descripción de escena: Ernesto se encuentra fuera de sí. María Laura está de espalda mientras vemos que está agarrada de manos de un chico alto y moreno. Vemos a Ernesto con el ramo de flores y como éste baja su brazo con el ramo.

Lugar: Residencia Sol de oro 5

Set: Lobby

Día de grabación: 14/08/15

Talento: Jorge Melo (Ernesto) Tizziana Cammarano (María Laura)	Vestuario: Ernesto: V #3 María Laura: V #8 Novio: V #1	Utilería y atrezzo: 1 Ramo de gerberas rojas. 1 Venda.
---	--	---

Sixto Fernández (Novio)	Equipos especiales: 1 Cámara Canon C100. 1 Trípode. 1 Micrófono unidireccional tipo boom.	Sonido: Directo.
----------------------------	--	-------------------------

Escena #: 21

EXTERIOR

DÍA

Descripción de escena (Montaje de imágenes):

A: María Laura se encuentra en brazos de su novio mientras conversan y coquetean.

B: En la calle donde se conocieron por primera vez, Ernesto se encuentra con el pug negro. Lo alza y María Laura aparece. Ernesto le entrega al cachorro y ella lo acepta de manera indiferente. Se va por la calle hablando por el celular.

C: Ernesto se encuentra caminando en el parque. María Laura recoge al perro y continúa su camino.

D: Ernesto ve a María Laura desde lejos en el parque. Se acerca para entregarle la pelota. No se atreve, y se sienta en un banco a observar el obsequio. Sale del parque.

E: María Laura se encuentra en la acera donde conoció a Ernesto por primera vez. Ella no está saludando a Ernesto sino a su novio.

F: Ernesto se encuentra solo en la cafetería. Sobre la mesa hay un libro que se titula “Destiempo por Ernesto Escalante”. Ernesto se ve muy triste.

Lugar: Residencia Sol de oro 5

Set: A: Lobby

B: Calle

C: Parque

D: Parque

E: Calle

F: Café

Día de grabación: A, B, E: 14/08/15 C, D: 16/08/15

Talento:	Vestuario:	Utilería y atrezzo:
Jorge Melo (Ernesto)	Ernesto: A: V #3 B: V #4 C: V #6 D: V #7 E: V #12 F: V #9	1 Tartaleta de chocolate. 1 Libro que se titula: "Destiempo".
Tizziana Cammarano (María Laura)	María Laura: A: V #8 B: V #1 C: V #2 D: V #3 E: V #7	
Sixto Fernández (Novio)	Novio: A: V #1 B: V #2	

Mascota:	Equipos especiales:	Sonido:
Perro de raza pug negro.	A, B, C, D: 1 Cámara Canon C100. 1 Trípode. 1 Micrófono unidireccional tipo boom. E: 1 Cámara Canon C100. 1 Trípode. 1 Micrófono unidireccional tipo boom. 1 Kino flo 2x4. 1 Rebotador. 1 Fresnel 1200.	Directo.

Escena #: 22

EXTERIOR

DÍA

Descripción de escena: En la mano de Ernesto no está un ramo sino un arma. María Laura se voltea y se sorprende. Suena un disparo. Negro.

Lugar: Residencia Sol de oro 5

Set: Calle

Día de grabación: 14/08/15

Talento:	Vestuario:	Utilería y atrezzo:
Jorge Melo (Ernesto)	Ernesto: V #3	1 Arma color plomo.
Tizziana Cammarano (María Laura)	María Laura: V #8	1 Venda.
Sixto Fernández (Novio)	Novio: V #1	

	Equipos especiales: 1 Cámara Canon C100. 1 Trípode. 1 Micrófono unidireccional tipo boom.	Sonido: Directo.
		Efecto de sonido: Suena un disparo.

9.1 Glosario de desglose

Ernesto:

V #1: Mono azul oscuro

V #2: Camisa blanca de vestir, pantalón negro de vestir y corbata gris.

V #3: Camisa de vestir azul clara, pantalón caqui.

V #4: Camisa de vestir y pantalón de vestir gris.

V #5: Camisa de vestir blanca y pantalón de vestir.

V #6: Sweater con jeans claro.

V #7: Chemise azul oscuro con jeans.

V #8: Camisa de algodón azul con short de cuadros azules.

V #9: Camisa de vestir azul y jeans.

V #10: Camisa de algodón blanca con jeans.

V #11: Mono deportivo.

V #12: Camisa de vestir y pantalón de vestir.

María Laura:

V #1: Vestido casual de jeans.

V #2: Vestido casual marrón claro con flores color rosa pastel.

V #3: Jeans oscuro con camisa de botones.

V #4: Vestido tipo coctel negro con flores rojas.

V #5: Jeans con camisa casual color rosa.

V #6: Jeans con camisa casual sin mangas color pastel.

V #7: Jeans con camisa casual color azul claro.

V #8: Jeans con camisa casual color naranja.

Psicólogo:

V #1: Traje color verde olivo con camisa de vestir blanca.

Novio:

V #1: Jeans claro con camisa azul de botones.

V #2: Jeans claro con camisa de algodón marrón.

9.2 Desglose de necesidades de producción

Pre- producción

- 1 Computadora.
- 1 Impresora.
- 1 Cartucho de tinta blanco y negro.
- 1/2 Resma de Papel Bond tamaño carta.
- 2 Bolígrafos.
- 1 Libreta.

Producción

- 1 Productor.
- 1 Director.
- 1 Director de fotografía.
- 1 Directora de arte.
- 1 Foto fija.
- 1 Asistente de producción.
- 4 Actores.
- 1 Cámara de video Canon C100.
- 1 Trípode.
- 1 Arri 1200W Fresnel.
- 1 Kino flo 4x4.
- 1 Kino flo 2x4.
- 2 Rebotadores.

1 Difusor.

4 Extensiones de electricidad.

1 Micrófono unidireccional tipo boom.

1 Grabador de audio Ronald R-26.

1 Dana Dolly.

4 Pilas doble "A".

1 Resma de papel bond tamaño carta.

1 Rollos de tirro.

3 Bolígrafos.

2 Marcadores punta gruesa.

1 Disco duro.

1 Laptop.

2 Camionetas.

1 Carro.

Post- producción

1 Computadora.

1 Director de post- producción.

1 Productor.

2 Editores.

10 Dvds vírgenes.

10. Plan de rodaje

Día ESC	Fecha	Hora de llamado	Locación Ubicación	Personajes	Vestuario	Extra	Descripción de escena	Ext – Int Día - Noche	Tiempo estimado en el rodaje	Tiempo en el relato
Día 1										
3	14/8/15	7:00 am	Apartamento La Guaira	Ernesto	Ernesto #1	No	Ernesto se despierta.	INT / DÍA	40'	13"
4	14/8/15	7:00 am	Apartamento La Guaira	Ernesto	Ernesto #2	No	Ernesto se afeita y se corta.	INT / DÍA	30'	25"
15	14/8/15	7:00 am	Apto - Calle La Guaira	Ernesto María Laura	Ernesto #: 10, 11, 12 María Laura #: 5, 6, 7	No	Ernesto se asoma en la ventana (días diferentes) y ve a María Laura montarse en un taxi.	INT / DÍA EXT / DÍA	180'	21"
21 E	14/8/15	7:00 am 1:00 pm (Novio)	Calle	Ernesto María Laura Novio	Ernesto #12 María Laura #7 Novio #2		María Laura se está despidiendo de su novio y Ernesto cree que lo está saludando a él.	EXT / DÍA	20'	5"

16	14/8/15	7:00 am	Calle La Guaira	Ernesto	Ernesto #12	No	Ernesto baja a saludar a María Laura y ella lo ignora.	EXT / DÍA	30'	8"
6	14/8/15	7:00 am	Calle La Guaira	Ernesto María Laura	Ernesto #4 María Laura #1	Sí	Ernesto conoce a María Laura.	EXT / DÍA	70'	31"
21 B	14/8/15	7:00 am	Calle La Guaira	Ernesto María Laura	Ernesto #4 María Laura #1	Sí	Ernesto conoce a María Laura, ella lo ignora.	EXT / DÍA	15'	5"
20	14/8/15	7:00 am 1:00 pm (Novio)	Calle La Guaira	Ernesto María Laura Novio	Ernesto #3 María Laura # 8 Novio #1	No	Ernesto ve a María Laura con su novio.	EXT / DÍA	40'	9"
22	14/8/15	7:00 am 1:00 pm (Novio)	Calle La Guaira	Ernesto María Laura Novio	Ernesto #3 María Laura # 8	No	Ernesto se suicida.	EXT / DÍA	30'	7"

[illegible]

10	15/8/15	7:00 am 10:00 am (Psicólogo)	Apartamento La Guaira	Ernesto Psicólogo	Ernesto #3 Psicólogo #1	No	Ernesto se está saliendo de control y el Psicólogo lo tranquiliza.	INT / DÍA	60'	18"
18	15/8/15	7:00 am	Apartamento La Guaira	Ernesto	Ernesto #3	No	Ernesto llega a su apartamento o con un ramo de gerberas rojas.	INT / DÍA	40'	37"
19	15/8/15	7:00 am	Apartamento La Guaira	Ernesto	Ernesto #3	No	Ernesto llega a su apartamento o con una pistola.	INT / DÍA	20'	12"
1	15/8/15	7:00 am	Apartamento La Guaira	Ernesto	No aplica	No	Habitación de Ernesto desordenada.	INT / DÍA	20'	7"
2	15/8/15	7:00 am	Apartamento La Guaira	Ernesto	No aplica	No	La sala de Ernesto está sola	INT / DÍA	20'	5"

13	15/8/15	7:00 am	Apartamento La Guaira	Ernesto	Ernesto #8	No	Ernesto está acostado y piensa en María Laura.	INT / NOCHE	40'	13"
Día 3										
12	16/8/15	7:00 am	Parque Montalbán	Ernesto María Laura	Ernesto #7 María Laura #3	No	Ernesto le lleva a María Laura un obsequio para su cachorro	EXT / DÍA	40'	45"
21D	16/8/15	7:00 am	Parque Montalbán	Ernesto María Laura	Ernesto #7 María Laura #3	No	Ernesto no se atreve a darle el obsequio que compro a María Laura.	EXT / DÍA	15'	5"
9	16/8/15	7:00 am	Calle Montalbán	Ernesto María Laura	Ernesto #6 María Laura #2	No	Ernesto se encuentra con María Laura y su mascota en una calle.	EXT / DÍA	30'	35"

21C	16/8/15	7:00 am	Calle Montalbán	Ernesto María Laura	Ernesto #6 María Laura #2	No	Ernesto mira como María Laura no lo toma en cuenta y se le queda viendo.	EXT / DÍA	15'	5"
5	16/8/15	7:00 am 1:00 pm (Psicólogo)	Consultorio Montalbán	Ernesto Psicólogo	Ernesto #3 Psicólogo #1	No	Ernesto conversa con su psicólogo.	INT / DÍA	20'	24"
8	16/8/15	7:00 am 1:00 pm (Psicólogo)	Consultorio Montalbán	Ernesto Psicólogo	Ernesto #3 Psicólogo #1	No	Ernesto conversa con su psicólogo.	INT / DÍA	20'	15"
11	16/8/15	7:00 am 1:00 pm (Psicólogo)	Consultorio Montalbán	Ernesto Psicólogo	Ernesto #3 Psicólogo #1	No	Ernesto conversa con su psicólogo.	INT / DÍA	20'	12"
17	16/8/15	7:00 am 1:00 pm (Psicólogo)	Consultorio Montalbán	Ernesto Psicólogo	Ernesto #3 Psicólogo #1	No	Ernesto conversa con su psicólogo.	INT / DÍA	20'	20"

10.1 Hoja de llamado

LLAMADO GENERAL : VIERNES 14 DE AGOSTO	
LOCACION: APARTAMENTO, CALLE Y CAFE	DIRECCION: CAMURÍ CHICO, SECTOR LA LLANADA, SOL DE ORO V. APARTAMENTO 5-B
SHOOTING CALL: 7 AM	PUNTO DE REFERENCIA:

CARGO	NOMBRE	TELF.	HOR A SET	TALENTO	HORA SET
DIRECCIÓN	MARYO RITH G.	0424-140-1112	7:00 AM	JORGE MELO (ERNESTO)	7:00 AM - 6:00 PM
ASIST. DIRECCIÓN	CLEVER X. C.	0414-291-2969	7:00 AM	TIZIANA CAMMARANO (MARIA LAURA)	7:00 AM - 6:00 PM
PRODUCCIÓN	ARIANNA	0424-223-4206	7:00 AM	SIXTO SANTIAGO (NOVIO DE MARIA LAURA)	1:00 AM - 6:00 PM
ASIST. PRODUCCIÓN	MARYO RITH G.	0424-140-1112	7:00 AM	CATERING	HORA
DIRECCIÓN ARTE	MARIANA V.	0412-550-3425	7:00 AM	DESAYUNO	7:00 AM - 8:00 AM
AUDIO Y SONIDO	CRISTHIAN C.		7:00 AM	ALMUERZO	12:00 PM - 1:00 PM
DIR. FOTOGRAFÍA	CLEVER C.	0412-998-0146	7:00 AM		
CÁMARA	CLEVER X. C.	0414-2912969	7:00 AM		
MAQUILLADOR	MARIANA V.	0412-550-3425	7:00 AM		

LLAMADO GENERAL : SABADO 15 DE AGOSTO	
LOCACION: CUARTO ERNESTO, SALA DE ERNESTO Y COCINA	DIRECCION: CAMURÍ CHICO, SECTOR LA LLANADA, SOL DE ORO V. APARTAMENTO 5-B
SHOOTING CALL: 7:00 AM	REFERENCIA:

CARGO	NOMBRE	TELF	HORA SET	TALENTO	HORA SET
DIRECCIÓN	MARYO RITH G.	0424-140-1112	7:00 AM	JORGE MELO (ERNESTO)	7:00 AM - 6:00 PM
ASIST. DIRECCIÓN	CLEVER X. C.	0414-291-2969	7:00 AM	GIACOMO ERRANTE (PSICOLOGO)	10:00 AM - 1:00 PM
PRODUCCIÓN	ARIANNA	0424-223-4206	7:00 AM		
ASIST. PRODUCCIÓN	MARYO RITH G.	0424-140-1112	7:00 AM	CATERING	HORA
DIRECCIÓN ARTE	MARIANA V.	0412-550-3425	7:00 AM	DESAYUNO	7:00 AM - 8:00 AM
AUDIO Y SONIDO	CRISTHIAN C.		7:00 AM	ALMUERZO	12:00 PM - 1:00 PM
DIR. FOTOGRAFÍA	CLEVER C.	0412-998-0146	7:00 AM		
CÁMARA	CLEVER X. C.	0414-2912969	7:00 AM		
MAQUILLADOR	MARIANA V.	0412-550-3425	7:00 AM		

LLAMADO GENERAL : DOMINGO 16 DE AGOSTO	
LOCACION: CONSULTORIO, PARQUE Y CALLE	DIRECCION: MONTALBAN 1, CALLE 33, TRANSVERSAL 32. URB. ASOCODAZZI. QUINTA: REYCLAR.
SHOOTING CALL: 7:00 AM	PUNTO DE REFERENCIA: ENTRE CENTRO COMERCIAL USLAR Y CENTRO COMERCIAL LA VILLA. UNA CUADRA AL PASAR EL USLAR DOS CUADRAS ANTES DE LA VILLA. LA URB. QUEDA A MANO DERECHA DESDE EL USLAR HACIA LA VILLA.

CARGO	NOMBRE	TELF	HORA SET	TALENTO	HORA SET
DIRECCIÓN	MARYO RITH G.	0424-140-1112	7:00 AM	JORGE MELO (ERNESTO)	7:00 AM - 6:00 PM
ASIST. DIRECCIÓN	CLEVER X. C.	0414-291-2969	7:00 AM	TIZIANA CAMMARANO (MARIA LAURA)	7:00 AM - 6:00 PM
PRODUCCIÓN	ARIANNA	0424-223-4206	7:00 AM	GIACOMO ERRANTE (PSICOLOGO)	1:00 PM - 6:00 PM
ASIST. PRODUCCIÓN	MARYO RITH G.	0424-140-1112	7:00 AM	CATERING	HORA
DIRECCIÓN ARTE	MARIANA V.	0412-550-3425	7:00 AM	DESAYUNO	7:00 AM - 8:00 AM
AUDIO Y SONIDO	CRISTHIAN C.		7:00 AM	ALMUERZO	12:00 PM - 1:00 PM
DIR. FOTOGRAFÍA	CLEVER C.	0412-998-0146	7:00 AM		
CÁMARA	CLEVER X. C.	0414-2912969	7:00 AM		
MAQUILLADOR	MARIANA V.	0412-550-3425	7:00 AM		

11. Guion técnico

ESC.	N°	Plano	Movimiento de cámara	Descripción de la imagen	Sonido/ Foley	Dialogos	Lugar	Duración de toma (segundos)
1. INT DÍA	001.	PD	Cámara en mano.	Cámara en PD de la mesa de noche con el libro "Destiempo", el título y el autor están fuera de foco, encima de este están los dos frascos de pastillas y a un lado está el vaso de whisky. La cámara se aleja para ver la cama desordenada.	Sonido ambiente.		Cuarto de Ernesto.	3
	002.	PG	Travelling Back.	La habitación está desordenada. En el piso hay frascos de pastillas y libros. La ventana está abierta y las persianas se mueven con el viento. La cámara se va alejando hacia la puerta de la habitación, hasta que sale del cuarto.	Sonido ambiente.		Cuarto de Ernesto.	4

2. INT DÍA	003.	PG	Travelling In.	La sala de Ernesto está sola, encima de la mesa se ve una botella de whisky y restos de lo que pudo ser un ramo de flores.	Sonido ambiente.	Sala de Ernesto.	3
	004.	PG	Sin movimiento.	Plano de la sala y cocina sola.	Sonido ambiente.	Sala de Ernesto.	2
3. INT DÍA	005.	PML	Travelling Lateral.	Ernesto está acostado del lado izquierdo de la cama matrimonial con una postura rígida, abre los ojos, un par de segundos después suena la alarma del reloj despertador ubicado en la mesa de noche y la apaga.	Sonido ambiente. Alarma del reloj.	Cuarto de Ernesto.	4
	006.	PMC	Sin movimiento.	Ernesto apagando la alarma del reloj despertador, ubicado en la mesa de noche. Al lado del reloj están dos frascos de pastillas y debajo de las mismas está el libro "Destiempo".	Sonido ambiente.	Cuarto de Ernesto.	2

007.	PD	Sin movimiento.	Mano de Ernesto apagando la alarma del reloj despertador, ubicado en la mesa de noche. Al lado del reloj están dos frascos de pastillas y debajo de las mismas está el libro "Destiempo"; el título y el autor están fuera de foco.	Sonido ambiente.		Cuarto de Ernesto.	2
008.	PA	Sin movimiento.	Ernesto se sienta en el borde de la cama y se levanta.	Sonido ambiente.		Cuarto de Ernesto.	3
009.	PE	Sin movimiento	Ernesto se levanta y se dirige al baño.	Sonido ambiente.		Cuarto de Ernesto.	2
010.	PE	Sin movimiento.	Ernesto camina hacia el baño.	Sonido ambiente.		Cuarto de Ernesto.	2
011.	PMC	Sin movimiento.	Ernesto está frente al espejo sacando la hojilla de afeitar estilo barbero y la crema de afeitar del mueble, y las coloca a un lado del lavamanos.	Sonido ambiente.		Baño de Ernesto.	3
012.	PML	Sin movimiento.	Ernesto sube la cabeza, se ve en el espejo. Empieza a	Sonido ambiente.		Baño de Ernesto.	3

4.
INT
DÍA

				desabrocharse la camisa y soltarse la corbata.						
013.	PD	Sin movimiento.		Ernesto toma la crema de afeitar de la mesa del lavamanos.	Sonido ambiente.			Baño de Ernesto.	2	
014.	OS	Sin movimiento.		PMC de Ernesto quien expande la crema de afeitar y comienza a pasar la hojilla por su cara.	Sonido ambiente.			Baño de Ernesto.	3	
015.	PMC	Sin movimiento.		Ernesto está terminando de afeitarse cuando se corta con la hojilla cerca del cuello. No se inmuta, ve como la sangre brota.	Sonido ambiente.			Baño de Ernesto.	3	
016.	PD	Sin movimiento.		Ernesto toma el paño blanco de la mesa del lavamanos.	Sonido ambiente.			Baño de Ernesto.	2	
017.	PMC	Sin movimiento.		PP de Ernesto ve como la sangre brota, se limpia la herida y observa el paño manchado.	Sonido ambiente.			Baño de Ernesto.	3	
018.	PD	Sin movimiento.		El paño manchado de sangre. Ernesto agarra el frasco de pastillas	Sonido ambiente.			Baño de Ernesto.	2	

				que está en la mesa del lavamanos.						
019.	PMC	Sin movimiento.	Paneo.	Ernesto se toma la pastilla y sale del baño.	Sonido ambiente			Baño de Ernesto.	2	
5. INT DÍA	020.	PS		En las paredes se ven diplomas de psicología, muebles llenos de libros y las ventanas están cubiertas por persianas. En una silla en primer plano está el psicólogo sentado con un historial en sus manos, frente a él está Ernesto sentado en un diván.				Consultorio del psicólogo.	3	
	021.	OS	Sin movimiento.	PMC de Ernesto quien está contento sentado en el diván.			<i>Ernesto:</i> Espero poder decir que esta sesión será la última, al menos por un tiempo.	Consultorio del psicólogo.	3	
	022.	PE	Sin movimiento.	Desde un lado del consultorio está la cámara y se ve como Ernesto se recuesta en el diván y mira el techo.			<i>Psicólogo:</i> Me sorprende Ernesto ¿Conseguis	Consultorio del psicólogo.	3	

					te un mejor psicólogo?			
023.	PMC	Sin movimiento.	Ernesto niega con la cabeza sonriendo. Ernesto mira al psicólogo mientras este último hace anotaciones.		<i>Ernesto:</i> ¡Qué va! Lo que conseguí fue una mujer encantadora. <i>Psicólogo:</i> No me habías contado nada de esto la última vez que nos vimos.	Consultorio del psicólogo.	6	
024.	OS	Sin movimiento	PMC de Ernesto quien mira al psicólogo, voltea su cabeza con dirección al techo y responde. Se levanta del diván.		<i>Ernesto:</i> Es que... la conocí hace poco.	Consultorio del psicólogo.	3	
025.	PML	Sin movimiento	El psicólogo está de perfil, no vemos su cara. Ernesto se levanta del	Sonido ambiente		Consultorio del psicólogo.	2	

				diván y se dirige a la esquina donde hay una jarra con agua.						
	026.	PMC	Sin movimiento	Ernesto se sirve un vaso. La mano en donde está el vaso no se ve.	Sonido ambiente			Consultorio del psicólogo.	2	
	027.	PD	Sin movimiento	El vaso llenándose de agua.	Sonido ambiente			Consultorio del psicólogo.	2	
6. EXT DÍA	028.	PG	Sin movimiento.	Ernesto está caminando por la calle con su maletín de manera distraída. De repente viene un pug negro corriendo.	Sonido ambiente.			Calle.	3	
	029.	PD	Sin movimiento.	Los zapatos de Ernesto caminando. PE del pug negro que viene a la cámara corriendo.	Sonido ambiente.			Calle.	2	
	030.	PE	Sin movimiento.	Ernesto se agacha y se levanta con el cachorro en sus manos.	Sonido ambiente.			Calle.	3	
	031.	PML	Sin movimiento	Ernesto mira al pug negro con ternura.			<i>Ernesto: Tú como que estás perdido.</i>	Calle.	3	

032.	PE	Sin movimiento.	María Laura entra en el plano corriendo con dirección a Ernesto.	Sonido ambiente.		Calle.	3	
033.	PMC	Paneo.	María Laura corre hacia Ernesto, se detiene frente a él y extiende los brazos para que le entregue al pug negro.		<i>María Laura:</i> ¡Hey! ¡Señor! Es mi perro. <i>Ernesto:</i> Bonito perro se ve que es tremendo.	Calle.	6	
034.	OS	Sin movimiento.	PMC de María Laura quien está sonriendo.		<i>María Laura:</i> Gracias. Sí, me descuidé un segundo y ya se había ido.	Calle.	3	
035.	PMC	Sin movimiento.	(60fps) María Laura sonriendo se pasa la mano por el cabello. Le hace cariño al perro. Ernesto tiene cara de embobado, María Laura está sonriendo. El	Sonido ambiente.		Calle.	3	

				paneo va de María Laura a Ernesto						
036.	PMC	Sin movimiento.		(60fps) Ernesto embobado mira a María Laura.	Sonido ambiente.			Calle.	3	
037.	Two shot	Sin movimiento.		Ernesto está sonriendo. María Laura mira el perrito y empieza alejarse de Ernesto		Ernesto: No te preocupes linda, no fue nada.		Calle.	3	
038.	PA	Paneo.		María Laura sonríe y empieza alejarse de Ernesto. María Laura se despidió con la mano y se va caminando con su perro. Paneo de Ernesto a María Laura.	Sonido ambiente.			Calle.	2	
7. EXT DÍA	PS	Sin movimiento.		Ernesto está sentado, con expresión cansada, en el mesón de la cocina, sobre este hay un vaso con whisky y una laptop abierta. En la silla que tiene al lado hay una corbata. Ernesto se levanta para ir a la ventana.	Sonido ambiente.			Cocina de Ernesto.	2	

040.	PE	Sin movimiento.	Ernesto camina hasta la ventana se asoma, mira ambos lados.	Sonido ambiente.		Sala de Ernesto.	3
041.	PE	Travelling Back.	Ernesto regresa a la mesa con expresión desolada.	Sonido ambiente.		Sala de Ernesto.	3
042.	PA	Sin movimiento.	Ernesto se sienta en la silla y se queda pensando.	Sonido ambiente.		Cocina de Ernesto.	2
043.	PML	Sin movimiento.	Ernesto está sentado, de su bolsillo saca el celular, busca un número y llama.	Sonido ambiente.		Cocina de Ernesto.	2
044.	PMC	Sin movimiento.	Ernesto tiene el teléfono en su oreja. Luego de forma muy brusca deja el celular encima del mesón y se sirve un vaso de whisky.	Sonido ambiente.		Cocina de Ernesto.	3
045.	PD	Sin movimiento.	Ernesto sirviéndose el vaso con whisky.	Sonido ambiente.		Cocina de Ernesto.	2
046.	PMC	Sin movimiento.	Ernesto termina de servirse el vaso con whisky toma un trago.	Sonido ambiente.		Cocina de Ernesto.	3
047.	PMC	Travelling In.	PMC de Ernesto está frustrado y empieza a apretar con fuerza el vaso de whisky.	Sonido ambiente.		Cocina de Ernesto.	4

				Empieza el travelling In hasta que el vaso sale de cuadro.	Vaso rompiendo se.				
8. INT DÍA	048.	PD	Sin movimiento.	Ernesto deja la jarra encima de la mesa y toma el vaso de agua con la mano vendada.	Sonido ambiente.		Consultorio del psicólogo.	3	
	049.	Two shot	Sin movimiento.	Ernesto mira al psicólogo y le ofrece agua. El psicólogo niega con la cabeza. Ernesto se sienta nuevamente en el diván		<i>Ernesto:</i> ¿Quiere? <i>Psicólogo:</i> No gracias.	Consultorio del psicólogo.	2	
	050.	PA	Travelling In.	Ernesto toma agua y sonríe. El psicólogo está en su silla, mira a Ernesto y realiza anotaciones.		<i>Psicólogo:</i> Pero cuéntame, ¿cómo es ella? <i>Ernesto:</i> Es hermosa, pero además es graciosa y dulce.	Consultorio del psicólogo.	4	

051.	OS	Sin movimiento.	PMC de Ernesto quien tiene una sonrisa en su cara. El psicólogo toma anotaciones. Su cara se no se aprecia debido a las sombras. Ernesto mira al psicólogo, luego voltea la mirada para ver el reloj que hay en la pared.		<i>Psicólogo:</i> Cualquiera diría que te sacaste la lotería. <i>Ernesto:</i> Justo así me siento.	Consultorio del psicólogo.	4
052.	PD	Sin movimiento.	El reloj de pared marcando las 10:45.	Sonido ambiente.		Consultorio del psicólogo.	2
9 INT DÍA	053.	PE	Ernesto está caminando en el parque y revisando constantemente el reloj.	Sonido ambiente.		Parque.	2
	054.	PA	Ernesto caminando por el parque revisando el reloj.	Sonido ambiente.		Parque.	3
055.	PE	Sin movimiento.	Ernesto ve al perro y se agacha y lo agarra. María Laura viene caminando y sonríe cuando ve a Ernesto y al pug juntos.	Perro ladrando.	<i>María Laura:</i> Creo que usted le cae muy bien.	Parque.	3
056.	Two Shot	Sin movimiento.	Ernesto se ríe y le entrega el pug a María Laura.		<i>Ernesto:</i> Así parece. La verdad, me	Parque.	6

						verlo de nuevo.		
060.	Two Shot	Sin movimiento.	Ernesto mira a María Laura, mientras ella le explica. Luego se despide de Ernesto.			María Laura: Seguro nos encontramos s. Vivo cerca y al parecer somos vecinos. Siempre venimos a este parque.	Parque.	5
061.	PE	Sin movimiento.	María Laura camina con dirección a la cámara se despide de Ernesto y cuando está alejada y voltea a ver a Ernesto. Él la sigue mirando, María Laura se avergüenza y niega con la cabeza sonriendo.	Sonido ambiente.			Parque.	3
10. INT DÍA	062.	PD	Libros cayéndose al piso. (120fps)	Sonido ambiente.			Cuarto de Ernesto.	3

063.	PA	Sin movimiento.	Ernesto tirando al piso los libros, computadora, cajas y cd que están en la repisa de su habitación. Camina y agarra las sabanas de su cama y las tira.	Sonido ambiente.		Cuarto de Ernesto.	3
064.	PE	Travelling Back.	La habitación está desordenada. Ernesto pasa por encima de las cosas que están en el piso y sale del cuarto.	Sonido ambiente.		Cuarto de Ernesto.	2
065.	PE	Paneo.	Ernesto camina a la mesa, retira la silla con brusquedad.	Sonido ambiente.		Sala de Ernesto.	3
066.	PMC	Sin movimiento.	Ernesto se sienta en la mesa del comedor. Se agarra la cabeza con ambas manos.		Ernesto (OFF): Cómo volver a vivir en la oscuridad cuando has visto al sol de frente y hay tanta luz que duele. No, no puedo	Sala de Ernesto.	4

						perderla a ella también.			
	067.	OS	Travelling Lateral.	PMC de Ernesto cuando se tapa la cara con sus manos. Luego se ve el cuello del psicólogo en primer plano.		<i>Psicólogo (OFF):</i> ¿Y por qué tendrías que perderla?	Sala de Ernesto.	3	
11. INT DÍA	068.	OS	Travelling Lateral.	Cuello del psicólogo en primer plano. Luego se ve a Ernesto, en PMC, quien separa las manos de su cara, respira profundo y mira al psicólogo.		<i>Ernesto:</i> Tú sabes, a veces las cosas se me salen de control. Y no quiero arruinarlo con ella	Consultorio del psicólogo.	4	
	069.	Two shot	Paneo.	Ernesto descarga parte de su frustración con sus manos, las abre y las cierra continuamente. El psicólogo mira a Ernesto y se inclina en un lado de la silla.		<i>Psicólogo:</i> No te enfraques con esos pensamientos. Si te está yendo bien con ella, no le	Consultorio del psicólogo.	4	

	070.	PE	Sin movimiento.	Desde una esquina del consultorio se ve la espalda del psicólogo, con el travelling in la cámara se va acercando a Ernesto quien mira al psicólogo y sonríe triste.			<i>Ernesto:</i> Mierda... Es que si la conociera me entendería un poco. Sé que verla es como un regalo de estar vivo. Cuando se ríe quedo como estúpido.	Consultorio del psicólogo.	4
						Risa de María Laura.			
12. EXT DÍA	071.	PE	Sin movimiento.	Ernesto sonriendo viendo con dirección a María Laura y empieza a caminar.		Risa de María Laura.		Parque.	2
	072.	PE	Sin movimiento.	Ernesto camina con dirección a María Laura. En la mano lleva un juguete para perros.		Sonido ambiente.	<i>Ernesto:</i> Creo que le gustará	Parque.	3

					Llega a donde está María Laura y le muestra el juguete para perros.			jugar más con esto.		
073.	PMC	Sin movimiento.			María Laura volteo y hace un lado el libro que está leyendo. Mira a Ernesto sonriendo.			María Laura: ¡Gracias! No tenía por qué molestarse	Parque.	3
074.	OS	Sin movimiento.			PML de Ernesto sentado al lado de María Laura. Le da el juguete al pug negro.			Ernesto: Tranquila, no es molestia. A mi perro le encantaba perseguir la pelota.	Parque.	4
075.	PE	Sin movimiento.			Ernesto y María Laura ven como el pug negro está encantado con su nuevo juguete. María Larura ve a su perro sonriendo.		Sonido ambiente.		Parque.	
076.	OS	Sin movimiento			PMC de María Laura quien levanta la mira y mira a Ernesto			María Laura: Sí, veo que le gustó	Parque.	4

				sonriente. Ernesto toma la pelota.				mucho. Puede que así no me destroce los zapatos.			
077.	PE		Sin movimiento	En primer plano están las espaldas María Laura y Ernesto. Este último le tira la pelota al pug y este va detrás de la pelota.		Sonido ambiente.			Parque.	2	
078.	PD		Sin movimiento	En primer plano está el pug negro corriendo con la pelota, y al fondo están María Laura y Ernesto riéndose y conversando.		Sonido ambiente.			Parque.	2	
079.	OS		Sin movimiento.	PMC de Ernesto sonriendo. Él se pasa una mano por el cabello. Cuando Ernesto dice que "puede llevar..." lo señala con un gesto de la cabeza				Ernesto: ¿Crees que podríamos salir más tarde a comer algo? Conozco un sitio donde se come bien y además	Parque.	5	

							puedes llevar a...			
080.	OS	Sin movimiento.	PMC de María Laura quien sonríe.				<i>María Laura:</i> Pancho, así se llama.	Parque.	3	
081.	OS	Sin movimiento.	Ernesto mira a María Laura con expresión sonriente.				<i>Ernesto:</i> Sí, a Pancho. No sé si te gustaría ir.	Parque.	4	
082.	OS	Sin movimiento.	PMC de María Laura quien asiente con la cabeza.				<i>María Laura:</i> Suena bien.	Parque.	3	
083.	PG	Sin movimiento.	Ernesto y María Laura están conversando y riéndose. Ernesto se apoya con el codo en el respaldar del banquito. María Laura se muestra cómoda con la presencia de Ernesto.			Sonido ambiente.		Parque.	2	
084.	OS	Sin movimiento.	PMC de María Laura riéndose.			Sonido ambiente.		Parque.	2	
085.	OS	Sin movimiento.	PMC de Ernesto sonriendo y conversando con María			Sonido ambiente.		Parque.	2	

					Laura. Él le da su teléfono.						
	086.	Two shot	Sin movimiento.		María Laura guarda su número en el teléfono de Ernesto y se lo regresa.	Sonido ambiente.			Parque.	2	
	087.	PML	Sin movimiento.		Ambos están de frente e inclinados el uno hacia el otro.	Sonido ambiente.			Parque.	2	
13. INT DÍA	088.	PA	Sin movimiento.		Ernesto está acostado de lado en la cama, en la parte izquierda de la misma. Voltea a ver la ventana.	Sonido ambiente.			Cuarto de Ernesto.	3	
	089.	PMC	Sin movimiento.		Ernesto acostado se pasa la mano por la cabeza.			<i>Ernesto (V.O): ¿A vaina, pero a mí que me pasa?</i>	Cuarto de Ernesto.	3	
	090.	PG	Sin movimiento.		Ernesto se levanta de la cama y se asoma por la ventana.	Sonido ambiente.			Cuarto de Ernesto.	3	
	091.	PML	Sin movimiento.		Ernesto asomado en la ventana.			<i>Ernesto (V.O): No es posible que ella me esté quitando el sueño.</i>	Cuarto de Ernesto.	4	

14. EXT TAR DE	092.	PA	Sin movimiento.	Ernesto está sentado en una mesa, frente a él hay un azucarero y un salero, y a un lado tiene un café. Mira el reloj. Ernesto toma el salero y le echa un poco al café.	Sonido ambiente.		Café.	2	
	093.	PMC	Sin movimiento.	Ernesto toma un poco de café, coloca expresión de asco y lo hace a un lado. Mira a hacia arriba y sonrío	Sonido ambiente.		Café.	3	
	094.	PE	Sin movimiento.	Ernesto se levanta y saluda a María Laura con un beso en la mejilla. La ayuda a sentarse en la silla.		Ernesto: Estás hermosa.	Café.	3	
	095.	Two shot	Sin movimiento.	Ernesto y María Laura conversan y se rien.	Sonido ambiente.		Café.	2	
	096.	PMC	Sin movimiento.	María Laura riéndose. Ernesto la toma de la mano. Ella ve el gesto y le sonrío.	Sonido ambiente.		Café.	3	
	097.	PMC	Sin movimiento.	Ernesto se ríe, le toma la mano a María Laura.	Sonido ambiente.		Café.	3	
	098.	Two shot	Sin movimiento.	Ernesto le sonrío a María Laura. Ella baja la mirada avergonzada. Y	Sonido ambiente.		Café.	3	

				ellos están conversando y riéndose tomados de la mano.						
099.	PMC	Sin movimiento.	Ernesto avergonzado mira a María Laura. En el fondo el pug negro está jugando.			<i>Ernesto:</i> ¿Hablo de más?	Café.	2		
100.	PMC	Sin movimiento.	María Laura le sonríe y niega con la cabeza,			<i>María Laura:</i> Para nada. Usted es un gran conversado r. Además, esto se ve divino.	Café.	5		
101.	Two shot	Sin movimiento.	Ernesto y María Laura se miran y sonríen			<i>Ernesto:</i> Me gustaría no seguir siendo "usted".	Café.	4		
102.	PMC	Sin movimiento.	María Laura le sonríe.			<i>María Laura:</i> Está bien a partir de este momento será... serás solo Ernesto.	Café.	5		

103.	PMC	Sin movimiento.	Ernesto sonríe, mira su postre y vuelve a mirar a María Laura.		<i>Ernesto:</i> Sabes algo. Me gustaría que se repitiera.	Café.	4	
104.	PMC	Sin movimiento.	María Laura sonríe y come un poco de su postre.		<i>María Laura:</i> Entonces somos dos.	Café.	3	
105.	Two shot	Sin movimiento.	Ernesto y María Laura comen de sus postres, siguen conversando y riéndose. María Laura le señala a Ernesto que se limpie en un lado de la boca.	Sonido ambiente.		Café.	4	
106.	PMC	Sin movimiento.	Ernesto intenta limpiarse la boca, pero se mancha más	Sonido ambiente.		Café.	3	
107.	PMC	Paneo.	María Laura niega con la cabeza y toma una servilleta. Le limpia la cara a Ernesto.		<i>María Laura:</i> Te ayudo.	Café.	2	
108.	Two shot	Sin movimiento.	Ernesto y María Laura siguen conversando y riéndose, al fondo está el pug negro jugando en la grama.	Sonido ambiente.		Café.	4	

15 Mi*	109.	OS	Cámara en mano.	Ernesto camina hacia la venta de la sala de su apartamento. Se detiene frente a esta y se asoma.	Sonido ambiente.		Sala de Ernesto.	4
	110.	PG	Sin movimiento.	María Laura detiene un taxi y entra en el mismo.	Sonido ambiente.		Sala de Ernesto.	2
	111.	PML	Travelling Lateral.	Ernesto camina con una taza de café hacia la ventana y se asoma.	Sonido ambiente.		Sala de Ernesto.	4
	112.	PG	Sin movimiento.	María Laura montándose en un taxi y el mismo arranca.	Sonido ambiente.		Sala de Ernesto.	2
	113.	OS	Sin movimiento.	Ernesto está asomado en la ventana y acomodándose la camisa.	Sonido ambiente.		Sala de Ernesto.	2
	114.	PG	Sin movimiento.	María Laura le hace señas a Ernesto para que baje.	Sonido ambiente.		Sala de Ernesto.	4
	115.	OS	Sin movimiento.	Ernesto con señas pregunta si es con él y sale emocionado.	Sonido ambiente.		Sala de Ernesto.	3
16 EXT DÍA	116.	PML	Sin movimiento	Ernesto mira a todos lados. Su cara muestra decepción.	Sonido ambiente.		Lobby del edificio.	3

117.	Subjetiva	Paneo.	Ernesto mira hacia la calle, no hay nadie.	Carro alejándose		Lobby del edificio.	2	
118.	PMC	Sin movimiento.	Ernesto con expresión confusa. Se da vuelta y regresa caminando a su apartamento.	Sonido ambiente.		Lobby del edificio.	3	
119.	PE	Sin movimiento.	Desde una esquina esta la cámara. Ernesto está en PE y vemos como mira al psicólogo con expresión frustrada. El psicólogo está tomando anotaciones. Cuando el psicólogo habla hace gesto con sus manos para que Ernesto siga adelante con sus planes.		Ernesto: Lo que necesito es decirle que la quiero seguir viendo. Psicólogo: Ve y habla con ella. ¿Qué es lo peor que podría pasar?	Consultorio del psicólogo.	7	
120.	PMC	Sin movimiento.	Ernesto niega con la cabeza y mira al psicólogo. Su postura transmite impaciencia.		Ernesto: Tienes razón. Estoy actuando	Consultorio del psicólogo.	4	

17
INT
DÍA

	121.	Two shot	Sin movimiento.	Ernesto mira al psicólogo y este hace énfasis con sus manos para motivar a Ernesto.			como un carajito. <i>Psicólogo:</i> Bueno habla con ella y me avisas como te fue. Sabes que puedes pasar por aquí cuando lo necesites.	Consultorio del psicólogo.	6			
	122.	PMC	Travelling Back.	Ernesto sonriente se despidió del psicólogo y sale del consultorio			<i>Ernesto:</i> Espero que no sea necesario.	Consultorio del psicólogo.	3			
18 INT DÍA	123.	PA	Travelling Lateral.	Ernesto entrando a su apartamento con un ramo de gerberas rojas en su mano derecha, las mueve de atrás hacia adelante.	Sonido ambiente.			Sala de Ernesto.	4			
	124.	PML	Sin movimiento.	Ernesto deja las gerberas rojas en el	Sonido ambiente.			Sala de Ernesto.	2			

				jarrón de la mesa del comedor.						
125.	PG	Travelling Lateral.		Ernesto se sirve un whisky y camina hacia su cuarto. Cuando Ernesto se dirige a su cuarto él queda fuera de foco.	Sonido ambiente.		Sala de Ernesto.	3		
126.	PG	Sin movimiento.		Ernesto entra a su cuarto, se mira en el espejo con expresión contenta. Camina hacia la ventana y mira por la misma, su expresión muestra rabia. Deja el vaso de whisky en la mesa cercana a él. Ernesto comienza a tumbar todas las cosas que tiene en las repisas. Sale de su habitación con expresión molesta.			Cuarto de Ernesto.	6		
127.	OS	Sin movimiento.		PMC de Ernesto quien se mira en el espejo, se acomoda y sigue caminando hacia la ventana.	Sonido ambiente.		Cuarto de Ernesto.	2		

128.	PMC	Sin movimiento.	Ernesto se asoma en la ventana su cara se descompone.	Sonido ambiente.		Cuarto de Ernesto.	3
129.	PML	Cámara en mano.	Ernesto molesto camina hacia las repisas y tira al piso todas las cosas que hay en ella.	Sonido ambiente.		Cuarto de Ernesto.	3
130.	PD	Cámara en mano.	Mano de Ernesto tirando las cosas al piso.	Sonido ambiente.		Cuarto de Ernesto.	2
131.	PA	Cámara en mano	Ernesto desordena la cama.	Sonido ambiente.		Cuarto de Ernesto.	3
132.	PD	Paneo.	Mano de Ernesto tira las cosas de la mesa de noche. Se ve como sus zapatos se alejan.	Sonido ambiente.		Cuarto de Ernesto.	3
133.	PE	Travelling In.	Ernesto con postura rígida sale de su habitación.	Sonido ambiente.		Cuarto de Ernesto.	3
134.	PD	Sin movimiento.	Ramos de gerberas rojas encima de la mesa del comedor.	Sonido ambiente.		Sala de Ernesto.	3
19 INT DÍA	PA	Travelling Lateral.	Ernesto entrando a su apartamento con una pistola en su mano derecha, las mueve de atrás hacia adelante.	Sonido ambiente.		Sala de Ernesto.	4
136.	PML	Sin movimiento.	Ernesto deja la pistola en la mesa del comedor.	Sonido ambiente.		Sala de Ernesto.	2

137.	PG	Travelling Lateral.	Ernesto se sirve un whisky y camina hacia su cuarto. Cuando Ernesto se dirige a su cuarto él queda fuera de foco.	Sonido ambiente.	Sala de Ernesto.	4
138.	PD	Sin movimiento.	La pistola junto a unas balas encima de la mesa del comedor.	Sonido ambiente.	Sala de Ernesto.	2
20. EXT DÍA	OS	Sin movimiento.	Ernesto mirando a María Laura y un chico alto abrazados y riéndose mientras ven el atardecer juntos.	Sonido ambiente.	Lobby del edificio.	3
140.	PA	Travelling Lateral.	Ernesto camina con el ramo de gerberas rojas hacia María Laura.	Sonido ambiente.	Lobby del edificio.	3
141.	PG	Sin movimiento.	Ernesto molesto mira a María Laura con el ramo de gerberas rojas en su mano. María Laura y el chico alto se acercan para darse un beso.	Sonido ambiente.	Lobby del edificio.	3
21 MI*	Two shot	Sin movimiento.	María Laura y su novio coqueteando.	Sonido ambiente.	Lobby Del edificio.	3
143.	PE	Sin movimiento.	Ernesto viene caminando del trabajo, un pug negro viene	Sonido ambiente.	Calle.	5

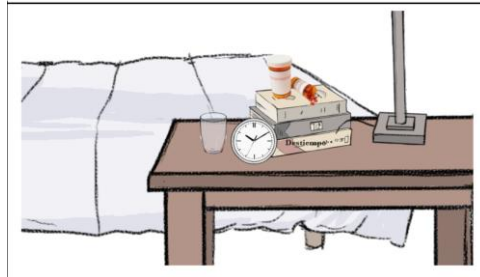
					hacia él. Lo recoge. Aparece de espalda María Laura quien se lo quita de las manos y sigue caminando.					
144.	PE	Sin movimiento.	Ernesto viene caminando, el pug negro aparece corriendo y María Laura viene detrás de él, toma al cachorro y sigue caminando. Ernesto se detiene para verla.	Sonido ambiente.	Parque.	5				
145.	PG	Sin movimiento.	Ernesto mira a María Laura en el parque, él viene con un juguete en sus manos para el perro. No se acerca a María Laura. Se sienta en un banquito cercano, tira la pelota y se va.	Sonido ambiente.	Parque.	5				
146.	PG	Sin movimiento.	María Laura saluda se despide de su novio y se monta en un taxi. Al fondo se ve como Ernesto se emociona y baja sale corriendo.	Sonido ambiente.	Calle.	5				

147.	PMC	Sin movimiento.	Ernesto está, solo en el café, sentado leyendo el libro "Destiempo" cuyo autor es Ernesto Escalante.	Sonido ambiente.		Café.	5
22. EXT. DÍA	148.	PMC	Travelling circular. En la mano de Ernesto se ve el ramo de gerberas rojas, la cámara da una vuelta da la vuelta vemos la espalda de Ernesto y en la mano en la que estaba el ramo ahora hay una pistola.	Sonido ambiente.		Lobby del edificio.	4
	149.	PE	Sin movimiento. María Laura volteo y se asusta.	Disparo.		Lobby del edificio.	3

*MI: Montaje de imágenes.

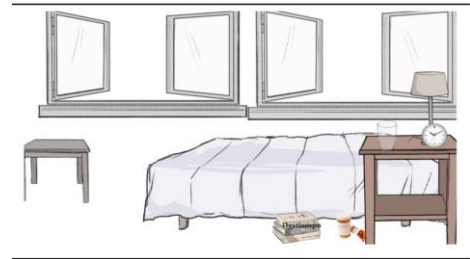
12. Story board

ESC 1: INT - CUARTO - DÍA



Plano detalle

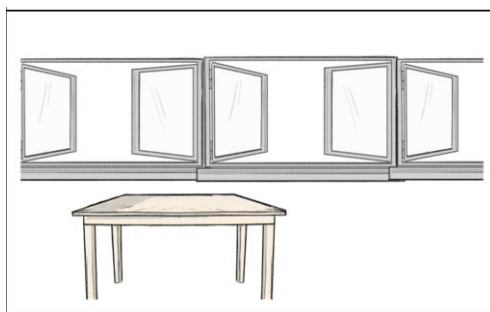
Descripción: una mesa de noche con el libro “Destiempo”, el título y el autor están fuera de foco, encima de este están los dos frascos de pastillas y a un lado está el vaso de whisky.



Plano general

Descripción: La habitación está desordenada. En el piso hay frascos de pastillas y libros. La ventana está abierta y las persianas se mueven con el viento. La cámara se va alejando hacia la puerta de la habitación, hasta que sale del cuarto.

ESC 2: INT – SALA - DÍA



Plano general

Descripción: La sala de Ernesto está sola, encima de la mesa se ve una botella de whisky y restos de lo que pudo ser un ramo de flores.

ESC 3: INT – CUARTO – DÍA



Plano medio largo

Descripción: Ernesto está acostado del lado izquierdo de la cama matrimonial con una postura rígida, abre los ojos, un par de segundos después suena la alarma del reloj despertador ubicado en la mesa de noche y la apaga.



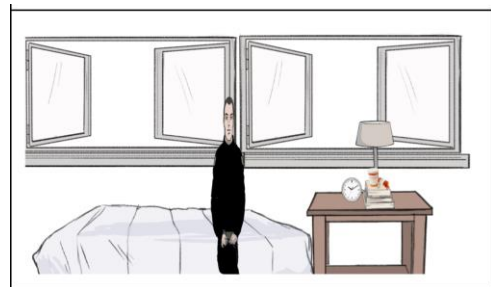
Plano medio corto

Descripción: Ernesto apagando la alarma del reloj despertador, ubicado en la mesa de noche. Al lado del reloj están dos frascos de pastillas y debajo de las mismas está el libro “Destiempo”.



Plano detalle

Descripción: Mano de Ernesto apagando la alarma del reloj despertador, ubicado en la mesa de noche. Al lado del reloj están dos frascos de pastillas y debajo de las mismas está el libro “Destiempo”; el título y el autor están fuera de foco.



Plano americano

Descripción: Ernesto se sienta en el borde de la cama y se levanta.



Plano entero

Descripción: Ernesto se levanta y se dirige al baño.



Plano entero

Descripción: Ernesto camina hacia el baño.

ESC 4: INT – BAÑO – DÍA



Plano medio corto

Descripción: Ernesto está frente al espejo sacando la hojilla de afeitar estilo barbero y la crema de afeitar del mueble, y las coloca a un lado del lavamanos.



Plano detalle

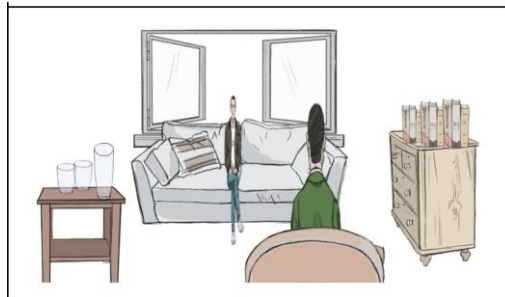
Descripción: Ernesto toma la crema de afeitar de la mesa del lavamanos.



Plano medio corto

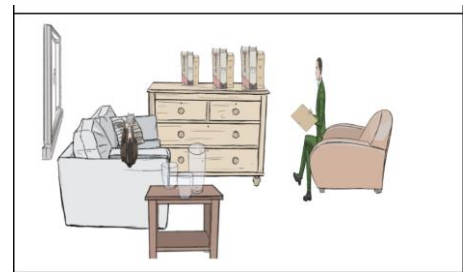
Descripción: Ernesto está terminando de afeitarse cuando se corta con la hojilla cerca del cuello. No se inmuta, ve como la sangre brota.

ESC 5: INT - CONSULTORIO – DÍA



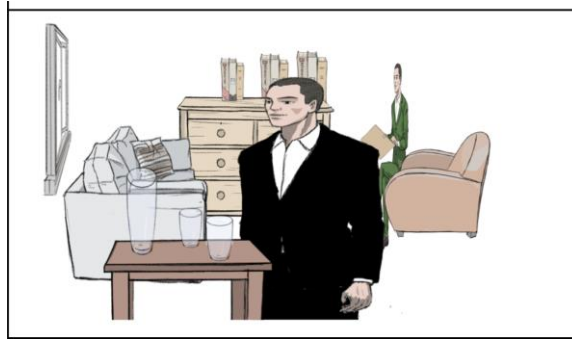
Plano situacional

Descripción: En las paredes se ven diplomas de psicología, muebles llenos de libros y las ventanas están cubiertas por persianas. En una silla en primer plano está el psicólogo sentado con un historial en sus manos, frente a él está Ernesto sentado en un diván.



Plano entero

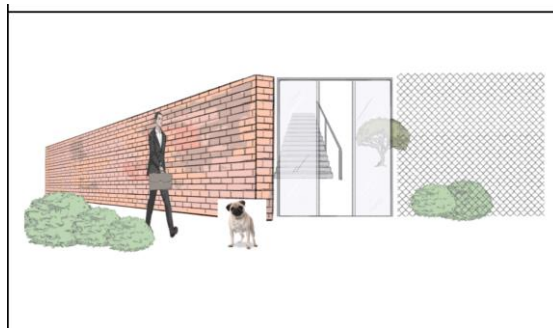
Descripción: Desde un lado del consultorio está la cámara y se ve como Ernesto se recuesta en el diván y mira el techo.



Plano medio largo

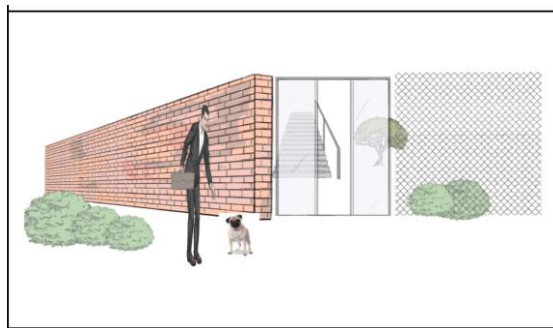
Descripción: El psicólogo está de perfil, no vemos su cara. Ernesto se levanta del diván y se dirige a la esquina donde hay una jarra con agua.

ESC 6: EXT – CALLE - DÍA



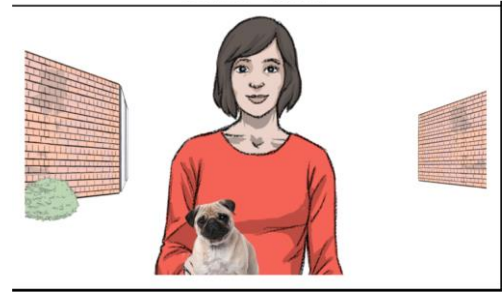
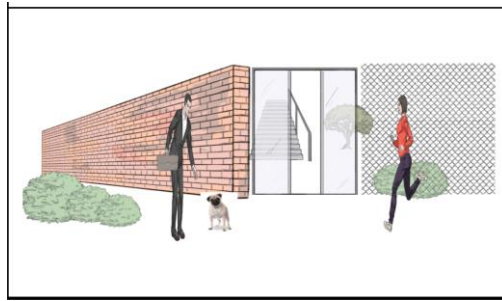
Plano general

Descripción: Ernesto está caminando por la calle con su maletín de manera distraída. De repente viene un pua negro corriendo.



Plano entero

Descripción: Ernesto se agacha y se levanta con el cachorro en sus manos.

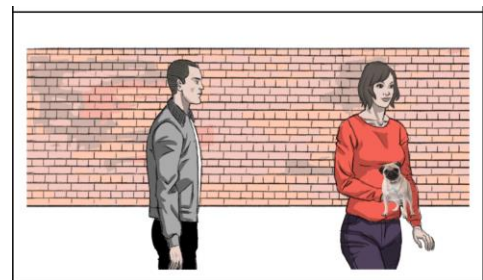
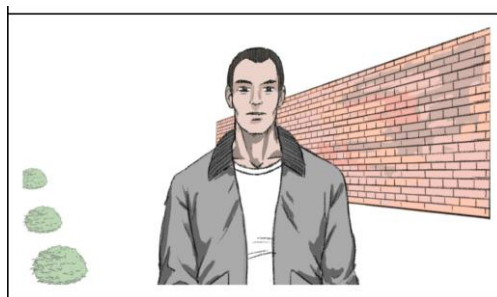


Plano entero

Descripción: María Laura entra en el plano corriendo con dirección a Ernesto.

Plano entero

Descripción: María Laura sonriendo se pasa la mano por el cabello. Le hace cariño al perro. Ernesto tiene cara de embobado, María Laura está sonriendo. El paneo va de María Laura a Ernesto.



Plano medio corto

Descripción: Ernesto embobado mira a María Laura.

Plano americano

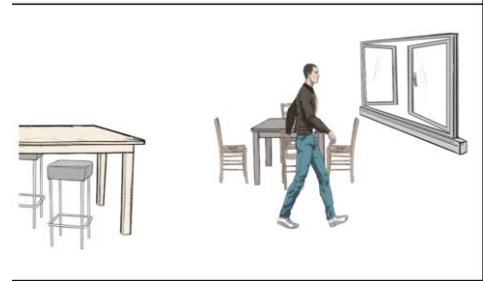
Descripción: María Laura sonríe y empieza alejarse de Ernesto. María Laura se despide con la mano y se va caminando con su perro. Paneo de Ernesto a María Laura.

ESC 7: INT - COCINA – DÍA



Plano situacional

Descripción: Ernesto está sentado, con expresión cansada, en el mesón de la cocina, sobre este hay un vaso con whisky y una laptop abierta. En la silla que tiene al lado hay una corbata. Ernesto se levanta para ir a la ventana.



Plano entero

Descripción: Ernesto camina hasta la ventana se asoma, mira ambos lados.



Plano medio corto

Descripción: Ernesto tiene el teléfono en su oreja. Luego de forma muy brusca deja el celular encima del mesón y se sirve un vaso de whisky.

ESC 8: INT – CONSULTORIO - DÍA



Plano medio corto

Descripción: Ernesto quien tiene una sonrisa en su cara. El psicólogo toma anotaciones. Ernesto mira al psicólogo, luego voltea la mirada para ver el reloj que hay en la pared.



Plano detalle

Descripción: El reloj de pared marcando las 10:45.

ESC 9: EXT – PARQUE - DÍA



Plano entero

Descripción: Ernesto está caminando en el parque y revisando constantemente el reloj.



Plano entero

Descripción: Ernesto ve al perro y se agacha y lo agarra. María Laura viene caminando y sonríe cuando ve a Ernesto y al pug juntos.



Plano entero

Descripción: María Laura camina con dirección a la cámara se despide de Ernesto y cuando está alejada y voltea a ver a Ernesto. Él la sigue mirando, María Laura se avergüenza y niega con la cabeza sonriendo.

ESC 10: INT – CUARTO/ SALA - DÍA



Plano americano

Descripción: Ernesto tirando al piso los libros, computadora, cajas y cd que están en la repisa de su habitación. Camina y agarra las sabanas de su cama y

Plano entero

Descripción: Ernesto camina a la mesa, retira la silla con brusquedad.



Over shoulder

Descripción: PMC de Ernesto cuando se tapa la cara con sus manos. Luego se ve el cuello del psicólogo en primer plano.

ESC 11: INT – CONSULTORIO - DÍA



Over shoulder

Descripción: Cuello del psicólogo en primer plano. Luego se ve a Ernesto, en PMC, quien separa las manos de su cara, respira profundo y mira al psicólogo.



Two shot

Descripción: Ernesto descarga parte de su frustración con sus manos, las abre y las cierra continuamente. El psicólogo mira a Ernesto y se inclina en un lado de la silla.

ESC 12: EXT – PARQUE – DÍA



Plano entero

Descripción: Ernesto sonriendo viendo con dirección a María Laura y empieza a caminar.



Over shoulder

Descripción: PMC de María Laura quien sonríe.



Over shoulder

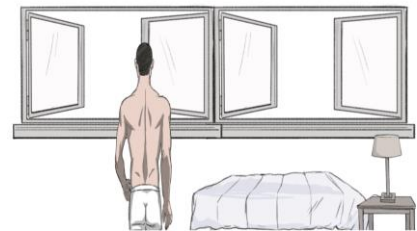
Descripción: PMC de Ernesto sonriendo. Él se pasa una mano por el cabello. Cuando Ernesto dice que “puede llevar...” lo señala con un gesto de la cabeza.

ESC 13: INT – CUARTO - NOCHE



Plano medio corto

Descripción: Ernesto acostado se pasa la mano por la cabeza.



Plano general

Descripción: Ernesto se levanta de la cama y se asoma por la ventana.

ESC 14: EXT – CAFÉ – NOCHE



Two shot

Descripción: Ernesto y María Laura conversan y se ríen.



Plano medio corto

Descripción: María Laura riéndose. Ernesto la toma de la mano. Ella ve el gesto y le sonríe.

ESC 15: (MONTAJE DE IMÁGENES)



Over shoulder

Descripción: Ernesto camina hacia la venta de la sala de su apartamento. Se detiene frente a esta y se asoma.



Plano general

Descripción: María Laura detiene un taxi y entra en el mismo.

NOTA: este plano es con ángulo en picado, desde la ventana del apartamento de Ernesto.



Plano medio largo

Descripción: Ernesto camina con una taza de café hacia la ventana y se asoma.



Plano general

Descripción: María Laura detiene un taxi y entra en el mismo.

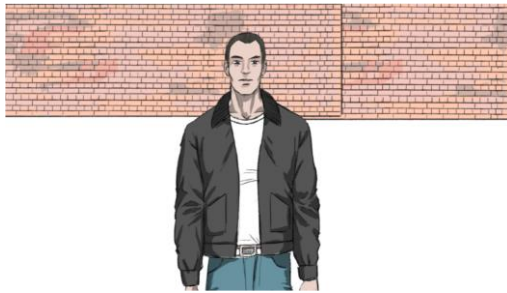
NOTA: este plano es con ángulo en picado, desde la ventana del apartamento de Ernesto.



Over shoulder

Descripción: Ernesto está asomado en la ventana y acomodándose la camisa.

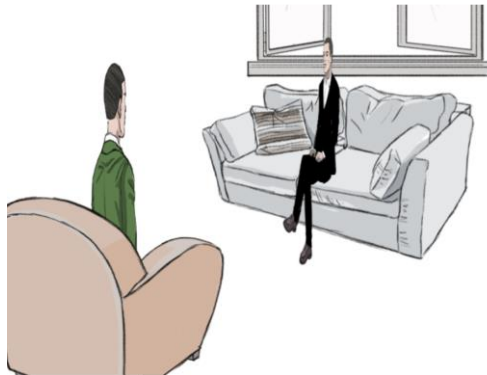
ESC 16: EXT – LOBBY - DÍA



Plano medio largo

Descripción: Ernesto mira a todos lados. Su cara muestra decepción.

ESC 17: INT - CONSULTORIO – DÍA



Plano entero

Descripción: Ernesto está en PE y vemos como mira al psicólogo con expresión frustrada. El psicólogo está tomando anotaciones.

ESC 18: INT – SALA/CUARTO - DÍA



Plano americano

Descripción: Ernesto entrando a su apartamento con un ramo de gerberas rojas en su mano derecha, las mueve de atrás hacia adelante.



Plano general

Descripción: Ernesto entra a su cuarto, se mira en el espejo con expresión contenta. Camina hacia la ventana y mira por la misma, su expresión muestra rabia. Deja el vaso de whisky en la mesa cercana a él. Ernesto comienza a tumbar todas las cosas que tiene en las repisas. Sale de su habitación con expresión molesta.



Plano detalle

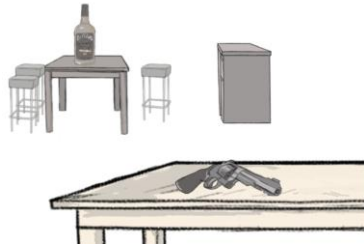
Descripción: Mano de Ernesto tirando las cosas al piso.

ESC 19: INT – SALA/CUARTO - DÍA



Plano americano

Descripción: Ernesto entrando a su apartamento con una pistola en su mano derecha, las mueve de atrás hacia adelante.



Plano detalle

Descripción: La pistola junto a unas balas encima de la mesa del comedor.

ESC 20: EXT - CALLE – DÍA



Over shoulder

Descripción: Ernesto mirando a María Laura y un chico alto abrazados y riéndose mientras ven el atardecer juntos.



Plano general

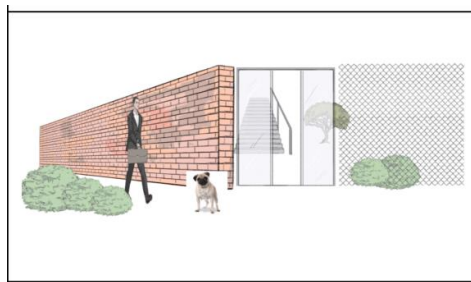
Descripción: Ernesto molesto mira a María Laura con el ramo de gerberas rojas en su mano. María Laura y el chico alto se acercan para darse un beso.

ESC 21: (MONTAJE DE IMÁGENES)



Two shot

Descripción: María Laura y su novio coqueteando.



Plano entero

Descripción: Ernesto viene caminando del trabajo, un pug negro viene hacia él. Lo recoge. Aparece de espaldas María Laura quien se lo quita de las manos y sigue caminando.



Plano entero

Descripción: Ernesto viene caminando, el pug negro aparece corriendo y María Laura viene detrás de él, toma al cachorro y sigue caminando. Ernesto se detiene para verla.



Plano general

Descripción: Ernesto mira a María Laura en el parque, él viene con un juguete en sus manos para el perro. No se acerca a María Laura. Se sienta en un banquito cercano, tira la pelota y se va.



Plano general

Descripción: María Laura saluda se despide de su novio y se monta en un taxi. Al fondo se ve como Ernesto se emociona y baja sale corriendo.



Plano medio corto

Descripción: Ernesto está, solo en el café, sentado leyendo el libro “Destiempo” cuyo autor es Ernesto Escalante.

ESC 22: EXT – CALLE - DÍA



Plano entero

Descripción: María Laura voltea y se asusta.

13. Ficha técnica

TÍTULO:	DESTIEMPO
GUIONISTA:	MARÍA CAMPOS
DIRECTORA:	MARYORITH GONZÁLEZ
ASISTENCIA DE DIRECCIÓN	CLEVER X. CASTILLO
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA:	CLEVER CASTILLO
DIRECTORA DE ARTE:	MARIANA VÁSQUEZ
PRODUCTORA:	ARIANNA ERRANTE
ASISTENCIA DE PRODUCCIÓN :	MARYORITH GONZÁLEZ
MAQUILLAJE Y VESTUARIO:	MARIANA VÁSQUEZ
ASISTENTE DE VESTUARIO:	ARIANNA ERRANTE Y MARÍA CAMPOS
CÁMARA:	CLEVER X. CASTILLO
SONIDISTA:	MARÍA CAMPOS Y CRISTHIAN CASTILLO
FOTO FIJA:	CRISTHIAN CASTILLO

14. Presupuesto

Este presupuesto estimado para la producción del cortometraje *Destiempo*, se basó en diferentes presupuestos obtenidos de varias casas productoras tales como Soda Producciones, Kimura Producciones, Plus Ultra Producciones y Cimase C.A. También se tomó en cuenta el presupuesto de los servicios de catering Deli-art 77 C.A y AW Catering 2015 C.A.

Los costos promedios de la pre-producción, de los equipos de grabación, talentos, costos de producción, equipo técnico (Cámara Canon C100 y Dana Dolly), post-producción y seguros e imprevistos, fueron obtenidos de los presupuestos enviados por Soda Producciones y Kimura Producciones.

En cuanto al equipo técnico (set de luces) el promedio de costos viene del presupuesto de Soda Producciones y Cimase C.A. Por su parte, el costo estimado del equipo de audio viene dado por Plus Ultra Producciones y Kimura Producciones.

Por último, los costos de catering fueron promediados con los presupuestos enviados por Deli-art 77 C.A y AW Catering 2015 C.A.

1- PRE PRODUCCIÓN	BOLÍVARES
1.1 COPIAS DE GUION	600,00
1.2 STORY BOARD	9.800,00
1.2 OTROS	0
SUB TOTAL 1:	10.400,00

2- EQUIPO DE GRABACIÓN	BOLÍVARES
2.1 DIRECTOR	165.000,00
2.2 PRODUCTOR	110.000,00
2.3 DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	78.000,00
2.4 DIRECTOR DE ARTE	78.000,00
2.5 DIRECTOR DE POST PRODUCCIÓN Y EDICIÓN	40.000,00
2.6 ASISTENTE DE PRODUCCIÓN	39.000,00
2.7 VESTUARISTA	42.000,00
2.8 MAQUILLADOR	29.000,00
2.9 SONIDISTA	21.000,00
2.10 OPERADOR DE CÁMARA	8.000,00
2.6 OTROS	0
SUB TOTAL 2:	610.000,00

3- TALENTOS	BOLÍVARES (C/U)	TOTAL
3.1 PRINCIPALES (1)	20.800,00	20.800,00
3.2 SEGUNDARIOS (2)	15.400,00	30.800,00
3.3 FIGURANTE (1)	8.800,00	8.800,00
SUB TOTAL 3:		60.400,00

4- COSTOS DE PRODUCCIÓN	BOLÍVARES
4.1 INSUMOS DE PRODUCCIÓN	5.500,00
4.2 TRANSPORTE	34.000,00
4.3 ALIMENTACIÓN	70.020,00
4.4 TELEFONÍA	6.500,00
4.5 UTILERÍA	27.500,00

4.6 ALQUILER Y COMPRA DE VESTUARIO	47.500,00
4.7 ALQUILER DE MASCOTA	5.500,00
SUB TOTAL 4:	196.520,00

5- EQUIPO TÉCNICO	BOLÍVARES
5.1 CÁMARA CANON C100	87.000,00
5.2 DANA DOLLY	15.000,00
5.3 SET DE LUCES	170.578,00
5.4 EQUIPO DE AUDIO	41.250,00
SUB TOTAL 5:	313.828,00

6- POST- PRODUCCIÓN	BOLÍVARES
6.2 OFF LINE	20.000,00
6.3 ON LINE	25.000,00
6.4 MUSICALIZACIÓN Y SONIDO	67.500,00
SUB TOTAL 6:	112.500,00

7- SEGUROS E IMPREVISTOS	BOLÍVARES
7.1 SEGURO DE PERSONAL EN RODAJE	27.500,00
7.2 OTROS	0
SUB TOTAL 7:	27.500,00

TOTAL GENERAL (1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7) Bs.	1.331.148,00
--	---------------------

15. Análisis de costos

En este apartado se muestran los costos reales de la producción, en un presupuesto final para la realización de *Destiempo*.

1- GUION	BOLÍVARES
1.1 COPIAS	200,00
1.2 OTROS	0
SUB TOTAL 1:	200,00

2- EQUIPO DE GRABACIÓN	BOLÍVARES
2.1 DIRECTOR	0
2.2 PRODUCTOR	0
2.3 DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	0
2.4 DIRECTOR DE POST PRODUCCIÓN Y EDICIÓN	0
2.6 ASISTENTE DE PRODUCCIÓN	0
2.7 VESTUARISTA	0
2.8 MAQUILLADOR	0
2.4 SONIDISTA	0
2.5 OPERADOR DE CÁMARA	0
2.6 OTROS	8.000,00
SUB TOTAL 2:	8.000,00

3- TALENTOS	BOLÍVARES
3.1 PRINCIPALES (C/U)	0
3.2 SECUNDARIOS	0

3.3 OTROS	0
SUB TOTAL 3:	0

4- COSTOS DE PRODUCCIÓN	BOLÍVARES
4.1 INSUMOS DE PRODUCCIÓN	480,00
4.2 TRANSPORTE	800,00
4.3 ALIMENTACIÓN	25.000,00
4.4 TELEFONÍA	600,00
4.5 UTILERÍA	2.286,00
4.6 MAQUILLAJE Y PEINADO	0
4.7 OTROS	450,00
SUB TOTAL 4:	29.616,00

5- EQUIPO TÉCNICO	BOLÍVARES
5.1 CÁMARA CANON C100	40.000,00
5.2 DANA DOLLY	0
5.3 SET DE LUCES	0
5.4 EQUIPO DE AUDIO	12.000,00
SUB TOTAL 5:	52.000,00

6- POST- PRODUCCIÓN	BOLÍVARES
6.1 COLORIZACIÓN (4 HORAS)	0
6.2 OFF LINE	0
6.3 ON LINE	0
6.4 MUSICALIZACIÓN Y SONIDO	0
SUB TOTAL 6:	0

7- SEGUROS E IMPREVISTOS	BOLÍVARES
7.1 SEGURO DE PERSONAL EN RODAJE	0
7.2 OTROS	0
SUB TOTAL 7:	0

TOTAL GENERAL (1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7) Bs.	89.816,00
--	------------------

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Al momento de enfrentar el reto de crear una historia en la que su estructura narratológica fuera alterada, con el uso de escenas en tiempo trastocado, nunca pensamos que nuestro primer acercamiento a la escritura del guion nos llevara varias horas de trabajo de mesa.

Al escribir el guion de *Destiempo* lo principal fue entender que era necesario construir una historia lineal para posteriormente desfragmentarla en sus elementos claves. Es por esto que se creó la escena en el consultorio del psicólogo que, aunque se hizo de manera lineal como una conversación fluida, se dividió en cuatro escenas, permitiendo la entrada a los recuerdos en tiempo ficticio que Ernesto había creado sobre su supuesto romance con María Laura.

También resultó retadora la inclusión del tiempo trastocado de una manera sutil, para que se crease un falso sentido de realidad en el espectador, la cual sería derribada por medio de un montaje de imágenes donde se mostraría la repetición de ciertas escenas con las acciones que realmente pasaron entre los protagonistas.

Los trabajos de mesa para revisar el guion nos permitieron mirar el producto escrito con cierto distanciamiento. Una de las partes más arduas de la escritura fue al momento de crear los diálogos. Para facilitar este trabajo creamos la biografía de cada personaje, que nos permitiera mantener una coherencia en lo que los personajes expresaban en sus parlamentos y que esto reflejara como son. Un personaje debe hablar y actuar acorde a su personalidad y experiencias, y no acorde a los caprichos del escritor. Deslindarse de una obra es más complicado de lo que parece porque se puede caer en el error de hacer que los personajes resuelvan situaciones como el

escritor lo haría y no acorde al bagaje de experiencias y personalidad del personaje.

Una vez culminado el guion, empezó la tarea de producir este cortometraje. En esta tesis pudimos poner en práctica los conocimientos aprendidos en la materia de producción cinematográfica. El buen manejo de los tiempos nos permitió realizar un rodaje de tres días, cuando el material ameritaba grabarse en cuatro. Esto se logró organizando las escenas de tal manera que nos permitiera aprovechar los recursos.

Una de las tareas más arduas de la producción fue utilizar solo lo necesario para mantener el presupuesto más bajo y mantener un costo más rentable, además de buscar la mayor cantidad de cosas en nuestras casas evitando gastos innecesarios.

En cuanto a la dirección, el principal detalle que tuvimos que cuidar fue mantener el *raccord* en las escenas. En un cortometraje con una estructura narratológica de tiempo trastocado, cuidar los detalles es de vital importancia, pues el uso de ciertos elementos dan pistas al espectador sobre en qué tiempo nos ubicamos.

Uno de los objetivos de la dirección fue transmitir mediante encuadres e iluminación el mundo interior de Ernesto. Una de estas tareas era transformar lo escrito en el guion para mostrarlo en imágenes que contaran una historia sin necesidad de palabras, utilizando el lenguaje audiovisual. Para poder visualizar los pensamientos, anhelos y forma de ser del personaje muchas veces se recurre a la dirección de arte para ubicar elementos en la escena que los transmitan.

Entre los aprendizajes que deja la experiencia de realizar un cortometraje es entender que la organización es la clave del éxito. Hacer un guion literario claro y que especifique las necesidades de producción en un

guion técnico que esté bien diseñado, de manera tal que todo el equipo pueda entenderlo, ayuda a evitar que hayan cambios inesperados durante el rodaje. Todo esto garantiza que se minimice la incertidumbre y el tiempo de rodaje.

En cuanto a la escritura de un guion con naturaleza de tiempo trastocado, es vital tenerlo claro linealmente y que todo el equipo entienda el orden de las acciones. Así al desfragmentarlo se puede rehacer de la mejor manera para darle valor agregado a la historia.

Otra recomendación es no prescindir de un *script*. Ya que al no contar con una persona que lleve el control de las escenas hace que se pierda tiempo durante la edición, por no tener una guía sobre las escenas que quedaron durante la grabación.

El último aprendizaje que nos llevamos es el de saber que es posible realizar un trabajo de grado que apasione aunque la situación país no sea la más adecuada. La falta de insumos, los pocos materiales económicos y escasez de repuestos de los equipos hacen que el proceso de crear un cortometraje sea una carrera llena de obstáculos. Sin embargo, realizar lo que nos gusta nos impulsó a luchar contra estas adversidades y lograr un producto venezolano de calidad que pueda exportarse. Además de contar con personas que tengan las mismas ganas por hacer las cosas bien, prestando sus conocimientos profesionales sin pedir nada a cambio.

BIBLIOGRAFÍA

Libros

- Aumont, Bergala, Marie y Vernet (1983) *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. (1º edición). Editorial Paidós.
- Bal, M (1997) *Narratology Introduction to the Theory of Narrative*. Segunda edición. University of Toronto Press. Toronto, Canada.
- Bravo, J (1982) *Aportes para el estudio de la narrativa*. Perú. Serie Perulibros.
- Casas, I (2013) *In Nolan we trust: La obsesión onírica y psicológica que ha conquistado Hollywood*. Universidad de Sevilla.
- Chatman, S (1978) *Story and Discourse*. Cornell University Press. Estados Unidos.
- Currie, M (2007) *About Time Narrative, Fiction and the Philosophy of Time*. Edinburgh University Press. Edimburgo.
- Eisenstein, S (1949) *A Dialectic Approach to Film, Essay from "Film Form"*. New York
- Gaudreault, Jost (1995) *El relato cinematográfico*. Barcelona, España. Ediciones Paidós Ibérica.
- Genette, G (1989) *Figuras III*. España. Editorial Lumen.
- Gómez, J. (2002). *El cine: una guía de iniciación*. (1º edición). Murcia. Edita: Aula de Mayores.
- Landa, J (1998) *Acción, relato y discurso: estructura de la ficción narrativa*. España. Ediciones Universidad Salamanca.
- Lluch, G (2003) *Análisis de narrativas infantiles y juveniles*. España. Ediciones de la Universidad de Castilla – La Mancha.
- Martin, M (2002) *El lenguaje del cine*. Barcelona, España. Editorial Gedisa.

- Meier, A (2013) *El cortometraje: el arte de narrar, emocionar y significar*. Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco. Ciudad de México, México.
- Pérez, J (2008) *Leer el cine, la teoría literaria en la teoría cinematográfica*. España. Ediciones Salamanca.
- Pinel, V. (2004). *El montaje: el espacio y el tiempo del film*. Editorial: Paidós.
- Saint-André, Rolón, González, Casini (2002) *Leer la novela hispanoamericana del siglo XX*. Editado por el Servicio de publicaciones de la FFHA, Universidad Nacional de San Juan.
- Sánchez, J. (2006) *Narrativa audiovisual*. Barcelona, España. Editorial UOC.
- Sánchez, S (2007) *Películas claves del cine de ciencia – ficción*. Ediciones Robinbook. Barcelona, España.
- Sánchez, V. (1996). *El montaje cinematográfico*. (1º edición). Editorial Paidós.
- Sánchez, V. (1991) *Teoría del montaje cinematográfico*. Editorial: Filmoteca de la Generalitat Valenciana.
- Villanueva, D. (1992) *El comentario de textos narrativos: La novela*. Asturias, España. Ediciones Jucar.

Novela

- Márquez, G. (1967) *Cien años de soledad*. Colombia. Editorial Sudamericana
- Proust, M (1996) *En búsqueda del tiempo perdido*. Duodécima reimpresión (2009). Ediciones Alianza editorial.
- Rulfo, J (1955) *Pedro Páramo*. México. Ediciones Fondo de cultura económica
- García, G (1967) *Cien años de soledad*. Colombia. Ediciones Sudamericana.

- García, G (1998) *Crónica de una muerte anunciada*. Barcelona, España. Ediciones Plaza & Janés Editores S.A.

Trabajos de investigación

- Morales, F (2005) *Las variaciones métricas del montaje paralelo y su relación con la respuesta emocional del receptor (el estrés)*. Universidad Autónoma de Barcelona.
- Cuevas, E (2004) *Christopher Nolan visto desde Gerard Genette: análisis narratológico de Memento*.

Revistas electrónicas

- Genette, G (1972) El discurso del relato. Traducción parcial por Narciso Costa Ros. 38 páginas.
<http://cortazarygenette.files.wordpress.com/2010/06/discurso-del-relato.pdf>
- Landa, J (s.f) *Aspectos de la técnica narrativa en Hard Times, de Charles Dickens*. Universidad de Zaragoza.
http://www.unizar.es/departamentos/filologia_inglesa/garciala/publicaciones/hardtimes/tecnica/tiempo.html
- Morgan, R (s.f) *Guía de ejercicios: “El género narrativo”*
http://www.actiweb.es/el_maestro/archivo10.pdf
- Reyes, V (2011) *El manejo del tiempo en el relato cinematográfico*. Revista Mexicana de Comunicación. Número 127, Autora Virginia Estela Reyes 2011. 52 páginas.

Páginas web en línea

- Christopher Nolan's Biography (s,f) IMDB. Consultado el 15 de mayo de 2015 en el portal Web:
http://www.imdb.com/name/nm0634240/bio?ref_=nm_ov_bio_sm

- Polo, R (s.f), *Los 9 pasos de Darío*. Consultado el 02 de febrero del 2015 en el Portal Web: <http://www.los9pasosdedario.com/TodoSobreCortos02.htm>
- Real Academia Española (s.f) *Cortometraje* Consultado el 02 de febrero del 2015 en el Portal Web: <http://lema.rae.es/drae/?val=cortometraje>
- Oxford Dictionaries (s.f) Hilo. Consultado el 02 de agosto del 2015 en el Portal Web: <http://www.oxforddictionaries.com/es/definicion/espanol/hilo>
- El minimalismo dentro de nuestro hogar (2015) El diario del Otún. Consultado el 10 de agosto del 2015 en el Portal Web: <http://www.eldiario.com.co/seccion/PROYECTOS/el-minimalismo-dentro-de-nuestro-hogar1501.html>

ANEXOS



Deli-Art 77 C.A.

Presupuesto

1552

RIF: J-30685958-6

Presupuesto

Ciente

Nombre **Arianna Errante**

Dirección

Ciudad Caracas

RIF:

Teléfono:

Fecha:

8/26/2015

Proyecto:

Responsable:

Cantidad	Descripción	Precio Unitario	TOTAL
	Locación: Caracas		
	Primer Dia		
10	Desayunos	Bs 340.00	Bs 3,400.00
10	almuerzos/cenas	Bs 520.00	Bs 5,200.00
10	Cenas	Bs 665.00	Bs 6,650.00
10	Mantenimientos Liquido	Bs 348.00	Bs 3,480.00
2	Personal de servicio	Bs 3,000.00	Bs 6,000.00
1	Transporte	Bs 6,000.00	Bs 6,000.00
	Contado		
	*despues de ese tiempo se reajustara la factura		
	**hora extra del personal Bs.183,00		
	Subtotal		Bs 30,730.00

Favor hacer cheque a nombre
de Deli-Art 77, C.A.

Contado

IVA

Bs 0.00

Bs 0.00

TOTAL

Bs 30,730.00

Recibido por:

Calle Mirabal con San Sebastian Qta. Giraluna Urb Charallavito, Caracass, Miranda Telefono: 0212 945 54 85 /
8823298. Celulares: 0414 125 8103

Gracias por solicitar nuestros servicios

CIMASE, C.A.

CMS RIF.J-30649285-2

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

N° Cotización C15-00590
CARACAS, 31/07/2015

Nombre 0000001753 - ARIANNA ERRANTE
Dirección AV EL PASEO CON CALLE MORICHAL, QTA LOS COSPES URB. PRADO DEL ESTE
Ciudad CARACAS
Atención
Vendedor 00001 - OFICINA
Envía

N° RIF V019500731
N° N.I.T.
Telf. 0414-1546343
Fax
Nombre de Producción: S/FECHA
Fecha de Producción: CORTO U

Código	Cant.	Descripción	Unidad	Precio Unitario	Total
HMI1200	3,00	ARRI 1200W FRESNEL	UNIDADES	24.000,00	72.000,00
LUZ0001	3,00	LUZ KINOFLO 4X4 TUBOS FLUORESCENTE	UNIDADES	12.000,00	36.000,00
LUZ0002	3,00	LUZ KINOFLO 2X4 TUBOS FLUORESCENTE	UNIDADES	9.000,00	27.000,00
KITS	3,00	KIT TIPO COMBO 300/650W FRESNEL	UNIDADES	7.200,00	21.600,00
GRIP	3,00	ACCS PARA ILUMINACION (GRIPS): TRIPODES TIPO C CON GOBO, BANDERAS, PINZAS, ETC	UNIDADES	16.317,00	48.951,00
CAJ0063	3,00	DISTRIBUCION ELECTRICA: CABLES, CONECTORES, EXT 32 Y 50 AMP	UNIDADES	9.600,00	28.800,00
PET0012	3,00	(30) APPLE BOX (PETANINA)	UNIDADES	3.600,00	10.800,00
VEHICULO-1	3,00	CAMIONETA VANS (MERCEDES BENZ)	UNIDADES	32.813,00	98.439,00

Observaciones PAUTA 3 DIAS S/FECHA PROD CORTO U PRESUPUESTO VALIDO POR 5 DIAS CONDICIONES: CONTADO	Total Renglones		343.590,00
	% Descuento	36,00	123.692,40
	Sub Total		219.897,60
	IVA 12,00 %	219.897,60	26.387,71
	Total a Pagar	Bs	246.285,31

SON: Doscientos cuarenta y seis mil doscientos ochenta y cinco Bolívares con 31/100



Km 1 Carretera Santa Lucía. Expocenter Calatayud, Caracas
Telf: 0412 9810151

Cotización

7/13/2015

Descripción	precio por día
Cámara Canon T3i con lente fijo 50	13,000.00
Cámara hdv 1000 sony, con trípode	10,000.00
Micrófono inalámbrico de mano, shut gun o balita	3,000.00
Grabadora	5,000.00
Switcher Datavideo Hs 500 Digital 4 canales SD	20,000
Maleta de iluminación fría (3 Lámparas Photoflex y 1 Kino flo)	25,000.00
Maleta de iluminación cálida Lowell (Rifa, tota y Pro Light)	20,000.00
Maleta de iluminación cálida Fresnel bambino (3 Fresnel)	35,000.00
Rebotador	2,000.00
Mixer de Audio 8 canales	13,000
Estabilizador de cámara Manfrotto Fig Rig	4,000.00
Combo exteriores (3P2 hvx 200, switcher Atem, iluminación, sonido y VTR)	100,000.00
Director	20,000
Camarógrafo	9,000.00
Sonidista	3,500.00
Operador de audio	5,000.00
Director de Fotografía	15,000
Productor	15,000
Editor	15,000 (por la totalidad del proyecto)

Juan Carlos García
Productor Ejecutivo



PRESUPUESTO DE PRODUCCION
Nº 000-15-V

CLIENTE ARIANNA ERRANTE
AGENCIA _____
PRODUCTO _____
VERSIÓN _____
DURACION _____

REVISION Nº _____
FECHA 26/08/2015
DÍAS 3
FORMATO HD

A - PRE- PRODUCCIÓN	63.600,00
B - HONORARIOS	1.825.500,00
C - TALENTOS	67.200,00
D - PRODUCCIÓN	1.274.800,00
E - POST- PRODUCCIÓN	248.500,00
MARK UP SODA	869.900,00
TOTAL GENERAL Bs.	4.349.500,00

CONDICIONES GENERALES

#1 VALOR MONEDA: Este presupuesto esta expresado en Bolívars v no incluye el Impuesto al valor agregado (IVA).

#2 COPIAS SEGÚN FORMATO: Betacam Bs.2200, DVD Bs.1200, este valor no incluye el IVA. Sólo se presupuesta 1 master, el resto se factura como adicional.

#3 VALIDEZ DEL PRESUPUESTO: 20 días a partir de la fecha de emisión.

#4 GASTOS ADICIONALES: Los gastos que no estén previstos en este presupuesto serán cobrados contra factura.

#5 DIA DE CONTINGENCIA: Tendrá un valor cercano al 45 % del Total General, de superar esta cifra es totalmente auditable.

#6 APROBACIÓN: La aprobación de este presupuesto implica el acuerdo de todas sus partes v la emisión inmediata de la orden de compra.

#7 DERECHOS: Están previstos sólo para Venezuela por 1 año para TV Abierta, Cable, Internet, Cine v Gráficas por la versión presupuestada, mas no por la totalidad de las partes. Los derechos internacionales adicionales se estimaran dependiendo de la región en un presupuesto aparte.

#8 POST PRODUCCION: Se cotiza sólo la integración de supers v tapas de cierre.

#9 LOCUCIÓN Y MÚSICA: Se cotizan en este presupuesto.

CONDICIONES DE PAGO: 70% Anticipo antes de Meeting de Producción / 30 % Saldo a la entrega Copias.



PRESUPUESTO DE PRODUCCION
Nº 000-15-V

CLIENTE ARIANNA ERRANTE
AGENCIA 0
PRODUCTO 0
VERSIÓN 0
DURACION 0

REVISION Nº 0
FECHA 26/08/2015
DIAS 3
FORMATO HD

A - PRE-PRODUCCIÓN

Búsqueda de Locaciones (2 Locaciones)	8.000,00
Movilización y viáticos (Pre Gira de locaciones a 2 locaciones)	10.000,00
Hospedaje (Pre Gira de locaciones)	-
Pruebas Fotográficas / Video / Manuales de Producción	6.000,00
Shooting Board (24 cuadros)	9.600,00
Casting	30.000,00
	-
SUB-TOTAL PRE-PRODUCCION Bs.	63.600,00

B - HONORARIOS

Director	270.000,00	
Productora Ejecutiva	150.000,00	
Director de Fotografía	120.000,00	
Director de Arte	120.000,00	
Director de Post Producción y Edición	40.000,00	
Asist. Dirección	81.000,00	
2do Asist. De Dirección	-	
Director de Producción	-	
Jefe de Producción	90.000,00	
Productor de Campo	75.000,00	
Asistente de Producción	48.000,00	
Asistente de Producción	-	
Runner de Producción	25.500,00	
Runner de Producción	25.500,00	
Coordinador de Producción	45.000,00	
Coordinador de talentos	-	
Administradora de rodaje	31.500,00	
Vestuarista	66.000,00	
Asistente de Vestuario	36.000,00	
Maquillador	48.000,00	
Asistente de Maquillaje	-	
Estilista	48.000,00	
Escenógrafo	75.000,00	
Efectista	-	
Utilero	70.000,00	
Asistente de Utería	49.500,00	
Asistente de Utería	31.500,00	
Chofer de Utería (Incluye Camión)	36.000,00	
Maquillador de Alimentos	-	
Asistente de Maquillador	-	
Realizador de Dummie	-	
Estilista de Producto	-	
Sonido Directo	22.000,00	
Asistente de Sonidista	6.000,00	
Baby Wrangler	-	
Jefe Electricista	8.000,00	
Eléctrico	8.000,00	
Eléctrico	8.000,00	
Eléctrico	8.000,00	
Eléctrico	8.000,00	
Jefe de Maquina	8.000,00	
Maquinista	8.000,00	
Foquista	8.000,00	
Asistente de Cámara	8.000,00	
Video Asist.	8.000,00	
Media Manager	8.000,00	
Operador de VTR	8.000,00	
Plantero	8.000,00	
Chofer de Cámara	8.000,00	
Chofer de Luces	8.000,00	
Chofer de Producción	8.000,00	
Seguridad en Set	8.000,00	
Seguridad en Set	8.000,00	
Horas extras personal técnico (6 horas extras - 2 por día)	72.000,00	
SUB-TOTAL HONORARIOS Bs.	1.825.500,00	

Corresponde a la suma
de honorarios técnicos
144.000,00

Corresponde a la división
entre 12 (horas de jornada)
de honorarios técnicos para
obtener la cantidad de hora extra
12.000,00



PRESUPUESTO DE PRODUCCION
Nº 000-15-V

C - TALENTOS

Modelos Principales (1) Derechos por 1 año para Tv Abierta, Cable, Web, Cine y Gráficas	21.600,00	21.600Bs c/u
Modelos Secundarios (1) Derechos por 1 año para Tv Abierta, Cable, Web, Cine y Gráficas	16.800,00	16.800Bs c/u
Modelos Figurantes (3) Derechos por 1 año para Tv Abierta, Cable, Web, Cine y Gráficas	28.800,00	9.600Bs c/u
Modelos Extras () Pago único	-	

SUB-TOTAL TALENTOS Bs. 67.200,00

D - PRODUCCION

Alquiler de Locación y/o Permisología (2 Locaciones x 3 días/ Exteriores e Interiores)	180.000,00
Compra de Utillería	80.000,00
Alquiler de Utillería	120.000,00
Escenografía	30.000,00
Compra de Vestuario	20.000,00
Alquiler de Vestuario	40.000,00
Producción de Campo (Insumos de Producción)	6.000,00
Animales en Escena	20.000,00
Insumos para maquillaje de alimentos	-
Comunicaciones y Radios	8.000,00
Viáticos del personal técnico	28.800,00
Comidas y atención en el set (45 desayunos, 45 almuerzos y 45 mantenimientos por 3 días)	240.000,00
Comidas y atención en el set (talentos extras)	-
Cámara Cannon C100 (Incluye arriera y óptica)	54.000,00
Optica	-
Lentes Especiales	-
Dolly (Danna Dolly)	15.000,00
Steady cam	25.000,00
Cámara Car	-
Drone	-
Equipo de Iluminación/ Grips	180.000,00
Planta Eléctrica	60.000,00
Alquiler camión de luces	36.000,00
Alquiler camión de cámara	36.000,00
Alquiler camión de producción	36.000,00
Motor Home o Baño portatil	30.000,00
Alquiler de transporte (Caracas)	-
Alquiler de transporte (Fuera de Caracas)	-
Hospedaje (Fuera de Caracas)	-
Boletos aéreos	-
Seguro del personal en rodaje	30.000,00

SUB-TOTAL PRODUCCION Bs. 1.274.800,00



E - POST-PRODUCCION

Colorización (4 horas)	24.000,00
Off Line (Suite de edición, render)	25.000,00
On Line (Presentación, ajustes, master)	15.000,00
Gráficas (Supers, logos, cartones de cierre)	20.000,00
Animación 2D	-
Animación 3D	-
Banco de imágenes y videos	-
Musicalización y sonido (Archivo)	75.000,00
Locución	80.000,00
Movilización y Viáticos	1.500,00
Material de Video (incluye copia 1 Betacam/ 1 DVD)	8.000,00

SUB-TOTAL POST-PRODUCCION Bs. 248.500,00

TOTAL (A + B + C + D + E) Bs. 3.479.600,00

MARK UP SODA Bs. 869.900,00

TOTAL GENERAL Bs. 4.349.500,00

		AWCatering 2015 C.A			
		RIF:J-4062685-7			
		AV PRINCIPAL EL LIMON EL PLACER BARUTA MIRANDA			
		NUMEROS DE CONTATOS:			
		04120197182/0426257042/04242831395			
		E-MAIL: AWCATERING2015@GMAIL.COM			
		WEB. http://awcatering2015.wix.com/awcatering2015?fb_ref=Default			
CLIENTE	ARIANNA ERRANTE		TIPO DE EVENTO		
Direccion	PRADOS DEL ESTE		PROYECTO		
TELF.	0414-154-6343		FECHA		
E-MAIL	ARIANNAERRANTE@GMAIL.COM		LOCACION		
			HORA		
		5/29/15			
Cantidad	Concepto o Descripción	Precio de venta unitario	total por Dia	Diás	Total
10	Desayunos	330,00	3300,00	3	9900,00
10	Almuerzo	480,00	4800,00	3	14400,00
10	MANTENIMIENTO líquido full	250,00	2500,00	3	7500,00
10	MANTENIMIENTO Sólido full	300,00	3000,00	3	9000,00
1	Transporte camión	8000,00	8000,00	3	24000,00
			21600,00	Sub. Total	64800,00
					7776,00
					72576,00
50803,20					0,00
					
PRESUPUESTO SUJETO A CAMBIOS.					
@AWCATERING2015		AWCATERING2015			

- Normativas:**
- *informar la aceptación del presupuesto a través de un correo awcatering2015@gmail.com, a la brevera posible, para reservar la fecha de la pauta y proceder a preparar logística con excelencia, como lo amerita sus proyecto
 - *El tiempo de servicio por cada anfitrión es de 12 hrs. Pasadas la misma, se cobrara extra 200bsf. Por anfitrión y 500bsf. Por cada trasporte, todo lo que se genere extra al presente presupuesto, tal como comidas, tiempo extra del personal por cada transporte se cargara en la factura final
 - *-emitir cheque de adelanto por el 70% sobre el monte del sub-total del presupuesto y deberá entregarse tres días hábiles (3) antes de la pauta
 - *Cualquier otra forma de pago como prono pago, porcentaje de adelanto, descuento u otras variaciones requeridas por su evento o proyecto deberá ser negociada con nosotros para trabajar con puntos claros y conformes entre ambas partes
 - *de ser suspendida la pauta dos días antes de lo convenido, se cobrara 30% del monto presupuestado por daños causado o compromisos adquiridos por conecto de logística, transporte y personal.

I

ATENTAMENTE

WALTER GRATEROL

ALEXIS NARVAES

WALTERGRA49@GMAIL.COM

ALEXIS.NARVAES@HOTMAIL.COM

KIMURA PRODUCCIONES

TELÉFONO: 0414-2912969

kimuraproducciones@gmail.com

[CLEVER X. CASTILLO PRODUCTOR EJECUTIVO/DIRECTOR](#)

CLEVERXCM@GMAIL.COM

RIF: J-18493567-4



PRESUPUESTO DE GRABACIÓN.

KIMURA PRODUCCIONES

FECHA:

25-Jul-15

CLIENTE: Arianna Errante

PRESUPUESTO No.

P-09/01/15

PRODUCTO :

Días de Estudio:

0

VERSION:

Días de Locación:

3

DURACION: 15MIN

Días de Grabación:

3

REVISION No. : 1

Formato Digital:

DIRECTOR: MARYORITH GONZÁLEZ

Formato Post-Pro:

FULL-HD

A	PRE-PRODUCCIÓN	BsF	10,000.00
B	HONORARIOS	BsF	366,000.00
C	PRODUCCION	BsF	414,000.00
D	POST-PRODUCCIÓN	BsF	110,000.00
TOTAL PRESUPUESTO			900,000.00
IVA BsF			108,000.00
TOTAL PRESUPUESTO BsF			1,008,000.00

A.- PRE-PRODUCCION:		TOTAL Bs.F.
A.1- Comunicaciones	BsF	5,000.00
A.2- Busqueda de locaciones	BsF	-
A.3- Pruebas Fotográficas/Video	BsF	-
A.4- Movilización/Viáticos	BsF	-
A.5- Story Board/Shooting / Manual de Producción	BsF	5,000.00
A.6- Casting y call back	BsF	-
	BsF	10,000.00

B.- HONORARIOS:		TOTAL Bs.F.
B.1- Director	BsF	90,000.00
B.2- Director de Fotografia	BsF	36,000.00
B.3- Asistente de Dirección	BsF	15,000.00
B.4- Productor Ejecutivo	BsF	70,000.00
B.5- Director de Arte	BsF	36,000.00
B.6- Producción de campo	BsF	-
B.7- Coordinación de Producción	BsF	-
B.8- Asistente de Produccion	BsF	15,000.00
B.9- Utilero y Asistentes	BsF	-
B.10- Escenografo	BsF	-
B.11- Vestuario y asistente	BsF	18,000.00
B.12- Maquillaje, Estilista	BsF	10,000.00
B.13- Maquillaje de Caracterización	BsF	-
B.14- Coreografo	BsF	-
B.15- Efectos Especiales	BsF	-
B.16- Maquillaje de alimentos	BsF	-
B.17- Editor en el Set		
B.18- Sonidista	BsF	20,000.00
B.19- Personal Técnico (3 personas)		

B.20-	Talentos (1) + comisión agencia	BsF	20.000,00
B.21-	Secundarios (2)	BsF	28.000,00
B.22-	Extras Pago UNICO (1)	BsF	8,000.00
B.23-	Seguridad (1 funcionario)	BsF	-
B.24-	Productor de enlace	BsF	-
B.25-	Protocolo	BsF	-
Sub-Total Honorarios:		BsF	366,000.00

C.- COSTOS DE PRODUCCION:		TOTAL Bs.F.	
C.1-	Alquiler de Estudio Y/O locaciones	BsF	-
C.2-	Alquiler Vehiculos de escena	BsF	-
C.3-	Alquiler de Utileria	BsF	25,000.00
C.4-	Escenografia	BsF	-
C.5-	Dummies o artes especiales	BsF	-
C.6-	Transporte (Motorhome)	BsF	-
C.7-	Transporte y Traslados	BsF	36,000.00
C.8-	Hospedaje/ Viáticos Director	BsF	-
C.9-	Pasajes	BsF	-
C.10-	Alquiler/compra de Vestuario	BsF	35,000.00
C.11-	Alquiler de Mascotas	BsF	5,500.00
C.12-	Movilización/Viáticos/ Tecnicos		
C.13-	Transporte de equipos y utileria	BsF	-
C.14-	Comidas y Atención en el Set	BsF	36,000.00
C.15-	Alquiler de boom con grabador	BsF	43,500.00
C.16-	Cámara CANON C100	BsF	120,000.00
C.17-	Dolly Super Panther /Danna	BsF	15,000.00
C.18-	Equipo de Iluminación ARRI HMI FF	BsF	45,000.00
C.19-	Steadicam	BsF	23,000.00
C.20-	Seguros Personal	BsF	25,000.00
C.21-	Media Manager	BsF	-

C.22-	Planta Eléctrica	BsF	-
C.23-	Gastos de producción	BsF	5,000.00
C.24-	Making Of	BsF	-
Sub-Total Producción:		BsF	414,000.00

D.- POST-PRODUCCION:		TOTAL Bs.F.	
D.1-	Diseño	BsF	-
D.2-	Telecine / Scrach	BsF	-
D.3-	Edición OFF LINE	BsF	15,000.00
D.4-	Post-Producción ON LINE DCT	BsF	35,000.00
D.5-	Musica, creación producción y Derechos por un año	BsF	60,000.00
D.6-	Computación Gráfica	BsF	-
D.7-	Material beta Digital NTSC (1 COPIA)		
Sub-Total de Post-Producción:		BsF	110,000.00

NOTAS:

- 1 Este Presupuesto contempla la producción programa de educacion ambiental para INPARQUE.

FORMA DE PAGO

- | | | | |
|---|--|-----|------------|
| 2 | 70 % A LA APROBACIÓN DEL PRESUPUESTO | BsF | 705,600.00 |
| 3 | 30 % RESTANTE A LA ENTREGA DE LAS COPIAS | BsF | 302,400.00 |

- 4 * ESTE PRESUPUESTO NO INCLUYE LOCUTOR .
 - 8 * ESTE PRESUPUESTO NO INCLUYE DIA DE CONTINGENCIA POR RAZONES CLIMATOLÓGICAS O DE OTRA ÍNDOLE
 - 9 * ESTE PRESUPUESTO PUEDE ESTAR SUJETO A MODIFICACIONES
 - 10 * PRESUPUESTO VALIDO POR 30 DÍAS
 - 11 * UNA VEZ APROBADO EL PRESUPUESTO SE REQUIERE UNA ORDEN TRABAJO O EL MISMO FIRMADO
- * LA FIRMA DE ESTE PRESUPUESTO IMPLICA LA ACEPTACIÓN DE TODO LO ANTES EXPUESTO.
