



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

“FABULACIÓN”

CABRERA URBINA, Marjorie
FEITO FLORES, Gabriela
RODRÍGUEZ CALCURIAN, Isaac Alfredo
SALERNO RUÍZ, Juan Leonardo

Tutor
CENTENO, Yasmin

Caracas, abril de 2017

Acta de Evaluación de Trabajos de Grado

Código: 0417-AA021
Fecha: 30/6/2017
Mención: Artes Audiovisuales

Nosotros, profesores miembros de la Comisión de Trabajos de Grado de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello, en cumplimiento con lo establecido en el artículo 15 de la normativa de evaluación aprobada por el Consejo de Escuela de fecha 14 de febrero de 2013, suscribimos el veredicto emitido por el Jurado sobre el Trabajo presentado por el/la estudiante de pregrado:

Cabrera Urbina, Marjorie - Email: ~~marjoriecabreraur@gmail.com~~
Feito Flores, Gabriela - Email: ~~gabrielafeito22@gmail.com~~
Rodriguez Calcurian, Isaac Alfredo - Email: ~~isa201@gmail.com~~
Salerno Ruiz, Juan Leonardo - Email: ~~juan.leo2013@gmail.com~~

Titulado: *Fabulación*.

El cual fue calificado con: 19 puntos



A nuestros padres

AGRADECIMIENTOS

A mi mamá y a mi papá, por creer siempre en mí, por ayudarme a cumplir mis sueños y por inculcarme que el cielo es el límite. Gracias a sus enseñanzas estoy donde estoy y soy quien soy. Nunca serán suficientes las palabras de amor y admiración que tengo hacia ambos.

Esto es por ustedes y para ustedes.

A Gustavo, por siempre estar ahí sin importar nada. Gracias por confiar en mí, por cada palabra y por cada abrazo. Eres mi fuente de inspiración. Te amo de aquí al infinito.

A mi hermana, por ser nuestra fan número uno, amar cada uno de nuestros proyectos y por sacar siempre lo mejor de mí. Eres mi mayor orgullo y lo más bello que tengo. Te amo.

A Lily Luna, porque su sonrisa, sus balbuceos y su carita regordeta ilumina hasta el día más gris. Ansío volver a abrazarte y dedicarte la más bella lullaby.

A Marjorie, Isaac y Juan. Más que compañeros de tesis, son mis compañeros de aventura. Juntos pudimos hacer realidad lo que, para muchos, era imposible. Gracias por confiar en mí, por cada risa y por cada llanto, pero sobre todo por su amistad ¡Lo logramos!

A Tábata, tu apoyo, tu amistad y tu talento te llevarán lejos. Gracias por tomar este proyecto como tuyo y por dar siempre lo mejor de ti. Eres una mujer excepcional.

A Carlota y a todo aquel que se enamoró de Fabulación y puso su granito de arena para que esto saliera adelante. ¡Ustedes fueron parte de esto, así que esto es de ustedes!

A Yasmin, nuestra tutora, tus sabias palabras y consejos nos llevaron siempre a querer ser más ambiciosos. Gracias por confiar en nosotros.

A Isabel y Gustavo papá, por ser incondicionales y ofrecerme una ayuda invaluable.

A mis tres ángeles de la guarda.

Gabriela

A mi papá, por enseñarme a tener siempre la mirada hacia el cielo. Por su guía, su apoyo y sus infinitas palabras de vigor que permiten trazarme un camino lleno de metas, sueños y esperanzas. A ti por cada paso, cada logro. Eres mi ejemplo a seguir, mi inspiración...

A mi mamá, porque tú sabes cómo llenar de energía y luz mis pensamientos. Me cargas de tanto ímpetu que nada en la vida parece ser imposible. A ti por cada susurro de aliento, a ti por cada sonrisa de complicidad, a ti por cada mirada de fortaleza. Eres mi escudo, mi arma que me protege y ama...

A mi hermano, por siempre llevarme de la mano y deslumbrar ante mí la ruta más serena. Por su cariño, comprensión y su presencia tranquilizadora. A ti por cada palmada, por cada Eureka que nos llega al unísono. A ti, porque eres mi aliado, mi orgullo, mi motivación...

A mis abuelos, por permitirme ver la vida desde la sutileza y belleza de las cosas y por enseñarme que todo tiene más sentido si me entrego con convicción al oficio que por pasión me llama. A ustedes que son mis raíces y mi tesoro...

A mi tutora, mi mentora. Para ti Yasmin porque nadie mejor que tú para guiarnos en este proceso. Gracias por siempre impulsarnos a dar lo mejor...

A mis compañeros y aliados de tesis. Para Gabriela, Juan e Isaac. Porque ustedes son mi pacto, mi pulso y letra. Los tres armonizan el camino y el cauce. Todo cobra un mayor significado gracias al impacto de sus talentos. A ustedes por siempre, en la labor y en la amistad...

A Tábata. Para mi amiga incondicional y fiel, cuya entrega no comprende límites. Eres el reflejo de quien conoce el valor de una amistad. Mi gratitud estará siempre tallada en madera...

A Aizeder, porque tú sabes cómo sostenerme desde la distancia. Para ti amiga, porque juntas nos trazamos y visualizamos. Eres mi sostén, mi secuaz...

*A cada una de las personas que formaron parte de este proyecto y lo hicieron posible....
Marjorie*

A Dios por ser siempre fuerza y guía en este recorrido.

A mi madre Gloria Ruiz, por brindarme el amor más puro y único que tendré en mi vida. Por ser mi sostén y mi más grande inspiración. Gracias por ser la primera persona en el mundo en mostrarme el arte, tu arte. Por enseñarme que la musa viene solo en las madrugadas y gracias por hacerme descubrir que al final del día, somos más parecidos de lo que siempre creímos.

A mi abuela Cecilia Lozano por ser mi segunda madre, por tu sensatez, tu sabiduría, por mostrarme siempre el camino correcto e impulsarme siempre a dar lo mejor de mí.

A mi hermana Laura Salerno, por su nobleza tan admirable. Por ser mi primer público siempre. Por ver lo mejor en todo lo que hago. Y por sobre todo, gracias por darme las dos alegrías más grandes de mi vida: mis sobrinos Stephan Alexander y Valerie Alexandra.

A mi padre Juan Salerno por apoyarme en el inicio de este largo viaje. En donde quiera que estés, espero que puedas sentirte orgulloso de este logro que nunca hubiese podido hacerlo sin ti.

A cada profesor que encontré durante toda la carrera. A María Soledad Hernandez por enseñarme a querer y sobre todo, a entender a mi país. A Keyla Bernal, Laura Martínez y Deborah Herrera por recibirme en el Departamento Audiovisual y enseñarme con paciencia y cariño.

A mi tutora, profesora y amiga Yasmin Centeno, por tanto cariño, motivación y confianza desde el día uno. Por recibirme desde mis primeros semestres en su salón de clases para aprender y estar preparado para este momento.

A mis compañeros en esta aventura: Isaac Rodríguez, Marjorie Cabrera. Gabriela Feito, Anatábata Rodríguez y Carlota Blanco. Gracias por la entrega y la confianza absoluta en este proyecto. Por hacerlo tan de ustedes y construirlo junto a mí. Jamás estaré tan orgulloso de un equipo de trabajo como el que logré con ustedes.

Gracias UCAB, por ser el lugar de encuentro para llegar a este momento. Gracias por permitirnos imaginar, crear y aprender.

Juan

A mis padres. Motor incondicional de mi vida. Mi brújula en incertidumbre. Gracias a ustedes los caminos más oscuros y turbios quedan atrás. Sus valores, arduo trabajo y dedicación se tradujeron en colores, movimiento y arte que impregnó mi vida, trazando mis sueños. Gracias por crear un espacio de creatividad, humor e imaginación al que llamamos hogar.

A mi abuela, Ninfa. La mujer de la eterna sonrisa en el rostro. Gracias por las lecciones de vida, por los chistes internos, por la complicidad. Gracias a ti sé que puedo hacerlo. Te debo quien era, quien soy, y quien seré. Te amo, Ela.

A Daniel y David. Gracias por la inspiración, hermanos. Son el cimiento de mi vida. Son parte de mí y yo soy parte de ustedes. Son fuente de bondad y trabajo duro. Desde el recuerdo, desde la presencia. Hay lazos más fuertes que desaparecen la ausencia. Los tres mosqueteros, que los recuerdos nos mantengan siempre vivos.

A Gabriela, Juan y Marjorie. Mis fieles amigos y compañeros de viaje. Gracias a ustedes mis ideas encuentran un hogar. Gracias por las vivencias, por los recuerdos más bonitos y significativos que me llevo de estos cinco años. Su talento es ahora parte de mí. Ustedes le aportan significado a la palabra amistad. Desde Caracas a Mérida, desde acá hasta más allá.

A Tábata Rodríguez. Porque sin tu mano amiga este trabajo no hubiese sido realidad. Tu sencillez y preocupación honesta por el otro es admirable. Gracias por las risas, la ética, el afán. Tu personalidad le da forma al arte. Gracias por la luz. El mundo te necesita.

A Yasmin Centeno. Gracias por ser tanto amiga como profesora durante este viaje. Que tu calidad humana siga guiando a las próximas generaciones.

A Mérida y su gente. Un lugar mágico, lleno de espíritus valiosos donde la vida, extrañamente, me lleva de vuelta. Gracias por darle relieve a las páginas de Catatumbo. Fue un placer crear esta historia entre tus colores y texturas.

Al equipo de Fabulación. Quienes ayudaron a moldear este producto. Gracias por apostar por estos cuatro soñadores. Ustedes son parte del universo de Nihil y Catatumbo.

“Viajar es vestirse de loco es decir “no me importa” es querer regresar. Regresar valorando lo poco saboreando una copa, es desear empezar.” – Gabriel García Márquez

Isaac

INDICE

INTRODUCCIÓN	10
I. MARCO TEÓRICO	12
CAPÍTULO I	12
1.1 Un vistazo al thriller psicológico	12
1.2 Personajes	14
1.3 El efecto sobre el público	15
1.4 Elemento sorpresa	15
1.5 ¿Dónde se desarrolla el conflicto?	16
1.6 Códigos y convenciones del thriller psicológico	17
1.6.1 Personajes psicológicos de ficción	18
1.6.2 Poderes psicológicos de ficción	19
1.6.3 Temas psicológicos de ficción	20
1.6.4 Convenciones técnicas	20
1.7 Evolución del thriller psicológico	21
1.8 Principales exponentes	24
1.9 Antecedentes en Venezuela	26
CAPÍTULO II	28
2.1 Un paseo por el cortometraje y el medimetraje	28
2.2 El cortometraje y el medimetraje como producción audiovisual	29
2.3 Características del cortometraje y medimetraje	30
2.4 Etapas de la Producción	31
2.4.1 Preproducción	31
2.4.2 Producción	32
2.4.3 Post-producción	32
2.5 Películas de antología	33
II. MARCO METODOLÓGICO	38
2.1 Planteamiento del problema	38
2.2 Establecimiento de los objetivos	39
2.2.1 Objetivo General	39

2.2.2	Objetivos Específicos	40
2.3	Justificación	40
2.4	Delimitación	41
2.5	Descripción del medimetraje	41
III.	LIBRO DE PRODUCCIÓN	43
3.1	Nihil	44
3.1.1	Idea	44
3.1.2	Premisa	44
3.1.3	Sinopsis	44
3.1.4	Tratamiento	45
3.1.5	Escaleta	47
3.1.6	Guion literario	50
3.1.7	Perfil del personaje	67
3.1.8	Casting	70
3.1.9	Propuesta de arte	71
3.1.9.1	Propuesta de locación	71
3.1.9.2	Propuesta de vestuario	90
3.1.9.3	Propuesta de maquillaje y peinado	94
3.1.10	Propuesta de fotografía	98
3.1.11	Propuesta sonora	104
3.1.12	Locaciones	105
3.1.13	Desglose de producción	109
3.1.14	Story Board	133
3.1.15	Plan de rodaje	134
3.1.16	Hojas de llamado	135
3.1.17	Reporte de script	141
3.1.18	Guion técnico	151
3.1.19	Ficha técnica	169
3.2	Catatumbo	170
3.2.1	Idea	170
3.2.2	Premisa	170

3.2.3	Sinopsis	170
3.2.4	Tratamiento	171
3.2.5	Escaleta	173
3.2.6	Guion literario	176
3.2.7	Perfil del personaje	197
3.2.8	Casting	198
3.2.9	Propuesta de arte	199
3.2.9.1	Propuesta de locación	199
3.2.9.2	Propuesta de vestuario	208
3.2.9.3	Propuesta de maquillaje y peinado	213
3.2.10	Propuesta de fotografía	215
3.2.11	Propuesta sonora	220
3.2.12	Locaciones	221
3.2.13	Desglose de producción	223
3.2.14	Story Board	245
3.2.15	Plan de rodaje	246
3.2.16	Hojas de llamado	248
3.2.17	Reportes de script	252
3.2.18	Guion técnico	263
3.2.19	Ficha técnica	281
3.3	Presupuesto Fabulación	282
IV.	ANÁLISIS DE COSTOS	286
V.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	292
VI.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	297
VII.	ANEXOS	301
7.1	Afiche promocional	301
7.2	Cesión de derechos de uso de la imagen	302
7.3	Contrato de cesión de derechos de uso de la obra musical original	307
7.4	Cartas de solicitud y permisos	309
7.5	Facturas	313

INTRODUCCIÓN

El cine es considerado el séptimo arte, luego de la arquitectura, la escultura, la pintura, la música, la danza y la poesía. Es un medio de entretenimiento colectivo que, a pesar de los años, aún se mantiene en vigencia en la vida de cualquier ser humano.

La industria cinematográfica se ha estado expandiendo rápidamente en la actualidad gracias a los avances tecnológicos, abriendo paso a nuevas maneras de hacer cine. Los géneros fílmicos abarcan una prolongación del terreno, creando variantes que logran distinguirse de estilos previos. Existe una discusión abierta sobre la agrupación de las películas de acuerdo a su temática, lo cual ha generado que muchas de ellas sean clasificadas en varios géneros a la vez.

Uno de estos géneros es el thriller psicológico. Este género tiene un estilo particular de hacer cine, pues su finalidad es crear tensión y suspenso al mismo tiempo. Para ello existen herramientas que, desde la construcción de los personajes hasta los recursos técnicos estéticos, ayudan a crear el ambiente de misterio típico de este modelo de películas, manteniendo así al espectador al borde de la exaltación.

De acuerdo con esto, se pretende analizar el thriller psicológico como género cinematográfico y crear un medimetraje a partir de dos historias que puedan incluir las características de este género.

A su vez, las historias quieren mostrar cómo el ser humano es capaz de realizar una huida mental ante situaciones difíciles que trastocan su cotidianidad. Para lograr esto, se toma como recurso principal el género del thriller psicológico, pues el principio básico de este género es el terror psicológico, arrastrando al público a dudar de las decisiones, las capacidades y sobre todo de la salud mental de los personajes, porque los mismos están cargados de un conflicto interno.

Fabulación busca arrastrar al espectador al thriller o, mejor dicho, a ese mundo conocido solo dentro de la mente de los protagonistas de ambos cortometrajes; se pretende crear una conexión, una empatía y luego mostrar una realidad completamente diferente y esto se logrará utilizando un guion con los principios básicos de este género y con recursos audiovisuales que les darán vida a las historias de Nihil y Catatumbo.

Es natural que los seres humanos busquen la manera de escapar de vivencias dolorosas y difíciles de aceptar. No siempre se logra escapar de la mejor manera. En particular, estos personajes huyen mediante la fabulación.

¿Cómo huyes tú?

I. MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I

1.1 *Un vistazo al thriller psicológico*

El término thriller ha sido poco analizado en libros o artículos dedicados al estudio de los géneros cinematográficos y cuando se ha tomado en cuenta este término es poca la información que se puede conseguir respecto a ello, en comparación a otros géneros bien documentados como el melodrama, comedia, cine negro, horror, musical o cine de guerra, los cuales son fácilmente accesibles. Aunque ya se sepa qué esperar cuando nos dicen que la película que estamos a punto de ver es un thriller, ya sea de corte policial erótico o psicológico, ¿por qué la mayoría de los críticos parece usar el término en conjunto? (Luzón, 2002/2016) (Traducción libre del autor).

Siguiendo el mismo hilo de ideas de Luzón, el término thriller se define como una categoría genérica, donde están incluidos las películas de corte policial, investigación, espionaje, eróticos y psicológicos, debido a que comparten una característica crucial: el suspenso. Pero cabe destacar que si bien existen puntos donde convergen dichos géneros, también se pueden delimitar los límites de cada tipo de filme. La mayoría de las películas en la actualidad son muy difíciles de asociar a una sola categoría genérica.

En este caso, el término *psycho-thriller* [Itálica añadida] establece una conexión obvia con el género thriller. Sin embargo, no se puede negar que el prefijo psycho funge otro vínculo explícito con el cine de horror. (Altman, 2000/2016). (Traducción libre del autor).

De acuerdo a lo que apunta el autor, muchos críticos prefieren sencillamente clasificar este tipo de películas como reinterpretaciones contemporáneas del horror tradicional. Estas categorías genéricas como el thriller y el horror están siempre sujetas a cambios y adaptadas a los tiempos, por lo que aquel cruce de géneros se hace inevitable.

Altman (2000/2016) definió al género cinematográfico como una estructura formal donde se construyen las películas, las cuales deben estar constituidas por características totalmente definidas. (Traducción libre del autor).

Schatz asegura que “los géneros cinematográficos expresan la sensibilidad social y estética no solo de los cineastas (...) sino también del conjunto de espectadores”. (Citado en Altman, 1999, p.35).

Actualmente, existen géneros bien determinados. Uno de ellos es el thriller, este tiene como objetivo principal “despertar miedo, suspense, excitación, vértigo y movimiento (...), está repleto de razonamientos esbozados que, de manera algo frustrante, nunca llegan a una conclusión”. (Rubin, Talens, 2000, p.22).

El thriller “apela al impacto casi físico de las peripecias de su protagonista (...) ama la oscuridad, la gente solitaria, los espacios cerrados, las puertas entreabiertas, las paredes y siempre pueden oír al personaje en primer plano”. (Russo, 1998, p.257).

El thriller para Rubin et al, (2000), puede ser conceptualizado como metagénero, pues engloba a otros géneros. Es aquí cuando nace un género llamado thriller psicológico, el cual “agrupa a toda una serie de producciones que ponen de manifiesto formas muy diversas de expresión y que tienen como nexo de unión el que se basan en la psicología de los personajes que llevan a la pantalla”. (Salvat, 1972, p.141).

Dirks (s.f. /2016) considera al thriller psicológico como un metagénero porque es un híbrido del drama, terror y suspenso. Al incluir estos tres, el género empieza a crearse tomando ciertas características de los mencionados anteriormente. (Traducción libre del autor).

En este género, los personajes “no presentan una clara caracterización entre buenos y malos, sino que promueven la confusión entre los protagonistas y su papel en la narración fílmica (...) dando primacía al hecho psicológico”. (Fernández, Martínez, 1999, p.221).

También, el thriller psicológico se define como un juego mental, puesto que manipula los miedos y los deseos de su audiencia, y lleva a los espectadores a un estado de asociación con la representación de la realidad enfrentando al personaje. (Dirks, s.f. /2016) (Traducción libre del autor).

Luzón, (2002/2016) asegura que el rasgo más característico de estas películas es el efecto psicológico que produce, es un suspenso implacable e incesante en la audiencia, a través de la resolución diferida de la acción, en lugar de elementos que podríamos identificar como características genéricas en cuanto a la iconografía, la trama o estructura formal. (Traducción libre del autor).

Galván (2015), explica que, si se estudian las películas de este género, se puede decir que, básicamente, son realizadas tomando en cuenta diferentes características que ayudan al director a darle la forma, para que la trama sea creíble. [Página web en línea].

1.2 *Personajes*

Field (1984) considera que son necesarios cuatro elementos para conseguir un buen personaje: la necesidad dramática, el punto de vista, el cambio y la actitud. No obstante, Kulechov (s.f.) afirma que en el estudio de los personajes se debe considerar: su carácter, su finalidad e intención y la dirección y sucesión de las acciones.

Por lo mencionado anteriormente, Galván, (2015) expresa que, en las películas de thriller, a parte de las características ya planteadas, se debe tomar en cuenta que “los personajes no confían en su fuerza física para vencer a sus enemigos, sino más bien en sus recursos mentales, y muchas veces los enemigos no son externos (antagonistas o circunstancias), sino internos (locura, fobias, impulsos, sentimientos, temores)”. [Página web en línea]

En el thriller psicológico, lo importante al momento de construir un personaje es estudiar la psicología y la condición que va a poseer, “sin el conocimiento de la naturaleza

humana, ningún escritor debe atreverse a encarar la tarea de escribir una historia sobre seres humanos”. (Vale, 1947, p.80).

Tal y como dice el autor, “no siempre son obvios estos patrones (de comportamiento), puesto que ellos son el resultado de complicados procesos de la mente, que son frecuentemente sorprendentes” (p.80). También asegura que estos comportamientos conducirán a la audiencia a errar al momento de querer adivinar el desenlace de la historia, ya que siempre se pretende buscar las salidas más obvias, cuando en realidad son las menos esperadas.

1.3 El efecto sobre el público

En el thriller psicológico se considera que el efecto sobre el público es precisamente la clave del éxito, puesto que la audiencia interviene “como cómplice activo, dispuesto a participar en lo que se ve y a reconocerse como sujeto vidente”. (Castro, 2012, p.51).

Vale (1947) explica que la audiencia es muy impredecible, pues no necesariamente se ríe cuando debe o se aflige en escenas tristes y ello es realmente lo complejo, pero a su vez, lo más relevante de un género cinematográfico es que la audiencia sienta lo que se está tratando de transmitir.

Para lograr las reacciones deseadas por parte del público, el director y el escritor tienen que crear “una construcción dramática correcta (...) deben construir una historia que despierte, sostenga y aumente gradualmente el interés del espectador”. (Vale, 1947, p.134).

1.4 Elemento sorpresa

La sorpresa es uno de los efectos más importantes de toda la historia, igual que se usa para comedia, drama o tragedia. La sorpresa puede ser lograda solamente por vía de la anticipación. Debemos anticipar que otro evento

tendrá lugar, para que nos sorprenda su verdadero resultado. (Vale, 1947, p.139).

Vale (1947) asegura que el género del thriller psicológico brinda cierta información a su público que más tarde será reemplazada o contradicha por otra información, lo que ocasiona que la anticipación siempre estará sujeta a cambios.

El autor aconseja que “el escritor cinematográfico debe ordenar la información de la historia de tal manera que cause anticipación, para obtener los valiosos efectos de expectación y sorpresa, esperanza y temor, desencanto y alivio”. (p.141).

Truffaut (1974) asegura que en el thriller psicológico “la sorpresa es un ‘twist’, es decir, lo inesperado de la conclusión constituye la sal de la anécdota”. (p.59).

Para Tubau, (2006), lo más importante del elemento sorpresa se basa en no ser tan literal cuando hablamos del género, “cuando se adapta demasiado a un género es casi imposible no caer en una sucesión de tópicos solo aptos para un público perezoso y domesticado” (p.109). Es necesario darle la vuelta a la historia para lograr llevar al espectador a tener otras alternativas de desenlaces.

1.5 ¿Dónde se desarrolla el conflicto?

El thriller psicológico tiene un protagonista: la mente. Prácticamente, la psicología es la que determina la propia estructura del argumento. (Salvat, 1972, p.141).

Para el autor, “el argumento va cobrando continuamente un nuevo impulso gracias a la densa y desgarrada aventura existencial de los héroes, quienes, además, casi siempre suelen terminar de un modo bastante trágico”. (p.141).

Al desarrollarse el conflicto en la propia mente humana del personaje, el espectador empieza a tener una debilidad en su estabilidad emocional, debido a que no puede decodificar los pensamientos del protagonista y es en ese momento cuando surgen las emociones

encontradas; “es como una montaña rusa (...) hay doble emoción, sentimiento, sensaciones: humor y suspenso, miedo y excitación, placer y dolor”. (Rubin et al, 2000, p.15).

1.6 *Códigos y convenciones del thriller psicológico*

El cine utiliza códigos-mensaje, como por ejemplo los movimientos de cámara, el flash-back, el claroscuro, los símbolos culturales y los tipos de montaje. Algunos códigos son comunes a todas las películas, otros pertenecen a un género (Metz, 1964/2017). (Traducción libre del autor).

El código es un sistema de convenciones más o menos explícitas, por el cual se transmite un mensaje. El código establece un acuerdo-convención tácito o explícito entre quienes van a comunicarse (...) En una primera aproximación al análisis de la comunicación en función de los códigos, debemos distribuirlos en dos grandes grupos: códigos lógico-objetivos y códigos estético-subjetivos. Los primeros tienen una función denotativa, es decir, que determinan significados, y los segundos tienen una función connotativa, es decir que determinan significantes. (Abbate, Espinosa, 2005, p.113).

Para los autores referidos, los códigos lógico-objetivos son aquellos que son empleados para las interpretaciones intelectuales de un mensaje con funciones prácticas, matemáticas y científicas. Un ejemplo de este tipo de comunicación serían los anuncios de tránsitos que envían informaciones y órdenes incitando a la acción.

Por otro lado, los autores aseguran que los códigos estético-subjetivos son aquellos que buscan incidir en el receptor emocionalmente y a su vez mover el universo psicológico de su ser, invitando a la reflexión crítica del mundo. Es en este grupo donde el análisis a continuación toma partida, ya que todas las formas de arte, específicamente hablando del cine bajo su estética seductora, pertenecen a este sistema.

También afirma que una película está llena de múltiples códigos estéticos-subjetivos que construyen un puente afectivo con el espectador. Estas convenciones visuales y narrativas son la raíz y la razón por la cual el público es atraído. El reto del realizador es

conseguir que este vínculo emocional sea tallado de forma genuina y que lo que transmita mediante la imagen y sonido genere en el espectador un interés real que pueda ser mantenido en alto durante toda la proyección.

Indick (2006/2016) explica que existen tres elementos diferentes que identifican a una película como una de ficción psicológica: (Traducción libre del autor)

1.6.1 Personajes psicológicos de ficción

Aquellos con desórdenes psicológicos, figurando como personaje principal o secundario significativo en la película. Estos pueden ser:

a) Doctores de la mente: A través de la historia del cine, la figura del psiquiatra ha evolucionado de manera gradual. Una vez que se establece un tipo de personaje para la figura del psiquiatra, ya sea este un charlatán, villano, curador o lunático, los cineastas tienen la posibilidad de tomar este recurso narrativo sin importar la era en la cual la película pudo haber sido filmada.

Así que incluso en la Edad de Oro del cine, cuando las representaciones extremadamente positivas del psiquiatra eran predominantes, versiones retrógradas de este arquetipo todavía aparecían, usualmente en películas de horror, donde el psiquiatra casi siempre era retratado como un manipulador vil de casos inocentes.

Igualmente, después de la Edad de Oro del cine, cuando la figura del psiquiatra era otra vez un objeto de desconfianza, todavía aparecía de vez en cuando la representación positiva de este personaje como el superhumano y curador de la mente que todo lo sabe.

b) Asesinos psicópatas: En las películas, el asesino, villano o criminal es muy posiblemente que sea un psicópata, una persona distanciada de la realidad y mentalmente perturbada.

La evolución del arquetipo del asesino psicópata a través del siglo XX, paralelamente con la aceptación de la psicología como un campo reflejado en el cine, proporciona explicaciones para comprender los comportamientos y las motivaciones de las personas en la actualidad.

c) Científicos dementes: ¿Qué hace a un científico loco? ¿Será su deseo por jugar a ser Dios intentado crear una vida humana?, ¿será su aspiración megalómana por controlar el mundo? o ¿será su obsesión maniática por las investigaciones científicas?

Desde una perspectiva psicológica, casi todos los científicos dementes en los thrillers psicológicos representan la letal combinación del narcisismo megalómano y del obsesivo compulsivo. Ejemplos de este arquetipo son el Dr. Caligari, de El Gabinete del Dr. Caligari, Dr. Jekyll de Dr. Jekyll y Mr. Hyde, y el Dr. Frankenstein de Frankenstein.

1.6.2 Poderes psicológicos de ficción

Son aquellas habilidades psíquicas peculiares que tienen un aspecto importante del protagonista o de la trama de la película. La capacidad de predecir el futuro se conoce por medio de varios nombres como clarividencia, profecía, percepción extrasensorial, adivinación, etc.

El uso de este poder para resolver crímenes es una de las características más populares en este tipo de películas, como también lo es la premisa de un personaje con la habilidad de comunicarse con espíritus o seres divinos. Un ejemplo de ello se puede evidenciar en la película The Shinning (1980) del director Stanley Kubrick o en la cinta cinematográfica The Sixth Sense (1999) del director M. Night Shyamalan.

Indick (2006) señala también otros poderes en este mismo grupo, como es en el caso de la telequinesis (la capacidad para mover objetos psíquicamente), la piroquinesis (la capacidad para iniciar un fuego psíquicamente), la proyección de los sueños (capacidad para viajar psíquicamente a los sueños de las otras personas), la proyección psíquica (capacidad

para viajar psíquicamente a través del espacio y tiempo), la telepatía (percibida como la habilidad para comunicarse psíquicamente mediante dos procesos separados: la lectura de la mente y la transmisión de los pensamientos) y la invasión mental (la habilidad para entrar psíquicamente en el mundo virtual de la mente de otras personas).

1.6.3 Temas psicológicos de ficción

Los sueños en las películas representan un nivel extra de complejidad. Las cintas cinematográficas que están llenas de símbolos, asociaciones psicológicas y de imágenes icónicas deben ser analizadas en orden para que sean comprensibles.

Los sueños representan varios significados. Podrían reflejar los deseos de la niñez en un mundo de represión en la adultez o podrían significar la verdad en un mundo de fantasía.

Otro tema recurrente en las películas de thriller psicológico son los trastornos de la memoria. La noción de la angustia existencial, como es el caso de la amnesia, es percibida como un desorden psicológico y no como idea metafísica.

Asimismo, otras enfermedades mentales son representadas en personajes depresivos, o que sufren de alguna psicosis, paranoia, obsesión o trastorno del sueño. Un ejemplo de ello se puede evidenciar en la película Memento (2000) del director Christopher Nolan, quien luego de estrenar este filme de thriller psicológico, acerca de un raro trastorno de la memoria, realiza Insomnia (2002), cuyo personaje principal experimenta desórdenes psicológicos en el sueño.

1.6.4 Convenciones técnicas

Existen otras convenciones técnicas y visuales que permiten identificar que una película es de thriller psicológico.

Para generar un ambiente sombrío y oscuro, la iluminación juega un papel muy importante. De acuerdo a lo señalado por Galván (2015), “en el thriller psicológico abundan las escenas filmadas en ‘low key’ (clave baja); esta técnica de iluminación consiste en generar sombras y tonos oscuros en zonas donde, habitualmente, la luz suele estar focalizada en un punto o dirección”. [Página web en línea].

Asimismo, el autor afirma que la música discordante como recurso sonoro es empleada en tonos chillones y estruendosos con el fin de causar en el espectador la sensación de amenaza y peligro. Otro elemento sonoro resaltante es el sonido de la respiración humana pues ayuda a crear una atmósfera de movimiento, miedo, prisión.

En cuanto a locaciones, Galván (2015) puntualiza que para afianzar más la noción de prisión y la imposibilidad de escabullirse es necesario el uso de espacios cerrados y pequeños, ya que “además, sirven como alegoría del estado mental alterado que sufre en su interior el personaje (el cuerpo es la prisión de la mente, y eso causa profunda angustia y desesperación)”.

En un thriller psicológico, el decorado es tan protagónico como el actor, ni más, ni menos (...) primero se desarrolla la trama en espacios que forman parte de nuestra vida cotidiana y de pronto toman un giro inesperado que lo convierten en ‘siniestros’. (González, 2009, p.27).

El autor asegura que la mayoría de los directores utilizan generalmente planos medios o generales. Solo se utilizan primeros planos para lograr marcar ciertos detalles que son significativos y algunas veces durante las conversaciones, para mostrar los sentimientos en los ojos y líneas de expresión que se denotan con ciertos movimientos de la cara según la situación en la que se encuentre.

1.7 Evolución del thriller psicológico

Debido a las extensas variaciones que arrojan al género thriller, es difícil precisar cuál fue la primera película perteneciente a esta corriente. Especialmente si se toman en

cuenta obras literarias como influencia de este movimiento. Sin embargo, a través de las características que lo componen se pueden señalar algunos films pioneros dentro de este movimiento y que son parte de la evolución que originó el género del thriller psicológico. (Martin, s.f. /2016) (Traducción libre del autor).

De acuerdo a Simpson, (citado en Rzepka, Horsley, 2010/2016) el significado genérico de la palabra thriller tiene una connotación de peligro físico y de acción. El término se originó en las últimas décadas del siglo XIX como una etiqueta aplicable a una amplia gama de historias americanas y británicas que implican intensas batallas entre héroes y criminales o supervillanos. (Traducción libre del autor).

Igualmente, el autor explica que la relación entre el thriller psicológico con otros géneros es difícil de delimitar. Un ejemplo de ello es la novela de thriller criminalístico, Psycho (1959) considerada como originaria del thriller psicológico en la literatura, pero que igualmente se le asocia con el género de horror.

Entre sus características, el thriller psicológico busca generar emociones y mantener a la audiencia a la expectativa, construyendo la trama hasta generar el clímax final. La tensión que acompaña a la historia se genera usualmente cuando el protagonista se encuentra en una situación que pone en riesgo su vida, pero que él mismo desconoce. (FilmSite, s.f. /2016) (Traducción libre del autor).

De acuerdo con el autor, una de las primeras películas que se acercaba al género thriller, era Safety Last (1923) con el actor Harold Lloyd, quien realizaba acrobacias arriesgadas en un rascacielos, despertando el factor de acción física que caracteriza al thriller.

Sin embargo, el comienzo del thriller psicológico como género es gracias al director británico Alfred Hitchcock, quien ayudó a moldearlo hasta convertirlo en género como se conoce hoy en día. Empezando con su primer thriller silente de suspenso The Lodger (1927), la cual narra la historia de Jack el Destripador. La película es considerada un thriller psicológico porque aparece en ella un personaje psicópata asesino, además de poseer una trama característica del género. (Martin, s.f./2016) (Traducción libre del autor).

Flint (1980/2017) señala que las influencias de Hitchcock al momento de realizar el film fueron el expresionismo alemán y las películas americanas. Comenta que el director realizó una serie de thrillers psicológicos por más de medio siglo, siendo el maestro de la manipulación de las amenazas humanas y de lo macabro, al igual que un especialista en el suspenso y el shock. (Traducción libre del autor).

El autor explica que a partir de *The Lodger*, Hitchcock continúa perfeccionando su técnica. Algunos de sus filmes más notables en cuanto a género de thriller de suspenso son: *The Man Who Knew Too Much* (1933), un thriller de espionaje. *The 39 Steps* (1935) y su mejor filme de su etapa británica, *The Lady Vanishes*. (FilmSite, 1938/2016). (Traducción libre del autor).

Una de las más impactantes escenas de la prolífera película *Psycho* (1960) de Hitchcock, es una en la que una mujer es apuñalada hasta la muerte en la ducha. El filme se convirtió en inspiración para otros directores como Roman Polanski. (Martin, s.f. /2016) (Traducción libre del autor).

Williams (2005/2016) explica que entre la década de los 70 y 80, Brian de Palma plantea temas de culpa, obsesión y paranoia dentro de sus filmes del género. Como elementos comunes del género destacan el asesinar a personajes protagónicos, cambio de puntos de vista y la realización de secuencias al estilo de sueños. De sus películas más destacadas están: *Sisters* (1973) y *Obsession* (1976), inspirada en *Vértigo* de Hitchcock. (p.85). (Traducción libre del autor).

El autor cuenta que en los años 80 destaca *Dead Calm* (1989) de Phillip Noyce, inspirando a otros thrillers psicológicos de los 90. Ya en esta década, la temática criminalística se vuelve recurrente en los filmes. Ejemplo de ello es el filme *The Silence of The Lambs* (1991) de Jonathan Demme, clasificado como un thriller de crimen que mezcla características del thriller psicológico debido a los problemas mentales que trata, al igual que *Seven* (1995) de David Fincher. Dichos filmes muestran una mayor influencia por parte del género de horror, con tendencias del *Gore* [Itálica añadida]. (p.124). (Traducción libre del autor).

1.8 Principales exponentes

a) Alfred Hitchcock

Hitchcock es considerado el maestro del género de thriller y suspenso, manipulando los miedos y deseos de la audiencia. Llevando al espectador a un estado de asociación con la representación de la realidad que vive el personaje. (FilmSite, s.f. /2016) (Traducción libre del autor).

Psycho (1960) es la obra maestra de Hitchcock. Se le considera también como el primer psycho-thriller verdadero, en tanto que el problema mental del protagonista es el punto de enfoque del filme. La temática planteada se convierte en un *leitmotif* [itálica añadida] emblemático dentro del género. (Indick, 2006/2016) (Traducción libre del autor).

Las formas y los patrones creados por los diversos elementos que componen la película crearon el thriller psicológico. Uno de esos patrones fue el uso de la música, la cual le proporcionó una visión diferente a las escenas, en particular la de la bañera. El uso de los violines tocando a un tono muy alto, evocando las acciones del cuchillo y los gritos de Marion representan un ícono que perdurarán en la cinematografía mundial. (Malcolm, 1995/2017) (Traducción libre del autor).

Hitchcock manipula y guía al público para que se identifique con todos los personajes. Sus técnicas implican implícitamente a la audiencia con las universales y oscuras fuerzas del mal y los secretos presentes en la película. (FilmSite, s.f. /2016) (Traducción libre del autor).

El director busca “meterse al público ‘en el bolsillo’ haciéndole participar en el film. En este terreno del espectáculo, hacer un film no es un juego entre dos (el director + su película) sino entre tres (el director + su película + el público). (Truffaut, 1974).

b) Stanley Kubrick

Gabler, (2014/2016) explica que Kubrick posee la habilidad de crear mundos más allá del filme. Esta es su especialidad. *The Shining* es representativa debido a que refleja cómo se debe ejecutar el horror psicológico, conectando la violencia física con la violencia emocional (Traducción libre del autor).

El autor afirma que la película *Clockwork Orange* (1971) muestra una brutal visión del futuro, haciendo énfasis en el control mental y en la modificación de comportamientos. En *The Shinning* (1980) se presenta el retrato de un hombre corriente que se transforma en un asesino psicópata con elementos agregados de ciencia ficción.

c) Brian De Palma

De Palma es señalado como uno de los seguidores más celebrados de Hitchcock. El director trabaja obsesivamente temáticas sexuales y voyerismo, otorgándole una connotación psicosexual a su estilo cinematográfico. Constantemente conecta la violencia sexual, con escenarios de atmósfera neurótica y secreta, acompañado de intrincados puntos de giro en el guion. (Williams, 2005/2016) (Traducción libre del autor).

También menciona que *Sisters* (1973) es considerado el primer thriller psicológico de la edad moderna, combinando distintos estilos propios del género, como personalidades múltiples, psicosis y control mental. Con *Carrie* (1976) introduce los poderes psíquicos dentro del género.

Obsession (1976) y *Dressed To Kill* (1980) podrían considerarse un homenaje a Hitchcock, debido a las referencias que evocan a *Vértigo* y *Psycho*. De Palma se asemejaba al director británico en cuanto al estilo voyerista de los ángulos de cámara, al igual que las temáticas de asesinato y suspenso. (Indick, 2006/2016) (Traducción libre del autor).

1.9 Antecedentes en Venezuela

Hernández (1987) comenta que durante muchos años se impusieron las mismas temáticas en el cine venezolano: el policial, el humor, el drama pasional, el drama marginal. “En virtud de los resultados obtenidos (...) ¿por qué estas temáticas dirigieron la producción cinematográfica nacional? (...) La respuesta a esta interrogante es fácil: por los gustos del público, el cineasta, el recurso económico”. (p.102).

El autor asegura que el cine venezolano se ha enfocado en tratar temáticas sociales, dejando a un lado otros géneros cinematográficos como lo es el thriller psicológico y que siempre logra encasillarse dentro de los mismos parámetros del género cinematográfico. “El cine venezolano no es de géneros y dista mucho de serlo”. (p.101).

“El cometido fundamental de la cámara es hurgar los géneros vírgenes para el cine venezolano (...), además, ha habido una tendencia permanente a recluirse en los códigos del cine comercial que reproducen un repertorio de clichés”. (Aguirre, 1980, p.10).

A pesar de todo, Rocca asevera que algunos directores venezolanos han apostado a este género, incluso se han filmado más películas de thriller psicológico de las que se conocen actualmente. El autor expresa que “hay un gran número de filmes anteriores a nuestra época a los cuales no tenemos acceso o se han perdido en el tiempo”. (Comunicación personal, mayo 17, 2016).

Por otro lado, García explica que

puede suceder que existan esos trabajos de thriller psicológico, pero pueden no haber llegado a las pantallas por distintas razones, que pueden ser desde la falta de financiamiento del guionista hasta desaprobaciones de parte del CNAC y otras instancias financieras para darle el apoyo económico. (Comunicación personal, mayo 17, 2016).

Rocca (2016) expone que, en el año 1988, Mateo Manaure realizó *Inocencia Mortal*, película del género thriller psicológico, la cual trata de una modelo cuyo hermano se suicida ahorcándose. Posteriormente la ciudad es atacada por una serie de asesinatos por estrangulamiento, hasta que un admirador secreto de la modelo es quien descubre al asesino.

El autor asegura que, en el año 2010, Leonardo Zelig, venezolano radicado en la ciudad de Nueva York, estrena un film de thriller psicológico llamado SubHysteria, que trata de un grupo de personas que se quedan atrapados en el metro de Nueva York. En 2013, Henry Rivero realiza Secreto de Confesión que cuenta la historia de un sicario que le dice a un sacerdote que éste va a ser su última víctima. La confesión desata un juego psicológico entre el asesino, que quiere poner a prueba la fe del sacerdote.

La Casa del Fin de los Tiempos añade este género inusual al cine venezolano, dándole un “giro sorpresivo a la trama y con ella al espectador (...) Alejandro Hidalgo aportó un concepto completamente nuevo en el país”. (Montero, 2016) [Página web en línea].

García menciona que otra película denominada por su director como thriller psicológico, es El Psiquiatra de Manuel Pifano, que trata sobre el controversial caso del Dr. Chirinos, quien fue acusado, enjuiciado y hallado culpable del asesinato de una joven estudiante de la Universidad Católica Santa Rosa.

El Psiquiatra hace hincapié en la psicología de los personajes y en sus estados emocionales inestables, premisa fundamental para crear este género. Tanto el Psiquiatra como su víctima tienen perturbaciones emocionales. La víctima va a un psiquiatra por su tema mental, pero se consigue con un inestable psiquiatra. (García, comunicación personal, mayo 17, 2016).

Lucien (1989) asegura que el director venezolano no desarrolla otra temática cinematográfica por miedo a perder al espectador. El thriller psicológico es un género que no es común en el país, es por ello que “habría que evaluar si el espectador común se identifica con las imágenes que ve en pantalla” (p.19).

CAPÍTULO II

2.1 Un paseo por el cortometraje y el mediometraje

Según Konigsberg (2004), “las primeras películas mudas solo duraban algunos segundos, pero esa duración pronto se alargó hasta ocupar un rollo de película, es decir, unos 15 minutos y, a veces, hasta dos rollos”. (p.10).

Los primeros nickelodeones de los Estados Unidos, que iniciaron su andadura en 1905, proyectaban pases de cortometrajes de entre 15 minutos y una hora de duración, pero, en el transcurso de una década, los largometrajes comenzaron a abrirse paso en la industria, y pronto se instauró la práctica de proyectar un largometraje precedido de varios cortos. (Konigsberg, 2004).

En los inicios del siglo XX, cuando el medio cinematográfico se estrenaba en manos de los hermanos Lumiere, las obras eran de corta duración. Se representaban acciones cotidianas en estas piezas. El público estaba acostumbrado a varios actos cortos, con una duración cerca de 20 minutos. El cortometraje, por lo tanto, fue la norma durante los inicios del cine. (Anónimo, 2011) [Página web en línea].

En los años de esplendor de los estudios de Hollywood, dentro de las grandes compañías existían unidades encargadas de rodar de manera rápida dichos cortos de acción real, un gran número de los cuales eran alegres farsas, siguiendo la tradición de las grandes comedias slapstick del cine mudo: por ejemplo, los Tres Chiflados aparecieron en unos 200 cortos para Columbia entre 1934 y 1958. (Konigsberg, 2004).

El autor asegura que, en la actualidad, los cortometrajes de acción real, en su mayoría, son de producción independiente y muy pocas veces se proyectan en salas de cine comerciales.

2.2 *El cortometraje y el medimetraje como producción audiovisual*

Las producciones están compuestas por un el lenguaje audiovisual, el cual es definido como “un conjunto de normas y símbolos que permiten comunicar por la vía de sonidos e imágenes”. (Novasur, 2012) [Página web en línea].

El autor asegura que esta estructura hay que tomarla en cuenta para la realización de cualquier largometraje, medimetraje o cortometraje, pues contienen “una serie de elementos que conforman un mundo y los realizadores deben comprender ese universo y saber manejarlo con habilidad para lograr establecer un lazo con los espectadores”. [Página web en línea].

El cortometraje y el medimetraje también están compuestos por una serie de símbolos audiovisuales, los cuales van a seguir una estructura narrativa. Hay un inicio, donde se presentan a los personajes y se identifica el conflicto; un desarrollo, donde la historia ya concibe una forma, existe una lucha y el personaje va avanzando hacia su meta; y el desenlace, cuando las fuerzas del conflicto se enfrentan y se llega, de esta manera, al final de la historia. (Novasur, 2012) [Página web en línea].

Cooper y Dancyger (1998) definen como cortometraje “a la película que dura 30 minutos o menos (...) y puede ser una película con actores en vivo o un film de dibujos animados” (p.9).

Además, aseguran que no solo las películas eran consideradas cortometrajes, sino también las películas seriadas y algunas comiquitas pues no excedían de los 30 minutos (p.10).

Para Konigsberg, (2004):

el término ‘corto’ o ‘cortometraje’ se aplica a filmes de acción real con intérpretes de carne y hueso, a episodios de seriales, a los dibujos animados, a los noticiarios, a los documentales y a las películas de vanguardia, aunque a menudo se utilice específicamente para referirse sólo a la primera categoría (...) de una duración inferior a 30 minutos. (p.145).

Para Crespo (2013) el mediometrage es el filme que tiene una duración superior a los 30 minutos, pero inferior a los 60 minutos.

Kalman (2015/2016) asegura que con los mediometrages el público no tiene un conjunto preestablecido de expectativas sobre el ritmo y la estructura y que se puede mantener a la gente sorprendida, sin agotar su emoción. (Traducción libre del autor) [Página web en línea].

Porterfield (2015/2016) argumentó que el tiempo de ejecución requiere rigor estructural, simplemente porque la audiencia es fácil de aburrir, así el tiempo de la cinta sea muy corta. (Traducción libre del autor) [Página web en línea].

En los filmes, la trama se empieza a desarrollar cuando el protagonista busca alcanzar un objetivo teniendo en su contra una situación o un antagonista. Sin embargo, tanto en el mediometrage como en el cortometraje existe un tiempo muy corto para mostrar el progreso de la historia. (Cooper et al, 1998).

2.3 *Características del cortometraje y mediometrage*

Cooper et al (1998) propusieron una serie de características que permitieron al cineasta a diferenciar a los cortometrages y mediometrages de los largometrages y de esta manera evitar el error común de crear una historia larga para ser filmada en un tiempo menor a 60 minutos:

- a. El cortometraje no se puede exceder de los 30 minutos y el mediometrage no puede exceder los 60 minutos.
- b. Existe una mayor aproximación al personaje, porque no hay tiempo para pausas. En poco tiempo se ve la construcción y el desarrollo de los personajes y debe ser creado tomando en cuenta ciertas características que lo conviertan en un personaje interesante. Sus acciones y reacciones serán sus mejores definiciones.

- c. El conflicto en un cortometraje y en un medimetraje debe ser sutil.
- d. Aunque sea muy corto el tiempo, deben contener emoción, pues debes tocar a la audiencia de alguna manera cuando explota la acción.
- e. Deben contener originalidad. Eso es porque, de alguna manera, hay que buscar cosas nuevas y siempre se debe hacer la pregunta ¿qué tiene de nuevo y diferente mi historia?
- f. Poseen una trama simplificada, pues al tener que contar la historia en un lapso de tiempo más corto, esta debe estar estructurada de forma más clara y menos complicada, pues el tiempo de desarrollo y desenlace es muy corto.
- g. No utiliza una gran cantidad de personajes. Entre tres y cuatro como máximo.
- h. Es potencialmente más libre, ya que para narrar la historia tiene la posibilidad de utilizar metáforas y algunos mecanismos literarios.

2.4 *Etapas de la Producción*

2.4.1 Preproducción

Martínez (2005) hace hincapié en la importancia del proceso de preproducción en la concepción de un proyecto audiovisual, para la agilización y mejor ejecución del mismo.

La primera y quizá la más elemental es la etapa de preproducción, aquí es donde se va a decidir aquellos factores concernientes a la película, que derivarán la buena o mala viabilidad del proyecto. Las personas implicadas en la preproducción deben sumergirse en la tarea de selección de intérpretes, técnicos necesarios y construir el engranaje que permita garantizar el buen fin de la película, desde los presupuestos hasta los seguros (p.47).

Asimismo, Concuera (s.f.) afirma que esta etapa sienta las bases del proyecto y determina los recursos con los que se contará, tomando en cuenta la temática a trabajar.

Según las indicaciones del guion, el equipo de producción seleccionará los lugares donde se llevará a cabo la grabación e iniciará los trámites necesarios para evitar posibles problemas durante el rodaje en los escenarios y localizaciones (...) En esta fase de ‘preproducción’ se contratan ya los equipos técnicos, artísticos, de edición, de vestuario, de maquillaje, etc. con los que se contará durante la realización del programa. (Concuera, s.f., p.1).

2.4.2 Producción

De acuerdo a Media College (s.f./2017), la etapa de producción se refiere al proceso en el que el material de la película es filmado. Actores en el set, cámaras, etc. Y la meta principal es grabar la totalidad de las escenas o la mayoría. (Traducción libre del autor) [Página web en línea].

Corcuera (s.f.) señala lo siguiente:

En esta etapa de la producción se incorporan el equipo de cámaras, los técnicos de sonido, el equipo de dirección artística y decoración, los iluminadores, etc. El trabajo que se efectúa en esta fase queda recogido en la orden de trabajo diario, que se materializa en datos reales en la parte de producción. La jornada de trabajo finaliza con el visionado del material grabado y la preparación del día siguiente. (p.2).

Para Martínez (2005):

La fase de producción es donde todos los elementos se vinculan en suerte de realización final (...) Los mayores retos se encuentran aquí, puesto que hay que dirigir al equipo, realizar grabaciones en los plazos previstos, y evitar que los gastos se disparen. (p. 59).

2.4.3 Post-producción

Con respecto a la post-producción, el autor hace énfasis en la importancia de organizar el material obtenido de la grabación, para luego comenzar el proceso de ensamblaje.

La postproducción es el último paso dentro de la realización de un video y consta de los detalles más técnicos de todo el proceso. La edición es la actividad central de la post-producción (...) debe tenerse ya una idea formada del orden en que van a ser presentados y de la manera cómo va a estructurarse el vídeo. (p.61)

Más en detalle, el autor introduce y explica el montaje como elemento clave en el proceso de post-producción.

Cuando se hace el trabajo de edición de vídeo digital, se tiene que someter todo lo que hemos filmado a cierto orden. El montaje es la ordenación narrativa y rítmica de los elementos del relato, en otras palabras, el proceso de escoger, ordenar y juntar todos los planos rodados según la idea previa y con un ritmo determinado. (p. 63)

2.5 *Películas de antología*

Existen muchas maneras de ensamblar un guion cinematográfico. De acuerdo a lo señalado por Scott (2015/2016), una categoría emocionante de esta industria que tiene un gran potencial, aunque muchas veces pasado por alto, es el cine de antología, el cual consiste en la agrupación de varias historias, frecuentemente conectadas por la temática o una misma premisa. (Traducción libre del autor) [Página web en línea].

Una queja común hacia las películas de terror es que hay demasiado tiempo en pantalla dedicado únicamente a situaciones de relleno. Antes de que los hechos interesantes ocurran, personajes aburridos tienen que sentarse y participar en conversaciones innecesarias para hacer tiempo, lo que ocasiona que la audiencia naturalmente se aburra. (Morrow, 2015).

El autor comenta que una de las cualidades del cine de antología es que precisamente no se pierde el tiempo en absoluto. La gran mayoría de las películas de terror están compuestas de una historia con una duración de 90 minutos, mientras que una de antología está constituida por varios relatos, los cuales tienen cada uno entre 20 a 30 minutos para causar un impacto en la audiencia.

También dice, que, como de la misma manera ocurre con un cortometraje, una película de antología tiene que realmente consolidar y asegurar que cada segundo sea significativo. El resultado es que raramente el espectador sentirá que el realizador está malgastando su tiempo porque él simplemente no podrá permitirse el lujo de hacerlo. (Traducción libre del autor) [Página web en línea].

Según Serrano (2014/2016), algunas de estas películas en particular aclaman abiertamente un tributo a sus predecesores, por lo que se hace relativamente fácil encontrar filmes de terror de antología basados en cómics de horror, series populares de televisión y especialmente en historias sacadas de trabajos clásicos de mentes como las de Poe o Hawthorne; algo que le ofrezca al espectador la rara pero efectiva fuerza de la trama que las películas de terror suelen prescindir. (Traducción libre del autor) [Página web en línea].

Siguiendo el mismo hilo de ideas del autor, algunas de las siguientes películas de antología fueron cruciales en el desarrollo del cine de terror como género cinematográfico:

a. V/H/S (Adam Wingard, David Bruckner, Ti West, Glenn McQuaid, Joe Swanberg, Radio Silence, 2012)

Una mezcla de horror, antología y material de archivo, V/H/S le sigue el rastro a un grupo de sociópatas marginados mientras irrumpen en una casa en busca de una cinta de VHS. Cinco cintas perturbadoras son vistas por el grupo antes que cada uno de sus miembros se dispersa al azar y encuentra un destino igualmente perturbador.

b. Tales from the Darkside (John Harrison, 1990)

Una adaptación de la serie de televisión de culto creada por George A. Romero. Tales from the Darkside propone un marco histórico argumental similar al de Hansel y Gretel compuesto por tres, simples, pero bien trabajados, cuentos de terror: Lot 249, Cat From Hell y Lover's Vow.

Lot 249 está basado en una historia de Arthur Conan Doyle, mientras que Cat From Hell es una adaptación de Romero de una historia de Stephen King. Lover's Vow es una

visión rápida para los seguidores de la serie original. Un niño le cuenta estas tres historias a una bruja en un intento por mantenerse vivo y evitar que su destino sea el de convertirse en el plato principal de la cena de la bruja.

c. Histoires extraordinaires A.K.A. Spirits of the Dead (Federico Fellini, Louis Malle and Roger Vadim, 1968)

Tres clásicos de Edgar Allan Poe adaptados por tres cineastas: Federico Fellini, Louis Malle y Roger Vadim. Tommy Dammit representa a un actor abatido en una espiral de ineptitud y decadencia. William Wilson personifica a un estudiante sádico que descubre que tiene un doble y Metzengerstein sigue la relación entre una histérica condesa y un semental negro en la Edad Media.

Según la percepción de Morrow, las películas de antología de terror combinan una aglomeración de pequeños bocados de terror con paquetes fáciles de digerir, lo cual ayuda a mantener al espectador interesado, como es en el caso de las siguientes películas:

d. Asylum (Roy Ward Bake, 1972)

Del autor de Psycho y del director de Scars of Dracula, esta interesante antología de terror británica narra la historia del doctor Martín (Robert Powell) quien va a un asilo para una entrevista de trabajo, pero pronto descubre que la verdadera finalidad de su llegada no era para asistir a una entrevista, en lugar de eso, el doctor Rutherford le revela que uno de los internos, el doctor Starr, es el director del asilo quien ha sufrido una crisis mental. Martin debe encargarse de interrogar a una serie de pacientes para descifrar cuál de ellos es el doctor Starr.

Esa es la línea narrativa. Cada uno de los segmentos de la película narra la historia que le cuenta cada uno de los internos a Martín. Entre ellos se incluye la trama de una mujer que planea asesinar a la mujer de su amante, la historia de un hombre que produce un traje de una fábrica el cual tiene la cualidad de animar a los muertos y el relato de un hombre que intenta traer en vida a un maniquí.

e. The Theatre Bizarre (Richard Stanley, Douglas Buck, Tom Savini, Buddy Giovinazzo, Karim Hussain, Jeremy Kasten, David Gregory, 2011)

La película comienza con una mujer fuera de sus cabales que deambula por un teatro abandonado. Dentro, ella es recibida por una mecánica y extraña marioneta que le dice que disfrute de la función. Luego empieza una serie de cortos. Al momento en que culmina cada uno la narrativa de la película regresa al principio y vuelve aparecer la marioneta, pero esta vez convirtiéndose en humano mientras que la mujer se transforma en una marioneta.

Entre los relatos, aparece una pareja que está de vacaciones y que se encuentra con una bruja, otra pareja que está al término de su relación, un hombre que sufre sueños violentos, una madre e hija que discuten sobre el significado de la vida y la muerte, un asesino que toma los fluidos de los ojos de sus víctimas para inyectarlos en sus propios ojos y un chico que se enamora de una chica debido a un fetiche bizarro de sus pies.

Según lo que afirma Scott una película de antología no necesariamente debe acoplarse a un género en particular, asimismo, puede llegar a ser una experiencia irresistible y a menudo extravagante, agrupando intensas emociones. Así ocurre con las películas:

f. Paris, Je T'Aime (2006)

Una película de antología acerca de la Ciudad de la Luces y los distintivos vecindarios. Como su nombre lo sugiere, Paris, Je T'aime es una carta de amor a la capital de Francia. Esta ambiciosa película internacional comprime 18 cortometrajes dentro de un largometraje de dos horas. Dirigido por 22 directores entre los que se incluyen: Alfonso Cuarón, Sylvain Chomet, los hermanos Coen, Alexander Payne, Tom Tykwer, and Gus Van Sant.

g. Relatos Salvajes (Damián Szifrón, 2014)

El escritor y director argentino Damián Szifrón, un narrador dotado de una habilidad para la comedia, extrae una gran cantidad de risas a situaciones extremas y diabólicas en Relatos Salvajes, su tercera película. A lo largo de las seis historias presentadas en el tan bien

acertado título *Relatos Salvajes*, se demuestran lo escabrosas que pueden llegar a ser en un minuto y desgarradoras en el siguiente, para luego culminar con situaciones cómicas de humor negro.

II. MARCO METODOLÓGICO

2.1 *Planteamiento del problema*

¿Es posible realizar un medimetraje de thriller psicológico compuesto por dos cortometrajes, utilizando como hilo conductor la fabulación?

Entre las temáticas tratadas en el cine venezolano, no cabe duda que en nuestra cinematografía nacional podemos observar cómo nos encontramos frecuentemente a los mismos estereotipos de la sociedad venezolana, los cuales engloban la pobreza, la delincuencia, el rico y el pobre. Todos ellos reflejan una realidad socio-política que se ha convertido en el núcleo argumental de nuestro cine.

Incluso, el estilo de dichas películas es parecido, pues tienen la tendencia a mostrar la delincuencia, la marginalidad y la violencia, a través de imágenes con fuertes elementos populares y urbanísticos que dejan entrever la realidad social y la pintoresca personalidad del venezolano.

Estos temas centrales en las películas, ha ocasionado que el público se canse y por ende rechace ver en la pantalla grande o chica las mismas acciones e incluso los mismos desenlaces, pero con diferentes actores y directores.

Esta situación de escasez de géneros cinematográficos hechos en Venezuela ha obligado al espectador a consumir productos provenientes de otros países y dejar a un lado o de última opción las películas de producción nacional.

También, el cine de antología, es un recurso no muy conocido en Venezuela. Este sistema que une varias historias dentro de una misma cinta, le da al espectador la idea de estar viendo diferentes películas en un mismo lugar.

El cine de antología, no es un sistema novedoso a nivel mundial, pero sí lo es en nuestro país. Ya sea por falta de ingenio o por miedo, los directores venezolanos solo crean

el mismo tipo de películas una y otra vez, sin atreverse a inventar y probar un sistema que es relativamente nuevo y que atrae al público.

La cinta argentina *Relatos Salvajes* es un ejemplo de este tipo de montaje. Esta película utiliza el recurso de cine de antología para mostrar varios relatos dentro de una misma cinta. El filme fue un éxito a nivel internacional y obtuvo buenas críticas tanto del público como de los expertos del área.

Debido a la problemática mencionada anteriormente, esta tesis muestra el género del thriller psicológico como una temática diferente al momento de hacer películas en el país y al cine de antología como recurso sorpresa e innovador.

Filmar un medimetraje de thriller traerá a Venezuela una visión diferente del cine creado en nuestro país. Esto ocurre porque el thriller psicológico le da la vuelta a una situación que se cree controlada por el protagonista. Este género traslada al espectador a una situación completamente distinta con un desenlace inesperado. Esto último es lo que le emociona al público, pues se siente engañado al no adivinar la realidad que se escondía detrás de la trama inicial.

Es por ello que se crea *Fabulación*, el cual es un medimetraje compuesto por dos cortometrajes de thriller psicológico, y que utiliza como hilo conductor la fabulación. Para crear estas dos historias, se emplean recursos visuales y estéticos que demarcan la importancia de este género.

2.2 *Establecimiento de los objetivos*

2.2.1 Objetivo General

Realizar un medimetraje de thriller psicológico compuesto por dos cortometrajes, utilizando como hilo conductor la fabulación.

2.2.2 Objetivos Específicos

1. Definir el thriller psicológico.
2. Describir las características del thriller psicológico.
3. Estudiar la estética y el montaje del thriller psicológico.
4. Definir el cortometraje y el medimetraje compuesto.

2.3 *Justificación*

El ser humano está condicionado según el lugar donde se encuentra. Los patrones de conducta que se despliegan están estrechamente relacionados con su psicología; es por ello que ante una situación de peligro, amenaza o incomodidad es habitual que el individuo le huya a aquello que le genera emociones negativas y fuertes.

Con lo dicho anteriormente, se pretende realizar un medimetraje de thriller psicológico, compuesto por dos cortometrajes, utilizando como hilo conductor la fabulación. Con esta pieza audiovisual se busca mostrar el comportamiento humano ante acontecimientos de alta carga emocional y psicológica que se desembocan en actitudes que conllevan al rechazo de la situación y a la huida.

La justificación de este proyecto de tesis radica en varias ideas. En primera instancia, se desea plasmar los conceptos previamente definidos del thriller psicológico. Igualmente, el esquema de montaje está basado en la película *Relatos Salvajes* de *Damián Szifron*, siendo también referencia para la construcción del guion.

Es importante mencionar, que este tipo de medimetraje compuesto y utilizando el género de thriller psicológico no es muy común en Venezuela, es decir, que este proyecto ayudará en el beneficio de los estudiantes de la Universidad Católica Andrés Bello y personas externas del recinto universitario generando un contenido que incentive a la población venezolana a emplear elementos narrativos del thriller psicológico en el cine nacional.

Asimismo, se busca implementar los recursos del cine de antología con el fin de ofrecerle al espectador una manera distinta e innovadora de ver en pantalla el desarrollo de dos historias, que mediante un hilo conductor que las enlaza, genere la sensación de disfrutar de dos tramas en un solo formato audiovisual.

El proyecto estará conformado por cuatro integrantes, pues al ser un proyecto audiovisual, los costos del alquiler de los materiales son elevados y de esta manera se logrará aliviar la carga financiera. Además, al ser un mediometraje extenso y usando la modalidad que se pretende emplear, es necesario la presencia de cuatro integrantes para lograr el cometido con una excelente calidad, debido a que se requiere de mucho trabajo de producción. Cada integrante tendrá un cargo específico, para así lograr el proyecto con éxito.

2.4 Delimitación

Este mediometraje buscará atraer la atención de un público adulto, con edades comprendidas entre 20 y 40 años, sin importar su género, localidad o posición social.

La pieza estará compuesta por dos cortometrajes, los cuales serán grabados en el Distrito Capital y en el estado Mérida, Venezuela en el año 2017 y su preproducción, producción y postproducción tendrán una duración de 6 meses.

Fueron escogidas las ciudades de Caracas y un pueblo en las afueras de Mérida para mostrar que, sin importar la zona, sea rural o urbana, las personas pueden llegar a experimentar los mismos miedos, sentimientos e incluso fabulaciones.

2.5 Descripción del mediometraje

El presente trabajo de grado es una producción que compone dos cortometrajes, cuyos guiones fueron escritos originalmente por dos de los integrantes de este proyecto.

Los nombres de los cortometrajes fueron inspirados de acuerdo al trasfondo histórico con relación a los personajes principales de la trama. Fabulación, nombre que denota en conjunto a ambos cortos, busca abarcar la necesidad que tienen los personajes al crear una historia paralela a sus vidas para escapar de su realidad.

El término fabulación proviene de inventar historias, imaginar tramas o argumentos. El ser humano, bajo la urgencia de protegerse de eventos externos que lo desorientan y conllevan a vivir momentos traumáticos en la vida, busca bloquear dichos recuerdos con el fin de apaciguar un poco el dolor que lo viene afligiendo.

Fabular se convierte en un arma, en un escudo que amortigua el golpe de quién intenta escapar de aquella realidad que lo atormenta. Psicológicamente hablando, la fabulación busca compensar los vacíos de la memoria o de somatizar las experiencias reales congruentes mediante el delirio o la imaginación.

Catatumbo y Nihil son las dos historias que conforman Fabulación. Uno de los protagonistas de esta historia toma por vivencias auténticas unas fantasías de su imaginación, mientras que el otro llena de significados imaginarios el mundo real en el que vive.

III. LIBRO DE PRODUCCIÓN





3.1 *Nihil*

3.1.1 Idea

Sebastián es un joven que comienza a tener alucinaciones después de sufrir la pérdida de la persona más importante en su vida, hasta el punto de trastocar su realidad y hacerlo dudar de su propia existencia.

3.1.2 Premisa

Un hombre se puede trastornar por la muerte de un ser querido.

3.1.3 Sinopsis

Sebastián (27) es un joven que sufre de depresión y recurrentes alucinaciones relacionadas a la muerte que lo atormentan día a día. En una circunstancia casual conoce a Jesús (48), un hombre que vive en el apartamento de enfrente y que, en su intento de suicidarse, Sebastián le salva la vida.

A partir de este episodio, Jesús empieza a padecer del Síndrome de Cotard, una enfermedad que hace creer a la persona que la sufre que está muerta en vida. Sebastián busca ayudar a Jesús, pero luego de conocer lo que le pasa, encontrará en él las respuestas a las preguntas que tanto lo atormentan.

Las revelaciones de Jesús llevarán a Sebastián a un viaje emocional donde descubrirá que su novia Clara (24) murió en un trágico accidente y que solo existe en su cabeza. Esto conducirá al joven a dudar de todo lo que le rodea y hasta de su propia existencia.

3.1.4 Tratamiento

SEBASTIÁN (27) un joven alto, de piel pálida, cabello oscuro, ojos claros y con ojeras, sale de su apartamento camino al trabajo. La puerta del apartamento de al lado tiene polvo y está oxidada y repleta de sobres y periódicos amarillentos. Sebastián va en el autobús viendo por la ventana y ve al hombre parado en la mitad de la calle, frente al autobús. Sebastián empieza a gritarle al chofer del autobús para que se detenga. El chofer no hace nada y atropella al hombre. Sebastián se asoma en la ventana de atrás a ver al hombre en el piso y este empieza a levantarse lentamente, y cuando se voltea y le ve la cara, ve que es él mismo. Sebastián se baja corriendo del autobús respirando fuertemente y ve que el hombre atropellado ya no está.

Sebastián regresa a su casa del trabajo y mira como la reja del apartamento de al lado, está abierta. En su casa está CLARA (24), una joven de cabello corto, piel morena y de estatura promedio en el cuarto. Ella le comienza a hablar y él tiene un flashback del día en el parque en la que le pidió matrimonio.

Sebastián está regresando de su trabajo y está abriendo la reja de su apartamento y escucha un gemido y un golpe en el apartamento de al lado. La puerta está abierta y entra. Ve a JESÚS (48) un señor de cabello desordenado, piel blanca y contextura delgada que se está ahorcando con una sábana que guinda de la lámpara de la sala. Sebastián corta la sábana con un vidrio y lo ayuda a sentarse. Sebastián busca llamar a una ambulancia para que vayan a verlo, pero Jesús no quiere. El apartamento está en ruinas. Hay vidrios rotos, polvo y cartones viejos regados por todo el piso. Las paredes están oxidadas y abombadas.

Sebastián regresa a su apartamento. Se cura y se venda la herida de su mano en su cuarto y Clara lo llama desde la cocina mientras escucha música a todo volumen. Clara está cortando y cocinando una carne mientras baila al ritmo de la música que está escuchando. Clara empieza a bailar moviendo más sus caderas. Durante el baile, ella empieza a comerse la carne

cruda rápidamente y de manera brusca. Sebastián cierra los ojos y al abrirlos Clara apaga la música y habla con él. Sebastián ve que Clara no se había comido la carne.

Llega a su cuarto y se acuesta boca arriba. Solo escucha el sonido de la ciudad, una ambulancia que no para de sonar, los gritos de varias personas y el grito de una mujer en seco. Abre los ojos y se queda en su cama con los ojos abiertos sin poder cerrar los ojos.

En la mañana, visita a Jesús quien sale con un pico de botella, mira hacia afuera y lo deja pasar. Mantienen una conversación en la casa, hasta que mencionan el tema de la vida y la muerte. Jesús coloca en su pecho la mano de Sebastián para que él sienta que ya su corazón no late. Jesús lleva a Sebastián a la azotea y le muestra a la gente caminar. Sebastián se queda inmóvil viendo todo lo que hay allá abajo mientras escucha y vuelve a escuchar la sirena de ambulancia, juntos a los gritos desesperados de las personas. Escucha como su corazón empieza a latir fuertemente y cómo se va acelerando cada vez más hasta que deja de sonar. Sebastián se pone la mano en el pecho y no siente su corazón y sale corriendo desesperadamente de la azotea.

Sebastián llega a su apartamento buscando a Clara, entra en su cuarto y consigue el anillo de compromiso. Tiene un flashback de él corriendo por una calle larga hasta encontrar a Clara muerta en el piso luego de haber sido atropellada por un carro accidentalmente. Toma la mano de Clara y le quita el anillo de compromiso. En el tiempo actual, mientras Sebastián llora, Clara aparece detrás de él. Sebastián se pone de pie, la mira fijamente y sale corriendo de la habitación.

Sube a la azotea y encuentra a Jesús que aún está ahí. Sebastián le grita lo que acaba de recordar, se acerca a él y empieza a ahorcarlo. Jesús se queda inmóvil viéndolo fijamente mientras Sebastián lo ahorca con fuerza. Jesús cae al suelo y Sebastián se le lanza encima y

sigue ahorcándolo. Jesús queda muerto en el piso y Sebastián se pone de pie. Se queda unos segundos viéndolo mientras llora hasta que sale corriendo de la azotea. Jesús se queda en el piso inmóvil hasta que sus ojos hacen un leve movimiento.

3.1.5 Escaleta

ESC. 1 INT. EDIFICIO / PASILLO - DÍA

SEBASTIÁN (27) sale de su apartamento. Ve que la puerta de al lado está cerrada y sucia. Baja por las escaleras.

ESC. 2 EXT. CALLE / AUTOBUS - DÍA

Sebastián está en un autobús y ve que hay un hombre que está en el medio de la calle. El autobús atropella al hombre. Sebastián se acerca a la ventana trasera y ve que el hombre atropellado se levanta y al darse la vuelta es él mismo.

ESC. 3 EXT. CALLE / CALLE - DÍA

Sebastián camina hacia donde está el hombre atropellado y este no está. Sebastián mira hacia todos lados.

ESC. 4 INT. EDIFICIO / PASILLO - DÍA

Sebastián ve que la puerta del vecino de al lado está abierta.

ESC. 5 INT. APTO. DE SEBASTIÁN / CUARTO - DÍA

Sebastián llega a su apartamento y habla con CLARA (24). Ella le susurra palabras y le hace recordar un momento del pasado. Sebastián cierra los ojos.

ESC. 6 FLASHBACK: EXT. PARQUE / JARDÍN - DÍA

Sebastián y Clara están en un parque tomados de mano, riendo.

ESC. 7 INT. APTO. DE SEBASTIÁN / CUARTO - DÍA

Sebastián se queda dormido.

ESC. 8 INT. EDIFICIO / PASILLO - DÍA

Sebastián sale de su apartamento y escucha un ruido en el apartamento de al lado. Se acerca y toca la puerta. La puerta está abierta. Escucha ruidos que vienen desde el interior y entra.

ESC. 9 INT. APTO. DE JESÚS / SALA - DÍA

Sebastián entra y encuentra a JESÚS (48) ahorcándose con una sábana que guinda de una lámpara. Se acerca a él y la corta con un vidrio que encuentra en el suelo. Jesús cae. Sebastián busca llamar a alguien, pero Jesús le pide que no le cuente a nadie lo que acaba de pasar y que se vaya. Sebastián se va.

ESC. 10 INT. APTO. DE SEBASTIÁN / SALA - DÍA

Clara está cortando pedazos de carne en la cocina. Sebastián la ve desde la sala. Ella baila al ritmo de la música y empieza a comerse la carne cruda con gusto. Clara apaga la música y Sebastián ve que ella no comió la carne. Se levanta y se va.

ESC. 11 INT. APTO. DE SEBASTIÁN / CUARTO - DÍA

Sebastián está acostado y escucha los ruidos de sirenas, un freno de carro y gritos.

ESC. 12 INT. EDIFICIO / PASILLO - DÍA

Sebastián visita a Jesús. Jesús abre la puerta y lo deja pasar.

ESC. 13 INT. APTO. DE JESÚS / SALA - DÍA

Sebastián ve lo sucio y desordenado que está el apartamento. Ambos hablan.

ESC. 14 FLASHBACK: INT. APTO. DE SEBASTIÁN / CUARTO - DÍA

Sebastián está acostado y escucha gritos y sirenas.

ESC. 15 INT. APTO. DE JESÚS / SALA - DÍA

Jesús y Sebastián siguen hablando. Jesús le pide a Sebastián que suban juntos a la azotea.

ESC. 16 EXT. EDIFICIO / AZOTEA - DÍA

Jesús y Sebastián suben a la azotea, se acercan al borde y empiezan a ver a la gente que está caminando en la calle. Jesús le asegura que están en el infierno y que están muertos. Sebastián se toca el pecho y sale corriendo de la azotea.

ESC. 17 INT. APTO. DE SEBASTIÁN / CUARTO - DÍA

Sebastián busca a Clara en el apartamento y encuentra el anillo de compromiso.

ESC. 18 FLASHBACK: EXT. PARQUE / PARQUE - DÍA

Sebastián y Clara ríen, tomados de la mano en el parque.

ESC. 19 FLASHBACK: EXT. CALLE / CALLE - DÍA

Sebastián corre en la calle hasta llegar a donde Clara está muerta en el suelo, luego de ser atropellada.

ESC. 20 INT. APTO. DE SEBASTIÁN / CUARTO - DÍA

Clara le habla a Sebastián desde la cama. Sebastián la mira y sale corriendo del apartamento.

ESC. 21 EXT. EDIFICIO / AZOTEA -DÍA

Sebastián sube a la azotea y ahorca a Jesús hasta dejarlo muerto y sale corriendo. Jesús está en el suelo y su párpado tiembla un poco.

3.1.6 Guion literario

Nihil

Por: Juan Leo Salerno

ESC. 1 INT. EDIFICIO / PASILLO - DÍA

SEBASTIÁN (27) un joven alto, de piel pálida, cabello claro y ojos grandes con ojeras marcadas cierra con llave la reja de su apartamento. Lleva puesto un uniforme de franela corta y mono de tela sintética verde oscuro. Se voltea y mira la puerta del apartamento de al lado. La reja está cerrada, luce oxidada y llena de polvo. Hay un montón de recibos y sobres metidos entre las hendidias de la reja. Baja las escaleras.

ESC. 2 EXT. CALLE / AUTOBUS - DÍA

Sebastián va sentado en el autobús. Mueve la pierna rápidamente. El autobús va vacío, solo va él de pasajero. Va mirando por la ventana. Mira hacia enfrente y ve como un hombre con capucha está parado en la mitad de la calle inmóvil. El conductor no se detiene. Sebastián empieza a ver a todos lados. El autobús atropella al hombre. El autobús da dos brincos. Mira al chofer y nota como sigue manejando luego de haber atropellado al hombre.

SEBASTIÁN

¡Ey!

El autobús se detiene en la parada. Sebastián va hacia el final del autobús y ve por la ventana. Mira el cuerpo del hombre en el suelo por unos segundos. El hombre se pone de pie, se quita la capucha, se voltea lentamente y Sebastián observa que el hombre atropellado es él mismo. Sebastián se queda paralizado por unos segundos dentro del autobús. Corre y se baja del autobús tropezándose en el pasillo con las personas que se están montando en el autobús.

ESC. 3 EXT. CALLE / CALLE - DÍA

Sebastián se baja y camina hasta detrás del autobús. El hombre atropellado ya no está. Sebastián mira a todos lados. El autobús arranca y se queda solo en medio de la calle. Escucha el bullicio de la ciudad. Su respiración se acelera. Mira a todos lados.

ESC. 4 INT. EDIFICIO / PASILLO - DÍA

Sebastián sube las escaleras del edificio. Mira la puerta del apartamento de al lado y nota que la reja está abierta. Se queda unos segundos viéndola. Voltea y abre la puerta de su apartamento.

ESC. 5 INT. APTO. DE SEBASTIÁN / CUARTO - DÍA

Sebastián ve a CLARA (24) sentada en la cama leyendo un libro y se acuesta a su lado. Sebastián tiene la mirada perdida. Clara deja de leer su libro y voltea a verlo.

CLARA
¿Estás bien?

Sebastián suspira hondo.

CLARA
¿Te volvió a pasar lo mismo?

Hay una pausa.

SEBASTIÁN
No quiero hablar de eso.

CLARA
Sebastián...

Sebastián voltea a ver a Clara y ella se acomoda para acostarse y ponerse frente a él. Sebastián hace lo mismo.

SEBASTIÁN
¿Viste que ya alguien se mudó al
apartamento de al lado? La reja
estaba abierta cuando llegué.

CLARA
(riendo)
Siempre he admirado tu facilidad para
cambiar de tema en cuestión de
segundos.

SEBASTIÁN
Te preocupas siempre de todo.

(CONTINÚA)

CLARA

No es para menos. Mírate, no me gusta verte así. Quiero que duermas un poco. Si sigues con esto podríamos pedir ayuda.

SEBASTIÁN

Quizás sea la falta de sueño.

CLARA

(susurrando)

A ver, cierra los ojos y recuerda el día más feliz de tu vida... Olvídate de todo lo que te rodea aquí y ahora.

Sebastián cierra los ojos y hace una leve sonrisa.

CLARA

(sonriendo)

¿El día del parque?

Sebastián afirma moviendo la cabeza.

ESC. 6 FLASHBACK: EXT. PARQUE / JARDÍN - DÍA

Clara y Sebastián caminan en un jardín grande rodeado de árboles de hojas secas. Se ríen, conversan y se acuestan sobre las hojas.

CLARA

(en off)

Ese día había una brisa divina. Parecía que nadie más conocía ese lugar, solo nosotros. No dejaste de reír. Yo tampoco. Recuerda ese día, como te sentías en ese lugar y quédate ahí... Quédate ahí hasta que logres conseguir el sueño.

FIN DEL FLASHBACK

ESC. 7 INT. APTO. DE SEBASTIÁN / CUARTO -DÍA

Sebastián se queda dormido junto a Clara.

ESC. 8 INT. EDIFICIO / PASILLO - DÍA

Sebastián sube las escaleras, al llegar a su piso ve que la reja del apartamento de al lado aún está abierta. Busca sus llaves en el bolsillo, las saca y antes de meterla en la cerradura escucha un sonido que viene del apartamento de al lado. Se voltea, camina y acerca lentamente su cabeza hacia la puerta. Escucha unos gemidos que vienen de adentro del apartamento. Toca la puerta.

SEBASTIÁN

(gritando)

Hola. Vivo en el apartamento de al lado.

Sebastián vuelve a poner la cabeza contra la puerta y sigue escuchando los gemidos un poco más fuertes. Agarra la manilla de la puerta y la gira lentamente. Abre la puerta.

ESC. 9 INT. APTO. DE JESÚS / SALA - DÍA

Sebastián ve a JESÚS (48), un hombre de barba, cabello alborotado y de contextura delgada que se está ahorcando. Su cuello está guindado de una sábana blanca que está amarrada de la lámpara de la sala. Su rostro está rojo y sus pies apenas rozan el suelo y se mueven de un lado a otro desordenadamente. Al lado, hay una silla de madera caída en el suelo. Sebastián queda paralizado. Mira a todos lados y ve un vidrio roto en el suelo, lo toma y corta la sabana rápidamente en varios intentos torpes. Jesús cae al suelo casi inconsciente. Sebastián se lanza al piso y lo levanta. Le da unas cachetadas hasta que Jesús recupera el aliento.

SEBASTIÁN

¿Se encuentra bien?

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

5.

Jesús no para de toser. Sebastián lo levanta y pone su brazo sobre su hombro y lo lleva hasta el mueble. Jesús se sienta.

JESÚS
(tosiendo)
¿Quién coño eres?

SEBASTIÁN
Debería llamar a alguien.
¿Está solo aquí?

JESUS
(tosiendo)
No tienes que llamar a nadie.

Hay una pausa. Sebastián mira el apartamento. No ve a más nadie. Hay vidrios rotos, periódicos y cartones viejos regados en todo el piso.

JESÚS
Aún no me dices quién eres.

SEBASTIÁN
Eh... Disculpe, mi nombre es Sebastián. Vivo al lado. La puerta estaba abierta.

Jesús se levanta. Camina lento a la ventana. Mira la calle por unos segundos. Escucha el bullicio de la ciudad. Sebastián está paralizado viéndolo.

JESUS
¿Dónde estamos?

SEBASTIÁN
En su apartamento señor.

Jesús levanta su mano y la pone en su pecho lentamente, espera unos segundos. Se queda paralizado con la mano en el pecho hasta que Sebastián lo interrumpe.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

6.

SEBASTIÁN

Trabajo en un hospital. Puedo pedir ayuda para que vengan a verlo.

Jesús voltea a ver a Sebastián.

JESÚS

Quiero estar solo.

SEBASTIÁN

No voy a irme así luego de lo que acaba de pasar señor.

JESÚS

Quiero pedirte un favor.

SEBASTIÁN

Claro, dígame.

JESÚS

No le digas a nadie que estoy aquí.

SEBASTIÁN

Lo mejor para usted es que llame al hospital.

Jesús se voltea y camina hasta Sebastián.

JESÚS

Ya te dije que no quiero ver a nadie y que quiero estar solo.

Sebastián baja la mirada.

SEBASTIÁN

Entonces usted debe prometer que no intentará guindarse de esa sábana otra vez.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

7.

JESÚS
(riendo)
Ya no será necesario hijo.

Jesús se da la vuelta y camina hacia la ventana.

JESÚS
(mirando por la ventana)
¿Debo pedirte otra vez que te vayas,
Sebastián?

Sebastián mira fijamente a Jesús. Se da la vuelta, toma del suelo la sábana blanca y camina a la puerta.

SEBASTIÁN
Mañana vendré a verlo.

Sebastián sale.

ESC. 10 INT. APTO. DE SEBASTIÁN / SALA - DÍA

Clara corta un bistec en la cocina. Sebastián entra, luce con ojeras marcadas. Se deja caer en el sofá y se quita los zapatos con pocas fuerzas. Está inexpresivo.

CLARA
(gritando)
¿Estás bien?

SEBASTIÁN
(gritando)
Estoy muerto.

CLARA
(gritando)
¿Qué dices?

SEBASTIÁN
(gritando)
Que estoy muerto.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

8.

Sebastián recuesta la cabeza sobre el mueble y observa fijamente como Clara está sonriendo mientras cocina y escucha música. Corta con un cuchillo grande y afilado la carne. Sebastián observa como la sangre chorrea por el mesón. Clara comienza a bailar. El cuero de la carne lo pone a un lado. Sebastián ve que Clara empieza a comerse la carne cruda y la saborea, la sangre chorrea por su boca. Se levanta de un brinco. Clara lo ve y apaga la música.

CLARA

¿Tienes mucha hambre?

Sebastián esta inmóvil. La mira y ve que Clara tiene la cara limpia. Se estruja los ojos con las manos. Sebastián se levanta del mueble y se va al cuarto.

ESC. 11 INT. APTO. DE SEBASTIÁN / CUARTO - DÍA

Sebastián se acuesta en su cama boca arriba. Cierra los ojos. Escucha el bullicio de la ciudad que entra por la ventana. Escucha el sonido del frenazo de un carro, un golpe y el grito de una mujer. Sebastián abre los ojos y se queda mirando al techo por varios segundos mientras respira aceleradamente. Se pone de medio lado en su cama, se lanza una cobija hasta el cuello mientras su mirada se queda fija viendo al suelo.

ESC. 12 INT. EDIFICIO / PASILLO - DÍA

Sebastián toca la puerta de Jesús. Jesús abre y se asoma por la puerta entreabierta, mientras sostiene una botella rota.

SEBASTIÁN

(dubitativo)

Disculpe molestarlo. Quise venir a ver como estaba.

JESÚS

¿Estás solo?

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

9.

SEBASTIÁN
Sí, no se preocupe.

Jesús termina de abrir la puerta rápidamente.

JESÚS
Pasa rápido.

Sebastián mira a todos lados antes de entrar y pasa.

ESC. 13 INT. APTO. DE JESÚS / SALA - DÍA

Jesús cierra la puerta apresuradamente. Sebastián ve una mesa de madera en el medio de la sala con varias botellas rotas ordenadas unas al lado de la otra.

JESÚS
(mientras se dirige a la mesa)
No esperé que volvieras.

Sebastián se queda callado parado en la puerta mientras Jesús se dirige a la sala. Jesús voltea a verlo.

JESÚS
¿Qué?, ¿tienes miedo?

SEBASTIÁN
No estaría aquí señor.

JESÚS
(señalando a la mesa)
Son para estar preparado.

SEBASTIÁN
¿Preparado para qué?

Hay una pausa. Jesús lo mira fijamente.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

10.

JESÚS

Siéntate, aquí todavía estamos
seguros.

Sebastián camina lentamente y se sienta en el mueble. Jesús
se sienta en el sillón de enfrente.

JESÚS

Ayer subí a la azotea y observé por
mucho rato. Vi todo lo que hacia la
gente... cómo caminaban. Escuché lo que
hablaban. Desesperados, queriendo
dañar a los demás. Tenemos que estar
preparados antes que nos encuentren.

SEBASTIÁN

Ayer dejó la puerta abierta.

JESÚS

No iba a podirme yo solo
Sebastián. No en este lugar.

SEBASTIÁN

Estamos en su casa señor, al lado
vivo yo, con mi novia Clara.

JESÚS

(sonriendo)

¿Clara? Qué bonito nombre. ¿Eres
feliz con ella?

SEBASTIÁN

Sí, mucho.

JESÚS

Yo fui feliz con alguien. Tuve una
familia también.

(CONTINÚA)

SEBASTIÁN
¿Y dónde están?

JESÚS
Huyeron.

Hay una pausa.

SEBASTIÁN
Creo que debería dormir un rato, lo
veo muy cansado. Solo vine a ver
como estaba. Puedo irme para que
pueda descansar.

JESÚS
Tú también pareces agotado
Sebastián.

SEBASTIÁN
Si, un poco.

Jesús se pone de pie de un golpe y se le acerca a Sebastián
hasta quedar frente a frente.

JESÚS
(susurrando)
¿Nunca has tenido tantas voces en
tu cabeza que no puedes ni cerrar
los ojos?

ESC. 14 FLASHBACK: INT. APTO. DE SEBASTIÁN / CUARTO - DÍA

Sebastián está acostado con los ojos cerrados. Escucha el
grito de una mujer, el golpe y el frenazo de un carro. Abre
los ojos.

FIN DEL FLASHBACK

ESC. 15 INT. APTO. DE JESÚS / SALA - DÍA

Sebastián se queda sin palabras ante la pregunta. Jesús se ríe, da unos pasos hacia atrás y se acerca a la ventana.

SEBASTIÁN

¿Desde cuándo le pasa esto?

JESÚS

Desde que morí.

Hay un silencio entre ambos.

JESÚS

¿Es que todavía no terminas de comprender en dónde estamos?

Sebastián lo mira. Hay un silencio. Jesús se aleja y queda de pie.

JESÚS

Ven, dame tu mano.

Sebastián se pone de pie. Jesús le extiende la mano, Sebastián le da la mano y Jesús se la pone en el pecho.

JESÚS

¿Te das cuenta?

Sebastián le retira la mano de un golpe. Camina rápidamente hacia la puerta.

SEBASTIÁN

(caminando)

Lo mejor es que llame al hospital para que vengan a buscarlo y así de una buena vez...

JESÚS

(interrumpiendo)

Quisiera mostrarte algo más Sebastián.

Sebastián se detiene en seco. Se queda unos segundos y voltea a verlo.

ESC. 16 EXT. EDIFICIO / AZOTEA - DÍA

Jesús entra a la azotea. Sebastián entra detrás de él mirando a todos lados mientras Jesús camina al borde de la azotea.

JESÚS
Ven, acércate.

Sebastián se acerca lentamente viendo hacia abajo.

JESÚS
Mira lo que hay allá abajo.

Sebastián voltea a ver a Jesús y ve que él está viendo hacia abajo. Sebastián vuelve a bajar la mirada. Hay una pausa.

SEBASTIÁN
¿Por qué cree que está muerto? Yo mismo lo ayudé a salvarle la vida.

JESUS
¿Por qué crees tú que estás vivo?

Hay una pausa.

SEBASTIÁN
Tengo razones para saberlo. Usted también debe tenerlas.

JESÚS
¿Cuál es tu razón?

Sebastián se queda quieto unos segundos.

SEBASTIÁN
Clara.

(CONTINÚA)

JESÚS

No soy solo yo el que está atrapado en este lugar Sebastián. Míralos como corren asustados de que los atrapen. Escucha lo que dicen, mira lo que hacen. Parecen ratas asustadas cuando llueve y la mierda los inunda. Desde aquí escucho como lloran, veo como repiten su muerte una y otra vez. Solo podemos escondernos. Tú, yo, ellos... Todos estamos muertos.

Sebastián levanta la mirada y voltea a verlo.

JESÚS

Si aún te queda la duda entonces ve y busca una prueba.

Jesús se aparta. Sebastián mira nuevamente a la calle inmóvil, sus ojos no parpadean. Escucha el bullicio de la ciudad que se mezcla con el sonido de los palpitos de su corazón. Escucha como sus palpitos se aceleran cada vez más rápido, el sonido de la calle es más fuerte. Sebastián deja de escuchar su corazón. Se pone la mano en el pecho. Sus ojos se abren por completo. Da unos pasos hacia atrás viendo a Jesús. Balbucea. Sebastián retrocede, se tropieza y cae al suelo. Entre pasos atropellados se levanta y sale corriendo de la azotea.

ESC. 17 INT. APTO. DE SEBASTIÁN / CUARTO - DÍA

Sebastián camina desesperado de un lado a otro.

SEBASTIÁN

(llamando)

Clara... Clara...

Sebastián ve el anillo de compromiso de Clara puesto en la mesa de noche, lo agarra.

SEBASTIÁN

Clara... Clara...

ESC. 18 FLASHBACK: EXT. PARQUE / PARQUE - DÍA

Sebastián y Clara están caminando y riendo en el parque.

JESUS
(en off)
¿Por qué crees tú que estás vivo?

SEBASTIÁN
(en off)
Tengo razones para saberlo. Usted
también debe tenerlas.

JESÚS
(en off)
¿Cuál es tu razón?

ESC. 19 FLASHBACK: EXT. CALLE / CALLE - DÍA

Sebastián va corriendo por la calle. Ve a varias personas paradas frente a un carro con la puerta abierta y las luces intermitentes encendidas. Se detiene y mira el cuerpo de Clara en el suelo. Se lanza a su lado y le quita de su dedo el anillo de compromiso.

FIN DEL FLASHBACK

ESC. 20 INT. APTO. DE SEBASTIÁN / CUARTO - DÍA

Sebastián pone el anillo de compromiso en la mesa. Escucha la voz de Clara detrás de él.

CLARA
Sebastián, ¿te volvió a pasar lo mismo?

Sebastián voltea y la ve sentada en la cama. Se pone de pie rápidamente. Mira fijamente a Clara. Los labios empiezan a temblarle.

CLARA
Respóndeme Sebastián.

(CONTINÚA)

Sebastián da unos pasos atropellados hacia atrás hasta llegar a la puerta del cuarto y sale corriendo.

ESC. 21 EXT. EDIFICIO / AZOTEA -DÍA

Jesús está parado en la azotea del edificio y entra Sebastián muy agitado. Su respiración está muy acelerada. Su frente suda, sus ojos están completamente abiertos, las manos le tiemblan. Lo ve de espalda y le grita.

SEBASTIÁN

Ey.

Jesús voltea lentamente y mira a Sebastián.

SEBASTIÁN

Clara, Clara... No está... Ya no está...

JESÚS

(riendo)

Entonces... ¿Ya conseguiste tu prueba?

Sebastián se queda paralizado y luego de unos segundos se lanza sobre Jesús y pone sus manos sobre su cuello para ahorcarlo. Jesús se queda inmóvil viéndolo fijamente. Su cara empieza a ponerse roja. Sebastián frunce el entrecejo mientras hace fuerza en sus manos. Jesús cae arrodillado. Sebastián lo acuesta en el suelo. Se coloca encima de él. Lo ahorca con más fuerza. Jesús pierde la respiración con los ojos abiertos. Sebastián quita sus manos sobre Jesús y se pone de pie mientras llora. Se queda viéndolo unos segundos y sale corriendo de la azotea

El cuerpo de Jesús queda en el suelo y luego de unos segundos, sus ojos hacen un pequeño movimiento hacia los lados.

FIN

3.1.7 Perfil del personaje

- **Sebastián:** nace en Caracas el 16 de noviembre de 1990. Es un joven impulsivo, casi instintivo. Inseguro de sí mismo. Creció sin su madre, luego de que esta muriera tras ser asesinada para robarla cuando él tenía 5 años. Su padre, luego de haber embarazado a su madre, huyó y más nunca se supo de él. Creció con su tía Eva (hermana de su madre) hasta que cumplió los 18 años y se mudó a un apartamento en Caracas que le heredó su madre.

Estudió el bachillerato completo con bajas calificaciones. Siempre fue de muy pocos amigos. La soledad siempre fue su mejor compañía. Creció con un sentido de solidaridad hacia el otro. Siempre ha estado en él ayudar a quien más lo necesita. Es por esta razón que luego de salir del bachillerato entra como voluntario en un centro de salud mental para ancianos. Es aquí donde conoce a Clara quien también fue voluntaria en este lugar y ambos se enamoran perdidamente.

Un par de años luego, Sebastián empieza a trabajar como camillero en un hospital. Al no tener grandes responsabilidades, su sueldo le permite al menos cubrir sus propios gastos. Clara se convierte en su centro y en la única alegría que tiene en la vida. Empiezan a vivir juntos y luego de varios años, Sebastián le pide matrimonio.

Toda su vida se derrumba luego que Clara es atropellada accidentalmente el día que le pide matrimonio. Su vida pierde total sentido. Clara era lo único que tenía. Tras este duro episodio, sufre un blackout mental y borra de su memoria la muerte de su novia. A raíz de esto, empieza a tener fuertes alucinaciones relacionadas al accidente de Clara y empezará a buscar la razón de las mismas, sin saber que son solo un espejismo a la muerte de su novia. Tiene más de 3 meses viendo a Clara todos los días en su apartamento, conversando con ella, sin saber que solo existe en su mente y que ella también es una alucinación más.

Sebastián sólo tiene preguntas sin contestar en su cabeza por todo lo que le sucede. Siempre está en la búsqueda de una respuesta. Hasta que conoce a Jesús, que por su enfermedad mental de creer que está muerto en vida, hace que encuentre en él alguna respuesta que lo ayude a salir de su tormento. Esta relación lo llevará a un viaje emocional

que lo hará descubrir lo que su propia mente le ha ocultado empujándolo hasta al punto de dudar de su propia existencia.

- **Jesús:** es un hombre de 48 años, solitario que nació en Caracas el 24 de marzo. Sufre de cuadros depresivos constantes y fue adicto a las drogas. Tenía un hijo el cual murió a los 6 años en un accidente de tránsito en el cual él iba manejando bajo los efectos del alcohol. Esto lo llevó a sufrir una condena de 25 años de prisión. Al salir de prisión y encontrarse solo decide suicidarse, pero el mismo fue un intento fallido y es en ese momento que empieza su enfermedad: el *Síndrome de Cotard*.

Al creer que su intento de suicidio fue efectivo empieza a asegurarse a sí mismo que su corazón dejó de latir y que está en el infierno. Opina que todas las personas en el mundo son demonios condenados a sufrir eternamente. La condena es este mundo y todos los que aquí viven, están muertos. Tiene una necesidad constante de esconderse de los demonios que lo acechan para torturarlo.

Conoce a Sebastián, y siente cierta empatía con él, porque es el único que realmente lo escucha con atención y que va a visitarlo a su apartamento constantemente. Al darse cuenta que Sebastián asegura que ellos están vivos, Jesús sentirá la necesidad de convencerlo que ambos están en el infierno y que están condenados a vivir allí eternamente.

Jesús, desde que padece esta enfermedad, no come, no duerme, no bebe agua y nada que lo haga sentir vivo. Sus estímulos están apagados. Esto lo lleva a debilitarse poco a poco y a demacrar su cuerpo.

- **Clara:** joven de 24 años nacida en Caracas el 16 de junio, estudiante de psicología de la UCV. Chica de clase media, de baja autoestima, pero noble de corazón. Siempre tuvo muy pocas amigas y ha preferido siempre pasar desapercibida. Así transcurrió su adolescencia. Sin amor, sin aventuras. Siempre bajo la sobreprotección de sus padres que, dentro de sus

pocos recursos, se esforzaron en darle a Clara lo mejor. Siempre tuvo el mejor consejo para lo demás, pero no para ella misma, lo que la llevó a tomar decisiones algo equivocadas.

Participó como voluntaria en un centro psiquiátrico para ancianos, ayudándolos y dándoles de comer. Es aquí donde conoce a Sebastián, su primer y único amor. Ambos se enamoran perdidamente.

Al decidir irse a vivir con Sebastián, sus padres le dan la espalda, ya que ven en Sebastián un joven con pocas aspiraciones y algo inestable. A Clara no le importa y se acobija en el gran amor que le tiene a Sebastián y decide llevarle la contraria a sus padres e irse con él, dejando toda su vida de hija consentida atrás. Todo por amor, amor puro.

Ve en Sebastián, un hijo que necesita de su protección. Siempre tiene un buen consejo que dar, tiene el don de transmitirle esa calma que siempre busca cuando su mente empieza a salirse de control. Siempre tiene algo que ofrecerles a las personas que le importan. Se entrega totalmente sin esperar nada a cambio.

Desde que vive con Sebastián, su vida empieza a girar en torno a él. Abandona sus estudios y empieza a trabajar como recepcionista en un consultorio médico. Es un trabajo con horario de oficina, lo cual le permite pasar más tiempo en casa, arreglando y cocinando para su novio. Clara conoce a Sebastián más que nadie, ya que él siempre ha sido totalmente abierto con ella. Sin embargo, muy poco habla de ella y de lo que realmente siente. Sebastián se vuelve su prioridad, más que ella misma. Muere en agosto, después de ser arrollada por un vehículo mientras cruzaba la calle.

3.1.8 Casting

Sebastián (protagonista) - Gabriel Agüero



Jesús (actor secundario) - Elvis Chaveinte



Clara (actriz secundaria) – Marjorie Cabrera



3.1.9 Propuesta de arte

3.1.9.1 Propuesta de locación

La propuesta de arte estará compuesta principalmente por colores grisáceos y tierras con el fin de acentuar el valor antiguo y deteriorado de los lugares, asimismo, los interiores tendrán algunos elementos de los 90 o de la época de Luis XV.

Se busca con el arte transmitir el paso de los años y cómo en la actualidad estos espacios reflejan la realidad de los personajes, lidiando asimismo con sus recuerdos.

En algunas ocasiones el verde oliva junto con el amarillo tendrá su aparición muy puntualmente para generar un ambiente de cansancio y de desgaste que vaya en consonancia con el pico emocional del personaje principal, Sebastián.



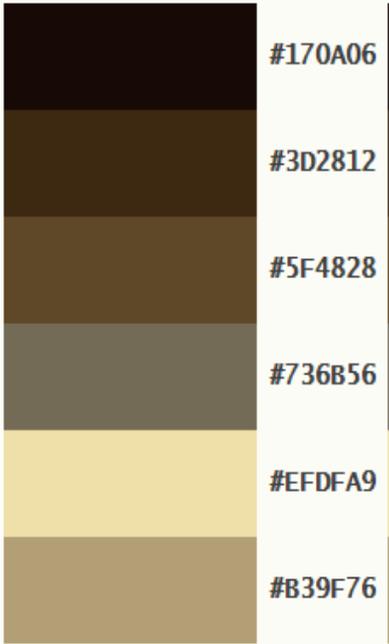
Locación 1: Apartamento de Sebastián (SALA Y COCINA)

El apartamento de Sebastián estará pigmentado en tonos tierras y azules con el fin de reflejar lo desgastado del lugar y reforzar el ambiente de melancolía.

Tendrá algunos elementos viejos de los años 90 y se usará un papel tapiz con estampados para simbolizar el pasado de la vida de Sebastián cuando antes vivía con su madre y quien al morir le dejó por herencia el apartamento donde vive actualmente. De la misma manera también se busca representar mediante la ambientación del lugar la clase social media en la que se encuentra él.

Imágenes de referencia







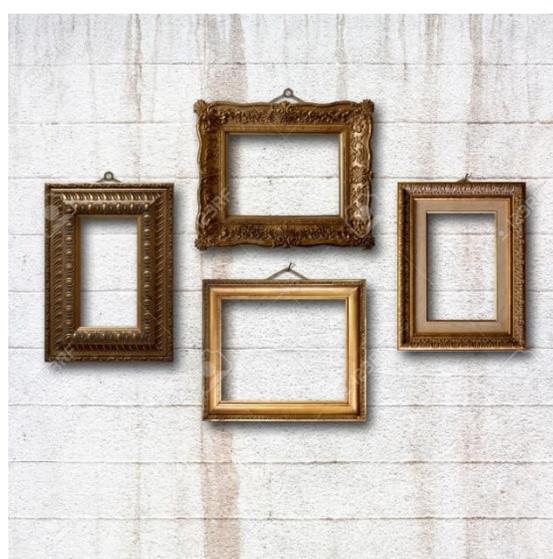
Imágenes reales de locación

En esta pared únicamente habrá un sofá individual viejo y sobre la ventana se colocarán unas cortinas blancas. La mesa gris estará al lado del sofá y sobre ella habrá carpetas, llaves y objetos personales de Sebastián.





Las paredes estarán cubiertas con un papel tapiz en azul claro como se muestra en las referencias anteriores, asimismo se llenarán de cuadros viejos de paisajes con bordes dorados. La mesita del medio se reemplazará por otra más sencilla y que concuerde con el estrato social de Sebastián, y encima habrá un florero de hojas opacas. Se mantiene el sofá de cuadros y lo demás desaparece.





Habr  elementos de los a os 90: un televisor sobre una mesa de madera, un tel fono y un VHS. El comedor no aparecer  ni el mueble de madera. La finalidad es lograr que el espacio solo contenga objetos puntuales y no se vea recargada la imagen.





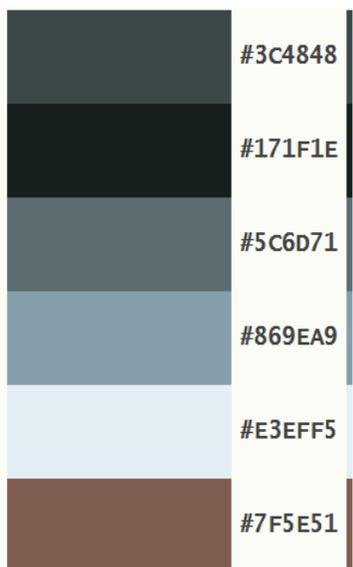
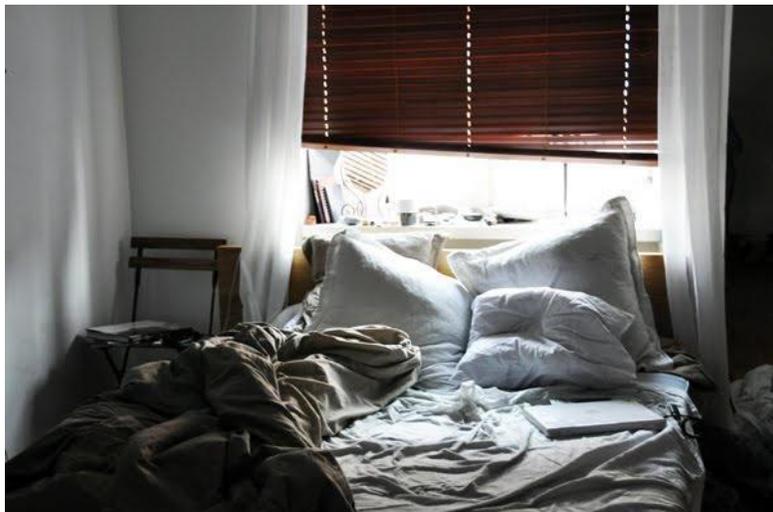
La cocina estará completamente ordenada. Se despejará el área donde Clara estará cocinando y solo se verán los ingredientes que ella estaría usando. Encima del microondas se colocará un radio de los años 90.



Locación 1: Apartamento de Sebastián (HABITACIÓN)

En la habitación de Sebastián predominará el color blanco con algunos toques en tonos fríos pasando por los grisáceos. La finalidad es crear un ambiente etéreo, sublime y que genere esa sensación de pesadumbre y nostalgia. El espacio contará solo con los muebles necesarios. El objetivo es lograr que se vea bastante vacío y ello simbolice la agonía y la soledad por la cual Sebastián está atravesando.

Imágenes de referencia





Imágenes reales de locación

La cama estará pegada hacia la ventana. El cubrecama será de color blanco, las sábanas en colores claros. La cama deberá verse bien abultada como en las fotos de referencia. La repisa con libros se mantiene y el escritorio desaparece. Las cortinas se quedan. Al lado derecho de la cama estará la mesita de noche. Encima una lámpara vintage, un libro y una taza y un reloj despertador. Del otro lado de la cama se pondrá una silla blanca y encima algo de ropa. Toda la decoración de la pared desaparece. El objetivo es dejarlas sin alguna decoración.





Locación 2: Apartamento de Jesús (SALA)

En el apartamento de Jesús van a predominar los colores tierras con ciertos toques de verde oliva y dorado. El lugar tendrá una decoración al estilo Luis XV. Los muebles se verán vistosos y de la época. La finalidad es transmitir a través de la ambientación elegancia y sabiduría que vaya en consonancia con la personalidad de Jesús, quien mediante su elocuencia influencia a Sebastián.

El objetivo es crear un espacio que genere respeto e intimide a quien entra por primera vez allí. El lugar se verá abandonado y desordenado. Los recursos del arte se emplearán para contar el pasado de Jesús y la vida que tuvo con su esposa e hijo de 6 años antes de pasar una temporada en la cárcel luego de la muerte de su hijo. La sala será el reflejo de la última discusión que tuvo Jesús estando ebrio con su esposa.

Imágenes de referencia





En el suelo habrá muchos objetos desordenados, entre juguetes, cajas, periódico, vidrios rotos, botellas, etc.



Imágenes reales de locación

En la esquina derecha junto a la mesita habrá muchas cajas. El sofá estará cubierto por una sábana beige sucia. La pared estará cubierta por un papel tapiz antiguo y desgastado. Cuadros extravagantes llenarán el lugar.





En el suelo habrá una alfombra grande de estampado vintage. En la pared izquierda estará una mesa. Encima fotografías viejas, otros objetos decorativos al estilo Luis XV y cajas. Arriba un espejo roto. En la pared derecha estará un mueble grande de madera. La mesa redonda estará junto al sofá igual que una silla de juego, mientras que la otra estará tirada en el suelo. Encima botellas de alcohol (algunas rotas).

La mesa del medio estará cubierta con un mantel beige sucio y viejo. Lo demás desaparece. Junto al balcón habrá una cortina beige y amarillenta. En ciertas zonas de las paredes se verán como si hubiera alguna humedad y tendrán algunos tonos marrones que transmitan suciedad y desgaste. Asimismo, todo el lugar se llenará de polvo.





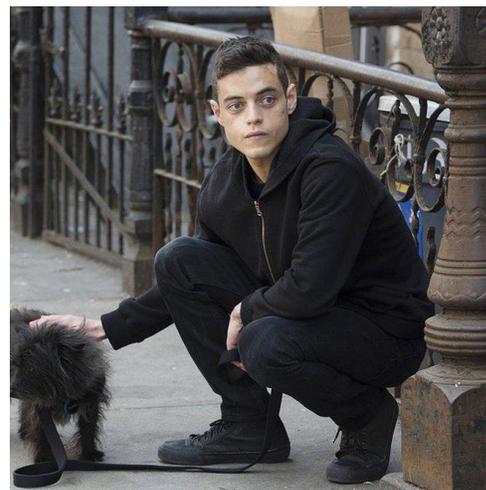
En la entrada del apartamento de Jesús habrá muchos papeles, recibos, sobres, con el fin de reflejar el paso del tiempo y deterioro del lugar.



3.1.9.2 Propuesta de vestuario

Sebastián (27 años)

El vestuario estará compuesto por la mezcla de colores opuestos fríos y cálidos con el fin de transmitir el vacío, la nostalgia, la pesadumbre y la dualidad por la cual atraviesa el personaje. Sebastián, cuando no esté usando su uniforme del oficio estará siempre usando un sweater con capucha. Mediante los tonos intensos de su closet y el estilo de su outfit, él estará siempre tratando de cubrirse para pasar desapercibido en su vida diaria. Su alma atormentada y su depresión se verán reflejada en la forma cómo se viste.



El uniforme para ir al hospital será en un tono verde oliva con el objetivo de transmitir el cansancio y la falta de sueño por la que ha estado experimentando el personaje.



Jesús (48 años)

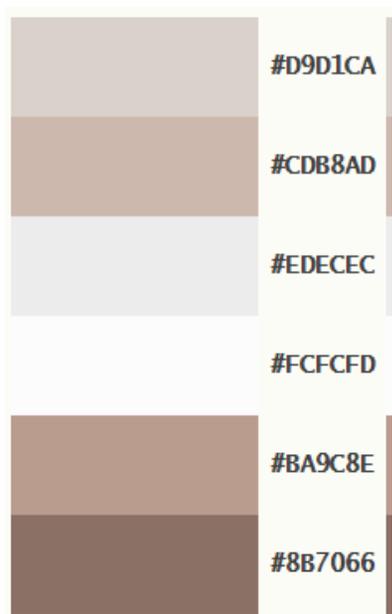
El vestuario estará compuesto por colores tierras y un toque de azul marino. La ropa se verá desaliñada y algo sucia. La finalidad es transmitir que tiene días que no se baña y que ha descuidado su higiene personal.





Clara (24 años)

El vestuario estará compuesto por colores pálidos y neutros. La finalidad es transmitir calma y luz a través de la escogencia de estos tonos. Ella representa la tranquilidad y el equilibrio de Sebastián, asimismo, sus combinaciones serán muy sencillas. Clara es desinteresada con su ropa, no le importa mucho estar muy arreglada. Llevará muchos sweaters tejidos que la hagan ver delicada.







3.1.9.3 Propuesta de maquillaje y peinado

Sebastián (27 años)

Su cara denotará cansancio y a medida que vaya transcurriendo el tiempo en la historia, tanto las ojeras como lo demacrado de su cara se realzarán mucho más. Por el lado del cabello, al principio lo llevará acomodado, pero cuando vaya incrementándose la intensidad de la historia este se mostrará un poco más despeinado y descuidado.

Fase 1: Cansancio y ojeras sutiles por poco sueño



Fase 2: Las ojeras y las bolsas por debajo de los ojos se marcarán más, al igual que las facciones del rostro con el fin de que se vea la cara caída y que denote un cansancio y pesadez mayores.



Fase 3: Alrededor de los ojos habrá un tono rojizo que le dará un look de enfermo al personaje, asimismo, para esta fase las ojeras y el bulto por debajo de los ojos se marcarán muchísimo más.



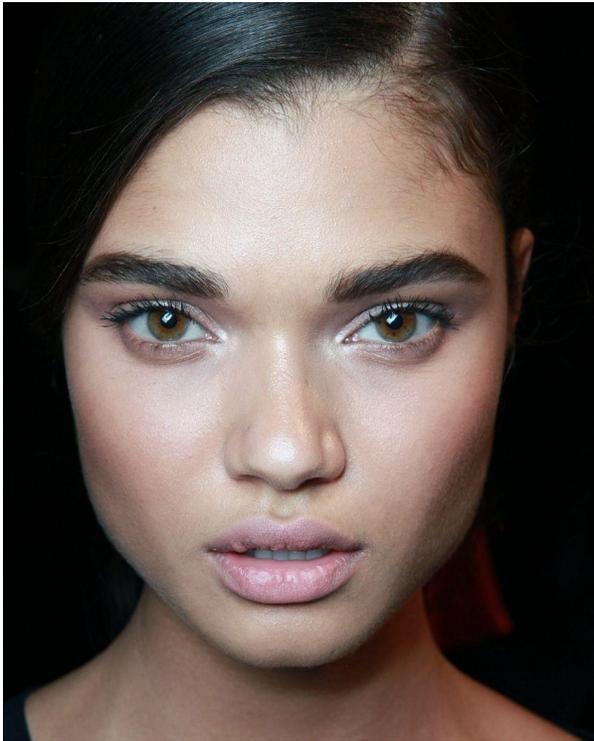
Jesús (48 años)

Su cara estará siempre completamente demacrada, las arrugas marcadas al igual que las ojeras. Tendrá un aspecto descuidado, sucio. Su piel estará brillante en algunos casos con sudor. Tendrá algunas heridas en la cara muy sutiles y pequeñas que lo hagan ver aún más desgastado. Su cabello estará siempre despeinado y brillante dando la impresión que no se ha bañado en días. Llevará una barba pequeña.



Clara (24 años)

El maquillaje será muy natural. Llevará rímel para abrir los ojos y un delgado delineado negro por debajo para lograr que se vean más grandes. Los labios tendrán un color mate neutro. Su cabello siempre estará peinado.



3.1.10 Propuesta de fotografía

Se utilizarán ópticas: 24mm, 35mm, 85mm, 100mm

Autobús

Utilizando luz natural, nos apoyaremos en la temperatura de color para mostrar un aspecto desvencijado. Los blancos tienen un tono amarillento, al igual que en todos los exteriores, manteniendo a su vez las pieles correctas. En cuanto a ópticas, usaremos lentes abiertos con alta apertura para no perder detalle en los exteriores.



Sueño

Predominantemente cálido. Varía entre tonos rojizos, amarillos y naranjas. Tratándose de un sueño, la idea es acentuar ese concepto, en donde se vea el aspecto etéreo e idealista de la fantasía que existe en la mente de Sebastián. Por lo tanto, los colores cambian dramáticamente y la luz es notablemente más fuerte y viva.



Apartamentos Jesús/Sebastián

La iluminación es hacia colores fríos en donde predomina el color verde. A través de esta temperatura/tonalidad buscamos profundizar en la intensidad de los momentos que se viven en ambos lugares. Ambos apartamentos tienen pocas entradas de luz, siendo notablemente más oscuros, a excepción de la habitación de Sebastián. A pesar de las similitudes que pueden presentar Jesús y Sebastián, se utilizarán ciertos recursos para marcar la diferencia en ambas locaciones.

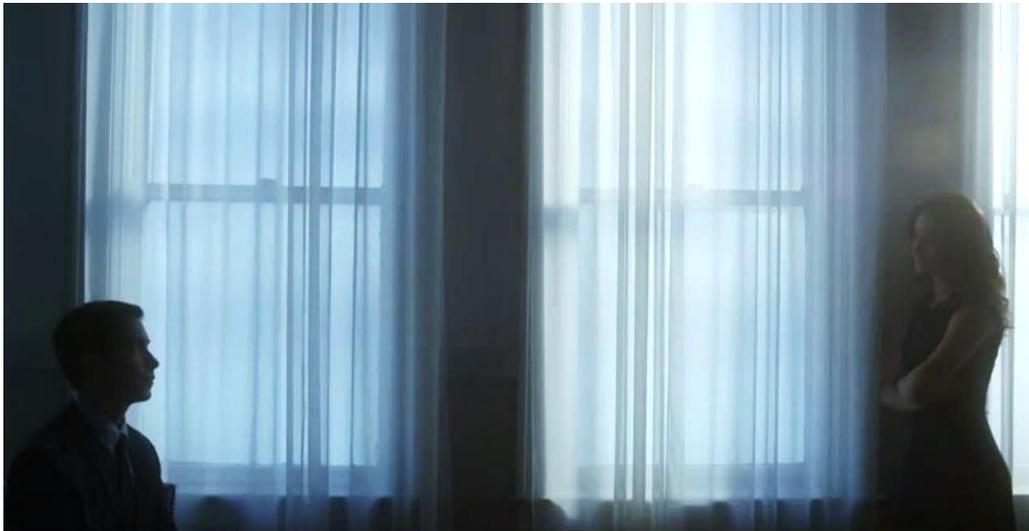


La diferencia entre ambos apartamentos será la presencia de toques de luz cálida en el apartamento de Sebastián. De igual forma, en el apartamento habrá mayor entrada de luz, mientras que el de Jesús será más oscuro y en colores fríos netamente. La idea es representar la conexión que existe entre ambos personajes, mientras se muestra su personalidad y estado mental en su entorno.



Habitación de Sebastián

Predominantemente en colores fríos. A diferencia de los demás espacios de la casa, la habitación tiene una mayor entrada de luz cuando es de día, siendo considerablemente más iluminada. La razón de esto, es mostrar de forma idónea el lugar en donde Sebastián y Clara conviven, tomando en cuenta que estos no son sueños si no alucinaciones, el cuarto debe tener un aspecto diferente a los otros espacios.



Azotea

Al igual que en las escenas del autobús, en la azotea se muestra una paleta de colores cálida, en donde los blancos tienen un tono amarillento. Se plantea la utilización de ópticas más abiertas con alta apertura para mantener foco en los sujetos y mantener el mayor nivel de detalle de los exteriores.



3.1.11 Propuesta sonora

El sonido de ambiente en Nihil está altamente cargado del bullicio de la ciudad en muchas de sus escenas.

El edificio donde se encuentra el apartamento de Sebastián y Jesús, es un edificio pequeño, de tres pisos que da hacia una calle muy céntrica y ruidosa, es por eso que siempre se está escuchando el ruido de la calle, el cual entra por las ventanas.

Este ambiente se agudiza en la azotea, cuando podemos ver y escuchar lo que hay en la calle, además de ser escenas perturbadoras y cargadas de tensión.

La música de Nihil está compuesta, principalmente, para generar una atmósfera de tensión y drama durante todo el corto. Los sonidos de bajos son protagonistas en muchas de las escenas.

En la escena número 10, hay una canción de rock que está escuchando Clara en la radio, mientras cocina. Esta canción sirve para musicalizar y ambientar lo que ocurre en esta escena.

Se usará el recurso del Foley para reforzar ciertas escenas, como la pisada de los vidrios o cuando Clara come la carne.

Los silencios en el corto son también parte importante de la propuesta sonora, ya que aporta un descanso al espectador y lo hace adentrarse más al mundo que están viviendo los personajes en ese momento.

3.1.12 Locaciones

Parque – Bellas Artes

Esta locación es el lugar donde se desarrollan las escenas de romance entre Sebastián y Clara.



Parque Los Caobos

Azotea – Chacao

La azotea fue utilizada en las escenas que Jesús y Sebastián observan a las personas caminando en la calle y cuando Sebastián ahorca a Jesús.



Primera perspectiva de la azotea



Segunda perspectiva de la azotea

Apartamento – Chacaíto

En este apartamento se ambientaron 2 espacios, los cuales correspondían a la sala y la cocina de Sebastián y Clara. Se colocó papel tapiz, se agregó un mueble desgastado y roto y pocos objetos.



Apartamento de Sebastián (imágenes reales, antes de ambientar)



Apartamento de Sebastián (imágenes reales, antes de ambientar)

Apartamento – Plaza Venezuela

Aquí se ambientaron 2 espacios. El primero corresponde a la sala del apartamento de Jesús; se colocó un papel tapiz, se tapó por completo la ventana, se pusieron muebles de la época Luis XV y se ensució el lugar con periódicos, botellas, vidrios, tierra y polvo. El segundo al cuarto del apartamento de Sebastián y Clara, el cual se ambientó de forma en que pocos elementos ocuparan el lugar, dando la sensación de vacío.



Apartamento de Jesús (imágenes reales, antes de ambientar)



Cuarto de Sebastián y Clara (imagen real, antes de ambientar)

Pasillo – Chacao

Este pasillo sirvió como locación que une a los apartamentos de Jesús y Sebastián.



Pasillo del edificio de Jesús y Sebastián

Calle – Bello Monte

En esta calle se hace la escena del atropello que ve Sebastián desde el autobús de pasajeros.



Bello Monte

3.1.13 Desglose de producción

Planilla de Desglose

Utilería y Atrezzo

- 1- Llaves
- 2- Recibos
- 3- Sobres
- 4- Autobús
- 5- Celular
- 6- Billetera
- 7- Libro
- 8- Anillo de compromiso
- 9- Sábana Blanca
- 10- Tijera oxidada
- 11- Vidrios rotos
- 12- Cuchillo
- 13- Cartones viejos
- 14- Periódicos
- 15- Bistec
- 16- Zapatos
- 17- Cuchillo grande

- 18- Cobija
- 19- Carro

Ambientación

- 1- Reja oxidada y con polvo
- 2- Mesa de entrada
- 3- Cama
- 4- Mesa de noche
- 5- Parque de hojas secas
- 6- Mesa de madera
- 7- Banco de madera
- 8- Sillas de madera
- 9- Lámpara
- 10- Sillón
- 11- Sofá

Personajes

- 1- Sebastián
- 2- Clara
- 3- Jesús

Vestuario

- 1- Franela corta de tela sintética azul marino.
- 2- Mono tela sintética azul marino

Maquillaje y Peluquería

- 1- Ojeras
- 2- Rostro rojo
- 3- Sangre
- 4- Sudor

Sonido/Música

- 1- Voz de Clara
- 2- Gemidos
- 3- Bullicio de ciudad
- 4- Música

- 5- Frenazo de carro
- 6- Golpe
- 7- Grito de mujer
- 8- Respiración
- 9- Palpitaciones del corazón.
- 10- Voz de Jesús
- 11- Voz de Sebastián

Extras

- 1- Hombre
- 2- Chofer autobús
- 3- Pasajeros
- 4- Chofer carro

Vehículos

- 1- Carro

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 1

Int/Ext: Int

Páginas: 1

Día/Noche: Día

Octavos: 2/8

Script day: 1

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Sebastián está en el pasillo.

Utilería y atrezzo 1,2,3	Ambientación/Set dressing 1
--	---

Personajes 1	Vestuario 1,2	Maquillaje y Peluquería 1
	Sonidos/Música	Animales
Efectos especiales/visuales	Vehículos	Extras

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 2

Int/Ext: Ext

Páginas: 1

Día/Noche: Día

Octavos: 4/8

Script day: 1

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Sebastián siente que el autobús chocó.

<p>Utilería y atrezzo</p> <p>4,5</p>	<p>Ambientación/Set dressing</p>	
<p>Personajes</p> <p>1</p>	<p>Vestuario</p> <p>1,2</p>	<p>Maquillaje y Peluquería</p> <p>1</p>
<p>Efectos especiales/visuales</p>	<p>Sonidos/Música</p> <p>1</p>	<p>Animales</p>
	<p>Vehículos</p>	<p>Extras</p> <p>1,2,3</p>

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 3

Int/Ext: Ext

Páginas: 1

Día/Noche: Día

Octavos: 1/8

Script day: 1

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Sebastián baja del autobús.

Utilería y atrezzo 4	Ambientación/Set dressing	
Personajes 1	Vestuario 1,2	Maquillaje y Peluquería 1
	Sonidos/Música	Animales
	Efectos especiales/visuales	Vehículos

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 4

Int/Ext: Int

Páginas: 1

Día/Noche: Día

Octavos: 1/8

Script day: 1

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Sebastián llega a casa.

<p>Utilería y atrezzo</p> <p>1,2,3</p>	<p>Ambientación/Set dressing</p> <p>1</p>	
<p>Personajes</p> <p>1</p>	<p>Vestuario</p> <p>1,2</p>	<p>Maquillaje y Peluquería</p> <p>1</p>
	<p>Sonidos/Música</p>	<p>Animales</p>
	<p>Efectos especiales/visuales</p>	<p>Vehículos</p>

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 5

Int/Ext: Int

Páginas: 2,3

Día/Noche: Día

Octavos: 1 página y 5/8

Script day: 1

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Sebastián y Clara conversan.

Utilería y atrezzo 7	Ambientación/Set dressing 3,4	
Personajes 1,2	Vestuario 1,2	Maquillaje y Peluquería 1
	Sonidos/Música	Animales
	Efectos especiales/visuales 1,2,3	Vehículos

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 6

Int/Ext: Ext

Páginas: 3

Día/Noche: Día

Octavos: 3/8

Script day: Flashback

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Flashback de Sebastián y Clara en el parque.

Utilería y atrezzo 8	Ambientación/Set dressing 5	
Personajes 1,2	Vestuario	Maquillaje y Peluquería
	Sonidos/Música 1	Animales
	Efectos especiales/visuales	Vehículos

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 7

Int/Ext: Int

Páginas: 4

Día/Noche: Día

Octavos: 1/8

Script day: 1

Secuencia:

Descripción de la escena: Sebastián se queda dormido.

Utilería y atrezzo	Ambientación/Set dressing	
	3,4	
Personajes	Vestuario	Maquillaje y Peluquería
	Sonidos/Música	Animales
Efectos especiales/visuales	Vehículos	Extras

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 8

Int/Ext: Int

Páginas: 4

Día/Noche: Día

Octavos: 4/8

Script day: 2

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Sebastián escucha ruido.

Utilería y atrezzo 1	Ambientación/Set dressing 1	
Personajes 1	Vestuario 1,2	Maquillaje y Peluquería
	Sonidos/Música 2	Animales
	Efectos especiales/visuales	Vehículos

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 9

Int/Ext: Int

Páginas: 4,5,6,7

Día/Noche: Día

Octavos: 2 páginas y 7/8

Script day: 2

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Sebastián y Jesús se conocen.

<p>Utilería y atrezzo</p> <p>9,10,11,12,13,14</p>	<p>Ambientación/Set dressing</p> <p>6,7,8,9,10</p>
--	---

<p>Personajes</p> <p>1,3</p>	<p>Vestuario</p> <p>1,2</p>	<p>Maquillaje y Peluquería</p> <p>1,2</p>
	<p>Sonidos/Música</p> <p>3</p>	<p>Animales</p>
	<p>Efectos especiales/visuales</p>	<p>Vehículos</p>

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 10

Int/Ext: Int

Páginas: 7,8

Día/Noche: Día

Octavos: 7/8

Script day: 2

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Sebastián ve a Clara comiendo carne cruda.

Utilería y atrezzo 15,16,17	Ambientación/Set dressing 11	
Personajes 1,2	Vestuario 1,2	Maquillaje y Peluquería 1,3
	Sonidos/Música 4	Animales
	Efectos especiales/visuales	Vehículos

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 11

Int/Ext: Int

Páginas: 8

Día/Noche: Día

Octavos: 2/8

Script day: 2

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Sebastián sueña con un choque.

Utilería y atrezzo 18	Ambientación/Set dressing 3,4	
Personajes 1	Vestuario	Maquillaje y Peluquería
	Sonidos/Música 5,6,7,8	Animales
	Efectos especiales/visuales	Vehículos

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 12

Int/Ext: Int

Páginas: 8,9

Día/Noche: Día

Octavos: 6/8

Script day: 3

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Sebastián llama a la puerta de Jesús.

Utilería y atrezzo 1	Ambientación/Set dressing 1	
Personajes 1,3	Vestuario 1,2	Maquillaje y Peluquería 1
	Sonidos/Música	Animales
	Efectos especiales/visuales	Vehículos

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 13

Int/Ext: Int

Páginas: 9,10,11

Día/Noche: Día

Octavos: 2 página y 3/8

Script day: 3

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Sebastián y Jesús hablan de la muerte.

Utilería y atrezzo 11,13,14	Ambientación/Set dressing 6,7,8,9,10	
Personajes 1,3	Vestuario 1,2	Maquillaje y Peluquería 1
	Sonidos/Música	Animales
	Efectos especiales/visuales	Vehículos

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 14

Int/Ext: Int

Páginas: 11

Día/Noche: Día

Octavos: 2/8

Script day: Flashback

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Flashback de Sebastián.

Utilería y atrezzo	Ambientación/Set dressing	
Personajes 1	Vestuario	Maquillaje y Peluquería
	Sonidos/Música 5,6,7	Animales
	Efectos especiales/visuales	Vehículos

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 15

Int/Ext: Int

Páginas: 12

Día/Noche: Día

Octavos: 8/8

Script day: 3

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Sebastián y Jesús siguen hablando.

<p>Utilería y atrezzo</p> <p style="text-align: center;">11,13,14</p>	<p>Ambientación/Set dressing</p> <p style="text-align: center;">6,7,8,9,10</p>	
<p>Personajes</p> <p style="text-align: center;">1,3</p>	<p>Vestuario</p> <p style="text-align: center;">1,2</p>	<p>Maquillaje y Peluquería</p> <p style="text-align: center;">1</p>
	<p>Sonidos/Música</p>	<p>Animales</p>
	<p>Efectos especiales/visuales</p>	<p>Vehículos</p>

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 16

Int/Ext: Ext

Páginas: 13,14

Día/Noche: Día

Octavos: 1 página y 5/8

Script day: 3

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Sebastián y Jesús suben a la azotea.

Utilería y atrezzo 5	Ambientación/Set dressing	
Personajes 1,3	Vestuario 1,2	Maquillaje y Peluquería 1
	Sonidos/Música 3,9	Animales
	Efectos especiales/visuales	Vehículos

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 17

Int/Ext: Int

Páginas: 14

Día/Noche: Día

Octavos: 3/8

Script day: 3

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Sebastián encuentra el anillo de Clara.

Utilería y atrezzo 8	Ambientación/Set dressing 3,4	
Personajes 1,2	Vestuario 1,2	Maquillaje y Peluquería 1
	Sonidos/Música	Animales
	Efectos especiales/visuales	Vehículos

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 18

Int/Ext: Ext

Páginas: 15

Día/Noche: Día

Octavos: 3/8

Script day: Flashback

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Sebastián recuerda la escena del parque.

Utilería y atrezzo 8	Ambientación/Set dressing	
Personajes 1,2	Vestuario	Maquillaje y Peluquería
	Sonidos/Música 12,13	Animales
	Efectos especiales/visuales	Vehículos

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 19

Int/Ext: Ext

Páginas: 15

Día/Noche: Día

Octavos: 2/8

Script day: Flashback

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Sebastián recuerda el accidente.

Utilería y atrezzo 8	Ambientación/Set dressing	
Personajes 1,2	Vestuario	Maquillaje y Peluquería 3
	Sonidos/Música	Animales
Efectos especiales/visuales	Vehículos 1	Extras 4

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 20

Int/Ext: Int

Páginas: 15,16

Día/Noche: Día

Octavos: 4/8

Script day: 3

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Sebastián ve a Clara.

Utilería y atrezzo 8	Ambientación/Set dressing 3,4	
Personajes 1,2	Vestuario 1,2	Maquillaje y Peluquería 1
	Sonidos/Música	Animales
	Efectos especiales/visuales	Vehículos

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 21

Int/Ext: Ext

Páginas: 16

Día/Noche: Día

Octavos: 6/8

Script day: 3

Secuencia: 1

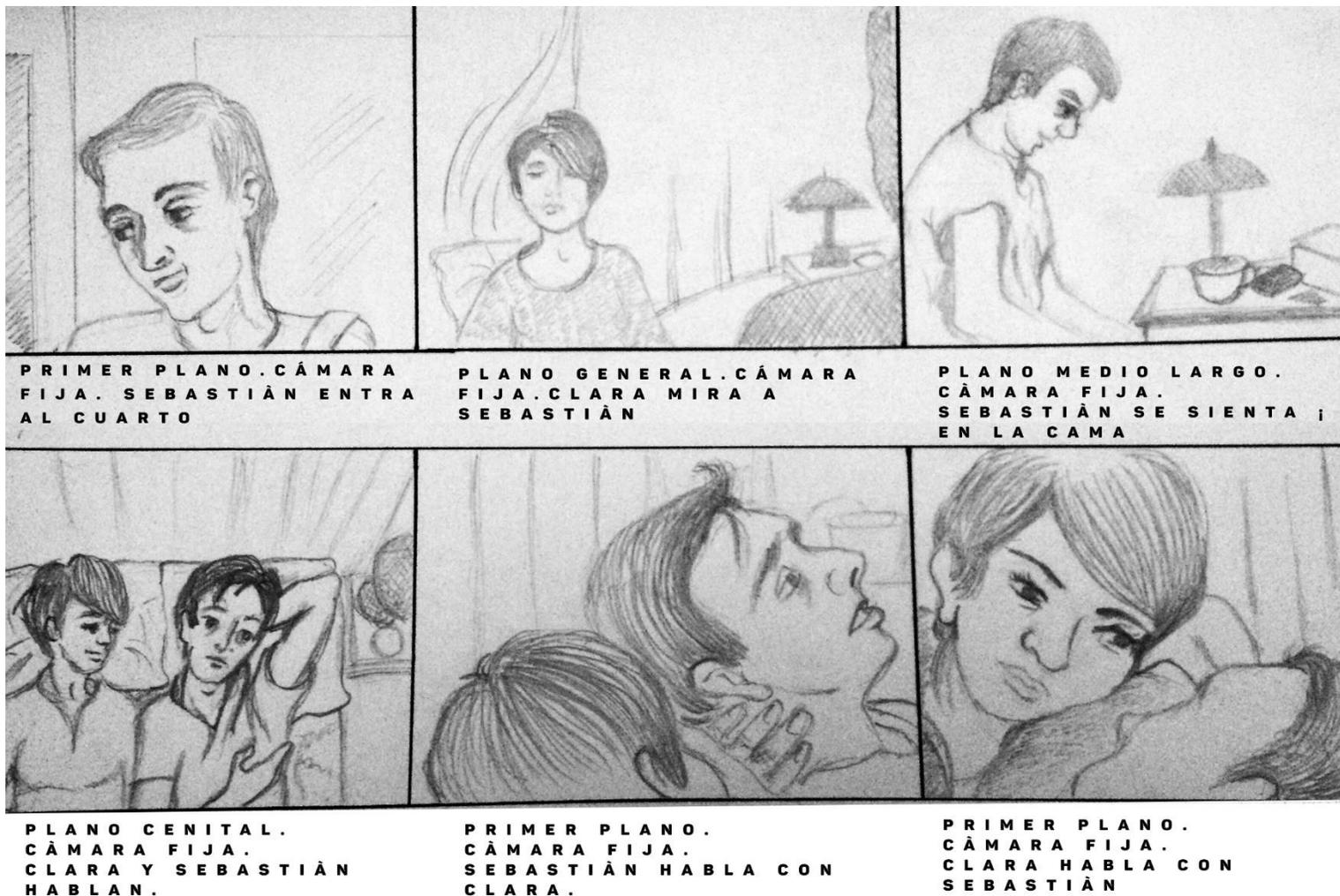
Descripción de la escena: Sebastián ahorca a Jesús.

Utilería y atrezzo		Ambientación/Set dressing	
Personajes 1,3	Vestuario 1,2	Maquillaje y Peluquería 1,2,4	
	Sonidos/Música	Animales	
Efectos especiales/visuales	Vehículos	Extras	

3.1.14 Story Board

ESC. 5 INT. APTO. DE SEBASTIÁN / CUARTO - DÍA

Panel: 6 planos.



3.1.15 Plan de rodaje

SHOOTING SCHEDULE - Modificado 26 de marzo				
NIHIL				
Rodaje Día # 1 --		jueves, 23 de marzo, 2017		
CHACAO, EDF. REPÚBLICA				
DESAYUNO - 7:00 AM- 8:00 AM				
Escena. 17	EXT	AZOTEA	DÍA	6
8:30-10:00am		Confrontación inicial Jesús y Sebastián. Por qué crees que estás vivo.		
Escena. 23	EXT	AZOTEA	DÍA	8
10:00-12:00pm		Sebastián ataca a Jesús. [DESENLACE]		
ALMUERZO 12:00-1:00pm				
Escena. 1	INT	PASILLO	DÍA	1
1:00-1:15pm		Sebastián sale para el trabajo. Ve puerta de Jesús cerrada.		
Escena. 9	INT	PASILLO	DÍA	6
1:20-2:00pm		Sebastián ve puerta de Jesús abierta. Entra.		
Escena. 13	INT	PASILLO	DÍA	3
2:00-2:30pm		Sebastián sale para el trabajo. Le toca a Jesús.		
Escena. 4	INT	PASILLO	DÍA	3
2:30-3:00pm		Sebastián ve reja de Jesús abierta.		
** TRASLADO A PLAZA VENEZUELA 3:00 - 4:00 PM **				
4:00 - 4:30 SET UP				
Escena 14 (16)	INT	APARTAMENTO DE JESÚS/ SALA	DÍA	6
4:30-6:30pm		Sebastián viene a chequear a Jesús. Conversan sobre voces en cabeza.		
FIN Día # 1 TOTAL PLANOS: 33				
Rodaje Día # 2 --		sábado, 25 de marzo, 2017		
PLAZA VENEZUELA - EDF. ARAUCA				
DESAYUNO - 7:00 AM- 8:00 AM				
Escena. 19	INT	CUARTO	DÍA	3
8:30-9:00am	18.1	Sebastián abre gaveta. Busca anillo. Lloro		
Escena 22	INT	CUARTO	DÍA	5
9:00-9:50am	18.2	Sebastián habla con Clara.		
Escena. 6	INT	CUARTO	DÍA	4
10:10-11:30am		Sebastián se acuesta. Clara en la cama lo calma.		
Escena. 8	INT	CUARTO	DÍA	1
11:30-11:45pm		Sebastián se queda dormido junto a Clara.		
FIN Día # 2 TOTAL PLANOS: 14				
Rodaje Día # 3 --		domingo 26 de marzo, 2017		
BELLO MONTE, AV. CARONÍ				
DESAYUNO - 7:00 AM- 8:00 AM				
Escena. 2/3	INT/EXT	AUTOBÚS	DÍA	9
8:30-10:40am		Sebastián en ruta al trabajo. Alucinación de atropello		
Escena. 21	EXT	CALLE	DÍA	5
10:40-12:00pm		Sebastián corre a ver a Clara atropellada. Chofer escapa.		
FIN Día # 3 TOTAL PLANOS:				
Rodaje Día # 4 --		lunes 27 de marzo, 2017		
PLAZA VENEZUELA - EDF. ARAUCA				
DESAYUNO - 7:00 AM- 8:00 AM				
Escena. 10	INT	APARTAMENTO DE JESÚS/ SALA	DÍA	18
8:30-12:10pm		Sebastián entra al apartamento y ve a Jesús colgándose.		
FIN Día # 4 TOTAL PLANOS: 18				
Rodaje Día # 5 --		martes, 28 de marzo 2017		
PLAZA VENEZUELA - EDF. ARAUCA				
ALMUERZO 1:00-2:00pm				
Escena. 12/15	INT	CUARTO	DÍA	5
2:00-3:00pm		Sebastián intenta dormir. Sonidos lo atormentan.		
TRASLADO 11:30-12:30pm				
FIN Día # 5 TOTAL PLANOS: 5				
Rodaje Día # 6 --		jueves 28 de marzo, 2017		
PARQUE LOS CAOBOS				
DESAYUNO - 7:30 AM- 8:30 AM				
Escena. 7/20	EXT	PARQUE	DÍA	7
8:30-11:00pm		Sebastián y Clara pasean por el parque.		

TRASLADO 11:30-12:30pm				
ALMUERZO 1:00-2:00pm				
Escena.11	INT	SALA/COCINA	DÍA	11
2:00-4:50pm		Sebastián llega a la casa. Ve a Clara cocinando.		
Escena.18	INT	SALA/COCINA	DÍA	1
5:00-5:20pm		Sebastián entra buscando a Clara.		
FIN Día # 5 T O T A L PLANOS:				
WRAP UP				

3.1.16 Hojas de llamado

JUEVES 23 DE MARZO 2017 DÍA 1 de 6		FABULACIÓN:			HOJA DE LLAMADO	
		NIHIL			LLAMADO CREW: 6:00 am	
		AMANECER 6:29 am		ALTO	DESAYUNO: 7:00 am	
		ATARDECE 6:38	BAJO 20°C		COMENT.:	Llamado general 7am en LOCACIÓN
90% posibilidad de lluvia						
PRIMERO PLANO SE GRABA: 8:30 AM						
ESC	SET	D/N	PLANOS	LOCACION		
17	EXT.	D	6	CALLE PAEZ (ENTRE C C SAN IGNACIO), EDF. REPÚBLICA, CHACAO - CARACAS EDF. ARAUCA, GRAN AVENIDA, PZA VENEZUELA - CARACAS		
23	EXT.	D	8			
1	PASIL	D	1			
9	PASIL	D	6			
13	PASIL	D	3			
4	PASIL	D	3			
14	APARTAMENTO DE JESÚS/ SALA	D	6			
#	PERSONAJE	TALENTO	MAQ/VES	LLAMADO	CONTACTO	
1	Sebastián	Gabriel Agüero	trae	7:00 am	0414-1304826	
2	Jes	Elvis Chaveinte	trae	7:00 am	0412-3891671	
CREW		NOMBRE	LLAMADO	CONTACTO		
Director		Juan Salerno	6:00 am	0414-3311592		
Asistente de Dirección		Carlota Blanco	6:00 am	0424-2692624		
Jefe de Producción		Gabriela Feito	6:00 am	0424-2692624		
Director de Fotografía		Isaac Rodríguez	6:00 am	0424-2047330		
Director de Arte		Marjorie Cabrera	6:00 am	0424-2786249		
Asistente de Arte		Anatábata Rodríguez	6:00 am	0414-1554623		
Sonidista		José Luis Poleo	7:00 am	0412-0808411		
ACOTACIONES						
CHACAO						
Vehículos se estacionan en puestos guardados por producción o CC San Ignacio.						
TRASLADO A PZA VZLA 3:00-4:00 PM						
PZA. VZLA:						
Vehículos se estacionan dentro del edificio. Llamar a producción cuando estén en camino. Gran Avenida, Edf. Arauca, Plaza Venezuela. Piso 7, Apto. Caracas, Miranda. 1050.						
ATENCIÓN MÉDICA						
Policlínica Santiago de León, Sabana Grande. 0212-9054157						
Ambulatorio Chacao. Av. Mohedano, Edf. Naral, frente a la Pza. Bolívar de Chacao. 0212-2639351						

SÁBADO 25 DE MARZO 2017 Día 2 de 6		FABULACIÓN: NIHIL			HOJA DE LLAMADO	
		AMANE CER 6:28 am ALTO			LLAMADO CREW: 6:00 am	
		ATARDECER	6:38	BAJO 19°C	DESAYUNO: 7:00 am	
		80% posibilidad de lluvia			COMENT.:	Llamado general 7am en LOCACIÓN
PRIMERO PLANO SE GRABA: 8:30 AM						
ESC	SET	D/N	PLANOS	LOCACION		
19	CUARTO SEBASTIÁN	D	3	EDF. ARAUCA, GRAN AVENIDA, PZA VENEZUELA - CARACAS		
22	CUARTO SEBASTIÁN	D	5			
6	CUARTO SEBASTIÁN	D	4			
8	CUARTO SEBASTIÁN	D	1			
#	PERSONAJE	TALENTO	MAQ/VES	LLAMADO	CONTACTO	
1	Sebastián	Gabriel Agüero	trae	7:00 am	0414-1304826	
3	Clara	Marjorie Cabrera	trae	6:00 am	0424-2786249	
CREW		NOMBRE	LLAMADO	CONTACTO		
Director		Juan Salerno	6:00 am	0414-3311592		
Asistente de Dirección		Carlota Blanco	6:00 am	0424-2692624		
Jefe de Producción		Gabriela Feito	6:00 am	0424-2692624		
Director de Fotografía		Isaac Rodríguez	6:00 am	0424-2047330		
Director de Arte		Marjorie Cabrera	6:00 am	0424-2786249		
Asistente de Arte		Anatábata Rodríguez	6:00 am	0414-1554623		
Sonidista		José Luis Poleo	7:00 am	0412-0808411		
ACOTACIONES						
Vehículos se estacionan dentro del edificio. Llamar a producción cuando estén en camino.						
LOCACIÓN & DIRECCIONES						
Gran Avenida, Edf. Arauca, Plaza Venezuela. Piso 7, Apto. Caracas, Miranda. 1050.						
<i>Pasando la estación de metro Plza Venezuela, en dirección a la plaza. El edificio justo junto a la panadería</i>						
ATENCIÓN MÉDICA						
Policlínica Santiago de León, Sabana Grande. 0212-9054157						

DOMINGO 26 DE MARZO 2017 Día 3 de 6		FABULACIÓN: NIHIL			HOJA DE LLAMADO		
					LLAMADO CREW:	6:00 am	
					DESAYUNO:	7:00 am	
		AMANECE	6:27 am		ALTO		
ATARDECE	6:38	BAJO	19°C				
80% posibilidad de lluvia				COMENT.:	Llamado general 7am en LOCACIÓN		
PRIMERO PLANO SE GRABA: 8:30 AM							
ESC	SET	D/N	PLANOS	LOCACION			
2	INT/EXT AUTOBUS	D	9	AV. CARONÍ, URB. BELLO MONTE - CARACAS			
21	EXT	D	5				
#	PERSONAJE	TALENTO	MAQ/VES	LLAMADO	CONTACTO		
1	Sebastián	Gabriel Agüero	trae	7:00 am	0414-1304826		
3	Clara	Marjorie Cabrera	trae	6:00 am	0424-2786249		
4	Chofer de autobús	Peter	trae	7:00 am	0412-9742513		
5-6-7-8-	Extras		trae	7:00 am			
CREW			LLAMADO	CONTACTO			
Director	Juan Salerno		6:00 am	0414-3311592			
Asistente de Dirección	Carlota Blanco		6:00 am	0424-2692624			
Jefe de Producción	Gabriela Feito		6:00 am	0424-2692624			
Director de Fotografía	Isaac Rodríguez		6:00 am	0424-2047330			
Director de Arte	Marjorie Cabrera		6:00 am	0424-2786249			
Asistente de Arte	Anatábata Rodríguez		6:00 am	0414-1554623			
Sonidista	José Luis Poleo		7:00 am	0412-0808411			
Director	Juan Salerno		6:00 am	0414-3311592			
ACOTACIONES							
Vehículos se estacionan en la avenida, que estará cerrada.							
LOCACIÓN & DIRECCIONES							
Av. Caroní, Urb. Bello Monte. Caracas, Miranda. 1080.							
<i>Detrás del Centro Polo, bordeando el área residencial. Av. Caura con Av. Caroní. (donde está el Unicasa y el</i>							
ATENCIÓN MÉDICA							
Ambulatorio Salud Baruta. Edf. Centro Polo I, Mezanina, Av. Chama, Urb. Colinas de Bello Monte. 0212-							

LUNES 27 DE MARZO 2017 Día 4 de 6		FABULACIÓN: NIHIL			HOJA DE LLAMADO	
					LLAMADO CREW: 6:00 am	
		AMANECEER 6:27 am ALTO			DESAYUNO: 7:00 am	
		ATARDECE 6:38 BAJO 19°C 80% posibilidad de lluvia			COMENT.: Llamado general 7am en LOCACIÓN	
PRIMERO PLANO SE GRABA: 8:30 AM						
ESC	SET	D/N	PLANOS	LOCACION		
10	APARTAMENTO JESÚS	D	18	EDF. ARAUCA, GRAN AVENIDA, PZA VENEZUELA - CARACAS		
#	PERSONAJE	TALENTO	MAQ/VES	LLAMADO	CONTACTO	
1	Sebastián	Gabriel Agüero	trae	7:00 am	0414-1304826	
2	Jesús	Elvis Chaveinte	trae	7:00 am	0412-3891671	
CREW			LLAMADO	CONTACTO		
Director		Juan Salerno	6:00 am	0414-3311592		
Asistente de Dirección		Carlota Blanco	6:00 am	0424-2692624		
Jefe de Producción		Gabriela Feito	6:00 am	0424-2692624		
Director de Fotografía		Isaac Rodríguez	6:00 am	0424-2047330		
Director de Arte		Marjorie Cabrera	6:00 am	0424-2786249		
Asistente de Arte		Anatábata Rodríguez	6:00 am	0414-1554623		
Sonidista		José Luis Poleo	7:00 am	0412-0808411		
ACOTACIONES						
Vehículos se estacionan dentro del edificio. Llamar a producción cuando estén en camino.						
LOCACIÓN & DIRECCIONES						
Gran Avenida, Edf. Arauca, Plaza Venezuela. Piso 7, Apto. Caracas, Miranda. 1050.						
<i>Pasando la estación de metro Plza Venezuela, en dirección a la plaza. El edificio justo junto a la panadería</i>						
ATENCIÓN MÉDICA						
Policlínica Santiago de León, Sabana Grande. 0212-9054157						

MARTES 28 DE MARZO 2017 Día 5 de 6		FABULACIÓN: NIHIL			HOJA DE LLAMADO	
		AMANECER 6:27 am ALTO			LLAMADO CREW: 11:00 am	
		ATARDECE 6:38 BAJO 19°C			DESAYUNO: n/a	
		80% posibilidad de lluvia			COMENT. Llamado general : 12:30pm en LOCACIÓN	
PRIMERO PLANO SE GRABA: 9:30 AM						
ESC	SET	D/N	PLANOS	LOCACION		
12	CUARTO	D	5	EDF. ARAUCA, GRAN AVENIDA, PZA VENEZUELA - CARACAS		
#	PERSONAJE	TALENTO	MAQ/VES	LLAMADO	CONTACTO	
1	Sebastián	Gabriel Agüero	trae	1:00pm	0414-1304826	
CREW						
			LLAMADO		CONTACTO	
Director Juan Salerno 11:00 am 0414-3311592						
Asistente de Dirección Carlota Blanco 11:00 am 0424-2692624						
Jefe de Producción Gabriela Feito 11:00 am 0424-2692624						
Director de Fotografía Isaac Rodríguez 11:00 am 0424-2047330						
Director de Arte Marjorie Cabrera 11:00 am 0424-2786249						
Asistente de Arte Anatábata Rodríguez 11:00 am 0414-1554623						
Sonidista José Luis Poleo 12:30 pm 0412-0808411						
ACOTACIONES						
PZA VZLA						
Vehículos se estacionan dentro del edificio. Llamar a producción cuando estén en camino.						
LOCACIÓN & DIRECCIONES						
Gran Avenida, Edf. Arauca, Plaza Venezuela. Piso 7, Apto. Caracas, Miranda. 1050.						
<i>Pasando la estación de metro Plza Venezuela, en dirección a la plaza. El edificio justo junto a la panadería</i>						
ATENCIÓN MÉDICA						
Policlínica Santiago de León, Sabana Grande. 0212-9054157						

JUEVES 30 DE MARZO 2017 Día 6 de 6		FABULACIÓN : NIHIL			HOJA DE LLAMADO		
					LLAMADO CREW: 6:30 am		
		AMANE CER 6:25 am ALTO 24°C		DESAYUNO: 7:30 am		COMENT.:	Llamado general 7:00pm en LOCACIÓN
		ATARDECER 6:38 pm BAJO 19°C		80% posibilidad de lluvia			
PRIMERO PLANO SE GRABA: 9:00 AM							
ESC	SET	D/N	PLANOS	LOCACION			
7 (20)	PARQUE	D	7	PARQUE LOS CAOBOS. /// AV. LIBERTADOR, CONJUNTO RESIDENCIAL LIBERTADORES - CARACAS			
11	APARTAMENTO SEBASTIÁN / SALA	D	11				
18	APARTAMENTO SEBASTIÁN / SALA	D	1				
#	PERSONAJE	TALENTO	MAQ/VES	LLAMADO	CONTACTO		
1	Sebastián	Gabriel Agüero	trae	7:00 am	0414-1304826		
3	Clara	Marjorie Cabrera	trae	6:00 am	0424-2786249		
CREW			LLAMADO	CONTACTO			
Director		Juan Salerno	6:00 am	0414-3311592			
Asistente de Dirección		Carlota Blanco	6:00 am	0424-2692624			
Jefe de Producción		Gabriela Feito	6:00 am	0424-2692624			
Director de Fotografía		Isaac Rodríguez	6:00 am	0424-2047330			
Director de Arte		Marjorie Cabrera	6:00 am	0424-2786249			
Asistente de Arte		Anatábata Rodríguez	6:00 am	0414-1554623			
Sonidista		José Luis Poleo	7:00 am	0412-0808411			
ACOTACIONES							
Grúa							
No hay sonido							
Contacto con policía patrimonial							
TRASLADO A CHACAITO 11:30-12:30PM							
CHACAITO							
Estacionamiento privado.							
LOCACIÓN & DIRECCIONES							
Parque Los Caobos, la entrada por el lado del paseo Colón.							
Estacionamiento gratuito del lado de Paseo Colón.							
ATENCIÓN MÉDICA							
Policlínica Santiago de León, Sabana Grande. 0212-9054157							

3.1.17 Reporte de script

Día 1

# PLANO	ESC	DESCRIPCION	TARJETA	CLIP VIDEO / TOMA	CLIP AUDIO	ACOTACION
75	17	Jesús y Sebastián entran a la azotea.	ASSASSIN	001	005	
76	17	Sebastián está parado y mira con detenimiento el lugar. Mira a Jesús y se acerca lentamente. Se pone a su lado, conversan, el corazón le deja de palpar. Sebastián se va corriendo	ASSASSIN	003	009	
76 A	17		ASSASSIN	008	012	Toma 3 Contrapla no Elvis
77	17	Jesús camina hacia el borde de la azotea. Voltea	ASSASSIN	005	007	Toma 2
78	17	Jesús está viendo hacia la calle y Sebastián se pone a su lado. Hablan. Sebastián no se siente el corazón. Sale corriendo.	ASSASSIN	012	018	Tomas 2 y 3 son nulas
95	23	Sebastián entra a la azotea	SONY		032	
97	23	Sebastián camina rápidamente hasta donde Jesús y lo empieza a ahogar. Jesús cae de rodillas. Sebastián lo lanza al suelo y se monta encima de él.	SONY	Toma 3 es buena. Quedó Toma 4.	029	Marcada 23-95 porque son lo mismo.
98	23	Jesús esta inmóvil viendo fijamente a Sebastián mientras lo ahorca hasta que muere.	SONY	Toma 1	031	
99	23	Sebastián ahorca a Jesús	SONY	Toma 1	032	
100	23	Jesús queda sin respiración. Sebastián se levanta	SONY	Toma 1	030	Toda la acción

		lentamente. Lo mira y sale corriendo.				
101	23	Sebastián a Jesús esperando a que despierte	SONY		032	Plano secuencia.
102	23	Jesús está en el piso y sus ojos hacen un leve movimiento	SONY		034	MOS
1	1	Sebastián sale de su apartamento y cierra la reja	ASSASSIN	Toma 3	064	
26	9	Sebastián sube las escaleras y atraviesa el pasillo. Se detiene frente a su puerta.	ASSASSIN	Toma 1	055	
29	9	Sebastián está abriendo la cerradura y se detiene al escuchar un ruido. Voltea a ver la puerta de al lado.	ASSASSIN	Toma 2	057	
30	9	Sebastián se acerca lentamente a la puerta y pega la cabeza para escuchar. Escucha gemidos y habla	ASSASSIN	Toma 4	061	
31	9	Sebastián empuja con su mano un poco la puerta.	ASSASSIN	042	062	
66	13	Sebastián toca la puerta de Jesús.	ASSASSIN		039	Hay 2 tomas, última está marcada como 1368 pero corresponde a 66.
67	13	Sebastián espera unos segundos y vuelve a tocar hasta que Jesús abre la puerta y Sebastián le habla. Mira a todos lados y pasa.	ASSASSIN	Toma 5 Toma 7	038	En toma 5 no toca la puerta.
68	13	Jesús abre la puerta lentamente y le habla a Sebastián.	ASSASSIN	026	040	Toma 2, cantada como toma 1

68 A	13	Jesús abre la puerta lentamente y le habla a Sebastián.	ASSASSIN	Toma 1	041	Es solo tocando la puerta.
11	4	Sebastián mira la reja del apartamento de enfrente abierta. Se detiene y luego se dirige a su apartamento y abre la puerta	ASSASSIN	Toma 7	052	
12	4	Sebastián abre la puerta de su apartamento	ASSASSIN	Toma 2	054	Hay WT de esto.
69	14	Sebastián entra al apartamento de Jesús por el pasillo caminando lentamente	ASSASSIN	052	068	
71	14	Jesús le habla a Sebastián sentado en el sillón	ASSASSIN	056 - 057	073	
72	14	Sebastián se sienta en el mueble y habla con Jesús	ASSASSIN	055	071	
73	14	Jesús se pone de pie y se le acerca a Sebastián hasta quedar frente a frente	ASSASSIN	058 - 062	078	Barrido a 2shot
73 A	14	IDEM	ASSASSIN	Toma 3	081	Poner audio en mute porque Elvis se pone la mano sobre el corazón.
74	16	Sebastián está sentado y Jesús le habla encima de él viéndolo frente a frente. Se para, le toca el corazón y sale del apartamento.	ASSASSIN	Toma 3	084	
74 A	16	IDEM	ASSASSIN	Toma 2	086	

Día 2

# PLAN O	ESC	DESCRIPCION	TARJETA	CLIP VIDEO / TOMA	AUDIO	ACOTACION
82	19	Sebastián camina de un lado a otro, cierra las ventanas y la cortina. Se detiene y mira en la mesa de noche el anillo de compromiso de Clara. Se acerca y lo toma	ASSASSIN	096	023	Toma 3
83	19	Sebastián tiene el anillo de compromiso en su mano. Juega con el.	ASSASSIN	100	024	Toma 4
84	19	Sebastián está sentado en su cama viendo el anillo	ASSASSIN	098	025	Toma 2
90	22	Sebastián esta arrodillado en el suelo viendo el anillo de compromiso. Al escuchar a Clara voltea lentamente	ASSASSIN	Toma 6, toma 7 (back up)	032	Match de 84, plano de Clara.
92	22	Sebastián se pone de pie y camina lentamente hacia la puerta alejándose de Clara	ASSASSIN	Toma 6	033	Marcada 2294, Sebastián contra pared
93	22	Clara le habla a Sebastián sentada en la cama	ASSASSIN		037	Clara: ¡Respóndeme!
94	22	Sebastián sale del cuarto corriendo	ASSASSIN	Toma 5	038	Sebastián sale corriendo
13	6	Sebastián abre la puerta de su cuarto y la cierra.	ASSASSIN	073	002	Toma 2
14	6	Clara está sentada en la cama leyendo un libro. Sebastián camina hasta la cama y se sienta. Se quita los zapatos y se acuesta.	ASSASSIN	075	004	Toma 2

14 A	6	IDEM	ASSASSIN	077	006	Sebastián se sienta en la cama. Toma 2.
16	6	Clara le habla a Sebastián	ASSASSIN	084	011	Toma 5 (toma 2 en todo caso)
17	6	Sebastián le habla a Clara	ASSASSIN	088	016	Toma 5 (toma 3 de back up)
15	6	Sebastián esta acostado boca arriba. Clara cierra el libro y voltea a verlo. Empieza a hablar	ASSASSIN	Toma 3	019	
25	8	Clara y Sebastián están acostados frente a frente. Sebastián duerme y Clara lo mira.	ASSASSIN	092	020	Clara y Sebastián dormidos

Día 3

# PLA NO	ESC	DESCRIPCION	TARJETA	CLIP VIDEO / TOMA	CLIP AUDIO	ACOTACION
2	2	Sebastián va mirando por la ventana del autobús.	ASSASSIN	Toma 6	007	Secuencia
4	2	Sebastián ve como el autobús atropellada a un hombre.	ASSASSIN	Toma 3	020	
7	2	Desde detrás del vidrio, Sebastián ve al hombre boca abajo tirado en el suelo. El, hombre empieza a moverse hasta que se levanta y muestra la cara	ASSASSIN	Toma 2	018	
8	2	Sebastián se queda paralizado viendo al hombre	ASSASSIN	T026	013	Toma 6
9	2	Sebastián da la media vuelta y sale apurado del autobús.	ASSASSIN	Toma 4	017	
10	3	Sebastián camina hasta detrás del autobús y no ve a la persona. Empieza a ver a todos lados.	ASSASSIN	033	S/A	Toma 2
85	21	Sebastián va corriendo por la calle	ASSASSIN	046	S/A	
86	21	Sebastián va corriendo por la calle.	ASSASSIN		S/A	
87	21	Sebastián va corriendo por la calle y se detiene	ASSASSIN	047	S/A	
88	21	Sebastián ve un carro con la puerta abierta y varias personas alrededor	ASSASSIN	Toma 4	S/A	
88 A	21	IDEM	ASSASSIN	Toma 3	S/A	
89	21	Sebastián la toma de la mano. Clara tiene el anillo de compromiso en su dedo	ASSASSIN	Último clip de ese día.	S/A	

Día 4

# PLAN O	ESC	DESCRIPCION	TARJETA	CLIP VIDEO / TOMA	CLIP AUDIO	ACOTACION
32	10	Sebastián entra por el pasillo del apto lentamente y ve a Jesús ahorcándose	ASSASSIN	068	0041	
34	10	Los pies de Jesús se mueven de un lado a otro desordenadamente casi tocando el suelo	ASSASSIN	070	0043	Toma 2
35	10	Sebastián está paralizado. Mira a todos lados rápidamente. Ve un cuchillo viejo en una mesa y corre a agarrarlo. Levanta la silla de madera que está en el suelo, se sube.	ASSASSIN	Toma 4	0040	
40	10	Sebastián esta viendo el apartamento.	ASSASSIN	Toma 4	0015	Completo (regrabado día 5)
40 A	10	IDEM	ASSASSIN	Toma 2	0017	“estamos en su casa, sr.” / regrabado día 5
41	10	Pies de Sebastián pisando los vidrios y las botellas	ASSASSIN	078	0020	Toma 3
49	10	Sebastián se agacha, toma la sábana blanca del suelo.	ASSASSIN	Toma 3	S/A	

Día 5

# PLAN O	ESC	DESCRIPCION	TARJETA	CLIP VIDEO / TOMA	CLIP AUDIO	ACOTACION
61	12	Sebastián se lanza en la cama y cierra los ojos, se frota las manos, mueve la pierna hasta que abre los ojos.	ASSASSIN	Toma 3	0006	Toma 3 B sirve para 64.
62	12	Sebastián frota sus manos encima de su barriga	ASSASSIN	194	S/A	
64	12	Sus párpados están cerrados y sus ojos se mueven de un lado a otro hasta que los abre.	ASSASSIN	193	S/A	Sin claqueta ni audio.
65	12	Sebastián se da la vuelta, se pone de medio lado y se queda mirando al suelo.	ASSASSIN	196	S/A	Sin claqueta ni audio.

Día 6

# PLAN O	ESC	DESCRIPCION	TARJETA	CLIP VIDEO / TOMA	CLIP AUDIO	ACOTACION
18	7	Clara y Sebastián caminan por el parque.	ASSASSIN	T214 T216	S/A	
20	7	Clara y Sebastián caminan por el parque y conversan		T217 T220 T221 T222	S/A	Toca mejilla Con árboles de referencia. Entre bambú.
	7	Bajo árboles, Clara y Sebastián se besan.		T224 T227	S/A	.
50	11	Clara corta la carne cruda con un cuchillo afilado	ASSASSIN	T268	0039	11
51	11	Sebastián entra por la puerta	ASSASSIN	T263	0035	11
52	11	Clara desde la cocina voltea a ver a Sebastián	ASSASSIN		S/A	11
53	11	Sebastián se deja caer en el mueble y habla con Clara	ASSASSIN	T236	0029	11
57	11	Sebastián está viendo a Clara bailar y se sobresalta.	ASSASSIN	T245	S/A	11
58	11	Clara apaga el radio con el dedo	ASSASSIN	n/a	0038	
59	11	Clara está en la cocina cortando la carne y voltea a ver a Sebastián	ASSASSIN	T266	S/A	Sec. Completa desde atrás de Sebastián.
60	11	Sebastián se aprieta la cara y se para del mueble rápidamente	ASSASSIN		S/A	
54	11	Clara ve que Sebastián la está viendo y sale de la cocina y empieza a bailar para	ASSASSIN	T248	S/A	

		Sebastián y come carne cruda.				
55	11	Clara mastica la carne y sigue bailando	ASSASSIN		0040	
56	11	Clara arranca la carne con sus dientes	ASSASSIN		0040	

3.1.18 Guion técnico

Director: Juan Salerno

Director de Fotografía: Isaac Rodríguez

“Nihil”

N. DE PLANO	ESC	SEC	TIPO DE PLANO	MOV DE CAMARA	ANGULACION	DESCRIPCION	DIALOGO	EFEECTO DE SONIDO	ACOTACION
1	1	1	PG	Fijo	90	Sebastián sale de su apartamento y cierra la reja			
2	2	2	PM	Cámara en steady	90	Sebastián va mirando por la ventana del autobús.		Sonidos de tránsito, cornetas, motor del autobús.	
3	2	2	PM	Cámara en steady	90	Sebastián sube la mirada y mira hacia el frente		“	
4	2	2	PG	Cámara en steady	90	Sebastián ve como el autobús atropellada a un hombre.		“	Cámara subjetiva desde dentro del autobús
5	2	2	PP	Cámara en steady	90	Sebastián da dos brincos dentro del autobús. El autobús se frena.	Sebastián: Ey	“	
6	2	2	PE	Cámara en steady	90	Personas se montan en el autobús. Sebastián voltea hacia		“	Desde la parte de atrás del autobús

						atrás y separa del asiento lentamente y se acerca hasta la ventana de atrás del autobús			
7	2	2	PG	Cámara en steady	90	Desde detrás del vidrio, Sebastián ve al hombre boca abajo tirado en el suelo. El, hombre empieza a moverse hasta que se levanta y muestra la cara			Subjetiva de Sebastián
8	2	2	PP	Cámara en steady	90	Sebastián se queda paralizado viendo al hombre			
9	2	2	PM L	Cámara en steady	90	Sebastián da la media vuelta y sale apurado del autobús.			La cámara desde la puerta del autobús
10	3	2	PM C	Cámara en steady. Mov 360	90	Sebastián camina hasta detrás del autobús y no ve a la persona. Empieza a ver a todos lados.			Siguiendo el recorrido de Sebastián hasta que llega hasta la parte de atrás del autobús y no ve nada. Se para y empieza giro en 360
11	4	3	PG	Fijo	90	Sebastián mira la reja del apartamento de enfrente abierta. Se			Desde la puerta del

						detiene y luego se dirige a su apartamento y abre la puerta.			apartamento de Jesús
12	4	3	PM L	Fijo	90	Sebastián abre la puerta de su apartamento			
13	6	3	PM L	Fijo	90	Sebastián abre la puerta de su cuarto y la cierra.			Over shoulder de Sebastián
14	6	3	PG	Fijo	90	Clara está sentada en la cama leyendo un libro. Sebastián camina hasta la cama y se sienta. Se quita los zapatos y se acuesta.			
15	6	3	PE	Fijo	Cenital	Sebastián esta acostada boca arriba. Clara cierra el libro y voltea a verlo. Empieza a hablar	Desde Clara: ¿Estás bien? Hasta Clara: ¿El día del parque?		
16	6	3	PP	Fijo	90	Clara le habla a Sebastián	Desde Clara: ¿Estás bien? Hasta Clara: ¿El día del parque?		Plano

17	6	3	PP	Fijo	90	Sebastián le habla a Clara	Desde Clara: ¿Estás bien? Hasta Clara: ¿El día del parque?		Contra plano
18	7	4	PM L	Movimiento de grúa hacia atrás	90	Clara y Sebastián caminan por el parque y conversan.		Clara -en off- Ese día había una brisa divina. Sonido de la brisa	La cámara va detrás de ellos. A 60FPS
19	7	4	PE	Movimiento de grúa hacia atrás	90	Clara y Sebastián caminan por el parque y conversan.		Clara -en off- Parecía que nadie más conocía ese lugar, solo nosotros. Sonido de la brisa	La cámara va frente a ellos. A 60FPS
20	7	4	PP	Fijo	90	Clara y Sebastián se miran fijamente y sonrían. Clara pasa su mano por la mejilla de Sebastián.		Clara -en off- No dejaste de reír. Yo tampoco. Sonido de la brisa	A 60FPS
21	7	4	PM L	Fijo	Cenital	Clara y Sebastián están acostados sobre ramas secas. Se miran.		Clara -en off- Recuerda ese día, como te sentías en ese lugar y quédate ahí... Sonido de la brisa	A 60FPS. Cenital en grúa.
22	7	4	PP	Fijo	90	Clara acaricia a Sebastián mientras están acostados			A 60FPS

23	7	4	PP	Fijo	90	Sebastián mira a Clara y cierra los ojos mientras están acostados			A 60FPS
24	7	4	PE	Fijo	Cenital	Clara y Sebastián están acostados en la grama frente a frente		Clara -en off- Quédate ahí hasta que logres conseguir el sueño. Sonido de la brisa	A 60FPS
25	8	5	PE	Fijo	Cenital	Clara y Sebastián están acostados frente a frente. Sebastián duerme y Clara lo mira.			
26	9	6	PG	Fijo	90	Sebastián sube las escaleras y atraviesa el pasillo. Se detiene frente a su puerta.			
27	9	6	PD	fijo	90	La puerta de enfrente está entreabierta.			Over shoulder detrás de Sebastián
28	9	6	PM L	fijo	90	Sebastián saca sus llaves del bolsillo.			La cámara desde la escalera
29	9	6	PP	Fijo	90	Sebastián está abriendo la cerradura y se detiene al escuchar un ruido. Voltea a ver la puerta de al lado.		Suena una silla de madera cayéndose al suelo	

30	9	6	PP	Fijo	90	Sebastián se acerca lentamente a la puerta y pega la cabeza para escuchar. Escucha gemidos y habla	Sebastián: Hola. Vivo en el apartamento de al lado.	Gemidos de una persona ahogándose.	Sebastián entra a cuadro en PP y luego del texto sale de cuadro.
31	9	6	PD	Fijo	90	Sebastián empuja con su mano un poco la puerta.		Gemidos de una persona ahogándose.	
32	10	6	PG	Fijo	90	Sebastián entra por el pasillo del apto lentamente y ve a Jesús ahorcándose			Over shoulder detrás de Jesús ahorcándose
33	10	6	PM	Fijo	90	Jesús esta guindado de una sábana ahorcándose		Gemidos de Jesús ahogándose	
34	10	6	PD	Fijo	90	Los pies de Jesús se mueven de un lado a otro desordenadamente casi tocando el suelo		Gemidos de Jesús ahogándose	La cámara desde el piso.
35	10	6	PM en Plan o secuencia	Cámara en steady	90	Sebastián está paralizado. Mira a todos lados rápidamente. Ve un cuchillo viejo en una mesa y corre a agarrarlo. Levanta la silla de madera que está en el suelo, se sube.			
36	10	6	PP	Cámara en Steady	90	Jesús esta guindado de la sábana			Se ve a Jesús ahorcándose

									por el espejo roto
37	10	6	PP	Cámara en steady	90	Sebastián corta con el cuchillo el nudo que está en la sábana amarrado a la lámpara			
38	10	6	PM L	Cámara en steady	90	Jesús cae al suelo inconsciente. Sebastián se lanza al suelo y lo toma en sus brazos. Le da respiración boca a boca, le da cachetadas. Jesús reacciona. Sebastián pone su brazo sobre su hombro y lo lleva al mueble	Jesús: Quien coño eres		Cámara desde el piso. Plano secuencia
39	10	6	PP	Cámara en steady	pica do	Jesús está inconsciente y Sebastián le da varias cachetadas. Le da respiración boca a boca hasta que Jesús reacciona			
40	10	6	PM L	Cámara en steady	90	Sebastián está viendo el apartamento.	Sebastián: ¿Debería llamar a alguien? ¿Está solo aquí? Jesús:		Vemos a Sebastián mirando.

							No tienes que llamar a nadie		
41	10	6	PD	Cámara en steady	90	Pies de Sebastián pisando los vidrios y las botellas			
42	10	6	PM L	Cámara en steady	90	Sebastián pasa viendo la mesa y el espejo roto			
43	10	6	PD	Cámara en steady	90	Vemos la mesa con las botellas rotas			
44	10	6	PM C	Cámara en steady	90	Jesús mira a Sebastián	Jesús: Aún no me dices quien eres.		
45	10	6	PM C	Cámara en steady	90	Sebastián habla con Jesús	Desde: Sebastián Eh... Disculpe, mi nombre es Sebastián. Vivo enfrente. La puerta estaba abierta. Hasta: Sebastián Lo mejor para usted es que llame al hospital señor.		
46	10	6	PM	Cámara en steady	90	Jesús camina hacia la ventana. Mira fijamente. Levanta su mano lentamente y la	Desde: Jesús: Donde estamos Hasta	Bullicio de la ciudad, tránsito, cornetas, etc.	Seguimos a Jesús en su recorrido en PM hasta que

						pone sobre su pecho. Se queda paralizado. Sigue hablando con Sebastián. Se voltea y camina hacia Sebastián	Jesús: Ya no será necesario hijo.		se detiene en la ventana y habla hasta que se regresa y va hacia Sebastián.
47	10	6	PP	Cámara en steady	90	Sebastián queda paralizado. Jesús se da la vuelta.			Contra plano, over shoulder de Jesús
48	10	6	PM L	Cámara en steady	90	Jesús mirando por la ventana	Jesús: ¿Debo pedirte otra vez que te vayas Sebastián?		Jesús entra en foco
49	10	6	PG	Cámara en steady	90	Sebastián se agacha, toma la sábana blanca del suelo.	Sebastián: Mañana temprano vendré a verlo.		
50	11	7	PD	Fijo	90	Clara corta la carne cruda con un cuchillo afilado		Sonido del cuchillo sobre la madera.	
51	11	7	PG	Fijo	90	Sebastián entra por la puerta			
52	11	7	PM L	Fijo	90	Clara desde la cocina voltea a ver a Sebastián	Desde: Clara: ¿Estas bien? Hasta: Sebastián: Que estoy muerto		

53	11	7	PM C	Fijo	90	Sebastián se deja caer en el mueble y habla con Clara	Desde: Clara: ¿Estás bien? Hasta: Sebastián: Que estoy muerto		La cámara lateral a Sebastián
54	11	7	PM L	Cámara en steady	90	Clara ve que Sebastián la está viendo y sale de la cocina y empieza a bailar para Sebastián y come carne cruda.			
55	11	7	PP	Cámara en steady	90	Clara mastica la carne y sigue bailando			
56	11	7	PD	Cámara en steady	90	Clara arranca la carne con sus dientes			
57	11	7	PP	Fijo	90	Sebastián está viendo a Clara bailar y se sobresalta.			
58	11	7	PD	Fijo	90	Clara apaga el radio con el dedo			
59	11	7	PM L	Fijo	90	Clara está en la cocina cortando la carne y voltea a ver a Sebastián	Clara: ¿Tienes mucha hambre?		
60	11	7	PG	Fijo	90	Sebastián se aprieta la cara y separa del mueble rápidamente			
61	12	7	PP	Fijo	Cenital	Sebastián se lanza en la cama y cierra los ojos, se frota las		Sonidos de la ciudad, cornetas,	

						manos, mueve la pierna hasta que abre los ojos.		gente hablando y gritando.	
62	12	7	PD	Fijo	90	Sebastián frota sus manos encima de su barriga		Sonidos de la ciudad, cornetas, gente hablando y gritando.	
63	12	7	PD	Fijo	90	Sebastián mueve la pierna rápidamente		Sonidos de la ciudad, cornetas, gente hablando y gritando.	
64	12	7	PD	Fijo	90	Sus párpados están cerrados y sus ojos se mueven de un lado a otro hasta que los abre.		Sonidos de la ciudad, cornetas, gente hablando y gritando.	
65	12	7	PP	Fijo	90	Sebastián se da la vuelta, se pone de medio lado y se queda mirando al suelo.			
66	13	8	PM L	Fijo	90	Sebastián toca la puerta de Jesús.			La puerta está en cuadro y Sebastián entra a cuadro
67	13	8	PP	Fijo	90	Sebastián espera unos segundos y vuelve a tocar hasta que Jesús abre la puerta y Sebastián le habla. Mira a todos lados y pasa.	Desde: Disculpe molestarlo, quise venir a ver como estaba.		

							Hasta: Pasa rápido.		
68	13	8	PP	Fijo	90	Jesús abre la puerta lentamente y le habla a Sebastián.	Desde: Disculpe molestarlo, quise venir a ver como estaba. Hasta: Jesús Pasa rápido.		
69	14	8	PM L	Cámara en steady	90	Sebastián entra al apartamento de Jesús por el pasillo caminando lentamente. Jesús va detrás de él. Mira una mesa llena de botellas rotas.	Desde: Jesús: No esperé que volvieras Hasta Jesús: Siéntate, aquí todavía estamos seguros		Siguiendo todas las acciones de Sebastián
70	14	8	PD	Fijo	pica do	Una mesa llena de botellas vacías y rotas ordenadas perfectamente			
71	14	8	PM C	Fijo	90	Jesús le habla a Sebastián sentado en el sillón	Desde: Jesús: ¿Que? ¿Tienes miedo? Hasta Sebastián: Si un poco.		

72	14	8	PE	Fijo	90	Sebastián se sienta en el mueble y habla con Jesús	Desde: Jesús: Ayer subí a la azotea... Hasta Sebastián Si, un poco.		
73	14 y 16	8	PM C	Cámara en steady	90	Jesús se pone de pie y se le acerca a Sebastián hasta quedar frente a frente	Jesús: ¿Nunca has tenido tantas voces en tu cabeza que no puedes ni cerrar los ojos? Hasta: Quisiera mostrarte algo más Sebastián.		Seguimos a Jesús desde que se para del mueble hasta que se le acerca a Sebastián y entra a cuadro y queda en two shoot. Luego seguimos toda la acción de Jesús.
74	16	8	PP	Cámara en steady	90	Sebastián está sentado y Jesús le habla encima de él viéndolo frente a frente. Se para, le toca el corazón y sale del apartamento.	Jesús: ¿Nunca has tenido tantas voces en tu cabeza que no puedes ni cerrar los ojos? Hasta: Quisiera mostrarte algo más Sebastián.		Sebastián está en cuadro. Referencia de Jesús. Se para y seguimos todas sus acciones.

75	17	8	PG	Cámara en steady	90	Jesús y Sebastián entran a la azotea.		Sonidos de la ciudad, cornetas, gente hablando, gritando	
76	17	8	PM C	Cámara en steady	90	Sebastián está parado y mira con detenimiento el lugar. Mira a Jesús y se acerca lentamente. Se pone a su lado, conversan, el corazón le deja de palpar. Sebastián se va corriendo	Desde: Jesús: Mira lo que hay allá abajo Hasta: Jesús: Si aún te queda la duda entonces ve y busca una prueba.	“	Plano secuencia de la escena completa en primer plano con Sebastián siguiéndolo en todas sus acciones.
77	17	8	PG	Cámara en steady	90	Jesús camina hacia el borde de la azotea. Voltea	Jesús: Ven acércate.	“	Vemos la vista de la azotea y entra a cuadro Jesús caminando hacia el borde de la azotea
78	17	8	PM C	Cámara en steady	90	Jesús está viendo hacia la calle y Sebastián se pone a su lado. Hablan. Sebastián no se siente el corazón. Sale corriendo.	Desde: Jesús: Mira lo que hay allá abajo Hasta Jesús: Si aún te queda la duda entonces ve y busca una prueba.	“	Sebastián entra a cuadro. Contra plano de Jesús. Siempre con Jesús en todas sus acciones.

79	17	8	PG	Cámara en steady	90	Jesús le habla a Sebastián. Sebastián no se siente el corazón. Sale corriendo.	Desde: Jesús: Mira lo que hay allá abajo. Hasta: Si aún te queda la duda entonces ve y busca una prueba.	“	La cámara detrás de ellos. Vemos la vista y ellos de espalda.
80	17	8	PD	Cámara en steady	90	Pies de Sebastián caminando hacia atrás.		“	
81	18	8	PM L	Cámara en steady	90	Sebastián entra en su apartamento, lanza la puerta y camina de un lado a otro	Sebastián: Clara... Clara...		
82	19	8	PM L	Cámara en steady	90	Sebastián camina de un lado a otro, cierra las ventanas y la cortina. Se detiene y mira en la mesa de noche el anillo de compromiso de Clara. Se acerca y lo toma	Sebastián: Clara... Clara...		Seguimos el recorrido de Sebastián. Barrido a la mesa de noche y vemos el anillo. Sebastián lo toma y volvemos a Sebastián.
83	19	8	PD	Cámara en steady	90	Sebastián tiene el anillo de compromiso			

						en su mano. Juega con él.			
84	19	8	PP	Cámara en steady	90	Sebastián está sentado en su cama viendo el anillo	Sebastián: Clara... Clara...		
85	21	9	PM L	Cámara en steady	90	Sebastián va corriendo por la calle			La cámara lo va siguiendo corriendo junto a él
86	21	9	PD	Cámara en steady	90	Sebastián va corriendo por la calle.			Vemos solo su torso y sus brazos
87	21	9	PP	Cámara en steady	90	Sebastián va corriendo por la calle y se detiene			
88	21	9	PP	Cámara en steady	90	Sebastián ve un carro con la puerta abierta y varias personas alrededor			La cámara detrás de Sebastián
89	21	9	PD	Cámara en steady	90	Sebastián la toma de la mano. Clara tiene el anillo de compromiso en su dedo			
90	22	8	PP	Cámara en steady	90	Sebastián esta arrodillado en el suelo viendo el anillo de compromiso. Al escuchar a Clara voltea lentamente	Clara: Sebastián, ¿te volvió a pasar lo mismo?		

91	22	8	PM L	Cámara en steady	90	Clara está sentada en la cama viendo a Sebastián			
92	22	8	PM L	Cámara en steady	90	Sebastián se pone de pie y camina lentamente hacia la puerta alejándose de Clara			
93	22	8	PM L	Cámara en steady	90	Clara le habla a Sebastián sentada en la cama	Clara: Respóndeme Sebastián		
94	22	8	PM L	Cámara en steady	90	Sebastián sale del cuarto corriendo			
95	23	8	PM C	Cámara en steady	90	Sebastián entra a la azotea	Desde: Sebastián: Ey Hasta Clara... Ya no está...	Sonidos de la ciudad, cornetas, gente hablando y gritando.	
96	23	8	PE	Cámara en steady	90	Jesús voltea lentamente hacia Sebastián	Jesús: Entonces... ¿Ya conseguiste tu prueba?	“	
97	23	8	PM L	Cámara en steady	90	Sebastián camina rápidamente hasta donde Jesús y lo empieza a ahogar. Jesús cae de rodillas. Sebastián lo lanza al suelo y se monta encima de él.		“	La cámara camina con Sebastián hasta que llega a donde Jesús y entra a cuadro hasta quedar en two shot.

98	23	8	PP	Cámara en steady	Picado	Jesús esta inmóvil viendo fijamente a Sebastián mientras lo ahorca hasta que muere.		“	
99	23	8	PP	Cámara en steady	Contrapicado	Sebastián ahorca a Jesús		“	
100	23	8	PG	Fijo	90	Jesús queda sin respiración. Sebastián se levanta lentamente. Lo mira y sale corriendo.		“	
101	23	8	PP	Fijo	90	Sebastián a Jesús esperando a que despierte		“	
102	23	8	PG	Movimiento de grúa de arriba hacia abajo	Cenital	Jesús está en el piso y sus ojos hacen un leve movimiento		“	La cámara esta cenital desde arriba y se va acercando poco a poco hasta queda en un PP De Jesús

3.1.19 Ficha técnica

Cargo	Nombre	Teléfono	Correo
Equipo de Dirección			
Director	Juan Salerno	0414-331-1592	juan.leo2013@gmail.com
Asistente de dirección	Carlota blanco	0424-269-2624	blancocarlota@gmail.com
Equipo de Producción			
Productor	Gabriela Feito	0424-262-0801	gabrielafeito22@gmail.com
Productor de campo	Gabriela Feito	0424-262-0801	gabrielafeito22@gmail.com
Asistente de producción	Carlota blanco	0424-269-2624	blancocarlota@gmail.com
Equipo de Fotografía			
Director de fotografía	Isaac Rodríguez	0424-204-7330	isa23f@gmail.com
Gaffer	Isaac Rodríguez	0424-204-7330	isa23f@gmail.com
Eléctrico	Isaac Rodríguez	0424-204-7330	isa23f@gmail.com
Equipo de Arte			
Director de arte	Marjorie Cabrera	0424-278-6248	marjoriecabrerarau@gmail.com
Asistente de arte	Anatábata Rodríguez	0414-155-4623	ana.tabatard@gmail.com
Maquillaje y peluquería	Lucía Gonzalo	0424-258-7222	lucigonzalo95
Equipo de Sonido			
Sonidista	José Luis Poleo	0412-080-8411	jlps_1@hotmail.com
Talento			
Sebastián	Gabriel Agüero	0414-130-4826	gabriel.aguero.m@gmail.com
Jesús	Elvis Chaveinte	0412-389-1671	elvischa20@gmail.com
Clara	Marjorie Cabrera	0424-278-6248	marjoriecabrerarau@gmail.com
Post-Producción			
Editor	Juan Salerno	0414-331-1592	juan.leo2013@gmail.com
Banda sonora	Fernando Bosch	0414-515-1575	ferboschtecnico@gmail.com
Banda sonora	José Souki	0412-719-0490	jsoukia@gmail.com



3.2 *Catatumbo*

3.2.1 Idea

Una madre busca alejar a su hija de la civilización sin darse cuenta que, aunque se vayan lejos, la vida de ambas siempre quedará perturbada por recuerdos del pasado.

3.2.2 Premisa

Los problemas siempre regresan.

3.2.3 Sinopsis

Se avecina una tormenta por las montañas de Mérida. Catatumbo (14) vive en un rancho junto a su madre Flor (44). El fenómeno parece ser el más fuerte jamás registrado en la región. Ambas realizan artesanías y cosechan hortalizas para venderlas en el mercado municipal y poder mantenerse, la tormenta podría ser una bendición para la cosecha. Pero de repente una serie de eventos sobre naturales comienzan a ocurrir alrededor de su morada, eventos que ponen la vida de Catatumbo y Flor en peligro.

Catatumbo comienza a tener pesadillas recurrentes, escucha una voz en el bosque, una voz que la invita a acercarse y es ahí cuando la niña comienza a tener visiones acerca del fenómeno del Catatumbo. Su madre no comprende estos cambios repentinos en el humor de Catatumbo y cree que su hija está viviendo una fantasía, hasta que finalmente, Flor descubre lo que ha estado ocurriendo. El padre de Catatumbo ha regresado, y esta vez abusó de la niña.

Las visiones de Cata ocultan una realidad que ella busca olvidar. El relámpago del Catatumbo es tan solo un espejismo dentro de un triste suceso.

3.2.4 Tratamiento

En la radio el narrador advierte a los habitantes acerca de una extraña tormenta que se aproxima hacia las zonas montañosas.

FLOR (44) apaga la radio. CATATUMBO (14) cierra su libro y lo deja sobre la mesa. Los platos de comida están vacíos sobre la mesa. Flor se lleva a Catatumbo afuera para comenzar a lavar la ropa.

Flor y Catatumbo están afuera del rancho escuchando la radio. El locutor habla sobre el Relámpago de Catatumbo. Catatumbo sonríe al escuchar su nombre por la radio y menciona a su papá. Flor arruga la cara y se aleja un poco de Catatumbo y comenta que debe ir sola al mercado. Flor se viste y se va de la casa.

Catatumbo está corriendo por el bosque con una lámpara de kerosén. Catatumbo escucha un ruido. Hay una figura frente a ella. Catatumbo choca con la figura y cae al suelo. La figura se acerca a Catatumbo. La figura es ella misma. Catatumbo despierta y Flor le limpia el sudor de la cara.

Catatumbo está lavando la ropa y suena un trueno a lo lejos. Ella se estremece. Guarda todo y se aleja. Catatumbo vuelve a casa con respiración agitada Flor la observa y se acerca a ella. Flor le habla a Catatumbo y ella no responde. Catatumbo cuenta que se asustó con algo en el bosque.

Catatumbo está en el lago. Ve a la esfinge que le habla desde el otro lado. Flor aparece detrás de la esfinge y comienza a gritarle. Flor tumba a la esfinge al suelo y se acerca a ella. Flor estira su brazo para sujetar a Catatumbo. Catatumbo voltea hacia la montaña y se escucha un relámpago ensordecedor. Catatumbo despierta y ve a Flor que duerme a su lado.

Flor y Catatumbo están sentadas en la mesa de la sala. Cada una tiene un cordón en la mano, al cual le pegan chapas, vidrios de colores y trozos de metal. Al terminar, Catatumbo se levanta y se va. Flor mira donde su hija estuvo sentada y ve una pequeña mancha de sangre la silla.

Catatumbo está sentada afuera de la casa leyendo el libro de El Relámpago del Catatumbo. Flor sale y la regaña por no colgar la ropa y le pide que le dé el libro. Catatumbo se lo da. Entran a la casa y hablan sobre lo que hay más allá de las montañas. Flor regaña a Catatumbo cuando esta comenta sus deseos de ir más allá de las montañas.

Flor anuncia a Catatumbo que va a lavar la ropa que ella había manchado de sangre y sale. Cuando llega al bosque, encuentra una lámpara de kerosén rota.

Catatumbo está en el lago y vuelve a hablar con la esfinge. Flor aparece con la piel pálida y ojeras y regaña a su hija por salir de la casa. Catatumbo se despierta y escucha que Flor la llama desde afuera de la casa. Catatumbo sale y ve a su mamá llorando. Se acerca poco a poco. Flor le dice a Catatumbo que entiende su comportamiento. Flor abraza a Catatumbo. Catatumbo se desploma llorando en los brazos de su madre. Catatumbo jadea y solloza. Los rayos se detienen. Aparece a lo lejos la figura de un hombre.

3.2.5 Escaleta

ESC. 1 EXT. MÉRIDA / CALLE - DÍA

Se ve una hilera de postes eléctricos mientras un locutor de radio anuncia fuertes precipitaciones.

ESC. 2 INT. CASA DE FLOR / SALA - DÍA

FLOR (44) escucha la radio, mientras CATATUMBO (14) come. Hablan sobre las precipitaciones que se avecinan.

ESC. 3 EXT. CASA DE FLOR / JARDÍN - DÍA

Flor y Catatumbo están en el jardín escuchando en la radio un programa que habla sobre los "Relámpagos del Catatumbo". Catatumbo menciona a su padre y Flor arruga la cara y se aleja un poco.

ESC. 4 EXT. CASA DE FLOR / JARDÍN - DÍA

Flor está en el jardín con un saco y una bolsa. Se despide de Catatumbo y se va al mercado.

ESC. 5 EXT. MÉRIDA / BOSQUE - NOCHE

Catatumbo está caminando en el bosque. Catatumbo escucha pasos. Ve una sombra. Catatumbo corre y choca con ella misma. La esfinge se acerca a su cara y sopla la lámpara de kerosén.

ESC. 6 INT. CASA DE FLOR / CUARTO - DÍA

Catatumbo se despierta del sueño. Flor le limpia el sudor.

ESC. 7 EXT. MÉRIDA / LAGO - DÍA

Catatumbo está lavando en el río y se sobresalta con el sonido de los relámpagos.

ESC. 8 EXT. CASA DE FLOR / JARDÍN - DÍA

Catatumbo regresa a casa corriendo. Flor mira las cosechas y le habla a su hija, pero no le responde.

ESC. 9 EXT. CASA DE FLOR / JARDÍN - DÍA

Catatumbo y la esfinge están en el jardín y aparece Flor, quien empuja a la esfinge y Catatumbo observa todo desde el otro lado. Flor estira su mano.

ESC. 10 INT. CASA DE FLOR / CUARTO - NOCHE

Catatumbo despierta. Flor sigue durmiendo.

ESC. 11 INT. CASA DE FLOR / SALA - NOCHE

Catatumbo va a la sala y observa la montaña desde la ventana.

ESC. 12 INT. CASA DE FLOR / CUARTO - NOCHE

Catatumbo ve el libro de "Relámpagos del Catatumbo".

ESC. 13 INT. CASA DE FLOR / SALA - DÍA

Flor y Catatumbo están sentadas en la mesa del comedor haciendo móviles. Ambas conversan. Catatumbo termina su móvil se levanta y se retira. Flor ve que en la silla de Catatumbo hay sangre.

ESC. 14 EXT. CASA DE FLOR / JARDÍN - DÍA

Catatumbo está leyendo "Relámpagos del Catatumbo". Flor la llama y le quita el libro. Suenan relámpagos en el cielo.

ESC. 15 INT. CASA DE FLOR / SALA - NOCHE

Flor le cuenta a Catatumbo de dónde proviene su nombre. Catatumbo pelea con Flor. Flor la manda a su cuarto. Flor ve que el libro de "Relámpagos del Catatumbo" tiene arañazos.

ESC. 16 INT. CASA DE FLOR / CUARTO - DÍA

Catatumbo despierta. Flor tiene una ponchera de ropa y le dice que va al lago a lavar la ropa manchada.

ESC. 17 EXT. MÉRIDA / BOSQUE - DÍA

Flor está en el bosque y consigue la lámpara de kerosén rota.

ESC. 18 EXT. MÉRIDA / LAGO - DÍA

Catatumbo ve a la esfinge lanzarse al lago. Se acerca al lago y consigue un móvil. Detrás de ella aparece Flor pálida. Flor le habla y Catatumbo se tapa los oídos con las manos.

ESC. 19 INT. CASA DE FLOR / CUARTO - DÍA

Catatumbo despierta llorando. Escucha que Flor la llama.

ESC. 20 EXT. CASA DE FLOR / JARDÍN - DÍA

Catatumbo sale de casa y ve a Flor llorando. Flor la abraza y le dice que él las encontró. Catatumbo no entiende. Flor le explica que vio la sangre y los arañazos. Catatumbo y Flor lloran. La silueta de un hombre se ve a lo lejos.

3.2.6 Guion literario

Catatumbo

Por: Isaac Rodríguez

ESC. 1 EXT. MÉRIDA / CALLE - DÍA

Unas hileras de postes eléctricos se ven pasando a alta velocidad. Una zona montañosa está cubierta por neblina. En las profundidades se percibe una vivienda de hoja lata.

NARRADOR

(voz en off)

Fuertes lluvias amenazan a la región andina del país. De acuerdo a reportes del Instituto Meteorológico, una tormenta de extraña procedencia se aproxima a la zona de Los Andes. Los especialistas aseguran que se podrían presentar fuertes precipitaciones, llamando a esta, una de las tormentas más agresivas que haya azotado al país en los últimos setenta años. Alertamos a los habitantes, especialmente aquellos ubicados en zonas rurales, para que tomen sus precauciones. Esta información se encuentra en desarrollo. Los mantendremos informados. Manténganse seguros.

ESC. 2 INT. CASA DE FLOR / SALA - DÍA

FLOR (44) morena, con ropa holgada, cara pálida y ojeras, está parada en la sala de la casa. Apaga la radio y hurga un cuenco de sopa que tiene en su mano. CATATUMBO (14) de baja estatura y ojos grandes, ojea un libro sobre "El Relámpago del Catatumbo". Frente a ella hay un plato vacío.

FLOR

(Suspirando)

¿Oíste?

CATATUMBO

(Sube la mirada)

Ya no me acuerdo la última vez que llovió.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

2.

FLOR

A mí no me gustan esas tormentas,
esos chaparrones repentinos. Eso
nunca trae nada bueno.

CATATUMBO

Má, ¿me puedes servir más sopa?

Flor se para erguida y observa a Catatumbo con tristeza.
Comienza a recoger la mesa.

FLOR

Hay que guardar para más tarde,
Cata. Tal vez la semana que viene
sí puedas comer más sopa. Vamos a
ver cómo me va en el mercado.

CATUMBO

(con los ojos cerrados)
El olor a tierra mojada.

FLOR

¿Cómo?

CATATUMBO

Dices que esas lluvias traen cosas
malas, pero yo pienso en el olor a
tierra mojada. La cosecha se da
mejor, las flores también. Para mí
eso no es malo.

Flor se acerca a la mesa. Toma con sus manos el rostro de
Catatumbo y acaricia sus mejillas. Flor sonríe.

FLOR

Sí, aquí no hay nada malo.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

3.

Catatumbo sostiene las manos de su madre y sonríe ampliamente.

FLOR
(entusiasta)
Mira, guarda el libro y sal a lavar la ropa. ¡Vamos!

Le da una nalgada a Catatumbo. Catatumbo sale riendo de la casa.

ESC. 3 EXT. CASA DE FLOR / JARDÍN - DÍA

Flor está sentada en el jardín trezándole el cabello a Catatumbo. En el suelo está una ponchera y un radio del cual proviene una voz.

NARRADOR 2
(voz en off)

Más de 16 millones de relámpagos se registran anualmente en diferentes zonas del lago de Maracaibo. Originalmente se creía que el fenómeno ocurría únicamente en el río Catatumbo. De ahí su nombre. Patrimonio de la humanidad: "El relámpago del Catatumbo".

CATATUMBO
Esa soy yo.

FLOR
Esa eres tú.

CATATUMBO
¿Sabías que el nombre del fenómeno está malo?

(CONTINÚA)

FLOR

¿Ah sí? Yo siempre he oído el mismo desde pequeña.

CATATUMBO

Los relámpagos del Catatumbo... así es como se llama en realidad. Son varios.

FLOR

¿Y quién te dijo eso?

CATATUMBO

El libro de mi papá.

Flor se levanta de golpe. Agarra la ponchera de ropa y se apoya con ella en una roca. Suspira.

CATATUMBO

Tranquila, no hablemos de él.

Catatumbo se levanta y se acerca a su madre. Flor la mira con reproche.

CATATUMBO

¿Por qué no quieres que vaya contigo al mercado? Te puedo ayudar a vender más.

FLOR

No podemos dejar el rancho solo. ¿No oíste la radio? Se puede meter el agua a la casa.

Catatumbo se ríe cruzando sus brazos por detrás de su cuerpo.

FLOR

(apática)

Cata, ya. Dije que no.

ESC. 4 EXT. CASA DE FLOR / JARDÍN - DÍA

Flor está vestida con un abrigo grueso, botas y un sombrero. En su hombro lleva un saco de gran tamaño y en su mano una bolsa grande. Se voltea y mira hacia el rancho en donde Catatumbo está parada tocando uno de los móviles que cuelga de la fachada.

FLOR

Bueno, tengo que agarrar el bus.
Nos vemos en la noche. Quédate
adentro. No inventes.

CATATUMBO

(asintiendo con la cabeza)
Suerte.

Catatumbo se queda parada en la puerta del rancho. Los móviles se mueven con la brisa. Flor se aleja de la casa y se adentra en la montaña. Uno de los móviles cae al suelo y se rompe.

ESC. 5 EXT. MÉRIDA / BOSQUE - NOCHE

Catatumbo camina por el bosque. Se escucha el soplar del viento únicamente. En una mano sostiene una lámpara de kerosén. En la otra tiene una ponchera con ropa mojada adentro. Mira hacia todas partes, jadeando.

CATATUMBO

(resollando)
¡Mamá! ¡Mamá, me perdí!

Un relámpago retumba en el cielo. Catatumbo se asusta y camina más rápido. Catatumbo está aturdida y camina con prisa. Los rayos se intensifican. A lo lejos se escuchan pasos. Catatumbo se detiene y se apoya de un árbol.

CATATUMBO

¿Mamá?

Una sombra sale de entre los árboles.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

6.

FLOR
(voz en off)
¡Catatumbo!

La silueta no se mueve. Catatumbo corre hacia la voz de su madre.

CATATUMBO
¡Mamá! ¡Mamá!

Catatumbo choca fuertemente contra algo y cae al suelo. El sonido de los relámpagos se detiene. El bosque queda en total silencio. La figura con la que chocó sostiene una lámpara al nivel de su cara. La figura es exactamente igual a ella. Catatumbo está paralizada.

ESFINGE
(Susurrando)
Semilla putrefacta. Todavía escucho
tus dientes rechinando, pero no
tienes frío

CATATUMBO
(llorando)
¡Mamá!

ESFINGE
Estás rota.

La esfinge se inclina y coloca la lámpara casi tocando la cara de Catatumbo. Sopla la lámpara y la apaga.

ESC. 6 INT. CASA DE FLOR / CUARTO - DÍA

Catatumbo se despierta en su cuarto, sudando. Se escucha la lluvia caer. Flor está parada al lado de la cama y coloca la lámpara frente de la niña.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

7.

FLOR
(agitada)
Tranquila, tranquila. Ya estoy acá.

CATATUMBO
(con las manos en su rostro)
¿Eres tú?

FLOR
Estabas como llorando, fue un sueño y
ya. Tranquila.

Catatumbo mira a su madre con miedo. Flor se acerca y le limpia el sudor del rostro.

ESC. 7 EXT. MÉRIDA / LAGO - DÍA

Catatumbo está agachada en la orilla del lago lavando ropa. Su mirada está clavada en la ponchera en la que estriega. Se oyen relámpagos a la distancia. Catatumbo observa con mirada confusa hacia las nubes. Coloca el jabón dentro de la ponchera y se levanta con prisa. Mira con a su alrededor y sale corriendo.

ESC. 8 EXT. CASA DE FLOR / JARDÍN - DÍA

Catatumbo entra al jardín de la casa con respiración agitada, mirando a todas partes. Flor está parada frente al rancho con una cesta de papas, mira una papa que tiene en su mano con expresión de disgusto.

FLOR
(susurrando con desdén)
Esto no se va a vender.

Flor levanta la mirada y ve a Catatumbo que pasa frente a ella.

FLOR
¿Qué pasó? ¿Ya terminaste?

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

8.

Catatumbo la ignora y mantiene la mirada clavada en el piso.

FLOR
Mira, te estoy hablando.

Flor sujeta a Catatumbo por el brazo y la obliga a detenerse.

CATATUMBO
Suélteme, mamá.

Flor mantiene la mano firme en el brazo de Catatumbo y mira a la joven arrugando la frente.

FLOR
(preocupada)
¿Qué te pasa?, algo tienes. Ahí está,
lo veo en tus ojos... vacíos.

Catatumbo coloca su mano sobre la de su madre.

CATATUMBO
Todo está bien, oí algo en la laguna y
me asusté.

Flor suaviza su expresión.

CATATUMBO
Voy a tender la ropa, y luego te ayudo
a cocinar, ¿sí?

Catatumbo sonrío ampliamente. Flor suspira y la deja ir.

ESC. 9 EXT. CASA DE FLOR / JARDÍN -DÍA

La esfinge está parada al lado del rancho. Su brazo extendido señalando hacia la montaña al otro lado del campo.

ESFINGE
Allá está. ¿No lo oyes?

La Esfinge sonríe ampliamente. Baja el brazo y camina hacia donde señala.

ESFINGE
Puedo oír los rayos, durísimos. La humedad del lago en mi piel. Está muy cerca.

Parada de espaldas a la Esfinge está Flor. Su cuerpo tiembla ligeramente.

ESFINGE
Mamá ¿oíste?

FLOR
Sí, no paro de oírte. Hablar y hablar.

ESFINGE
¿Mamá?

Flor alza una mano en el aire.

FLOR
¡Ya, cállate! Son esos libros, esas historias que te hacen pensar así. Estoy cansada de oírte hablar de lo mismo una y otra y otra vez. ¿Por qué te crees tan especial?

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

10.

La Esfinge se acerca lentamente hacia Flor. Flor sigue hablando, pero se oye casi como un murmullo.

ESFINGE
Mamá, por favor...

Flor voltea y sujeta a la Esfinge por los hombros. Flor se ve pálida y con los ojos rojos. La piel gris, con venas que le brotan por todo el rostro. La Esfinge se queda paralizada y comienza a lanzar gritos ahogados.

FLOR
(gritando)
¡No hay nada que buscar! ¡Somos tú
y yo y ya!

Catatumbo observa la escena desde el otro lado del jardín. Su respiración agitada. Flor se percata de su presencia, empuja a la Esfinge lejos de ella y se acerca con prisa a Catatumbo.

FLOR
¿Qué coño estás haciendo, ¿ah?
¡Mira!

Catatumbo camina hacia atrás mientras observa a la esfinge en el suelo, mirándola y señalando hacia las montañas. Flor estira su brazo para sujetar a Catatumbo. Catatumbo voltea hacia la montaña y se escucha un relámpago ensordecedor.

ESC. 10 INT. CASA DE FLOR / CUARTO - NOCHE

Catatumbo se despierta en su habitación. Flor está durmiendo a su lado. Catatumbo se incorpora despacio. Se levanta y mira a su madre. Sale de la habitación.

ESC. 11 INT. CASA DE FLOR / SALA - NOCHE

Catatumbo entra a la sala y observa la montaña a través de una ventana del rancho. Baja la cabeza y abraza su cuerpo con sus brazos. Sale de la sala.

ESC. 12 INT. CASA DE FLOR / CUARTO - NOCHE

Catatumbo entra a la habitación. Observa con detenimiento el libro sobre "El Relámpago del Catatumbo" que descansa en una mesa al lado de la cama. Se acuesta de nuevo en la cama lentamente y se voltea dándole la espalda a Flor.

ESC. 13 INT. CASA DE FLOR / SALA - DÍA

Flor y Catatumbo están sentadas en la mesa de la sala. Cada una tiene un cordón en la mano, al cual le pegan chapas, vidrios de colores y trozos de metal. Catatumbo mantiene la mirada fija en el trozo de cordón mientras presiona un trozo de vidrio firmemente.

CATATUMBO

Mamá, ¿Qué hay detrás de esa montaña?

FLOR

(mirando hacia afuera)

¿Cómo que atrás? Bueno... Mérida, hija.

CATATUMBO

Mmm, pero ¿Y más allá?

Flor observa en silencio a Catatumbo. La joven mantiene los ojos fijos en el móvil que sostiene en sus manos.

FLOR

Bueno... no recuerdo muy bien. Por allá le llegan al llano. Y por ahí me imagino que llegas ya a Maracaibo.

Catatumbo levanta la mirada hacia su madre.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

12.

CATATUMBO
Ya terminé

Catatumbo coloca el móvil sobre la mesa, se levanta y se va al cuarto. Flor la sigue con la mirada. Se levanta de la mesa, toma el móvil, agarra una cesta del suelo y lo coloca adentro. Tira de la silla de Catatumbo hacia ella y ve unas manchas de sangre en el asiento.

ESC. 14 EXT. CASA DE FLOR / JARDÍN - DÍA

Catatumbo está sentada en una silla afuera de la casa leyendo el libro de "El Relámpago del Catatumbo". Levanta la mirada del libro y ve hacia la montaña frente a ella. Flor sale de la casa.

FLOR
¡Cata!

Catatumbo se sobresalta. Cierra el libro.

CATATUMBO
¡Voy!

Catatumbo camina hacia Flor. Oculta el libro detrás de su espalda.

FLOR
¿Dónde estabas? Dejaste la cesta de ropa en la mesa.

CATATUMBO
Estaba... leyendo

Catatumbo muestra su mano sosteniendo el libro.

(CONTINÚA)

FLOR
Cata, mi amor. Hay bastante oficio pendiente. Lees más tarde

CATATUMBO
(alzando el libro)
Creo que tienes razón. Maracaibo está hacia allá. Al norte de...

FLOR
Cata, ¿Qué estás...?

CATATUMBO
Sabes que siempre he querido ir. No sé por qué, pero podemos...

Flor extiende su brazo hacia Catatumbo y le hace un ademán con la mano.

FLOR
Catatumbo... dame ese libro

Una serie de relámpagos aparecen en el cielo. Catatumbo mira hacia arriba con desconcierto.

CATATUMBO
(balbuceando)
Hay algo allá. Lo siento aquí.

Catatumbo se lleva la mano al pecho y mantiene la vista en el cielo.

FLOR
(con tono severo)
¡Adentro!

ESC. 15 INT. CASA DE FLOR / SALA - NOCHE

Flor y Catatumbo están sentadas en la mesa de la casa. La joven tiene la cabeza baja y hurga la tierra debajo de sus uñas. Flor la mira. El libro de "El relámpago del Catatumbo" yace en el medio de la mesa. Se filtra el sonido de los relámpagos.

FLOR

(susurrando)

Catatumbo... fuerte, implacable. Eso fue lo que pensé cuando te pusimos ese nombre. Creo que no me equivoqué... Me gustaría decir que me recuerdas a mí en eso. Pero no es así. Esta situación me afecta mucho... creo que me quedé metida en mi cabeza y se me olvidó que todavía eres muy joven, y que no entiendes...

CATATUMBO

Sí, entiendo.

Flor se ríe hacia adentro. Las dos se miran en silencio.

FLOR

Ayer me preguntaste que había detrás de la montaña...
Entiende que para ti y para mí esto es lo que hay. Esto somos nosotras.

Catatumbo levanta la mirada hacia la ventana. Niega con la cabeza.

CATATUMBO

(sollozando)

No... yo lo siento... hay algo más allá afuera. Más allá, cuando pasemos la montaña. Los relámpagos... puedo oírlos en mis sueños.

(CONTINÚA)

Flor toma el libro sobre la mesa y lo coloca en frente de la niña.

FLOR
(apuntando el libro)
Es mi culpa. Te deje llenar la cabeza con cosas y... Esta es nuestra casa, Cata.

CATATUMBO
No importa, algún día voy a ir.

Flor se acomoda en la silla y coloca el libro cerca de ella. Lo observa.

FLOR
Vete a dormir.

CATATUMBO
Quiero mi libro

FLOR
Mañana hablamos de eso.

Catatumbo la mira con expresión asqueada y se levanta.

FLOR
(observando el libro)
Es solo un nombre, Catatumbo, ¿sabes? ¿Qué crees que hay allá? Son rayos. Como los de acá.

Catatumbo se detiene y se voltea hacia su madre.

CATATUMBO
No... no es solo un nombre. Soy yo.

Catatumbo se retira. Flor observa el libro. Toca unos rasguños en la portada. Flor levanta la mirada hacia el cuarto de Catatumbo.

ESC. 16 INT. CASA DE FLOR / CUARTO - DÍA

Catatumbo se despierta. Flor está parada en la puerta de la habitación con la ponchera en la mano. Catatumbo se frota los ojos y se incorpora en la cama.

CATATUMBO
¿A dónde vas?

FLOR
Dios te bendiga. Voy a lavar una ropa... una ropa que manchaste y no lavaste ayer.

CATATUMBO
Yo lo hago.

FLOR
¿Soñaste?

Catatumbo niega con la cabeza

FLOR
Aprovecha y descansa. Mañana vamos a bajar al pueblo a vender. Vamos las dos.

Catatumbo sigue mirando a su madre. Flor se retira.

ESC. 17 EXT. MÉRIDA / BOSQUE - DÍA

Flor está parada afuera del bosque con el balde en la mano. Deja caer el balde. El agua se derrama por completo. Flor se adentra en el bosque. Camina a través de los árboles. Mira hacia la base de un tronco arrugando la frente. Arroja un grito ahogado. Se agacha lentamente. Frente a ella hay una lámpara de kerosén rota. Flor toma la base de la lámpara y la sostiene en su mano.

ESC. 18 EXT. MÉRIDA / LAGO - DÍA

Catatumbo se acerca a la orilla del lago. Catatumbo se agacha, estira su brazo y saca un móvil del agua. Flor aparece detrás de Catatumbo. Su piel gris y los ojos rojos.

FLOR

Te lo dije, te dije que no salieras de la casa... Hay algo en el bosque.

Catatumbo se sobresalta. Deja caer el móvil. Mira a Flor y retrocede por el borde del lago.

FLOR

(susurrando)

Vente, no te alejes. Tú sabes...
tú sabes lo que hay en ese bosque.

Catatumbo le da la espalda a Flor y acelera el paso. La esfinge está parada al otro lado del lago frotándose el vientre con sus manos. Catatumbo se detiene y la mira fijamente

ESFINGE

(gritando)

¡Cataaa! ¡Cataa!

Flor aparece detrás de Catatumbo. Le susurra al oído.

FLOR

(Con voz de narrador 2)

El Relámpago del Catatumbo. Uno de los lugares más fascinantes de la tierra. Un lugar por descubrir y ser descubierto.

Catatumbo se cubre los oídos con las manos y cierra los ojos.

ESC. 19 INT. CASA DE FLOR / CUARTO - DÍA

Catatumbo se despierta en la casa. Baja las manos. Una lágrima sale de su ojo. Se levanta lentamente de la cama. Se sienta en el borde de la cama y se coloca las manos en la cabeza.

FLOR
(voz en off)
¡Catatumbo!

Catatumbo se levanta rápidamente. Comienza a jadear.

FLOR
(voz en off)
¡Catatumbo! ¡Sal!

ESC. 20 EXT. CASA DE FLOR / JARDÍN - DÍA

El cielo está complementa gris acompañado por una tormenta eléctrica. Flor está parada afuera del rancho. Su cara está ligeramente hinchada y mojada. En su mano sostiene la base de la lámpara rota. Catatumbo se asoma por la puerta, su cuerpo tiembla.

FLOR
(jadeando)
Acércate... ven, tranquila

CATATUMBO
(entre sollozos)
Tuve otro sueño.

Flor suelta la lámpara.

FLOR
Estoy acá... ven, acércate.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

19.

Catatumbo se acerca lentamente a Flor. Flor estira sus brazos y la abraza fuertemente. Flor cae arrodillada.

FLOR
No pude hacerlo, no te pude proteger de él.

CATATUMBO
Mamá, ¿qué te pasa?

FLOR
No tienes que correr. ¿Por qué no me dijiste nada?

CATATUMBO
Mamá, no te entiendo

FLOR
(llorando)
Tienes razón, no podemos quedarnos acá. Nos encontramos.

CATATUMBO
(agitada)
¡Mamá, no te entiendo!

FLOR
La sangre, en la silla... yo no sabía... Tus uñas sucias, los rasguños. No sé cómo nos encontramos. Por eso decías todas esas cosas. Yo sé que te tocó. Yo... yo pensé que aquí era más seguro. Tu papá. Nos encontramos.

Flor abraza a Catatumbo. Catatumbo se desploma llorando en los brazos de su madre. Catatumbo jadea y solloza. Los rayos se detienen.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

20.

FLOR

Tranquila, tranquila. Todo
terminará bien, lo prometo.

En la montaña se ve la figura de un hombre de cara a ellas.
Flor lo mira fijamente.

FIN

3.2.7 Perfil del personaje

- **Catatumbo:** joven de 14 años, cariñosa, risueña y trabajadora. La vida en el campo es lo único que conoce y donde cree sentirse a gusto, pero recientemente ha tenido un deseo de saber que hay más allá de su realidad. Vive junto a su madre en una vieja casa rodeada por montañas en el medio de la nada.

Su padre la abandonó cuando Cata tenía 8 años. Su madre no habla sobre el tema. De pequeña su padre le contaba relatos fantásticos, lo que alimentó su creatividad y deseo de aventura. Su posesión más valiosa es el libro de “Maravillas de Venezuela: El Relámpago del Catatumbo”, el libro que su padre le leía cuando era pequeña. Junto a su madre pintan y arman móviles, los cuales venden en ocasiones, y con los que decoran su hogar.

Le encanta construir los móviles con su madre. Tiene poco contacto con otras personas, y ha visitado al pueblo más cercano solo para ayudar a su madre a vender en el mercado. Su vida se resume en ayudar a mantener su hogar y a cuidar de las siembras de frutas y hortalizas que su madre vende los fines de semana en el pueblo más cercano. Se preocupa por el deterioro progresivo en el estado de ánimo de su madre.

Es consciente de que debe estar presente para su madre, y abandonarla no es una posibilidad, sin embargo, se siente incómoda con la idea de que la vida en la montaña es lo único para ella. Su mayor miedo es permanecer en la montaña por siempre. Su escape y santuario es el bosque cercano a su hogar, donde se siente más cómoda, y donde deja suelta su imaginación. En el bosque no piensa acerca de los problemas que ve reflejados en su madre, pero que no comprende en su totalidad.

- **Flor:** mujer de 44 años, independiente, decidida. Los golpes de la vida la han hecho ser más cautelosa, a veces en exceso. Se siente asustada por la amargura que la invade en ocasiones. Se siente insatisfecha y ahogada por su situación económica. Para sobrevivir vende lo que cosechan en el mercado municipal del pueblo más cercano.

Pasó la mayoría de su vida viviendo en la ciudad, hasta que conoció al padre de Catatumbo, quien la convenció de mudarse a una zona rural. Dejó todo atrás, incluyendo a

su familia, perdiendo el contacto por completo. Extraña a su familia con frecuencia, pero olvidó la idea de volver a su vida pasada.

Su orgullo la priva de la idea de pedirles ayuda. Nunca se sintió del todo cómoda con la vida en el campo, pero está resignada a que es lo mejor para ella. Después de que su esposo la abandonó, construyó su propia casa, alejada de todo aquello que le recuerda a su pasado. Actualmente, se debate consigo misma acerca de la forma en que está criando a Catatumbo, lejos de la civilización. Sabe que su hija tiene el espíritu aventurero que tenía su padre, y teme que ella algún día la abandone.

A veces le tiene miedo a Catatumbo, su espíritu aventurero y su madurez la desconcierta en ocasiones. Igualmente se ve reflejada en su hija, en su carácter rebelde el cual cree que llevará a Catatumbo por mal camino. Considera que lo mejor para su hija es estar junto a ella, pero sabe que Catatumbo no se mantendrá bajo su dominio por siempre. Su mayor miedo es quedarse sola.

3.2.8 Casting

Catatumbo (actriz principal) – Victoria Farías



Flor (actriz principal) – Marianella Martínez



3.2.9 Propuesta de arte

3.2.9.1 Propuesta de locación

El arte estará compuesto principalmente por colores tierras, grisáceos y cálidos con el fin de dar la sensación de calor que vaya en contraposición con el clima frío de Mérida. Asimismo, se busca realzar el afecto maternal y el vínculo madre e hija a través de la escogencia de estos colores. El fin es transmitir la afectuosidad entre los dos personajes de la historia (Flor y Catatumbo).

Con el arte se quiere plantear una metáfora entre el fenómeno de los Relámpagos del Catatumbo especificado en la historia y la realidad que ambas viven en Mérida. El objetivo es materializar en colores cálidos ese fenómeno ambiental típico de la región de Maracaibo y que siempre esté presente en la ambientación de los lugares.

Imagen de referencia

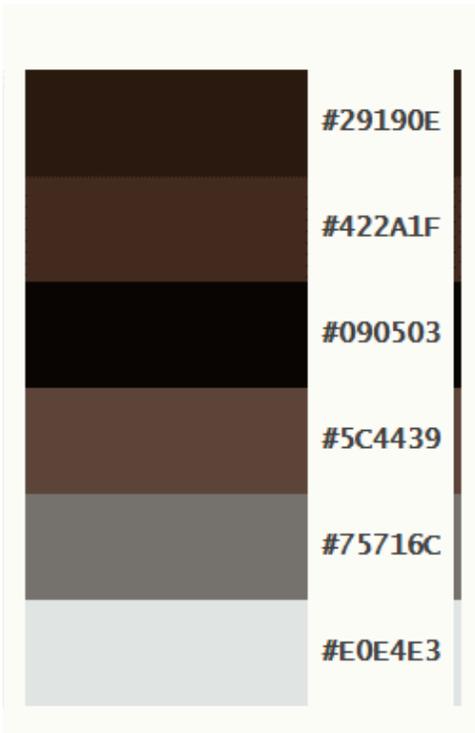
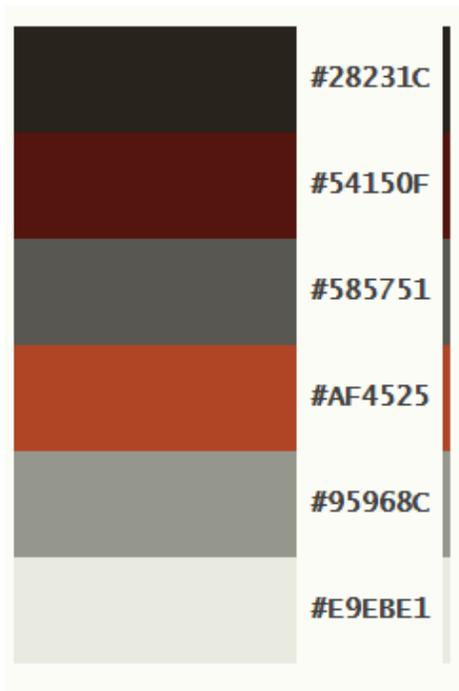


Imagen real de la locación

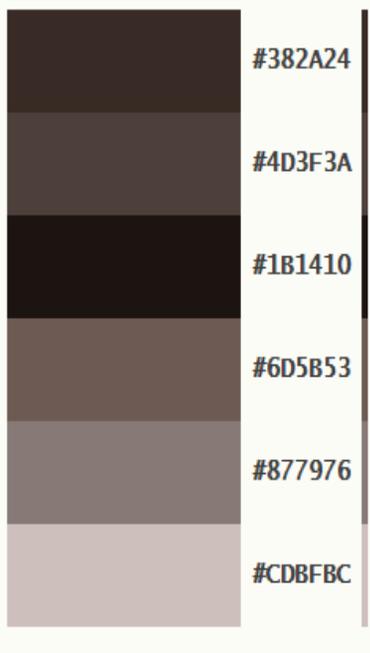


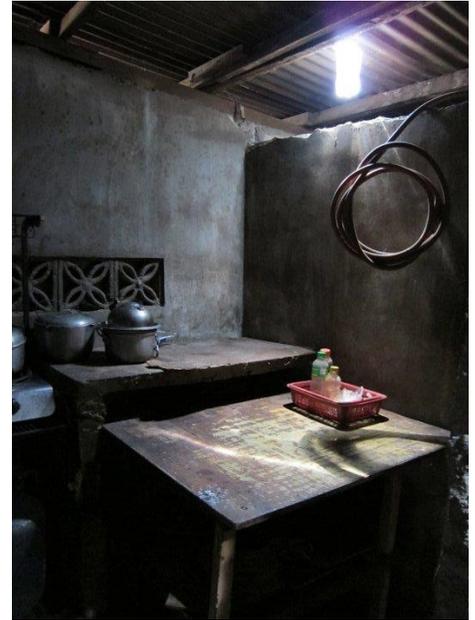
Locación 1: Hogar de Catatumbo y Flor (INTERIOR)

El interior estará compuesto por elementos de utilería, ubicados ordenadamente en el espacio con el fin de que refleje la característica del personaje de Flor por querer mantener un orden dentro de su hogar y asimismo para la vida de su hija Catatumbo. Los colores tierras van a ser los protagonistas con ciertos tonos en naranja y rojos, así como también el gris, con el objetivo de generar un ambiente cálido y una sensación de refugio y cobijo tanto en Catatumbo como en Flor cada vez que entran en aquel lugar, ya que para ellas el interior de su casa las cubre del frío de afuera.

Ambas viven en una situación precaria económicamente, lo cual se verá también reflejado en la ambientación del lugar. Objetos viejos llenarán el espacio, asimismo, solo habrá elementos esenciales y básicos que transmitan el mensaje que en aquel hogar viven personas muy humildes y sencillas.

Imágenes de referencia





La cocina tendrá muchos elementos de decoración artesanal con el fin de realzar el lugar de procedencia y el oficio de ambas. El objetivo es transmitir el mensaje de que ellas vienen de un pueblo y que aman la artesanía.





Imágenes reales de locación

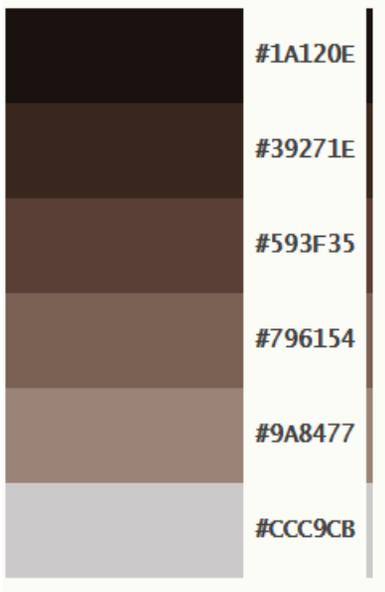


Habrá mesas de maderas llenas de muchos elementos de cocina, platos de cerámica, objetos de plástico, etc. Un fregadero sencillo y estantes con decoración artesanal. En el medio habrá una mesita sencilla de madera con 2 sillas. Sobre ella un florero hecho con una botella de plástico marrón. Veremos también ollas guindadas y 2 cuadros sencillos de paisajes sobre el área de la cocina.



Para el cuarto predominarán los tonos en naranja, rojo y tierras, pero con ciertos toques en tonos fríos con el fin de generar contraste y una dinámica visual. Todos los elementos dentro del cuarto deberán estar en un estado de deterioro. Habrá una pequeña mesita al lado de la cama y sobre ella una lámpara de querosén.

Imagen de referencia



Imágenes reales de locación



Locación 1: Hogar de Catatumbo y Flor (EXTERIOR)

El exterior de la casa estará compuesto de pocos elementos: Un tendedero de ropa de madera, un fogón artesanal, una silla azul de madera, una lámpara para exteriores tipo farol pegada en la entrada de la casita y móviles artesanales colgados en el techo.

Imágenes reales de locación





Imágenes de referencia





Móviles (imágenes de referencia)



3.2.9.2 Propuesta de vestuario

Catatumbo (14 años)

Su vestuario estará compuesto por prendas holgadas en colores pasteles hacia los tonos tierras y fríos con el fin de realzar la inocencia de su niñez y al mismo tiempo reforzar la situación económica precaria por la que vive junto a su madre. El outfit será sencillo, sin tantos accesorios. Las fotos a continuación son mera referencia ya que el resultado final no podrá tener tantos elementos. La ropa deberá verse algo vieja.





Para dormir, Cata usará colores pasteles y neutros.



Flor (44 años)

Su vestuario estará compuesto primordialmente de vestidos largos, ruanas y faldas largas. Todo holgado en colores tierras y algunas prendas de colores cálidos o fríos. La tela debe verse también algo vieja. El objetivo es realzar a través de este look la procedencia campesina de Flor y asimismo su situación económica precaria.





Para dormir, Flor usará una bata blanca como la foto de referencia.



3.2.9.3 Propuesta de maquillaje y peinado

Catatumbo (14 años)

El maquillaje de Catatumbo será muy natural. Solo tendrá base, rímel para abrir los ojos y para transmitir una mirada risueña, un poco de blush rosado y los labios nude o un de un color rosa pálido. Para algunas ocasiones llevará el cabello suelto y en otras tendrá una cola de caballo o una trenza que le recoja toda la melena.



Flor (44 años)

El maquillaje de Flor será muy natural. Solo tendrá base y el color de los labios un poco marrones. El objetivo es resaltar las marcas de las arrugas de su rostro y las ojeras de manera sutil con el fin de que se transmita el cansancio y la vida dura que le ha tocado vivir a ella. Por otro lado, en algunas ocasiones, Flor llevará el cabello suelto y un poco despeinado y en otras llevará un moño que le recoja toda la melena.



3.2.10 Propuesta de fotografía

Escenas en exteriores

Laguna de Mucubají y jardín fuera de la casa.

En estos escenarios, predominarán las temperaturas frías para afianzar el estado de abandono en el que se encuentran los personajes, además de reforzar el clima y la temperatura de la ciudad de Mérida, la cual es clave para el desarrollo de la historia.

Las ópticas utilizadas para los planos generales serán de 24mm con una apertura no menor a 4.0 f o 5.6 f para obtener una mayor profundidad de campo y no perder ningún detalle de los paisajes.

En los planos cerrados, se utilizarán ópticas entre un 85mm y un 100mm, con una apertura muy abierta para reducir de manera considerable la profundidad y darles el principal foco a los personajes en los momentos con más carga de tensión.





Escenas en interiores

En esta locación, las temperaturas predominantes serán las cálidas. Inferior a los 5600 K. Para las primeras escenas en el rancho, la puerta siempre permanecerá abierta, lo cual no dará una entrada de luz constante dentro del rancho, que puede ser reforzada por el panel LED.

Para la escena cumbre del corto, la cual transcurre dentro del rancho y en la mesa del comedor, la puerta se cerrará y la única fuente de luz será el bombillo que guinda.

En la mesa, estará encima guindado de un cable un bombillo color amarillo que servirá para iluminar el rostro de ambos personajes. Esta luz nos dará un contraste en el rostro que ayudará a afianzar la tensión y el dramatismo por el que están pasando los personajes, además de ser en esta mesa las conversaciones más fuertes entre Catatumbo y Flor.





Escenas en el bosque

El bosque tendrá dos tonalidades distintas dependiendo de la escena. Cuando sean las pesadillas de Catatumbo, se buscará afianzar una temperatura muy fría y bastante azulada para reforzar el conflicto emocional de Catatumbo y el miedo que le produce pasar por estas pesadillas. Cuando las escenas en el bosque sean reales, es decir, fuera de las pesadillas, la tonalidad será un poco más neutral.



Escenas en el bosque cuando son una pesadilla. Ejemplo de tonalidad en la temperatura.



Escenas en el bosque que no sean una pesadilla. Ejemplo de tonalidad en la temperatura.

Por otro lado, el recurso de la lámpara de gas, que será utilizado en varias de las escenas en el bosque, ayudará a tener una fuente de iluminación y será reforzado utilizando una LED amarillo que ayude a darle más luz al rostro del personaje.



3.2.11 Propuesta sonora

La propuesta está fundamentada en intensificar la atmósfera propia del thriller psicológico. Dándole prioridad a los largos silencios.

El espacio tomará protagonismo, intensificando los sonidos propios de la locación, recayendo en foleys, wild tracks y room tones.

La idea hacer que el sonido también apoye a la naturalidad de las de las escenas y los escenarios, mostrando la cotidianidad y nostalgia en la casa donde viven estos personajes, considerando que se mueven en los mismos espacios frecuentemente.

En cuanto a la musicalización, se utilizará música original, en su mayoría con un sonido cinematográfico de modo que se mantenga una relación entre las distintas piezas sonoras.

De igual forma, su fin es afianzar momentos e intensificar emociones, como por ejemplo la nostalgia.

Por otra parte, se utilizarán pocas canciones si no variaciones de las mismas, para crear una identidad entre imagen y sonido, es decir, que el espectador pueda asociar una pista con cierto momento que viven los personajes.

3.2.12 Locaciones

Mérida – Laguna de Mucubají

En esta laguna es donde Catatumbo tiene las pesadillas con la esfinge y su mamá.



Laguna de Mucubají

Mérida - Rancho de Catatumbo y Flor

Vivienda de Flor y Catatumbo. Al ser personas de muy bajos recursos, su casa tenía que ser de zinc y adornada con escasos objetos y poco lujosos.



Casa por fuera y alrededores



Interior de la casa (imagen real, antes de ambientar)

Mérida - Bosque Pino

Es el bosque que se encuentra cerca de la casa de Flor y Catatumbo. Es necesario atravesarlo para llegar a la laguna para lavar la ropa e ir al pueblo.



Bosque pino

3.2.13 Desglose de producción

Planilla de Desglose

Utilería y Atrezzo

- 1- Radio
- 2- Cuenco
- 3- Libro "Relámpagos del Catatumbo"
- 4- Plato
- 5- Ponchera
- 6- Roca
- 7- Ropa seca
- 8- Saco grande
- 9- Bolsa
- 10- Móviles
- 11- Lámpara de kerosén
- 12- Ropa mojada
- 13- Lámpara
- 14- Jabón
- 15- Cesta
- 16- Papas
- 17- Cordón
- 18- Chapas
- 19- Vidrio
- 20- Metal
- 21- Cesta
- 22- Silla
- 23- Libro "Relámpagos del Catatumbo" rasguñado
- 24- Agua
- 25- Lámpara de kerosén rota

Ambientación

- 1- Postes eléctricos
- 2- Mesa
- 3- Sillas
- 4- Tendedero
- 5- Fogón
- 6- Cama
- 7- Mesa de noche

Personajes

- 1- Flor

- 2- Catatumbo
- 3- Esfinge
- 4- Hombre

Vestuario

- 1- Ropa holgada
- 2- Abrigo grueso
- 3- Sombrero
- 4- Botas

Maquillaje y Peluquería

- 1- Pálida
- 2- Ojeras
- 3- Sudor
- 4- Ojos rojos
- 5- Venas
- 6- Piel gris
- 7- Sangre
- 8- Tierra en las uñas
- 9- Lágrimas
- 10- Cara hinchada
- 11- Mojada

Sonido/Música

- 1- Voz de narrador
- 2- Voz de narrador 2
- 3- Sonido de móvil
- 4- Viento
- 5- Voz de Flor
- 6- Pasos
- 7- Relámpagos
- 8- Lluvia
- 9- Rayos

Efectos Especiales/Visuales

- 1- Rayos
- 2- Relámpagos

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 1

Int/Ext: Ext

Páginas: 1

Día/Noche: Día

Octavos: 4/8

Script day: 1

Secuencia: 1

Descripción de la escena: se escucha al narrador anunciando fuertes precipitaciones.

Utilería y atrezzo	Ambientación/Set dressing 1	
Personajes	Vestuario	Maquillaje y Peluquería
	Sonidos/Música 1	Animales
Efectos especiales/visuales	Vehículos	Extras

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 2

Int/Ext: Int

Páginas: 1,2,3

Día/Noche: Día

Octavos: 1 página y 6/8

Script day: 1

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Catatumbo y Flor hablan de la lluvia.

<p>Utilería y atrezzo</p> <p>1,2,3,4</p>	<p>Ambientación/Set dressing</p> <p>2,3</p>		
<p>Personajes</p> <p>1,2</p>	<p>Vestuario</p> <p>1</p>	<p>Maquillaje y Peluquería</p> <p>1,2</p>	
	<p>Sonidos/Música</p> <p>1</p>	<p>Animales</p>	
	<p>Efectos especiales/visuales</p>	<p>Vehículos</p>	<p>Extras</p>

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 3

Int/Ext: Ext

Páginas: 3,4

Día/Noche: Día

Octavos: 1 página y 6/8

Script day: 1

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Catatumbo habla sobre su nombre.

<p>Utilería y atrezzo</p> <p>1,5,6,7</p>	<p>Ambientación/Set dressing</p> <p>4,5</p>
---	--

<p>Personajes</p> <p>1,2</p>	<p>Vestuario</p> <p>1</p>	<p>Maquillaje y Peluquería</p> <p>1,2</p>	
	<p>Sonidos/Música</p> <p>2</p>	<p>Animales</p>	
	<p>Efectos especiales/visuales</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 10px; vertical-align: top;"> <p>Vehículos</p> </td> <td style="width: 50%; padding: 10px; vertical-align: top;"> <p>Extras</p> </td> </tr> </table>	<p>Vehículos</p>
<p>Vehículos</p>	<p>Extras</p>		

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 4

Int/Ext: Ext

Páginas: 5

Día/Noche: Día

Octavos: 4/8

Script day: 1

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Flor se va al pueblo.

Utilería y atrezzo 8,9,10	Ambientación/Set dressing 4,5	
Personajes 1,2	Vestuario 2,3,4	Maquillaje y Peluquería 1,2
	Sonidos/Música 3	Animales
	Efectos especiales/visuales	Vehículos

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 5

Int/Ext: Ext

Páginas: 5,6

Día/Noche: Noche

Octavos: 1 página y 3/8

Script day: 1

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Catatumbo sueña.

Utilería y atrezzo 5,11,12	Ambientación/Set dressing	
Personajes 2,3	Vestuario	Maquillaje y Peluquería
	Sonidos/Música 4,5,6,9	Animales
	Efectos especiales/visuales 1	Vehículos

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 6

Int/Ext: Int

Páginas: 6,7

Día/Noche: Día

Octavos: 4/8

Script day: 1

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Catatumbo despierta del sueño.

Utilería y atrezzo 13	Ambientación/Set dressing 6,7	
Personajes 1,2	Vestuario 2,3,4	Maquillaje y Peluquería 1,2,3
	Sonidos/Música 8	Animales
	Efectos especiales/visuales	Vehículos

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 7

Int/Ext: Ext

Páginas: 7

Día/Noche: Día

Octavos: 2/8

Script day: 2

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Catatumbo lava en el lago.

Utilería y atrezzo 5,12,14	Ambientación/Set dressing
--	----------------------------------

Personajes 1	Vestuario	Maquillaje y Peluquería
	Sonidos/Música 7	Animales
Efectos especiales/visuales	Vehículos	Extras

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 8

Int/Ext: Ext

Páginas: 7 y 8

Día/Noche: Día

Octavos: 1 página y 3/8

Script day: 2

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Catatumbo regresa a casa asustada

<p>Utilería y atrezzo</p> <p>5,12,14,15,16</p>	<p>Ambientación/Set dressing</p> <p>4,5</p>
---	--

<p>Personajes</p> <p>1,2</p>	<p>Vestuario</p>	<p>Maquillaje y Peluquería</p> <p>1,2</p>
	<p>Sonidos/Música</p>	<p>Animales</p>
<p>Efectos especiales/visuales</p>	<p>Vehículos</p>	<p>Extras</p>

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 9

Int/Ext: Ext

Páginas: 9 y 10

Día/Noche: Día

Octavos: 1 página y 7/8

Script day: 2

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Catatumbo sueña con la Esfinge.

Utilería y atrezzo	Ambientación/Set dressing	
	4,5	
Personajes	Vestuario	Maquillaje y Peluquería
	1,2,3	1,4,5,6
Efectos especiales/visuales	Sonidos/Música	Animales
	Vehículos	Extras

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 10

Int/Ext: Int

Páginas: 10

Día/Noche: Noche

Octavos: 1/8

Script day: 2

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Catatumbo despierta del sueño.

Utilería y atrezzo	Ambientación/Set dressing	
	6,7	
Personajes	Vestuario	Maquillaje y Peluquería
		1,2
Efectos especiales/visuales	Sonidos/Música	Animales
	Vehículos	Extras

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 11

Int/Ext: Int

Páginas: 8

Día/Noche: Noche

Octavos: 1/8

Script day: 2

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Catatumbo mira la montaña.

Utilería y atrezzo 3	Ambientación/Set dressing 2,3		
Personajes 1	Vestuario	Maquillaje y Peluquería	
	Sonidos/Música	Animales	
	Efectos especiales/visuales	Vehículos	Extras

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 12

Int/Ext: Int

Páginas: 11

Día/Noche: Noche

Octavos: 1/8

Script day: 2

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Catatumbo mira el libro sobre la mesa.

Utilería y atrezzo 3	Ambientación/Set dressing 6,7
------------------------------------	---

Personajes 1,2	Vestuario	Maquillaje y Peluquería
------------------------------	------------------	--------------------------------

Efectos especiales/visuales	Sonidos/Música	Animales
------------------------------------	-----------------------	-----------------

Efectos especiales/visuales	Vehículos	Extras
------------------------------------	------------------	---------------

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 13

Int/Ext: Int

Páginas: 11,12

Día/Noche: Día

Octavos: 8/8

Script day: 3

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Flor ve sangre de Catatumbo en la silla.

Utilería y atrezzo 17,18,19,20,21	Ambientación/Set dressing 2,3	
Personajes 1,2	Vestuario	Maquillaje y Peluquería 1,2,7
	Sonidos/Música	Animales
	Efectos especiales/visuales	Vehículos

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 14

Int/Ext: Ext

Páginas: 12,13

Día/Noche: Día

Octavos: 1 página y 6/8

Script day: 4

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Flor regaña a Catatumbo

<p>Utilería y atrezzo</p> <p style="text-align: center;">3,22</p>	<p>Ambientación/Set dressing</p> <p style="text-align: center;">4,5</p>	
<p>Personajes</p> <p style="text-align: center;">1,2</p>	<p>Vestuario</p>	<p>Maquillaje y Peluquería</p> <p style="text-align: center;">1,2</p>
<p>Efectos especiales/visuales</p> <p style="text-align: center;">2</p>	<p>Sonidos/Música</p> <p style="text-align: center;">7</p>	<p>Animales</p>
	<p>Vehículos</p>	<p>Extras</p>

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 15

Int/Ext: Int

Páginas: 14, 15

Día/Noche: Noche

Octavos: 2 páginas

Script day: 4

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Flor le dice a Catatumbo la etimología de su nombre.

Utilería y atrezzo 23	Ambientación/Set dressing 2,3	
Personajes 1,2	Vestuario	Maquillaje y Peluquería 1,2,8
	Sonidos/Música 7	Animales
	Efectos especiales/visuales	Vehículos

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 16

Int/Ext: Int

Páginas: 16

Día/Noche: Día

Octavos: 6/8

Script day: 5

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Flor dice que lavará una ropa.

Utillería y atrezzo 5,7,14	Ambientación/Set dressing 6,7	
Personajes 1,2	Vestuario	Maquillaje y Peluquería 1,2
	Sonidos/Música	Animales
	Efectos especiales/visuales	Vehículos

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 17

Int/Ext: Ext

Páginas: 16

Día/Noche: Día

Octavos: 2/8

Script day: 5

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Flor encuentra la lámpara de kerosén.

Utilería y atrezzo 4,7,14,24,25	Ambientación/Set dressing		
Personajes 1	Vestuario	Maquillaje y Peluquería 1,2	
	Sonidos/Música	Animales	
	Efectos especiales/visuales	Vehículos	Extras

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 18

Int/Ext: Ext

Páginas: 17

Día/Noche: Día

Octavos: 8/8

Script day: 5

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Catatumbo sueña con la esfinge.

Utilería y atrezzo 10	Ambientación/Set dressing	
Personajes 1,2,3	Vestuario	Maquillaje y Peluquería 4,6
	Sonidos/Música 2,7	Animales
	Efectos especiales/visuales 2	Vehículos

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 19

Int/Ext: Int

Páginas: 18

Día/Noche: Día

Octavos: 4/8

Script day: 5

Secuencia: 1

Descripción de la escena: Catatumbo despierta de la pesadilla.

Utilería y atrezzo	Ambientación/Set dressing	
	6,7	
Personajes	Vestuario	Maquillaje y Peluquería
		9
Efectos especiales/visuales	Sonidos/Música	Animales
	5	
	Vehículos	Extras

PLANILLA DE DESGLOSE

Escena: 20

Int/Ext: Ext

Páginas: 18,19,20

Día/Noche: Día

Octavos: 1 página y 7/8

Script day: 5

Secuencia: 1

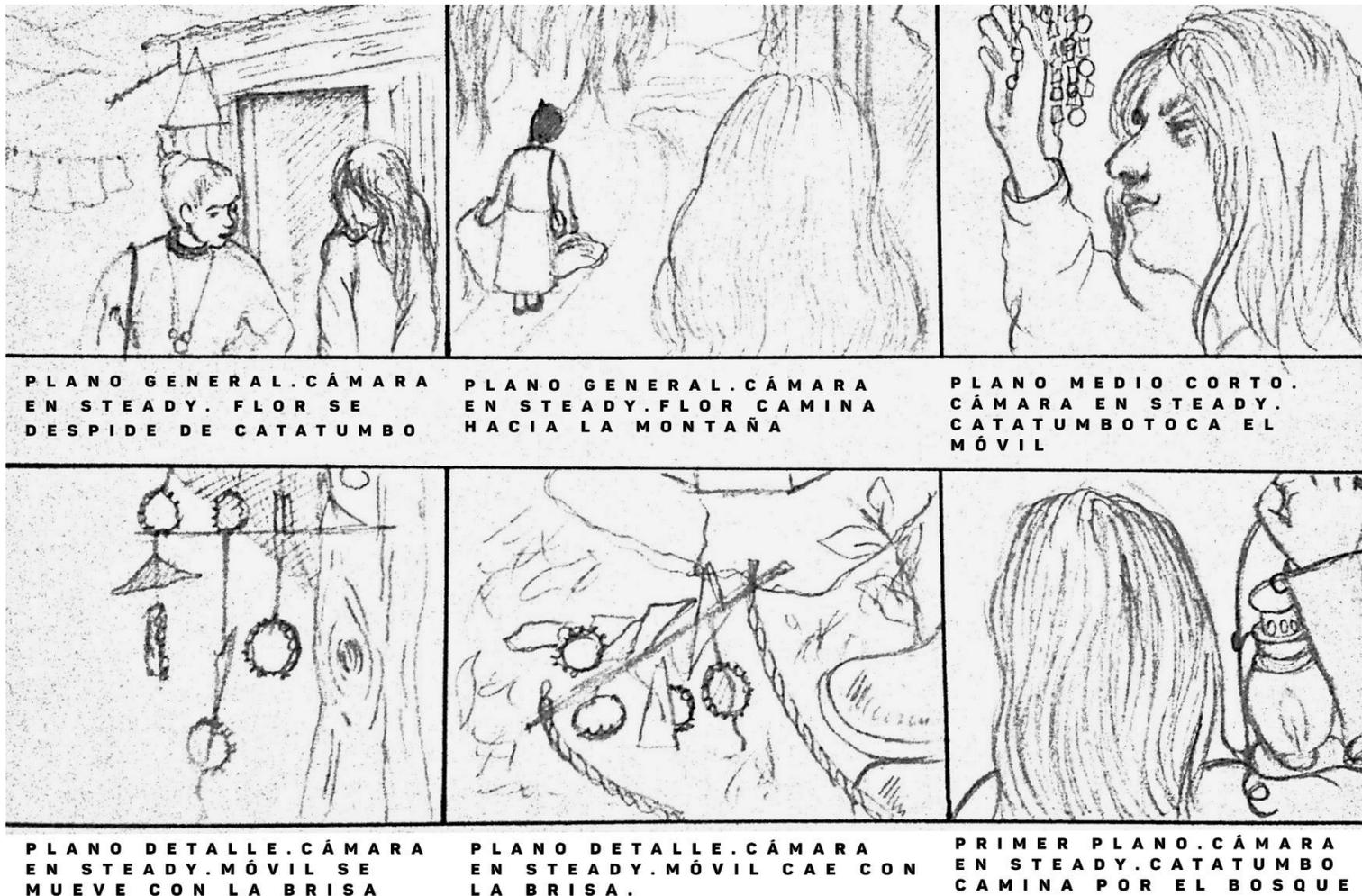
Descripción de la escena: Flor descubre la verdad.

<p>Utilería y atrezzo</p> <p style="text-align: center;">11</p>	<p>Ambientación/Set dressing</p> <p style="text-align: center;">4,5</p>	
<p>Personajes</p> <p style="text-align: center;">1,2,4</p>	<p>Vestuario</p>	<p>Maquillaje y Peluquería</p> <p style="text-align: center;">1,2,3,10,11</p>
<p>Efectos especiales/visuales</p> <p style="text-align: center;">1</p>	<p>Sonidos/Música</p> <p style="text-align: center;">9</p>	<p>Animales</p>
	<p>Vehículos</p>	<p>Extras</p>

3.2.14 Story Board

ESC. 4 EXT. CASA DE FLOR / JARDÍN - DÍA

Panel: 6 planos.



3.2.15 Plan de rodaje

PLAN DE RODAJE CATATUMBO				
Rodaje Día # 1 -- Domingo, 12 de marzo, 2017				
AMBIENTACIÓN DE ESCAGÜEY				
CORTE COMIDA 1:00-2:00PM				
2:30 PM TRASLADO A BOSQUE PINO				
Escena. 17 EXT	BOSQUE	NOCHE		7
4:00-5:10pm	Flor carga balde. Se adentra a bosque. Encuentra lámpara rota. Lloro			
Escena. 5 EXT	BOSQUE	NOCHE		
5:10-7:20pm	Catatumbo lleva lámpara y primer encuentro con Esfinge.			15
FIN Día # 1				
Rodaje Día # 2 -- Lunes, 13 de marzo, 2017				
8:00 AM PM TRASLADO A ESCAGÜEY				
Escena. 3 EXT	JARDÍN	DÍA		6
10:00-10:40am	Flor trenza cabello de Cata. Escuchan cassette. Lavan ropa.			
Escena. 4 EXT	JARDÍN	DÍA		6
11:00-11:30am	Flor se despide de Cata. Cata juega con móviles.			
Escena. 14 EXT	JARDÍN	DÍA		6
11:30-12:00pm	Cata lee afuera en silla. Flor reprocha. Catatumbo invoca relámpagos.			
Escena. 8 EXT	JARDÍN	DÍA		5
12:00-1:00pm	Flor recoge papas. Cata llega agitada. Pelean.			
CORTE COMIDA 1PM - 2:30 PM				
ENSAYO ESC. 20 2:30-3:00PM				
Escena. 20 EXT	JARDÍN	DÍA		10
3:00-4:00pm	Flor revela a Catatumbo la verdad. [DESENLACE]			
ENSAYO ESC. 9 4:00- 4:30PM				
Escena 9 EXT	JARDÍN	DÍA		5
4:00-5:15pm	Flor confronta Esfinge. Cata mira desde la casa. [CLÍMAX ACTO 1]			
Escena 6 INT	HABITACIÓN	DÍA		3
5:15-5:54pm	Cata despierta de pesadilla. Flor la acompaña.			
FIN Día # 2				
Rodaje Día # 3 -- Martes, 14 de marzo, 2017				
8:00 AM PM TRASLADO A ESCAGÜEY				
Escena. 13 INT	SALA	DÍA		5
9:30-10:30am	Cata y Flor hilan móviles. Cata se va y deja mancha de sangre			
Escena. 2 INT	SALA	DÍA		6
10:30-11:30am	Catatumbo y Flor comen. Introducción a personajes			
Escena. 16 INT	HABITACIÓN	DÍA		4
11:45-12:15pm	Cata despierta. Flor la espera. Reprocha por no lavar ropa.			
Escena. 19 INT	HABITACIÓN	DÍA		5
12:25-1:30pm	Cata despierta de pesadilla. Lloro. Flor la llama a distancia.			
CORTE COMIDA 1:30PM - 3:00 PM				
ENSAYO ESC. 15 3:00-4:00PM				
Escena. 15 INT	SALA	NOCHE		10
4:00-6:00pm	Catatumbo y Flor discuten. [CRISIS]			
Escena. 11 INT	SALA	NOCHE		2
6:00-6:15pm	Catatumbo ve montañas por ventana. Regresa a cuarto.			
Escena. 10 INT	HABITACIÓN	NOCHE		3
6:15-6:30pm	Cata despierta de sueño. Flor duerme a su lado. Cata sale			
Escena. 12 INT	HABITACIÓN	NOCHE		4
6:30-7:00pm	Cata ve libro sobre mesa. Se acuesta, dándole espalda a Flor			
FIN Día # 3				

PLAN DE RODAJE

Rodaje Día # 4 --

Miércoles, 15 de marzo, 2017

****8:00 AM PM TRASLADO A LAGUNA DE MUCUBAJÍ****

Escena.7	EXT	LAGO	DIA	6
10:30-11:05am		Catatumbo lava ropa. Observa relámpagos		
Escena. 18	EXT	LAGO	DIA	12
11:20-1:20pm		Catatumbo corre al lago. Encuentro con esfinge. [CLÍMAX]		
Escena. 1	EXT	LAGO	DIA	2
1:30-2:00pm		Laguna de Mucubají en neblina		
Escena. 1	EXT	CARRETERA	DIA	1
		Postes eléctricos [EN MOVIMIENTO]		
		CORTE COMIDA 2:00-5:00 PM		
		TRASLADO A ESCAGÜEY - TENTATIVO		
Escena. 15	INT	SALA	NOCHE	10
		Catatumbo y Flor discuten. [CRISIS]		

FIN Día # 4

****WRAP UP****

3.2.16 Hojas de llamado

DOMINGO 12 DE MARZO 2017		FABULACIÓN: CATATUMBO			HOJA DE LLAMADO	
DÍA 1 DE 4		AMANECER 6:25 am ALTO 24°C			LLAMADO CREW: 3:00 pm	
		ATARDECE	6:38	BAJO 19°C	CENA: 8:00 pm	
		90% posibilidad de lluvia			COMENT :	Llamado general: 3 pm en la LOCACIÓN
PRIMERO PLANO GRABA: 4:00 PM						
ESC	SET	D/N	PLANOS	LOCACION		
17	BOSQUE PINO	N	7	BOSQUE PINO. LAS CUADRAS. MÉRIDA – EDO MÉRIDA		
5	BOSQUE PINO	N	15			
#	PERSONAJE	TALENTO	MAQ/VES	LLAMADO	CONTACTO	
1	Flor	Marianella Martínez	trae	3:00 pm	0412-5846034	
2	Catatumbo	Victoria Farías	trae	3:00 pm	0416-7230101	
CREW		LLAMADO		CONTACTO		
Director		Isaac Rodríguez		3:00 pm		0424-20473300
Asistente de Dirección		Carlota Blanco		3:00 pm		0424-2692624
Jefe de Producción		Gabriela Feito		3:00 pm		0424-2692624
Director de Fotografía		Juan Leo Salerno		3:00 pm		0414-3311592
Director de Arte		Marjorie Cabrera		3:00 pm		0424-2786249
Asistente de Arte		Anatábata Rodríguez		3:00 pm		0414-1554623
Sonidista		Karla Martínez		3:00 pm		0426-3298669
ACOTACIONES						
Sin estacionamiento						
ATENCIÓN MÉDICA						
Clínica Albarregas, Albarregas - 0274-2440259						

LUNES 13 DE MARZO 2017 DÍA 2 DE 4		FABULACIÓN: CATATUMBO			HOJA DE LLAMADO		
					LLAMADO CREW: 6:00 am ALMUERZO: 1:00 pm CENA: 7:00 pm		
		AMANECEER 6:20 am ALTO ATARDECE 6:40 BAJO 19°C 75% posibilidad de lluvia			COMENT.: Llamado general: 7 am en la LOCACIÓN		
		PRIMERO PLANO SE GRABA: 10:00 AM					
ESC	SET	D/N	PLANOS	LOCACI			
3	ESCAGÜEY	D	6	ESCAGÜEY MÉRIDA – EDO MÉRIDA			
4	ESCAGÜEY	D	6				
14	ESCAGÜEY	D	6				
8	ESCAGÜEY	D	5				
20	ESCAGÜEY	D	10				
9	ESCAGÜEY	D	5				
6	ESCAGÜEY	D	3				
#	PERSONAJE	TALENTO	MAQ/VES				LLAMADO
1	Flor	Marianella Martínez	trae	7:00 am	0412-5846034		
2	Catatumbo	Victoria Fariás	trae	7:00 am	0416-7230101		
CREW			LLAMADO	CONTACTO			
Director		Isaac Rodríguez	6:00 am	0424-20473300			
Asistente de Dirección		Carlota Blanco	6:00 am	0424-2692624			
Jefe de Producción		Gabriela Feito	6:00 am	0424-2692624			
Director de Fotografía		Juan Leo Salerno	6:00 am	0414-3311592			
Director de Arte		Marjorie Cabrera	6:00 am	0424-2786249			
Asistente de Arte		Anatábata Rodríguez	6:00 am	0414-1554623			
Sonidista		Karla Martínez	7:00 am	0426-3298669			
ACOTACIONES							
Con estacionamiento							
ATENCIÓN MÉDICA							
Centro de Salud Integral (CDI) - 0274-789-6979							

MARTES 14 DE MARZO 2017		FABULACIÓN: CATATUMBO			HOJA DE LLAMADO	
					LLAMADO CREW: 6:00 am	
		ALMUERZO: 1:30 pm				
		CENA: 7:00 pm				
DÍA 3 DE 4		AMANECEER 6:20 am ALTO			COMENT.: Llamado general: 7 am en la LOCACIÓN	
		ATARDECE	6:40	BAJO 19°C		
		60% posibilidad de lluvia				
PRIMERO PLANO SE GRABA: 9:30 AM						
ESC	SET	D/N	PLANOS	LOCACION		
13	ESCAGÜEY	D	5	ESCAGÜEY MÉRIDA – EDO MÉRIDA		
2	ESCAGÜEY	D	6			
16	ESCAGÜEY	D	4			
19	ESCAGÜEY	D	5			
15	ESCAGÜEY	D	10			
11	ESCAGÜEY	D	2			
10	ESCAGÜEY	D	3			
12	ESCAGÜEY	D	4			
#	PERSONAJE	TALENTO	MAQ/VES			LLAMADO
1	Flor	Marianella Martínez	trae	7:00 am	0412-5846034	
2	Catatumbo	Victoria Farías	trae	7:00 am	0416-7230101	
CREW		LLAMADO		CONTACTO		
Director	Isaac Rodríguez		6:00 am	0424-20473300		
Asistente de Dirección	Carlota Blanco		6:00 am	0424-2692624		
Jefe de Producción	Gabriela Feito		6:00 am	0424-2692624		
Director de Fotografía	Juan Leo Salerno		6:00 am	0414-3311592		
Director de Arte	Marjorie Cabrera		6:00 am	0424-2786249		
Asistente de Arte	Anatábata Rodríguez		6:00 am	0414-1554623		
Sonidista	Karla Martínez		7:00 am	0426-3298669		
ACOTACIONES						
Con estacionamiento						
ATENCIÓN MÉDICA						
Centro de Salud Integral (CDI) - 0274-789-6979						

MIÉRCOLES 15 DE MARZO 2017 DÍA 4 DE 4		FABULACIÓN: CATATUMBO			HOJA DE LLAMADO		
					LLAMADO CREW: 6:00 am ALMUERZO: 2:00 pm		
		AMANECEER 6:20 am ALTO			COMENT.: Llamado general: 7 am en la LOCACIÓN		
		ATARDECE 6:40	BAJO 19°C 55% posibilidad de lluvia				
PRIMERO PLANO SE GRABA: 10:30 AM							
ESC	SET	D/N	PLANOS	LOCACION			
7	LAGUNA DE MUCUBAJÍ	D	6	LAGUNA DE MUCUBAJÍ MÉRIDA – EDO MÉRIDA			
18	LAGUNA DE MUCUBAJÍ	D	12				
1	LAGUNA DE MUCUBAJÍ	D	2				
1	CARRETERA	D	1				
#	PERSONAJE	TALENTO	MAQ/VES	LLAMADO	CONTACTO		
1	Flor	Marianella Martínez	trae	7:00 am	0412-5846034		
2	Catatumbo	Victoria Farías	trae	7:00 am	0416-7230101		
CREW				LLAMADO	CONTACTO		
Director		Isaac Rodríguez		6:00 am	0424-20473300		
Asistente de Dirección		Carlota Blanco		6:00 am	0424-2692624		
Jefe de Producción		Gabriela Feito		6:00 am	0424-2692624		
Director de Fotografía		Juan Leo Salerno		6:00 am	0414-3311592		
Director de Arte		Marjorie Cabrera		6:00 am	0424-2786249		
Asistente de Arte		Anatábata Rodríguez		6:00 am	0414-1554623		
Sonidista		Karla Martínez		7:00 am	0426-3298669		
ACOTACIONES							
Con estacionamiento.							
ATENCIÓN MÉDICA							
Hospital Santo Domingo - 0273-5334295							

3.2.17 Reportes de script

Día 1

# PLA NO	ESC	DESCRIPCION	TARJETA	CLIP VIDEO / TOMA	CLIP AUDIO	ACOTAC ION
94	17	Flor caminando por el bosque	ASSASSIN	T024	1794-1	
92	17	Flor caminando por el bosque	NO			
93	17	Flor caminando por el bosque	ASSASSIN	T016	1793-5	
91	17	Flor parada con el balde en la mano.	ASSASSIN	T007	1971-1 1971-4	
95	17	Flor apoyándose de un tronco	ASSASSIN	T008	1795-1	
96	17	Flor agarra la lámpara rota	NO			
97	17	Flor contiene llanto	ASSASSIN	T022	1797-5	
23	5	Catatumbo en el bosque	NO			
24	5	Catatumbo caminando por el bosque	ASSASSIN	T027	524-2	
25	5	Corteza de pino	SONY	C01	No hay	
26	5	Cielo con relámpagos	SONY	C02	No hay	
27	5	Catatumbo caminando con prisa	ASSASSIN	T030	0527-2	
28	5	Catatumbo apoyada de tronco	NO			

29	5	Catatumbo mirando a la sombra	ASSASSIN	T034	0529-04	
30	5	Catatumbo corriendo por el bosque	ASSASSIN	T037 T038	0530-3 0530-4	
31	5	Catatumbo choca contra esfinge	ASSASSIN	T039 T041	0531-1 0531-3	
32	5	Catatumbo cae al suelo / CENITAL	ASSASSIN	T051	0531-5	
33	5	Esfinge mira a Catatumbo	<i>o hay claqueta</i>			
34	5	Esfinge hablando con Catatumbo	<i>No hay claqueta</i>			
35	5	Catatumbo viendo a la Esfinge	NO			
36	5	Esfinge coloca lámpara en la cara de Catatumbo	<i>No hay claqueta</i>			

Día 2

# PLA NO	ESC	DESCRIPCION	TARJETA	CLIP VIDEO / TOMA	CLIP AUDIO	ACOTA CION
10	3	Manos trezándole el cabello a Cata	ASSASSIN	T014	0310-1	
11	3	Flor trezándole el pelo a Cata	ASSASSIN	T003	0311-3	
12	3	Flor y Catatumbo hablando (TWO SHOT)	ASSASSIN	T005	0312-2	Mejor audio (sin carros)
13	3	Flor y Catatumbo hablando	ASSASSIN	T009	0313-4	
14	3	Flor y Catatumbo hablando	ASSASSIN	T013	0314-4	
15	3	Flor se levanta	ASSASSIN	T025	0315-2 0315-10	Toma dos es la más limpia en audio, pero -10 correspo nde al clip de video
16	3	Flor mirando con reproche a Catatumbo	NO			
17	4	‘’	NO			
18	4	‘’	ASSASSIN	T026 T027	0318-1 0318-2	Marcado en claqueta y audio como esc. 3

						pero es 4.
19	4	‘Referencia de Catatumbo	ASSASSIN	T029	0419-2 0419-3	-3 es clip de audio de Flor: “No inventes Cata”.
20	4	‘	ASSASSIN	T030	0420-1	
21	4	‘	ASSASSIN	T031	0421-1	
22	4	‘	ASSASSIN	T034	0422-3	
70	14	Catatumbo leyendo un libro	ASSASSIN	T037	1470-2	Steadycam
71	14	Catatumbo camina con el libro en su espalda	ASSASSIN	T040 T044	1471-3 1471-6	(Corresponde a plano 73 también)
72	14	Catatumbo hablando con Flor	ASSASSIN	T048	1472-3	
73	14	Catatumbo hablando con Flor	(ver 71)			
74	14	Mano de Flor pidiendo el libro	ASSASSIN	T051		
75	14	Catatumbo y Flor hablando	NO			
46	8	Flor examina una papa	ASSASSIN	T056	0846-4 0846-5	(Audio dice toma cuatro, pero corresponde a toma tres en video. Y cinco correspo

						nde a toma 4. Clip 1 de audio es intento de foley)
47	8	Catatumbo camina frente a Flor	NO			
48	8	Flor habla con Cata	ASSASSIN	T064	0848-3	Mejor audio.
49	8	Flor habla con Catatumbo	ASSASSIN	T060	0849-2	
50	8	Flor habla con Catatumbo	ASSASSIN	T065	0850-1	
115	20	Catatumbo sale por la puerta hacia el jardín	ASSASSIN	T072	2015-5	Cambió a PP.
116	20	Flor habla con Catatumbo	NO			
117	20	Flor habla con Catatumbo	ASSASSIN	T075	2017-3	
118	20	Flor abraza fuertemente a Catatumbo	ASSASSIN	T076	2018-1 2018-2 2018-3 2018-4	Audio: del 2a a 4 son foleys. Flor corre hacia Cata y diálogo de Cata.
119	20	Manos rasguñando el libro	FB DE 15			
120	20	Sangre en la silla	FB DE 15			
121	20	Flor abraza fuertemente a Catatumbo	(ver 118)			
122	20	Catatumbo se desploma en los brazos de Flor	NO			

123	20	Catatumbo se desploma en los brazos de Flor	NO			
124	20	Catatumbo y Flor abrazadas (Ref. Hombre)	ASSASSIN	T078	Sin audio	
51	9	Mano de Esfinge señalando	ASSASSIN	T083	951-3	
52	9	Esfinge hablando con Flor	ASSASSIN	T092	952-6	
53	9	Esfinge hablando con Flor	SONY	Toma 3	953-3	
54	9	Esfinge hablando con Flor	SONY	Toma 1	954-1	
55	9	Catatumbo observa a la Esfinge y a Flor	NO			
37	6	Flor sostiene la lámpara frente a Catatumbo	SONY	Toma 3	637-3	
38	6	Flor y Catatumbo en la habitación	SONY	Toma 1	638-1	
39	6	Flor limpiando el sudor de Catatumbo	SONY	Toma 2	639-2	

Día 3

# PLAN O	ESC	DESCRIPCION	TARJETA	CLIP VIDEO/ TOMA	CLIP AUDIO	ACOTACION
65	13	Catatumbo pegando chapas a un móvil	SONY	Toma 1	1365-1	Audio ambiente
66	13	Catatumbo hablando con Flor	ASSASSIN	T099	1366-2	
67	13	Catatumbo hablando con Flor	ASSASSIN	Toma 1	1367-1	
68	13	Flor recogiendo el móvil	NO			
69	13	Mancha de sangre en la silla	SONY	Toma 1	1369-1	Marcada com 68 en claqueta, pero es 69.
(Extra) 1	13	CENITAL: Catatumbo hablando con Flor.	ASSASSIN	T096 T098	1301-1 1301-3	
4	2	Flor apagando la radio	SONY	¿?	¿?	No hubo claqueta
5	2	Flor y Cata en la cocina	ASSASSIN	T112	0205-4	
6	2	Flor hablando con Cata	ASSASSIN	T103	0206-2/ 0602-2	Puede que este escrito de las dos maneras el clip de audio.
7	2	Cata hablando con Flor	ASSASSIN	T108	0207-2	
8	2	Catatumbo saliendo del rancho	ASSASSIN	T107	0208-4	Marcado como plano 6 pero es 8

9	2	Flor mira hacia la puerta	NO			
86	16	Catatumbo despierta y Flor entra	ASSASSIN	T114	1686-2	
87	16	Catatumbo y Flor hablando	ASSASSIN	T117	1687-3	
88	16	Catatumbo y Flor hablando	(ver 86)			
90	16	Flor sale de la casa	ASSASSIN	T119	1690-2	
110	19	Catatumbo despierta	ASSASSIN	T132	1910-5	
111	19	Lámpara en la mesa de noche	ASSASSIN	T137	SIN AUDIO	Lámpara cambió por suéter.
112	19	Catatumbo solloza	ASSASSIN	T136	1912-2	
113	19	Catatumbo se levanta	ASSASSIN	T134	1913-2	
114	19	Catatumbo se asoma por la puerta	ASSASSIN	T081	SIN AUDIO	Se grabó en día 2
76	15	Bombillo girando	SONY	Toma 1	SIN AUDIO	
77	15	Catatumbo y Flor hablando	ASSASSIN	T142	1577-1	
78	15	Catatumbo y Flor hablando	ASSASSIN	T140 T141	1578-3 1578-4	Clip 3 de audio es menos ruidoso. El 4 tiene muchos perros.
79	15	Libro cae sobre la mesa	SONY	Toma 2	SIN AUDIO	
80	15	Catatumbo y Flor hablando	NO			
81	15	Catatumbo y Flor hablando	NO			
82	15	Catatumbo se levanta de la mesa	ASSASSIN	T150	1582-6	

83	15	Flor ve la portada rasguñada	SONY	T152	SIN AUDIO	
84	15	Flor observa el libro	NO			
85	15	Flor apaga el bombillo CAMBIÓ a Chicas hablando – PG.	ASSASSIN	T152	1585-2	
59	11	Catatumbo camina hacia la ventana	SONY	Toma 3	1159-3	Marcada como 2 en claqueta.
60	11	Ojos de Catatumbo viendo por la ventana	SONY	Toma 2	1160-2	
56	10	Catatumbo se despierta en su habitación	SONY	Toma 2	1056-2	
57	10	Catatumbo se levanta de la cama /CENITAL	SONY	Toma 1	1057-1	
58	10	Catatumbo mirando a Flor	SONY	Toma 1	1058-1	
61	12	Catatumbo entra al cuarto	SONY	Toma 2	1262-2	
62	12	Catatumbo observa el libro sobre la mesa.	(ver 61)			
63	12	Catatumbo mira a Flor	SONY	Toma 1	1263-1	Toma 1 marcada como 2.
64	12	CENITAL. Catatumbo se acuesta.	SONY	Toma 4	1264-4	

Día 4

# PLAN O	ESC	DESCRIPCION	TARJETA	CLIP VIDEO O/ TOMA	CLIP AUDIO	ACOTACION
40	7	Catatumbo camina hacia el lago	ASSASSIN			
41	7	Catatumbo lavando la ropa en el lago	ASSASSIN			
42	7	Reflejo de Catatumbo en el agua	ASSASSIN			
43	7	Catatumbo oye relámpagos / PP ahora	ASSASSIN	T188	743-3	
44	7	Colocando cosas en la bañera	ASSASSIN			
45	7	Catatumbo se va al bosque	ASSASSIN			
98	18	Catatumbo corriendo hacia la laguna	ASSASSIN	T159	1898-1	GPG.
99	18	Esfinge habla con Cata	ASSASSIN			
100	18	Esfinge se lanza al agua	ASSASSIN			
101	18	Catatumbo se acerca al lago	ASSASSIN	T166	1801-6	
102	18	Catatumbo saca el móvil del agua	ASSASSIN	T168	1802-2	
103	18	Mano de Catatumbo sosteniendo el móvil	ASSASSIN	T170	1803-2	
104	18	Flor habla con Catatumbo	ASSASSIN	T175	1804-5	Secuencia en Steadycam.
105	18	Flor habla con Catatumbo	SONY			
106	18	Flor habla con Catatumbo	SONY			

107	18	Catatumbo ve a la Esfinge	SONY	Toma 6	1808-7	Marcado como plano 108
108	18	Esfinge mira a Catatumbo	SONY	Toma 2	1807-2	Marcado como plano 107
109	18	Flor susurra al oído de Catatumbo	SONY			
2	1	Montaña cubierta de neblina	SONY			
1	1	Postes de luz pasando a alta velocidad.	SONY			

3.2.18 Guion técnico

Director: Isaac Rodríguez

Director de Fotografía: Juan Leo Salerno

“Catatumbo”

N. DE PLANO	ESC	SEC	TIPO DE PLANO	MOV DE CAMARA	ANGULACION	DESCRIPCION	DIALOGO	EFEECTO DE SONIDO	ACOTACION
1	1	1	PG		Contra picado	Postes de luz pasando a alta velocidad.		Brisa	
2	1	1	GPG		90°	Montaña cubierta de neblina		Ambiente	
3	1	1	GPG		“	Laguna de Mucubají en neblina		Ambiente	
4	2	1	PD		“	Flor apagando la radio		Radio apagándose	
5	2	1	CENITAL			Flor y Cata en la cocina	... lavar la ropa ¡Vamos!		
6	2	1	PP		“	Flor hablando con Cata	... lavar la ropa ¡Vamos!		

7	2	1	PP		“	Cata hablando con Flor	... lavar la ropa ¡Vamos!		
8	2	1	PML		“	Catatumbo saliendo del rancho			
9	2	1	PP		“	Flor mira hacia la puerta			
10	3	2	PD		“	Manos trenzándole el cabello a Cata	Narrador: Más de 16 millones...		
11	3	2	GPG			Flor trenzándole el pelo a Cata			
12	3	2	PMC		“	Flor y Catatumbo hablando	Catatumbo: Esa soy yo HASTA Catatumbo: El libro de mi papá		
13	3	2	PP		“	Flor y Catatumbo hablando	Catatumbo: Esa soy yo HASTA Catatumbo: El libro de mi papá		Contraplano Flor

14	3	2	PP		“	Flor y Catatumbo hablando	Catatumbo: Esa soy yo HASTA Catatumbo: El libro de mi papá		Contraplano Flor
15	3	2	PMC	Steady cam	“	Flor se levanta	Catatumbo: ¿Por qué no quieres... HASTA Flor: Cata, ya. Dije que no		Cámara en mano, empieza con Flor y la sigue hasta la piedra, luego es un two shot de ambas.
16	3	2	PG		”	Flor mirando con reproche a Catatumbo	.		
17	4	3	PD		“	Flor levantando bolsa grande del suelo	Flor: Bueno, tengo que agarrar el carro.		
18	4	3	TWO SHOT		“	Flor hablando con Catatumbo	Flor: Nos vemos en la noche... Catatumbo Suerte		

19	4	3	PG		“	Flor caminando hacia la montaña			
20	4	3	PP		“	Catatumbo tocando el móvil			
21	4	3	PD		“	Móvil moviéndose			
22	4	3	PD		“	Móvil cayendo al suelo. De fondo Flor caminando			
23	5	4	PMC		Contrapicado	Catatumbo en el bosque	Catatumbo: ¡Mamá!	Relámpagos	
24	5	4	PG		90°	Catatumbo caminando por el bosque	Catatumbo: ¡Mamá! ¡Mamá, me perdí!	Relámpagos	
25	5	4	PD		“	Corteza de pino		Relámpagos	
26	5	4	PD		“	Cielo con relámpagos		Relámpagos	
27	5	4	PD	Steadycam	“	Catatumbo caminando con prisa	Catatumbo: ¿Mamá?	Relámpagos	Foco en lámpara de kerosén
28	5	4	PM		“	Catatumbo apoyada de tronco		Relámpagos	
29	5	4	PML	Steadycam	“	Catatumbo mirando a la sombra	Flor: ¡Catatumbo!	Relámpagos	Con referencia de la sombra.
30	5	4	PP	Steadycam	“	Catatumbo corriendo por el bosque	Catatumbo: ¡Mamá! ¡Mamá!	Relámpagos	De espaldas a Catatumbo

31	5	4	PML		“	Catatumbo choca contra esfinge			
32	5	4	CENITA L			Catatumbo cae al suelo			Contraplano del plano 31
33	5	4	PMC	Contrapicad o	Contrapicado	Esfinge mira a Catatumbo			
34	5	4	PG	Zoom digital	90°	Esfinge hablando con Catatumbo	Esfinge: Semilla putrefacta...		
							HASTA		
							Catatumbo: Mamá		
35	5	4	PP		90°	Catatumbo viendo a la Esfinge	Catatumbo: Mamá		
36	5	4	PP		“	Esfinge coloca lámpara en la cara de Catatumbo	Esfinge: Estás rota		
37	6	4	PP		“	Flor sostiene la lámpara frente a Catatumbo			
38	6	4	PG		“	Flor y Catatumbo en la habitación	Flor: ...ya estoy acá		
							HASTA		

							Flor: fue un sueño y ya. Tranquila		
39	6	4	PP		“	Flor limpiando el sudor de Catatumbo			Contraplano de Catatumbo
40	7	5	PG		“	Catatumbo camina hacia el lago			La falda de Catatumbo vuela hacia la cámara. Camina de espaldas a la cámara
41	7	5	GPG		“	Catatumbo lavando la ropa en el lago			
42	7	5	PM	Steadycam	’	Reflejo de Catatumbo en el agua			Se percibe la bañera con la ropa
43	7	5	PMC		Contrapicado	Catatumbo oye relámpagos		Relámpagos	
44	7	5	PD	Steadycam	90°	Colocando cosas en la bañera			
45	7	5	PM		’	Catatumbo se va al bosque			Catatumbo se aleja de la cámara dándole espalda a la cámara
46	8	5	PMC	Steadycam	’	Flor examina una papa	Flor: Esto no se va a vender		Catatumbo pasa frente a la cámara

47	8	5	PMC	Steadycam	“	Catatumbo camina frente a Flor	Flor: ... ya terminaste		
48	8	5	PMC	Steadycam	“	Flor habla con Catatumbo	Flor: Mira, te estoy hablando HASTA Catatumbo: Te ayudo a cocinar, ¿sí?		Contraplano Flor
49	8	5	PMC	Steadycam	“	Flor habla con Catatumbo	Flor: Mira, te estoy hablando HASTA Catatumbo: Te ayudo a cocinar, ¿sí?		Contraplano Catatumbo
50	8	5	PA		“	Flor habla con Catatumbo	Catatumbo: ...y luego te ayuda a cocinar, ¿sí?		Con referencia del tendedero de ropa. Se ve como Flor la deja ir
51	9	6	PD	Steadycam	Contrapicado	Mano de Esfinge señalando	Esfinge: Allá está ¿No lo oyes?	Relámpagos	Relámpagos en el fondo

52	9	6	PMC Plano secuencia	Steadycam	90°	Esfinge hablando con Flor	Esfinge: ... está muy cerca HASTA Esfinge: Mamá, ¿Oíste?	Relámpagos de fondo	Empieza de espaldas a cámara y luego voltea a ver a Flor. Cámara paneas a Flor
53	9	6	PMC Plano secuencia	Steadycam	“	Esfinge hablando con Flor	Flor: no paro de oírte. Hablar y hablar HASTA Flor: ¿Por qué te crees tan especial?		Flor de espaldas, giramos alrededor de Flor hasta quedar de frente y la Esfinge atrás
54	9	6	PMC Plano secuencia		“	Esfinge hablando con Flor	Esfinge: Mamá, por favor HASTA Flor: ¡Somos tú y yo y ya!		Plano contraplano Esfinge Flor se da la vuelta con la última frase Paneo hacia Catatumbo

55	9	6	PMC Plano secuencia		“	Catatumbo observa a la Esfinge y a Flor	Flor: ¿Qué coño estás haciendo, ¿ah? ¡Mira!	Relámpago ensordecedor	Hasta que suena el relámpago
56	10	6	PP		“	Catatumbo se despierta en su habitación		Relámpagos	Plano cerrado de Catatumbo
57	10	6	PG		CENTAL	Catatumbo se levanta de la cama		Relámpagos	
58	10	6	PML		“	Catatumbo mirando a Flor		Relámpagos	Contraplano Catatumbo
59	11	6	PML	Steadycam	“	Catatumbo camina hacia la ventana			Desde que Catatumbo sale de la habitación hasta que se asoma por la ventana
60	11	6	PD		“	Ojos de Catatumbo viendo por la ventana			
61	12	6	PD	Steadycam	“	Catatumbo entra al cuarto			Con referencia de Flor
62	12	6	PG	Steadycam	“	Catatumbo observa el libro sobre la mesa			De espaldas a Catatumbo. Vemos el libro
63	12	6	PMC	Steadycam	“	Catatumbo mira a Flor			Con referencia a Flor

64	12	6	PG		CENITAL	Catatumbo se acuesta en la cama			Hasta que le da la espalda a Flor
65	13	7	PD	Steadycam	90°	Catatumbo pegando chapas a un móvil	Catatumbo: ... ¿Qué hay detrás de las montañas?		
66	13	7	PP	Steadycam	“	Catatumbo hablando con Flor	Catatumbo: ... ¿Qué hay detrás de las montañas? HASTA Catatumbo: Ya terminé		Contraplano Catatumbo
67	13	7	PP	Steadycam	“	Catatumbo hablando con Flor	Catatumbo: ... ¿Qué hay detrás de las montañas? HASTA Catatumbo: Ya terminé		Contraplano Flor
68	13	7	PMC	Steadycam	“	Flor recogiendo el móvil			Desde que se para de la silla hasta que ve algo en la silla
69	13	7	PD	Steadycam	“	Mancha de sangre en la silla			Flor se ve de fondo

70	14	8	PG	Dolly Inn	“	Catatumbo leyendo un libro	Flor: ¡Cata! Catatumbo: ¡Voy!		Cámara de espaldas a Cata, voltea y camina hacia la casa
71	14	8	PP	Steadycam	“	Catatumbo camina con el libro en su espalda	Flor: ... dejaste la cesta de ropa en la mesa		De espaldas a Catatumbo. Tilt up hacia Flor.
72	14	8	PP	Steadycam	“	Catatumbo hablando con Flor	Catatumbo: Estaba leyendo... HASTA Flor: Adentro		Contra plano Catatumbo
73	14	8	PMC	Steadycam	“	Catatumbo hablando con Flor	Catatumbo: Estaba leyendo... HASTA Flor: Adentro		Contra plano Flor
74	14	8	PD	Steadycam	“	Mano de Flor pidiendo el libro	Flor: Catatumbo... dame ese libro		
75	14	8	PG	Steadycam	“	Catatumbo y Flor hablando	Flor: Adentro		

76	15	9	PD	Steadycam	“”	Bombillo girando	Flor: Catatumbo... fuerte e implacable		Flor lo enciende
77	15	10	PP	Steadycam	“”	Catatumbo y Flor hablando	Flor: Catatumbo... fuerte e implacable HASTA Flor: Mañana hablamos de eso		Contraplano Catatumbo
78	15	10	PP	Steadycam	“”	Catatumbo y Flor hablando	Flor: Catatumbo... fuerte e implacable HASTA Flor: Mañana hablamos de eso		Contraplano Flor
79	15	10	PD	Steadycam	“”	Libro cae sobre la mesa	Catatumbo: Puedo oírlos en mis sueños		Después del diálogo indicado cae el libro
80	15	10	PP	Steadycam	“”	Catatumbo y Flor hablando	Catatumbo: algún día voy air		Contraplano Flor

							HASTA Catatumbo: ... soy yo.		
81	15	10	PP	Steadycam	“	Catatumbo y Flor hablando	Catatumbo: algún día voy air HASTA Flor: ... mañana hablamos de eso		
82	15	10	PG	Steadycam	“	Catatumbo se levanta de la mesa	Flor: ... como los de acá Catatumbo: Soy yo		Tiro de cámara desde el cuarto. Catatumbo camina hacia la cámara y se detiene frente a ella. Se ve a Flor detrás
83	15	10	PD	Steadycam	“	Flor ve la portada rasguñada			
84	15	10	PP	Steadycam	“	Flor observa el libro			
85	15	10	PML	Steadycam	“	Flor apaga el bombillo			

86	16	11	PG		“	Catatumbo despierta y Flor entra	Catatumbo: ¿A dónde vas?		Flor abre la tela del cuarto
87	16	11	PP		“	Catatumbo y Flor hablando	Flor: ...no lavaste ayer Flor: ... vamos las dos		Contraplano Flor
88	16	11	PP		“	Catatumbo y Flor hablando	Flor: ...no lavaste ayer Flor: ... vamos las dos		Contraplano Catatumbo. Catatumbo se vuelve a dormir
90	16	11	PP		“	Flor sale de la casa			Empezamos con la espalda de Catatumbo fuera del rancho y seguimos hasta que sale Flor.
91	17	11	PD	Steadycam	“	Flor parada con el balde en la mano			
92	17	11	PD	Steadycam	“	Flor mirando hacia el bosque			
93	17	11	PD	Steadycam	“	Flor caminando por el bosque		Brisa fuerte	Desde la espalda de Flor
94	17	11	PG	Steadycam	“	Flor caminando por el bosque		Brisa fuerte	

95	17	11	PP	Steadycam	“”	Flor apoyándose de un tronco		Brisa fuerte	
96	17	11	PD	Steadycam	“”	Flor agarra la lámpara rota		Brisa fuerte	
97	11	11	PP	Steadycam	“”	Flor contiene llanto		Brisa fuerte	
98	18	12	PG	Steadycam	“”	Catatumbo caminando hacia la laguna		Brisa fuerte	
99	18	12	PML	Steadycam	“	Catatumbo se acerca al lago		Brisa fuerte	De frente a Catatumbo
100	18	12	PG	Steadycam	“”	Catatumbo saca el móvil del agua		Brisa fuerte	
101	18	12	PD	Steadycam	“	Mano de Catatumbo sosteniendo el móvil		Brisa fuerte	
102	18	12	PG	Steadycam	“	Flor habla con Catatumbo	Flor: ... hay algo en el bosque HASTA Flor: ... lo que hay en ese bosque	Brisa fuerte	Cámara detrás de Catatumbo. Mira constantemente hacia atrás hasta que le da la espalda completamente.
103	18	12	PG		“”	Esfinge mira a Catatumbo	Esfinge: ¡Cataa! ¡Cataa!		

104	18	12	PP		“	Flor susurra al oído de Catatumbo	Flor: ...un lugar por descubrir y ser descubierto	Voz de narrador	Hasta que Catatumbo se cubre los oídos
115	19	13	PP	Steadycam	“	Catatumbo despierta		Voz de Flor	Hasta que se incorpora
116	19	13	PD		“	Lámpara en la mesa de noche	Flor: ¡Catatumbo!	Voz de Flor	
117	19	13	PPP		“	Catatumbo solloza	Flor: ¡Catatumbo!		
118	19	13	PE		“	Catatumbo se levanta			Con referencia de la tela del cuarto. Camina hacia la cámara
119	19	13	PP	Steadycam	“	Catatumbo se asoma por la puerta			
120	20	13	PD	Steadycam	“	Catatumbo sale por la puerta hacia el jardín			Flor se ve en el fondo
121	20	13	PMC	Steady cam	“	Flor habla con Catatumbo	Flor: ... acércate... ven, tranquila. HASTA Flor: ...ven, acércate.	Relámpagos	Contra plano Flor

122	20	13	PMC	Steady cam	“	Flor habla con Catatumbo	Flor: ... acércate... ven, tranquila. HASTA Flor: ...ven, acércate.	Relámpagos	Contra plano Catatumbo
123	20	13	TWO SHOT	Steady cam	Contrapicado	Flor abraza fuertemente a Catatumbo	Flor: ... no te pude proteger de él HASTA Flor: ... Todo terminará bien. Lo prometo	Relámpagos	
124	20	13	PD	Steady cam	“	Manos rasguñando el libro		Relámpagos	
125	20	13	PD	Steady cam	“	Sangre en la silla		Relámpagos	
126	20	13	PE	Steady cam		Flor abraza fuertemente a Catatumbo	Flor: ... no te pude proteger de él	Relámpagos	Con referencia a tendedero

							HASTA Flor: ... Todo terminará bien. Lo prometo		
127	20	13	PP	Steady cam	Contrapicado	Catatumbo se desploma en los brazos de Flor	Flor: ... Todo terminará bien...lo prometo		Contra plano Catatumbo
128	20	13	PP	Steady cam	Contrapicado	Catatumbo se desploma en los brazos de Flor	Flor: ... Todo terminará bien...lo prometo		Contra plano Flor
129	20	13	GPG		‘’	Catatumbo y Flor abrazadas			Con referencia de hombre

3.2.19 Ficha técnica

Cargo	Nombre	Teléfono	Correo
Equipo de Dirección			
Director	Isaac Rodríguez	0424-204-7330	isa23f@gmail.com
Asistente de dirección	Carlota blanco	0424-269-2624	blancocarlota@gmail.com
Equipo de Producción			
Productor	Gabriela Feito	0424-262-0801	gabrielafeito22@gmail.com
Productor de campo	Gabriela Feito	0424-262-0801	gabrielafeito22@gmail.com
Asistente de producción	Carlota blanco	0424-269-2624	blancocarlota@gmail.com
Equipo de Fotografía			
Director de fotografía	Juan Salerno	0414-331-1592	juan.leo2013@gmail.com
Gaffer	Juan Salerno	0414-331-1592	juan.leo2013@gmail.com
Eléctrico	Juan Salerno	0414-331-1592	juan.leo2013@gmail.com
Equipo de Arte			
Director de arte	Marjorie Cabrera	0424-278-6248	marjoriecabrerau@gmail.com
Asistente de Arte	Anatábata Rodríguez	0414-155-4623	ana.tabatard@gmail.com
Maquillaje y peluquería	Marjorie Cabrera	0424-278-6248	marjoriecabrerau@gmail.com
Equipo de Sonido			
Sonidista	Karla Martínez	0426-329-8669	bokacia@gmail.com
Talento			
Flor	Marianella Martínez	0412-5846034	nella@equis.biz
Catatumbo	Victoria Farías	0416-7230101	vicofloyd@gmail.com
Post-Producción			
Editor	Isaac Rodríguez	0424-204-7330	isa23f@gmail.com
Banda sonora	Fernando Bosch	0414-515-1575	ferboschtecnico@gmail.com
Banda sonora	José Souki	0412-719-0490	jsoukia@gmail.com

3.3 Presupuesto Fabulación

CAPÍTULOS	RESUMEN GENERAL	MONTO
CAPÍTULO 1	GUIÓN Y MÚSICA	Bs.880.000,00
CAPÍTULO 2	PERSONAL ARTÍSTICO	Bs.480.000,00
CAPÍTULO 3	EQUIPO TÉCNICO	Bs.320.000,00
CAPÍTULO 4	ARTE Y ESCENOGRAFÍA	Bs.480.000,00
CAPÍTULO 5	EFFECTOS PRÁCTICOS	Bs.9.424.175,12
TOTAL		Bs11.584.175,12.

RUBRO	CAPÍTULOS Y SUBCAPÍTULOS	UNIDAD	CANT	TIEMPOS			TOTAL RATIO	TARIFA	TOTAL
				PRE	RODAJE	CIERRE			
01.01.01	Derechos de autor	P.P.	0	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
01.01.02	Guión	P.P.	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
01.01. Guión								Bs.0,00	Bs.0,00
01.02.01	Compositor de música	P.P.	1	0	0	0	1	Bs.880.000,0	Bs.880.000,00
01.02. Música								Bs.880.000,	Bs.880.000,00
CAPÍTULO 1: GUIÓN Y MÚSICA								Bs.880.000,0	Bs.880.000,00
02.01.01	Gabriel Agüero	DÍA	1	0	4	0	4	Bs.50.000,0	Bs.200.000,00
02.01.02	Elvis Chaveinte	DÍA	1	0	2	0	2	Bs.50.000,0	Bs.100.000,00
02.01.03	Marianella Martínez	DÍA	1	1	4	1	6	Bs.15.000,0	Bs.90.000,00
02.01.04	Victoria Farías	DÍA	1	1	4	1	6	Bs.15.000,0	Bs.90.000,00
02.01. Protagonistas								Bs.130.000,	Bs.480.000,00

CAPÍTULO 2: PERSONAL ARTÍSTICO								Bs.130.000,00	Bs.480.000,00
03.01.01	Director	P.P.	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
03.01.02	Asistente de dirección	P.P.	1	5	10	0	15	Bs.100.000,00	Bs.100.000,00
03.01.03	Director de casting	P.P.	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
03.01. Dirección								Bs.100.000,00	Bs.100.000,00
03.02.01	Jefe de producción	P.P.	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
03.02.02	Asistente de producción	P.P.	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
03.02.03	Productor de campo	P.P.	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
03.02.04	Runner	P.P.	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
03.02. Producción								Bs.0,00	Bs.0,00
03.03.01	Director de fotografía	P.P.	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
03.03.02	Operador de cámara	P.P.	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
03.03.03	Foto fija	P.P.	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
03.03. Fotografía								Bs.0,00	Bs.0,00
03.04.01	Gaffer	P.P.	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
03.04. Opeadores								Bs.0,00	Bs.0,00
03.06.01	Director de arte	P.P.	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
03.05. Arte								Bs.0,00	Bs.0,00
03.07.01	Maquillador	P.P.	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
03.07. Maquillaje								Bs.0,00	Bs.0,00
03.08.01	Sonidista Nihil	DÍA	1	0	6	0	6	Bs.25.000,00	Bs.150.000,00
03.08.02	Boom operator Nihil	DÍA	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
03.08.02	Sonidista Catatumbo	DÍA	1	0	4	0	4	Bs.17.500,00	Bs.70.000,00
03.08.02	Boom operator Catatumbo	DÍA	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
03.08 Sonido								Bs.42.000,00	Bs.220.000,00

03.09.01	Montador y editor	P.P.	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
03.09. Edición y montaje								Bs.0,00	Bs.0,00
CAPÍTULO 3: EQUIPO TÉCNICO								Bs.142.000,00	Bs.320.000,00
04.01.03	Alquiler rancho Catatumbo	DÍA	1	0	4	0	4	Bs.0,00	Bs.0,00
04.01. Decorados y locaciones								Bs.0,00	Bs.0,00
04.02.01	Mobiliario alquilado Nihil	DÍA	1	0	6	0	6	Bs.13.333,33	Bs.80.000,00
04.02.02	Utilería y atrezzo alquilados	P.P.	1	0	6	0	6	Bs.200.000,00	Bs.200.000,00
04.02.03	Mobiliario alquilado	DÍA	1	0	4	0	4	Bs.0,00	Bs.0,00
04.02.04	Utilería y atrezzo alquilado	P.P.	1	0	4	0	4	Bs.200.000,00	Bs.200.000,00
04.02. Ambientación								Bs.413.333,33	Bs.480.000,00
04.03.01	Vestuario alquilado Nihil	DÍA	1	0	6	0	6	Bs.0,00	Bs.0,00
04.03.02	Vestuario alquilado	P.P.	1	0	4	0	4	Bs.0,00	Bs.0,00
04.03. Vestuario								Bs.0,00	Bs.0,00
CAPÍTULO 4: ARTE Y ESCENOGRAFÍA								Bs.413.333,33	Bs.480.000,00
05.01.01	Cámara Sony A7S con accesorios Nihil	DÍA	1	0	6	0	6	Bs.500.000,00	Bs.3.000.000,00
05.01.02	Stabilizador GlideCam Nihil	DÍA	1	0	6	0	6	Bs.65.333,33	Bs.392.000,00
05.01.03	Grua 3 mts. Nihil	DÍA	1	0	2	0	2	Bs.85.000,00	Bs.170.000,00
05.01.04	Kit iluminación Arri Nihil	DÍA	1	0	6	0	6	Bs.56.871,00	Bs.341.226,00
05.01.05	Kit Follow Focus, Nihil	DÍA	1	0	6	0	6	Bs.13.000,00	Bs.78.000,00
05.01.06	Monitor Assassin con accesorios con HDMI Nihil	DÍA	1	0	6	0	6	Bs.35.000,00	Bs.210.000,00
05.01.07	Kit de audio con accesorios Nihil	DÍA	1	0	6	0	6	Bs.42.000,00	Bs.252.000,00
05.01.07	Filtros Tiffen 4x4: nd.03,06, polarizer Nihil	DÍA	1	0	6	0	6	Bs.9.649,00	Bs.57.894,00

05.01.08	Cámara Sony A7S con accesorios Catatumbo	DÍA	1	0	4	0	4	Bs.500.000,00	Bs.2.000.000,00
05.01.09	Stabilizador GlideCam Catatumbo	DÍA	1	0	4	0	4	Bs.55.000,00	Bs.220.000,00
05.01.10	Luz led Catatumbo	DÍA	1	0	4	0	4	Bs.8.000,00	Bs.32.000,00
05.01.11	Kit Follow Focus, Matte box, varios Catatumbo	DÍA	1	0	4	0	4	Bs.10.000,00	Bs.40.000,00
05.01.12	Monitor Assassin con accesorios con HDMI Catatumbo	DÍA	1	0	4	0	4	Bs.35.000,00	Bs.140.000,00
05.01.13	Kit de audio con accesorios Catatumbo	DÍA	1	0	4	0	4	Bs.42.000,00	Bs.168.000,00
05.02. Maquinaria y elementos de rodaje								Bs.1.456.853,33	Bs.7.101.120,00
05.03.01	Catering Nihil	DÍA	10	0	6	0	60	Bs.10.000,00	Bs.600.000,00
05.03.02	Catering Catatumbo	DÍA	11	1	4	1	66	Bs.10.000,00	Bs.660.000,00
05.03. Catering y mantenimiento								Bs.20.000,00	Bs.1.260.000,00
05.04.01	Caja de producción Fabulación	P.P.	1	0	10	0	10	Bs.12.000,00	Bs.120.000,00
05.04.02	Gastos varios Fabulación	DÍA	1	0	10	0	10	Bs.6.000,00	Bs.60.000,00
05.04.03	Estadía Posada Catatumbo	DÍA	5	0	0	0	5	Bs.30.000,00	Bs.150.000,00
05.04.04	Pasajes Avión Catatumbo	P.P.	8	0	0	0	8	Bs. 373.055,12	Bs. 373.055,12
05.04.05	Traslados dentro de Mérida Catatumbo	DÍA	6	0	0	0	6	Bs. 60.000,00	Bs. 360.000,00
05.04. Gastos de producción								Bs.481.055,12	Bs.1.063.055,12
CAPÍTULO 5: EFECTOS PRÁCTICOS								Bs.1.957.908,45	Bs.9.424.175,12
PRESUPUESTO TOTAL								Bs3.523.241,78	Bs11.584.175,12

IV. ANÁLISIS DE COSTOS

Para la grabación del cortometraje *Fabulación* se requirieron equipos técnicos que poseían precios elevados en las compañías de rental. Adicional, la producción de *Catatumbo* se haría en la ciudad de Mérida y los gastos de traslado y estadía eran costosos.

No obstante, se buscó reducir el presupuesto total de la producción mediante una campaña crowdfunding, obteniendo Bs. 4.455.000,00, los cuales fueron destinados a pagar artículos necesarios, equipo técnico, viáticos y estadía.

La empresa *Al Agua Cinema*, colaboró prestando la cámara Sony A7S, un grabador H4, una balita, una luz LED y el monitor *Assassin*.

Cinemateriales nos alquiló la grúa de forma gratuita y nos redujo un 50 % el costo de las luces. *David & Joseph* también nos redujo el presupuesto total por un 30 %.

Tanto el sonidista de *Nihil*, como el de *Catatumbo* disminuyeron de forma visible el costo de sus jornadas laborales, sin reducir la calidad del mismo y ambos asistieron al rodaje con su equipo de audio necesario, sin cobrar un cargo extra.

Se recibió la ayuda de amigos, quienes asistieron a la preproducción y producción sin cobrar por su trabajo. Estas personas ocuparon los cargos de: asistente de arte, maquillador, runners, operadores de cámara, asistente de producción. A su vez, las personas pertenecientes a este equipo de tesis realizaron las tareas de edición, colorización y montaje del producto

final. También, contamos con ayuda en el catering de la grabación de Nihil, reduciendo parte de los costos destinados a la comida.

Del presupuesto anterior, el equipo de producción solo tuvo necesidad de colocar una pequeña parte del dinero para cancelar el costo del medimetraje, pues gracias al descuento recibido por los rental de equipos, los equipos prestados de Al Agua Cinema y el personal humano que colaboró, permitió que el costo del proyecto quedara en un total de: Bs. 4.519.083,12, el cual fue pagado, en su mayoría, con la ayuda económica recibida mediante el crowdfunding, logrando así cubrir gran parte del presupuesto de Fabulación.

Los gastos quedaron desglosados de la siguiente manera:

CAPÍTULOS	RESUMEN GENERAL	MONTO
CAPÍTULO 1	GUIÓN Y MÚSICA	Bs.880.000,00
CAPÍTULO 2	PERSONAL ARTÍSTICO	Bs.480.000,00
CAPÍTULO 3	EQUIPO TÉCNICO	Bs.220.000,00
CAPÍTULO 4	ARTE Y ESCENOGRAFÍA	Bs.480.000,00
CAPÍTULO 5	EFFECTOS PRÁCTICOS	Bs.2.459.083,12
TOTAL		Bs4.519.083,12.

RUBRO	CAPÍTULOS Y SUBCAPÍTULOS	UNIDAD	CANT	TIEMPOS			TOTAL RATIO	TARIFA	TOTAL
				PRE	RODAJE	CIERRE			
01.01.01	Derechos de autor	P.P.	0	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
01.01.02	Guión	P.P.	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
01.01. Guión								Bs.0,00	Bs.0,00
01.02.01	Compositor de música	P.P.	1	0	0	0	1	Bs.880.000,0	Bs.880.000,00
01.02. Música								Bs.880.000,	Bs.880.000,00
CAPÍTULO 1: GUIÓN Y MÚSICA								Bs.880.000,0	Bs.880.000,00
02.01.01	Gabriel Agüero	DÍA	1	0	4	0	4	Bs.50.000,0	Bs.200.000,00
02.01.02	Elvis Chaveinte	DÍA	1	0	2	0	2	Bs.50.000,0	Bs.100.000,00
02.01.03	Marianella Martínez	DÍA	1	1	4	1	6	Bs.15.000,0	Bs.90.000,00
02.01.04	Victoria Farías	DÍA	1	1	4	1	6	Bs.15.000,0	Bs.90.000,00
02.01. Protagonistas								Bs.130.000,	Bs.480.000,00

CAPÍTULO 2: PERSONAL ARTÍSTICO								Bs.130.000,00	Bs.480.000,00
03.01.01	Director	P.P.	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
03.01.02	Asistente de dirección	P.P.	1	5	10	0	15	Bs.0,00	Bs.0,00
03.01.03	Director de casting	P.P.	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
03.01. Dirección								Bs.0,00	Bs.0,00
03.02.01	Jefe de producción	P.P.	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
03.02.02	Asistente de producción	P.P.	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
03.02.03	Productor de campo	P.P.	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
03.02.04	Runner	P.P.	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
03.02. Producción								Bs.0,00	Bs.0,00
03.03.01	Director de fotografía	P.P.	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
03.03.02	Operador de cámara	P.P.	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
03.03.03	Foto fija	P.P.	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
03.03. Fotografía								Bs.0,00	Bs.0,00
03.04.01	Gaffer	P.P.	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
03.04. Opeadores								Bs.0,00	Bs.0,00
03.06.01	Director de arte	P.P.	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
03.05. Arte								Bs.0,00	Bs.0,00
03.07.01	Maquillador	P.P.	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
03.07. Maquillaje								Bs.0,00	Bs.0,00
03.08.01	Sonidista Nihil	DÍA	1	0	6	0	6	Bs.25.000,00	Bs.150.000,00
03.08.02	Boom operator Nihil	DÍA	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
03.08.02	Sonidista Catatumbo	DÍA	1	0	4	0	4	Bs.17.500,00	Bs.70.000,00
03.08.02	Boom operator Catatumbo	DÍA	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
03.08 Sonido								Bs.42.000,00	Bs.220.000,00

03.09.01	Montador y editor	P.P.	1	0	0	0	0	Bs.0,00	Bs.0,00
03.09. Edición y montaje								Bs.0,00	Bs.0,00
CAPÍTULO 3: EQUIPO TÉCNICO								Bs.42.000,00	Bs.220.000,00
04.01.03	Alquiler rancho Catatumbo	DÍA	1	0	4	0	4	Bs.0,00	Bs.0,00
04.01. Decorados y locaciones								Bs.0,00	Bs.0,00
04.02.01	Mobiliario alquilado Nihil	DÍA	1	0	6	0	6	Bs.13.333,33	Bs.80.000,00
04.02.02	Utilería y atrezzo alquilados	P.P.	1	0	6	0	6	Bs.200.000,00	Bs.200.000,00
04.02.03	Mobiliario alquilado	DÍA	1	0	4	0	4	Bs.0,00	Bs.0,00
04.02.04	Utilería y atrezzo alquilado	P.P.	1	0	4	0	4	Bs.200.000,00	Bs.200.000,00
04.02. Ambientación								Bs.413.333,33	Bs.480.000,00
04.03.01	Vestuario alquilado Nihil	DÍA	1	0	6	0	6	Bs.0,00	Bs.0,00
04.03.02	Vestuario alquilado	P.P.	1	0	4	0	4	Bs.0,00	Bs.0,00
04.03. Vestuario								Bs.0,00	Bs.0,00
CAPÍTULO 4: ARTE Y ESCENOGRAFÍA								Bs.413.333,33	Bs.480.000,00
05.01.01	Cámara Sony A7S con accesorios Nihil	DÍA	1	0	6	0	6	Bs.0,00	Bs.0,00
05.01.02	Stabilizador GlideCam Nihil	DÍA	1	0	6	0	6	Bs.10.0000	Bs.60.000,00
05.01.03	Grua 3 mts. Nihil	DÍA	1	0	2	0	2	Bs.0,00	Bs.0,00
05.01.04	Kit iluminación Arri Nihil	DÍA	1	0	6	0	6	Bs.16.338,00	Bs.98.028,00
05.01.05	Kit Follow Focus, Nihil	DÍA	1	0	6	0	6	Bs.13.000,00	Bs.78.000,00
05.01.06	Monitor Assassin con accesorios con HDMI Nihil	DÍA	1	0	6	0	6	Bs.0,00	Bs.0,00
05.01.07	Kit de audio con accesorios Nihil	DÍA	1	0	6	0	6	Bs.0,00	Bs.0,00
05.01.07	Filtros Tiffen 4x4: nd.03,06, polarizer Nihil	DÍA	1	0	6	0	6	Bs.0,00	Bs.0,00

05.01.08	Cámara Sony A7S con accesorios Catatumbo	DÍA	1	0	4	0	4	Bs.0,00	Bs.0,00
05.01.09	Stabilizador GlideCam Catatumbo	DÍA	1	0	4	0	4	Bs.25.000,00	Bs.100.000,00
05.01.10	Luz led Catatumbo	DÍA	1	0	4	0	4	Bs.0,00	Bs.0,00
05.01.11	Kit Follow Focus, Matte box, varios Catatumbo	DÍA	1	0	4	0	4	Bs.10.000,00	Bs.40.000,00
05.01.12	Monitor Assassin con accesorios con HDMI Catatumbo	DÍA	1	0	4	0	4	Bs.0,00	Bs.0,00
05.01.13	Kit de audio con accesorios Catatumbo	DÍA	1	0	4	0	4	Bs.0,00	Bs.0,00
05.02. Maquinaria y elementos de rodaje								Bs.74.338,00	Bs.376.028,00
05.03.01	Catering Nihil	DÍA	10	0	6	0	60	Bs.6.000,00	Bs.360.000,00
05.03.02	Catering Catatumbo	DÍA	11	1	4	1	66	Bs.10.000,00	Bs.660.000,00
05.03. Catering y mantenimiento								Bs.16.000,00	Bs.1.020.000,00
05.04.01	Caja de producción Fabulación	P.P.	1	0	10	0	10	Bs.12.000,00	Bs.120.000,00
05.04.02	Gastos varios Fabulación	DÍA	1	0	10	0	10	Bs.6.000,00	Bs.60.000,00
05.04.03	Estadía Posada Catatumbo	DÍA	5	0	0	0	5	Bs.30.000,00	Bs.150.000,00
05.04.04	Pasajes Avión Catatumbo	P.P.	8	0	0	0	8	Bs. 373.055,12	Bs. 373.055,12
05.04.05	Traslados dentro de Mérida Catatumbo	DÍA	6	0	0	0	6	Bs. 60.000,00	Bs. 360.000,00
05.04. Gastos de producción								Bs.481.055,12	Bs.1.063.055,12
CAPÍTULO 5: EFECTOS PRÁCTICOS								Bs.571.393,12	Bs.2.459.083,12
PRESUPUESTO TOTAL								Bs2.036.726,45	Bs4.519.083,12
PRESUPUESTO CANCELADO CON EL CROWDFUNDING								Bs4.455.000,00	
PRESUPUESTO CANCELADO POR EL EQUIPO								Bs.64.083,12	

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Fabulación es un proyecto de grado que fue germinándose poco a poco hasta deslumbrar el resultado de lo que es hoy en día. Un proceso lleno de vicisitudes, anhelos y esperanzas. Lo que comenzó bajo una premisa de cortometraje terminó convirtiéndose en un producto audiovisual de 59 min de duración. Si bien, la ansiedad por construir historias y materializarlas en pantalla fueron parte de la motivación para llevar a cabo el proyecto, el deseo por empujar hasta su máximo punto las destrezas de cada uno fue el punto de quiebre, conjugándose entre cuatro para traer a colación un medimetraje compuesto por dos cortos. Lo que parecía ser el producto final en sus comienzos pasó a ser su complemento.

De esta manera nacen dos historias, Catatumbo y Nihil, ambas comprendiendo la misma urgencia de sus creadores por dar riendas sueltas a la creatividad que mermaba en el interior de sus pensamientos. Dos tramas que hablan del amor en dos dimensiones distintas, el amor de pareja y el amor maternal. Una desde la pérdida y la otra desde la sobreprotección. Porque cada evento traumático surge bajo un vínculo emocional fuerte.

Hilando e hilando se va construyendo un mundo de ficción psicológico cuyo punto de intersección va directamente encausado a la necesidad inherente del ser humano por generar luz en la oscuridad. Fabulación las une y entrelaza los cabos sueltos. Su verbo se convierte entonces en el hilo conductor y cuerpo de esta tesis, albergando un gran equipo de producción para su elaboración.

Fue un arduo camino lleno, de tantas sacudidas de estrés y nervios, como suspiros de alivio y satisfacción. Una experiencia que impulsa y condena a la adicción por querer más de este medio audiovisual. Fabulación será una carta de presentación al mundo laboral y una muestra de lo que con pasión y entrega se es capaz de realizar. Una gran bienvenida a todo aquello que implica planos, color, estética visual y esencia narrativa. Cuatro personas que deciden lanzarse al abismo y casarse con la idea de hacer de este oficio sus vidas.

Marjorie Cabrera – directora de arte, directora de casting, actriz:

El tiempo es siempre una variable que atosiga y apremia, por ello, lo más astuto es aprender a convertirla en una que actúe a favor de uno. Es en este punto, donde los infinitos consejos de los profesores durante los años de carrera anteriores, se mostraron como bandeja de oro al momento de la realización de *Fabulación*.

La clave, en definitiva, de una producción exitosa, es sin duda alguna, la meticulosidad con la que se ejecuta la pre-producción. Arte, un departamento de tantos detalles y atención, se pudo llevar a cabo en su totalidad por la importancia de sus pre-giras y el esfuerzo por procurar tener el set ambientado los días anticipados a las grabaciones, evitando de esta manera atrasos innecesarios. Asimismo, fue de suma importancia la escogencia de buenos aliados que apoyaran y aligeraran la carga. Nunca una mano extra es suficiente.

Desde otro punto de vista, el reclutamiento del talento es el alma de cualquier producto audiovisual. Son los actores quienes prestan su cuerpo y alma para traducir lo que en páginas se ha descrito. Es por ello que la exigencia en este departamento toma un nivel más alto. Nunca quedarse con la primera opción y por el contrario, tomarse el tiempo necesario para hacer una búsqueda detallada de los posibles candidatos con el objetivo de que al momento de pautar el casting ya se haya hecho un filtro previo, y los actores que reciban ese llamado sean las opciones más fieles al guion y a la visión del director. Igualmente preparar la dinámica de las audiciones con antelación. La improvisación siempre genera una barrera que impide la fluidez de las cosas.

A propósito del oficio del actor, sin duda alguna, recae en él la gran responsabilidad de manifestar verdad y credibilidad en pantalla, construyendo un puente emocional con el espectador, quien, si se logra con éxito el objetivo, experimentará una empatía con el personaje interpretado. Es por ello, que los ensayos de exploración y el estudio íntegro para la construcción del personaje es sumamente vital con la finalidad de que al momento en que se inicie la grabación, aquello que se ha venido profundizando ya esté plasmado en la piel y

los diálogos formen parte de la necesidad del personaje por anunciarse, y no sean meras palabras dictadas por un guion.

En síntesis, el consejo más valorado que se puede sembrar es el de siempre mantener la convicción por lograr materializar lo que en visión se ha moldeado previamente. Todo es posible a pesar de que las vicisitudes generales del país sacudan el empeño y busquen hundir los anhelos de quien desea surgir. En resumen: buscar, indagar, volver a buscar y seguir indagando...

Gabriela Feito – productora general, productora de campo:

Una producción, sin importar la duración o qué tan ambiciosa sea, requiere un arduo trabajo. Fabulación es, en definitiva, una producción que ha superado los trabajos regulares que hemos hecho a nivel audiovisual. Realizar un cortometraje en otra ciudad requiere una investigación del lugar, analizar costos y tener a la mano los posibles lugares que tú consideras que pueden ser importantes. Al estar lejos, debes satisfacer de mayor manera las necesidades de tu equipo para que trabajen de forma óptima.

Grabar a la intemperie puede ser una de las cosas más guerrillas en este país y más si no cuentas con la seguridad requerida. Es altamente recomendable tener a una persona que los proteja mientras graban en exteriores, no hay mayor tranquilidad que eso.

Es necesario buscar locaciones que no solo se adecúen a lo requerido por el director a nivel estructural, sino que requiera la menor intervención posible y más si la producción es en otra ciudad, pues el traslado de las cosas que necesite arte y los equipos para grabar demandan un traslado que puede superar los costos asignados para ello.

Un trabajo en equipo es la mejor clave, al igual que amar lo que haces y sentirte parte del proyecto. Es necesario apoyarte en tu grupo, pues entre todos lograrán el cometido.

Juan Salerno – director, guionista, editor, director de fotografía:

El género Thriller Psicológico posee ciertas características fundamentales que hay que tener en cuenta a la hora de realizar un medimetroraje de este género.

El sonido es fundamental para crear la atmosfera que amerita ese género. Es importante tener en cuenta que los silencios son necesarios para contar la historia, agudizar la tensión e incrementar el trance psicológico por la cual pueden estar pasando los personajes de nuestras historias.

La actuación tiene un peso esencial en el resultado final. El actor debe tener aptitudes y habilidades que lo lleven a un estado emocional de trastorno en su actuación que logre transmitir al espectador la situación traumática que el personaje está viviendo. Esto se logra únicamente teniendo sesiones de ensayos previas a las grabaciones, con el fin de que el actor conozca al personaje a profundidad y entienda por donde empieza y donde termina, es decir, su arco dramático.

La fotografía es otro código esencial en este género, las temperaturas frías proporcionan una atmosfera de soledad y desidia por la cual pasan los personajes. Jugar con los colores, y hasta en algunos puntos, contrastar las temperaturas nos ayudan también a contar características esenciales de la historia.

La música es otro elemento clave para lograr conseguir un buen resultado bajo este género, ya que debe poseer característica cinemáticas y abstractas en los sonidos para que genere en el espectador intriga, tensión y hasta terror en muchos momentos de la historia. Los sonidos bajos son claves para lograr esto.

Isaac Rodríguez – director, guionista, editor, director de fotografía:

Con respecto a la dirección es importante contar con un *storyboard* que permita mejorar el proceso de realización del proyecto. El mismo permite prácticamente visualizar el

cortometraje, así se tiene una idea de los planos necesarios para que las escenas cobren sentido, y de cuales se puede prescindir, ya sea por falta de tiempo o presupuesto.

De igual forma, es importante contar con un equipo de trabajo cuantioso, especialmente en el departamento de producción, para resolver cualquier imprevisto que exista en el set, esto combinado con una distribución de tareas, de modo que cada persona esté enfocada en un único rol que se le asigne y así no comprometer el trabajo de los demás miembros del proyecto.

En cuanto a la dirección de fotografía, es indispensable el proceso de pre producción, para crear la respectiva propuesta y apegarse a esta para saber de qué forma se atacarán las escenas y así lograr el efecto deseado. Todo esto se confabula finalmente en la edición, proceso en el cual se debe ser meticuloso y creativo. Es importante basarse en el pietaje, sin embargo, es clave no apegarse a planos o tomas que no son necesarias o que ensucian de cierta forma el montaje, es fundamental realizar varios montajes con variantes, esto siempre aportará al resultado final, de esta forma se aprecia el corto de maneras diferentes, para luego escoger cuál montaje es el más funcional o cuál se adecua más con lo planteado en el proyecto, en cuanto a intensidad, atmósfera y estilo.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre, J. (1980). *El Cine Venezolano*. Venezuela. Estudios venezolanos de comunicación.
- Altman, R. (1999). *Los géneros cinematográficos*. España. Editorial Paidós.
- Altman, R (2000). *Film/Gender*. Inglaterra. Publishing.
- Castro, R. (2012). *Lo fantástico y lo siniestro en Guillermo del Toro*. México. Universidad de Guanajuato.
- Cooper, D. (1998). *El guion de cortometraje*. España. Instituto oficial de radio y televisión.
- Cowgill, L. (2005). *Writing short films*. Estados Unidos. Lone eagle.
- Crespo, M. (2013). *Dirección Cinematográfica*. España. Intelectual de Andalucía.
- Espinosa, S. (2005). *La Producción de Vídeo en el Aula*. Argentina. Ediciones Colihue S.R.L.
- Fernández, F. y Martínez, J, (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. España. Editorial Paidós.
- González, R. (2009). *La Estética del Miedo: La Producción de un Thriller Psicológico*. Venezuela. Sección Dossier.
- Indick, W, (2006). *Psycho Thrillers: Cinematic Explorations of the Mysteries of the Mind*. Estados Unidos. McFarland & Company.
- Luzón, V (2002). *Film Genre and Its Vicissitudes: The Case of the Psychothriller*. Inglaterra. Atlantis.

- Metz, C. (1974). *Film Language: A Semiotics of the Cinema*. Estados Unidos. University of Chicago Press.
- Paker, S. (2007). *Movies and the Modern Psyche*. Inglaterra. Praeger.
- Rubin, M. Talens, M. (2000). *Thrillers*. Inglaterra. Cambridge University.
- Salvat Editores, S.A. (1972). *Enciclopedia Salvat Diccionario*. (Vol. 12). España. Salvat Editores, S.A.
- Truffaut, F. (1966). *El Cine Según Hitchcock*. España. Alianza Editorial.
- Tubau, D. (2007). *Las Paradojas del Guionista*. España. Alba Editorial.
- Vale, E. (1947). *Técnica cinematográfica*. México. Editorial Leyenda, S.A.
- Williams, L. (2005). *The Erotic Thriller in Contemporary Cinema*. Estados Unidos. Bloomington and Indianapolis.

Fuentes Electrónicas

- Concuera, M. (s.f.). *Producción Audiovisual I*. Recuperado el 08 de diciembre de 2016, <http://docentesinnovadores.net/Archivos/5925/Manual%20Produccion%20audiovisual.pdf>
- Enfilme. (s.f.). *15 Características Esenciales del Thriller Psicológico*. Recuperado el 12 de febrero de 2016, <http://enfilme.com/notas-del-dia/15-caracteristicas-esenciales-del-thriller-psicologico>
- Filmsite. (s.f.). *Thriller - Suspense Films*. Recuperado el 12 de febrero de 2016, <http://www.filmsite.org/thrillerfilms.html>

- Galán, E. (2007). *Fundamentos Básicos en la Construcción del Personaje para Medios Audiovisuales*. Recuperado el 14 de diciembre de 2016, <http://www.cesfelipesecondo.com/revista/articulos2007b/ElemGalan.pdf>

- Hernández, G. (1987). *El Cine Venezolano y sus Tendencias: 1984-1986*. Recuperado el 02 de febrero de 2017, http://gumilla.org/biblioteca/bases/biblo/texto/COM198757_99-104.pdf

- Lucien, O. (1989). *Cine venezolano: ¿una quimera?* Recuperado el 05 de abril de 2017, http://www.gumilla.org/biblioteca/bases/biblo/texto/COM198968_19-24.pdf

- Malcolm, D. (s.f.). *Alfred Hitchcock: Psycho*. Recuperado el 10 de febrero de 2017, <http://www.filmeducation.org/pdf/film/Psycho.pdf>

- Mediacollege.com. (s.f.). *Production*. Recuperado el 12 de febrero de 2017, <http://www.mediacollege.com/glossary/p/production.html>

- Montero, C. (2016). *Alejandro Hidalgo, historia de un “remake”*. Recuperado el 10 de abril de 2017, <http://www.blogacine.com/2016/08/30/alejandro-hidalgo-historia-de-un-remake/#more-28747>

- Morales, J. (2013). *Los Géneros Cinematográficos*. Recuperado el 06 de julio de 2016, <https://jesusvisual.files.wordpress.com/2013/02/guia-4-cine.pdf>

- Novasur. (2012). *Manual de Producción Audiovisual*. Recuperado el 11 de enero de 2017, <https://www.novasur.cl/mibarrío/wp-content/uploads/2012/08/ManualdeProduccionAudiovisual.pdf>

- Plethora. (s.f.). *Definición de Fabulación*. Recuperado el 12 de abril de 2017, <http://consulta-psicologica.com/diccionario-de-psicologia/379-fabulacion.html>

- RAE, (s.f.). *Fabulación*. Recuperado el 15 de abril de 2017, <http://dle.rae.es/srv/fetch?id=HRffa8K|HRgaSSn>
- Salovaara, S. (2015). *Attention, Filmmakers: Here's Why You Should Make Medium-Length Films*. Recuperado el 12 de abril de 2017, <http://www.indiewire.com/2015/04/attention-filmmakers-heres-why-you-should-make-medium-length-films-62586/>
- Taste of Cinema. (s.f.). *25 Great Anthology Movies That Are Worth Your Time*. Recuperado el 14 de abril de 2016, <http://www.tasteofcinema.com/2015/25-great-anthology-movies-that-are-worth-your-time/>
- Taste of Cinema. (s.f.). *The 15 Best Anthology Horror Films You Need to Watch*. Recuperado el 14 de abril de 2016, <http://www.tasteofcinema.com/2014/the-15-best-anthology-horror-films-you-need-to-watch/>
- Tiscar, A. Piñero, A. (2015). *Producción Audiovisual*. Recuperado el 07 de julio de 2016, <https://es.slideshare.net/adriansalaspasto2015/produccion-audiovisual-andrestiscar-51953320>
- WhatCulture. (s.f.). *10 Amazing Horror Anthology Films You Have to See*. Recuperado el 14 de abril de 2016, <http://whatculture.com/film/10-amazing-horror-anthology-films-you-have-to-see>

Comunicación personal

- García, J. (2016, mayo 17). *Entrevista con Julio García*.
- Rocca, E (2016 mayo 17). *Entrevista con Edgar Rocca*.

VII. ANEXOS

7.1 Afiche promocional



GABRIEL AGÜERO

NELLA MARTÍNEZ

F A B U L A C I Ó N

SPAM CANAL PRESENTA GABRIEL AGÜERO Y NELLA MARTÍNEZ EN FABULACIÓN
MÚSICA POR JOSÉ ANDRÉS SOUKI Y FERNANDO BOSCH DIRECCIÓN DE ARTE MARJORIE CABRERA
ASISTENCIA DE ARTE ANATÁBATA RODRÍGUEZ DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA JUAN LEO SALERNO/ISAAC RODRÍGUEZ
PRODUCIDO POR GABRIELA FEITO ASISTENTE DE DIRECCIÓN CARLOTA BLANCO ESCRITO Y DIRIGIDO POR JUAN LEO SALERNO/ISAAC RODRÍGUEZ

SPAM

7.2 Cesión de derechos de uso de la imagen

CONTRATO DE CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN EN OBRA AUDIOVISUAL

Caracas, 01 de marzo de 2017

Por medio del presente instrumento, el suscrito Sr. Gabriel Agüero, titular de la cédula de identidad número V-18.154.722, manifiesta su voluntad de participar a través de sus opiniones en este cortometraje, producido por Gabriela Feito y dirigido por Juan Salerno. El actor, mayor de edad y plenamente capaz, ha convenido el siguiente contrato:

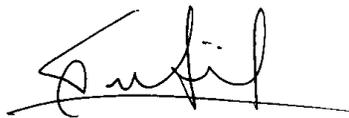
PRIMERO: El productor realizará un cortometraje titulado “**Nihil**”, el cual forma parte del medimetraje “**Fabulación**”. En dicho cortometraje se mostrará la imagen personal y la voz del actor.

SEGUNDO: Por el presente instrumento el actor autoriza al productor audiovisual, así como a todas aquellas terceras personas físicas o jurídicas a las que el productor pueda ceder los derechos de explotación sobre su obra audiovisual, o parte de las mismas, a que indistintamente puedan utilizar todos los registros audiovisuales, o partes de los mismos en las que el entrevistado aparezca con su imagen propia y su voz.

TERCERO: Esta autorización no tiene ámbito geográfico determinado por lo que el productor audiovisual y otras personas físicas o jurídicas a las que este pueda ceder los derechos de explotación sobre la obra audiovisual, o partes de las mismas, en las que intervenga el actor, podrán utilizar esas obras, o partes de las mismas, en todos los países del mundo sin limitación geográfica de ninguna clase.

CUARTO: La autorización se refiere a la totalidad de usos que puedan tener la obra audiovisual, o partes de la misma, en las que aparece el actor, utilizando los medios técnicos conocidos en la actualidad y los que pudieran desarrollarse en el futuro, y para cualquier aplicación.

QUINTO: La autorización no tiene límite de tiempo para su concesión ni para la explotación de la obra audiovisual, o parte de las mismas, en las que aparece el actor, por lo que mi autorización se considera concedida por un plazo de tiempo ilimitado.



Firma del actor.

CONTRATO DE CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN EN OBRA AUDIOVISUAL

Caracas, 01 de marzo de 2017

Por medio del presente instrumento, el suscrito Sra. Marjorie Cabrera Urbina, titular de la cédula de identidad número V-24.347.683, manifiesta su voluntad de participar a través de sus opiniones en este cortometraje, producido por Gabriela Feito y dirigido por Juan Salerno. El actor, mayor de edad y plenamente capaz, ha convenido el siguiente contrato:

PRIMERO: El productor realizará un cortometraje titulado “**Nihil**”, el cual forma parte del mediometrage “**Fabulación**”. En dicho cortometraje se mostrará la imagen personal y la voz del actor.

SEGUNDO: Por el presente instrumento el actor autoriza al productor audiovisual, así como a todas aquellas terceras personas físicas o jurídicas a las que el productor pueda ceder los derechos de explotación sobre su obra audiovisual, o parte de las mismas, a que indistintamente puedan utilizar todos los registros audiovisuales, o partes de los mismos en las que el entrevistado aparezca con su imagen propia y su voz.

TERCERO: Esta autorización no tiene ámbito geográfico determinado por lo que el productor audiovisual y otras personas físicas o jurídicas a las que este pueda ceder los derechos de explotación sobre la obra audiovisual, o partes de las mismas, en las que intervenga el actor, podrán utilizar esas obras, o partes de las mismas, en todos los países del mundo sin limitación geográfica de ninguna clase.

CUARTO: La autorización se refiere a la totalidad de usos que puedan tener la obra audiovisual, o partes de la misma, en las que aparece el actor, utilizando los medios técnicos conocidos en la actualidad y los que pudieran desarrollarse en el futuro, y para cualquier aplicación.

QUINTO: La autorización no tiene límite de tiempo para su concesión ni para la explotación de la obra audiovisual, o parte de las mismas, en las que aparece el actor, por lo que mi autorización se considera concedida por un plazo de tiempo ilimitado.



Firma del actor.

CONTRATO DE CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN EN OBRA AUDIOVISUAL

Caracas, 01 de marzo de 2017

Por medio del presente instrumento, el suscrito Sr. Elvis Chaveinte, titular de la cédula de identidad número V-12.420.683, manifiesta su voluntad de participar a través de sus opiniones en este cortometraje, producido por Gabriela Feito y dirigido por Juan Salerno. El actor, mayor de edad y plenamente capaz, ha convenido el siguiente contrato:

PRIMERO: El productor realizará un cortometraje titulado “**Nihil**”, el cual forma parte del medimetraje “**Fabulación**”. En dicho cortometraje se mostrará la imagen personal y la voz del actor.

SEGUNDO: Por el presente instrumento el actor autoriza al productor audiovisual, así como a todas aquellas terceras personas físicas o jurídicas a las que el productor pueda ceder los derechos de explotación sobre su obra audiovisual, o parte de las mismas, a que indistintamente puedan utilizar todos los registros audiovisuales, o partes de los mismos en las que el entrevistado aparezca con su imagen propia y su voz.

TERCERO: Esta autorización no tiene ámbito geográfico determinado por lo que el productor audiovisual y otras personas físicas o jurídicas a las que este pueda ceder los derechos de explotación sobre la obra audiovisual, o partes de las mismas, en las que intervenga el actor, podrán utilizar esas obras, o partes de las mismas, en todos los países del mundo sin limitación geográfica de ninguna clase.

CUARTO: La autorización se refiere a la totalidad de usos que puedan tener la obra audiovisual, o partes de la misma, en las que aparece el actor, utilizando los medios técnicos conocidos en la actualidad y los que pudieran desarrollarse en el futuro, y para cualquier aplicación.

QUINTO: La autorización no tiene límite de tiempo para su concesión ni para la explotación de la obra audiovisual, o parte de las mismas, en las que aparece el actor, por lo que mi autorización se considera concedida por un plazo de tiempo ilimitado.



Firma del actor.

CONTRATO DE CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN EN OBRA AUDIOVISUAL

Caracas, 01 de marzo de 2017

Por medio del presente instrumento, el suscrito Sra. María Victoria Farías Arbeláez, titular de la cédula de identidad número V-20.747.261, manifiesta su voluntad de participar a través de sus opiniones en este cortometraje, producido por Gabriela Feito y dirigido por Isaac Rodríguez. El actor, mayor de edad y plenamente capaz, ha convenido el siguiente contrato:

PRIMERO: El productor realizará un cortometraje titulado “**Catatumbo**”, el cual forma parte del mediometraje “**Fabulación**”. En dicho cortometraje se mostrará la imagen personal y la voz del actor.

SEGUNDO: Por el presente instrumento el actor autoriza al productor audiovisual, así como a todas aquellas terceras personas físicas o jurídicas a las que el productor pueda ceder los derechos de explotación sobre su obra audiovisual, o parte de las mismas, a que indistintamente puedan utilizar todos los registros audiovisuales, o partes de los mismos en las que el entrevistado aparezca con su imagen propia y su voz.

TERCERO: Esta autorización no tiene ámbito geográfico determinado por lo que el productor audiovisual y otras personas físicas o jurídicas a las que este pueda ceder los derechos de explotación sobre la obra audiovisual, o partes de las mismas, en las que intervenga el actor, podrán utilizar esas obras, o partes de las mismas, en todos los países del mundo sin limitación geográfica de ninguna clase.

CUARTO: La autorización se refiere a la totalidad de usos que puedan tener la obra audiovisual, o partes de la misma, en las que aparece el actor, utilizando los medios técnicos conocidos en la actualidad y los que pudieran desarrollarse en el futuro, y para cualquier aplicación.

QUINTO: La autorización no tiene límite de tiempo para su concesión ni para la explotación de la obra audiovisual, o parte de las mismas, en las que aparece el actor, por lo que mi autorización se considera concedida por un plazo de tiempo ilimitado.



Firma del actor

CONTRATO DE CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN EN OBRA AUDIOVISUAL

Caracas, 01 de marzo de 2017

Por medio del presente instrumento, el suscrito Sra. Marianella Martínez, titular de la cédula de identidad número V-12.382.416, manifiesta su voluntad de participar a través de sus opiniones en este cortometraje, producido por Gabriela Feito y dirigido por Isaac Rodríguez. El actor, mayor de edad y plenamente capaz, ha convenido el siguiente contrato:

PRIMERO: El productor realizará un cortometraje titulado “**Catatumbo**”, el cual forma parte del mediometrage “**Fabulación**”. En dicho cortometraje se mostrará la imagen personal y la voz del actor.

SEGUNDO: Por el presente instrumento el actor autoriza al productor audiovisual, así como a todas aquellas terceras personas físicas o jurídicas a las que el productor pueda ceder los derechos de explotación sobre su obra audiovisual, o parte de las mismas, a que indistintamente puedan utilizar todos los registros audiovisuales, o partes de los mismos en las que el entrevistado aparezca con su imagen propia y su voz.

TERCERO: Esta autorización no tiene ámbito geográfico determinado por lo que el productor audiovisual y otras personas físicas o jurídicas a las que este pueda ceder los derechos de explotación sobre la obra audiovisual, o partes de las mismas, en las que intervenga el actor, podrán utilizar esas obras, o partes de las mismas, en todos los países del mundo sin limitación geográfica de ninguna clase.

CUARTO: La autorización se refiere a la totalidad de usos que puedan tener la obra audiovisual, o partes de la misma, en las que aparece el actor, utilizando los medios técnicos conocidos en la actualidad y los que pudieran desarrollarse en el futuro, y para cualquier aplicación.

QUINTO: La autorización no tiene límite de tiempo para su concesión ni para la explotación de la obra audiovisual, o parte de las mismas, en las que aparece el actor, por lo que mi autorización se considera concedida por un plazo de tiempo ilimitado.



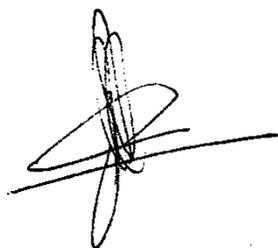
Firma del actor

7.3 *Contrato de cesión de derechos de uso de la obra musical original*

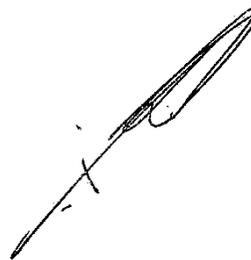
Formato de cesión de derechos Contrato de cesión derechos de utilización de obra musical original

Nosotros, Fernando E. Bosch C., titular de la cédula de identidad V-18.830.854 y José Andrés Souki, titular de la cédula de identidad V-18.244.617, en nuestra condición de compositores y propietarios de los derechos sobre la(s) composición(es) original (es), referencia: Fabulación 9, Fabulación 10, Fabulación 11, Fabulación 12, Fabulación 13, Fabulación 14, Fabulación 15, Fabulación 16, autorizo a: Gabriela Feito, Juan Salerno, Isaac Rodríguez y Marjorie Cabrera, para que incluyan dentro del proyecto de producción audiovisual “**Fabulación**” - “**Nihil**”, estas composiciones originales sin perjuicio del respeto al derecho moral de paternidad e integridad. Por virtud de este documento, el compositor declara que es propietario de los derechos de autor de su obra y en consecuencia garantiza que puede otorgar la presente autorización sin limitación alguna. En todo caso, responderá por cualquier reclamo que en materia de derechos de autor se pueda presentar, exonerando de cualquier responsabilidad a Gabriela Feito, Juan Salerno, Isaac Rodríguez y Marjorie Cabrera.

La autorización que aquí se concede sobre este material es exclusiva para el capítulo en mención, el cual tendrá un uso de carácter cultural y académico y será difundido por algunos medios de comunicación, con fines comerciales o culturales, como los sistemas de televisión abierta o cerrada, prensa digital o escrita y concursos en el territorio nacional o en el exterior, si así se requiriese.



José Andrés Souki

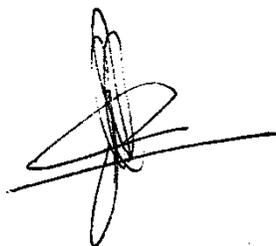


Fernando E. Bosch C.

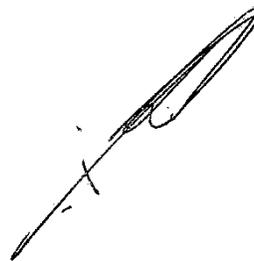
Formato de cesión de derechos Contrato de cesión derechos de utilización de obra musical original

Nosotros, Fernando E. Bosch C., titular de la cédula de identidad V-18.830.854 y José Andrés Souki, titular de la cédula de identidad V-18.244.617, en nuestra condición de compositores y propietarios de los derechos sobre la(s) composición(es) original (es), referencia: Fabulación 1, Fabulación 2, Fabulación 3, Fabulación 4, Fabulación 5, Fabulación 6, Fabulación 7, Fabulación 8, autorizo a: Gabriela Feito, Juan Salerno, Isaac Rodríguez y Marjorie Cabrera, para que incluyan dentro del proyecto de producción audiovisual “**Fabulación**” - “**Catatumbo**”, estas composiciones originales sin perjuicio del respeto al derecho moral de paternidad e integridad. Por virtud de este documento, el compositor declara que es propietario de los derechos de autor de su obra y en consecuencia garantiza que puede otorgar la presente autorización sin limitación alguna. En todo caso, responderá por cualquier reclamo que en materia de derechos de autor se pueda presentar, exonerando de cualquier responsabilidad a Gabriela Feito, Juan Salerno, Isaac Rodríguez y Marjorie Cabrera.

La autorización que aquí se concede sobre este material es exclusiva para el capítulo en mención, el cual tendrá un uso de carácter cultural y académico y será difundido por algunos medios de comunicación, con fines comerciales o culturales, como los sistemas de televisión abierta o cerrada, prensa digital o escrita y concursos en el territorio nacional o en el exterior, si así se requiriese.



José Andrés Souki



Fernando E. Bosch C.

7.4 Cartas de solicitud y permisos



En su carácter de presidenta de la Fundación para la Protección y Defensa del Patrimonio Cultural de Caracas (FUNDAPATRIMONIO) según resolución N°359 del 26 de mayo del 2014, gaceta municipal N°3808, DULCE YARA MEDINA FERNANDEZ, autoriza la actividad suscrita por:
005

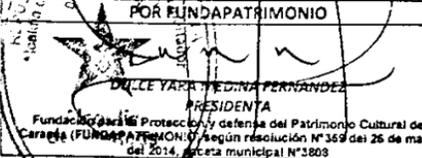
REPRESENTANTE DE ACTIVIDAD DENOMINADA	CORTOMETRAJE FABULACION (UCAB)
ESPACIO / SUPERFICIE	GRABACION
FECHA	CAMINERIA PRINCIPAL
TIEMPO	30 DE MARZO DE 2017
EQUIPAMIENTO PERMITIDO	07:00 AM - 01:00 PM
	1 CAMARA DSLR, 1 TRIPODE 1 GRUA PEQUEÑA (SIN ENTORPECER LAS CAMINERIAS).

QUEDA SUJEVO A SUSPENSION EN CASO DE SER REQUERIDO ESE ESPACIO PARA OTRA ACTIVIDAD OFICIAL

NORMATIVA:

1. Los solicitantes o el solicitante se compromete a dejar limpios los espacios, recogiendo y trasladando todos los desechos que pudiesen producirse durante la actividad en los centros de acopio destinados para los mismos.
2. No podrá colocarse nada que implique martilleo, pegamento o cinta adhesiva en los árboles, paredes, pisos, muros, estatuarias, fuentes, o cualquier otro bien mueble o inmueble, permitiendo únicamente elementos rodantes o móviles de manera que se garantice la integridad del espacio físico y los elementos patrimoniales. Esta medida es válida para los espacios exteriores e interiores.
3. No se permite la circulación de vehículos ni motos dentro de las instalaciones del parque o plaza.
4. Los accesos en los espacios interiores deben mantenerse libres, por medidas de seguridad, de igual manera no se permite obstaculizar las adyacencias del espacio en cuestión.
5. No se permite el acceso a los Espejos de agua y Fuentes.
6. Toda infraestructura y/o materiales a ser utilizados en la decoración y arreglo del espacio, deben ser retirados el mismo día al finalizar la actividad.
7. No podrá utilizarse papepillos en piñatas o en decoraciones.
8. No podrá utilizar fuegos artificiales, ni realizar actividades que sean generadoras de incendio, a menos que se cuente con el debido permiso, expedido por el Cuerpo de Bomberos del Distrito Capital, tomando en cuenta las medidas de seguridad correspondientes.
9. No se permite el consumo de bebidas alcohólicas en las plazas y/o espacios internos del Parque.
10. Los solicitantes se comprometen a preservar las áreas verdes, esculturas, espacios y en general los elementos de carácter patrimonial, bienes muebles e inmuebles, así como la fauna y flora presente en los espacios que utilicen.
11. No se permite el consumo de cigarrillo en las plazas y/o espacios internos del Parque.
12. El ingreso de mascotas al Parque o Plaza, solo es permisible con el uso de bozal y cadena.

• LA GUARDIA PATRIMONIAL SE ENCARGARA DE VELAR POR EL CUMPLIMIENTO DE LAS CONDICIONES AQUÍ SEÑALADAS.
EL DÍA DEL EVENTO EL SOLICITANTE O LOS SOLICITANTES DEBEN PRESENTAR A LAS AUTORIDADES COMPETENTES ESTA NORMATIVA DE USOS EN CONJUNTO AL PERMISO EXPEDIDO POR LA DIRECCIÓN DE CONTROL URBANO Y LOS PERMISOS QUE CORRESPONDAN SEGUN LA ACTIVIDAD.

 POR FUNDAPATRIMONIO DULCE YARA MEDINA FERNANDEZ PRESIDENTA Fundación para la Protección y Defensa del Patrimonio Cultural de Caracas (FUNDAPATRIMONIO) según resolución N° 359 del 26 de mayo del 2014, gaceta municipal N° 3808	POR FABULACIÓN (CORTOMETRAJE) NOMBRE: CARLOTA APELLIDO: BLANCO C.I: 24.315.019 
--	--

Edif. Gradillas a Bocacada, Edif. FUNDAPATRIMONIO, diagonal a la Plaza Bolívar de Caracas. Pisos 3, 4 y 5 Telf. (0212) 545.88.63 / 543.27.12 / 545.92.44 Fax (0212) 545.88.63 www.caracas.gob.ve - www.fundapATRIMONIO.gob.ve - presidencia@fundapATRIMONIO.gob.ve

Caracas, 15 de marzo 2017

Señores Junta de Condominio Edf. República,
Calle Paez, Chacao.

Atención,
Presidenta del Condominio, Ivonne Sánchez, y a quien pueda interesar,

Somos estudiantes de la Universidad Católica Andrés Bello, cursando nuestro último semestre de la carrera de Comunicación Social y trabajando actualmente en nuestra tesis de grado para obtener nuestro título de Licenciados en Comunicación Social, mención audiovisual.

Para nuestra tesis hemos elegido producir un cortometraje, que lleva por nombre 'Fabulación; un thriller psicológico que indaga en la percepción de la realidad que tienen dos núcleos: un hombre solitario en la ciudad, y una madre y su joven hija en la montaña.

Para la primera historia citadina, titulada 'Nihil', estamos en necesidad de rodar escenas en una azotea y en un pasillo residencial, con características específicas y que en este caso, guardan gran parecido con las áreas comunes del Edificio República.

Escribo el día de hoy, entonces, solicitándoles su apoyo en este proyecto, teniendo en consideración que es una vivienda multifamiliar, donde mismos estudiantes residen y pueden entender nuestro presente predicamento,

Quisiéramos solicitar nos concedan el uso de el pasillo del último piso, y el área de la azotea para rodar escenas para el cortometraje. El equipo humano y técnico serían el mínimo necesario, para así no entorpecer la actividad cotidiana del edificio y causar el menor obstáculo posible.

La escena que necesitamos grabar en la azotea y en los pasillos corresponden a la primera historia 'Nihil', un cortometraje que indaga en la percepción de la realidad, los sueños y la fragilidad de la mente humana.

Esta escena se puede describir brevemente de la siguiente manera:

Sebastián, nuestro protagonista, en un momento de crisis acude a su vecino, Jesús, un hombre perturbado por la muerte de su esposa e hijos. Jesús relatará - en la azotea de su edificio - su percepción de la vida, que ha dado un giro hacia lo paranormal a partir del accidente que lo marcó. Luego de revelarle a Sebastián su conocimiento de la vida luego de la muerte, Sebastián cae en crisis y agrede físicamente a Jesús.

El equipo humano y técnico constaría de once (11) personas en su totalidad. Nueve (9) de equipo técnico, conformado por estudiantes de la UCAB, y dos (2) actores. Al igual que el personal humano, el equipo técnico a utilizar sería mínimo: una (1) cámara DSLR, equipo de soporte, un (1) trípode y rebotadores. Se haría uso de la luz natural y equipos de iluminación no serán necesarios.

Requeriríamos dos (2) días para realizar el rodaje de las escenas: el **día jueves 23 de marzo, desde las 7:00 am hasta la 4:00 pm y el día lunes 27 de marzo desde las 7:00 am hasta las 12 del mediodía.**

Quedo a su disposición para cualquier pregunta y agradecemos de antemano toda la colaboración que puedan brindar a este proyecto.

Atentamente,



Carlota Blanco Santini
Cel: +58 424 2692624
Correo: blancocarlot@gmail.com

Caracas, 20 de febrero 2017

Estimada Dr. Eiltany Raga,

Me dirijo el día de hoy a usted para solicitar un permiso para realizar el rodaje de unas escenas parte de un cortometraje para la Universidad Católica Andrés Bello en los alrededores de la Laguna de Mucubaj dentro del Parque Sierra Nevada en el estado Mérida.

Las escenas son parte esencial del cortometraje 'Fabulación', la tesis de grado en la que trabajo actualmente con mis compañeros de la carrera de Comunicación Social mención Audiovisual en la Universidad Católica Andrés Bello.

Sinopsis

Dos relatos acerca de la huida, Catalumbo y Sebastián, nuestros dos personajes principales, tienen el mismo deseo: escapar de la realidad devastadora que los está persiguiendo. Visto desde la perspectiva adulta, así como desde la inocencia juvenil, ambos tratan de crear una realidad alternativa con el fin de huir de la actual que los está torturando. Tanto para la joven Catalumbo, como para Sebastián, sus mentes jugarán a favor como en contra de ellos, haciéndolos agonizar y al mismo tiempo dándoles esperanza de una realidad con un propósito aún por descubrir.

El cortometraje 'Fabulación' es un thriller psicológico conformado por dos historias: 'Nihil' y 'Catalumbo'. El permiso que hoy solicito es referente a esta última historia.

Para el rodaje de esta pieza, hemos conseguido el apoyo de la comunidad estudiantil en la ciudad de Mérida. Hemos asegurado locaciones para los interiores a grabar (la casa en la los personajes viven) y para rodar escenas en exteriores, requerimos esta locación; esencial para el momento clímax de la historia.

Lo que ocurre en esta escena se puede describir brevemente de la siguiente manera:

Catalumbo experimenta una alucinación durante la cual se ve a ella misma entrando a una laguna, con la intención de ahogarse. Entre ella y su madre – que también experimenta la alucinación – detienen a la imaginaria Catalumbo, manteniendo la realidad suspendida por lo que resta de historia.

Adjunto unas imágenes de referencia, para mejor ilustrar la composición de los planos que se pretenden lograr (Anexo 1).

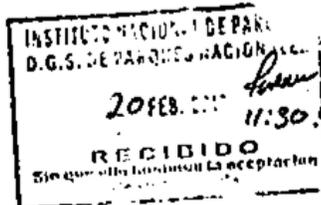
La fechas establecidas para el rodaje que se llevará a cabo en Mérida son del 11 de marzo al 16 de marzo. Requerimos un (1) día de entre estas fechas para realizar el rodaje de las escenas. Proponemos el día 12 de marzo de 2017, en el horario comprendido entre las 7:00 am y la 1:00 pm.

El personal requerido para este rodaje constará de ocho (8) personas (seis estudiantes como equipo técnico y dos actores). El equipo técnico que implica este rodaje consta de: una (1) cámara DSLR, equipo de soporte (steady cam), un (1) monitor, un (1) micrófono BOOM, un (1) trípode, y una (1) luz LED con su paral. Adjunto una lista del personal humano y sus correspondientes números de identificación (Anexo 2).

Quedo a su disposición para cualquier pregunta y agradecemos de antemano toda la colaboración que puedan brindar a este proyecto, que entre sus intenciones, pretende enaltecer la geografía nacional y ofrecer a la audiencia venezolana una experiencia cinematográfica en un escenario donde pueda identificarse; un escenario que nos recuerde que para ver maravillas no tenemos que ir tan lejos.

Atentamente,

01-2435019.
0424 2692624
Gabriela Felto

Gabriela Felto
Cel: +58 424 2620801
Correo: gabrielafelto22a@gmail.com

**PLANILLA DE SOLICITUD PARA AUTORIZACION DE FILMACIONES,
GRABACIONES, TOMAS FOTOGRAFICAS, ACTIVIDADES
RECREATIVAS E INVESTIGACIÓN**

I. DATOS DEL SOLICITANTE (PERSONA NATURAL O JURIDICA)

Apellidos y Nombres: Feito Flores, Gabriela		Cédula de Identidad o pasaporte: V- 18.004.580
Empresa o Institución: Universidad Católica Andrés Bello		Rif:
Dirección: Av. Manzanares Oeste, Edi Romanza. Caracas		Apartado Postal: 1080
Teléfono Móvil: 0424-2620801	Teléfono de Oficina: 0212-9023326	Fax:
Correos Electrónicos: gabrielafeito22@gmail.com		

II. TIPO DE SOLICITUD

Filmación Grabación Tomas Fotográficas Investigación

¿Su estudio contempla investigación sobre aspectos genéticos? Si No

Material a coleccionar: grabación

Ubicación Taxonómica: _____

No. de ejemplares: 1

Destino: Mérida

Título o tema: "Fabulación"

III. ESPECIFICACION DE LA SOLICITUD

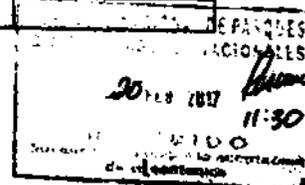
Comercial Tesis Trabajo de acceso Personal Práctica Docente
Muestreo- Museo Visitas de Reconocimiento Científico - Educativo
Interinstitucional

Otros (especifique): _____

Patrocinante: _____

IV. UBICACIÓN Y PERIODO

Parques y/o Monumentos	Sector	Fecha de Inicio	Fecha de culminación
Laguna de Mucubají	Mérida	12 marzo 2017	12 marzo 2017



7.5 Facturas

CIMASE, C.A.

CMS RIF.J-30649285-2

Teléfonos: 0212-284.41.44 / 284-82.60 Fax: 284.48.10

Nombre 000002053 - GABRIELA FEITO
 Dirección AV. MANZANARES OESTE, EDIF ROMANZA URB MANZANARES
 Ciudad CARACAS
 Atención
 Vendedor 00001 - OFICINA
 Envía

N° Cotización C17-00162
 CARACAS, 18/03/2017

N° RF V018004580
 N° M.I.T.
 Telf. 0212-90233260424-2620801
 Fax
 Nombre de Producción: 23-30-3-2017
 Fecha de Producción: FABULACION/TESIS

Código	Cant.	Descripción	Unidad	Precio Unitario	Total
KITS	2,00	KIT TIPO COMBO 300/650W FRESNEL	UNIDADES	49.014,00	98.028,00

Observaciones	Total Renglones		
PAUTA 2 DIAS 23-30-3-2017 PROD CORTO UNIVERSITARIO/TESIS	% Descuento	20,00	19.605,60
FABULACION PRESUPUESTO VALIDO POR 5	Sub Total		78.422,40
DIAS	IVA 12,00 %	78.422,40	9.410,69
CONDICIONES: CONTADO	Total a Pagar	Bs	87.833,09
LOCACION: CARACAS			

SON: Ochenta y siete mil ochocientos treinta y tres Bolívars con 09/100

