



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

SIEMPRE ES HOY

**Realizar un cortometraje implementando la técnica de la fotonovela
plantada por Chris Marker en La Jetée.**

FLORES, Ariadna

Tutor:

MARTÍNEZ, Laura

Caracas, septiembre 2015.

Para Lu que me enseñó a vivir el hoy.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar quisiera agradecer a mi familia por el apoyo y la confianza que me dieron a lo largo de estos cinco años de carrera. Específicamente a Carolina, mi mamá, quién con todo el amor y cariño del mundo estuvo presente en cada paso de la realización de este trabajo de grado.

Quiero agradecerle a mi hermana Marla por participar en esta disfuncional idea, a Isaac Pérez Sosa por ser un reflejo exacto de Equis y a Vladimir Quintero por su característica voz que le dió vida a estas fotografías.

No puedo estar más agradecida con el apoyo incondicional de Luis y sus dulces palabras de aliento cada vez que dudaba de mi misma. Le doy infinitas gracias a Pablo, mi amigo de la vida, por participar en “Siempre es hoy”. Además quisiera agradecer infinitamente a mi tutora Laura Martínez, quién con paciencia y pedagogía, me acompañó en todo este viaje.

De igual forma quisiera agradecer a la Fundación Armando Planchart por abrirme las puertas a sus espectaculares espacios, dignos de admiración y preservación. A Carolina Figueredo por permitirme cumplir este sueño rodeada de Calder, Soto, Reverón y Cruz Diez.

Quisiera agradecer a todas esas influencias que me inspiraron a crear este trabajo de grado: Chris Marker, Brian Wilson y Pet Sounds, Serge Gainsbourg y Peter Sarsted, Gio Ponti, los psicodélicos colores de Peter Max y la Caracas de los sesenta.

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	9
II. MARCO TEÓRICO	11
1. Chris Marker (1921-2012)	11
1.1 Breve reseña sobre su vida.	11
1.2 Análisis de la obra de Chris Marker	20
1.2.1 La contribución de Marker al ensayo filmico	21
1.2.2 Las películas de Marker comprometidas con la política	23
1.2.3 La experimentación con nuevos medios y la tecnología	26
1.3 La Jetée	28
2. La Fotonovela y el Cortometraje	33
2.1.1 La Fotonovela	33
2.1.2 Breve historia de la Fotonovela	34
2.1.3 Fundamentos básicos de la Fotonovela	37
2.2 Implementación de la Fotonovela en el Cortometraje.	40
2.2.1 La inmovilidad de la fotografía y el movimiento en el cine.	41
III. MARCO METODOLÓGICO	44
1. Planteamiento del problema	44
2. Objetivos de la investigación	46
2.1. Objetivo General	46
2.2. Objetivos específicos	46
3. Justificación	46
4. Delimitación	48
5. Descripción del proceso	48
6. Idea del guión	50
6.1. Sinopsis	50
6.2 Escaleta	50
6.3 Tratamiento	54
6.4. Perfil de los personajes	56
6.5 Guión literario	57
7. Propuesta visual	71
7.1 Dirección de Fotografía	71
7.2 Dirección de Arte	72
7.3 Paletas de colores	74
7.4 Locaciones	75
7.5 Utilería y atrezzo	77

7.6 Vestuario	78
8. Propuesta sonora	79
9. Desglose de necesidades de producción	81
9.1 Desglose del guión	81
9.2 Desglose por departamentos	89
9.3 Desglose por escenas	92
10. Plan de rodaje	111
11. Storyboard	121
12. Guión técnico	124
13. Ficha artística	138
14. Ficha técnica	139
15. Presupuesto	140
16. Análisis de costos	147
IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	153
V. REFERENCIAS	158
17. Referencias Bibliográficas:	158
18. Referencias Electrónicas	160
19. Referencias Audiovisuales	161
VI. ANEXOS	162

INDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Tabla 1. Desglose de personajes	89
Tabla 2. Desglose de locaciones	89
Tabla 3. Desglose de ambientación	90
Tabla 4. Desglose de vestuario	90
Tabla 5. Desglose de utilería y atrezzo	91
Tabla 6. Desglose de sonido	91
Tabla 7. Desglose de escena 1	92
Tabla 8. Desglose de escena 2	92
Tabla 9. Desglose de escena 3	94
Tabla 10. Desglose de escena 4	95
Tabla 11. Desglose de escena 5	95
Tabla 12. Desglose de escena 6	96
Tabla 13. Desglose de escena 7	97
Tabla 14. Desglose de escena 8	98
Tabla 15. Desglose de escena 9	98
Tabla 16. Desglose de escena 10	99
Tabla 17. Desglose de escena 11	100
Tabla 18. Desglose de escena 12	101
Tabla 19. Desglose de escena 13	101
Tabla 20. Desglose de escena 14	102

Tabla 21. Desglose de escena 15	103
Tabla 22. Desglose de escena 16	104
Tabla 23. Desglose de escena 17	105
Tabla 24. Desglose de escena 18	105
Tabla 25. Desglose de escena 19	106
Tabla 26. Desglose de escena 20	106
Tabla 27. Desglose de escena 21	107
Tabla 28. Desglose de escena 22	108
Tabla 29. Desglose de escena 23	108
Tabla 30. Desglose de escena 24	109
Tabla 31. Desglose de escena 25	110
Tabla 32. Etapa de preproducción	141
Tabla 33. Etapa de producción	142
Tabla 34. Etapa de postproducción	145
Tabla 35. Etapa de preproducción de “Siempre es hoy”	148
Tabla 36. Etapa de producción de “Siempre es hoy”	149
Tabla 37. Etapa de postproducción de “Siempre es hoy”	152
Figura 1. Paletas de color	74
Figura 2. Locaciones principales	75
Figura 3. Locaciones principales	76
Figura 4. Utilería y atrezzo	77
Figura 5. Vestuario	78

Figura 6. Storyboard escena 1,6,10,15, 20 y 26	122
Figura 7. Storyboard escena 2, 7, 11, 16 y 21	122
Figura 8. Storyboard escena 3 y 23	123
Figura 9. Storyboard escena 4,8,13,19 y 24	123
Figura 10. Storyboard escena 5, 9 14 y 25	124
Figura 11. Storyboard escena 12 y 18	124
Figura 12. Storyboard escena 17	124
Figura 13. Presupuesto ProCine	162
Figura 14. Presupuesto ProCine	163
Figura 15. Presupuesto ProCine	164
Figura 16. Presupuesto ProCine	165
Figura 17. Presupuesto Tres Cinematografía	166
Figura 18. Presupuesto Tres Cinematografía	167
Figura 19. Presupuesto Tres Cinematografía	168
Figura 20. Presupuesto Tres Cinematografía	169
Figura 21. Presupuesto Tres Cinematografía	170
Figura 22. Presupuesto Tres Cinematografía	171
Figura 23. Presupuesto Tres Cinematografía	172

I. INTRODUCCIÓN

“La memoria no guarda películas, guarda fotografías”

Milan Kundera

Un fotograma es un instante idealizado, paralizado en el tiempo y objeto de la contemplación humana. El fotograma es un recuerdo, un fragmento descompuesto de nuestra memoria que permite evocar instantes del pasado.

Estos pequeños fragmentos son capaces de generar en nuestra mente recuerdos que incluso no hemos vivido, tal como lo hace una fotografía. Por ello, este Trabajo Especial de Grado parte de la idea planteada por Chris Marker en *La Jetée*: la fotonovela como herramienta narrativa audiovisual.

Desde los años sesenta la fotonovela se impuso como una técnica innovadora para contar historias y en la actualidad no deja de sorprender. Mediante una sucesión de fotografías, tomando como base principal los fundamentos elementales del cine, se busca contar una historia que amerite ser narrada utilizando esta técnica.

“Siempre es hoy” es un cortometraje ambientado en los años sesenta creado a partir de fotografías y la innovadora técnica del cinemagraph. En esta pieza audiovisual se propone llevar la fotonovela más allá de sus fronteras, incorporándole movimiento a ciertos elementos de la historia para darle dinamismo y relevancia; esto mediante el cinemagraph.

Esta historia narra las desventuras de un hombre atrapado en un fotograma de su vida; condenado a estar encerrado en una gigantesca casa;

enamorado de la figura de una mujer, cuya identidad nunca es revelada. Un hombre destinado a recordar infinidad de veces el momento de su muerte, para luego olvidarlo al día siguiente.

“Siempre es hoy” es una larga meditación sobre la memoria, la fotografía y los recuerdos de una vida; busca exaltar los pequeños instantes que son olvidados entre los rápidos movimientos de nuestra cotidianidad.

II. MARCO TEÓRICO

1. *Chris Marker (1921-2012)*

1.1 *Breve reseña sobre su vida.*

Christian François Bouche - Villeneuve, alias Sandor Krasna, alias Hayao Yamaneko, alias Kosinski, alias Guillaume-en-Egypte, alias Sergei Murasaki, alias Chris Marker nace el 29 de julio de 1921 en Neuilly-sur-Seine, Francia (Brunton, 2012). Marker escondió varios aspectos de su biografía, concedió pocas entrevistas, en las cuales se negó a ser fotografiado y desconoció por completo a sus progenitores y familiares (Lim, 2012).

El pseudónimo Chris Marker nace en 1940 con la publicación de editoriales, poemas e historias de ficción escritas por él. Marker, bajo su segundo sobrenombre, Sergei Murasaki, explicó en una entrevista que escogió el apodo de Chris Marker, ya que es un nombre que puede ser pronunciado en la mayoría de los idiomas. (Marker, 2008.) (Traducción libre del autor)

Chris Marker inició sus estudios en el Instituto Pasteur ubicado en Neuilly- Sur- Seine, Paris, en donde tuvo por maestro a Jean Paul Sartre desde 1937 a 1939. Posteriormente, Marker inició estudios en filosofía. Tras el inicio de la Segunda Guerra Mundial y la invasión alemana en Francia, Marker decide unirse a un grupo de la resistencia francesa llamado Maquis (FTP).

Al finalizar la guerra, Marker se unió al ejército norteamericano cumpliendo labores de traductor simultáneo, gracias a lo cual realizó diversos viajes por América y Europa (Imery, 2012).

Posteriormente, según explica Lupton (2005) Marker se incorporó a un grupo de empresas afiliadas, en el cual se encontraba el periódico cultural y político Esprit, la editorial du Seuil y dos organismos nuevos dedicados a la promoción de la cultura y de la educación popular: Peuple et Culture y Travail et Culture. (Traducción libre del autor)

Chris Marker comenzó a publicar sus poemas, historias, ensayos políticos y culturales, libros y reseñas de películas en el periódico Esprit en enero de 1947 (Lupton, 2005) (Traducción libre del autor).

Durante esta etapa Marker, conoció a André Bazin, crítico cinematográfico, quién posteriormente escribiría sobre el proyecto audiovisual de Marker titulado Cartas a Siberia (Imery, 2012).

En 1949 Marker escribió su primera novela llamada Le Couer Net, en la cual narra la vida y obra del dramaturgo francés Jean Girardoux. Ese mismo año realizó una serie de colaboraciones como escritor y editor de diferentes trabajos publicados en el diario Esprit (Lupton, 2005) (Traducción libre del autor).

En 1950 Chris Marker comenzó a hacer sus primeras contribuciones en producciones audiovisuales, mientras colaboraba en la revista de cine Cahiers du cinema, fundada por André Bazin y Jacques Doniol-Valcroz en 1951; esta última se había convertido en el foco de atención de la Nueva Ola francesa.

En 1952 Marker completó su primer film Olympia 52, una retrospectiva de los Juegos Olímpicos de Helsinki, producido por Peuple et Culture con el fin de propagar los ideales revolucionarios tras la consolidación de la Unión Soviética.

Olympia 52 era un registro funcional de las diferentes competiciones olímpicas, filmado con un equipo amateur en condiciones difíciles. Sin embargo, logró enmarcar los juegos en un contexto histórico conciso y esclarecedor, y puso énfasis en la humanidad de los atletas y espectadores. También colocó en evidencia la fascinación de Marker por el comportamiento humano. (Lupton, 2005.) (Traducción libre de autor)

Un año después de Olympia 52 se estrenó Les Statues Meurent Aussi co-dirigida por Chris Marker y su compañero Alain Resnais. Este film fue una encomienda de la organización Présence Africaine para promover el arte africano en Europa. Resnais realizó la edición y montaje, mientras que Marker realizó los comentarios. Sin embargo, el film fue censurado por el gobierno francés hasta 1965.

En diciembre de 1953 un grupo de directores de cortometrajes franceses firman la “Declaración del grupo de los treinta” con el fin de protestar en contra de la amenaza del gobierno de reestructurar los programas de cine. Chris Marker fue uno de los últimos en adherirse a este grupo, del cual se nutrió para crear su próximo film llamado Sunday in Pekin (Lupton, 2005.) (Traducción libre de autor)

Sunday in Pekin fue co-producido por Argos y Pavox Films. Lupton (2005) explica que el film hace un recorrido a través de los diferentes distritos de la capital China, combinando impresiones poéticas de la ciudad moderna con reflexiones sobre el pasado y el futuro de dicho país. (Traducción libre del autor)

El siguiente film de Marker fue Letter from Siberia en 1958, un ensayo cinematográfico sobre los diversos aspectos geográficos, culturales, históricos e industriales de Siberia. Letter from Siberia fue realizado en blanco y negro mezclando fotografías con secuencias animadas, mientras

que la narración presentaba un análisis humorístico combinado con poemas e intermedios musicales (Lupton, 2005.) (Traducción libre del autor)

Bazín explica que en este film: “Marker se distancia decisivamente de las formas clásicas del documental informativo para establecer una nuevo estilo: el ensayo documentado por film” (Bazín, 1958, p.44).

En 1958 Marker viajó a Corea del Norte y realizó un libro llamado Coréennes, el cual expone numerosas referencias culturales que surgieron después de la división de Corea en 1953. Coreennes es un testimonio apasionado de la fascinación de Marker por los encuentros humanos y su deseo de alejar las limitaciones de los estereotipos políticos y raciales. (Lupton, 2005.) (Traducción libre del autor)

Posteriormente, Marker realizó una serie de films de corte político como Description of a Struggle (1960). Este film examina la identidad del estado de Israel y analiza sus múltiples conflictos (Lupton, 2005) (Traducción libre del autor).

Después nació Cuba Sí (1961) en el cual Marker presenta los dilemas ideológicos del comunismo, el entusiasmo de los habitantes de esa nación y su cultura. Luego elaboró L’Amerique rêve, film en el que evidencia el mito cultural del sueño americano y presenta a Los Estados Unidos como una sociedad forjada mediante la fantasía. (Lupton, 2005) (Traducción libre del autor).

En 1962 gracias a los avances tecnológicos en cámaras de video y equipos de sonido, Lupton (2005) explica que Marker presentó el documental Le Joli Mai, una representación, nada halagadora, de opiniones de la sociedad francesa sobre el final de la guerra de Argelia (Traducción libre de autor).

Así mismo, en 1962 Marker finalizó *La Jetée*, un film de ciencia ficción, de 29 minutos de duración que retrata el miedo y la ansiedad sobre el futuro. La historia narra la vida de un viajero del tiempo obsesionado con una imagen de su pasado. *La Jetée* está narrada, casi completamente, mediante el uso de fotografías.

La Jetée ha inspirado reflexiones filosóficas y teóricas sobre la utilización de fotografías e imágenes en movimiento. También es objeto de numerosos homenajes creativos: la versión del video-artista francés Thierry Kuntzel llamada *La Rejetée* (1993) ; el video musical de David Bowie , *Jump They Say* (1993); y el largometraje de Terry Gilliam llamado *Doce monos* (1996). (Lupton, 2005.) (Traducción libre de autor)

A partir de este momento la crítica francesa comenzó a impulsar el trabajo de Marker. También, como menciona Lupton (2005), aparecieron una serie de artículos y números especiales de revistas dedicados al trabajo de Marker, proclamándolo como una fuerza importante en el cine francés contemporáneo. (Traducción libre de autor)

Dos años después, Marker descubrió Japón en su film *Le Mystère Koumiko*, en el cual entrevista a una joven japonesa llamada Koumiko. A partir de ese momento las entrevistas comenzaron a formar parte importante de los video-reportajes de este cineasta (Lupton, 2005.) (Traducción libre de autor).

En 1966 realizó *If I Had Four Camels*, una retrospectiva de las fotografías que había acumulado durante sus viajes. Este trabajo fue organizado en dos partes: *The Castle* y *The Garden*, en ellas se exploran diferentes facetas humanas y se exponen los ideales utópicos de Chris Marker.

Durante el Mayo Francés en 1968, Marker creó un colectivo social llamado Société pour la Lancement des Euvres Nouvelles (Sociedad para el lanzamiento de nuevos trabajos), usualmente conocido como SLON, a través del cual “Intentaba darle libertad de expresión a las personas que no lo tenían, y cuando era posible, ayudarlos a encontrar sus propios medios de expresión” Marker, (2003). *Liberàtion*, [Página web en línea]

El primer proyecto colectivo de la SLON fue *Far From Vietnam*, un ensayo de ficción y documental en contra de la guerra de Vietnam desde el punto de vista mediático.

Luego Chris Marker viajó a Washington para filmar la Marcha del Pentágono, una protesta general contra la guerra de Vietnam. Este material sería utilizado en la próxima producción colectiva de SLON: *La Sixième face dut Pentagone* (1968).

Ese mismo año Marker finalizó *À Bientôt, J'espère*, un film que expone las huelgas de las fábricas de textiles francesas . La película está constituida por fotografías y clips de video que narran las protestas de marzo de 1967 (Lupton, 2005.)(Traducción propia del autor).

En 1969 Marker terminó *Lesson in Struggle*, un estudio de las bases de los movimiento sindicales, y realizó *On vous parle de Paris: Maspero, les mots ont un sens*, un retrato del editor comunista François Maspero, quién contribuyo con *Far From Vietnam*.

Para 1971 estrenó *The Battle of the Ten Million*, una película que examina el estado de las relaciones internacionales entre Cuba y Los Estados Unidos en el marco de la guerra fría.

Posteriormente en 1973 Marker retrató los eventos ocurridos en Chile, en el marco del gobierno de Salvador Allende, en un documental de ficción llamado *L' Ambassade*. (Lupton, 2005.)(Traducción libre del autor)

En 1974 se estrenó *The Loneliness of the Long Distance Singer* en París. Este film es considerado una pequeña obra maestra del documental de observación ya que utiliza primeros planos, zooms y panéos para hacer un seguimiento meticuloso de los matices de Montand.

En 1975 Marker lanzó *La Spirale*, un film que muestra las contradicciones entre las diferentes posiciones políticas alrededor del mundo. Esta película fue la antesala de *Le Fond de l'air est Rouge*, también conocida como *A Grin Without a Cat*, un film que se convirtió en el emblema del Mayo Francés de 1968.

Marker coloca el compromiso político de su generación en perspectiva y ataca el problema entre los movimientos franceses y el tercer mundo. La solidaridad expresada por los militantes franceses, la cual raramente va más allá de sus principios, va de acuerdo con su fascinación por las revoluciones del extranjero como un sustituto a su decepcionante situación local. (Dreye, 2010, p.47)

En 1978 el mundo avanza significativamente en materia comunicacional con el lanzamiento de la primera computadora Apple. Chris Marker se aventuró con una nueva forma de hacer imágenes.

When the Century Took Shape fue una instalación que contaba con 2 pantallas que transmitían imágenes de la Primera Guerra Mundial y la Revolución Rusa, las cuales habían sido trabajadas con un sintetizador de imágenes (Lupton, 2005) (Traducción libre del autor).

Posteriormente nace *Junktopia* en 1981 producto de una visita de Marker a la ciudad de San Francisco. Allí filmó un conjunto de esculturas en la costa del Pacífico. *Junktopia* fue producida por Argos Films y fue ganadora de un Cesar a Mejor Documental Corto en 1983 (Lupton, 2005).

Ese mismo año nació *Sans Soleil* una película que según Gauthier (2004):

(...) Es un film planetario pero no es un film de viaje. Es un film que evoca la historia oscura de los movimientos de independencia de Guinea-Bissau, pero no es un film histórico. Es un film que se aventura en el futuro, cuando los hombres habrán alcanzado la memoria absoluta, pero no es un film de ciencia ficción. (p. 168)

Sans Soleil es una obra clave de la filmografía de este autor y es un momento cumbre del cine documental.

Sans Soleil desborda los límites del género. Este film se desplaza a través de diversos espacios geográficos y temporales, vinculando imágenes y reflexión, aunando cine y escritura, como un caleidoscopio infinito, fracturado, reflexión plural sobre un mundo contemplado tras una cámara. Sans Soleil no es sino una larga meditación sobre las imágenes, los viajes y la memoria. (Abad, 2012, p.8)

En 1984 Marker aceptó la invitación de CFDT Audiovisual Group para crear un film conmemorativo a los 100 años del movimiento sindical francés. Gracias a esta iniciativa, nace 2084, una película que transcurre en un laboratorio en el que tres jóvenes conversan sobre lo que pasaría con el movimiento sindical francés en el próximo siglo.

Ese mismo año, creó la serie para televisión The Owl's Legacy, compuesta por 13 episodios de 26 minutos cada uno. De acuerdo con Lupton (2005) cada episodio de The Owl's Legacy explora un concepto cuyos orígenes se remontan a la antigua Grecia. (Traducción libre del autor)

Tras la primera gran retrospectiva de sus películas, celebrada en Portugal en 1986, se incrementaron las investigaciones sobre Chris Marker en la Cinemateca de Ontario y se realizaron diversos reconocimientos en su honor.

A partir de 1990 Marker, elevó su potencial creativo gracias a los nuevos medios de comunicación y los avances tecnológicos. De allí surgió Zapping Zone, un conjunto de fotografías y videos de trabajos anteriores de

Marker generadas por un computador. Marker mediante Zapping Zone critica a la televisión e invita al espectador a imaginar las posibilidades de lo que ésta podría ser. (Lupton, 2005.) (Traducción libre del autor)

La caída de la Unión Soviética y la muerte en 1989 de Alexander Medvedkin, uno de los mayores referentes cinematográficos de Marker, lo impulsaron a crear en 1993 una instalación llamada Le Tombeau d'Alexandre (The Last Bolshevik). (Lupton, 2005.) (Traducción libre del autor)

Posteriormente vino Silent Movie, que de acuerdo con Lupton (2005) conjugó el imaginario cinematográfico de Chris Marker de la era muda del cine creando una interfaz computarizada. (Traducción libre del autor).

En 1997 nació Level Five que llevó a Marker a contar los horrores de la batalla de Okinawa. De acuerdo con Blumlinger (2010):

En la película, el discurso sobre la muerte se refiere a los rituales de la memoria y la represión ; las imágenes toman la forma correspondiente de este trabajo : la repetición y el paro . Por marcador el término arqueología toma su dimensión foucaultiana, en el sentido de que considera hechos del discurso (y de imágenes) no como documentos, sino más bien como monumentos. (vol. 11 no. 1, p.8.)

Inmemory nació en 1998 en el formato de un CD-ROM; este proyecto fue una colaboración entre Marker y el Centre Georges Pompidou y le propone al espectador descubrir la geografía de su propia memoria.

Lupton (2005) explica que las capacidades del CD-ROM, le permitieron a Marker realizar una proyección visual de su memoria y simular el modelo de memoria planteado por Rober Hooke en los años setenta. (Traducción libre del autor)

En 2002 Marker realizó su última película con la colaboración de Yannick Bellon. "Remembring of Things to Come" es un film compuesto enteramente por fotografías y narra la historia de una mujer viajera, fotógrafa

profesional y miembro de la Alliance Photo Agency en los años 30 (Lupton, 2005.) (Traducción libre del autor)

Chris Marker o Christian François Bouche - Villeneuve, alias Sandor Krasna, alias Hayao Yamaneko, alias Kosinski, alias Guillaume-en-Egypte, alias Sergei Murasaki muere el 29 de julio de 2012 en París por causas desconocidas (Brunton, 2012).

1.2 Análisis de la obra de Chris Marker

Chris Marker inició su carrera cinematográfica con una serie de películas de viajes realizados entre 1950 y 1960, los cuales definen el estilo y las estrategias del ensayo literario. Estos innovadores documentales exploran el encuentro con otras culturas pueden leerse como formas experimentales etnográficas. (Paz, 2013.)

Las películas de Chris Marker van desde el cortometraje hasta el largometraje y tienen un elemento en común: huyen de las restricciones comerciales en materia de duración y contenido. El cine de este autor es una meditación sobre el instante capturado mediante una cámara, un análisis sobre el tiempo y la memoria.

Como señala Lischi (2008):

Toda la producción de Marker, ya se sabe, es un viaje que trenza magistralmente vínculos entre documental y subjetividad [...], carta personal y reportaje (al acompañar una reflexión sobre éste último), la poesía con el ensayo documentado, la foto-novela con la fantasía política, la narración con el descubrimiento de mecanismos narrativos, realizando, de esta forma, vínculos entre medios y lenguajes. (p.92)

La esencia del cine de Chris Marker de acuerdo a Gauthier, (2010):

El desarrollo de una larga meditación a partir de las imágenes de lo real y los fragmentos de la memoria. Su trayectoria cinematográfica se desplaza a través del tiempo y del espacio, para dar cuenta del mundo mediante una mirada (p. 10).

1.2.1 La contribución de Marker al ensayo fílmico

El ensayo fílmico nace en la década de 1920 y se ha proliferado en los últimos años. Este género es un híbrido que fusiona las dos categorías establecidas de la película: la ficción y el documental.

El ensayo fílmico va más allá de cruzar las fronteras de las disciplinas tradicionales. Los realizadores de ensayos audiovisuales no sólo cuentan con cineastas y documentalistas, sino también con los artistas que producen instalaciones en galerías y exhibiciones en museo (Alter, 2007) (Traducción libre del autor)

Los ensayos fílmicos se han producido en los últimos 80 años, no obstante este género se ha teorizado en la última década del siglo pasado. De acuerdo con Alter, (2007) en el cine, el ensayo fílmico nace a partir del intento de combinar el documental y géneros cinematográficos de ficción.

Este género está compuesto por diferentes elementos: la imagen, el sonido, los intertítulos y la voz en off. Comúnmente se puede observar como la imagen contradice el texto o la narración, creando una lectura absolutamente nueva que debe ser interpretada por la audiencia (Alter, 2007) (Traducción libre del autor).

De acuerdo con Abad (2013):

El trabajo de Marker estará siempre íntimamente ligado a la categoría del ensayo fílmico, siendo considerado como creador de dicho género, así como su máximo exponente. Obras como *Lettre de Sibérie*, *Le Fond de l'air est Rouge* o *Sans Soleil* han sido una influencia seminal dentro del cine documental, piedras de toque de una trayectoria que

se despliega aunando voluntad etnográfica, reflexión personal, documento social, compromiso político y poesía visual, formando una red de filmes que se complementan entre sí, invitando sin cesar a nuevas relecturas y a nuevos descubrimientos en la trama de relaciones que los interconectan (p.102)

Chris Marker ha rondado los límites entre documental y ensayo, pero hay dos films donde se destaca este género: *Le Mystère Koumiko* (1965) y *Sans Soleil* (1983), este último considerado como una pieza maestra del ensayismo cinematográfico.

Uno de los aspectos más importantes de *Sans Soleil* es que introdujo un elemento definitorio en el ensayo fílmico, como es la utilización del “yo” como hilo narrativo:

El autor personaliza su discurso y su reflexión y esta figura enunciativa se renueva constantemente a lo largo de la obra. Hace presente su condición de autor una y otra vez, por lo que el yo adquiere en este tipo de texto un neto protagonismo intelectual. La importancia del yo permite, además, que gracias a las posibilidades visuales del cine el autor inserte explícitamente su identidad en el proceso de reflexión y le contemplemos representado en esa reflexión, incluso hablando a cámara (Nahum, sf, p.3)

La presencia fílmica del autor en *Sans Soleil* es dada mediante el acto de enunciación realizado por una voz en off; sin embargo el “yo” originario es desconocido.

De acuerdo a Nahum (sf.):” La supremacía del yo entraña que el autor no busque tanto la pedagogía hacia los demás como el dibujo y explicación de sí mismo” (p.2).

El ensayo fílmico cuenta con fragmentos narrativos regidos por la influencia del yo, el cual aporta las impresiones sobre los conceptos que forman el ensayo sin orden establecido.

Según Paci, (sf.) la práctica del montaje de Marker busca configurar el universo del ensayo con el objetivo de comprenderlo: “Fundamentalmente en su operación de mise-en-film de la realidad, Marker corta y pega, selecciona y ordena las cosas del mundo para aprehenderlas “(p.15).

Este género combina fragmentos narrativos ficticios con extractos documentales, realiza una desconexión entre imagen y sonido, al igual que el narrador toma el rumbo del ensayo, y tiene una estructura interrumpida con final abierto (Nahum, sf.).

En Sans Soleil se encuentran presentes todas estas características:

El film como tal es apenas un mero proyecto, nunca «montado» como un film, una mera colección de rodajes de diversos países, una sucesión de planos que se despliega ante nosotros, tomados con objeto de llevar a cabo una película jamás realizada. Y sin embargo dicha película se desarrolla ante nuestros ojos, puesto que esos planos son visionados por la destinataria de los mismos, ella los reproduce mientras lee las cartas recibidas y reconstruye así un viaje a partir de tales imágenes. (Abad, 2013, p.104)

Como explica Nahum, (s.f.) la función del ensayo fílmico es darle importancia a ciertos elementos con el propósito de que la audiencia penetre en la discusión del problema y realice sus propias reflexiones basándose en las ideas del director. Chris Marker, en San Soleil, abandona su rostro y se oculta bajo las imágenes; sin embargo la subjetividad de su mensaje se proclama como una mirada al mundo.

1.2.2 Las películas de Marker comprometidas con la política

Chris Marker se implicó muy de cerca en los combates y luchas de la década de los 60 y 70. “El infatigable viajero parecía dedicado a los países lejanos. Todo sucedía en lugares en pleno cambio prometedor aunque no se mantuvieran las promesas: China tras la liberación, la URSS cuando se

anunciaba el “des-hielo”, Israel aún en tiempos de los pioneros, Cuba tras la invasión fallida de la Bahía de Cochinos” (Gauthier, s.f. p. 1).

La gran influencia del cine soviético y de Alexander Medvedkin sobre Chris Marker durante el Mayo Francés de 1968 fue el desencadenante de una serie de filmes de corte político (Arthur, s.f.)

Su militancia política trajo como resultado las siguientes obras: *Le Joli Mai* (Marker y Lhomme, dirs., 1962), *La Sixième Face du Pentagone* (Marker y Reichenbach, dirs., 1968), *À Bientôt, J’espère* (Marker y Marret, dirs., 1968) y *Le Fond de l’air est rouge* (Marker, dir., 1977).

En *Le Joli Mai*, Marker realiza una retrospectiva de la sociedad francesa durante la guerra de Algeria, mediante entrevistas en las cuales los parisinos expresaban sus miedos, deseos y esperanzas sobre el conflicto.

Posteriormente, Marker estrena en 1967 *Far From Vietnam* con la colaboración de grandes cineastas como Godard, Agnes Varda y William Klein. Este fue el primer film realizado junto al colectivo SLON y narra las vicisitudes de la guerra de Vietnam (Lupton, 2005) (Traducción libre del autor)

Según Amaral (2013) los filmes políticos de Chris Marker sobre América Latina demuestran como los debates de los políticos de la izquierda europea despertaron pasión sobre las vías de acceso al socialismo, otorgándole mayor atención a la Revolución Cubana y al gobierno de la Unidad Popular en Chile.

El continente latinoamericano fue abordado en muchas producciones realizadas o apoyadas por Marker, como *Cuba si* (1961), *A Valparaíso* (1963), *On vous parle du Brésil: tortures* (1969), *La bataille des dix millions* (1970), *On vous parle du Brésil: Carlos Marighela* (1970), *La première année* (1972), *On vous parle du Chili: ce que disait Allende* (1973), *L’ambassade* (1974), *La batalla de Chile – La insurrección de la burguesía* (1975), *La espiral* (1976) y *El fondo del aire es rojo* (1977). (Amaral, 2013. p. 49)

Las películas sobre Cuba y Chile fueron realizadas entre los años sesenta y sesenta. A pesar de ser considerado un cineasta militante, Marker realizó un cine independiente de partidos políticos. El director buscaba experiencias fuera de su país que pudieran inspirar el espíritu revolucionario, demostrando una visión internacional de la transformación social (Amaral, 2013).

Cuba Sí fue filmado en 1961 y re-editado con la invasión de Bahía de Cochinos. La película muestra una emocionante descripción de la Revolución Cubana y del gobierno de Fidel Castro. Unos años más tarde, Marker estrena el film *La Bataille des Dix Millions*, donde reafirma su solidaridad con la Revolución Cubana y las dificultades que vivió este país después de la crisis de los misiles (Lupton, 2005) (Traducción libre del autor)

En 1969 Marker estrena *On vous parle du Brésil: Tortures*, en el cual se documenta la historia de cinco presos políticos brasileiros. Después, en 1970, Marker continúa manejando el tema Brasil con su film *On vous parle du Brésil: Carlos Marighela*, en el que narra la historia de un político brasileiro y su batalla contra la dictadura impuesta en el país por los Estados Unidos.

À Bientôt, J'espère nace en 1968 con la colaboración de Mario Marret y el equipo de SLON. Marker viajó durante un año a Besancon y filmó dentro de una fábrica, entrevistando trabajadores e involucrándolos con la producción de la película.

À Bientôt, J'espère según Stark (2013) contrasta el florecimiento de la protesta utilizando una yuxtaposición dialéctica entre narración e imagen. Marker contrasta una máquina produciendo fibras sintéticas con el testimonio de un trabajador que describe el modo en que el tiempo mecánico de la fábrica ha cuantificado por completo los aspectos más personales de su vida.

Este período militante de Chris Marker culmina con *Le Fond de l'air est Rouge*, un film que realiza un recorrido melancólico a través de los años sesenta y setenta.

Marker comienza la realización de *Le Fond de l'air est Rouge* tras el golpe de Estado a Salvador Allende el 11 de septiembre de 1973. Luego trabaja durante varios años, mezclando imágenes presentes con escenas pasadas, en gran medida recogidas por el Grupo Medvedkine, formados por obreros y cineastas, del cual él mismo fue uno de sus fundadores (Delmas, 1978, p.196).

Marker compila escenas y testimonios de los protagonistas de diversos países con el fin de mostrar la gran unidad del mundo en las grandes pulsaciones de la historia.

Le Fond de l'air est Rouge es una película sin autor dónde la propia sociedad anónima es el sujeto y la tensión de las imágenes. De acuerdo con Abad, (2013): “*Le Fond de l'air est Rouge* es la constatación de la derrota y la desaparición de toda posibilidad de cambio, así como la aceptación trágica del triunfo definitivo del capitalismo en todos los frentes” (p.109).

Esta película es un documento cultural y un diario personal de Marker que tras tres horas de montaje narran la despedida de un sueño imposible: la promesa de un cambio dirigido por las masas populares del mundo. (Abad, 2013.)

1.2.3 La experimentación con nuevos medios y la tecnología

Finalizando los años ochenta, Chris Marker abrazó los nuevos medios sin ningún pronunciamiento de fatalidad y saludó a los medios de comunicación electrónicos y a la floreciente revolución de la comunicación. En ese entonces Marker ya se encontraba trabajando con una computadora Apple II GS para crear imágenes digitales primitivas, con las cuales diseñó una serie de televisión llamada *The Owl's Legacy*.

Lupton (2005) comenta que con dicha serie de televisión, Marker comenzó a diversificarse con el uso de las nuevas plataformas de medios como el equipo Apple, la cámara de vídeo de mano y la grabadora de vídeo doméstico. (Traducción libre del autor)

La primera instalación realizada por Marker utilizando estos nuevos medios se llama War and Revolution, la cual fue expuesta en el Centre George Pompidou de Paris en 1978. La instalación consistía de dos monitores, cada uno mostraba el mismo video una y otra vez con unos segundos de diferencia. El material presentado retrataba la Primera Guerra Mundial, la Revolución Rusa y la fallida Revolución Alemana de 1919. (Lupton, 2005) (Traducción libre del autor)

Según Lupton (2005) con la película 2084 Marker cristaliza su visión de las nuevas tecnologías como un instrumento que puede instigar un cambio social positivo y entrega un grito de guerra para renovar la fe en los valores fundamentales del sindicalismo. (Traducción libre del autor)

En 1990 Marker se compromete definitivamente con el multimedia y lanza la instalación Zapping Zone, la cual originalmente fue un encargo para la exhibición Passages de l'image del Centre Georges Pompidou.

Zapping Zone se manifiesta como un conjunto destartado de televisores y monitores de computadora agrupados en plataformas bajas en un espacio de la galería.

Los catorce monitores de vídeo, reproductores de discos con altavoces y siete terminales de computadora son el hardware que soporta una visita virtual cargada del imaginario de Chris Marker. (Lupton, 2005) (Traducción libre del autor)

Lo que diferencia a Zapping Zone del resto de los trabajos de Marker es que el formato de instalación permite que los recuerdos de Marker puedan

escapar de lo lineal y superar el tiempo de proyección de la película, mientras son proyectados a través de una serie de espacios virtuales de forma simultánea, lo cual le otorga un potencialmente infinito. (Lupton, 2005) (Traducción libre del autor).

Level Five (1996) resulta ser una gran innovación dentro de los trabajos transmedia de Marker. En este caso la computadora se convierte en el medio de interacción de la obra (Lupton, 2005) (Traducción libre del autor).

Immemory en 1998 ofrece un inventario hipermedia de la memoria y la imaginación de Marker, el cual transmuta por diversos recuerdos toda su vida, en un collage interactivo que integra palabras, imágenes y sonidos (Lupton, 2005)(Traducción libre de autor).

Después de Immemory, Marker se alejó, cada vez más, de los últimos desarrollos tecnológicos y trabajó con herramientas digitales más rudimentarias que pudiera dominar el mismo.

Para Chris Marker las nuevas plataformas tecnológicas y electrónicas fueron herramientas que estuvo esperando toda su vida y que lo llevaron a considerar el cine como un oficio que tuvo que asumir mientras esperaba la aparición de estos medios (Lupton, 2005) (Traducción libre de autor)

1.3 La Jetée

La Jetée (1962) es la obra más famosa de Chris Marker y expone como tema central el tiempo y la memoria. Según Abad, (2013):

El verdadero hilo de Ariadna cinematográfico, éxodo real e imaginario en blanco y negro, desarrollado a través de las galerías del tiempo y del espacio, en un esfuerzo por recuperar los vínculos entre la memoria y la realidad, como una fuga hacia ninguna parte, destinada a volver a sus orígenes. Porque toda la obra gira precisamente en torno a un momento del tiempo, un recuerdo fugaz pero trágico, presentado

ya desde el comienzo del film, pero que sólo adquirirá sentido, en toda su esencia, al final del mismo. (p.182)

Mediante una sucesión de imágenes en blanco y negro, Marker nos relata una historia de ciencia ficción ambientada en un futuro apocalíptico (Abad, 2013). Según Lupton (2015) *La Jetée* es la historia de un hombre marcado por una imagen de su infancia. (Traducción libre de autor)

La Jetée es narrada en voz en off y su línea de apertura establece la presencia de la narración omnisciente: “Un organismo de control que cuenta la historia desde el exterior y tiene conocimiento último de los personajes y su destino (la voz sugiere claramente que el narrador y el héroe no son lo mismo)” (Abad, 2013, p.89)

Este film narra la historia de los acontecimientos relacionados con una imagen de la niñez del personaje principal, la cual tiene lugar antes del estallido de la Tercera Guerra Mundial. El significado de esta imagen, que obsesiona al protagonista, sería evidente para él sólo años más tarde.

Las imágenes que obsesionan al hombre (interpretado por Davos Hanich) son la plataforma de embarcación en el aeropuerto de Orly en París, el rostro de una mujer y la muerte de un hombre.

Tiempo después, París se destruye en un apocalipsis nuclear. Con la superficie de la tierra ahora inhabitable, los sobrevivientes se refugian en los túneles subterráneos de la ciudad.

Los ganadores de la guerra mantienen a los enemigos encarcelados y los utilizan como conejillos de indias para experimentos con el fin de viajar en el tiempo, para buscar ayuda en el pasado o en el futuro.

Tras una serie de fracasos, los doctores de los túneles subterráneos (que susurran en alemán) eligen a este hombre porque está obsesionado con una fuerte imagen de su pasado y, por lo tanto, podría ser capaz de

tolerar su existencia en otro tiempo. Los doctores usan drogas para impulsarlo hacia el pasado, donde finalmente se encuentra con la mujer vista en el muelle (interpretada por H  l  ne Chatelain) y poco a poco comienza a habitar en el mundo de   sta.

A medida que el experimento funciona, los médicos envían al hombre a un futuro lejano donde descubre que París ha sido reconstruido. De vuelta en el pasado, el hombre se da cuenta de que los doctores terminaron su experimento y que ahora será asesinado .

El hombre, inesperadamente, recibe la visita de unos individuos del futuro, que también viajan en el tiempo, y lo invitan a unirse a ellos. Sin embargo el hombre les pide ser enviado de nuevo al embarcadero del aeropuerto de Orly .

En la escena final del film, el hombre corre hacia la mujer en el aeropuerto y un guardia, que lo ha seguido desde el campamento del futuro, le dispara. El hombre finalmente se da cuenta de que no hay escape del tiempo y que la imagen que le había obsesionado desde su infancia era el momento de su propia muerte. (Lupton, 2005.) (Traducción libre de autor)

Como explica Lang (2008) La Jetée está compuesta de una serie de imágenes estáticas, por lo cual la película podría ser descrita como una novela fotográfica proyectada en una pantalla. Sin embargo, cada imagen está realizada bajo las convenciones cinematográficas, por lo que puede ser leída como un film. (Traducción libre de autor)

Las imágenes de La Jetée conservan todos los elementos básicos del cine como la puesta en escena, la iluminación, el primer plano y el sonido. No obstante, el ritmo del film se compone mediante procesos de fragmentación y reensamblaje.

En este punto concuerda Lischi, (2008):

En efecto, esa articulación de sucesivas imágenes fijas, ligadas únicamente por una voz anónima, pretende representar la estética fragmentaria de los recuerdos en el fondo de nuestra mente, así como la reconstrucción de éstos a través del tapiz del tiempo mediatizado por las imágenes. (p.93)

Esta fragmentación del tiempo sin duda le otorga poder a la imagen pero, al mismo tiempo, la descomposición de las vivencias en el film y su recomposición estructurada a lo largo de la historia, se dan gracias a la memoria y al lente de la cámara (Abad, 2013).

A pesar de ser una fotonovela Ffrench (2005) nos explica que la retirada de las imágenes en el film da la ilusión de movimiento, gracias a que ha sido inducido mediante cortes y proyección a 24 cuadros por segundo, lo que sirve para enfatizar el dinamismo en el cine. (Traducción libre de autor)

La falta de movimiento en las imágenes de La Jetée permite al espectador contemplar y examinar por más tiempo y de forma mucho más profunda el desarrollo del tiempo en el cine.

El espacio fílmico de La Jetée se corta, se enmarca y se pega de acuerdo al contenido, no obstante dicho contenido es dibujado por una voz en off que establece lo que significa cada imagen, forjando un vínculo entre la narración y la imagen (Lang, 2008) (Traducción libre de autor)

Este vínculo inviolable hace de La Jetée en palabras de Lang (2008) una obra totalmente legible, una narración perfecta que crea una historia circular . Así, paradójicamente, las imágenes de La Jetée están, a diferencia de la fotografía, estrechamente vinculados a una construcción narrativa. (Traducción libre de autor)

La Jetée reconoce que los recuerdos se convierten en lo que son gracias a que causan cicatrices emocionales; su intensidad está relacionada con la proximidad de los traumas y pérdidas, por lo que la función de la

memoria es proteger al hombre de este trauma. En el cine de Marker la memoria plantea el enigma del héroe, pero al final resulta ser su fatídico destino (Lupton, 2005.) (Traducción libre de autor).

En este film también surgen tensiones entre la memoria involuntaria y la vuelta al pasado, presentando la memoria como una serie de imágenes que eliminan el flujo continuo del tiempo. Al principio de la película el narrador nos informa que los personajes habitan en un presente sin carga de recuerdos, sin embargo la representación de sus recuerdos como imágenes fijas hace recordar al espectador que se trata de una ilusión (Lupton, 2005) (Traducción libre de autor)

Marker nos habla del poder de fascinación de las imágenes, de su rol en la reconstrucción de una vida sustentada por el recuerdo. Decía Frodon, (2010):

Marker muestra como, para poder filmar decentemente un rostro, es preciso una guerra mundial, la destrucción de París, la dictadura, la perforación, al precio de inmensos sufrimientos, de un túnel en el tiempo, y morir. Hacer un plano de ficción, sugiere el cineasta, exige ser el señor del mundo y el señor del tiempo [...]. Más allá de la belleza y de la emoción inteligente que emanan, *La Jetée* será pues la más radical toma de posición sobre las exigencias y las responsabilidades de la puesta en escena. Y, por ésta razón, el manifiesto poético del cine moderno. (p. 95-96)

La Jetée se ha convertido en un clásico del video arte. Los homenajes, dedicatorias y comentarios durante los últimos años hacen de este film uno de los más importantes del siglo XX. Esta obra compuesta por fotografías y estructurada por una secuencia de imágenes en blanco y negro se ha convertido en una pieza clave para quienes utilizan nuevas tecnologías (Lischi, 2008).

2. La Fotonovela y el Cortometraje

2.1.1 La Fotonovela

La Fotonovela es: “(...) un relato fotográfico secuencial en el que se combinan imagen y textos a modo de diálogo, siguiendo un argumento. Su principal objetivo es mostrar en imágenes una historia a partir de un guión” (Sánchez, 2012, p.31). Se trata de un género, similar al comic, que se basa en la creación de dos autores: el guionista y el fotógrafo. Según Gubern, (1997):

Los comics y las fotonovelas son productos industriales, independientemente de su significación cultural, lo que supone un proceso productivo que se inicia con un texto y culmina con la difusión en papel impreso. En tal proceso intervienen gran número de personas y se aplican varias técnicas, además de maquilladores y estilistas, pero las figuras clave junto al guionista son el fotógrafo, el editor gráfico, encargado de la selección y el montaje de la narración. En las fotonovelas es necesaria la presencia de unos actores y de elementos de atrezzo (p.17)

Al hablar de la fotonovela es oportuno definirla como un género de la sub-literatura. Dentro de este género se encuentran los cómics, las historietas, las novelas rosa y los pasquines. Cómo explica Méndez, (1975):

La sub-literatura responde principalmente a motivaciones mercantiles ajenas a toda preocupación artística (...) La sub-literatura refleja solamente una ideología o una falsa conciencia en la que los hechos, además de ser anodinos e irrelevantes, aparecen distorsionados, enmascarados y desnaturalizados (p.123).

La sub-literatura como la fotonovela está estructurada de tal forma que proporciona una visión fragmentada de la realidad con el fin de adaptarse a la rapidez del mercado económico en el que circula.

Entre una gran cantidad de fotonovelas podemos llevar a cabo una diferenciación según los contenidos y el público de este tipo de literatura. En

primer lugar se encuentran las Fotonovelas rosas cuyas historias tocan temas sentimentales y tienden a tener un argumento de autor. Según Rojas y Cruz, (s.f.) este tipo de historias dominan: “el sector especializado de la prensa de masas cuyo contenido es una literatura concebida para las mujeres”(p.47).

Por otro lado se encuentran las Fotonovelas rojas cuyos títulos son más leídos por hombres y se basan en argumentos tomados de la vida real. De igual forma se encuentran las Fotonovelas cómicas, las cuales son las más recientes y “(...) es difícil prever el desarrollo que tendrán, ya que la comicidad queda mejor plasmada a través de un dibujo que de una fotografía.” (Rojas,s.f.p.48). Otros formatos menos conocidos son la Fotonovela de misterio, la cual trata lo desconocido, y la Fotonovela deportiva, la cual fusiona la fuerza del deporte con el amor.

2.1.2 Breve historia de la Fotonovela

Las fotonovelas nacieron en Italia en 1947 “ (...) a partir de las cine-novelas o resúmenes de argumentos de películas ilustradas con una selección de fotos fijas del filme” (Sanchez, 2012, p.31). *Nel fondo del cuore* fue la primera fotonovela en la historia y fue creada por Stefano Reda y Giampaolo Callegar, protagonizada por Gina Lollobrigida y publicada por la revista *Il mio sogno*.

En 1949 la fotonovela llega a Francia con el lanzamiento de la publicación Festival de Ediciones Mundiales. En 1950 nace la revista *Nous Deux* que alcanzó 350.000 ejemplares gracias a sus exitosas fotonovelas ; y en 1957 Jean Jacques Bourgois fundó Art Presse Productions, dónde publicó más de 500 ejemplares de fotonovelas, temas publicitarios y de moda. En esa misma década se crearon en Suiza y Bélgica grandes fotonovelas como *Rêves* (1956) y editoriales de gran renombre como *Les Films du Lezart*.

En Latinoamérica la fotonovela constituyó un extraordinario negocio en países como Colombia, México, Argentina y Venezuela. Según Sánchez, (2012) en Venezuela: “ (...) la editorial Mabel publicó Mabel Colección y Extra de Mabel, dirigidas por Manuel Cerro González, con guión de L. Hauri, fotografía de S. Zannelli y documentación de V. Paolessi” (p.36.)

Mientras que la fotonovela tomaba fuerza en el mundo del entretenimiento, otros tres medios similares adquirirían cada vez más importancia: la cine-novela, la cual ofrecía una representación relativamente fiel de una película; las tiras cómicas, un género híbrido que utilizaba la fotografía para narrar una historia; y por último la novela dibujada, una especie de cómic posterior a la Segunda Guerra Mundial que pretendía ser una cine-novela con dibujos en lugar de imágenes. (Baetens, s.f.) (Traducción libre de autor)

Después de la Segunda Guerra Mundial la fotonovela se popularizó en Europa ofreciendo una copia casi perfecta de los personajes, situaciones e historias del cine de Hollywood después de una interrupción de cinco años debido a la guerra.

En este sentido la fotonovela puede ser llamada una traducción fotográfica o actualización de la novela dibujada; una mezcla entre cine, novela y cómic. (Baetens, s.f.) (Traducción libre de autor)

A mediados de la década de 1950 cuando el público asimiló la estructura clásica de la fotonovela, la cine-novela cambió radicalmente, transformando el contenido de la película para acercarla a la estructura básica de la fotonovela y el melodrama. Al mismo tiempo la fotonovela abandona su contenido artificial y anacrónico para darle paso a las historias del cine-novela

Las fotonovelas aspiran a convertirse en adaptaciones de prestigio (por los directores reales y con bien conocidas estrellas) y obras maestras de autores y gigantes de la literatura universal. Dichas adaptaciones literarias no eran completamente nuevas, sin embargo lo que era nuevo era la auto-proclamación de estas fotonovelas literarias como súper producciones. (Baetens, s.f.) (Traducción libre de autor)

A partir de 1960 los cineastas europeos pertenecientes a la Nueva Ola Francesa tomaron la fotonovela como un medio de representación y ampliación para sus películas; este fue el caso de Alain Resnais, quién le asignó al guionista Alain Robbe-Grillet reescribir las películas y transformarlas en Ciné-Romans o fotonovelas.

Robbe-Grillet, (1978) explicó que la fotonovela era :

Un análisis detallado de un conjunto audiovisual demasiado complejo para ser estudiado durante la proyección. Sin embargo la fotonovela también se puede leer, por alguien que no ha visto la película , de la misma manera que una partitura musical ; lo que se comunica a continuación, es una experiencia totalmente mental, mientras que la película está destinada a ser una experiencia fundamentalmente sensual, y este aspecto nunca podrá ser reemplazado. (p. 5-6)

A partir de los años sesenta la fotonovela comienza a desaparecer hasta que en 1980 se elaboran nuevos contenidos y formas para el resurgimiento de la fotonovela, sin embargo, tomando como punto de partida el libro y la galería de arte.

Como explica Baetens (s.f.) lo importante no era que artistas reales como Duane Michals o James Coleman estuvieran creando fotonovelas, sino que el medio estaba cambiando en materia de contenidos, la nueva fotonovela abandona el melodrama, y en estilo visual, coloca en primer plano a la fotografía. (Baetens, s.f.) (Traducción libre de autor)

A partir de entonces la nueva fotonovela rechaza su forma clásica y sus actualizaciones culturales, y busca redefinirse como una alternativa a la literatura clásica y a las técnicas literarias sofisticadas.

2.1.3 Fundamentos básicos de la Fotonovela

En las fotonovelas se integran el lenguaje visual y verbal sobre un soporte de papel. Estos elementos, similares a los del cine, el cómic o la novela, crean un esquema narrativo junto a los personajes dentro de un marco espacial.

De acuerdo con Sánchez (2012) a la fotonovela se le pueden otorgar los mismos elementos básicos del cómic planteados por Gubern, (1997): “La secuencia de viñetas consecutivas para articular un relato, la permanencia de al menos un personaje estable a lo largo de la serie, y los globos o bocadillos con las locuciones de los personajes inscritas en ellos” (p. 108).

Desde el principio la fotonovela recurrió al foto-montaje como recurso gráfico y narrativo , lo que le permitió parecer verdadero y apegado a la realidad, creando al mismo tiempo un ambiente fantástico y surrealista. Esta atmósfera surrealista de acuerdo con Chellet, (1998): “(...)surge de la interacción entre la fotografía , las alteraciones artísticas y el texto. Cada una de estas modalidades cumplen una función representativa, interpretativa y comunicativa, produciendo un verdadero estilo mixto” (p. 12).

La imagen y el texto conforman el formato clásico de la fotonovela, dónde el texto cumple la función de hilo conductor que complementaba o explicaba la fotografía. Los planos utilizados por los fotógrafos para narrar las historias variaban desde primeros planos, generales, americanos hasta planos medios, siendo este último el más utilizado. Por otro lado los textos se presentaban en globos, cuadros o pie de foto.

La relación texto-imagen es imprescindible para que el significado de cada imagen y viñeta pueda ser explicada por las palabras que la acompañan. Foucault, (1983) explica esta tensión entre texto e imagen como "La oposición más antigua de nuestra civilización, para mostrar y para nombrar, para dar forma y decir, reproducir y articular, imitar y significar, para mirar y leer " (p. 21)

Las fotografías usualmente simplifican la historia y en ocasiones alcanzan la fuerza literaria del texto narrado dentro de la fotonovela. Como explica Sempere, (1976) : "Las fotos, más que tener una función narrativa con respecto al relato, tienen una función icónica o de cognición" (p.125)

Para realizar estas historias, la fotografía juega un papel primordial dentro de la producción, en dónde los elementos clave en la fotografía para las fotonovelas son:

(...) retrato (personajes), paisaje (exterior) y decorados (interior), con el 90% de las imágenes en el primer apartado. Cada uno de ellos requería un tratamiento técnico adecuado: iluminación, encuadre, profundidad de campo, etc. Otro aspecto de interés fueron los efectos, que se resolvían mediante la iluminación y a veces con trucos o técnicas como la trama de líneas oblicuas para conseguir la lluvia. (Sánchez, 2012, p. 43.)

Las fotografías para fotonovelas desarrollaron una estética específica basada en el erotismo de la cara, de hombres y mujeres, y del cuerpo femenino, esto se da con el fin de evitar cualquier distracción y darle importancia a la capacidad de explotar la naturaleza seductora de la fotografía de glamour en contextos narrativos originales. (Baetens, s.f.) (Traducción libre de autor)

Entre los rasgos más notorios de la fotonovela es el enfrentamiento del lector con las situaciones fragmentadas que no reflejan la realidad completa, sino que de acuerdo con Rojas, (s.f.): "(...) universalizan esos segmentos de

la realidad” (p.63). Esta distorsión que se da en la trama selecciona aspectos sentimentales que guían la narración, distorsionando la vida económica y social que afecta toda la situación.

De esta forma podemos detectar otra característica fundamental de la fotonovela: lo no auténtico; lo cual es “completamente opuesto a lo literario, tomando en cuenta que la literatura es la realidad a partir de la creación, mientras que la fotonovela se presenta como la desvirtuada sombra de la realidad misma” (Rojas, s.f, p.64)

En la fotonovela “a medida de que los lectores identifican las imágenes de las fotografías con la vida real, ponen en movimiento sus proyecciones e identificaciones propias de la realidad; es decir ellos mismos dan ‘vida’ a las fotografías” (Rojas, s.f, p.56). Esto ocasiona que el hombre pueda proyectarse más libremente con una imagen que con la realidad misma, ya que con la primera no corre ningún peligro.

Como es el caso de muchos tipos de literatura industrializada, las fotonovelas no escapan de la necesidad de explotar una idea exitosa, por lo que el contenido de sus historias se automatiza y los esquemas narrativos son utilizados una innumerable cantidad de veces. Uno de los temas más recurrentes de la fotonovela es el descubrimiento del verdadero amor o como nos explica Baetens,(s.f.) el redescubrimiento sistemático de la misma sensación y la experiencia por el mismo protagonista. (Traducción libre de autor)

La fotonovela selecciona un estereotipo de historia para introducir el género principal: el melodrama, el cual es un género menos que un "modo" y sus diferentes formas son definitivamente trans-media, aunque las cuestiones trans-media juegan un papel clave en la construcción y el desarrollo del género; sus temas centrales son la inocencia perseguida y

también la virtud presentada de forma visible. (Baetens, s.f.) (Traducción libre de autor)

El melodrama es la expresión de las reflexiones sobre el bien y mal, sin ser categorías absolutas, y solo existen como sentimientos que experimentan los diversos personajes. El objetivo de la trama melodramática es hacer estos sentimientos del bien y el mal visibles en el escenario dentro de la temática seleccionada.

Otro elemento fundamental es la exclusión del pasado de los personajes en la narración, mencionando únicamente el pasado inmediato y de acuerdo con Rojas, (s.f.) “ surge en la narración la expresión como ‘por arte de magia’.” (p.66). De igual forma los personajes tampoco tienen un futuro, quedando de forma sugerida la felicidad posterior o final feliz.

2.2 Implementación de la Fotonovela en el Cortometraje.

La fotonovela presenta a la fotografía en su forma más cinematográfica, pero también es la forma con mayor cantidad de limitaciones. En su aspiración directa de convertirse en el flujo de la narración fílmica, de acuerdo con David Company (2008), corre el riesgo de convertirse en una versión empobrecida, literal y mecanicista del cine. (Traducción libre de autor)

El impulso de cada momento de la fotografía en el cine está socavado por la inevitable quietud de cada imagen y cómo explica Stimson, (2006) “(...) la secuencia de fotografías es más potente cuando acepta que el flujo no es realmente su fuerte y abraza cada imagen estática como un fragmento poético” (p.40). Es decir, la quietud y la pausa son tan importantes como el ritmo y las conexiones entre imágenes, es por eso que la tensión entre estos dos elementos da como resultado un complejo de imágenes.

El cine tiende a detenerse en la fotografía como un objeto mudo e intransigente del pasado, por lo que los tipos de fotografía que el cine toma como recurso para su narrativa, enfatizan esta cualidad en algún nivel. Uno de los ejemplos más claros es en historias de policías, forenses, noticias, temas familiares, entre otros. (Campany, 2008.) (Traducción libre de autor)

No todos los géneros cinematográficos comprenden a la fotografía de esta forma, sin embargo hay unos que utilizan este recurso frecuentemente como el cine negro, las películas de detectives, melodramas y películas de misterio.

En el caso del cine noir o negro este recurso es sumamente explotado ya que los rasgos del género tienen un potencial fotográfico. Cómo explica Campany (2008) el pasado problemático e inquietante, el estado totémico de la evidencia, la traición y el chantaje son elementos que pueden ser representados con imágenes fotográficas. (Traducción libre de autor).

Durante toda su existencia la inmovilidad de la fotografía ha luchado con la narrativa de las historias, siendo en muchas oportunidades un medio inexpresivo para transmitir ideas, pensamientos y sentimientos. Sin embargo para Barthes (1980) una imagen podría ser cinematográfica sin ser una película; es decir que una imagen puede ser narrativa y transmitir una serie de emociones sin necesariamente pertenecer a una narración o historia.

2.2.1 La inmovilidad de la fotografía y el movimiento en el cine.

La imagen de una película o de un cortometraje sin duda tiene una duración temporal, y por lo tanto tiene movimiento a nivel mental. Sin embargo, cuando pensamos en el movimiento de un plano podemos identificar un objeto que se mueve y con el cual percibimos el movimiento dentro de la imagen.

Del mismo modo Campany (2008) expone que la inmovilidad de la fotografía la percibimos con mayor claridad cuando se detiene , cuando falla en detener un movimiento o cuando se confirma la quietud de las cosas inertes. (Traducción libre de autor)

El cine de acuerdo con Bellour (1980) es un sistema que reproduce el movimiento en función de un instante, el cual es seleccionado con el fin de crear una impresión de continuidad. Cada imagen, instante o fotograma de esta continuidad es la gran prueba de la fotografía inmersa en la película.

Para Bellour, (1980) “La fotografía es como un límite absoluto , el cuerpo interior, que por su propia diferencia, constituye y reconstituye la película. Y así, la fotografía se perfila de nuevo como un fotograma imposible” (p.114).

Definitivamente la inmovilidad definió la fotografía solo ante la sombra del cine. Especialistas como Muybridge y Marey habían perseguido la fotografía instantánea desde la década de 1870 y el deseo generalizado de congelar la acción precisa que ocurría en la era de las imágenes en movimiento.

A partir de ese momento se comprendió la esencia misma de la fotografía. Era como si el cine hubiese colonizado la comprensión popular del tiempo, dando a entender que la vida misma fue hecha de cortes y que la fotografía fija tenía el potencial de aprovechar y extraer esos instantes. (Campany, 2008.) (Traducción libre de autor)

El cine, en muchas ocasiones, parece luchar contra su propio principio cuando recurre a la interrupción del movimiento, una frecuencia única que si es aplicada en un instante de la narración puede ser definitorio en su comprensión.

El fotograma inmóvil es una especie de imagen fija que sólo existe en el cine. Muy a menudo el fotograma congelado es un signo de un director o editor de ejercer control sobre su película, y de hecho sobre la audiencia. Su repentina llegada siempre viene como una sorpresa para el espectador, por lo que no es de extrañar que sea más común en el cine de autor y especialmente popular entre los cineastas independientes y los conscientemente cinéfilos . (Campany, 2008.) (Traducción libre de autor)

El efecto del fotograma es muy poderoso y se ha convertido en un truco tentador que ha dado lugar a tantos clichés como la perspectiva reflexiva sobre la quietud y el movimiento. (Campany, 2008.) (Traducción libre de autor)

El cine tiende a congelar el instante idealizado, el momento cumbre de la acción, la expresión facial más emotiva o la composición perfecta. Durante esos momento decisivos el sonido tiende a interrumpirse y tal como argumenta Campany (2008) la imagen congelada debe dejarse en silencio o es manejada con sonido no sincrónico como música o voz en off. (Campany, 2008.) (Traducción libre de autor)

Estos instantes idealizados y suspendidos en el tiempo cinematográfico se encuentran estructurados alrededor de dos momentos que el cine ya no puede evitar reunir dentro de una historia en su valor puro como interrupción: el instante del placer sexual y el instante de la muerte.

Esta suspensión del movimiento no sería posible sin el montaje, el cual ve a la fotografía como un fragmento parcial. Sin embargo una toma larga ve a la fotografía como un todo unificado y cuanto más corto sea el disparo de la toma del film, más se asimila a una fotografía, hasta terminar con un solos cuadro. (Campany, 2008.) (Traducción libre de autor).

Este mecanismo se ha convertido una de las herramientas preferidas del arte, motivado más que por el deseo de separarse del cine comercial y espectáculo. La interrupción del movimiento y la lentitud le permite a la película abordar el sentido tradicional de la presencia, valorando más la representación que la recreación del movimiento.

Gracias a esto el individuo tiene la oportunidad de contemplar e interrogar mientras observa, una experiencia que sigue siendo el centro de las artes descriptivas, con independencia de los medios de comunicación. Al mismo tiempo la ausencia de movimiento en la pantalla le ofrece al espectador un espacio de reflexión filosófica y estética sobre la película. (Campany, 2008.) (Traducción libre de autor).

III. MARCO METODOLÓGICO

1. Planteamiento del problema

Chris Marker es uno de los exponentes más importantes del cine de vanguardia del siglo pasado y su obra más importante *La Jetée* se ha convertido en un referente cinematográfico para las nuevas generaciones.

El hilo conductor de *La Jetée* desarrolla una reflexión metafotográfica alrededor de la fotografía y su referente mientras narra la historia de un hombre marcado por una imagen de su niñez. Este fascinante cortometraje es narrado mediante una técnica típicamente utilizada por la Nueva Ola Francesa: la fotonovela o *cine-roman*.

Mediante una sucesión de imágenes en blanco y negro, creadas bajo los estatutos básicos del cine, Chris Marker narra una historia de ciencia

ficción tomando como elemento principal el fotograma con el fin de transformarlo en una herramienta poética, suspendida en el tiempo y diseñada para la contemplación.

Además, mediante la utilización de un narrador omnisciente, efectos de sonido y música original, Marker logra darle vida y movimiento a su historia de forma nunca antes vista.

¿Es posible realizar un cortometraje implementando la técnica de la fotonovela planteada por Chris Marker en *La Jetée*? Producir un cortometraje implementando esta técnica rompe con todas las normas y convenciones tradicionales del mundo cinematográfico, sin embargo es una herramienta ideal para comunicar de forma contundente una historia como “Siempre es hoy”.

Con el fin de otorgarle un elemento innovador al *cine-roman* planteado por Chris Marker y acompañar con mucha más fuerza la historia del cortometraje “Siempre es hoy”, se propone introducir la novedosa técnica creada por los fotógrafos de moda Kevin Burg y Jamie Beck: el cinemagraph.

El cinemagraph, una técnica similar al gif, busca que un elemento de la imagen desarrolle un movimiento continuo para ser contrastado con la inmovilidad del resto de la fotografía. Esto ayuda a darle importancia a ciertos elementos relevantes dentro de la historia con el fin de lograr mayor impacto en el espectador.

Es un reto ambicioso realizar un cortometraje introduciendo la técnica de la fotonovela y el cinemagraph para narrar una historia que amerite ser contada de esta forma. Sin embargo, mediante la invención, la práctica y cinco años de conocimientos adquiridos en la carrera podemos garantizar que los objetivos establecidos serán cumplidos con éxito.

2. Objetivos de la investigación

2.1. Objetivo General

Realizar un cortometraje implementando la técnica de la fotonovela planteada por Chris Marker en *La Jetée*.

2.2. Objetivos específicos

- Comprender y enumerar los fundamentos básicos de la fotonovela.
- Conocer la vida y obra del cineasta Chris Marker.
- Investigar las técnicas necesarias para implementar la fotonovela en un cortometraje.
- Ejecutar los tres procesos de pre-producción, producción y post-producción indispensables para la realización del cortometraje.
- Introducir la técnica del cinemagraph con el fin de otorgarle un movimiento sutil a algunos elementos de la historia.
- Comprender y aplicar los software de postproducción necesarios para realizar la técnica del cinemagraph (Photoshop CC, Flixel Pro)

3. Justificación

La Jetée de Chris Marker rompió con las formas de concebir el cine, incorporando la fotografía como elemento narrativo con el fin de otorgarle nuevas dimensiones a una historia que de ser contada de forma convencional perdería su carácter reflexivo y comunicativo.

En su momento, la fotonovela, resultó ser una gran innovación y en la actualidad no deja de sorprendernos. Hoy en día es una técnica avant garde, comúnmente utilizada por fotógrafos y artistas como Duane Michals y Jonas Cuarón para narrar sus fascinantes historias.

Introducir la técnica de la fotonovela en un cortometraje, de extensión no mayor a 10 minutos, busca otorgarle importancia a elementos como la inmovilidad y el sonido, para transportarnos al lugar de los hechos.

En el cortometraje “Siempre es hoy” se combina el campo de la fotografía y el de la videografía para crear un producto final que rompe los esquemas pre concebidos de hacer cine.

Utiliza los valores de producción típicos de la videografía e introduce la intimidad característica de la labor de un fotógrafo; en la que se aprecia la relación entre el lente de la cámara y su objeto a retratar, sin mayores deseos de crear grandes producciones cinematográficas.

Desde el punto de vista narrativo, esta técnica permite crear historias que aumentan su valor intelectual al ser contadas mediante una serie de fotografías. Lo que se narra en “Siempre es hoy” está íntimamente ligado con la forma en la que se cuenta; es una larga reflexión sobre la fotografía y la cultura de las imágenes.

Este cortometraje se realiza de forma individual para mantener una narrativa visual coherente, ya que no se trata de un cortometraje tradicional. En vista de que se implementarán técnicas propias de la fotografía, actividad que se centra en el proceso creativo individual del fotógrafo, es necesario mantener un único criterio visual.

La implementación de un gran equipo de producción, lejos de aportar valores estéticos y narrativos, interrumpe la intimidad del acto de realizar

fotografías y rompe con la conexión emocional que es importante que se establezca entre el modelo y el fotógrafo.

4. Delimitación

“Siempre es hoy” es un cortometraje inspirado en la técnica de la fotonovela de Chris Marker presente en La Jetée y se realiza en diversos espacios de la ciudad de Caracas. El tiempo estimado para su realización general será desde octubre del 2014 hasta agosto del 2015. Este cortometraje va dirigido a una población de adultos jóvenes entre 17 y 35 años interesados en el campo del cine y la fotografía, ya que se combinan ambas disciplinas.

5. Descripción del proceso

El primer paso para realizar este cortometraje, con la implementación de la técnica de la fotonovela planteada por Chris Marker en La Jetée, fue establecer una lista de tareas vitales para el desarrollo de la producción.

Seguidamente se procedió a escribir el guión que le otorga sentido narrativo a la serie de fotografías que componen el cortometraje.

El factor más importante de esta etapa fue lograr que la historia amerite ser contada mediante una sucesión de fotografías. Para ello se tomó como tema central el tiempo, la memoria y la fotografía.

Una vez culminado el guión literario se diseñó una propuesta visual coherente y atractiva. Se introdujo la técnica del cinemagraph con el fin de otorgarle dinamismo e innovación a la fotonovela y reforzar valores importantes dentro de la historia.

El cinemagraph es una técnica similar al gif que se realiza mediante una secuencia de fotografías a través de un programa de edición como Photoshop CC. Aplicar esta técnica no es tarea fácil, ya que es necesario premeditar el elemento que está en movimiento dentro de la imagen paralizada antes de la producción.

Después de mucha práctica y estudio sobre el cinemagraph se trabajó la propuesta fotográfica, específicamente los planos, encuadres, angulaciones y óptica. A partir de este momento, se determinó cuales elementos eran fotografías, secuencias fotográficas o cinemagraph. Para ello se realizó un guión técnico.

La propuesta fotográfica se acompañó de una dirección de arte acorde con la historia. En el caso particular de este cortometraje se ambientó en 1969. Para ello se realizó un scouting de locaciones con el fin de seleccionar los espacios acordes a la historia.

La etapa de producción inició con la toma de la primera fotografía. Durante todo el rodaje se efectuaron fotografías y videos para retratar cada uno de los elementos presentes en el guión técnico. Se tomó la decisión de, en ciertas ocasiones, grabar video debido a la diferencia de iluminación y balance de blancos entre las fotografías y los videos.

Posteriormente, mediante el programa Cinemagraph Pro y Photoshop CC, se convirtió todo el material en cinemagraphs, fotogramas de video paralizado y secuencias fotográficas que componen el cortometraje. Luego todo el material se llevó a Final Cut Pro 7 para realizar el montaje de las imágenes, la musicalización y la narración en off.

6. Idea del guión

Un hombre estancado en un instante de su vida busca comprender como llegó a vivir el mismo día una y otra vez acompañado de un recuerdo: la figura de una mujer cuyo rostro nunca puede ver.

6.1. Sinopsis

X es un hombre confundido, atormentado y solitario que vive el mismo instante de su vida una y otra vez sin poder recordar nada de su vida pasada. Todos los días son el mismo día y el único recuerdo que lo acompaña es la figura de una mujer cuyo rostro no puede ver.

X vive en una solitaria y gigantesca casa de vidrio por la que divaga todos los días, mientras intenta organizar los fragmentos de su memoria para descifrar el rostro de la mujer de la cual esta locamente enamorado.

Finalmente, logra ver el rostro de la mujer, la escena alrededor de ésta y descubre que ese recuerdo es el preciso instante de su muerte. X se da cuenta que esta vagando en una especie de limbo y que tristemente al día siguiente no recordará nada de lo sucedido debido a que su condena será volver a organizar estos recuerdos por siempre.

6.2 Escaleta

ESC 1- CUARTO — INT — DÍA

CAPÍTULO I: LUNES 23 DE AGOSTO DE 1967 HORA: 8:47

X sentado en la cama pensativo luego se levanta y se va.

ESC 2- CASA/ESTUDIO — INT — DÍA

X camina por la casa luego se acerca al estudio y se sirve una taza de té y lee una revista. Posteriormente se queda pensativo viendo al venado disecado del estudio.

ESC 3- CASA/BALCÓN - INT - DÍA

X camina por la casa e intenta salir de ella pero ninguna puerta abre. X observa a su alrededor y encuentra un telescopio, por el cual ve todo lo que rodea la casa.

ESC 4- SALA - INT - DÍA

X toca el piano plácidamente y una imagen le viene a la mente.

ESC 5- CUARTO- INT - DÍA

CAPÍTULO II : LUNES 23 DE AGOSTO DE 1967 HORA: 8:47

X sentado en la cama pensativo.

ESC 6- CASA/ESTUDIO- INT - DÍA

X deambula por la casa. Se dirige al estudio y se sirve una taza de té mientras lee una revista. Posteriormente observa fijamente al venado disecado e intenta prender el televisor del estudio.

ESC 7- SALA- INT - DÍA

X toca el piano suavemente y un recuerdo atraviesa su mente

ESC 8-ORQUIDEARIO- EXT- DÍA

X recuerda la figura de una mujer.

ESC 9- CUARTO- INT - DÍA

CAPÍTULO III: LUNES 23 DE AGOSTO DE 1967 HORA: 8:47

X sentado en la cama pensativo, se levanta y se va.

ESC 10- CASA/ESTUDIO – INT – DÍA

X camina por la casa y se dirige al estudio donde se sirve una taza de té, revisa la revista Times y observa pensativo al venado. Posteriormente vuelve a deambular en la casa hasta que encuentra una pequeña habitación.

ESC 11- VESTIER– INT – DÍA

X entra a la habitación y observa la foto de una mujer; toma asiento y la agarra para verla más de cerca.

ESC 12- SALA – INT – DÍA

X toca piano y recuerda algo rápidamente.

ESC 13- ORQUIDEARIO – EXT – DÍA

X recuerda sus propias manos en el orquideario.

ESC 14- CUARTO – INT – DÍA

CAPÍTULO IV: LUNES 23 DE AGOSTO DE 1967 HORA: 8:47

X sentado en la cama pensativo.

ESC 15- ESTUDIO – INT – DÍA

X toma té, ve la revista y observa pensativo al venado.

ESC 16- CASA – INT – DÍA

X sale del ascensor y encuentra un cuarto lleno de fotografías e intenta buscar a la mujer de la foto. Luego se va.

ESC 17- VESTIER- INT - DÍA

X entra al vestier y vuelve a ver la fotografía de la mujer, la toma y la coloca dentro de su chaqueta.

ESC 18- SALA- INT - DÍA

X toca el piano con bastante tensión en sus manos. En un momento X escucha un disparo y deja de tocar bruscamente.

ESC 19- CUARTO- INT - DÍA

CAPÍTULO V: LUNES 23 DE AGOSTO DE 1967 HORA: 8:47

X sentado en la cama pensativo.

ESC 20- ESTUDIO - INT - DÍA

X toma el té, revisa una revista y observa el venado disecado.

ESC 21- CASA - INT - DÍA

X desesperadamente intenta escapar de la casa pero no lo logra.

ESC 22- BALCÓN- INT - DÍA

X observa la ciudad a través del telescopio.

ESC 23- SALA - INT - DÍA

X toca el piano suavemente y varias imágenes cruzan su mente

ESC 24-ORQUIDEARIO- EXT - DÍA

X recuerda las plantas, la figura de la mujer, sus manos, el fuerte disparo y por último sus manos ensangrentadas justo en el momento que la mujer revela su rostro.

ESC 25- CUARTO — INT- DÍA

CAPÍTULO VI: LUNES 23 DE AGOSTO DE 1967 HORA: 8:47

X sentado en la cama pensativo.

6.3 Tratamiento

X (29 años) vive el mismo día una y otra vez encerrado en una gran casa de cristal de la cual no puede escapar. Todos los días hace exactamente lo mismo: se levanta de la cama, divaga por los enormes pasillos de la casa, toma el té, lee la revista Times del 3 de enero de 1969 y observa curioso a los animales disecados que decoran el estudio de la mansión. Día tras día se sienta frente al piano e interpreta diversas piezas que sus dedos recuerdan pero su mente no.

X no recuerda nada de su vida pasada, sabe que lleva mucho tiempo viviendo en dicha casa pero no es capaz de recordar lo que hizo el día anterior. No comprende que hace allí y se esfuerza cada día por descubrirlo pero trágicamente lo olvida al día siguiente. Ha vivido así durante días, meses y años hasta que un día todo cambió: X se enamoró.

Al igual que el día anterior X se levanta de la cama, ve sus zapatos recién pulidos, divaga por la casa hasta descubrir el estudio dónde toma el té y lee la revista Times. Batalla con su mirada con los diferentes animales disecados hasta agotarse y vuelve a divagar por la casa.

X redescubre todos los días que no puede salir de la casa debido a que todas las puertas están cerradas excepto una: el balcón. Allí X observa todo

lo que le rodea con un telescopio, sin embargo no puede identificar las montañas, las calles y edificios más cercanos. Y para finalizar su repetitiva rutina X toca el piano.

Al día siguiente X se levanta, toma el té, lee la revista, batalla con los animales disecados, divaga por la casa y por último toca diferentes armonías en el piano, pero al igual que el día anterior un fugaz pero vívido recuerdo atraviesa su mente: la figura de una mujer.

Cuando volvió a amanecer X podía recordar la figura de la misteriosa mujer y no paró de pensar en ella mientras tomaba el té y leía la revista. En uno de sus largos paseos por la casa de cristal, X encuentra una pequeña habitación, en la cual descubre la fotografía de una mujer.

X no sabe si la mujer de la fotografía es la del recuerdo pero esta imagen le da una cierta familiaridad, e incluso lo reconforta. Con el paso de los días X recuerda más detalles sobre ese hermoso orquideario que rodea la figura de la mujer: sus propias manos, detalles del largo cabello de ella y un fuerte disparo. Mientras se va enamorando perdidamente de la mujer de la fotografía quién también puede ser la de su recuerdo.

Como todos los días X se levanta, divaga por la casa, toma el té y lee la revista Times, batalla con los animales disecados, añora a la mujer de la fotografía y vuelve a divagar por los largos pasillos de la mansión.

Cuando el día parece finalizar y X se sienta en el piano e interpreta una pieza tensa, fuerte y melancólica una lluvia de recuerdos lo invaden: las plantas, la figura de la mujer, sus manos, el fuerte disparo y por último su cuerpo bañado en sangre mientras que logra visualizar el rostro de la mujer.

Finalmente X descubre que esta condenado a recordar una y otra vez el instante de su muerte, mientras se encuentra atrapado en esta casa de cristal sin poder recordar absolutamente nada al día siguiente.

6.4. Perfil de los personajes

X es un hombre aislado del mundo que lo rodea e inconforme con su realidad. A primera vista parece ser un joven frío e indiferente, sin embargo puede llegar a ser ingenuo, curioso, enamorado y en ocasiones excéntrico.

Mide aproximadamente 1.80, es de piel y cabello claros, contextura delgada y con una fisionomía bastante particular. A pesar de no tener más de 29 años, su actitud no es la de un joven de su edad debido a su estilo de vida sedentario y pausado.

A X le interesa la literatura y las noticias de actualidad, las piezas de piano contemporáneas y es admirador de las artes plásticas.

La mujer de la que X se encuentra profundamente enamorado es, al igual que él, una joven de 27 años de estatura promedio, contextura delgada y cabello corto estilo bob, típico de la época. A pesar de que X no recuerda quién es ella, podemos definirla como una mujer alegre, soñadora e intelectual.

6.5 Guión literario

SIEMPRE ES HOY

POR:

ARIADNA FLORES

ESC 1- CUARTO — INT — DÍA

CAPÍTULO I: LUNES 3 DE ENERO DE 1969 HORA: 8:47

X (29 años) sentado en una cama, vestido con un cuello de tortuga negro y unos pantalones de cuadros, ve sus zapatos recién pulidos. Vemos un reloj paralizado y escuchamos al narrador:

VOICE OVER:

Él es X. Un hombre atrapado en el tiempo.
Desde siempre vive el mismo día una y
otra vez.

X se levanta y se va

ESC 2- CASA/ESTUDIO — INT - DÍA

Vemos a X deambular por la enorme casa de cristal en la que se encuentra.

VOICE OVER:

X recorre estos pasillos a diario, sin
jamás recordar haberlos transitado. Todos
los días, todo es nuevo para él.

X entra a un gran y particular estudio vestido con una
chaqueta marrón. Al entrar se abren las paredes del
estudio revelándose unos venados, alces y búfalos
disecados.

Luego se sienta en una silla y toma té mientras ve el
encabezado de la revista Times extrañado.

Posteriormente observamos el rostro inexpresivo de X
mientras batalla, con su mirada, con el venado disecado
que se encuentra frente a él.

ESC 3- CASA/BALCÓN - INT - DÍA

Vemos a X divagar una vez más por la enorme casa de
cristal hasta encontrar una puerta por la cual intenta
salir de la casa pero no puede y se desespera.

VOICE OVER:

Diariamente X intenta salir de la casa en
la que se despierta encerrado. Jamás lo
logra, y lo que es peor, nunca lo
recuerda.

X ve a su alrededor y observa un telescopio con el cual
puede ver al exterior.

VOICE OVER:

Desconoce lo que hay fuera y lo que ve no
le evoca absolutamente nada. No recuerda
que ayer, antes de ayer y antes de ese
"antes de ayer" intentó ver sin algo
reconocer.

Una vez allí X, vestido con su chaqueta marrón, observa
todo a su alrededor sin reconocer absolutamente nada;
entristecido abandona el balcón.

ESC 4- SALA – INT – DÍA

X pensativo toca el piano en la gigantesca sala mientras
escuchamos al narrador

VOICE OVER:

X tampoco sabe cómo y cuándo aprendió a
tocar piano. Mucho menos tiene idea de
que el día anterior posó sus dedos sobre
esas mismas teclas.

X sigue tocando piano y rápidamente un recuerdo
inesperado y difuso cruza su mente

CORTE A NEGRO

ESC 5- CUARTO- INT - DÍA

CAPÍTULO II : LUNES 3 DE ENERO DE 1969 HORA: 8:47

Una vez más vemos a X sentado en una cama, vestido con su cuello de tortuga negro y su pantalón de cuadros, igual que el día de ayer, mientras ve sus zapatos recién pulidos. Observamos el reloj con la misma hora de siempre mientras escuchamos la voz del narrador.

VOICE OVER:

Un nuevo día comienza, para todos pero no
para X. Para él amanece siempre el mismo
día... y con éste las imágenes que ayer
recordó se vuelven olvido.

ESC 6- CASA/ESTUDIO- INT - DÍA

Vemos a X deambular por la enorme casa de cristal tan confundido como el día anterior.

VOICE OVER:

Él no lo sabe, pero sin duda percibe la
extraña sensación de estar congelado en
el tiempo y en el espacio

Posteriormente se dirige al estudio, se sirve una taza de té, revisa la revista, batalla con el venado disecado e intenta encender el televisor, sin embargo este no funciona.

VOICE OVER:

Como la mente de X, todo a su alrededor
luce sin vida. Nada funciona y hasta los
más mínimos detalles parecen detenidos,
suspendidos, a la espera de algo que
nunca sucede.

ESC 7- SALA- INT - DÍA

X toca el piano suavemente, vemos su calmado rostro, los
dedos presionando sobre las teclas y sorpresivamente,
como el día anterior, un fugaz y difuso recuerdo
atraviesa su mente.

VOICE OVER:

La rutina diaria de Equis se repite
exactamente igual, otra vez. Sin
embargo hoy se rompe la monotonía.
Repentinamente, una imagen cruza por su
mente.

ESC 8- ORQUIDEARIO - EXT- DÍA

Vemos un detalle del cabello de una mujer, vemos sus
hombros, una de sus manos y por último su figura de
espaldas vistiendo un vestido colorido.

CORTE A NEGRO

ESC 9- CUARTO- INT - DÍA

CAPÍTULO III: LUNES 3 DE ENERO DE 1969 HORA: 8:47

Vemos el reloj paralizado, vemos a X sentado en una cama, vestido igual que el día anterior, mientras ve sus zapatos recién pulidos. Vemos otra vez el reloj paralizado mientras escuchamos al narrador.

VOICE OVER:

Amanece otro mismo lunes 3 de enero para
X...perdón, no exactamente el mismo pues
hoy recuerda la figura femenina que ayer
evocó.

ESC 10- CASA/ESTUDIO - INT - DÍA

Vemos a X caminar por la casa de cristal, tomar té en el estudio, revisar la revista Times, batallar con el venado y volver a deambular.

VOICE OVER:

No puede dejar de pensar en ella: su
cabello, su torso, su modo de andar...
hasta sus pasos resuenan en su cabeza.

La busca por la casa pensando que puede
estar allí encerrada, igual que él.

ESC 11- VESTIER- INT - DÍA

X encuentra una pequeña habitación con dos sillas y una mesa, en la cual se encuentra la fotografía de una mujer. X toma asiento y observa la fotografía mientras el narrador habla.

VOICE OVER:

¿Será ella? Se pregunta X, casi con miedo de que el recuerdo de la mujer se borre.

ESC 12- SALA - INT - DÍA

MONTAJE

Vemos el reloj paralizado

X toca piano

vemos el reloj

Observamos las teclas del piano moviéndose

Vemos el reloj

Vemos las manos de X tocando el piano

Vemos el reloj una vez más,

Vemos la fotografía de la mujer

Vemos las manos de X tocando piano

VOICE OVER:

Se supone que se debe tocar el piano de memoria para evitar cualquier distracción posible. Pero quién dice que, como le sucede a X, aún tocando sin mirar la partitura no nos puedan rondar ideas o recuerdos.

Sin embargo mientras X toca el piano un fugaz recuerdo atraviesa su mente

ESC 13- ORQUIDEARIO — EXT — DÍA

Vemos las manos de X en el orquideario mientras escuchamos la voz del narrador.

VOICE OVER:

Otra evocación; un instante que le susurra a X que tuvo un ayer.

CORTE A NEGRO

ESC 14- CUARTO — INT — DÍA

CAPÍTULO IV: LUNES 3 DE ENERO DE 1969 HORA: 8:46

Una vez más vemos a X sentado en una cama vestido con su cuello de tortuga negro y pantalones de cuadros, viendo sus zapatos recién pulidos. Observamos el reloj con la

misma hora de siempre, vemos las manos de X mientras escuchamos al narrador.

VOICE OVER:

Despunta otro día. Para X, de nuevo lunes
3 de enero de 1969.

ESC 15- ESTUDIO – INT – DÍA

X toma té, ve la revista Times, batalla con el alce, vemos el reloj.

ESC 16- CASA – INT – DÍA

X sale de un ascensor y se topa con un cuarto lleno de fotografías e intenta buscar a la mujer de la foto mientras escuchamos la voz del narrador:

VOICE OVER:

Hoy como siempre se aventura a recorrer
la casa. Pero esta vez con el claro
propósito de buscar a la mujer, esa que
ahora no abandona sus pensamientos y a
quién intuye cercana.

Después de unos instantes X no la encuentra y se va.

ESC 17- VESTIER– INT – DÍA

Posteriormente X entra al pequeño cuarto y vuelve a ver la fotografía de la mujer.

Escuchamos como el narrador intenta descifrar los pensamientos de X mientras se ve fijamente en el espejo del pequeño cuarto e intenta abrazar a la mujer que solo existe en su mente.

VOICE OVER:

Tal vez sea ella, se dice X. Enamorado,
la piensa atrapada en la foto, como él en
el tiempo.

X toma la fotografía y la guarda en su chaqueta.

ESC 18- SALA- INT - DÍA

X toca el piano con la fotografía sobre éste y la pieza que interpreta comienza a volverse cada vez más densa.

MONTAJE

Observamos las manos de X en tensión

La fotografía de la mujer

El reloj paralizado.

Las manos de X.

El reloj paralizado

Hasta que X escucha un fuerte disparo y deja de tocar bruscamente en el clímax de la pieza.

CORTE A NEGRO

ESC 19- CUARTO- INT - DÍA

CAPÍTULO V: LUNES 3 DE ENERO DE 1969 HORA: 8:47

X sentado en una cama con su cuello de tortuga negro y sus pantalones de cuadros viendo sus zapatos recién pulidos. Vemos el reloj paralizado a la vez que el narrador habla.

VOICE OVER:

El día de Equis se repite, aún cuando la
figura de la mujer permanece en su mente
junto a la extraña pero familiar
sensación que ésta le produce.

ESC 20- ESTUDIO - INT - DÍA

MONTAJE:

Vemos a X tomando el té,

El reloj paralizado,

X revisa el periódico,

El reloj paralizado,

El rostro de X,

El rostro del alce,

El reloj paralizado,

La fotografía de la mujer en las manos de X.

VOICE OVER:

Los recuerdos tienen su propio lenguaje, su propia
textura y melodía.

ESC 21- CASA – INT – DÍA

X intenta escapar otra vez de la casa para encontrar a la
mujer pero no logra abrir la puerta

VOICE OVER:

Sirven para inventar, para llenar el vacío del hoy.

Vemos el reloj paralizado

ESC 22- BALCÓN– INT – DÍA

Vemos a X observando la ciudad a través del telescopio
mientras el narrador le habla al espectador.

VOICE OVER:

Existimos porque alguien nos recuerda, nos imagina y nos
hace presente.

Vemos el reloj paralizado

ESC 23- SALA — INT — DÍA

X toca el piano mientras el narrador habla.

VOICE OVER:

Podemos incluso, como X, enamorarnos de
un recuerdo, de una imagen que ni
siquiera sabemos que existió.

MONTAJE

Vemos el reloj paralizado,

Vemos los dedos de X pasearse por las teclas del piano.

Rápidamente el montaje es interrumpido por una lluvia de
recuerdos de X.

ESC 24- ORQUIDEARIO — EXT — DÍA

X recuerda las flores, la figura de la mujer, sus manos,
el fuerte disparo y por último sus manos ensangrentadas
justo en el momento que la mujer revela su rostro. Todo
esto a la par que el narrador nos comenta.

VOICE OVER:

Por un instante todo se vuelve claro. X
recuerda cada detalle. El misterio parece
resolverse y el tiempo de X, detenido,
luce capaz de avanzar...aunque...No.

Vemos el reloj intentando cambiar la hora pero se paraliza.

CORTE A NEGRO

ESC 25- CUARTO — INT- DÍA

CAPÍTULO VI: LUNES 3 DE ENERO DE 1969 HORA: 8:47

Vemos a X sentado en una cama, vestido como todos los días, viendo sus zapatos recién pulidos. Vemos el reloj paralizado y escuchamos al narrador.

VOICE OVER:

Él es X. Un hombre atrapado en el tiempo, condenado a recordar infinidad de veces el instante de su muerte para inmediatamente volverlo a olvidar. Lo más triste es que en nada lo podemos ayudar.

Vemos el reloj paralizado.

FADE OUT

7. Propuesta visual

7.1 Dirección de Fotografía

Para la realización de este cortometraje siguiendo la técnica de la fotonovela, se empleó el cinemagraph con el fin de darle importancia narrativa a elementos presentes en la imagen.

El cinemagraph es una técnica desarrollada por los fotógrafos de moda Kevin Burg y Jamie Beck en el año 2011, con el fin de otorgarle un movimiento sutil a ciertos elementos de la imagen y crear la ilusión de un video.

Los cinemagraphs son creados mediante una gran cantidad de fotografías y con la utilización de un software de edición, mediante el cual se agrupan en una secuencia de fotogramas. El objetivo de esta técnica es lograr que un elemento de la imagen posea un movimiento repetitivo o continuo, en contraste con la quietud del resto de ésta.

Con esta técnica, similar al Gif, se desarrolló el concepto de la fotonovela o *cine-roman* y darle mayor valor narrativo a ciertos elementos de la imagen cuya importancia es vital para el desarrollo de la historia.

Para realizar las fotografías y los cinemagraphs se aplicó una iluminación a tres puntos: un Kino Flo principal, un Kino Flo de relleno con difuminador y una luz de menor potencia para separar el sujeto del fondo. El objetivo lograr una iluminación natural mediante la utilización de luces de fuente artificial.

Se procuró utilizar un ISO bajo junto a una apertura del diafragma de 1.8 para lograr mayor profundidad de campo y así obtener un aspecto más cinematográfico en las fotografías.

La secuencia de fotogramas de los Cinemagraphs se compuso por 24 cuadros por segundo para imitar la sensación de movimiento presente en el cine. Se procuró que la temperatura de las fotografías (WB) oscilara entre 4.000°K y 2.500°K para darle una sensación más cálida a la iluminación.

Se trabajó con una cámara Nikon D3200 (DSLR), una óptica de 35mm f/1.4, 18- 55mm f/3.5 y 55-200mm f/ 2.5. Además se dispuso de un lente wyde Macro y Tele, una luz led de zapata, un flash de zapata, filtros UV, polarizador y N/D.

Para la postproducción del material se utilizaron softwares de edición como Final Cut Pro 10, Adobe After Effects, Adobe Photoshop CC y Flixel Cinemagraph Pro.

7.2 Dirección de Arte

“Siempre es Hoy” está ambientado a finales de los años 60, como un homenaje a La Jetée de Chris Marker. Para ello el objetivo de la dirección de arte fue recrear la época a la perfección; por lo que se utilizó la Villa Planchart como locación principal.

La Villa Planchart o Quinta El Cerrito es una casa-museo construida por Gio Ponti en el año 1957 y se ha convertido en un hito arquitectónico de la Caracas moderna. Esta locación cuenta con obras de grandes artistas como Calder y Soto, al igual que un mobiliario exquisito diseñado por el mismo Gio Ponti.

Es esencial crear, mediante la dirección de arte, la sensación de aislamiento del personaje, debido a que éste se encuentra atrapado en un instante de su vida en esta lujosa y ostentosa casa como si fuera una pecera de cristal, de la cual no tiene escapatoria.

El objetivo del decorado y atrezzo es ubicar al personaje en este tiempo histórico, adicionalmente se buscó convertir el espacio físico en un personaje más en directa relación con el protagonista.

Los artículos de utilería más importantes fueron los que tienen un significado emocional para el personaje como: una fotografía de una mujer, un telescopio, un piano, una taza de té y una revista. Estos objetos constituyen parte importante de su vida y son vitales para la narración del corto.

El vestuario es un elemento clave para determinar la personalidad del personaje enmarcado en esta década. Para ello se usó una camisa estilo cuello de tortuga, chaquetas típicas de la época y pantalones bota ancha, con un leve aspecto de descuido, para transportar al espectador a otra era.

Principalmente el cortometraje presenta una paleta de colores cargada de tonos marrones, verdes y olivas y en algunas ocasiones tonos mostaza y amarillo. La ambientación de los espacios es moderna, cargada de luz natural y naturaleza. Predomina la madera oscura, papeles tápiz de color mostaza y blanco, pisos de granito en diferentes tonalidades y paredes de cristal.

7.3 Paletas de colores



Figura 1. Paletas de color

7.4 Locaciones



Figura 2. Locaciones principales



Figura 3. Locaciones principales

7.5 Utilería y atrezzo



Reloj Paralizado
Escenas: 1, 6,10, 13, 15, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26



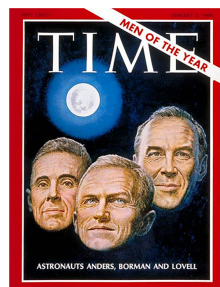
Telescopio:
Escenas: 3,23.



Tetera y taza
Escenas: 2,11,16,21



Piano
Escenas: 4,8,13,19,24.



Revista
Escenas: 2,11,16,21.



Fotografía de la Mujer:
Escenas: 12,13,17,18,19,21.



Televisor
Escenas: 3

Figura 4. Utilería y atrezzo

7.6 Vestuario



Figura 5. Vestuario

8. Propuesta sonora

“Siempre es Hoy” es un cortometraje en el que la utilización del sonido es vital para la comprensión narrativa de la historia. Se utilizó un narrador omnisciente en “off” que acompañó al espectador durante toda la historia como lo hizo Chris Marker en *La Jetée*.

Esta voz en off narra desde su punto de vista las acciones, dilemas y circunstancias que vive el personaje y otorga pistas sobre la resolución del conflicto. El objetivo es que este narrador presente la historia de una forma fresca, ligera y con un toque de humor para contrastar el drama en el que se encuentra sumergido el personaje principal.

Por otro lado se utilizó sonido de ambiente para contextualizar al espectador en el espacio-tiempo en el que X se encuentra. Pisadas, té cayendo en una taza y el viento son algunos de los elementos auditivos que se captaron para darle vida a estas fotografías.

De igual forma, el silencio es un elemento auditivo determinante durante el cortometraje debido a que el personaje principal no habla. Estos silencios son utilizados para destacar dicha cualidad del personaje y resaltar los diferentes momentos dramáticos que vive.

Para musicalizar el cortometraje se utilizaron temas de la época de modo de enmarcar el tiempo en el que se desarrolla la historia. La música de 1969 es característica debido a que el ritmo predomina sobre la melodía y utiliza instrumentos clásicos como el teclado con un toque moderno.

Se empleó la música de la banda caraqueña Los Memphis, agrupación musical de la década de los sesenta. Su representante legal Gines García dio expresa autorización para el uso de dicha música. Esta música se

combinó con piezas de piano modernas, las cuales el personaje interpreta durante todo el cortometraje.

Se incorporaron efectos para sustituir o recrear sonidos que durante la grabación no pudieron ser captados o cuyo resultado no fue el adecuado, como es el caso del fuerte disparo. Esto se realizó con el objeto de acompañar a la banda sonora y darle vida a esta historia que carece de movimiento.

Con el fin de captar y registrar todos estos sonidos se emplearon los siguientes equipos:

Grabador de Sonido ZOOM H4n

Micrófono Boom y Vara

Audífonos

Pilas

9. Desglose de necesidades de producción

9.1 Desglose del guión

ESC 1- CUARTO – INT – DÍA

CAPÍTULO I: LUNES 3 DE ENERO DE 1969 HORA: 8:47

X (29 años) sentado en una cama, vestido con un cuello de tortuga negro y unos pantalones de cuadros, ve sus zapatos recién pulidos. Vemos un reloj paralizado y escuchamos al narrador:

ESC 2- CASA/ESTUDIO – INT – DÍA

Vemos a X deambular por la enorme casa de cristal en la que se encuentra.

X entra a un gran y particular estudio, vestido con una chaqueta marrón. Al entrar se abren las paredes del estudio revelándose unos venados, alces y búfalos disecados.

Luego se sienta en una silla y toma té mientras ve el encabezado de la revista Times extrañado. Escuchamos la voz del narrador:

Posteriormente observamos el rostro inexpresivo de X mientras batalla, con su mirada, con el venado disecado que se encuentra frente a él.

ESC 3- CASA/BALCÓN – INT – DÍA

Vemos a X divagar una vez más por la enorme casa de cristal hasta encontrar una puerta por la cual intenta salir de la casa pero no puede y se desespera.

X ve a su alrededor y observa un telescopio con el cual puede ver al exterior. Mientras escuchamos al narrador.

Una vez allí, vestido con su chaqueta marrón, X observa todo a su alrededor sin reconocer absolutamente nada; entristecido abandona el balcón.

ESC 4- SALA – INT – DÍA

X pensativo toca el piano en la gigantesca sala mientras escuchamos al narrador

X sigue tocando piano y rápidamente un recuerdo inesperado y difuso cruza su mente

CORTE A NEGRO

ESC 5- CUARTO – INT – DÍA

CAPÍTULO II : LUNES 3 DE ENER9 DE 1967 HORA: 8:47

Una vez más vemos a X sentado en una cama, vestido con su cuello de tortuga negro y su pantalón de cuadros igual que el día de ayer, mientras ve sus zapatos recién pulidos. Observamos el reloj con la misma hora de siempre mientras escuchamos la voz del narrador.

ESC 6- CASA/ESTUDIO – INT – DÍA

Vemos a X deambular por la enorme casa de cristal tan confundido como el día anterior mientras el narrador nos habla.

Posteriormente se dirige al estudio, se sirve una taza de té, revisa la revista, batalla con el venado disecado e intenta encender el televisor, sin embargo este no funciona.

ESC 7- SALA- INT - DÍA

X toca el piano suavemente, vemos su calmado rostro, los dedos presionando sobre las teclas y sorpresivamente, como el día anterior, un fugaz y difuso recuerdo atraviesa su mente.

ESC 8- ORQUIDEARIO - EXT- DÍA

Vemos un detalle del cabello de una mujer, vemos sus hombros, una de sus manos y por último su figura de espaldas vistiendo un vestido colorido.

CORTE A NEGRO

ESC 9- CUARTO- INT - DÍA

CAPÍTULO III: LUNES 3 DE ENERO DE 1969 HORA: 8:47

Vemos el reloj paralizado, vemos a X sentado en una cama, vestido igual que el día anterior, mientras ve sus zapatos recién pulidos. Vemos otra vez el reloj paralizado mientras escuchamos al narrador.

ESC 10- CASA/ESTUDIO - INT - DÍA

Vemos a X caminar por la casa de cristal, tomar té en el estudio, revisar la revista Times, batallar con el venado y volver a deambular.

ESC 11- VESTIER- INT - DÍA

X encuentra una pequeña habitación con dos sillas y una mesa, en la cual se encuentra la fotografía de una mujer.

X toma asiento y observa la fotografía mientras el narrador habla.

ESC 12- SALA - INT - DÍA

MONTAJE

Vemos el reloj paralizado

Xtoca piano

vemos el reloj

Observamos las teclas del piano moviéndose

Vemos el reloj

Vemos las manos de X tocando el piano

Vemos el reloj una vez más,

Vemos la fotografía de la mujer

Vemos las manos de X tocando piano

Sin embargo mientras X toca el piano un fugaz recuerdo atraviesa su mente

ESC 13- ORQUIDEARIO - EXT - DÍA

Vemos las manos de X en el orquideario mientras escuchamos la voz del narrador.

CORTE A NEGRO

ESC 14- CUARTO – INT – DÍA

CAPÍTULO IV: LUNES 3 DE ENERO DE 1969 HORA: 8:47

Una vez más vemos a X sentado en una cama vestido con su cuello de tortuga negro y pantalones de cuadros, viendo sus zapatos recién pulidos. Observamos el reloj con la misma hora de siempre, vemos las manos de X mientras escuchamos al narrador.

ESC 15- ESTUDIO – INT – DÍA

X toma té, ve la revista Times, batalla con el alce, vemos el reloj.

ESC 16- CASA – INT – DÍA

X sale de un ascensor y se topa con un cuarto lleno de fotografías e intenta a buscar a la mujer de la foto mientras escuchamos la voz del narrador.

Después de unos instantes X no la encuentra y se va

ESC 17- VESTIER – INT – DÍA

Posteriormente X entra al pequeño cuarto y vuelve a ver la fotografía de la mujer. Escuchamos como el narrador intenta descifrar los pensamientos de X mientras este se

ve en el espejo del pequeño cuarto fijamente e intenta abrazar a la mujer que solo existe en su mente.

X toma la fotografía y la guarda en su chaqueta

ESC 18- SALA- INT - DÍA

X toca el piano con la fotografía sobre el mismo y la pieza que interpreta comienza a volverse cada vez más densa.

(MONTAJE)

Observamos las manos de X en tensión

La fotografía de la mujer

El reloj paralizado.

Las manos de X.

El reloj paralizado

Hasta que X escucha un fuerte disparo y deja de tocar bruscamente en el clímax de la pieza.

CORTE A NEGRO

ESC 19- CUARTO- INT - DÍA

CAPÍTULO V: LUNES 23 DE AGOSTO DE 1967 HORA: 8:46

X sentado en una cama con su cuello de tortuga negro y sus pantalones de cuadro viendo sus zapatos recién

pulidos, vemos el reloj paralizado mientras el narrador habla.

ESC 20- ESTUDIO – INT – DÍA

MONTAJE:

Vemos a X tomando el té,

El reloj paralizado,

X revisa la revista,

El reloj paralizado,

El rostro de X,

El rostro del alce,

El reloj paralizado,

La fotografía de la mujer en las manos de X.

ESC 21- CASA – INT – DÍA

X intenta escapar una vez más de la casa para encontrar a la mujer pero sin logra abrir la puerta mientras el narrador nos comenta.

Vemos el reloj paralizado

ESC 22- BALCÓN – INT – DÍA

Vemos a X observando la ciudad a través del telescopio mientras el narrador le habla al espectador.

Vemos el reloj paralizado

ESC 23- SALA – INT – DÍA

X toca el piano mientras el narrador habla.

MONTAJE

Vemos el reloj paralizado,

Vemos los dedos de X pasearse por las teclas del piano.

Rápidamente el montaje es interrumpido por una lluvia de recuerdos de X.

ESC 24- ORQUIDEARIO – EXT – DÍA

X recuerda la figura de la mujer, sus manos, el fuerte disparo y por último sus manos ensangrentadas justo en el momento que la mujer revela su rostro. Todo esto mientras el narrador nos comenta.

Vemos el reloj intentando cambiar la hora pero se paraliza.

CORTE A NEGRO

ESC 25- CUARTO – INT- DÍA

CAPÍTULO VI: LUNES 23 DE AGOSTO DE 1967 HORA: 8:46

Vemos a X sentado en una cama, vestido como todos los días, viendo sus zapatos recién pulidos, vemos el reloj paralizado mientras escuchamos la voz del narrador.

Vemos el reloj paralizado.

FADE OUT

9.2 Desglose por departamentos

Tabla 1. *Desglose de personajes*

Personaje	Escena
X	1,2,3,4,6,7,8,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26
La Mujer	9, 25.

Tabla 2. *Desglose de locaciones*

Locación	Ubicación	Escena
Cuarto	Qta. El Cerrito	1, 6,10,15,20,26.
Cuarto de Fotografías	Qta. El Cerrito	17.
Estudio	Qta. El Cerrito	2,7,11,16,21.
Balcón	Qta. El Cerrito	3,23.
Sala	Qta. El Cerrito	4,8,13,19,24.
Vestier	Qta. El Cerrito	12,18.
Orquideario	Qta. El Cerrito	5,9,14,25
Ascensor	Qta. El Cerrito	17

Tabla 3. *Desglose de ambientación*

Ambientación	Escena
Cama	1, 6,10,15,20,26.
Sillas	2,7,11,12,16,18,21.
Venados Disecados	2,7,11,16,21.
Puerta	3, 22.
Pequeñas Flores	5, 25.
Arbusto	5,25.
Ascensor	17
Espejo	18

Tabla 4. *Desglose de vestuario*

Vestuario	Escena
Zapatos recién pulidos	1, 6,10,15,20,26.
Chaqueta	2, 3, 18.
Cuello de Tortuga Negro	1,2,3,4,6,7,8,10,11,12,13,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,26
Pantalones de cuadros	1,2,3,4,6,7,8,10,11,12,13,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,26
Vestido Negro	9, 25.

Tabla 5. *Desglose de utilería y atrezzo*

Utilería y atrezzo	Escena
Reloj Paralizado	1, 6,10, 13, 15, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26
Tetera y taza	2,11,16,21.
Revista Times	2,11,16,21.
Telescopio	3,23.
Piano	4,8,13,19,24.
La fotografía de la mujer	12,13,17,18,19,21.
Televisor	7

Tabla 6. *Desglose de sonido*

Sonido	Escena
Fuerte Disparo	25, 19.
Voz del Narrador	1,2,3,4,6,7,10,12,14,15,17,18,20,22,23,24,25,26.
Piano	4,8,13,19,24.

9.3 Desglose por escenas

Tabla 7. Desglose escena 1

ESCENA 1- CUARTO – INT – DÍA				
Personaje	Locación	Ambientación	Vestuario	Utilería y atrezzo
X	Cuarto	Cama	Cuello de tortuga negro	Reloj Paralizado
		Silla	Pantalón de cuadros	
		Mueble	Zapatos negros	
Sonido	Música y voz del narrador			

Tabla 8. Desglose escena 2

ESCENA 2- CASA/ESTUDIO– INT – DÍA				
Personaje	Locación	Ambientación	Vestuario	Utilería y atrezzo
X	Estudio	Escritorio	Cuello de tortuga negro	Tetera
		Sillas	Pantalón de	

			cuadros	Taza
		Muebles	Zapatos negros	
		Venados Disecados	Chaqueta	Revista Times
		Mesas de café		
X	Casa	N/A	Cuello de tortuga negro	N/A
		N/A	Pantalón de cuadros	
		N/A	Zapatos negros	
Sonido	Música y voz del narrador			

Tabla 9. *Desglose escena 3*

ESC 3- CASA/BALCÓN – INT – DÍA				
Personaje	Locación	Ambientación	Vestuario	Utilería y atrezzo
X	Casa	Puertas de vidrio	Cuello de tortuga negro	N/A
			Pantalón de cuadros	
			Zapatos negros	
X	Balcón	Cortinas	Chaqueta	Telescopio
			Cuello de tortuga negro	
			Pantalón de cuadros	
			Zapatos negros	
Sonido	Música y voz del narrador			

Tabla 10. *Desglose escena 4*

ESC 4- SALA – INT – DÍA				
Personaje	Locación	Ambientación	Vestuario	Utilería y atrezzo
X	Sala	Ventana	Cuello de tortuga negro	Piano
		Envases de vidrio	Pantalón de cuadros	
			Zapatos negros	
Sonido	Música y voz del narrador			

Tabla 11. *Desglose escena 5*

ESCENA 5- CUARTO – INT – DÍA				
Personaje	Locación	Ambientación	Vestuario	Utilería y atrezzo
X	Cuarto	Cama	Cuello de tortuga negro	Reloj Paralizado
		Silla	Pantalón de cuadros	
		Mueble	Zapatos	

			negros	
Sonido	Música y voz del narrador			

Tabla 12. *Desglose escena 6*

ESCENA 6- CASA/ESTUDIO– INT – DÍA				
Personaje	Locación	Ambientación	Vestuario	Utilería y atrezzo
X	Estudio	Escritorio	Cuello de tortuga negro	Tetera
		Sillas	Pantalón de cuadros	Taza
		Muebles	Zapatos negros	
		Venados Disecados	Chaqueta	Revista Times
		Mesas de café		Televisor
X	Casa	Muebles	Cuello de tortuga negro	N/A
		Escultura	Pantalón de cuadros	

		Sillas	Zapatos negros	
		Mesa	Chaqueta	
Sonido	Música y voz del narrador			

Tabla 13. *Desglose escena 7*

ESC 7- SALA – INT – DÍA				
Personaje	Locación	Ambientación	Vestuario	Utilería y atrezzo
X	Sala	Ventana	Cuello de tortuga negro	Piano
		Envases de vidrio	Pantalón de cuadros	
			Zapatos negros	
Sonido	Música y voz del narrador			

Tabla 14. *Desglose escena 8*

ESC 8-ORQUIDEARIO– EXT– DÍA				
Personaje	Locación	Ambientación	Vestuario	Utilería y atrezzo
La mujer	Orquideario	Arbustos	Vestido colorido	N/A
Sonido	Música y voz del narrador			

Tabla 15. *Desglose escena 9*

ESCENA 9- CUARTO – INT – DÍA				
Personaje	Locación	Ambientación	Vestuario	Utilería y atrezzo
X	Cuarto	Cama	Cuello de tortuga negro	

		Silla	Pantalón de cuadros	Reloj Paralizado
		Mueble	Zapatos negros	
Sonido	Música y voz del narrador			

Tabla 16. *Desglose escena 10*

ESCENA 10- CASA/ESTUDIO– INT – DÍA				
Personaje	Locación	Ambientación	Vestuario	Utilería y atrezzo
X	Estudio	Escritorio	Cuello de tortuga negro	Tetera
		Sillas	Pantalón de cuadros	Taza
		Muebles	Zapatos negros	
		Venados Disecados		Revista Times
		Mesas de café		
X	Casa	Silla	Cuello de tortuga negro	N/A
			Pantalón de cuadros	

			Zapatos negros	
			Chaqueta	
Sonido	Música y voz del narrador			

Tabla 17. *Desglose escena 11*

ESCENA 11- VESTIER – INT – DÍA				
Personaje	Locación	Ambientación	Vestuario	Utilería y atrezzo
X	Vestier	2 Sillas	Cuello de tortuga negro	Fotografía de la mujer.
		Mueble	Pantalón de cuadros	
		Ventana	Zapatos negros	
Sonido	Música y voz del narrador			

Tabla 18. *Desglose escena 12*

ESC 12- SALA – INT – DÍA				
Personaje	Locación	Ambientación	Vestuario	Utilería y atrezzo
X	Sala	Ventana	Cuello de tortuga negro	Piano
		Envases de vidrio	Pantalón de cuadros	La fotografía de la mujer
			Zapatos negros	
Sonido	Música y voz del narrador			

Tabla 19. *Desglose escena 13*

ESC 13-ORQUIDEARIO– EXT– DÍA				
Personaje	Locación	Ambientación	Vestuario	Utilería y atrezzo
X	Orquideario	Plantas	Cuello de tortuga negro	N/A
			Pantalón de cuadros	

			Zapatos negros	
Sonido	Música y voz del narrador			

Tabla 20. *Desglose escena 14*

ESCENA 14- CUARTO – INT – DÍA				
Personaje	Locación	Ambientación	Vestuario	Utilería y atrezzo
X	Cuarto	Cama	Cuello de tortuga negro	Reloj Paralizado
		Silla	Pantalón de cuadros	
		Mueble	Zapatos negros	
Sonido	Música y voz del narrador			

Tabla 21. *Desglose escena 15*

ESCENA 15- ESTUDIO– INT – DÍA				
Personaje	Locación	Ambientación	Vestuario	Utilería y atrezzo
X	Estudio	Escritorio	Cuello de tortuga negro	Tetera
		Sillas	Pantalón de cuadros	Taza
		Muebles	Zapatos negros	
		Venados Disecados		Revista Times
		Mesas de café		
Sonido	Música y voz del narrador			

Tabla 22. *Desglose escena 16*

ESCENA 16-CASA– INT – DÍA				
Personaje	Locación	Ambientación	Vestuario	Utilería y atrezzo
X	Ascensor	N/A	Cuello de tortuga negro	N/A
		N/A	Pantalón de cuadros	
		N/A	Zapatos negros	
			Chaqueta	
X	Cuarto de Fotografías	Fotografías	Cuello de tortuga negro	N/A
			Pantalón de cuadros	
			Zapatos negros	
Sonido	Música y voz del narrador			

Tabla 23. *Desglose escena 17*

ESCENA 17- VESTIER – INT – DÍA				
Personaje	Locación	Ambientación	Vestuario	Utilería y atrezzo
X	Vestier	Silla	Cuello de tortuga negro	Fotografía de la mujer.
		Mueble	Pantalón de cuadros	
		Ventana	Zapatos negros	
		Espejo		
Sonido	Música y voz del narrador			

Tabla 24. *Desglose escena 18*

ESC 18- SALA – INT – DÍA				
Personaje	Locación	Ambientación	Vestuario	Utilería y atrezzo
X	Sala	Ventana	Cuello de tortuga negro	Piano
		Envases de vidrio	Pantalón de cuadros	La fotografía de la mujer
			Zapatos	

			negros	
Sonido	Música y voz del narrador			

Tabla 25. *Desglose escena 19*

ESCENA 19- CUARTO – INT – DÍA				
Personaje	Locación	Ambientación	Vestuario	Utilería y atrezzo
X	Cuarto	Cama	Cuello de tortuga negro	Reloj Paralizado
		Silla	Pantalón de cuadros	
		Mueble	Zapatos negros	
Sonido	Música y voz del narrador			

Tabla 26. *Desglose escena 20*

ESCENA 20- ESTUDIO– INT – DÍA				
Personaje	Locación	Ambientación	Vestuario	Utilería y atrezzo
		Escritorio	Cuello de tortuga negro	Tetera

X	Estudio	Sillas	Pantalón de cuadros	Taza
		Muebles	Zapatos negros	Revista Times
		Venados Disecados		
		Mesas de café		
Sonido	Música y voz del narrador			

Tabla 27. *Desglose escena 21*

ESC 21- CASA– INT – DÍA				
Personaje	Locación	Ambientación	Vestuario	Utilería y atrezzo
X	Casa Entrada	Puerta	Cuello de tortuga negro	Reloj Paralizado
			Pantalón de cuadros	
			Zapatos negros	
Sonido	Música y voz del narrador			

Tabla 28. *Desglose escena 22*

ESC 22- BALCÓN – INT – DÍA				
Personaje	Locación	Ambientación	Vestuario	Utilería y atrezzo
X	Balcón	Cortinas	Cuello de tortuga negro	Telescopio
			Pantalón de cuadros	
			Zapatos negros	
			Chaqueta	
Sonido	Música y voz del narrador			

Tabla 29. *Desglose escena 23*

ESC 23- SALA – INT – DÍA				
Personaje	Locación	Ambientación	Vestuario	Utilería y atrezzo
X	Sala	Ventana	Cuello de tortuga negro	Piano
		Envases de vidrio	Pantalón de cuadros	Reloj Paralizado
			Zapatos negros	

Sonido	Música y voz del narrador
--------	---------------------------

Tabla 30. *Desglose escena 24*

ESC 24-ORQUIDEARIO– EXT– DÍA				
Personaje	Locación	Ambientación	Vestuario	Utilería y atrezzo
X	Orquideario	Arbustos	Cuello de tortuga negro	Reloj Paralizado
		Flores	Pantalón de cuadros	
			Zapatos negros	
Sonido	Música y voz del narrador			

Tabla 31. *Desglose escena 25*

ESCENA 25- CUARTO – INT – DÍA				
Personaje	Locación	Ambientación	Vestuario	Utilería y atrezzo
X	Cuarto	Cama	Cuello de tortuga negro	Reloj Paralizado
		Silla	Pantalón de cuadros	
		Mueble	Zapatos negros	
Sonido	Música y voz del narrador			

10. Plan de rodaje

Siempre es hoy

28/07/2015

Hora de llegada a la locación: 7:30 a.m. Hora de salida de la locación: 1:30 p.m.	Día 1# Horario de Rodaje: 8:00 am- 1: 00 pm	Equipo: Dirección: Ariadna Flores Fotografía: Luis España Sonido: Pablo Bravo
Locación: Qta. El Cerrito, Calle la Colina. Urb. Colinas de San Román.		
Hoja de llamado		
Actores: Isaac Pérez Sosa Dirección de Fotografía: Luis España Sonido: Pablo Bravo		

Escena	Plano	Hora	Locación	Personajes	Decorado y sinopsis
1, 10, 20	1 Plano General	8:00	Cuarto	X	X pensativo. Reloj.
1, 6, 10, 15, 20, 26.	2 Plano Reloj	8:15	Cuarto	X	Reloj Observación: Hacer varios.
1, 6, 15, 20	3 Plano detalle zapatos	8:25	Cuarto	X	
1, 20, 26	4 Plano detalle mano	8: 35	Cuarto	X	Cinemagraph: detalle mano sobre cama en movimiento.
1	5 Plano General	8: 50	Cuarto	X	Secuencia fotográfica: X se levanta y se va
6, 26	1 Plano General	9: 05	Cuarto	X	Cinemagraph: Solo mueve la mano sobre la cama.
10	2 Primer Plano de X	9: 15	Cuarto	X	Cinemagraph: Ve fijamente y luego voltea los ojos

Escena	Plano	Hora	Locación	Personajes	Decorado y sinopsis
15	3 Plano General	9: 25	Cuarto	X	Cinemagraph : X pensativo se mueve un poco el pelo.
15	4 Plano Detalle Subjetivo	9:40	Cuarto	X	Plano detalle subjetivo de manos de X (cenital)
25	1 Plano detalle reloj	9: 50	Cuarto	X	Cinemagraph : El reloj intenta cambiar la hora pero no puede y se paraliza.
3, 23	1 Plano General	10:15	Balcón	X	X viendo por el telescopio, se frustra y se va (Secuencia)
3	2 Plano Medio	10: 25	Balcón	X	Cinemagraph : X Viendo por el telescopio
3	3 Plano Subjetivo	10: 35	Balcón	X	Lo que X ve a través del telescopio
23	2 Primer Plano	10:45	Balcón	X	X con rostro atormentado viendo por el telescopio
12	1	11:00	Vestier	X	Secuencia Fotográfica:

	Plano General				X entra al vestier y se sienta
12	2 Plano Detalle	11:20	Vestier	X	Cinemagraph : Detalle fotografía de la mujer y entra la mano de X
12	3 Plano Medio	11: 30	Vestier	X	X viendo la fotografía
18	1 Plano Medio	11:40	Vestier	X	X sentado de espaldas a cámara con la foto a un lado
18	2 Plano Detalle	11:50	Vestier	X	Cinemagraph : Detalle de la fotografía y entra la mano
18	3 Shoulder	12:00	Vestier	X	Vemos como X ve la foto
18	4 Plano Detalle	12:10	Vestier	X	Secuencia Fotográfica: X coloca la foto en su chaqueta.
17	1 Plano Americano	12:25	Ascensor	X	X sale del ascensor
17	2	12: 35	Cuarto de	X	X frente a las fotografías

	Plano Medio		Fotografías		(toma de espaldas)
17	3 Primer plano	12: 45	Cuarto de Fotografías	X	Primer plano de perfil de X buscando a la mujer.
2, 7, 11, 22	Planos varios	1:00	Toda la casa	X	Planos varios de X deambulando en la casa.

Siempre es hoy

29/07/2015

Hora de llegada a la locación: 7:30 a.m. Hora de salida de la locación: 1:30 p.m.	Día 2# Horario de Rodaje: 8:00 am- 1: 00 pm	Equipo: Dirección: Ariadna Flores Fotografía: Luis España Sonido: Pablo Bravo
Locación: Qta. El Cerrito, Calle la Colina. Urb. Colinas de San Román.		

Hoja de llamado

Actores: Isaac Pérez Sosa y Marla Flores

Dirección de Fotografía: Luis España

Sonido: Pablo Bravo

Escena	Plano	Hora	Locación	Personajes	Decorado y sinopsis
2	1 Plano General	8:00	Estudio	X	Taza de café, greca y periódico. X entra al estudio y las cabezas de venado se abren.
2, 11, 21	2 Plano Medio	8:10	Estudio	X	Taza de café, greca y periódico. Cinemagraph: X sirve una taza de café sentado.
7, 16, 21	6 Plano Detalle	8:20	Estudio	X	Cinemagraph: Detalle del café cayendo en la taza.
2,7 , 16	4 Plano Medio	8:30	Estudio	X	Cinemagraph: X batiendo la taza de café mientras lee el periódico.
2,7, 11	5 Primer Plano	8:35	Estudio	X	Primer plano del venado OJO: Hacer varios

7, 16	8 Plano Detalle	8:45	Estudio	X	Boca del venado (De lado y de frente)
2,7, 11	6 Primer Plano	8:50	Estudio	X	Primer plano de X viendo fijamente al venado OJO: Hacer varios
7, 16	7 Plano Detalle	9:00	Estudio	X	Boca de X (De lado y de frente)
2, 11, 16	7 Plano Medio	9:10	Estudio	X	X y el venado viéndose fijamente de perfil.
21	3 Primer Plano	9:20	Estudio	X	Primer plano de los ojos de X
21	4 Primer Plano	9:30	Estudio	x	Primer plano ojos del venado
	5 Shoulder				Shoulder de X viendo la fotografía de la mujer.
7	9 Plano Medio	9:40	Estudio	X	Cinemagraph: X intenta encender la TV
7	10 Plano Detalle	9:45	Estudio	X	El televisor apagado.

7	11 Primer Plano	9:50	Estudio	X	X ladea la cabeza extrañado.
4,8, 19	1 Plano General	10:00	Sala	X	X tocando piano
4,8,1 3	2 Plano Medio	10:20	Sala	X	X tocando piano de perfil
4,8,1 3,24	3 Plano Detalle	10:30	Sala	X	Cinemagraph: Las manos de X paseándose por el piano
4,8,1 3,24	4 Primer Plano	10:40	Sala	X	Primer plano frontal de X tocando piano y se sorprende por el recuerdo
19,24	1 Plano Medio	10:50	Sala	X	De espaldas X tocando piano tenso
19	2 Plano Detalle	11:00	Sala	X	Detalle de los dedos tocando piano de forma tensa y se paraliza por el tiro.
19	3 Plano Medio	11:10	Sala	X	X tocando piano de forma tensa y se paraliza de inmediato por el tiro

5	1 Plano Detalle	11:30	Orquideario	-	Detalles del espacio
9, 25	1 Plano Medio	11:40	Orquideario	La mujer	PM de la espalda de la mujer
9	2 Plano Detalle	11:50	Orquideario	La mujer	Detalle del cabello
9	3 Plano Detalle	12:00	Orquideario	La mujer	Detalle de la mano
25	2 Plano Medio	12:20	Orquideario	La mujer	La mujer volteando el rostro hacia X
14	1 Plano Detalle	12:30	Orquideario	X	PD de las manos de X
25	1 Plano detalle	12:40	Orquideario	X	PD de las manos y el torso de X ensangrentado

11. Storyboard



Figura 6. Storyboard escena 1,6,10,15,20 y 26.

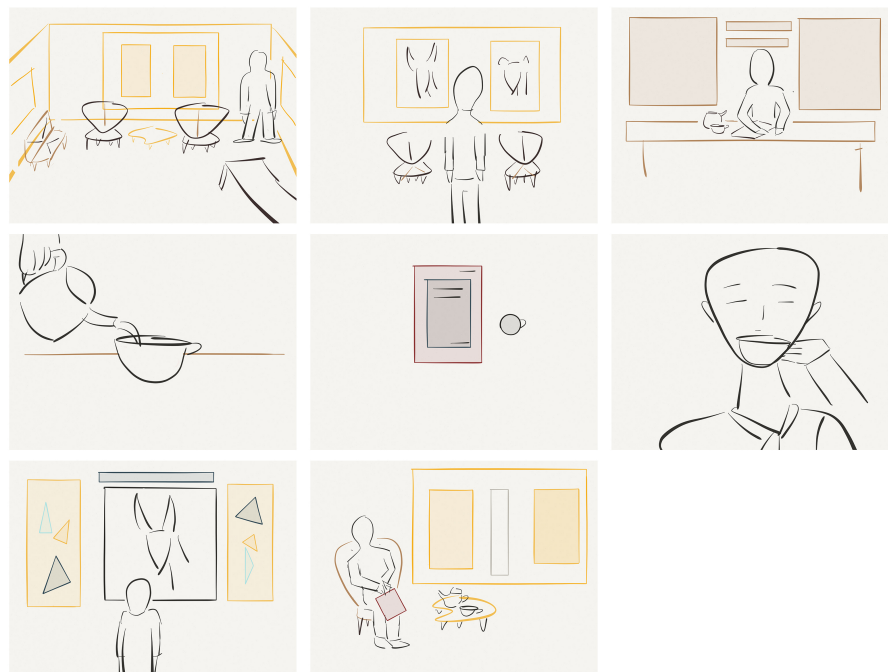


Figura 7. Storyboard escena 2,7,11,16 y 21



Figura 8. Storyboard escena 3 y 23.

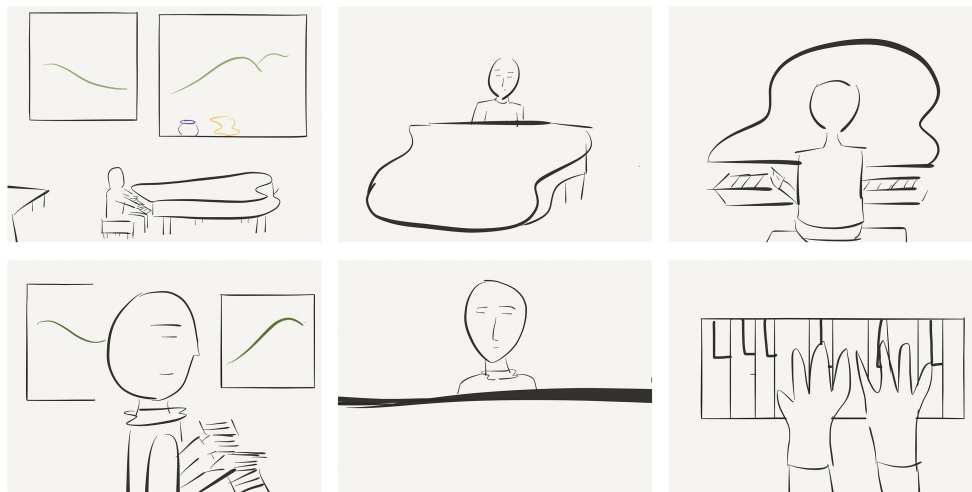


Figura 9. Storyboard escenas 4,8,13,19 y 24



Figura 10. Storyboard escenas 5,9,14 y 25

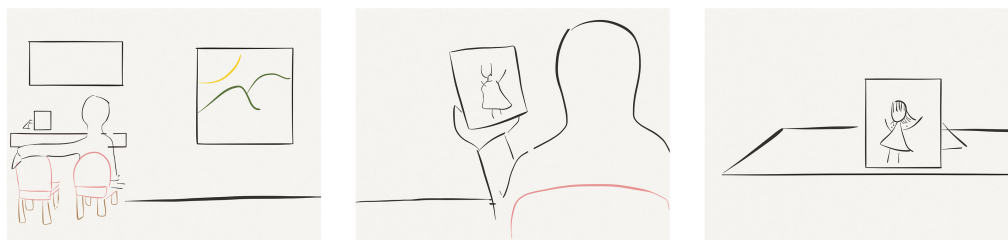


Figura 11. Storyboard escenas 12 y 18

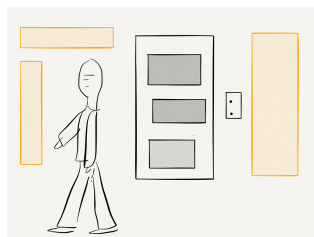


Figura 12. Storyboard escena 17

12. Guión técnico

ESC. 1- CUARTO- INT- DÍA					
No.	Escala	Angulación	Descripción	Audio	Modalidad
001	PG	Perfil	X sentado en la cama pensativo	Voz del Narrador Música	Fotografía
002	PP	Frontal	X sentado en la cama pensativo	Voz del Narrador Música	Fotografía
003	PD	Frontal	X sentado en la cama pensativo	Voz del Narrador Música	Cinemagraph
004	PD	Perfil	Detalle del zapato de X	Voz del Narrador Música	Fotografía
005	PD	Frontal	El reloj del cuarto de X	Voz del Narrador Música	Fotografía

ESC. 2- CASA/ESTUDIO- INT- DÍA					
No.	Escala	Angulación	Descripción	Audio	Modalidad
001	PM	De espaldas	X caminando por los pasillos de la casa	Voz del Narrador Música	Secuencia fotográfica
002	PA	Frontal	X en el estudio observando a los	Voz del Narrador	Cinemagraph

			animales disecados	Música	
003	PM	Frontal	X sirviéndose una taza de té en el estudio	Música	Cinemagraph
004	PD	Lateral derecho	X leyendo la revista	Música	Secuencia fotográfica
005	PP	Frontal	X tomando el té	Música	Cinemagraph
006	PP	Perfil	X viendo a un animal disecado	Música	Fotografía

ESC. 3 - CASA/BALCÓN- INT- DÍA					
No.	Escala	Angulación	Descripción	Audio	Modalidad
001	PA	De espaldas	X viendo a través de las puertas de cristal	Voz del Narrador Música	Secuencia fotográfica
002	PM	Perfil	X intentando escapar de la casa	Voz del Narrador Música	Secuencia fotográfica
003	PA	De espaldas	X viendo a través de las puertas de cristal	Música	Secuencia fotográfica
004	PP	Perfil y Frontal	X ve el telescopio y luego a cámara	Voz del Narrador Música	Cinemagraph
005	PM	Perfil	X viendo hacia la	Voz del	Secuencia

			ciudad	Narrador Música	fotográfica
006	PA	De espaldas	X en el balcón	Voz del Narrador Música	Cinemagraph

ESC. 4 - SALA- INT- DÍA					
No.	Escala	Angulación	Descripción	Audio	Modalidad
001	PP	De espaldas	X tocando piano	Voz del Narrador Música	Cinemagraph
002	PM	Lateral izquierdo	X tocando piano	Voz del Narrador Música	Secuencia fotográfica

ESC. 5- CUARTO- INT- DÍA					
No.	Escala	Angulación	Descripción	Audio	Modalidad
001	PG	Frontal	El reloj del cuarto de X	Voz del Narrador Música	Fotografía
002	PG	Perfil	X sentado en la cama pensativo	Voz del Narrador Música	Cinemagraph
003	PD	Perfil	La mano de X moviéndose en la cama	Voz del Narrador Música	Cinemagraph

ESC. 6 - CASA/ESTUDIO- INT- DÍA					
No.	Escala	Angulación	Descripción	Audio	Modalidad
001	PA	Frontal	X deambula por la sala de la casa	Voz del Narrador Música	Secuencia fotográfica
002	PM	De espaldas	X en el estudio observando a los animales disecados	Música	Cinemagraph
003	PPP	Perfil	X ve al animal disecado	Voz del Narrador Música	Fotografía
004	PM	Frontal	X leyendo la revista	Música	Cinemagraph
005	PD	Lateral	La mano de X intenta encender la TV	Música	Cinemagraph
006	PM	Perfil	X intenta encender la TV	Música	Cinemagraph
007	PP	Perfil	X intenta encender la TV	Música	Cinemagraph

ESC. 7 - SALA- INT- DÍA					
No.	Escala	Angulación	Descripción	Audio	Modalidad
001	PA	Lateral	X tocando piano	Música	Fotografía
002	PP	Frontal	X tocando	Música	Fotografía

			piano		
003	PA	Lateral	X tocando piano	Música	Fotografía
004	PP	Frontal	X tocando piano	Música	Fotografía

ESC. 8- ORQUIDEARIO- EXT- DÍA					
No.	Escala	Angulación	Descripción	Audio	Modalidad
001	PM	De espaldas	La figura de la mujer	Música	Fotografía
002	PD	De espaldas	La mano de la mujer	Música	Cinemagraph
003	PM	De espaldas	La figura de la mujer	Música	Fotografía

ESC. 9- CUARTO- INT- DÍA					
No.	Escala	Angulación	Descripción	Audio	Modalidad
001	PG	Perfil	X sentado en la cama	Voz del Narrador Música	Cinemagraph
002	PD	Perfil	Detalle de los zapatos de X	Voz del Narrador Música	Fotografía
003	PD	Perfil	La mano de X moviéndose en la cama	Voz del Narrador Música	Cinemagraph
004	PD	Frontal	Detalle del reloj del cuarto de X	Voz del Narrador y Música	Fotografía

ESC. 10 - CASA/ESTUDIO- INT- DÍA					
No.	Escala	Angulación	Descripción	Audio	Modalidad
001	PG	Frontal	X sentado en el sofá	Voz del Narrador Música	Cinemagraph
002	PM	Frontal	X tomando té	Música	Cinemagraph
003	PD	Lateral	Animal disecado	Voz del Narrador Música	Fotografía
004	PP	Frontal	X tomando té	Música	Cinemagraph
005	PD	Lateral	Animal disecado	Música	Fotografía

ESC. 11- VESTIER- INT- DÍA					
No.	Escala	Angulación	Descripción	Audio	Modalidad
001	PA	Lateral	X entra al vestier	Música	Secuencia Fotográfica
002	PD	Frontal	Foto de la mujer	Música	Fotografía
003	PM	De espaldas	X sentado en la silla	Música	Fotografía
004	PP	De espaldas	X ve la foto de la mujer	Música	Cinemagraph
005	PP	Lateral	X viendo la foto	Música	Cinemagraph

ESC. 12 - SALA- INT- DÍA					
No.	Escala	Angulación	Descripción	Audio	Modalidad
001	PD	Frontal	Reloj	Música	Fotografía
002	PM	Lateral	X tocando piano	Música	Cinemagraph
003	PD	Frontal	Reloj	Música	Fotografía
004	PP	Frontal	X tocando piano	Música	Cinemagraph
005	PD	Frontal	La foto de la mujer	Música	Fotografía
006	PP	Frontal	X tocando piano	Música	Cinemagraph
007	PD	Frontal	Reloj	Música	Fotografía
008	PP	Frontal	X tocando piano	Música	Cinemagraph

ESC. 13- ORQUIDEARIO- EXT- DÍA					
No.	Escala	Angulación	Descripción	Audio	Modalidad
001	PD	Frontal	Las manos de X	Voz del narrador Música	Secuencia Fotográfica
002	PD	De espaldas	Las manos de X	Voz del narrador Música	Secuencia Fotográfica

ESC. 14- CUARTO- INT- DÍA					
No.	Escala	Angulación	Descripción	Audio	Modalidad
001	PM	Perfil	X sentado en la cama	Voz del Narrador Música	Cinemagraph
002	PD	De espaldas	Detalle de las manos de X	Voz del Narrador Música	Cinemagraph
003	PM	Perfil	X sentado en la cama	Voz del Narrador Música	Cinemagraph
004	PD	Lateral	Los zapatos de X	Voz del Narrador Música	Fotografía
005	PD	Lateral	Reloj en el cuarto de X	Voz del Narrador Música	Fotografía

ESC. 15 - CASA/ESTUDIO- INT- DÍA					
No.	Escala	Angulación	Descripción	Audio	Modalidad
001	PD	Frontal	X sirviendo una taza de té	Voz del Narrador Música	Cinemagraph
002	PP	De espaldas	X leyendo la revista	Música	Cinemagraph
003	PD	Lateral	Detalle de la revista	Voz del Narrador Música	Cinemagraph

004	PP	Lateral	X acariciando el animal disecado	Música	Cinemagraph
005	PM	Frontal	X paseando por la casa	Música	Cinemagraph
006	PG	Frontal	X paseando por la casa	Música	Secuencia fotográfica

ESC. 16- ASCENSOR/ CUARTO DE FOTOS- INT- DÍA					
No.	Escala	Angulación	Descripción	Audio	Modalidad
001	PA	Frontal	X en el ascensor	Música	Cinemagraph
002	PP	Frontal	X en el ascensor	Música	Secuencia fotográfica
003	PP	De espaldas	X viendo fotos en el cuarto de fotos	Música	Fotografía
004	PPP	Frontal	X viendo fotos en el cuarto de fotos	Música	Cinemagraph
005	PD	Frontal/ picado	Fotos	Música	Fotografía
006	PD	Frontal	Fotos	Música	Fotografía
007	PM	Lateral	X viendo fotos en el cuarto de fotos	Música	Fotografía
008	PD	Frontal	Fotos	Música	Fotografía

009	PM	Lateral	X viendo fotos en el cuarto de fotos	Música	Secuencia fotográfica
010	PPP	Frontal	X viendo fotos en el cuarto de fotos	Música	Secuencia fotográfica
011	PD	Frontal	Fotos	Música	Fotografía
012	PPP	Frontal	X viendo fotos en el cuarto de fotos	Música	Secuencia fotográfica
013	PM	Lateral	X viendo fotos en el cuarto de fotos	Música	Cinemagraph
014	PPP	Frontal	X viendo fotos en el cuarto de fotos	Música	Cinemagraph
015	PP	Lateral	X viendo fotos en el cuarto de fotos	Música	Fotografía
016	PD	Frontal	Fotos	Música	Fotografía

ESC. 17- VESTIER- INT- DÍA					
No.	Escala	Angulación	Descripción	Audio	Modalidad
001	PM	Lateral	X sentado en el vestier	Música	Cinemagraph
002	PD	Frontal	Foto de la mujer	Música	Fotografía
003	PP	De espaldas	X sentado en la silla	Música	Fotografía
004	PM	Frontal	X se abraza	Voz del narrador Música	Secuencia Fotográfica y Cinemagraph

ESC. 18 - SALA- INT- DÍA					
No.	Escala	Angulación	Descripción	Audio	Modalidad
001	PD	Lateral	Manos de X en el piano	Música	Cinemagraph
002	PP	De espaldas	X viendo la foto de la mujer	Música	Cinemagraph
003	PD	Frontal	Reloj	Música	Fotografía
004	PP	Perfil	X tocando piano	Música	Secuencia fotográfica
005	PD	Lateral	Manos de X en el piano	Música	Cinemagraph
006	PD	Frontal	Reloj	Música	Fotografía
007	PP	Perfil	X tocando piano	Música	Secuencia fotográfica
008	PD	Lateral	Manos de X en el piano	Música	Cinemagraph

007	PP	Perfil	X tocando piano	Música y efecto de sonido de disparo	Secuencia fotográfica
-----	----	--------	-----------------	--------------------------------------	-----------------------

ESC. 19- CUARTO- INT- DÍA					
No.	Escala	Angulación	Descripción	Audio	Modalidad
001	PM	Perfil	X sentado en la cama	Voz del Narrador Música	Fotografía
002	PD	Perfil	Detalle de X y el reloj	Voz del Narrador Música	Fotografía
003	PD	Perfil	Los zapatos de X	Voz del Narrador Música	Cinemagraph
004	PD	Frontal	El reloj del cuarto de X	Voz del Narrador Música	Fotografía

ESC. 20 - CASA/ESTUDIO- INT- DÍA					
No.	Escala	Angulación	Descripción	Audio	Modalidad
001	PM	Frontal	X sirviendo una taza de té	Voz del Narrador Música	Cinemagraph
002	PD	Frontal	La boca del animal disecado	Música	Fotografía
003	PD	Frontal	La boca de X	Música	Fotografía

004	PD	Frontal	Reloj del cuarto de X	Música	Fotografía
005	PD	Frontal	Ojos del animal disecado	Música	Fotografía
006	PD	Frontal	Ojos de X	Música	Fotografía
007	PD	Frontal	Reloj del cuarto de X	Música	Fotografía

ESC. 21 - CASA - INT- DÍA					
No.	Escala	Angulación	Descripción	Audio	Modalidad
001	PA	De espaldas	X viendo a través de las puertas de cristal	Voz del Narrador Música	Secuencia fotográfica
002	PP	Perfil	X intentando escapar de la casa	Voz del Narrador Música	Secuencia fotográfica
003	PM	De espaldas	X viendo a través de las puertas de cristal	Música	Secuencia fotográfica

ESC. 22 - BALCÓN- INT- DÍA					
No.	Escala	Angulación	Descripción	Audio	Modalidad
001	PA	Perfil	X viendo hacía la ciudad	Voz del Narrador Música	Cinemagraph

ESC. 23 - SALA- INT- DÍA					
No.	Escala	Angulación	Descripción	Audio	Modalidad
001	PP	Frontal	X toca piano	Música y voz del narrador	Secuencia fotográfica
002	PP	De espaldas	X toca piano	Música y voz del narrador	Fotografía
003	PD	Frontal	Reloj	Música	Fotografía

ESC. 24- ORQUIDEARIO- EXT- DÍA					
No.	Escala	Angulación	Descripción	Audio	Modalidad
001	PM	De espaldas	La figura de la mujer	Voz del narrador Música	Fotografía
002	PD	De espaldas	Las manos de X	Voz del narrador Música Efecto de sonido de disparo	Secuencia Fotográfica
003	PM	Frontal	X sangrando	Voz del narrador Música	Secuencia Fotográfica
004	PD	Frontal	Las manos de X sangrando	Voz del narrador Música	Cinemagraph

ESC. 25- CUARTO- INT- DÍA					
No.	Escala	Angulación	Descripción	Audio	Modalidad
001	PM	Perfil	X sentado en la cama	Voz del Narrador Música	Fotografía
002	PD	Perfil	Detalle de X y el reloj	Voz del Narrador Música	Fotografía
003	PP	Frontal	El rostro de X	Voz del Narrador Música	Cinemagraph
004	PD	Frontal	El reloj del cuarto de X	Voz del Narrador Música	Fotografía

13. Ficha artística

Actor	Personaje
Isaac Pérez Sosa	X
Marla Flores	La Mujer

Vladimir Quintero	Locución
-------------------	----------

14. Ficha técnica

Actividad	Persona encargada
Guión	Ariadna Flores
Dirección	Ariadna Flores
Producción	Ariadna Flores
Asistente de Producción	Luis España
Dirección de Fotografía	Ariadna Flores / Luis España
Dirección de Arte	Ariadna Flores / Landis Flores
Diseño de Vestuario	Ariadna Flores
Cámara	Luis España / Ariadna Flores
Edición y Montaje	Ariadna Flores
Montaje Música	Luis España / Ariadna Flores
Sonido Directo	Pablo Bravo
Diseño Gráfico	Landis Flores

15. Presupuesto

Con el fin de realizar el presupuesto del cortometraje “Siempre es Hoy” se consultaron dos casas productoras.

Casa Productora	Tres Cinematografía
Melissa Ávila (Directora de Producción) Daniela Cadenas (Coordinadora de Producción)	
Contacto: 0416.647.06.27 0424.552.98.65	
Dirección: 11va ave. Altamira, entre 6ta y 7ma. Qta. Campanera	

Casa Productora	Procine
Andrés Colmenares	
Contacto: (0212) 481.13.12	
Dirección: Calle La Biblioteca - Quinta Villa Ignacia - P.B. - Urbanización Los Laureles – El Paraíso	

Se realizó una comparación entre el presupuesto de Tres Cinematografía y los precios establecidos por PROCINE para el año 2015 y se obtuvo un promedio expresado en Bolívares Fuertes:

Tabla 32. *Etapa de preproducción*

1.1 Guión	Cantidad/ Días	Precio	Subtotal
1.1.1 Escaleta o Guión	N/A	N/A	N/A
1.1.2 Materiales de investigación	N/A	N/A	N/A
1.1.3 Derechos sobre el guión	N/A	N/A	N/A
1.1.4 Registro del guión	N/A	1.500	1.500
1.1.5 Fotocopias	30	15 BsF c/u	450 BsF
1.1.6 Material de archivo	N/A	N/A	N/A
1.2 Investigación			
1.2.1 Transporte	N/A	N/A	N/A
1.2.2 Alojamiento	N/A	N/A	N/A
1.2.3 Viáticos Scouting	10 días	800 BsF	8.000 BsF
1.2.4 Búsqueda de locaciones	10 días	800 BsF	8.000 BsF
12.5 Viáticos	10 día	25.000 BsF	8.000 BsF
SUBTOTAL ETAPA DE PREPRODUCCIÓN: 25.950 BsF			

Tabla 33. *Etapas de producción*

2.1 Gastos Generales	Cantidad/ Días	Precio c/u	Subtotal
2.1.1 Gastos de oficina	1	7.500,00 BsF	7.500,00 BsF
2.1.2 Gastos en el set	1	70.000,00 BsF	70.000,00 BsF
2.1.3 Teléfono	1	2500,00 BsF	2500,00 BsF
2.1.4 Caja chica	1	8.000 BsF	8.000 BsF
2.1.5 Seguro especial	1	5.000 BsF	5.000 BsF
2.1.6 Seguridad	2	3.000 BsF	6.000 BsF
2.2 Honorarios de Producción			
2.2.1 Director de Producción	1	30.000,00 BsF	30.000 BsF
2.2.2 Coordinador de producción	1	7.500,00 BsF	30.000 BsF
2.2.3 Jefe de producción	1	27.000 BsF	27.000 BsF
2.2.4 Productor de campo	1	20.000 BsF	20.000 BsF
2.3 Honorarios de Dirección			
2.3.1 Director	1	80.000,00 BsF	80.000,00 BsF
2.3.2 Asistente de dirección	1	27.000,00 BsF	27.000,00 BsF
2.4 Fotografía			
2.4.1 Director de Fotografía	1	30.000,00 BsF	30.000,00 BsF

2.4.2 Asistente de Cámara	2 días	16.500	33.000 BsF
2.4.3 Alquiler de paquete de cámara	1	30.000,00 BsF	30.000 BsF
2.4.4 Suministros	N/A	N/A	N/A
2.4.5 Alquiler paquete de luces y maquinaria	1	33.000,00 BsF	33.000 BsF
2.4.6 Alquiler equipo específico	N/A	N/A	N/A
2.4.7 Repuestos y roturas	N/A	N/A	N/A
2.5 Sonido			
2.5.1 Sonidista	1	20.000,00	20.000 BsF
2.5.2 Alquiler de paquete de sonido	1	25.000 BsF	25.000 BsF
2.5.3 Asistente de sonido	1	10.000 BsF	10.000 BsF
2.6 Transporte			
2.6.1 Carro de producción	3 días	12.000,00 BsF	36.000 BsF
2.6.2 Transporte aéreo	N/A	N/A	N/A
2.6.3 Gasolina	N/A	N/A	N/A
2.7 Estadía			
2.7.1 Estadía	N/A	N/A	N/A
2.8 Alimentación			
2.8.1 Alimentación	25 personas	3.500 BsF. c/u	262.500,00BsF
2.8.2 Viáticos personal técnico	8 personas	1.200 BsF x 8 personas	28.800 BsF

2.9 Material de rodaje			
2.9.1 Discos duros	1	45.000,00 BsF	45.000 BsF
2.9.2 Alquiler de locaciones y permisos	1	81.000 BsF	81.000,00BsF
2.9.3 Comunicación	3	1.000 BsF	3.000 BsF
2.10 Actores			
2.10.1 Pago actores	2	15.000 BsF	30.000 BsF
2.11 Electricidad en set			
2.11.1 Jefe electricista	1	17.000 BsF	17.000 BsF
2.11.2 Electricista	1	12.000 BsF	12.000 BsF
2.11.3 Media Manager	2	10.000 BsF	20.000 BsF
SUBTOTAL ETAPA DE PRODUCCIÓN: 1.029.300,00 BsF			

Tabla 34. *Etapas de postproducción*

3.1 Edición de imagen	Cantidad/ Días	Precio	Subtotal
3.1.1 Editor	1	70.000,00 BsF	70.000 BsF
3.1.2 Asistente de edición	N/A	N/A	N/A
3.1.3 Suite de edición	N/A	N/A	N/A
3.1.4 Edición online	10	1.000 BsF	10.000 BsF
3.1.5 Sonorización	1	500 BsF	500 BsF
3.2 Postproducción de imagen			
3.2.1 Edición offline	20	1.000 BsF	20.000 BsF
3.2.2 Corrección de color	10	5.000,00 BsF	50.000 BsF
3.2.3 Digitalización	3	500 BsF	1.500 BsF
3.2.4 Gráficas o animaciones	1	30.000,00 BsF.	30.000 BsF
3.3 Postproducción de sonido			
3.3.1 Diseño de sonido	N/A	N/A	N/A
3.3.2 Materiales	N/A	N/A	N/A
3.3.3 Locutor	1	180.000,00 BsF	180.000 BsF
3.3.4 Mezcla final	1	400.000 BsF	400.000 BsF
3.4 Música			
3.4.1 Música	1	800.000 BsF	800.000 BsF
3.4.3 Mezcla de música	1	450.000 BsF	450.000 BsF
3.4.4 Derechos de	N/A	N/A	N/A

autor			
3.5 Gastos generales			
3.5.1 Envíos de producción	N/A	N/A	N/A
3.5.2 Creación master	2	2.000 BsF	4.000 BsF
SUBTOTAL ETAPA DE POSTPRODUCCIÓN: 2.016.000,00 BsF			

TOTAL PREPRODUCCIÓN:	25.950 BsF
TOTAL PRODUCCIÓN:	1.029.300,00BsF
TOTAL POSTPRODUCCIÓN:	2.016.000,00BsF
GRAN TOTAL:	3.071.250,00BsF

16. Análisis de costos

Para realizar este cortometraje se ejecutó un análisis de costos con el fin de determinar los gastos e inversiones a realizarse. Sin embargo muchos renglones de este análisis no aplican para los requerimientos del cortometraje: pasajes aéreos, alojamiento, seguridad, entre otros.

De igual forma, cabe destacar que, los equipos de iluminación, almacenamiento y óptica habían sido adquiridos previamente a este trabajo de investigación, por lo que no hubo necesidad de adquirirlos. Los equipos de sonido fueron suministrados en calidad de préstamo por diferentes colegas.

Todos los miembros del equipo técnico y artístico ejercieron sus cargos Ad Honorem con el fin de cumplir con las diferentes actividades que planteadas en la etapa de pre producción.

Los gastos se centraron en materiales de producción como impresiones, fotocopias y materiales de oficina; alimentación e hidratación del equipo técnico y artístico; y por último, una donación a la Fundación Planchart como agradecimiento por prestar sus instalaciones de forma tan generosa y gentil.

A continuación se encuentra el desglose del análisis de costos en las tres etapas de producción:

Tabla 35. *Etapa de preproducción “Siempre es hoy”*

1.1 Guión	Cantidad	Precio	Subtotal
1.1.1 Escaleta o Guión		N/A	N/A
1.1.2 Materiales de investigación		N/A	N/A
1.1.3 Derechos sobre el guión		N/A	N/A
1.1.4 Registro del guión	1	N/A	N/A
1.1.5 Fotocopias	30	20 BsF c/u	600 BsF
1.1.6 Material de archivo		N/A	N/A
1.2 Investigación			
1.2.1 Transporte		N/A	N/A
1.2.2 Alojamiento		N/A	N/A
1.2.3 Alimentación	0	0	0
1.2.4 Alquiler de locaciones	1	5.000 BsF	5.000 BsF
SUBTOTAL ETAPA DE PREPRODUCCIÓN: 5.600 BsF.			

Tabla 36. *Etapas de producción “Siempre es hoy”*

2.1 Gastos Generales	Cantidad	Precio	Subtotal
2.1.1 Gastos de oficina		N/A	N/A
2.1.2 Materiales de oficina	3		
2.1.3 Teléfono		N/A	N/A
2.1.4 Impresiones	20	20 BsF c/u	400 BsF.
2.1.5 Envíos		N/A	N/A
2.1.6 Seguridad		N/A	N/A
2.2 Honorarios de Producción			
2.2.1 Productor	1	0	0
2.2.2 1er Asistente de producción	1	0	0
2.2.3 2do Asistente de producción		N/A	N/A
2.3 Honorarios de Dirección			
2.3.1 Director	1	0	0
2.3.2 Asistente de dirección		N/A	N/A
2.4 Fotografía			
2.4.1 Director de Fotografía	1	0	0
2.4.2 Asistente de Cámara	1	0	0
2.4.3 Alquiler de paquete de cámara	1	0	0
2.4.4 Suministros			
2.4.5 Alquiler paquete de luces y maquinaria	1	0	0
2.4.6 Alquiler equipo específico			

2.4.7 Repuestos y roturas		N/A	N/A
2.5 Sonido			
2.5.1 Sonidista	1	0	0
2.5.2 Alquiler de paquete de sonido	1	0	0
2.5.3 Suministros	1	317 BsF	317 BsF
2.6 Transporte			
2.6.1 Carro de producción	1	0	0
2.6.2 Transporte aéreo		N/A	N/A
2.6.3 Gasolina	1	3,5 BsF	3,5 BsF
2.7 Estadía			
2.7.1 Estadía equipo de producción		N/A	N/A
2.8 Alimentación			
2.8.1 Alimentación	varios	4.750 BsF.	4.750 BsF.
2.8.2 Viáticos		N/A	N/A
2.9 Material de rodaje			
2.9.1 Discos duros	1	0	0
2.9.2 Memorias SD	1	0	0
2.9.3 Baterías	1	0	0
SUBTOTAL ETAPA DE PRODUCCIÓN:		5.470,50 BsF	

Tabla 37. *Etapas de postproducción “Siempre es hoy”*

3.1 Edición de imagen	Cantidad	Precio	Subtotal
3.1.1 Editor	1	0	0
3.1.2 Asistente de edición		N/A	N/A
3.1.3 Suite de edición	1	0	0
3.1.4 Efectos digitales		N/A	N/A
3.1.5 Compra de material de archivo		N/A	N/A
3.2 Postproducción de imagen			
3.2.1 Paquete de postproducción		N/A	N/A
3.2.2 Corrección de color	1	0	0
3.2.3 Materiales		N/A	N/A
3.2.4 Gráficas o animaciones	1	0	0
3.3 Postproducción de sonido			
3.3.1 Diseño de sonido		N/A	N/A
3.3.2 Materiales		N/A	N/A
3.3.3 Locutor	1	0	0
3.3.4 Mezcla final	1	0	0
3.4 Música			
3.4.1 Compositor		N/A	N/A
3.4.2 Grabación de música		N/A	N/A
3.4.3 Mezcla de música	1	0	0
3.4.4 Derechos de autor		N/A	N/A
3.5 Gastos generales			

3.5.1 Envíos de producción		N/A	N/A
3.5.2 Creación master	3	250 BsF c/u	750 BsF
SUBTOTAL ETAPA DE POSTPRODUCCIÓN: BsF			750

TOTAL PREPRODUCCIÓN:	5.600 BsF
TOTAL PRODUCCIÓN:	5.470,50 BsF
TOTAL POSTPRODUCCIÓN:	750,00 BsF
GRAN TOTAL:	11820, 50 BsF

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Culminar el proceso de creación y producción de un cortometraje resulta en la adquisición de nuevos conocimientos. Realizar un corto como “Siempre es hoy” con grandes equipos de producción, con un alto presupuesto y especialistas en cada área de producción no sería tarea fácil; menos aún realizarlo con un pequeño grupo de personas como es el caso de este Trabajo de Grado.

A pesar de los obstáculos, dificultades y retos se concluyó la producción de este cortometraje, logrando cumplir con los objetivos planteados en este Trabajo de Grado; así podemos concluir que es posible realizar un cortometraje implementando la técnica de la fotonovela planteada por Chris Marker en *La Jetée*.

Este proyecto fue viable debido al inmenso apoyo de amigos, compañeros y conocidos que, de manera desinteresada, colaboraron en las diferentes etapas de producción. Además el hecho de contar previamente con todo el equipo de fotografía y postproducción facilitó la conclusión del trabajo.

A lo largo de la creación de este Trabajo de Grado, se presentaron diferentes obstáculos, entre ellos, recopilar la información para realizar la investigación correspondiente a la vida y obra de Chris Marker. La mayoría de los textos utilizados como referencias bibliográficas, en el apartado antes mencionado, se encontraban en inglés y francés, por lo que el autor de este trabajo tuvo que acudir a la traducción y a la interpretación de dichos textos.

Otro obstáculo a superar fue la elaboración del guión de este cortometraje, el cual pasó por muchísimos procesos de cambio y transformación debido a las necesidades que implica la fotonovela y el cinemagraph como herramientas narrativas.

En este sentido, y con el fin de que futuros proyectos de esta índole sean realizados de forma exitosa, se recomienda:

En la etapa de preproducción:

1. Recopilar y analizar todas las piezas audiovisuales narradas mediante fotografías y cinemagraph para comprender como funcionan dentro de una historia.
2. Crear y desarrollar historias sencillas, que no ameriten una gran producción.
3. Diseñar los cinemagraphs con antelación, a través de un guión técnico y storyboard, para que puedan ser realizados con éxito.
4. Crear una propuesta visual sólida, interesante y con paletas de colores definidas en cada toma, debido a que sin el movimiento, cada plano es examinado con mayor atención por el espectador.
5. Debido a que el proceso de fotografiar es más minucioso, se recomienda realizar un plan de rodaje que estime mayor cantidad de tiempo para iluminar, con el fin de que las fotografías queden impecables.

En la etapa de producción:

1. Es posible prescindir de luces profesionales.
 - 1.1. La utilización de luz natural con focos de luz artificial, provenientes de lámparas caseras, son una excelente opción para disminuir gastos.

2. Se recomienda utilizar una óptica de 1.8 o 1.4 para obtener profundidad de campo y buena iluminación en la elaboración de las fotografías.
3. Realizar las fotografías con trípode para asegurar que el horizonte de la imagen esté derecho.
 - 3.1. Utilizar trípode también es vital para la realización de los cinemagraphs y secuencias fotográficas.
4. Asegurar que el balance de blancos sea el mismo a lo largo de toda la filmación.
5. Para realizar las secuencias fotográficas se recomienda colocar la cámara en modo de ráfaga para obtener varias fotografías de un solo movimiento.
6. Grabar sonido ambiente en el momento de la producción es importante para darle vida a las imágenes realizadas en la etapa de postproducción.
7. Realizar todas las imágenes con una sola cámara para evitar disparidad de color, luz y textura.

Con respecto a los cinemagraph:

1. Evitar movimientos de cámara, de cualquier tipo, al momento de realizarlos.
2. Se debe procurar evitar movimientos ajenos a los establecidos en el guión técnico de los cinemagraphs.
3. Se recomienda mantener enfocado el objeto que se encuentra en movimiento dentro del cinemagraph con el fin de hacerlo más evidente.
4. El movimiento del objeto no debe ocupar gran parte de la imagen, ya que no lucirá como un cinemagraph sino como un clip de video.

5. Al momento de editar, se debe realizar con mucha precisión la máscara de movimiento para que el efecto del cinemagraph funcione.
6. El programa Cinemagraph Pro es bastante intuitivo y cualquiera puede aprender a usarlo.
7. Si se busca que el cinemagraph se convierta en un gif para web, se recomienda utilizar Photoshop CC en el modo animación.

En la etapa de postproducción:

1. Comprender que la música es una pieza fundamental para otorgarle vida a las fotografías.
 - 1.1 El ritmo de la música debe ir acorde con la transición de las imágenes.
2. Mantener los niveles de música entre -15 y -21 decibeles permitirá que la voz en off pueda ser comprendida por el espectador.
3. Transformar todo el material de una vez en cinemagraphs o imágenes estáticas mediante el programa Cinemagraph Pro facilitará el proceso de edición.
4. Entender que el proceso de postproducción es el de mayor importancia para crear un buen cortometraje narrado en fotografías, para ello se recomienda:
 - 4.1 Iniciar el proceso de edición con bastante antelación.
 - 4.2. Tener el material bruto organizado y clasificado.
5. Utilizar varias memorias externas para exportar los cinemagraphs es vital para que el proceso de edición sea fluido.
6. Contar con un buen registro de la voz en off es necesario para garantizar el éxito de la mezcla de sonido.
7. Lograr un ritmo rápido, coherente e interesante en la edición evitará que el espectador se aburra.

8. La herramienta de disolvencia es ideal para crear las secuencias fotográficas.
9. Colorizar de acuerdo a las paletas de colores establecidas ayuda a mantener una unidad visual.

En definitiva, podemos concluir que a través de la planificación, la creatividad y el trabajo duro se puede realizar con éxito un cortometraje implementando la técnica de la fotonovela y el cinemagraph con el fin de brindarle al espectador una nueva forma de concebir el cine y la fotografía.

V. REFERENCIAS

17. Referencias Bibliográficas:

Abad, J. (2012). *El tiempo, la memoria y el compromiso. Chris Marker, un viaje a través de las imágenes*. Valencia: Universitat de Valencia.

Abad, J. (2013). *Nomadismo y militancia. La poesía documental de Chris Marker*. Valencia: Universitat de Valencia.

Alter, N. (2007). *Translating the Essay into Film and Installation*. Journal of Visual Culture. California: Sage Publications.

Amaral, C. (2013). *El ímpetu revolucionario latinoamericano en el discurso cinematográfico de Chris Marker*. Presente en La Zona Marker. Santiago de Chile: Ediciones Fidocs.

Baetens, J. (2012). *Cinémas: From Caméra-Stylo to Photobook: On Chris Marker's Staring Back*. *Cinémas: Journal of Film Studies*. vol. 23.

Baetens, J. (1996). *Le-Roman-photo: Actes colloque de Calaceite*. Amsterdam: Rodopi.

Bazín, A. (1958). *Chris Marker: retorno a la inmemoria del cineasta*. Valencia.

Bellour, R. (1980). *The film stilled / L'interruption, l'instant*. Paris: La Recherche photographique.

Campany, D. (2008). *Photography and Cinema*. Londres: Reaktion

Chellet, E. (1998). *Fotonovela: Diagnosis comatose. Camerawork: a journal of photographic arts*. 25:2.

Cruz Soto, R. (1977). *La fotonovela en México*. Comunicación e ideología. México: UNAM.

Delmas, J. (1978): *Chris Marker et notre quête de la revolution*. Paris: Jeune Cinéma.

Ffrench, P. (2005). "*The Memory of the Image in Chris Marker's La Jetée*". Oxford: French Studies.

Frodon, J. (2010): *Le cinéma français. De la Nouvelle Vague a nous jours*. Paris: Cahiers du Cinéma.

Gauthier, G. (2004). *Chris Marker, explorador del tiempo y del espacio*. Bilbao: Museo de Bellas Artes.

Gubern, R. (1997). *Medios icónicos de masas*. Madrid: Historia 16.

Lang, P. (2008). *A short film about time: Dynamism and stillness in Chris Marker's La Jetée*. Oxford: Rhythms Essays in French Literature.

Lischi, S. (2008). *Chris Marker et l'imprimerie du regard*. Paris: L'Harmattan, (pp. 87-100).

Lupton, C. (2005). *Chris Marker, Memories of the future*. Londres: Reaktion Books.

Paci, V. (s.f.). *Chris Marker et l'imprimerie du regard*. Paris: L'Harmattan.

Paz, M. (2013). *Viaje, romanticismo y crítica cultural: La mirada antropológica de Chris Marker*. Presente en La Zona Marker. Santiago de Chile: Ediciones Fidocs.

Sánchez, J. (2012). *La fotografía en las fotonovelas españolas*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Stark, T. (2013). *El Grupo Medvedkine y la División Cinemática del Trabajo*. Presente en La Zona Marker. Santiago de Chile: Ediciones Fidocs.

Sempere, P. (1976). *Semiología del infortunio: lenguaje e ideología de la fotonovela*. Madrid: Felmar.

18. Referencias Electrónicas

Baetens, J. (s.f.) *The photo-novel, a minor medium?*. European Journal of media studies. Recuperado en Enero de 2015:

<http://www.necsus-ejms.org/the-photo-novel-a-minor-medium-by-jan-baetens/>

Beck, J. (2011). *The History of Cinemagraphs*. Sitio oficial del Cinemagraph. Recuperado en Abril de 2015:

<http://cinemagraphs.com/>

Flock, E. (2011). *Cinemagraphs: what it looks like when a photo moves*. The Washington Post. Recuperado en Abril de 2015:

http://www.washingtonpost.com/blogs/blogpost/post/cinemagraphs-what-it-looks-like-when-a-photo-moves/2011/07/08/gIQAONez3H_blog.html

Lim, D. (2012). *Chris Marker, Pioneer of the Essay Film, Dies at 91*. The New York Times. Recuperado en Diciembre de 2014:

http://www.nytimes.com/2012/07/31/movies/chris-marker-enigmatic-multimedia-artist-dies-at-91.html?pagewanted=all&_r=1

Lin, J. (2014). *When photos comes to life: The Art of the Cinemagraph*. Time Magazine. Recuperado en Abril de 2015:

<http://time.com/3388024/when-photos-come-to-life-the-art-of-the-cinemagraph/>

Marker, C. (2003). *Interview: Rare Marker*. Libération. Recuperado en Diciembre de 2014:

http://next.liberation.fr/cinema/2003/03/05/rare-marker_457649

Potter, L (s.f.). *Chris Marker: Notes from the Era of Imperfect Memory*. Sitio oficial de Chris Marker. Recuperado en Octubre de 2014: <http://chrismarker.org/>

19. Referencias Audiovisuales

Marker,C. (1962). “*La Jetée*” [Película de cine]. Francia. Argos Films.

VI. ANEXOS

A. Presupuesto realizado por ProCine Cooperativa Audiovisual para la producción del cortometraje “Siempre es Hoy”



CONDICIONES LABORALES Y TABULADOR SEMANAL DE HONORARIOS PROFESIONALES MINIMOS PARA PERSONAL DE OBRAS CINEMATOGRAFICAS

GENERALIDADES

- Se entiende por jornada laboral, el tiempo durante el cual el trabajador o la trabajadora está a disposición de la empresa para cumplir con las responsabilidades y tareas a su cargo.
- Al trabajar tres días se tiene derecho al pago total de la semana.
- El salario será cancelado el día viernes de cada semana y las horas extras el día miércoles de la semana siguiente, de haberlas trabajado.
- Entre el final de una jornada laboral y el inicio de la siguiente jornada, deberán existir no menos de doce (12) horas de descanso.
- El tiempo de descanso y alimentación durante la jornada laboral, será de al menos una hora diaria, sin que puedan trabajarse más de cinco horas continuas sin descanso y alimentación.
- El límite de horas extras diarias que se pueden trabajar no deberán exceder de dos horas extras diurnas y de una hora extra nocturna. En caso de fuerza mayor y de común acuerdo entre producción y los trabajadores, este límite se podrá exceder en un máximo de una hora extra diaria más.

JORNADA LABORAL DIURNA

- La Jornada Laboral Diurna, comprendida entre las 5:00 a.m. y las 7:00 p.m., consta de cincuenta (50) horas semanales o de diez (10) horas diarias (cinco días continuos), incluyendo la hora de descanso y alimentación.

JORNADA LABORAL NOCTURNA

- La jornada Laboral Nocturna, comprendida entre las 7:00 p.m. y las 5:00 a.m., consta de cuarenta y dos y media (42 ½) semanales o de ocho horas y media (8 ½) diarias de (cinco días continuos), incluyendo la hora de descanso y alimentación.

JORNADA LABORAL MIXTA

- Cuando la Jornada laboral comprenda períodos de trabajo diurnos y nocturnos se considera como una Jornada Laboral Mixta y consta de cuarenta y cinco (45) horas semanales o nueve (9) horas por jornada, incluyendo la hora de descanso y alimentación.
- Cuando el horario mixto comprenda más de 5 horas nocturnas se considerará horario nocturno en su totalidad.

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

Figura 13. Presupuesto ProCine



HORAS EXTRAS

- Para el cálculo de las horas extras, el salario por hora se calculará dividiendo el sueldo semanal entre las cuarenta (40) horas semanales que establece la LOTTT.
- No se podrá laborar más de dos (2) horas extras por jornada diurna.
- No se podrá laborar más de una (1) hora extra por jornada nocturna.
- Hasta las 7:00 p.m. cada hora extra tendrá un recargo del 50%
- De las 7 p.m. hasta las 12 a.m. cada hora extra tendrá un recargo del 75%
- A partir de las 12 a.m. hasta terminar la jornada cada hora extra tendrá un recargo del 100%.
- La hora de recuperación (**la que se produce si el llamado a la jornada siguiente se hace antes de las doce horas de haber terminado la jornada anterior**) tendrá un recargo del 200%.

DÍAS EXTRAORDINARIOS

- El trabajador y trabajadora tendrá derecho a descansar dos días continuos a la semana en la que se incluirá el día domingo pudiendo establecerse los días de descanso sábado y domingo o domingo y lunes. En caso de trabajar algunos de los días de descanso pactados, éstos serán cancelados como jornada triple, a menos que se conceda un día libre de la semana siguiente por cada uno de los días de descanso trabajados, en cuyo caso serán cancelados doble.
- Los asuetos y días feriados establecidos en la ley orgánica del trabajo serán cancelados como jornada doble, sin excepción.

VIÁTICOS

- Cuando el rodaje se realice fuera de la ciudad de residencia del trabajador, la productora debe proporcionar al trabajador transporte y hospedaje cómodo, ubicando un máximo de dos personas por habitación. Así mismo, cancelará viáticos de teléfono, lavandería, desayuno, almuerzo y cena (**siempre y cuando estas comidas no estén en la pauta de trabajo**) tomando en cuenta que éstos pueden variar dependiendo del lugar de rodaje.

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

Figura 14. Presupuesto ProCine



HORAS DE VIAJE

- Las horas de viaje serán computadas como horas laboradas y comenzarán a correr a partir de la hora de llamado.
- En filmaciones que se realicen fuera de la ciudad de residencia del trabajador, el llamado comenzará en el set y el corte será en el Lobby del hotel; si el traslado del lobby al set es superior de hora y media, a partir de allí comenzará la jornada laboral. Para el cálculo de hora de recuperación, se tomará en cuenta la salida del hotel y la llegada al hotel, para así dar cumplimiento a las 12 horas de descanso.
- La productora proporcionará transporte cuando el rodaje sea fuera de la ciudad de residencia del trabajador, en lugares de acceso complicado o donde no exista transporte público.
- Todo llamado realizado a las 6:00 a.m. o antes de las 6:00 a.m. y todo corte a las 9:00 p.m. o después de las 9:00 p.m. genera viáticos de transporte.
- Todo llamado antes de las 8:00 a.m. genera desayuno.
- El corte de comida se debe dar cada cinco (5) horas, y siempre antes de las 2:00 p.m. para el almuerzo y antes de las 9: p.m. para la cena, aunque no se haya cumplido las cinco horas reglamentarias.
- Cuando el corte de comida no se realice en las cinco (5) horas estipuladas, se produce horario corrido, lo que conlleva a que los trabajadores tendrán corte de comida media hora y la jornada laboral de ese día será reducida una hora.

IMPORTANTE: ESTAS TARIFAS MINIMAS ENTRARAN EN VIGENCIA EL PRIMERO DE MARZO DEL 2015 Y SERAN SOMETIDAS A REVISION EN UN PERIODO NO MAYOR DE SEIS (6) MESES.

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

Figura 15. Presupuesto ProCine



TARIFAS MINIMAS SEMANALES 2015

	CARGO	CORTOMETRAJES Y/O DOCUMENTALES	LARGOMETRAJE NACIONAL	LARGOMETRAJE EXTRANJERO
1	Director de Fotografía	Bs. 23.000,00	Bs. 29.000,00	Bs. 34.000,00
2	Camarógrafo	Bs. 11.350,00	Bs. 14.200,00	Bs. 17.000,00
3	Foquista	Bs. 9.000,00	Bs. 11.300,00	Bs. 13.600,00
4	Asistente de Camara	Bs. 7.000,00	Bs. 8.750,00	Bs. 10.500,00
5	Media Manager	Bs. 7.000,00	Bs. 8.750,00	Bs. 10.500,00
6	Operador de Video	Bs. 4.400,00	Bs. 5.500,00	Bs. 6.600,00
7	Script	Bs. 9.000,00	Bs. 11.300,00	Bs. 13.600,00
8	Jefe Eléctrico	Bs. 9.000,00	Bs. 11.300,00	Bs. 13.600,00
9	Asistente Eléctrico	Bs. 7.000,00	Bs. 8.750,00	Bs. 10.500,00
10	Jefe de Máquina	Bs. 9.000,00	Bs. 11.300,00	Bs. 13.600,00
11	Asistente de Máquina	Bs. 7.000,00	Bs. 8.750,00	Bs. 10.500,00
12	Plantero	Bs. 7.000,00	Bs. 8.750,00	Bs. 10.500,00
13	Chofer	Bs. 4.400,00	Bs. 5.500,00	Bs. 6.600,00
14	Sonidista	Bs. 14.500,00	Bs. 18.200,00	Bs. 22.000,00
15	Microfonista	Bs. 9.000,00	Bs. 11.300,00	Bs. 13.600,00
16	Asistente de Sonido	Bs. 7.000,00	Bs. 8.750,00	Bs. 10.500,00
17	Director de Arte	Bs. 23.000,00	Bs. 29.000,00	Bs. 34.000,00
18	Utilero	Bs. 9.000,00	Bs. 11.300,00	Bs. 13.600,00
19	Ambientador	Bs. 11.350,00	Bs. 14.200,00	Bs. 17.000,00
20	Escenógrafo	Bs. 11.350,00	Bs. 14.200,00	Bs. 17.000,00
21	Asistente de Escenografía	Bs. 7.000,00	Bs. 8.750,00	Bs. 10.500,00
22	Ayudante de Escenografia	Bs. 4.400,00	Bs. 5.500,00	Bs. 6.600,00
23	Maquillador(a)	Bs. 11.650,00	Bs. 14.560,00	Bs. 17.500,00
24	Estilista	Bs. 7.700,00	Bs. 9.650,00	Bs. 11.600,00
25	Asistente de Maquillaje	Bs. 7.700,00	Bs. 9.650,00	Bs. 11.600,00
26	Vestuarista	Bs. 11.650,00	Bs. 14.560,00	Bs. 17.500,00
27	Asistente de Vestuario	Bs. 7.700,00	Bs. 9.650,00	Bs. 11.600,00

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

Figura 16. Presupuesto ProCine

B. Presupuesto realizado por Tres Cinematografía para la producción del cortometraje “Siempre es Hoy”.

Tres Cinematografía S.C.
Rif: J-31720259-7.
Av. Principal de Macaracuay, C.C Macaracuay Plaza
Nivel 6, Torre B. Urb. Macaracuay
Sucre. Caracas - Venezuela.
Tlf. +58212 6353333



Fecha del Presupuesto		18/8/15	
Duración	10 min.	Formato	HD
Versiones			
Siempre es Hoy			
Casa Productora		TRES	
Director	Juan Antonio Diaz		
Productor Ejecutivo	Melissa Avila		
Director de Produccion			
Dir. de Arte	Dexter Linares		
Editor			
Post-Productor			
Animación			
Música			
Comentarios Adicionales			
Cortometraje de ficción - Técnica Cine-Romano			
Incluye Música y Locución			
No incluye Copias			

Agencia Cliente Producto Título del Comercial Comprador Estratégico Dir. de Producción Agencia Productor de Agencia Dir. de Cuenta Dir. de Arte Redactor Otro	N/A Ariadna Flores Documental de Tesis
Días de Pre-Producción y Desarme Sets Construcción y Desarme Días de Viaje Días de Filmación en Foro/Estudio Días de Filmación en Locaciones Días de Pre-Iluminación Día Adicional de Filmación Día Suspendido	0 0 0 0 1 (Semana) 0 0 25%
Foro/Estudio en	Caracas, Qta. El Cerrito
Locaciones en	

Resumen		Bs. F
Gastos de Pre-producción y Desarme	TOTAL A + C	25,500.00
Personal Técnico en Filmación	TOTAL B + L	455,500.00
Filmación	TOTAL D	450,300.00
Utilería, Vestuario, Animales	TOTAL E	0.00
Gastos de Foro/Estudio y Construcción	TOTAL F+G+H	0.00
Equipo Cinematográfico	TOTAL I	225,000.00
Material Virgen - Laboratorio	TOTAL J	90,000.00
Varios	TOTAL K	93,000.00
Actores y Modelos	TOTAL M+N	36,000.00
Post-producción y Música	TOTAL O	1,887,800.00
Total de Costos de Producción		3,263,100.00
Honorarios Productora (Mark-Up)	10%	326,310.00
Impuestos (IVA) 12%	12%	
Total de Costos de Producción		3,589,410.00
Derechos Música y Talento	Bs	0
Derechos Locución	Bs	0
Derechos Talento	Bs	0
Honorarios Director	Bs	0
Total de Costos de Producción		3,589,410.00
Día de lluvia (Weather Day)		0.00

Observaciones

El presupuesto contempla:

El presupuesto tiene una validez de 10 días.

El presupuesto se considera aprobado una vez recibida la orden de compra.

Adelanto del 40% para dar inicio al proceso de producción, 40% al empezar la grabación y 20% restante contra entrega.

No incluye I.V.A.

Figura 17. Presupuesto Tres Cinematografía



A: Pre-Producción y Desarme					B: Filmación			
Equipo de Producción y Técnico	Días	Valor/día	h/día	Total Bs.F	Semanas	Valor/día	h/día	Total Bs.F
01. Productor Ejecutivo				0,00	1	40.000,00	1	40.000,00
02. Director de Producción				0,00	1	30.000,00	1	30.000,00
03. Asistente de Dirección				0,00	1	27.000,00	1	27.000,00
04. Coordinador de Producción				0,00	1	7.500,00	1	7.500,00
05. Jefe de Producción				0,00	1	27.000,00	1	27.000,00
06. Productor de Campo				0,00	1	20.000,00	1	20.000,00
07. 1er. Asist. Producción				0,00	1	15.000,00	1	15.000,00
08. 2do. Asist. Producción				0,00	0	0,00	0	0,00
09. Asist. Producción				0,00	0	0,00	0	0,00
10. Ayudantes de Producción				0,00	0	0,00	0	0,00
11. Productor de Enlace				0,00	0	0,00	0	0,00
12. Director de Fotografía				0,00	1	36.000,00	1	36.000,00
13. Fotos en Set				0,00	0	0,00	0	0,00
14. 1er. Asist. Cámara				0,00	1	20.000,00	2	40.000,00
15. 2do. Asist. Cámara				0,00	1	16.000,00	2	32.000,00
16. Media Manager				0,00	1	16.000,00	2	32.000,00
17. Jefe Electricistas				0,00	1	20.000,00	0	0,00
18. Electricista				0,00	1	16.000,00	0	0,00
19. Electricista				0,00	0	0,00	0	0,00
20. Electricista				0,00	0	0,00	0	0,00
21. Electricista				0,00	0	0,00	0	0,00
22. Asistente Eléctrico				0,00	0	0,00	0	0,00
23. Operador de Máquina				0,00	0	0,00	0	0,00
24. Asist. Máquina				0,00	0	0,00	0	0,00
25. Operador de Planta				0,00	0	0,00	0	0,00
26. Asistente de Planta				0,00	0	0,00	0	0,00
27. Play Back y/o Sonido Directo				0,00	1	30.000,00	1	30.000,00
28. Asistente Sonido				0,00	1	15.000,00	1	15.000,00
28. Utilero				0,00	0	0,00	0	0,00
29. Asist. Utilero				0,00	0	0,00	0	0,00
30. 2do Asist. Utilero				0,00	0	0,00	0	0,00
31. Maquillaje				0,00	0	0,00	0	0,00
32. Asist. Maquillaje				0,00	0	0,00	0	0,00
33. Peinado				0,00	0	0,00	0	0,00
34. Asist Peinado				0,00	0	0,00	0	0,00
35. Vestuarista				0,00	0	0,00	0	0,00
36. Asist. Vestuarista				0,00	0	0,00	0	0,00
37. Maquillador de Alimentos				0,00	0	0,00	0	0,00
38. Coreógrafo				0,00	0	0,00	0	0,00
39. Economista				0,00	0	0,00	0	0,00
40. Asist. Economista				0,00	0	0,00	0	0,00
41. Baby Rangler				0,00	0	0,00	0	0,00
42. Seguridad				0,00	1	3.000,00	2	6.000,00
43. Bombero				0,00	0	0,00	0	0,00
44. Efectista				0,00	0	0,00	0	0,00
45. Horas Extras				0,00	1	3.000,00	6	18.000,00
TOTAL A				0,00	TOTAL B 375.500,00			

Figura 18. Presupuesto Tres Cinematografía



C: Gastos de Pre-Producción y Desarme

	Valor/día	Días	Cantidad	Total Bs.F
01. Búsqueda de Locaciones	800,00	10	1	8.000,00
02. Referencias Visuales	0,00	0	0	0,00
03. SAPI	1.500,00	1	1	1.500,00
04. Viáticos Scouting	800,00	10	1	8.000,00
05. Hotel	0,00	0	0	0,00
06. Viáticos	800,00	10	1	8.000,00
07. Curiers	0,00	0	0	0,00
08. Pasajes	0,00	0	0	0,00
09. Shooting	0,00	0	0	0,00
10. Casting	0,00	0	0	0,00
TOTAL C				25.500,00

D: Filmación

	Valor/día	Días	Cantidad	Total Bs.F
01. Alquiler de Locaciones	20.000,00	3	1	60.000,00
02. Permisos	7.000,00	3	1	21.000,00
03. Comunicaciones	1.000,00	3	1	3.000,00
04. Alquiler de Micros y Autobuses	25.000,00	3	1	75.000,00
05. Motorhome	0,00	0	0	0,00
06. Otros vehículos	0,00	0	0	0,00
07. Combustibles / Peajes / Estacionamientos	0,00	0	0	0,00
08. Kilometraje	0,00	0	0	0,00
09. Pasajes aéreos Agencia / Cliente	0,00	0	0	0,00
10. Pasajes aéreos Personal Técnico	0,00	0	0	0,00
11. Hotel Agencia / Cliente	0,00	0	0	0,00
12. Hotel Personal Técnico	0,00	0	0	0,00
13. Comidas en Filmación	3.500,00	3	25	262.500,00
14. Carro Agencia / Cliente	0,00	0	0	0,00
15. Atención Talentos especiales	0,00	0	0	0,00
16. Propinas	0,00	0	0	0,00
17. Viáticos Personal Técnico	1.200,00	3	8	28.800,00
18. Viáticos Agencia	0,00	0	0	0,00
TOTAL D				450.300,00

E: Utilería / Vestuario / Animales

	Valor/día	Días	Cantidad	Total Bs.F
01. Alquiler de Utilería	0,00	0	0	0,00
02. Compra de Utilería	0,00	0	0	0,00
03. Alquiler de Vestuario	0,00	0	0	0,00
04. Compra de Vestuario	0,00	0	0	0,00
05. Vehículos de Acción	0,00	0	0	0,00
06. Animales y Entrenadores	0,00	0	0	0,00
07. Dummies	0,00	0	0	0,00
TOTAL E				0,00

Figura 19. Presupuesto Tres Cinematografía



F: Alquiler y Gastos de Foro/Estudio

	Valor/día	Días	Cantidad	Total Bs.F
01. Alquiler de Estudio	0,00	0	0	0,00
02. Construcción y Desarme	0,00	0	0	0,00
03. Pre-Iluminación	0,00	0	0	0,00
04. Fotos	0,00	0	0	0,00
05. Varios	0,00	0	0	0,00
06. Pintura Croma	0,00	0	0	0,00
07. Comidas en Filmación	0,00	0	0	0,00
08. Comidas de Armado y Desarme	0,00	0	0	0,00
09. Vigilancia	0,00	0	0	0,00
Total F				0,00

G: Personal de Construcción de Sets

	Valor/día	Días	Cantidad	Total Bs.F
01. Director de Arte	0,00	0	0	0,00
02. Escenógrafo	0,00	0	0	0,00
03. Realizaciones	0,00	0	0	0,00
04. Carpinteros	0,00	0	0	0,00
05. Pintores	0,00	0	0	0,00
06. Electricistas	0,00	0	0	0,00
07. Peones	0,00	0	0	0,00
08. Asist. de Arte	0,00	0	0	0,00
09. Asist. de Realización / Escenografía	0,00	0	0	0,00
10. Camión de Utilería	0,00	0	0	0,00
11. Viáticos	0,00	0	0	0,00
Total G				0,00

H: Material de Construcción de Sets

	Total Bs.F
01. Construcciones	0,00
02. Rediseño / Ambientación de locaciones	0,00
03. Maderas	0,00
04. Pintura	0,00
05. Herramientas	0,00
06. Otros	0,00
07. Efectos especiales y seguridad	0,00
08. Fletes	0,00
09. Mensajería	0,00
Total H	0,00

Figura 20. Presupuesto Tres Cinematografía



I: Alquiler de Equipo Cinematográfico				
	Valor/día	Días	Total Bs.F	
01. Cámara (2 Camaras 5D/ HD)	30.000,00	3	90.000,00	
02. Lentes	25.000,00	3	75.000,00	
03. Filtros	4.000,00	3	12.000,00	
04. Grip	4.000,00	3	12.000,00	
05. Luces	0,00	0	0,00	
06. Generador	0,00	0	0,00	
07. Grúa	0,00	0	0,00	
08. Dolly	0,00	0	0,00	
09. Camera Car	0,00	0	0,00	
10. Helicóptero/ Drone	0,00	0	0,00	
11. Steady Cam	0,00	0	0,00	
12. VTR	0,00	0	0,00	
13. Walkie-Talkies	0,00	0	0,00	
14. Lámparas	0,00	0	0,00	
15. 2da. Cámara	0,00	0	0,00	
16. Camión de Cámara	12.000,00	3	36.000,00	
17. Camión de Luces	0,00	0	0,00	
TOTAL I			225.000,00	

J: Material Virgen y Laboratorio				
	Mts/Ft.	Costo x Mt/F	Total Bs.F	
01. Material virgen (Disco duro HDD)	45.000,00	2,00	90.000,00	
02. Revelado	0,00	0,00	0,00	
03. Copiado	0,00	0,00	0,00	
04. Master	0,00	0,00	0,00	
05. Duplicación	0,00	0,00	0,00	
06. Proyección / Visualización	0,00	0,00	0,00	
07. Test	0,00	0,00	0,00	
08. Revelado Sonido	0,00	0,00	0,00	
09. Trucas	0,00	0,00	0,00	
10. Transfer	0,00	0,00	0,00	
11. Transfer 1 luz	0,00	0,00	0,00	
12. Preparación para Transfer	0,00	0,00	0,00	
TOTAL J			90.000,00	

K: Varios		
	Total Bs.F	
01. Caja Chica	8.000,00	
02. Envíos al Exterior	0,00	
03. Teléfonos y Faxes	2.500,00	
04. Gastos en efectivo en el Set	70.000,00	
05. Permisos	0,00	
06. Seguros Especiales	5.000,00	
07. Gastos Administrativos	7.500,00	
08. Guardia Cía. Electricidad	0,00	
TOTAL K		93.000,00

Figura 21. Presupuesto Tres Cinematografía



L: Director

	Valor/día	Días	Total Bs.F
01. Preparación	0,00	0	0,00
02. Viajes	0,00	0	0,00
03. Filmación	80.000,00	1	80.000,00
04. Post-Producción	0,00	0	0,00
TOTAL L			80.000,00

M: Actores y Modelos

	Nº	Valor/día	Días	Viajes	Total Bs.F
01. Principales	2	15.000,00	1		30.000,00
02. Principales	0	0,00	0		0,00
03. Principales	0	0,00	0		0,00
04. Principales	0	0,00	0		0,00
05. Secundarios	0	0,00	0		0,00
06. Secundarios	0	0,00	0		0,00
07. Secundarios	0	0,00	0		0,00
08. Figurantes	0	0,00	0		0,00
09. Figurantes	0	0,00	0		0,00
10. Personajes Grupo	0	0,00	0		0,00
11. Extras A por A.A.A.	0	0,00	0		0,00
12. Extras B por A.A.A.	0	0,00	0		0,00
13. Extras Calificados	0	0,00	0		0,00
14. Extras D	0	0,00	0		0,00
15. Extras E	0	0,00	0		0,00
16. Doble de manos / piés	0	0,00	0		0,00
17. Doble de cuerpo	0	0,00	0		0,00
18. Voces	0	0,00	0		0,00
19. Audiciones	0	0,00	0		0,00
20. Transporte	0	0,00	0		0,00
Subtotal 1					30.000,00
Representantes				20%	0,00
Otros (coreografía, dirección, coaching, etc.)					0,00
Mark Up / Comisión de Agencia de Modelos				20%	6.000,00
TOTAL M					36.000,00

N: Gastos Actores y Modelos

	Nº	Valor/día	Días	Viajes	Total Bs.F
01. Viáticos	0	0	0		0,00
02. Pasajes Aéreos	0	0	0		0,00
03. Taxis	0	0	0		0,00
04. Hospedaje	0	0	0		0,00
TOTAL N					0,00

Figura 22. Presupuesto Tres Cinematografía



O: Edición y Post-Producción			
FILMICA	Cantidad	Unit	Total Bs. F
01. Compaginación	0	0,00	0,00
02. Reducción (Edición larga 2 min)	0	0,00	0,00
03. Editor	1	70.000,00	70.000,00
04. Coordinación de Post-Producción	0	0,00	0,00
05. Asistente de Edición	0	0,00	0,00
06. Corte de Negativo	0	0,00	0,00
07. Cargo Avid	0	0,00	0,00
08. Material de archivo / Derechos de Uso	0	0,00	0,00
09. Envíos / Research	0	0,00	0,00
10. Mensajeros / Taxis	0	0,00	0,00
11. Presentaciones	0	0,00	0,00
12. Títulos	0	0,00	0,00
13. Rotoscopios	0	0,00	0,00
14. Animación	0	0,00	0,00
SONIDO-LOCUCION	Cantidad	Unit	Total Bs. F
01. Honorarios Sonidista	0	0,00	0,00
02. Honorario Asist. de Sonido	0	0,00	0,00
03. Música	1	1.000.000,00	1.000.000,00
04. Sincronización	0	0,00	0,00
05. Locutor hasta 30"	0	0,00	0,00
06. Locutor más de 30"	0	0,00	0,00
07. Doblajes	0	0,00	0,00
08. Prueba de Voces	0	0,00	0,00
09. Locutor (País)	0	0,00	0,00
10. Locutor(País)	1	200.000,00	200.000,00
11. Mezcla	1	500.000,00	500.000,00
VIDEO	Cantidad	/Unit	Total Bs. F
01. Transfer (Colorización)	10	5.000,00	50.000,00
02. Digitalización	3	500,00	1.500,00
03. Edición Off Line	20	1.000,00	20.000,00
04. Batch	0	0,00	0,00
05. Edición On Line	10	1.000,00	10.000,00
06. Video Tape	0	0,00	0,00
06. Material Virgen	1	800,00	800,00
07. Copiados	0	0,00	0,00
08. Sonorización de Video	1	500,00	500,00
09. Animación 2D/3D	1	35.000,00	35.000,00
EN EL EXTERIOR	Cantidad	/Unit	Total Bs. F
01. Transfer	0	0,00	0,00
02. Edición On Line	0	0,00	0,00
03. Edición Off Line	0	0,00	0,00
04. Tape / Stock	0	0,00	0,00
05. Tape to Film Transfer	0	0,00	0,00
06. Masters / Copias	0	0,00	0,00
07. Couriers	0	0,00	0,00
08. Hotel	0	0,00	0,00
09. Aéreos	0	0,00	0,00
10. Teléfono	0	0,00	0,00
11. Viáticos	0	0,00	0,00
12. Alquiler de Vehículo	0	0,00	0,00
13. Animación 2D	0	0,00	0,00
14. Animación 3D	0	0,00	0,00
TOTAL O			1.887.800,00

Figura 23. Presupuesto Tres Cinematografía