

Información Importante

La Universidad de La Sabana informa que el(los) autor(es) ha(n) autorizado a usuarios internos y externos de la institución a consultar el contenido de este documento a través del Catálogo en línea de la Biblioteca y el Repositorio Institucional en la página Web de la Biblioteca, así como en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad de La Sabana.

Se permite la consulta a los usuarios interesados en el contenido de este documento para todos los usos que tengan finalidad académica, nunca para usos comerciales, siempre y cuando mediante la correspondiente cita bibliográfica se le de crédito al documento y a su autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, La Universidad de La Sabana informa que los derechos sobre los documentos son propiedad de los autores y tienen sobre su obra, entre otros, los derechos morales a que hacen referencia los mencionados artículos.

BIBLIOTECA OCTAVIO ARIZMENDI POSADA
UNIVERSIDAD DE LA SABANA
Chía - Cundinamarca

ESTEPARIO

ESTEPARIO

AUTORES

ÁNGELA PATRICIA DUQUE GUTIÉRREZ

STEFFANY VALBUENA TORRES

DANIELA ORTEGA ATEHORTUA

NICOLAS BASTIDAS GUTIÉRREZ

TRABAJO DE GRADO

DIRECTOR

JUANA RUBIO

(PROFESORA DE LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN)

UNIVERSIDAD DE LA SABANA

FACULTAD DE COMUNICACIÓN

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIOS

CHÍA

2015

TABLA DE CONTENIDO

1	RESUMEN	5
2	INTRODUCCIÓN	6
3	STORYLINE	7
4	OBJETIVOS DEL PROYECTO	8
5	ESTADO DEL ARTE	9
5.1	AUGE DE LA TEORÍA DEL AUTOR	9
5.2	EL TRABAJADOR ORIGINAL EN EL CINE DE HOLLYWOOD	10
5.3	EL NARRACIÓN DE ARTE Y ENSAYO DE DAVID BORDWELL	11
5.4	EL “AUTOR” EN LOS TIEMPOS ACTUALES	13
6	JUSTIFICACIÓN	15
6.1	JUSTIFICACIÓN DEL GUIÓN.	17
6.2	DESARROLLO DEL GUIÓN	19
6.3	SIMBOLOGÍA.	19
6.4	EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.	20
7	PROPUESTA DE DIRECCIÓN	23
7.1	GÉNERO	23
7.2	FORMATO.	24
7.3	TRATAMIENTO NARRATIVO	24
8	PROPUESTA DE DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA	31
8.1	COMPOSICIÓN DE LA TOMA	31
8.2	MOVIMIENTOS DE CÁMARA	34
8.3	PLANIMETRÍA	36
8.4	SETTINGS	39
8.5	LOOK	39
8.6	TAMAÑO DE LA TOMA: 1920 X 1080 PÍXELES	41
8.7	RELACIÓN DE ASPECTO	41
8.8	LENTES	41
9	PROPUESTA DE DIRECCIÓN DE ARTE	43
9.1	ORGANIGRAMA	43
9.2	LOCACIÓN	43
9.3	ACTOR PRINCIPAL.	44
9.4	EMILIO EN LA HISTORIA.	45
9.5	UTILERÍA	46
9.6	ATREZZO	50
9.7	EL COLOR.	51

ESTEPARIO

9.8	MOODBOARDS	53
9.9	VESTUARIO	55
9.10	MAQUILLAJE	57
10	PROPUESTA DE MONTAJE Y COLORIZACIÓN	59
10.1	MONTAJE	59
10.2	RITMO	60
10.3	COLORIZACIÓN	61
10.4	TRANCIONES	62
10.5	TÉCNICAS	62
10.6	HERRAMIENTAS	63
11	PROPUESTA DE PRODUCCIÓN	64
11.1	FECHA DE RODAJE	64
11.2	EQUIPO TÉCNICO Y ARTÍSTICO	64
11.3	LOCACIONES	66
11.4	TRANSPORTE	68
11.5	ALIMENTACIÓN	68
11.6	HOSPEDAJE	69
11.7	ETAPA PREVIA AL RODAJE	69
11.8	FINANCIACIÓN DEL CORTOMETRAJE	69
11.9	PLAN DE PROMOCIÓN Y DISTRIBUCIÓN	71
11.10	PRESUPUESTO	71
12	CONCLUSIONES	75
13	ANEXOS	76
13.1	GUION	76
13.2	GUION TÉCNICO.	81
13.3	PLAN DE RODAJE.	98
14	BIBLIOGRAFÍA	101

1 RESUMEN

El cortometraje de ficción Estepario es un ejercicio de trabajo audiovisual en el cual se aplica los conceptos de cine de arte y ensayo propuesto por David Bordwell, que permite la exploración de temáticas relacionadas con estados emocionales surreales, como lo es el viaje del espíritu después de la muerte.

ABSTRACT

The short film Estepario is an audiovisual exercise work in which the concept of film art proposed by David Bordwell is being applied. This concept allows the exploration of issues related to surreal emotional states, as it is the journey of the spirit after death.

2 INTRODUCCIÓN

Estepario expresa de manera creativa la visión que tiene la autora del viaje del espíritu después de la muerte.

Hemos categorizado Estepario como cine de autor dentro de la categoría de narrativa de arte y ensayo propuesta por David Bordwell aplicado al modo de narrar contemporáneo. En el estado del arte se realizó un repaso sobre las diferentes discusiones que han surgido con respecto a la teoría del autor durante la historia del cine hasta llegar a la clasificación de narrativas de cine de Bordwell y luego a nuestros tiempos.

En la justificación abarcamos de manera más profunda las características de la narrativa de arte y ensayo analizado en el cortometraje y explicamos el surgimiento del guion. El tratamiento estético tuvo como referente principal a Darren Aronovsky teniendo como concepto principal el agobio progresivo. El libro de producción explica las propuestas de dirección, de dirección de fotografía, de dirección de arte, de producción y de montaje para la ejecución del cortometraje.

3 STORYLINE

En medio de la planicie, un misterioso hombre despierta aparentemente sin motivo alguno. Su débil y sediento cuerpo deberá realizar un esfuerzo demoledor para lograr encontrar punto de escape ante los fuertes rayos del sol. En el transcurso de su búsqueda, el hombre irá descubriendo elementos que reactivarán sus recuerdos y que cambiará por completo el rumbo de su supervivencia.

4 OBJETIVOS DEL PROYECTO

- Explorar el lenguaje del cine de autor como forma de expresión artística para responder a una temática filosófica del rumbo del espíritu luego de la muerte, y con esto, explorar otros modos cinematográficos de contar diferentes, a las estéticas impuestas por los modos de representación institucional (MRI).
- Expresar una visión de la muerte muy cercana a la visión oriental, basada en la reencarnación, el renacimiento y la importancia del espíritu, a través del lenguaje audiovisual, tomando a la audiencia como espectador activo, quien deberá realizar sus propias interpretaciones con respecto a lo que percibe.

5 ESTADO DEL ARTE

5.1 Auge de la teoría del autor

La teoría del autor ha sido un concepto ampliamente discutido en el transcurso de la historia del cine. Su auge surge en el transcurso de la nueva ola francesa, de los texto de *Cahiers du Cinéma*, una revista francesa de la época donde cineastas como Truffaut, Resnais y Godard escribían sus ideas y teorías del cine para luego ser plasmadas en sus películas. En sus teorías ellos definían al director como creativo, creador, y autor de su propia película, forjando su propio estilo narrativo y visual sin intenciones comerciales (Pulido, 2002).

El cineasta Alexandre Astruc afirma en su ensayo *el nacimiento de una nueva vanguardia, la caméra-stylo* que: “El realizador /autor escribe con su cámara como un escritor escribe con su pluma” (Citado en Gonzáles, 2005, p. 96). En el cine de autor el director expresa, desde la escritura del guion hasta la posproducción, su propia visión y percepción de la vida. Sostenía que “el cine se estaba convirtiendo en un nuevo medio de expresión análogo a la pintura o a la novela” (Stam, 2001, p. 106).

Andrés Bazin resumía esta tendencia, en un artículo de 1957 *la politique des auteurs* como la elección “dentro de la creación artística el factor personal como criterio de referencia, para postular después su permanencia e incluso su progreso de una obra a la siguiente” (Bazin, 1957, p. 101). Sin embargo, pone en debate el peligro que implica la *política de los autores* al cuestionar el hecho de alabar una obra que no lo merece , pero que simplemente por ser de determinado autor debe ser alabada, y “el riesgo es menos nefasto que el de rechazar una obra estimable porque su realizador no ha hecho nada bueno hasta la fecha” (Bazin, 1957). Bazin cuestiona y señala la necesidad de complementar la teoría del autor con otras perspectivas de la siguiente manera:

Hemos intentado demostrar por qué unos autores mediocres pueden, por accidente, realizar películas admirables y cómo, en cambio, el genio mismo esta amenazado por una esterilidad no menos accidental. La política de los autores ignorará a los primeros y negará lo segundo. Siendo útil y fecunda, me parece, pues, independientemente de su valor polémico, que tiene que ser completada por otras aproximaciones del hecho cinematográfico que restituyen al filme su valor de *obra*. No se trata de negar el papel del autor, sino de restituirle la preposición sin la cual el sustantivo autor no es más que un concepto cojo. “Autor”, sin duda, pero ¿de que? (Bazin, 1957, p. 105).

Andrew Sarris luego introdujo la teoría del autor en los Estados Unidos con su artículo *“notes on the auteur Theory in 1962”* en el cuál reafirma la teoría de los franceses del estilo como expresión artística. En adición propuso tres criterios para reconocer a un autor: 1) La competencia técnica; 2) una personalidad reconocible; 3) un significado interno surgido de la tensión entre la personalidad y el material.

Sin embargo, Puhle Kael los rebatió en su artículo-réplica *“Circles and Squares”* argumentando, primero que todo, que la competencia técnica no era un criterio válido ya que muchos directores como Antonioni iban más allá de una mera competencia técnica. Sostiene también que una personalidad reconocible carece de significado ya que favorece a los directores repetitivos que tienen un estilo marcado precisamente porque nunca intentan nada nuevo. Y finalmente rechaza el “significado interno” por “insosteniblemente vago y por favorecer a directores mediocres que van encajando como pueden el estilo en las grietas de la trama” (Stam, 2001, p. 112).

Muchos críticos refutaron la teoría de autor, indicando que ésta subestima “el impacto de las condiciones de producción sobre la autoría de las obras” (Stam, 2001, p. 112) a que el cineasta está rodeado de técnicos, cámaras, y luces. Es decir que la autoría no puede aplicarse de la misma manera en el cine como si puede aplicarse en la pintura y en la escritura, ya que el rodaje de una película puede juntar hasta más de 20 personas y cuenta con la participación colectiva de compositores, diseñadores de producción, artistas, etc (Stam, 2001).

5.2 El trabajador original en el cine de Hollywood

Por el lado del cine hollywoodense el concepto de autor es opacado por el concepto de “trabajador original”. El cine de Hollywood no da a los directores, ni siquiera a los productores, el estatus de autores (Bordwell J. S., 1997, pp. 120-122). Sin embargo la industria se percató del amplio beneficio que traen los productos distintivos y originales. Esto conllevó a fomentar en los trabajadores el objetivo de hacer “una película de modo que satisficiera la opinión pública normativa del estándar de calidad cinematográfica y aun así introdujese una desviación de dicho estándar siempre que los resultados fueran rentables” (Bordwell J. S., 1997, p. 122). De esta manera los directores que lograban grandes éxitos de taquilla tenían el derecho de pedir sueldos más elevados y tener mayor poder a la hora de tomar decisiones (Bordwell, 1997, pp. 120 - 122).

Así se fueron forjando aquellas extraordinarias excepciones a que la crítica ha denominado como autores, tales como Hitchcock, Disney, Chaplin y Jerry Lewis.

De esta manera estos directores pueden entenderse como trabajadores extraordinariamente originales (Bordwell J. S., 1997).

Bazin, por su parte, defendió el cine Hollywoodense de sus colegas de *Cahiers du cinema* ante la concepción que tenían del cine americano como un cine donde sus realizadores eran esclavos. Incorporó el nuevo concepto *genio del sistema* como “la capacidad de una máquina industrial bien financiada y cargada de talento para producir películas de gran calidad” (Stam, 2001, pp. 113-114) recordándoles que “el cine norteamericano no podía reducirse a un montón de creadores, cada uno de ellos pertrechado con una visión personal del mundo” (Bordwell, 1997, p. 4).

Lo que hace que Hollywood sea mucho mejor que cualquier otro sistema no es sólo la calidad de ciertos directores sino también la vitalidad y, en cierto sentido, la excelencia de una tradición.... El cine norteamericano es un arte clásico, pero entonces, ¿por qué no admirarlo en su faceta más admirable, es decir, no sólo el talento de éste o aquel realizador, sino el genio del sistema, la riqueza de su siempre pujante tradición y fertilidad cuando entra en contacto con nuevos elementos? (Bordwell, 1997, p. 4).

5.3 La narración de arte y ensayo de David Bordwell

Bordwell en su libro *La narración en el cine de ficción* (Bordwell, 1996, p. 205), propone la existencia de un conjunto de “películas que apelan a normas de argumento y estilo existentes” que permiten poner en conjunto este tipo de cine distintivo del cine clásico de Hollywood. Bordwell las denomina narración de arte y ensayo.

En el cine de arte y ensayo el autor es tratado como una “estructura en el sistema de la película” (Bordwell J. S., 1997, p. 419). Todas las desviaciones del canon clásico (un ángulo poco habitual, un montaje evidente, un movimiento de cámara prohibido, un cambio sorpresivo en la decoración o decorado, a través de una lógica de causa y efecto) pueden ser interpretadas como “comentario de autor”. Es frecuente también que en la película se observe al autor como un “individuo biográfico”. Bordwell pone como ejemplo los filmes de Fellini y Truffaut (Bordwell J. S., 1997).

Bordwell caracteriza, de manera general, al cine de arte y ensayo por la exaltación del estilo en el filme y su tendencia a desviarse, aunque sea sutilmente, de los cánones clásicos sin dejar de lado el objetivo de contar una historia (la cual es perceptible en cierta manera) ya que “el despliegue único de los rasgos estilísticos del filme queda subordinado a las funciones definidas del argumento:

ESTEPARIO

crear realismo, subjetividad expresiva y comentario autoral” (Bordwell, 1996, p. 275).

Este tipo de cine ha permitido el desarrollo de un conjunto de procesos como el fomento a la crítica cinematográfica, el surgimiento de festivales cinematográficos y retrospectivas para erigir el culto al director -Bergman, Fellini-, como lo afirma Bordwell en “marcas de Fábrica no menos representativas que Picasso” (Bordwell J. S., 1997, p. 87).

Hollywood no se quedó atrás. Bordwell (El cine clásico de Hollywood, 1997) argumenta que ha existido una evidente evolución en el cine hollywoodense al permitir incorporar elementos y recursos del cine de arte y ensayo.

Del mismo modo que el antiguo Hollywood incorporó y dio nuevas funciones a recursos del expresionismo alemán y del cine de montaje ruso, el nuevo Hollywood ha tomado préstamos de forma selectiva del cine de arte y ensayo internacional (Bordwell J. S., 1997, p. 418).

Sin embargo esta incorporación de elementos entraron al cine norteamericano, no como una mera copia, sino como elementos acoplados a los parámetros del cine clásico. Han introducido los recursos narrativos del cine de arte y ensayo con una “motivación causal o genérica” (Bordwell J. S., 1997, p. 420). De esta manera encontramos el salto del montaje aplicado para la violencia o la comedia, el puente sonoro para lograr continuidad o generar un efecto sorpresa, la eliminación del fundido encadenado como transición, e incrustación del fotograma congelado para señalar el fin de la película (Bordwell J. S., 1997).

Surgen entonces películas americanas que inician la construcción de lo que Bordwell denomina, un Hollywood no hollywoodense: Taxi driver (Scorsese, 1976), American Gigolo (Schrader, 1980), Interiores (Allen, 1978) y Klute (Pakula, 1971), son películas que evidencian una alta carga estilística influenciada por directores pertenecientes al cine de arte ensayo (Bresson, Godard, Fellini, Truffaut y Bergman) (Bordwell J. S., 1997). Florece de esta manera un cine norteamericano diferente y renovado que invita a enfocar la mirada hacia su creador.

El culto al director ha ganado tanta fuerza que Scorsese y Mazurky pueden interpretar papeles en sus películas y Coppola puede interpretar, naturalmente, a un realizador en Apocalypse Now. Pascal Kané señala que en muchas películas modernas de Hollywood el papel activo del héroe tradicional se ha transferido al director como creador (Bordwell J. S., 1997, p. 420).

Dicho de otra forma, el culto al director en Hollywood comenzó a ganar una fuerza tal, que ha logrado mantenerse vigente durante todos estos años hasta los tiempos actuales: Martin Scorsese, Stanley Kubrick, James Cameron, Tarantino, Christopher Nolan, Darren Aronovsky, Clint Eastwood, Tim Burton, Steven Spielberg, David Fincher, Wes Anderson, Paul Thomas Anderson, los hermanos Coen, Jim Jarmush son unos pocos entre tantos directores actuales que han sido reconocidos a nivel mundial.

5.4 El “autor” en los tiempos actuales

Actualmente continúan existiendo objeciones acerca de lo que entendemos como el “autor” aplicado al cine. Robert McKee argumenta que el deseo de tener un “autor” es un reflejo de lo que necesitan los críticos, más no un reflejo de la realidad:

Los críticos necesitan un artista: un pintor, un compositor, un escultor, un arquitecto etc. Ellos necesitan un artista al que aferrarse para que puedan escribir inteligentemente sobre cómo la infancia de ellos influyen en su trabajo y poder escribir sobre su visión del mundo (Mckee, 2011).

Cuestiona este concepto con inquietudes como la siguiente: ¿Cómo se le puede asignar “autor” a un realizador que no escribe sus obras?. Mckee refuta la subvaloración que ha recibido el rol del guionista a comparación del culto que se le ha brindado al director:

La diferencia que hay entre una buena película y una gran película es el director. Esa magistral visión e interpretación hace que se pase de lo *bueno* a lo *gran*. Pero la diferencia que existe entre una buena película y una película inexistente es el escritor. Lo ideal es que el escritor sea el mismo director, ya que la dirección es tan sólo el complemento de lo que el escritor comenzó (Mckee, 2011).

Reafirma que el cine es una plataforma colaborativa donde actores, directores, diseñadores, productores etc, contribuyen de manera conjunta a la construcción del filme, por lo que exige indagar cuál de estos contribuyó mayoritariamente a la esencia del filme. De manera que cuestiona la necesidad de tener que observar el filme tomando como referente un único autor. “¿Por qué no simplemente ver “el filme”, hablar “del filme”, de las cualidades “del filme”?” (Mckee, 2011).

A pesar de las numerosas objeciones que surgieron refutando la teoría del autor, éste marcó trascendentalmente la evolución del cine ya que indujo a desplazar la atención del “qué” al “cómo” “demostrando que el estilo tenía en si repercusiones

ESTEPARIO

personales. Rescató películas y géneros olvidados. Resaltó directores en lugares sorprendentes, especialmente entre los directores americanos de serie B. Rescató géneros enteros- el thriller, el western, el cine de terror. Facilitó la entrada del cine en los departamentos de literatura y desempeñó un papel fundamental en la legitimación académica de los estudios de cine (Stam, 2001, p. 114).

6 JUSTIFICACIÓN

El cine de autor, entendido dentro de la categoría de arte y ensayo, permite la exploración de este tipo de temáticas relacionadas con estados emocionales surreales. En el siguiente apartado abarcamos de manera más profunda el concepto de arte y ensayo propuesto por Bordwell a la vez que justificamos la identificación de Estepario con este tipo de cine.

Bordwell (La narración en el cine de ficción, 1996) expone numerosas características de la narración de arte y ensayo que permiten poner en conjunto este tipo de cine distintivo al cine clásico de Hollywood.

Una de las características más importantes del cine de arte y ensayo es que se aleja del cine clásico porque llama la atención del espectador sobre el modo cómo esta construida la historia. Si en el cine clásico las preguntas nacen de la historia: “Qué hay en su pasado?, ¿qué sucederá ahora?”, en el cine de arte y ensayo las preguntas surgen a partir de la narración: “¿Cómo se esta contando la historia?, ¿quién esta contando la historia?, ¿por qué se cuenta de este modo?” (Bordwell J. S., 1997, p. 419). De este modo el autor hace presencia como un paralelo, como un alguien que nos quiere comunicar algo.

Otra de las características de esta narrativa es que enfoca más el interés hacia el personaje que hacia el argumento. “Investigar en el interior del personaje se convierte no sólo en el principal material temático del filme, sino en fuente principal de expectación, curiosidad, suspense y sorpresa” (Bordwell, 1996, p. 209). El movimiento argumental puede ser retrasado por la exposición de los sentimientos de los personajes, estos pueden ser plasmados en el filme de diferentes formas: ellos mismos contando su historias, acontecimientos autobiográficos, fantasías, sueños, incluso su mismo entorno y el estilo del filme en si (Bordwell, 1996).

El cine de arte y ensayo desarrolló toda una serie codificada de puestas en escena para expresar el estado de ánimo el personaje: posturas estáticas, miradas encubiertas, sonrisas esbozadas, paseos sin rumbo, paisajes llenos de emoción y objetos simbólicos – el realismo psicológico consiste en permitir a un personaje que revele su interior a los otros e inadvertidamente, a nosotros (Bordwell, 1996).

Varios elementos del filme pueden ser manipulados para proyectar la imaginación del personaje: manipulación del tiempo (ralentí o imágenes congeladas), manipulación de los entornos, de la banda sonora, manipulación de la frecuencia (repetición de imágenes), manipulación de la iluminación, etc (Bordwell, 1996).

ESTEPARIO

En el cine de arte y ensayo el conocimiento que se tiene de la película tiende a ser limitado. En ocasiones la narración transcurre con lo que sabe y observa un sólo personaje o puede dividir el conocimiento entre dos personajes. Y aún así no existe seguridad con respecto al acceso que tiene el personaje a la totalidad de la historia. Por ello la narración de arte y ensayo, en contraste a la narración clásica, tiende a ser más subjetiva. Bordwell afirma que el cine de arte y ensayo ha sido “una fuente de experimentos para representar la actividad psicológica en el cine de ficción” (Bordwell, 1996, p. 209).

Es muy frecuente que los personajes se enfrenten a crisis de significado existencial encaminándose a situaciones límite. Carecen de deseos y objetivos concretos, pueden actuar movidos por razones sin gran consistencia o pueden replantearse sus objetivos. Bordwell (1996) pone como ejemplo el personaje *Marcello* de *La Dolce Vita* (Fellini, 1960) y *Borg* de *Fresas Salvajes* (Bergman, 1957). El enfoque hacia la búsqueda de las causas de los efectos psicológicos del personaje es lo que permite que la película avance. En contraposición al cine clásico, este modo de cine se preocupa más por la reacción que por la acción. “Es un cine de efectos psicológicos en busca de sus causas” (Bordwell J. S., 1997, p. 418) A menudo llegamos a conocer esos “factores causales sólo hasta el final de la película.

Es muy usual la existencia de lagunas narrativas prolongadas y también los finales abiertos. Como lo afirma Bordwell “la historia se abandona cuando ha servido al propósito del director pero antes de satisfacer los requerimientos del espectador” (Bordwell, 1996, p. 210). Bordwell justifica los finales abiertos como reafirmación a la complejidad de la vida poseedora de causas pendientes y preguntas sin respuesta (Bordwell, 1996).

Por último, la narración de arte y ensayo exige un nivel más alto de interpretación ya que es muy usual el uso de enlaces simbólicos entre escenas por lo que requiere no sólo de una comprensión denotativa, sino también connotativa. Adicionalmente puede generar la necesidad de ver más de una la película para su completa comprensión por su exigencia memorística (Bordwell, 1996).

El cortometraje de ficción Estepario se convirtió en un ejercicio para la aplicación de los conceptos anteriormente mencionados en la exploración visual y auditiva para la exposición del viaje que tiene el espíritu después de la muerte.

En primer lugar el cortometraje atrae la atención del espectador con respecto a su estilo: los cortes abruptos, los movimientos de cámara y el cambio de tonalidad de una escena a otra, la manipulación del tiempo (time lapse, fotografía antigua), el montaje trepidante, el diseño sonoro y a musicalización son elementos del lenguaje

ESTEPARIO

audiovisual que cumplen con una función autoral, además que contribuyen a la exploración psicológica del personaje.

En tercer lugar, el personaje carece de un objetivo concreto. El argumento avanza principalmente por la reacción que el personaje va teniendo a medida que se enfrenta a diferentes estímulos. Vamos explorando su estado psicológico a medida que la historia avanza mientras se encamina a una crisis existencial.

En cuarto lugar el nivel de conocimiento que el espectador tiene del argumento es limitado a lo que el personaje ve y siente. Se presentan lagunas narrativas que sólo hasta el final se logran resolver: ¿por qué la cámara toma ese tipo de fotografías?, ¿por qué este hombre se encuentra sediento en la mitad del desierto?. Sin embargo existen lagunas cuyas respuestas se abre a la interpretación del espectador: el pasado reflejado del personaje en las fotografías.

Y por último el cortometraje exige un nivel más alto de interpretación debido a que se implementan simbolismos como lo son el árbol y el pozo y puede requerir que el espectador vea el cortometraje más de una vez para enganchar elementos específicos que contribuyen a la construcción del argumento.

6.1 Justificación del guion.

Desde tiempos remotos, el ser humano ha sentido la necesidad de explicar la muerte, tal vez para que de la misma forma se logre encontrar un sentido a la vida, y esto ha generado el surgimiento de numerosas culturas y religiones, cada una de ellas con sus propias creencias y sus propias visiones. Sin embargo, podríamos trazar una línea muy marcada entre la visión occidental predeterminada principalmente por la religión católica y cristiana y la visión oriental donde encontramos principalmente el pensamiento tibetano, el budismo y el hinduismo.

La visión occidental ha enmarcado la muerte como algo terrorífico y negativo, ya que percibe la muerte como una consecuencia del pecado, como un castigo: "Así pues, por medio de un solo hombre entró el pecado en el mundo, y con el pecado la muerte, y la muerte pasó a todos porque todos pecaron." (Romanos 5, 12). Con la llegada de Jesucristo, se planteó la posibilidad de ser salvados si cumplimos con los diez mandamientos. "Jesús le dijo entonces: Yo soy la resurrección y la vida. El que cree en mí, aunque muera, vivirá; y ninguno de los que viven y creen en mí morirá jamás (Jn 11,25). De esta manera, según la religión católica y cristiana, quienes depositan toda su fe en Jesús y conciben un alma pura serán enviados al cielo, al paraíso, mientras que aquellas almas que atentan contra los 10 mandamientos serán enviadas al infierno. Si sus pecados no son tan extremos, pero aún así no se encuentran plenamente purificados o con algún resto de

ESTEPARIO

pecado, sufrirán una purificación en el purgatorio, antes de llegar a Dios. La religión católica o cristiana no creen en la reencarnación. Consideran que cada ser humano muere una única vez y su alma será conducida al cielo o al infierno eternamente según sus actos en vida (Bueno, s.f.).

La visión occidental percibe la muerte con miedo, la medicina lucha constantemente por alargar más la vida ya que consideran la muerte como fracaso y no la conciben como una transición natural.

Para los orientales la muerte es considerada como el paso hacia la regeneración por lo que no es considerada como un acontecimiento trágico sino que contrariamente a la visión occidental, es vista con júbilo y veneración. El hinduismo considera la muerte como un evento bienaventurado, pues es la posible forma de alejar al hombre de este mundo agobiante y sofocante colmado de aflicciones y lo conduce a un círculo misericordioso (Orozco, 2010). Para el budismo tibetano la muerte es tan sólo un estado de latencia, confirman que, como el ciclo del agua, la energía y la materia no se pierden nunca sino que cambian de forma, por lo tanto para el budismo la vida es eterna y debe atravesar por sucesivas encarnaciones. La muerte es la manifestación del carácter transitorio de la vida y de todas las cosas, es la evidencia de que el universo entero se encuentra en un constante cambio natural, por lo tanto la muerte es vista como un aspecto indispensable de la vida. Los tibetanos se encuentran en una preparación espiritual constante para que a la hora de enfrentar la muerte logren arribar al Nirvana que es el rompimiento del ciclo nacimiento-muerte-nacimiento (Padmasambhava, 2008).

Nacemos al mundo de la naturaleza; cuando nacemos por segunda vez, es al mundo del espíritu (Sivananda, 2000).

Así como estas creencias, Estepario es otra de las tantas creaciones imaginarias que nace para intentar responder la pregunta: ¿qué hay después de la muerte? Es evidente que expresa una visión de la muerte mucho más ligada a la visión oriental que a la occidental, ya que refuerza el concepto del renacimiento y la importancia de la preparación del espíritu hacia la concepción de la muerte, ajeno a moralismos y reglas impuestas, y muy enfocado en la tranquilidad personal del subconsciente. Su autor no considera a Dios como un ser que premia y castiga, lo considera como una energía invisible presente en todo lo existente, cuya fuerza será más poderosa en cuánto exista mayor conciencia de ella. Considera la muerte como el estado latente del espíritu donde se pone a prueba su capacidad de sobrevivir en un mundo alterno, con la sola conciencia de esta energía, enfrentándose a sus propios recuerdos.

De esta manera nace Estepario como una creación personal del autor, que expresa de manera íntima y creativa, no una visión absoluta pero si una

imaginaria forma de ver la muerte: viaje del espíritu que deberá sobrevivir en un mundo alterno, donde no dependerá de su fuerza física, sino de su fuerza espiritual. Si no logra sobrevivir, se deberá enfrentar, de nuevo, al mundo terrenal. Éste espíritu deberá enfrentarse a sus propios recuerdos de vida, a su propio karma y sobrevivir en un mundo donde la fuerza espiritual deberá ser superior a las fuerzas que tenemos en vida: poder, dinero, fuerza muscular, etc. El personaje (espíritu), junto con el espectador, no sabrán al inicio que esta muerto, creará que ha despertado en un lugar terrenal sin motivo alguno y que su principal objetivo será la supervivencia. A medida que avanza la historia irá descubriendo que el lugar donde se encuentra no es un lugar común, que esta muerto, que debe tomar rumbo orientado por su conciencia.

6.2 Desarrollo del guion

En el siglo VIII se escribió un libro, originariamente oriental, llamado “el libro tibetano de los muertos”. Un libro que guía al ser moribundo dentro de su transformación espiritual para lograr llegar a la iluminación y evitar renacer, evitar el *samsara* (ciclo de nacimiento, vida, muerte, encarnación). Según la ideología tibetana, el espíritu no preparado hará más tormentoso su proceso de renacimiento, mientras que el espíritu preparado logrará llegar a la liberación o al *Nirvana*, es decir al rompimiento del ciclo, del *samsara* (López, 2009, pp. 2-4). Para la realización del guion implementamos ideas basadas en este libro por su alta afinidad con la idea inicial.

El libro tibetano de los muertos afirma que existen tres momentos que conforman la transición vida – muerte – vida. Estos momentos son llamados bardos: bardo de la agonía, bardo del dhamarta y bardo del devenir. El espíritu preparado pasará directamente a la liberación del Nirvana y no tendrá que pasar por estos tres bardos. Mientras que el no preparado deberá pasarlos hasta renacer (López, 2009).

El personaje pasa por estos mismos momentos, se enfrenta contra su propio karma. Dado que en vida cometió actos que atentaron contra su propia tranquilidad y paz, estos miedos se mantienen latentes en la muerte. Esto significa que su espíritu es débil y por lo tanto tiene que pasar por los tres momentos y renacer. Toda la estructura del guion la diseñamos en base a este concepto.

6.3 Simbología.

El árbol y el pozo han tenido una alta connotación simbólica desde tiempos

ESTEPARIO

inmemorables. Por supuesto, este tipo de información únicamente será captada por un espectador más especializado.

6.3.1 El árbol.

El muy conocido *árbol de la vida* “es el símbolo del Alma del hombre y del Universo” (Aníbal, s.f.). Se le ha relacionado principalmente como “gestador de vida, simboliza la inmortalidad y la fertilidad. En la india, por ejemplo, las mujeres cuelgan pañuelos rojos en ciertos árboles cerca de pozos para conjurar la esterilidad. En las tribus nómadas del cercano oriente las mujeres jóvenes se hacen a veces tatuar la imagen de un árbol en el abdomen para propiciar la concepción (Crew, s.f.). En Australia, los aborígenes warlpiris occidentales creen que las almas se acumulan en árboles y esperan a que pase una mujer adecuada para saltar hacia ella y nacer (Warnayaka, 2001).

En Estepario el árbol es completamente ignorado por el personaje dando alusión a su alta indiferencia hacia el alma, hacia lo sagrado, hacia el origen de su propio espíritu. Representa lo eterno y místico que siempre perdurará en aquél universo onírico.

6.3.2 El pozo

Son conexiones entre el mundo de arriba o de los vivos y el mundo de abajo, de los muertos o inframundo (...) Es purificador pero también armonizador ya que conjuga las energías procedentes del cielo con las procedentes de lo profundo de la Tierra (...) En la cultura celta fueron contempladas también como el útero o canal vaginal de la Madre Tierra, por los cuales la vida podría brotar o asomar súbitamente, o en su defecto, de una deidad tutora tribal (Faol, 2012).

En Estepario, el pozo es el canal que conduce a la vida pero también conduce a la muerte, es una conexión bidireccional.

6.4 El lenguaje audiovisual.

Para la construcción del lenguaje audiovisual se ha tomado como referente principal la filmografía del director Darren Aronofsky por la alta afinidad que tienen sus personajes con el personaje principal de nuestro proyecto. Aronofsky se ha caracterizado por plasmar en sus películas el trayecto del *héroe trágico* (Mikhail, 2013).

ESTEPARIO

El héroe trágico es aquel que enfrenta un destino fatal y lucha contra él, sin retroceder. Sabe que su destino se cumplirá, sin embargo da la batalla para revertirlo, lucha contra la imposibilidad (Oses, Hérores trágicos, s.f.).

Aronofsky conduce a sus personajes hacia el enfrentamiento contra ellos mismos, contra sus propias pasiones, miedos y adicciones hasta llevarlos a transgredir la frontera de sus propios límites. Por ejemplo, personajes como Nina en “Black Swan” (Aronofsky, 2010), una joven bailarina obsesionada con ser la mejor del grupo de ballet y que termina sacrificando su propia vida por lograr tan anhelada perfección. Sara en “Requiem por un sueño” (Aronofsky, 2000) una madre solitaria que se refugia en la televisión y cuyo artificio es el detonante de su obsesión por tener un cuerpo perfecto. Maximillian en “Pi, fe en el caos” (Aronofsky, 1998) un joven matemático que llega a la locura por intentar descubrir el número matemático que rige el universo, y Randy en “The Wrestler” (Aronofsky, 2008) quien termina entregando su vida al boxeo ya que era lo único que lo hacía sentirse bien. Es evidente que todas sus tramas se centran en personajes que sufren de algún tipo de trastorno psicológico, donde la lucha no es con alguien externo sino con ellos mismos.

La manera como Aronofsky ha retratado el desequilibrio emocional de sus personajes le ha permitido establecer un estilo cinematográfico propio. Este estilo se basa en los continuos cortes, montaje rápido, planos detalle fugaces, en la cámara en mano y seguimiento del personaje desde la espalda. Todo estos elementos confabulados, generan una estética asfixiante que aplica muy bien para nuestro proyecto, ya que estamos manejando como concepto principal el agobio progresivo.

La cámara en mano, uno de los elementos narrativos que maneja Aronofsky en sus películas, en adición a la luz natural, ya habían sido implementados en el cine de la nueva ola francesa (Trier, 2009) y el dogma 95 (Godard J. L, 1960; Vinterberg, 1998). Estas herramientas nos permiten aplicar un tono documental de cinema verité, generando la sensación de cercanía y verdad sobre lo que vemos en pantalla (Black Swan Featurette: Darren Aronofsky, 2010). Implementamos la cámara errática desde el comienzo del cortometraje con el fin de sumergir al espectador en una situación agobiante desde el principio, además que también ayuda a reforzar la inestabilidad emocional que vive el personaje. Esta situación se irá incrementando con el uso de otras herramientas narrativas, como el montaje. En la primera escena este movimiento errático será sutil a comparación de la segunda en el momento del clímax.

Durante el proceso de edición acudimos a distintos modos de montaje: Montaje métrico implementados en las películas “Octubre” (Eisenstein S. , 1928) y “Pi, fe en el caos” (Aronofsky, 1998). Este tipo de montaje nos permite generar una

ESTEPARIO

estrecha relación entre el aturdimiento y el agobio que siente el personaje con los efímeros recuerdos que llegan a su mente. El montaje conceptual que lo utiliza Aronofsky en “Requiem por un sueño” (Aronovsky, 2001) que sin acudir a voces off nos permite denotar el alto deseo del personaje por saciar su sed. Aplicamos el *jump cut* que lo implementan Godard en “Al final de la escapada” (Godard J. L., 1960), Lars Von Trier en “El anticristo” (Trier, 2009) y Vinterberg en “Celebración” (Vinterberg, 1998). Esta técnica fue promovida por Godard durante la nueva ola francesa (Gómez, 2005) y luego gran influyente en el dogma 95 (Kelly, 2001, p. 95). Esta técnica nos permite generar una sensación de ruptura del tiempo y del espacio tal como ocurre en los sueños, ubicando al personaje en un contexto surreal y onírico donde pasamos de un momento a otro sin previo aviso.

7 PROPUESTA DE DIRECCIÓN

7.1 Género

Existen diferentes exponentes que hablan del surrealismo. André Breton (Diccionario del surrealismo, 2007) tiene un acercamiento bastante apropiado al hablar de él como un “puro automatismo psíquico, por el que proponemos expresar verbalmente, por escrito o por cualquier otro medio, el proceso real del pensamiento. El dictado del pensamiento en ausencia de todo control ejercido por la razón y fuera de la preocupación estética o moral” (Bretón, 2007, p. 102).

Este concepto debe entenderse como la expresión misma de la naturaleza humana ya que su carácter onírico y tinte metafísico ha estado presente en cada una de las expresiones artísticas a lo largo de la historia. Por más que su significado parta de un mismo juicio, a través del tiempo se han dado diferentes interpretaciones, las cuales nos llevan a generar un pensamiento subjetivo. Nos encontramos con un principio que encadena secuencias de planos basados en lo irracional e inconsciente, donde la imagen adquiere movimiento a través de cánones cinematográficos de potencialidad narrativa, y la cámara busca angulaciones inusuales, movimientos exagerados y efectos ópticos con diferentes velocidades (Richardson, 2006).

Segun André Bretón (Diccionario del surrealismo, 2007) antes de que el término “surreal” fuese acuñado existía una creencia por aquella realidad intrínseca pero con el cine se logra que la imaginación pueda llevarse mas allá de la realidad uniéndolas de manera sistemática y por supuesto permitiendo ver una relación de posibilidades ilimitadas que de alguna manera permite captar un juego de atracción e interpretación deseable..

En el cine se habla de una mirada coetánea cuando se describe la apreciación de un producto en el que la perspectiva está presente para provocar sensaciones que pueden observarse en la existencia de una idea que combina la contemplación entre técnica y creatividad de la imagen en movimiento. Esta es la razón por la que el cortometraje cuenta con una serie de propiedades definitorias que se encuentran relacionadas con los preceptos surrealistas como lo son: Imágenes que cobran una nueva apariencia y significación, confusión entre el espacio temporal, la importancia del fundido y el montaje, el cambio errático e inusual de planos y secuencias casi irracionales, tiempos y espacios confusos (Richardson, 2006). Todo esto aplicado no solo para los conceptos, recursos y técnicas surrealistas de su realización sino que se apoya en el instinto de una realidad cambiante donde la coherencia y la racionalidad no intervienen.

ESTEPARIO

El cortometraje Estepario se encuentra dentro del género drama - surrealista no solo estética, sino conceptualmente, ya que en su historia no se especifica un tiempo ni un lugar determinados, tratando de crear un mundo anacrónico, que no tiene principios lógicos ni racionales. Por medio del montaje y de algunas características estéticas como elementos de interacción del personaje, se muestra una realidad transfigurada que crea en el espectador una ampliación en las sensaciones experimentadas. Conceptualmente requiere de la atención y participación constante del espectador mediante un proceso de pensamiento que permita darle significado propio a las imágenes y conceptos, así como una actitud activa que evoque una función de descontextualización y reestructuración de esa realidad específica.

7.2 Formato.

1920 x 1080, 24 fps. Digital HD.

7.3 Tratamiento narrativo

Como una de las características de la narrativa de arte y ensayo, mencionadas anteriormente, el conocimiento que el espectador tiene sobre el filme es apenas el que se revela a través del personaje. El espectador es cómplice de las reacciones del personaje a la vez que actúa como constructor de sus propias conclusiones.

Al comienzo el personaje, y por ende el espectador, piensa que sólo se trata de la supervivencia. Luego, con las fotografías entiende que no está en cualquier desierto, es un desierto bastante particular: la cámara polaroid, el carrito del pozo que no se detiene de girar, el mismo pozo y las fotografías son los elementos que construyen esta idea del desierto. Al último, el personaje al ver que no hay punto de escape, decide, al igual que muchos otros, lanzarse por el único sitio que aparenta tener salida alguna. El sonido del carrito que representa su karma, su subconsciente, y la carga emocional que generan las fotografías en el personaje, son los principales factores que lo incitarán a cometer tal acción.

Evitamos en lo posible ser demasiado explícitos con respecto a la vida del personaje para que el espectador sea el propio constructor de su pasado. No utilizamos flashbacks, ni tampoco voice over, ni voice off. Es una narrativa netamente lineal donde sólo la interacción del personaje con las fotografías, y las fotografías mismas, serán la fuente de información de su pasado.

7.3.1 Estructura narrativa

Para lo fines audiovisuales, el relato se divide en dos fases: el antes y el después de su arrepentimiento. El punto de quiebre principal se genera cuando sucede un cambio rotundo en el personaje. Esto es fundamental porque a partir de esa división se establecen los cambios visuales que acompañan su transformación. Estas dos etapas están divididas por un time lapse, que denota el paso del tiempo.

Se establecen cuatro momentos fundamentales que permiten exponer el progresivo arco de transformación del personaje:

7.3.1.1 Despertar. Parte introductoria.

El personaje despierta. Se levanta y explora lentamente los objetos que se encuentran rodeando el pozo. Lanza el balde de agua con el fin de recoger líquido. Al fondo observa un baúl cubierto de tierra. Extrañado se percata de la profundidad del pozo. El objetivo de este momento es contextualizar al espectador sobre el lugar donde se encuentra el personaje y hacerle sentir que su mayor deseo es saciar su sed.

7.3.1.2 Licoreras. Primer detonante

El anciano descubre las licoreras del baúl. Intenta abrirlas pero no lo logra. Luego descubre la cámara Polaroid a la cual le resta importancia. Renuncia ante las licoreras. Se recuesta e inconscientemente obtura la cámara Polaroid generando nuevas fotografías.

7.3.1.3 Fotografías. Gran detonante y punto de quiebre

El anciano descubre lo que la cámara revela. Todas las fotografías revelan parte de lo que fue su vida. Las fotografías simbolizan la memoria del personaje.

El momento cúspide surge al momento de observar la fotografía de su hija y sentir arrepentimiento. Su estado emocional esta en el momento más fuerte. El espectador construirá con las fotografías el pasado del personaje.

ESTEPARIO

7.3.1.4 Transición de tiempo

Representa el cambio más importante del personaje, su arrepentimiento. El tiempo pasa a la vez que todo cambia. El árbol y el pozo continúan estáticos representando la misteriosa eternidad del universo. Este plano expresa el constante e inevitable cambio y movimiento que existe entre lo permanente y eterno.

7.3.1.5 Desenlace y punto de quiebre final

El personaje despierta de nuevo. A pesar del paso del tiempo, todo sigue igual, todo se mantiene en su lugar. El único que parece cambiar es el personaje, (más desgastado, más demacrado) y sus recuerdos (la fotografía de la niña). Las fotos que observó previamente están ahora veladas, sin embargo una de ellas no se vela por completo: la fotografía de su hija. Esta fotografía revela que el proceso de desprendimiento de su pasado no terminó del todo, por lo que no logrará desprenderse del mundo terrenal. También determina el paso de muchos años en una noche lo que permite que el espectador se sitúe en un lugar surreal.

Recordemos otras de las características de la narrativa de arte y ensayo: el personaje no tiene objetivos concretos. En este momento el personaje decide emprender rumbo hacia la nada, su objetivo de sobrevivencia ha terminado y ahora no se conoce el destino del rumbo que emprende. Recoge varias licoreras, la fotografía de su hija e inicia su camino.

Acudimos al uso del diseño sonoro para la exploración del estado psicológico del personaje: El sonido del carrete lo atormenta y su aumento de volumen hacen entender que el pozo lo sigue. El leve motiv del pito agudo expresa la presencia de cierto subconsciente que incomoda. El personaje no está cómodo consigo mismo, ni con su pasado, ni con nada que lo rodea. Toma la decisión de enfrentarse a sí mismo y se lanza al pozo sin conocer su destino cambiante.

7.3.2 Tratamiento audiovisual

El referente principal para la construcción del lenguaje audiovisual es la filmografía del director Darren Aronovsky. Con ello desarrollamos el concepto que manejamos es el agobio progresivo. La cámara errática, el tratamiento del color, la actuación, los cortes abruptos y el montaje trepidante permiten desarrollar dicho concepto.

Para iniciar el cortometraje decidimos implementar la idea de la muerte como una luz blanca intensa que se desvanece a medida que entramos a la imagen. Esto es

ESTEPARIO

acompañado por un sonido fino conocido como tinnitus para denotar que el momento de la muerte acaba de acontecer. Todo ello ocurre mientras aparece el título del cortometraje.

La relación que el personaje tiene con el árbol es completamente nula, lo ignora al igual que el espectador. Por ello no nos enfocamos en el árbol, pero si se lo presentamos. La mirada del personaje pasa al frente del árbol pero lo ignora por completo a lo mismo que la cámara, el encuadre y su movimiento. Con esto expresamos la indiferencia que el ser humano hoy día tiene hacia lo sagrado, hacia el origen de la vida, hacia la contemplación del ser interno y eterno. El árbol hace presencia nuevamente en el time lapse junto con el pozo. Abarcamos los dos elementos simbólicos en una sola imagen donde el tiempo pasa pero ellos se mantienen estáticos, eternos, nada los modifica. Representamos así la misteriosa eternidad del universo.

7.3.2.1 Manejo de la imagen (arte y fotografía)

La estética visual se divide en dos partes: el antes y el después del primer gran punto de quiebre del personaje. Estas dos partes están divididas por el time lapse.

En el antes, el personaje no sabe que se encuentra en un lugar irreal. Lo mismo el espectador, por lo que su sensación debe ser de esa manera. Se maneja una estética muy cotidiana con una estética brillante. El sol fue un gran aliado en el rodaje porque logramos obtener imágenes soleadas. Se disminuyeron los verdes del pasto en postproducción para hacer del lugar un territorio estéril y con poca vida.



ESTEPARIO

En el después, cuando el personaje y el mismo el público tienen conocimiento sobre el lugar donde se encuentra, se genera una apariencia mística. El estado emocional del personaje es inestable, deprimente y agobiante. La imagen revela ese estado psicológico.



En diferentes momentos de la historia se implementan distintos recursos audiovisuales que permiten generar suspenso y tensión según la intensidad del momento. En los momentos neutros donde no se ha presentado el conflicto principal, los planos están a nivel del personaje. En los momentos donde se genera un cambio brusco en la transformación del personaje los encuadres son picados o contrapicados según el evento. Ejemplos: 1. Cuando el personaje lanza el balde al pozo: es un plano contrapicado por ser la primera vez que se presenta una relación entre su propio nacimiento y él mismo. 2. Cuando el personaje se rinde ante las licoreras: es un travel out cenital que genera la sensación de rendimiento. 3. Cuando contempla la fotografía de la niña: es un plano contrapicado que genera la sensación de cambio en el personaje.

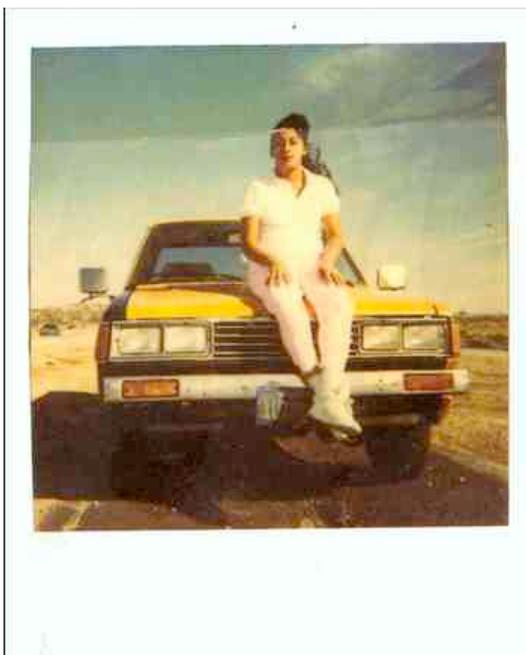
Acudimos a recursos narrativos como el travel in, y movimientos de cámara fuerte en el momento de mayor tensión y agobio para el personaje. Este se presenta cuando despierta y nota que se encuentra en el mismo lugar en el que despertó. En el momento de las fotografías los primerísimos primeros planos de las fotografías y de sus ojos ayudan a fortalecer la relación del personaje con su pasado.

ESTEPARIO

La estética de las fotografías es completamente cotidiana y espontánea. Tienen un tratamiento de vejez, no muy nítidas ni muy explícitas. A continuación publicamos un conjunto de fotografías de las cuales tomamos como referente para su elaboración.



Fotos instantáneas. [Fotografía].



Fotos instantáneas. [Fotografía].

7.3.2.2 Montaje.

Explorar la magia del montaje para contar una historia será uno de nuestros objetivos. Deseo agredir la continuidad para reforzar el concepto de la muerte como sueño ya que en los sueños el tiempo y el espacio no se respetan. Deseo acudir al montaje que se maneja en “Réquiem por un sueño” para reforzar la sensación de la sed insaciable (Aronovsky, 2001)

En el momento del clímax en la segunda escena, se deberá generar agobio mental en el personaje, desesperación. El montaje será fundamental para generar en el personaje remordimiento por su pasado que no lo abandona. Acudiremos a ligeros flashbacks de momentos vividos por el personaje en el mismo lugar intercalados con el carrete y las imágenes de las fotografías para dar la sensación de completo agobio, donde todo se acumula y se unen para generar en el personaje desesperación. Desesperación por sus recuerdos, por el agobiante lugar en sí, por el sonido del carrete que no soporta. Además el carrete intercalado con las fotografías denotarán lo deseado desde el guion que es hacer del carrete un ente vivo que le recuerda al personaje sus actos pasados.

8 PROPUESTA DE DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA

Ya que la historia se desarrolla en dos tiempo distintos pero en el mismo lugar, el objetivo es diferenciar estos dos momentos narrativamente, según el momento y la sensación que esta viviendo el personaje. Desde la propuesta de dirección se plantea la diferencia que hay entre la primera y la segunda escena. Esta diferencia recae principalmente en el manejo del color en postproducción pero desde el rodaje se manejaron ciertos filtros para aportar a la intención. La cámara errática es fundamental para la expresión de momentos fuertes en su tensión y en su peso dramático.

8.1 Composición de la toma

Se presentan dos momentos de la historia marcados por las situaciones y el transcurso del tiempo que se desarrolla en la narrativa.

8.1.1 Primera parte

Desde la propuesta de dirección se propuso que el espectador sea compañero de viaje del personaje, es decir, que sea testigo de su cambio, de su transformación por las diferentes etapas. Por este motivo los encuadres y planos en su gran mayoría se realizaron siempre enfocados en él. Centralizamos siempre la atención del espectador en éste. Son pocos los planos generales, ya que no se pretende hacer del lugar un espacio para contemplar. Se pretende expresar las sensaciones que siente el personaje hacia el público. Se hizo uso de primeros planos, para mostrar agotamiento del personaje, su cansancio y su inquietud.

Se realizaron primerísimos primeros planos en los momentos de mayor tensión: cuando el personaje se encuentra en la lucha por abrir las licoreras. Los planos detalles a los golpes de las licoreras y los planos cerrados al personaje refuerzan la tensión.

ESTEPARIO

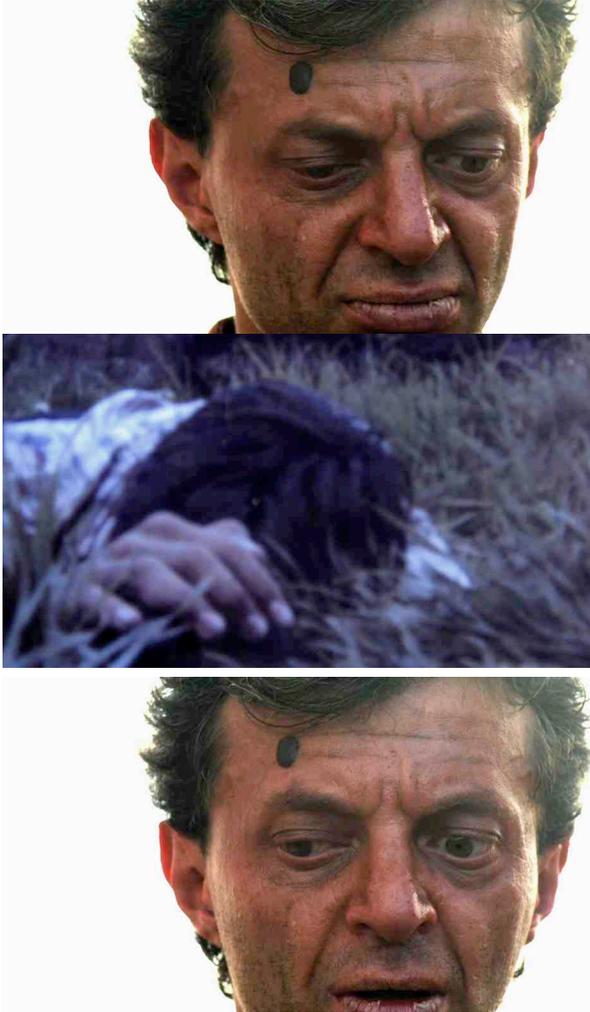


En momentos muy específicos realizamos cambio de angulaciones fuertes como cuando el personaje se enfrenta a un cambio anímico importante:



ESTEPARIO

En el momento de las fotografías, los primeros planos, enfocando únicamente el rostro del personaje y el plano detalle de las fotografías logran reforzar la relación que el personaje tiene con el contenido de las fotografías.



8.1.2 Segunda parte

En la segunda parte, el personaje descubre el lugar en el que se encuentra. Ha recordado su pasado y decide huir de él. Desde el la escritura del guion se plantea que el personaje camina hacia el infinito, alejándose del lugar que lo atormenta. Sin embargo hay algo que lo persigue y no lo deja ir. Desde esta perspectiva se plantea que la composición de lo planos para aludir dicho seguimiento del pozo o del carrete, es encuadrando desde atrás del personaje, como si fuéramos nosotros mismos quienes los seguimos. Al fondo mostramos su anhelado destino al que nunca llega: el fondo infinito, la luz liberadora. Lo

ESTEPARIO

encuadramos de manera desequilibrada y fuera de foco para resaltar su estado anímico tormentoso.



De la misma manera, cuando el personaje decide enfrentar su propio destino: el pozo; la angulación del plano y la composición desequilibrada se mantiene, y nos devolvemos con él para insinuar el enfrentamiento que se está presentando ahora. Ahora el personaje no nos da la espalda, nos enfrenta.



8.2 Movimientos de cámara

La cámara maneja movimientos muy específicos que van acorde al ritmo narrativo de la historia. Al inicio los movimientos de cámara son pocos. Cuando se empieza a incrementar la tensión narrativa la cámara errática es más brusca para aumentar la desorientación y el agobio. En la primera parte damos como ejemplo,

ESTEPARIO

el momento en que el personaje lucha contra las licoreras y al final cuando el personaje esta atormentado caminando hacia el infinito y enfrenta al pozo.

Usamos movimientos suaves para seguir la acción del personaje con los objetos con los que interactúa. Por ejemplo cuando coge la fotografía que acaba de salir de la cámara, pasamos del primer plano de la cámara hacia el personaje y también cuando recoge la fotografía envejecida de su hija, pasamos de nuevo, del primer plano de sus manos hacia su rostro.

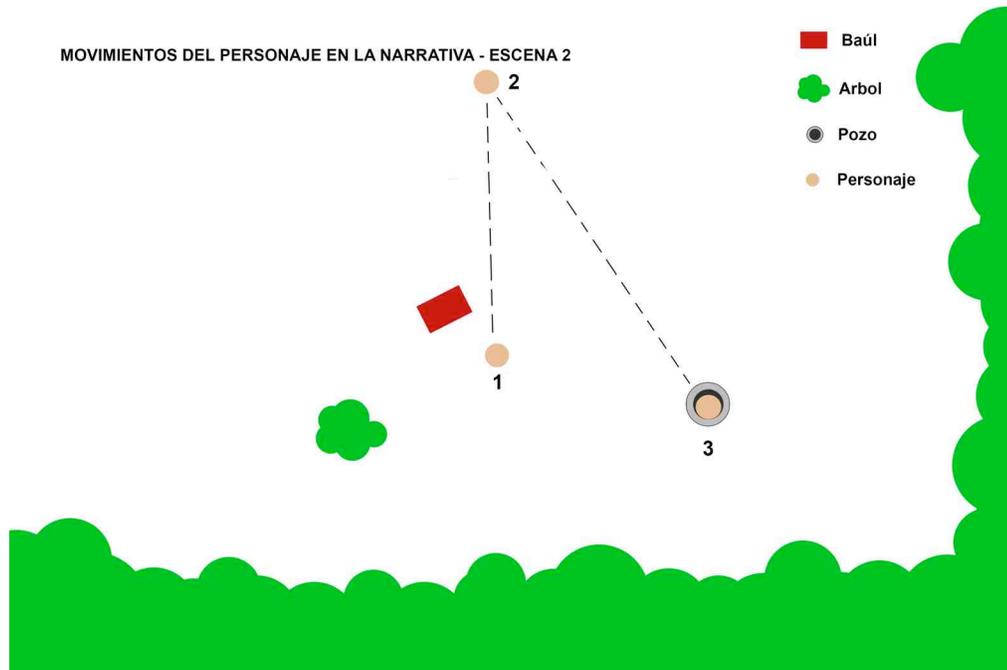
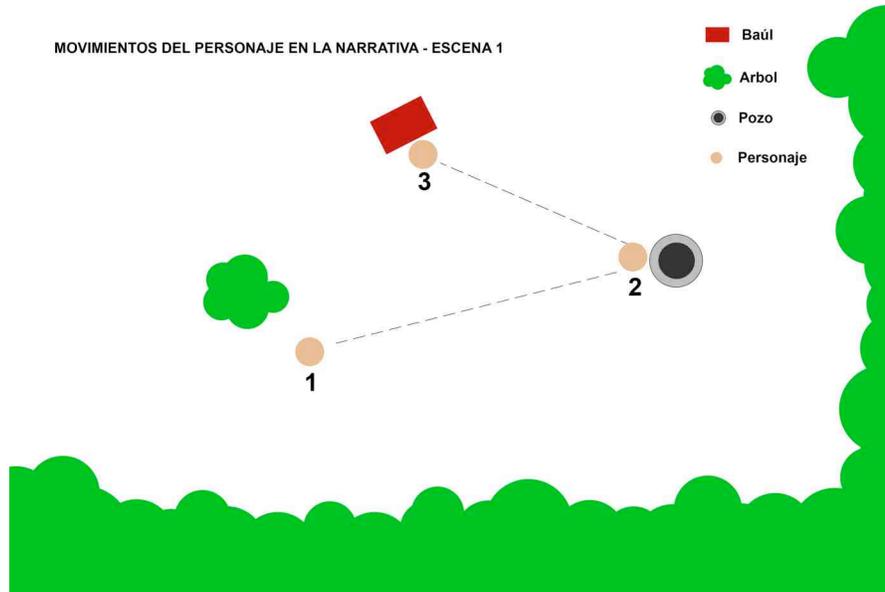
Los movimientos bruscos y rápidos de paneo son fundamentales para expresar agobio del personaje. Este momento ocurre cuando el personaje despierta por segunda vez y encuentra todos los mismos elementos que vio antes: el baúl, el carrete y la cámara.

Acudimos también al travel out y travel in en momentos muy específicos para puntualizar que se esta generando un cambio fuerte en la transformación del personaje. Estos momentos son: cuando el personaje cae al suelo rendido ante las licoreras; y el otro momento sucede cuando el personaje despierta en la segunda escena y observa el carrete.



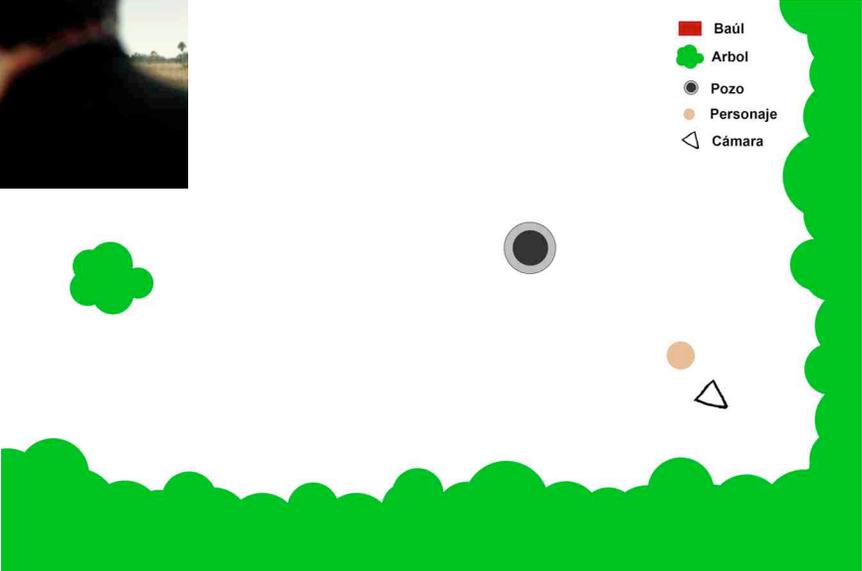
8.3 Planimetría

Dado los grandes árboles que había detrás de nosotros, y que por supuesto no salen en el corto, se realizó un planimetría exhaustiva para poder realizar “falseos” fotográficos y de esta manera evitar mostrarlos en la narrativa. La propuesta de dirección propone un horizonte plano para denotar un lugar místico e infinito.



ESTEPARIO

Primer falso:



Segundo falso:

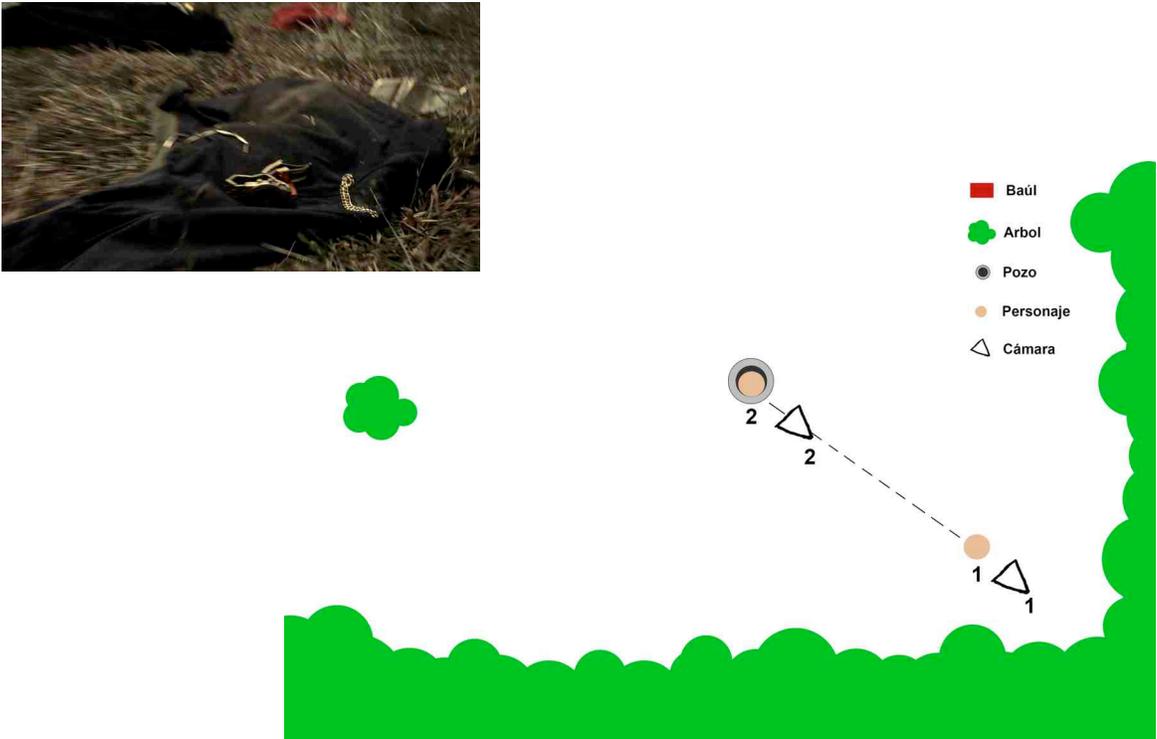


ESTEPARIO

Tercer falseo:



Cuarto falseo



8.4 Settings

Se grabó con diafragmas más cerrados que abiertos para tener mucha profundidad de campo, es decir un campo visual en el cual podemos observar el plano mucho más nítido y sin desenfoques. En las ocasiones cuando se grabó con diafragmas mucho más cerrados, fue con intención de hacer movimiento de foco de un objeto a otro para contar la relación entre ellos.

La velocidad de obturación se manejó a $1/60$, es decir a 180 grados de obturación, el cual se usa cuando se graba a 24 fps. Ésta varía dependiendo la entrada de la luz a la cámara. Para poder controlar de un manera más eficaz cuando no se usen los filtros ND o el diafragma, se baja la velocidad para que entre menor cantidad de luz al sensor y así compensar la cámara para que la imagen no se sobreexponga.

8.5 Look

La óptica que se utilizó fue 14mm, 50mm, y 85mm, Carl Zeiss y Canon. El 14mm se usó especialmente para los planos panorámicos y generales, el 50mm para planos medios y americanos al igual que en el steady cam, y el 85mm para primeros planos.

Se hizo uso de Carl Zeiss debido a su excelente calidad de imagen cinematográfica y suavidad que le aporta a la imagen. También por su alta entrada lumínica.

8.5.1 Primera parte

Lo que se busca desde la fotografía es que el paso del tiempo se note aumentando la temperatura de color (más cálido) y progresivamente las sombras un se vean poco más duras. El ISO que se utilizará fue el mínimo. No se necesitaba que la sensibilidad sea alta pues estallarían los colores y se sobreexpondría.

Se implementó una temperatura con balance de blancos entre los 5600 K y 6400 para mantener la naturalidad del ambiente. También se utilizó el filtro polarizador

ESTEPARIO

que permitió reducir los reflejos en algunas superficies metálicas, como las licoreras, y realzar el azul del cielo.

8.5.2 Segunda parte

El estado físico del personaje se refleja en su cansancio, la resequedad de su piel, sus labios sedientos y su debilidad. Todo ello se refuerza desde la fotografía con una temperatura de color cálida y sombras duras que acentúen la carga dramática del personaje.

Se manejó un balance de blancos entre 6400 k hasta 8000 k. Esto permitió que al final se estallara minuciosamente el horizonte del paisaje dando como resultado un infinito místico lejano.

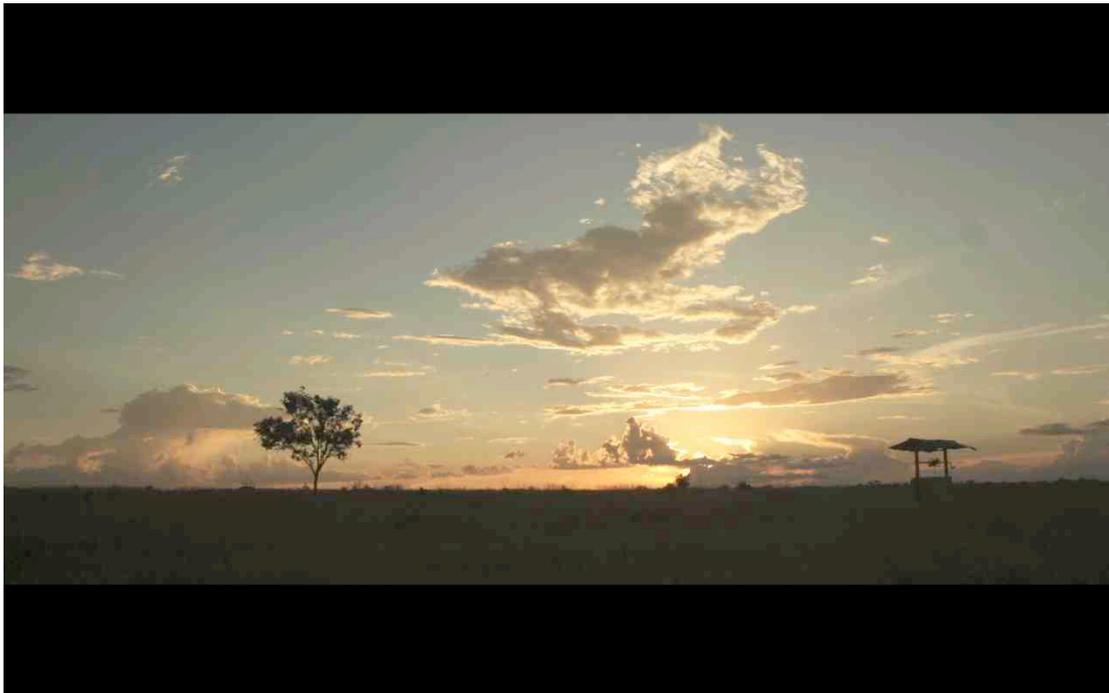


8.6 Tamaño de la toma: 1920 x 1080 píxeles

El tamaño de la toma es de 1920 x 1080 píxeles full HD lo que brinda una buena resolución y calidad cinematográfica a la imagen.

8.7 Relación de Aspecto

El formato 2:35 brinda un aspecto cinematográfico y paisajista. Además permite un campo de visión mucho más alargado y una imagen más panorámica, cosa que va acorde al lenguaje cinematográfico que propone la historia.



8.8 Lentes

Se usaron angulares para las tomas panorámicas, planos abiertos, y planos generales, con la intención de generar soledad, este representa el 30mm. Se usó en general para las tomas generales y tomas en movimientos como paneos, planos secuencia, ya que siendo el lente angular nos da la posibilidad de tener un foco más estable y no genera tanto desenfoque.

El lente teleobjetivo 80mm se usó para acentuar al personaje y generar poca profundidad de campo, así mismo para primeros planos.

Y finalmente los medios, para tomas de planos medios y primeros planos, que nos da una toma más cercana al ojo humano, por ende se usó para Tomás donde el

ESTEPARIO

personaje está haciendo subjetivas, o planos estáticos en general. Este representa en el corto el 50 mm.

El tipo de lentes que usamos , es de la marca Carl zeiss, son unos lentes más cercanos a un look más cinematográfico, tiene un tono de color y de imagen no tan digital y más de cine de 35mm, es decir. La imagen con un poco más de grano, o ISO y mucho más suave, comparándolos con los lentes canon o nikon.

9 PROPUESTA DE DIRECCIÓN DE ARTE

9.1 Organigrama

El cortometraje Estepario, fue realizado como un proyecto de grado, siendo un reto para cada uno de los miembros del equipo, al tener una única locación en exterior y depender de las variaciones climáticas. El campo de fotografía y arte establece una concepción estética al contar con imágenes y elementos importantes de utilería y atrezzo, el contexto en el que se encuentra el personaje, la vida pasada del protagonista y su conflicto interior en el que se ve sometido.

Éste campo, es dirigido por Daniela Ortega Atehortúa, quien hizo la propuesta de arte del cortometraje “Estepario” y cumplió con éxito las labores de las diferentes áreas de escenografía, vestuario, maquillaje y peinado. Durante el rodaje tuvo la colaboración de Christian Bonilla, a quien se le delegó funciones y colaboró con la movilidad de elementos de arte. Gracias a su colaboración, se agilizó cada uno de los procesos de arte durante el rodaje.

9.2 Locación

El cortometraje Estepario cuenta con una sola locación en exterior ubicada en el llano, a 10 minutos de Puerto López (Meta). Esta locación fue encontrada después de un largo proceso de búsqueda, ya que debía ser un lugar plano, en el que no se vieran montañas, ni gran cantidad de árboles, calles, ni construcciones que fueran elementos de distracción para el espectador, con el fin de enfocar más la historia en el mismo personaje, y así mismo generar la sensación de un lugar lejano a la civilización, con un horizonte infinito. Siendo así, un lugar místico.

La primera vez que se valoró la escenografía cinematográfica desde un punto de vista narrativo ocurrió cuando la cámara salió de los estudios vidriados utilizando los exteriores con función narrativa (Gentile, Díaz, & Ferrari, 2007, p. 66).

Al iniciar el cortometraje, cuando el espectador observa un hombre en un lugar desolado, sin límite ni horizonte, bajo el sol azotador, inicia creyendo en que es una historia de supervivencia, sin embargo, cuando la cámara recorre los elementos como, el baúl rojo, la cámara polaroid, las fotografías, las licoreras, y todas aquellas pertenencias de otras personas, que se encuentran en ese lugar y las eventualidades que van desenlazando la historia, lo convierten en un lugar

ESTEPARIO

extraño, en donde el personaje no solo tiene que afrontar el calor, el agotamiento, la debilidad, y la sed, sino también su conflicto psicológico y emocional, que lo llevan a tener alucinaciones, al enfrentarse a esa situación y por la revelación del pasado que lo atormenta.

9.3 Actor principal.

El gran reto fue lograr encontrar a dos personajes distintos que hicieran de uno solo. Dos actores que encarnaran la figura de Emilio en su pasado y presente. Para su escogencia se tuvieron en cuenta ciertas similitudes que permitieran relacionarlos como el mismo. Mas sin embargo no se deseaba encontrar dos personajes idénticos en su físico, ya que se deseaba mostrar una faceta completamente distinta de Emilio en el limbo, una faceta vulnerable y casi irreconocible por su demacrado aspecto. El color y la forma de sus ojos y la frente amplia fueron los principales factores que nos guiaron a escogerlos. Con la ayuda del maquillaje y peinado, como lo explicamos más adelante se les logró dar rasgos más notorios a cada uno.

Las características principales que debía tener el actor, para que tuviera una concordancia con la idea planteada desde el guión del futuro Emilio era:

Tener la edad de aproximadamente 55-60 años, de contextura delgada, canoso, con arrugas o líneas marcadas en la piel, poco robusto, vulnerable, y débil. Por otro lado, Emilio de las fotografías, debía mostrarse con mayor vitalidad, consistente y de contextura gruesa.

La búsqueda de ambos personajes fue principalmente con el fin de mostrar el mismo personaje cuando estaba vivo, y luego, el alma del mismo personaje, cuando se encuentra en el limbo, demacrado y débil.

Emilio en las fotografías tiene la edad de 41 años, es de contextura gruesa, ojos de color verde, y su frente es amplia.



ESTEPARIO

Emilio en el limbo tiene la edad de 55 años aproximadamente, es de contextura delgada, y líneas marcadas en la piel, ojos de color verde, y su frente es amplia.



9.4 Emilio en la historia.

Emilio fue un hombre de 55 años , que por su poca riqueza desde niño, y sus obligaciones, lo llevaron a cometer actos criminales y homicidios, para adquirir dinero y poder, dándose lujos y prestigios.

En el limbo, Emilio es un alma que viste igual al día que murió, así como todas las personas que pasaron por ese lugar. Su aspecto físico recalca su debilidad e impotencia frente a la situación, en el que el calor, la sed, el sonido constante del carrete, y las revelaciones de su vida pasada, generan en él, un conflicto emocional, en donde su única salida lo lleva a una segunda oportunidad de vida.



9.5 Utilería

A pesar que en la gran mayoría de la narrativa el personaje esta envuelto por la naturaleza, la utilería y el atrezzo son elementos fundamentales ya que son estos elementos los que cuentan la historia y permiten que el personaje se desenvuelva de manera creíble y se sienta en el contexto de la historia.

El pozo y la cámara polaroid , son los dos elementos fundamentales que ayudan a desarrollar la historia, y permiten hacer un arco de transformación en el personaje. El pozo junto con el carrete serán los elementos simbólicos del paso de sus días y al mismo tiempo esencial para lograr alcanzar su segunda oportunidad de vida. Pero, por otro lado, esta la cámara polaroid, que entra a ser un elemento extraño tanto para el espectador como para el mismo personaje, al revelarse su vida pasada, que llevan a afectarlo en su estado tanto psicológico como emocional, sintiéndose agobiado y arrepentido, de lo que fue, y teniendo alucinaciones de elementos, de su vida pasada, que revelaba la cámara o simplemente de pertenencias ajenas que se hallaban en el limbo. A continuación hablaré de alguno de los elementos.

9.5.1 La cuerda y el carrete.

Desciende dentro del pozo, con un ruido molesto y angustiante para Emilio y el espectador. Desciende mientras Emilio enfrenta su propio destino. Representa la misteriosa conexión entre la vida y la muerte. A la vez que su longitud es la longitud de la futura vida misma que encarnará el personaje.

El carrete es la fuente del sonido de la voz de la conciencia que remuerde a Emilio. A la cuerda se le realizó un tratamiento con betún de judea para darle un aspecto descuidado.



ESTEPARIO

9.5.2 Baúl

El baúl representa la niñez del personaje, era el lugar donde Emilio guardaba sus juguetes. Dentro de su ilusión encuentra licoreras, representando el vicio de su vida pasada. Al baúl también se le realizó un tratamiento con betún de judea para desgastar. Se eligió el color rojo para el baúl, por que es el color cálido que mas resalta, y según su psicología, es el color que representa la frustración y la ira que el personaje siente (Masino, s.f.)



9.5.3 Licoreras

Las licoreras insinúan parte de lo que fue Emilio en vida, una persona bebedora. Su deseo de abrirlas reflejan su estado débil y vulnerable.

9.5.4 Cámara polaroid

Este elemento es el que revelará la vida pasada del personaje, que lo afecta tanto emocionalmente como en la parte psicológica del personaje.

La primera de ellas es la de el personaje cuando niño, que se encuentra junto a un baúl, sacando sus escasos y viejos juguetes, en una casa humilde, al igual que su vestuario.

ESTEPARIO

Partiendo de esta fotografía observamos en el limbo, el mismo baúl, pero con licoreras y una cámara polaroid dentro de la misma. Elementos que revelaran la vida pasada del personaje.



Desde la segunda fotografía, se revelara el pasado oscuro del personaje. La cámara polaroid se dispara hacia sus pies apareciendo una de sus manos, y revela la misma posición de Emilio pero con un arma en una de sus manos.



La tercera, es cuando el personaje apunta con la cámara polaroid hacia él mismo y sale la fotografía de él, cuando era más joven, y al fondo se ve su esposa embarazada. En esta fotografía se resalta la preocupación de Emilio y su esposa, frente a la situación.

Emilio se encuentra sentado en la orilla de la cama con un pantalón corto y camisa de pijama de color azul oscuro, y su esposa esta con una bata de pijama de color rosado pastel, en un habitación notoriamente de clase media.

ESTEPARIO



En la cuarta fotografía, se revela el primer homicidio del personaje, y los cambios que ha tenido en su vida por sus malos actos, que finalmente termina pagando.



Al revelarse la última fotografía, se muestra el lado sensible de Emilio, cuando observa a su hija a su lado con el juguete favorito, en la sala viendo televisión. El juguete favorito de su hija, el perro, es uno de los elementos que aparece también en el limbo, como parte de su recuerdo y alucinación del personaje.



ESTEPARIO

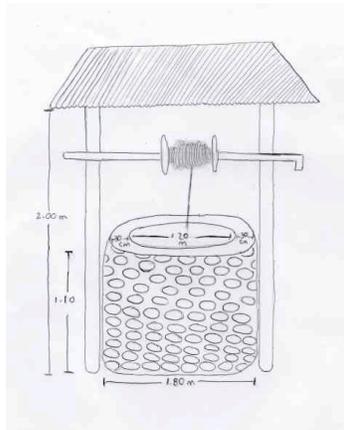
9.6 Atrezzo

9.6.1 El pozo

El ruido constante del carrete, y su fondo sin fin son sus características principales, que generan en el personaje, sentimientos de desesperación, impotencia, y culpabilidad. Pero finalmente es el único que podrá llevarlo a tener una segunda oportunidad de vida.



El pozo, fue diseñado en esquemas por la directora de arte, quien tomo la decisión junto con la directora, de simular un pozo en piedra, con palos de madera, un carrete y pedazos de tejado para el techo, teniendo en cuenta de que no iba haber profundidad, que lo pudiera hacer real.



ESTEPARIO

9.6.2 El perro

Juguete preferido de la única hija de Emilio, que por las alucinaciones del personaje, aparecen nuevamente en el limbo. El perro, es un juguete poco común, sucio y viejo, que por sus características genera mayor recordación en el espectador.



9.6.3 Ropa, joyas, elementos de cobre

Inducen a pensar que Emilio no ha sido el único en pasar por ese lugar. Son las pertenencias de las personas que pasaron por el limbo, y hacen parte también de las alucinaciones del personaje.

9.7 **El color.**

El primer objetivo por parte del departamento de arte es lograr que el espectador sienta inicialmente que es una historia común de supervivencia en un lugar desolado, hasta que comienzan a verse elementos poco particulares de su vida pasada que van desenlazando la historia, haciendo de éste un lugar extraño y desconocido.

El segundo objetivo, es que cada uno de los elementos que se encuentran en ese lugar desolado le diera un peso relevante en la historia, favoreciendo en términos

ESTEPARIO

narrativos para contar más que con acciones, imágenes, generando al mismo tiempo una progresión dramática, y resolviendo el por qué la reivindicación de éste personaje y su segunda oportunidad de vida.

En términos generales abarca colores cálidos, por su árido pasto ubicado entre la gama del verdes y cafés y son contrastados con colores fuertes para resaltar elementos que hacen parte de las alucinaciones del mismo personaje y de su vida pasada.

Sin embargo, está contemplada desde dos fases principalmente, de un antes y un después. En el antes, se manejan colores contrastantes que resaltan sobre el pasto árido, y estos colores se manipulará en postproducción para darle una tonalidad neutra, como lo podemos observar en la referencia de la serie de televisión de los 60's , “ El gran chaparral” o el cuadro de “El vino en la fiesta de San Martín” de Pieter Brueghel.



El gran Chaparral (1967). [Fotograma de la serie de televisión].



El vino en la fiesta de San Martín (1565). [Pintura].

ESTEPARIO

El arte flamenco en el que más se inspiró la directora de arte, para la combinación de colores contrastantes con un fondo notoriamente cálido, áspero y seco.

Teniendo en cuenta la representación visual de éste cuadro en el cortometraje “Estepario”, en donde Emilio y el resto de personas que estuvieron en ese lugar, ya sea mujeres, hombres, ancianos, jóvenes, ladrones, entre otros, van por un mismo objetivo, que es la segunda oportunidad de vida, y en el tema *El Vino de la Fiesta de San Martín* según en el sitio web Museo nacional del prado, el pintor, Pieter Brueghel, representa a los humanos que han sido llevados al pecado de la gula, dejando a un lado la virtud, en donde se observan momentos como hombres peleando , o mujer dándole vino a su bebé (Museo Nacional del Prado, s.f.)

9.8 Moodboards

9.8.1 Géneral



ESTEPARIO

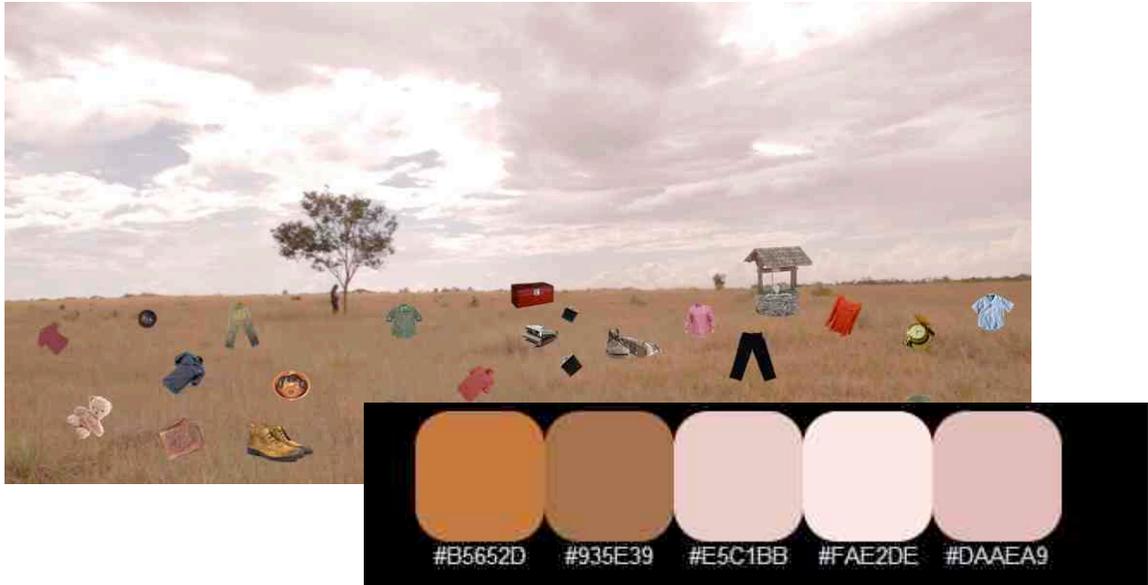
9.8.2 Vestuario:



ESTEPARIO

9.8.3 En la locación

Después de una larga y constante búsqueda de locación, se eligió finalmente la locación en Puerto López (meta), en donde se inició una toma de fotografías, para iniciar un esquema de cómo iban a estar ubicados cada uno de los elementos antes de salir a campo, y de esta manera tener una referencia visual más cercana.



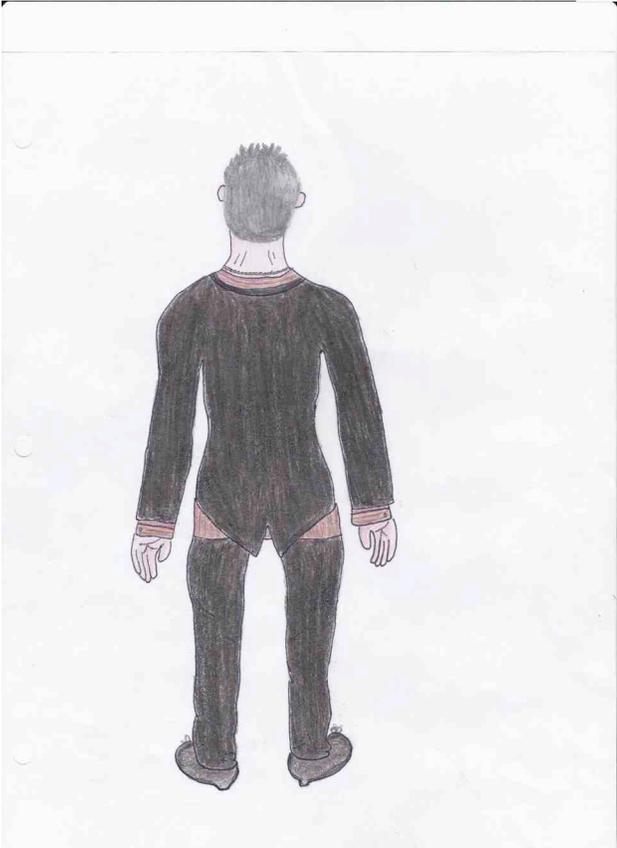
9.9 Vestuario

Los colores que predominan en el vestuario del Emilio es negro y rojo. El primero, esta relacionado con el poder que tuvo en su vida pasada, la muerte de este personaje, el misterio de lo que es, lo que vive, y el espacio que lo rodea. Al igual que su dolor, desespero y miedo que siente el personaje en su interior.

Por otro lado, el color rojo de su camisa, es el color que produce mas calor, y esta relacionado con la ira y agresividad del personaje al sentirse débil e impotente en el limbo.

Además, la talla de su vestuario no es la apropiada, su pantalón y camisa son grandes intencionalmente, para mostrarlo aún más delgado y desgastado, que como solía ser antes de su muerte.

ESTEPARIO



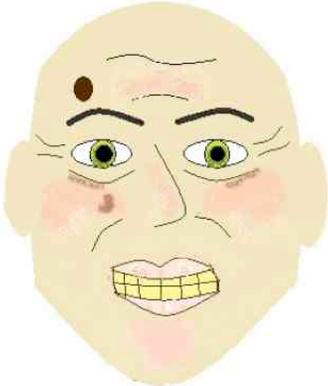
ESTEPARIO

9.10 Maquillaje

Moodboard de Maquillaje



Fase 1:



ESTEPARIO

Fase 2:



En la primera parte del cortometraje, y en las fotografías, el personaje inicialmente tiene un peinado hacia atrás desde que era joven. Este tipo de peinado le daba mayor elegancia, y así mismo permitía que se notara más el lunar de su frente. Sin embargo, en el segundo momento del cortometraje el personaje al encontrarse más demacrado, suele estar un poco más despeinado.

En la última escena del bebe se utilizó la vaselina para dar la sensación de que el bebe está húmedo, para no hacer el uso de agua.

10 PROPUESTA DE MONTAJE Y COLORIZACIÓN

“La edición es uno de los mas significativos instrumentos de efecto que poseen los técnicos cinematográficos” (Pudovkin, 1954, p. 39).

La edición, y en general el proceso de post-producción de cualquier proyecto cinematográfico, es una parte fundamental dentro de este, en el caso específico del cortometraje por ser un producto de corta extensión se debe sintetizar la idea de una manera mas concisa y a la vez generar sensaciones en el espectador en corto tiempo. En Estepario se pretende generar un ritmo y una sensación determinada manteniendo la atención del espectador en todo momento y tener una narrativa acorde al carácter surreal de cortometraje.

10.1 Montaje

En el mundo cinematográfico hay gran cantidad de métodos y nombres para los diferentes tipos de montaje, al igual que la cantidad de elementos que tienen en cuenta los editores y literatos del cine para crear estas categorías.

Algunos autores llaman edición creativa a una edición en la que los parámetros no son tradicionales y generan un efecto determinado en el espectador por medio de la unión de planos y secuencias de video. (Watson & Hill, 2012, p. 185)

Dentro del cortometraje existe una división principal, permite diferenciar y por lo tanto permite tener claro los momentos de clímax y desarrollo dentro de la historia, a su vez afecta el montaje ya que en la primera parte se da un montaje mas analítico y tradicional. Por otro lado en la segunda parte hay un cambio en el tipo de montaje, ya que se vuelve un poco mas creativo errático pretendiendo a su vez cambiar la sensación por parte del espectador y acentuando el carácter surrealista y de ficción que posee el producto audiovisual.

10.1.1 Montaje métrico

Se ciñe a la longitud de los fragmentos. La realización consiste en la repetición de tales compases. Se obtiene la tensión por aceleración mecánica al acortar los fragmentos. En este tipo de montaje el contenido dentro del armazón del fragmento está subordinado absolutamente a su longitud (Eisenstein S. , 1999)

ESTEPARIO

Este tipo de montaje se destaca fundamentalmente en la última parte del cortometraje. Donde observamos imágenes efímeras que ocurren como recuerdos tormentosos para el personaje. Estos planos están editados de manera métrica pues prácticamente cumplen la función de generar tensión narrativamente por su corta longitud de la toma.

10.1.2 Montaje intelectual

Esta técnica de yuxtaposición de imágenes, hace inducir por esa relación que se crea entre ellas, una asociación de tipo intelectual; el significado de un plano es deducido metafóricamente por el adyacente, aunque éste esté fuera del contexto narrativo (Lindop, 2007)

El plano del personaje bañándose en agua fría, junto con un leve movimiento de garganta al pasar saliva, más el rostro sudoroso del personaje nos inducen a pensar en: la sed. Por lo que llegamos a la conclusión del que el personaje tiene sed. A pesar que las imágenes no tienen una continuidad narrativa, si tienen una intención conceptual.

10.1.3 Efecto Kuleshov.

El efecto Kuleshov es indispensable en todo cortometraje y largometraje y nuestro corto no es la excepción. Destacamos la parte de las fotografías donde el personaje interactúa con la cámara, al comienzo tiene un gesto muy neutro. Al intercalar la imagen de su rostro con las fotografías estamos denotando sus emociones. Lo mismo ocurre cuando después de lanzar el balde al interior del pozo, el personaje se sienta al frente éste y se relaja. Mientras se relaja observa todos los objetos que tiene a su frente. Aquí también tenemos un rostro neutro.

10.2 Ritmo

El ritmo está ligado a los dos momentos principales en la historia, así como a los picos dramáticos, este ritmo pretende ser mas lento y contemplativo en la primera parte y mas errático y dinámico en la segunda. Este montaje es conocido como montaje métrico, se basa en la duración de los planos con un tempo constante, ya sea rápido o lento. El montaje rítmico que también se utiliza en el cortometraje, está ligado al movimiento dentro del plano y el dinamismo que muestre.

10.3 Colorización

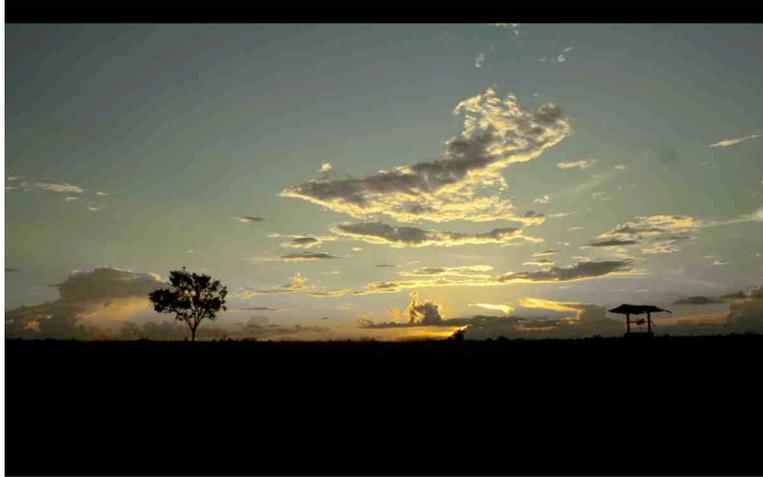
En cuanto a la colorización se divide también en dos momentos. En el primer despertar del personaje el color es muy neutral, la saturación se disminuye un poco y se aumenta el contraste de la imagen pero tratando de conservarla lo más natural posibles. Para la segunda parte el color tiende a estar mas desaturado y con un nivel mas elevado en los niveles de “negros” en la imagen. En todo el cortometraje se intentó desaturar el color verde y colores puros, a través del manejo de colorización secundaria y selectiva en la imagen. Como se había propuesto, se hace una claro contraste entre el cielo y el suelo, símbolo constante de la unión de dos mundos, de ese matiz incierto dentro del corto.

A través del tratamiento de color se pretendió realizar un cambio de atmosfera dado al cambio anímico del personaje. En la primera escena los tonos son más naturales y comunes, mientras que en la segunda escena se realizó un tratamiento de color más radical: se contrastará con más intensidad y se generará un ambiente más siniestro llevando los colores a tonos oscuros y verdosos. Aprovechando la oscuras nubes que cubrieron el rodaje, también se intensificará sus tonos oscuros para darle mayor dramatismo.



10.4 Transiciones

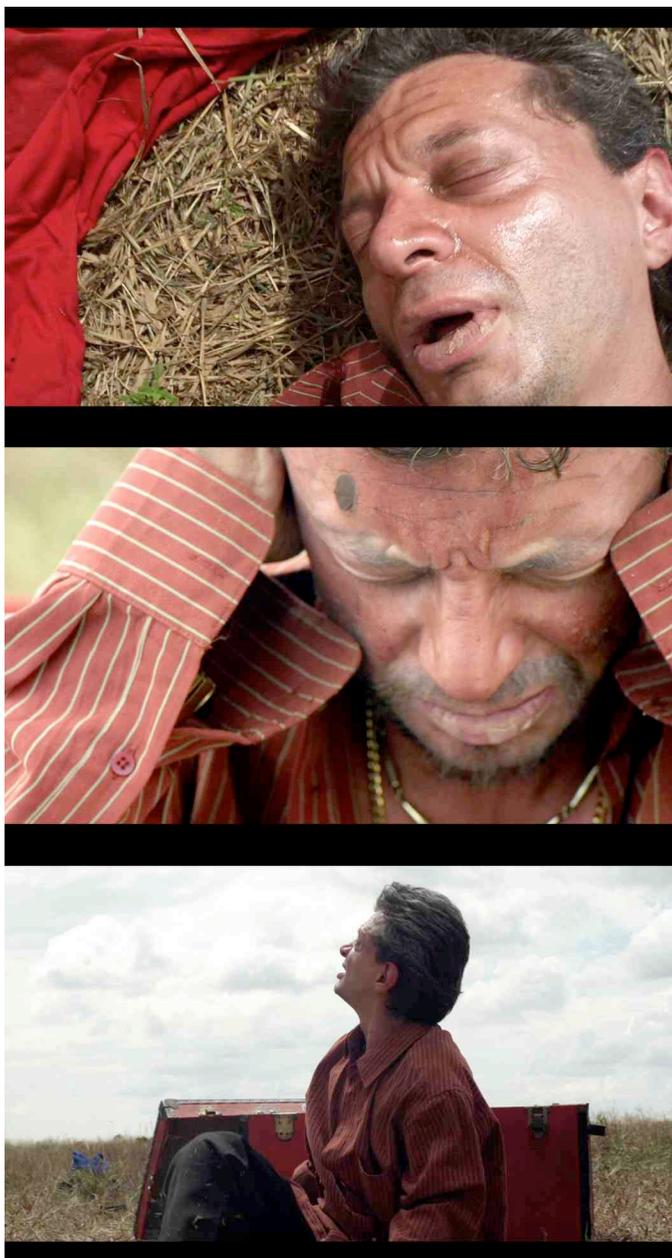
La mayoría de las transiciones se dan por corte directo, para la división principal de las dos secuencias principales se hace por medio de un fundido a negro y con la ayuda de un timelapse para mostrar el paso del tiempo.



10.5 Técnicas

El flash back es una herramienta importante dentro la edición, por medio de este recurso se retoman acciones y se pretende incrementar y potenciar la crisis interior del personaje, un recurso para ver en su mente. Las elipsis de tiempo capturan la atención del espectador así como evitan que sea tedioso ver cada una de las acciones del personaje principal.

ESTEPARIO



10.6 Herramientas

Se editó de una forma no- lineal, por medio del software de edición: Final cut Por 7. Para el proceso de colorización se utilizó, smoke y color. Para efectos varios y gráficos se usó adobe after effects.

11 PROPUESTA DE PRODUCCIÓN

11.1 Fecha de rodaje

- Pre producción
 - Inicio: Agosto de 2013
 - Finalización: Noviembre de 2013
- Producción
 - Inicio: Diciembre 06 de 2013
 - Finalización: Diciembre 10 de 2013
- Post producción
 - Inicio: Enero de 2014
 - Finalización: Agosto de 2014

11.2 Equipo técnico y artístico

El equipo técnico esta compuesto por un grupo de estudiantes de la Universidad de la Sabana quienes han trabajado juntos en varios proyectos académicos. Ángela Duque asumirá la dirección, Steffany Valbuena la producción, Cristian Alfonso la dirección de fotografía, Daniela Ortega la dirección de arte, Nicolás Bastidas la edición, finalización y colorización.

Dentro de este equipo falta mencionar el área de diseño sonoro quien lo asumirá una persona externa de la universidad de la Sabana. Previamente con autorización de la Facultad de comunicación se seleccionó a esta persona. Daniela Perea estudiante de ingeniería de sonido de la Pontificia Universidad Javeriana.

Los asistentes de cada departamento son estudiantes de la universidad de la Sabana que han sido destacados en varios proyectos. La asistencia de dirección será asumida por Fabián Villamil quién fue el director de *Juguemos toc toc* uno de los mejores cortometrajes realizados en el semestre 2013-2. La asistencia de fotografía la asumirá Natalia Gutiérrez quien fue directora de Fotografía de el cortometraje, *Un día mas* que fue destacado por su calidad visual y fotográfica. El departamento de arte contará con la asistencia de Cristian Bonilla quien fue también asistente de Daniela Ortega en el Cortometraje *Donde el doctor en la oficina*.

Para completar el equipo técnico se elegirá como maquillador a Sergio González. El maquillador se eligió pensando en el tipo de maquillaje requerido por el cortometraje, realizando previamente pruebas y eligiendo la técnica requerida. Otra de las características para escoger el maquillador fue contar con su

ESTEPARIO

disposición para salir a rodar y a convivir con el equipo. Contamos con la experiencia previa de otras producciones de La Universidad de La Sabana que habían realizado trabajos con él con gratos resultados. Algunas de esas producciones fueron *Ostrakon* y *Por siempre Alicia*.

Esa fue la forma en la que se escogió el equipo técnico del cortometraje, pensando en personas con talento, actitudes y aptitudes aptas para lo que se quiere realizar, con adaptación a entornos difíciles de trabajo y disposición para cada situación que se pueda presentar.

En cuanto a la consecución de actores, estudiamos el perfil del personaje que estábamos buscando y revisamos varios perfiles de actores. Se conversó con varios y después de esto nos decidimos por Carlos Rangel. Actor con el cual la directora ya había trabajado antes y sabía que tenía la capacidad y el perfil actoral para desarrollar el personaje. Con el actor también se concretó un paquete de trabajo en el cual se incluyen los días previos para preparación actoral, el día previo dentro de la locación y los días de rodaje establecidos. El actor también está en disposición de hacer previamente las pruebas de maquillaje requeridas y la preparación que necesita tal como barba y adelgazar. Además de él se emprendió la búsqueda de un perfil muy similar al personaje principal para que sea el personaje de las fotografías. Desde la propuesta de dirección se deseaba que no fuera el mismo, sino alguien más acuerpado y con rasgos similares.

Equipo técnico

	CARGO	NOMBRE	CEDULA	TEL	E-MAIL
1	DIRECTOR	Angela Patricia Duque	1072650940	8614381 – 3212331812	angiepat85@hotmail.com
2	AST. DE DIRECCION	Fabian Villamil	1072664318	8850701-3158572137	fabianedu0409@hotmail.c
3	PRODUCTOR	Steffany Valbuen	1075665214	8516271 - 3138690131	
4	SONIDO	Daniela Perea	1020756200	3006787226	noirdanip@gmail.com
5	FOTOGRAFIA	Cristian Alfonso	1019057660	3202002435	peks27@hotmail.com
6	AST. DE FOTOGRAFIA	Natalia Gutierrez	1072661925	8853480 - 3192064323	natizguti@gmail.com
7	ARTE	Daniela Ortega	1020762745	3124162127	danihappy91@hotmail.co

ESTEPARIO

8	AST. DE ARTE	Cristian Bonilla	1072647884	3118298692	cristian.bonilla@unisabana
9	MONTAJE / SCRIPT	Nicolas Bastida	1072661589	8613543 - 3138868189	nico.bastidas@gmail.com
10	MAQUILLADOR	Sergio Garcia Suarez	19395649	3115030355	sergiogarciasuarez@gmail.com

Cast Estepario

01	ACTOR PRINCIPAL	Carlos Rangel	79.950.550	3218813741	N/A
02	BEBE	Andres Martine	35.406.961	N/A	N/A

Cast fotografías Estepario

02	EXTRA 1	Julián Novoa	80.556.754	3115087345	N/A
02	EXTRA 2	Karol Moreno	39819594	3002782259	Ing.karol.moreno@gmail.com
03	EXTRA 3	Valentina	1076242095	N/A	N/A
04	EXTRA 4	Santiago Prieto	97092723163	N/A	N/A

11.3 Locaciones

Se es consiente que la consecución de recursos no sólo se refiere al equipo técnico, también implica indagar adecuadamente sobre las locaciones que se requieren para el cortometraje. Se tuvieron en cuenta espacios, estado del lugar, ubicación y costos para obtener una locación óptima y casi perfecta a lo que se esta requiriendo por la directora y por el cortometraje.

En busca de este espacio se estudió cuál era el lugar que el corto necesitaba y considerando estos detalles empezamos a trabajar en el scouting. Se visitaron varios espacios buscando cual era el lugar que mas se adecuaba para grabar el cortometraje y apoyara lo que se quería transmitir. El guión exigía una locación plana, vacía, lejana, natural y árida. En busca de esos lugares se visitó el desierto de Villa de Leyva, el desierto de la candelaria en Ráquira, el desierto Zabrinky y algunas canteras cerca de chía y de Bogotá.

ESTEPARIO

Estudiamos algunas otras locaciones guiándonos por mapas, fotos y herramientas como Google Earth pero ninguna cumplía con todos los requisitos para que el cortometraje pudiera ser viable. Finalmente estudiamos una locación por Internet, revisamos fotos, fuimos a conocerla y encontramos una zona de Puerto López que cumple con los requerimientos de cada uno de los departamentos.



La zona esta ubicada en un condominio a 10 minutos de Puerto López, Meta. Teníamos grandes retos de producción en cuanto al transporte, la estadía y la alimentación. Los dueños de la locación no nos cobraron por la utilización de la misma, sin embargo se realizaron acuerdos de cómo se usaría la locación, los días, los horarios y el estado en el que ésta debía ser entregada sin ningún cambio.

Dentro de la locación establecimos un espacio de descanso para todo el equipo técnico. En este lugar se tuvieron refrigerios, agua, sillas y los equipos técnicos seguros de cualquier eventualidad como lluvia.

Para el desarrollo de este cortometraje se utilizaron dos locaciones extra en la etapa de pre producción. Una fue una finca ubicada en Sopó a treinta minutos de Bogotá en la cual se tomarán cuatro de las fotografías que se utilizaron para el cortometraje. La primer fotografía es en una habitación que refleja condiciones de pobreza, la segunda fotografía fue en un patio de una casa antigua y la tercera fue en un pastizal. Las tres fotografías fueron viables en la misma locación pues esta contaba con los espacios adecuados. La otra locación se realizó en una casa en la cual se tomó una fotografía en la sala de la casa. La sala tiene un ambiente de los años 80, la utilería que se ubicó dentro de la misma fue de la misma época.

11.4 Transporte

El transporte ha sido un elemento indispensable en la planeación de este cortometraje. Desde la concepción de la idea teníamos presente que la locación que buscábamos posiblemente no iba a estar cercana a los lugares de residencia de los integrantes del equipo. La locación elegida quedaba a cuatro horas de la ciudad de Bogotá, a una hora de Villavicencio y a 10 minutos en carro desde las cabañas donde pasamos la noche.

Dentro de las cotizaciones que hicimos contemplamos Vans de diferentes tamaños, sin embargo el precio de cada una de estas por día excedía el presupuesto destinado para este elemento de la producción. Finalmente se planeó llevar tres vehículos a la locación. Los tres carros cuentan con un baúl lo suficientemente amplio para transportar maletas, elementos de arte y equipo técnico. Los tres vehículos pertenecían a integrantes del equipo técnico por lo cual la producción sólo cubrirá los gastos de peajes y gasolina de cada vehículo.

Por otra parte contar con mas de un vehículo dentro de la locación nos facilitó la producción de campo dentro de la locación pues en varias ocasiones tuvimos que llevar y traer diferentes cosas de la base principal a la locación. Los tres vehículos que llevamos a la locación fueron conducidos por sus dueños, quienes a la fecha tenían la revisión técnico mecánica de cada uno, sus licencias al día y el seguro obligatorio de los vehículos.

11.5 Alimentación

La producción de Esteparío cubrió todos los viáticos del Cast y el Equipo técnico, incluyendo la alimentación durante los días de rodaje. Se destinó una zona de Catering dentro de las cabañas en las que se tomó el desayuno y la cena. Dentro de la locación se dispuso una zona de Catering ubicada al lado de una carpa central de producción. En este lugar se proporcionaron los refrigerios y el almuerzo a diario. La alimentación fue suministrada por una persona que se encarga de suplir la alimentación a los empleados del condominio. Con esta persona se llegó al acuerdo de hacer un paquete de alimentación que incluye tres comidas diarias para las once personas que se encontraran en el rodaje.

El servicio incluyó llevar los alimentos al lugar donde nos encontrábamos rodando o las cabañas donde pasamos la noche. Dentro de el presupuesto destinado a la alimentación también se contemplaron los refrigerios. Estos se dieron en dos momentos del día al equipo técnico, fueron alimentos fáciles de consumir, que proporcionaban la energía necesaria para el trabajo. Por otro lado y no menos importante, se destinó dinero suficiente para tener mucha agua en la locación para mantener al equipo técnico hidratado todo el tiempo dado las extensas

ESTEPARIO

jornadas de rodaje bajo el sol y en el exterior.

11.6 Hospedaje

La locación donde se rodó Estepario esta ubicada en un condominio cerca de Puerto López. Dentro de este condominio alquilamos dos cabañas con capacidad para seis personas cada una. Cada una de esta amoblada para seis personas, cuentan con baño privado y nevera. Las cabañas se negociaron por un paquete de días para mayor economía.

Dentro del lugar hay una zona destinada para parquear los carros, también cuenta con el lugar donde tomamos el catering y tiene vigilancia para mantener seguros los equipos y al personal.

En el condominio nos dieron la posibilidad de acampar, sin embargo por nuestra seguridad, la de los equipos y el bienestar del grupo, preferimos estar en un lugar en el que podamos estar cómodos y no correr ningún riesgo. El bienestar del equipo es algo que se ha tenido muy en cuenta para la elección de este lugar, pues después de un plan de rodaje programado para mas o menos 10 horas, el personal necesitaba tener cada noche un lugar de esparcimiento y descanso óptimo para continuar trabajando al día siguiente con la mejor disposición.

11.7 Etapa previa al rodaje

Dentro del cortometraje se tuvo una etapa previa a la producción del film dónde se realizaron 5 fotografías necesarias para la grabación. La presencia del actor principal no se requirió en esta etapa del rodaje, sin embargo el nos acompañó para hacer unas pruebas de maquillaje con un extra que era físicamente similar a él. Contamos con la ayuda de varios actores extras a los cuales se les cubrió alimentación y transportes del día de las fotos. El transporte se realizó con vehículos particulares, de los integrantes del grupo, las locaciones también se consiguieron con algunos amigos y estas fueron adecuadas para la realización de las fotografías. Los actores extras firmaron una sesión de derechos de imagen para poder exhibir estas fotografías en el cortometraje. Esas sesiones de derecho se encontraran en los anexos de este documento.

11.8 Financiación del cortometraje

A pesar de todos los gastos de producción que surgieron, el cortometraje se realizó con un presupuesto muy reducido a pesar de su nivel de complejidad. No se limitó en los recursos que se necesitaron por parte de cada uno de los departamentos, sin embargo el departamento de producción procuró ser muy

ESTEPARIO

recursivo con varios elementos.

Durante el proceso de pre producción se realizó solamente una actividad para recoger fondos y poder financiar este proyecto.

- Se realizó una proyección de dos cortometrajes de los cuales el grupo tiene derechos de exhibición. El evento se hizo en un café-bar en la calle 85 con 13. El nombre del lugar es The Image. El plan fue vender en pre venta doscientas boletas a \$10.000 pesos. El acuerdo con el bar para el préstamo del lugar fue dar a cada cliente una cerveza por cada boleta, sin embargo sólo el valor de las boletas que reclamaran cerveza sería asumido por la producción. En el siguiente cuadro esta una descripción de lo que sucedió en el evento y cuanto dinero se recaudo con el mismo.

Boletas	Valor	Total
200	\$10.000	\$2.000.000
Cervezas reclamadas	Valor	Total
65	\$5.500	\$357.500

Finalmente con este evento tuvimos una ganancia de 1.642.500. Ese resultado es la diferencia de los dos millones de pesos vendidos previamente en boletería y los trescientos cincuenta y siete mil quinientos pesos (\$357.500) pagados al bar por las cervezas reclamadas por algunos de los invitados.

- Para completar la cifra final cada integrante del equipo designó una cuota de 716.000 pesos obteniendo así un monto de 4.300.000



(Tiquete diseñado por Angela Duque, 2014)

La razón por la cual no se realizaron mas actividades es porque no encontramos otra actividad para conseguir el dinero que faltaba y que fuera exitosa. El grupo sintió que durante el ultimo periodo de tiempo ha estado financiando otros proyectos con rifas y otras actividades y desafortunadamente las personas a nuestro alrededor no estaban muy dispuestas a seguirnos comprando boletas para apoyar este tipo de proyectos por lo menos por un tiempo. Por otro lado el

ESTEPARIO

grupo quiere destinar toda su energía en las propuestas y la pre producción del cortometraje.

11.9 Plan de promoción y distribución

Estepario es un cortometraje con un tinte marcado hacia el cine de autor, por esta razón los festivales que seleccionamos tienen este tipo de característica o son reconocidos por mostrar cine independiente. Queremos ser cuidadosos con la exhibición del corto para poder presentarlo en diferentes festivales que exigen exclusividad.

- Festival Internacional de Cine de Cartagena - Febrero 2015
- Festival Internacional de Cine de Cannes – Mayo 2015
- Festival Internacional de Cine en Guadalajara FICG – Marzo 2015
- The Colombian film festival NYC 2015

11.10 Presupuesto

Cod	Item	Descripción	Unidad de medida	Cant.	Valor unitario	Subtotal
1	REPARTO					
1.1	Actor principal	Hombre 50 años	Proyecto completo	1	700.000	\$ 700.000
1.2	Extra # 1	Hombre 30 años	Pre producción	1	0	0
1.3	Extra # 2	Hombre 22 años	Pre producción	1	0	0
1.4	Extra # 3	Niño 6 años	Pre producción	1	0	0
1.5	Extra # 4	Niña de 9 años	Pre producción	1	0	0
1	SUBTOTAL					\$ 700.000
2	PRE PRODUCCION					
2.1	Scouting	Viajes a diferentes lugares	Cantidad de viajes	1	333.700	\$ 333.700

ESTEPARIO

2.2	Toma de las Fotografías	4 fotografías	Día	1	230.00 0	\$ 230.000
2	SUBTOTAL					\$563.700
3.	PRODUCCION GENERAL					
3.1	Alimentación en Puerto López	Desayuno, almuerzo y comida	Unidad	39	12.000	\$ 468.000
3.2	Refrigerios en Puerto López	Refrigerios	Mercado	1	180.00 0	\$ 180.000
3.3	Transporte terrestre Puerto López	Gasolina y Peajes	Por cada vehiculo	3	200.00 0	\$ 600.000
3.4	Hospedaje	Cabañas	Cabaña / Noche	6	100.00 0	\$ 600.000
3	SUBTOTAL					\$1.848.000
4	LOCACIONES					
4.1	Llanura		Dias	3	0	0
4	SUBTOTAL					\$0
5	FOTOGRAFIA					
5.1	Camara	Sony SF 700	3 días de rodaje	1	750.00 0	\$ 750.000
5.2	Óptica	Kit de Lentes Carl zeiss	3 días de rodaje	1	950.00 0	\$ 950.000
5.3	Energia	Planta Electrica	1 día de rodaje	1	60.000	\$ 60.000
5	SUBTOTAL					\$1.760.000
6	ARTE					
6.1	Escenografia	Pozo	Rodaje	1	100.00 0	\$ 100.000

ESTEPARIO

6.2	Utería			1	306.50 0	\$ 306.500
6.3	Vestuario	Todo en general		1	300.00 0	\$ 300.000
6.4	Maquillaje	Pre y producción	Paquete.	4	125.00 0	\$ 500.000
6	SUBTOTAL					\$1.206.500
7	POST PRODUCCION					
7.1	Finalización	Blu ray	Unidades	6	5.000	\$ 30.000
7	SUBTOTAL					\$30.000
SUBTOTAL						\$ 6.108.200
IMPREVISTOS 10%						\$ 610.820
TOTAL						\$ 6.719.020

ITEM	CANTIDAD	VALOR
Cinta Gaffer	1 rollo	\$20.000
Impresiones fotografías	10 impresiones	\$12.000
Impresiones plan de rodaje	3 juegos	\$3.600
Cartulinas verdes	5 pliegos	\$5.000
Cera Amarilla	1 cojín	\$3.100
Lija	1	1.000
Gasolina de la planta electrica	2 galones	\$16.000
Cinta de enmascarar	1 rollo	\$2.500
Pilas Alcalina	4 paquetes	\$10.000
Agua en bolsa	1 bolsa	\$7.500
Transporte en Moto	3 días	\$30.000
Lavandería	3 días	\$30.000
Taxi	Bogota	\$13.000
Mantenimiento de Vehículos	3 carros	\$40.000
TOTAL IMPREVISTOS		\$193.700

GRAN TOTAL	\$ 6.301.900
-------------------	--------------

ESTEPARIO

El valor final del cortometraje fueron 6.301.900 (Seis millones trescientos un mil novecientos pesos MCTE) El excedente de los imprevistos fue devuelto a cada uno de los integrantes del grupo, en este momento sólo se conserva el dinero de la post producción que esta destinado a los Blu-rays.

12 CONCLUSIONES

El lenguaje del cine de autor permitió, en definitiva, actuar como herramienta expresiva para plasmar una visión acerca de una temática tan filosófica y controversial como lo es la muerte. A pesar de que se deseó implementar un lenguaje audiovisual propio, muchos elementos utilizados ya han sido plasmados por muchos otros directores que desde tiempos atrás han estado en la misma exploración audiovisual que nos encontramos nosotros. Sin embargo, Estepario nos permitió abrirnos a otros modos de contar diferentes a los establecidos generalmente en el ámbito académico, haciéndonos ver que el espectro audiovisual es mucho más amplio de lo que pensábamos.

A pesar de que se encontraron distintas interpretaciones con respecto al perfil del personaje, la audiencia en general logra concluir el concepto principal: el renacimiento como una segunda oportunidad de vida. La gran mayoría relacionan al personaje con un sentimiento de remordimiento con la hija y con su familia dado sus actos criminales. Sin embargo se generó otro tipo de interpretaciones muy específicas que nos parecieron muy interesantes. Una de estas fue que relacionan al personaje como posible asesino de su propia esposa, quien siente un fuerte remordimiento por dejar a su hija huérfana en el mundo. Otros, vinculan al personaje como un ser fuertemente relacionado con las mafias quien tuvo que asesinar para lograr cierto posicionamiento y al final su hija termina siendo víctima de la crueldad de las mafias. De esta manera consideramos que logramos generar en el espectador una posición activa frente al audiovisual ya que cada uno interpretó a su manera el perfil del personaje sin alterar el concepto principal.

Por otro lado Estepario fue un proyecto muy ambicioso que nos hizo descubrir no solo nuestras capacidades técnicas sino también nuestras capacidades humanas al forzarnos a grabar en condiciones difíciles, demostrándonos a nosotros mismo que lo intangible se puede materializar siempre y cuando se mantenga firme en la mente de todos. Demostramos que es posible hacer un proyecto de alta calidad narrativa y estética con un presupuesto reducido y en un tiempo ajustado. La producción no fue fácil, a pesar de que teníamos en contra muchos factores como el clima, lo apartado de la locación, la falta de energía eléctrica entre otros, se finalizó un rodaje exitoso gracias a la buena disposición del trabajo en equipo.

ESTEPARIO

13 ANEXOS

13.1 Guion

ESTEPARIO

Escrito Por: Angela Duque

Angela Duque

CONTINÚA:

2.

casi de manera delirante abrirla con la boca. No lo logra. La lanza al suelo. Agarra otra licorera e intenta lo mismo. Al sacar otra, observa una cámara polaroid antigua, bastante particular, la lanza al suelo restándole importancia.

El obturador de la cámara (ubicada en dirección hacia el hombre) se dispara accidentalmente generando una nueva fotografía instantánea. En ella se observa a un pequeño niño (2) sacando juguetes del mismo baúl.

Saca otra licorera realizando la misma acción y tampoco lo logra. Así ... saca una, otra, otra ... y otra.

Ahora varias licoreras se encuentran en el suelo rodeándolo. Se encuentra acostado con la mirada débil perdida en el cielo. Ahora esta con menos ropa que antes. Su mirada al vacío emana rendición. Gira su rostro con gesto esperanzador hacia el carrete, realiza un suspiro de cansancio. Su mirada se desvía por la fotografía de la cámara que se disparó accidentalmente hace unos momentos. Curioso agarra la cámara, se reincorpora, y la analiza. Mientras la analiza, presiona todos los botones que tiene, sin querer obtura, dirigiendo la cámara hacia él mismo.

Saca la fotografía y observa en primer plano a un hombre, con un lunar en la frente, cómo él, sentado en la cama de una habitación. El hombre se encuentra dándole la espalda a su mujer que esta acostada cubierta por las sábanas con la mirada frívola y triste hacia su esposo.

El hombre pasa sus dedos sobre la mujer, acariciándola. En su rostro se muestra cierto gesto de curiosidad, de sorpresa. Observa la cámara extrañado. La voltea y apunta hacia sus piernas de nuevo, mirando hacia el piso. De nuevo, se atreve a obturar. Esta vez, la fotografía revela dos piernas de un personaje, una de ellas doblada. Una mano cargando un arma, descansa sobre ésta.

El hombre realiza un gesto de desagrado y temor hacia la cámara. Pasa saliva. Esta vez piensa por un tiempo más prolongado si obturar de nuevo o no. Decide finalmente hacerlo una vez más. Esta vez mira hacia el frente y busca en el lejano horizonte un sitio donde encuadrar. Obtura.

Esta vez, la fotografía revela dos personajes de pie al frente de un automóvil, uno de ellos es él mismo. El automóvil ilumina con sus luces el cadáver que se encuentra al frente de ellos. El cadáver se observa a través de sombras y luces que iluminan partes de su cuerpo. Una de esas partes es la mano cadavérica, ubicada al lado de una gorra manchada de sangre. Los dos personajes observan el cadáver mientras fuman un cigarrillo.

(CONTINÚA)

ESTEPARIO

CONTINÚA:

3.

Tan pronto la observa, sus ojos se abren. Su respiración se tranca por un momento. Instantáneamente tira la fotografía al suelo. Su rostro no es el mismo, ahora es un rostro invadido de temor, de miedo, de lágrimas en sus ojos. Se aleja de la fotografía, moviendo su cuerpo hacia atrás como si la fotografía tuviera vida y le fuera hacer daño. Su rostro ya sólo expresa temor y sorpresa a la vez.

Evade la cámara. Mira hacia otro lado alterado, con ciertas lágrimas en sus ojos. Se levanta del suelo y camina reflexionando. Mira al horizonte curioso. De repente se escucha el obturador de la cámara. El hombre se detiene de caminar atemorizado. Gira su cuerpo lentamente hasta observar la fotografía.

Esta vez, la fotografía lo revela a él mismo abrazando curiñosamente a una pequeña niña de 8 años. La mira temeroso por un momento. Las lágrimas son más abundantes en sus ojos. Aprieta la fotografía con sus dos manos hacia su frente mientras su llanto no culmina. Besa con sus labios aquella bella niña. Deja caer su cuerpo al suelo y cierra los ojos. Sus lágrimas ruedan por su rostro hasta caer al suelo.

HOMBRE (AFLIGIDO)

Perdón...

Un ventarrón pasa por su frente, se mueven las telas de las ropas que se encuentran en el suelo, las fotografías son arrastradas por el viento.

El cielo se mueve rápidamente con el efecto Time lapse.

2.

EXT.

DESIERTO.

DIA.

Se abren de nuevo sus ojos. Lo único que se escucha es el desesperante sonido metálico del carrete que continúa girando. Sin mover su cabeza mira su alrededor. Esta en el mismo desierto. Se levanta lentamente. Todos los elementos del suelo, el baúl, las licoreras, las fotografías se encuentran más desgastados como si hubieran pasado muchos años ya. Mira sus manos detenidamente, se toca su rostro. Ya se le ve con desesperación. Decidido, agarra unas cuantas licoreras y las cubre con uno de los trapos del suelo. Antes de emprender el largo camino hacia la nada, se detiene por un momento, voltea a mirar las fotografías de la cámara. Se devuelve por una de ellas. Observa que todas están veladas, es difícil observar lo que en ellas había. Están viejas y desgastadas. Busca entre ellas una fotografía en especial. Guarda una de las fotos, donde se alcanza a observar parte de la mirada de la pequeña niña.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

4.

Camina lentamente mirando hacia el horizonte, mientras se aleja del pozo. Camina sin rumbo alguno. Explora con su mirada el desolado desierto. ahora su rostro expresa tristeza y cansancio, sus ojos continúan húmedos expresando arrepentimiento y nostalgia. se detiene por un momento.

El sonido metálico del carrete, que iba disminuyendo a medida que su lejanía aumentaba, retorna de nuevo. Él siente su sonido. Frunciendo el ceño gira su rostro y observa que el pozo continúa a su lado. Deja caer las licoreras al suelo. Se encuentra anonadado. Cubre sus oídos por desesperante ruido del carrete que gira. Da unos cuantos pasos hacia atrás y comienza a caminar más rápido alejándose del pozo. Sin embargo al voltear a mira de nuevo, el pozo continúa ahí, a unos cuántos pasos de él. Da la impresión de que estuviera más cerca.

El carrete gira sin cesar. Deja caer sus rodillas al suelo. Desesperado desabotona su camisa blanca, poniendo al descubierto su pecho.

CORTE A:

Un par de zapatos tirados en el suelo, una camisa blanca y una fotografía velada de una niña están tirados en el suelo justo al lado del pozo, junto con los elementos mencionados desde un principio: joyas, abrigos, relojes, camisas y pulseras. Todos ellos rodeando el pozo. Ahora, se siente un silencio profundo, no se encuentra alma alguna.

Entramos al pozo. Dentro de la penumbra se pierde imagen cualquiera. Únicamente seguimos la cuerda que continúa descendiendo perdiéndose en la infinidad. De repente, La cuerda se detiene. El carrete deja de sonar. Se escucha ahora, el llanto de un recién nacido. La cuerda ahora inicia un ascenso. La imagen se difumina y pasamos a los bellos ojos del recién nacido que llora al despertar.

ESTEPARIO

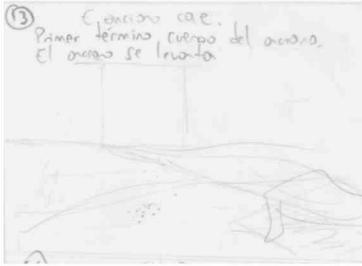
13.2 Guion técnico.

ESCENA	PLANO	STORYBOARD	MOV. DE PLANO	ACCION	SONIDOS	OBSERVACIONES
	LUZ BLANCA					PITO. FADE IN A
1	2. Plano subjetivo			Abre los ojos y reacciona frente a la luz del sol.	Viento.	Sonido de pito. 12:00 p.m.
	1. Primerísimo primer plano de los ojos			Cubre con sus manos los ojos		ojos rojos. Mucho adormecimiento 12 m
	3. Primer plano			Se reincorpora		
	4. Plano general.			Se reincorpora y observa a su alrededor		No se ve el poso
	5. Plano medio frontall.			Mira sus manos		Se mira las manos, se toca el rostro.

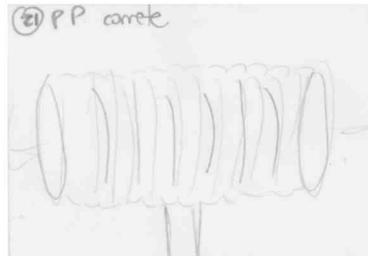
ESTEPARIO

<p>6. Plano medio largo lateral.</p>			<p>Mira alrededor</p>		<p>Personaje de espalda</p>	<p>falseado</p>
<p>7. Plano subjetivo panorámico.</p>						
<p>8. Primer plano</p>		<p>Travel derecha. Se muestra el poso</p>	<p>Personaje mira a su derecha, observa el poso</p>			
<p>9. Primer plano, con referente del carrete.</p>			<p>Personaje sediento</p>	<p>Juego de foco. Pasamos del rostro al carrete.</p>	<p>1. Montaje: Garganta, boca tomando agua, agua sobre él.</p>	
<p>10. Plano medio. Iniciamos como plano lateral y terminamos como plano frontal.</p>		<p>Rodeamos al personaje. Y hacemos seguimiento.</p>	<p>Personaje camina</p>	<p>Iniciamos en plano general</p>	<p>FRAMES</p>	

ESTEPARIO

	<p>Lo seguimos / Pasa viento 12-B1</p> 					<p>Se enreda con el pantalón gigante. Mira hacia abajo</p>
<p>11. Primer plano a ras de piso del cuerpo que cae. Al fondo se ve el poso</p>	<p>⑬ Cae el cuerpo del anciano. Primer término cuerpo del anciano. El anciano se levanta</p> 					<p>El personaje cae al piso y se levanta de nuevo</p>
<p>12. Plano medio, frontal.</p>		<p>Seguimiento.</p>				<p>Camina hasta el poso mientras observa los objetos del piso.</p>
<p>15. Plano desde adentro del poso.</p>	<p>⑭</p>  <p>Subjetiva del pozo</p>					<p>Se asoma el anciano y mira hacia arriba.</p>
<p>16. Primer plano de la cuerda son el balde, al fondo el anciano.</p>	<p>⑮</p> 					<p>El anciano observa la cuerda luego gira su rostro.</p>

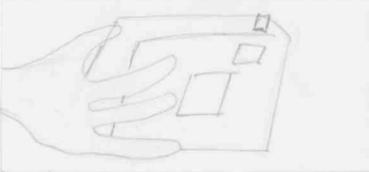
ESTEPARIO

<p>17. Primer plano del valde en el piso. Al fondo el anciano</p>			<p>El anciano camina hacia el valde y lo recoge.</p>	<p>El sonido de la recogida y del valde permitirán la unión entre este y el siguiente plano.</p>	
<p>18. Primer plano del valde</p>			<p>Amarra la cuerda al valde.</p>	<p>El sonido de la recogida y del valde permitirán la unión entre este y el siguiente plano.</p>	
<p>19. Primer plano del personaje</p>			<p>Personaje sediento</p>		
<p>20. Primer plano del valde</p>			<p>Deja caer el valde.</p>		
<p>21. Primer plano del carrete</p>			<p>El carrete comienza a bajar</p>	<p>Sonido del carrete.</p>	

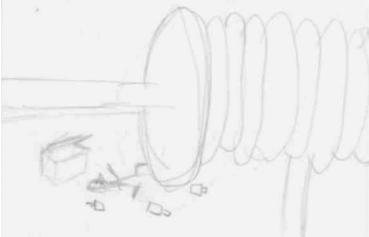
ESTEPARIO

<p>22. Plano general del sonido del carrete.</p>	<p>(22) P.G</p>  <p>Sonido del carrete</p>		<p>El personaje se retira el abrigo y lo lanza al suelo. Prosigue a sentarse.</p>	<p>Sonido del carrete.</p>	
<p>23. Plano medio largo frontal</p>	<p>(24)</p> 		<p>El personaje se sienta. Mira hacia abajo cansado. Sube la mirada.</p>		
<p>23A. Subjetivas</p>	<p>(24) Subjetivas</p> 		<p>Se observan objetos tirados en el piso</p>	<p>Fotos, objetos.</p>	
<p>24. Plano subjetivo.</p>	<p>(25)</p> 		<p>Al fondo se observa el baúl.</p>		
<p>25. Primer plano del baúl. Al fondo el personaje</p>	<p>(26)</p>  <p>Anciano se levanta</p>		<p>El anciano se levanta</p>		

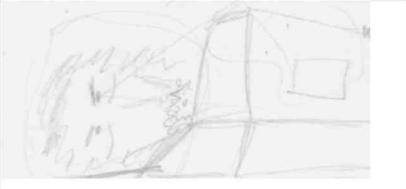
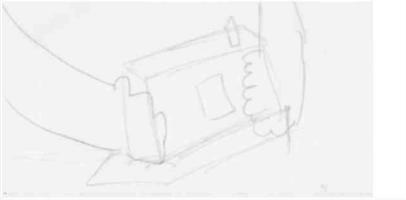
ESTEPARIO

32. Primer plano anciano.			Agita la licorera	Sonido del agua.	
33. Primer plano de las manos intentando abrir			Intenta abirla		
34. Primer plano anciano.			Intenta con la boca		
35. Plano medio frontal			Gípea la licorera al baúl y luego la Lanza al suelo. Va a sacar otra y saca la cámara.		
36. Primer plano de la cámara					
37.			lanza la cámara al suelo		
38. Primer planod e la cámara. Al fondo el personaje			La cámara cae al suelo. Al fondo el anciano continua con las licoreras. La camara se dispara		

ESTEPARIO

<p>39. Plano medio largo semipicado</p>	<p>41) Picado Anciano golpea de nuevo la botella con el baúl. La lanza al suelo.</p> 		<p>El anciano golpea la botella contra el baúl de nuevo</p>		
<p>40. Primer plano picado de la licorera</p>	<p>42) Botella entra a cuadro. <i>Cross dissolve</i> Suro → <i>Respiración agitada</i> de la licorera</p> 		<p>Licorera entra a cuadro</p>		
<p>41. Primerísimo primer plano de la boca. Picado</p>	<p>43) P primer plano de la boca. Travel-but PCA</p> 	<p>El plano se abre hasta llegar a un plano general</p>		<p>Respiración del anciano</p>	
<p>42. Primer plano del carrito. Al fondo el anciano en el suelo.</p>	<p>PCA Pop Fata</p> 		<p>El anciano voltea a mirar al carrito.</p>		
<p>42. Primer plano del carrito. Al fondo el anciano en el suelo.</p>	<p>44) el anciano mira al carrito</p> 		<p>El carrito gira. El anciano lo mira.</p>	<p>sonido del carrito</p>	

ESTEPARIO

<p>43. Plano medio largo del anciano con refleente de la cámara en desenfoco.</p>			<p>El anciano en un principio se encuentra mirando el piso luego su mirada se desvía hacia la cámara. Agarra la cámara</p>		<p>Entra en foco la cámara.</p>
<p>44. Plano medio del anciano</p>			<p>El anciano entra a cuadro al reincorporarse. Mira la foto.</p>		
<p>45. Overshoulder de la fotografía</p>			<p>Observa la fotografía del bebé</p>		
<p>46. Plano medio anciano</p>			<p>Reaccion del anciano. Mira la cámara extrañado</p>		
<p>47. Primer plano de la cámara. Obtura de nuevo.</p>			<p>Obtura de nuevo</p>		
<p>48. Primer plano del anciano</p>			<p>Reacción del anciano.</p>		

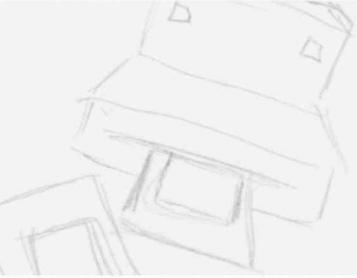
ESTEPARIO

<p>49. Primer plano de la fotografía</p>	<p>51 P.P. de la foto</p> 		<p>Se muestra la fotografía de él con los demás uniformados.</p>		
<p>50. Primerísimo primer plano de los ojos.</p>	<p>52 P. primer plano a los ojos. Zoom in</p> 	<p>travel in</p>	<p>El anciano realiza gesto de extrañeza</p>		
<p>51. Primerísimo primer plano de él en la foto</p>	<p>53 P. primer plano rostro del a. G. G. Zoom in</p>  <p>Señala 7-2105.</p>	<p>Travel in</p>		<p>Sonido/música tensión.</p>	
<p>52. Primer plano de la mano obturando</p>			<p>Presiona el obturador</p>		
<p>53. Primer plano de la cámara.</p>	<p>54 P. plano saliendo foto</p> 		<p>Sale la fotografía de él cometiendo homicidio</p>		
<p>54. Plano medio del personaje con referencia de la foto.</p>	<p>55</p> 		<p>Apenas observa la foto la lanza al suelo.</p>		

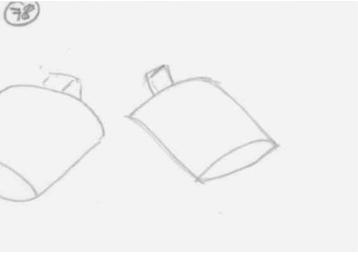
ESTEPARIO

<p>55. Plano general</p>	<p>59 PG</p> 		<p>El anciano se aleja de la cámara. Se levanta del suelo y evita la cámara</p>		
<p>56. Primer plano</p>			<p>El anciano evade la cámara miedoso.</p>	<p>Suena el obturador de la cámara</p>	
<p>57. Plano medio contrapicado. De espalda</p>		<p>Travel in</p>	<p>El anciano voltea a mirar</p>		
<p>58. Plano de la cámara</p>	<p>60 Travel in Picado</p> 	<p>Travel in</p>	<p>Se observa la fotografía de la hija</p>		
<p>59. Plano medio del personaje</p>		<p>Travel in</p>			

ESTEPARIO

<p>60. Primer plano de la cámara</p>		<p>Travel in</p>	<p>Entra la mano y recoge la foto</p>		
<p>60 a</p>			<p>Plano general maestro</p>	<p>El se acerca a la cámara</p>	
<p>61. Primer plano frontal</p>	<p>63 Frontal</p> 		<p>El anciano esta arrodillado, observa la foto y se desestabiliza. Deja llevar su cuerpo h</p>		
<p>62. Plano lateral</p>	<p>64 Lateral. (Se revesa)</p> 	<p>Travel in</p>	<p>El anciano besa la fotografía de la niña y llora. Deja caer su cuerpo al suelo.</p>		
<p>63. Primerísimo primer plano de los ojos</p>	<p>→</p> 	<p>travel in</p>	<p>Cierra los ojos</p>		
<p>64. primer plano de las fotografías</p>	<p>66 Ventarón</p> 		<p>Pasa un ventarrón y se lleva las fotografías.</p>	<p>Musica</p>	

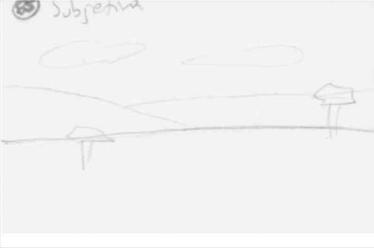
ESTEPARIO

<p>71. primer plano.</p>			<p>El anciano reacciona ante la luz del sol</p>		
<p>1. 72. Plano panorámico</p>			<p>Se levanta</p>		
<p>73. Plano semilateral</p>			<p>Entra a cuadro el personaje y se mira las manos. Mira los objetos de su alrededor</p>		
<p>74. Subjetiva</p>	<p>76 Subjetiva - Kano</p> 		<p>Se observa el baúl</p>		
<p>75. Plano medio</p>			<p>Observa otros elementos</p>		
<p>76. Plano subjetivo</p>	<p>76</p> 		<p>Licoreras</p>		

ESTEPARIO

<p>77. Plano medio</p>			<p>Observa el carrito</p>		
<p>78. Plano medio del carrito</p>	<p>(60) Travel in</p> 	<p>Travel in</p>	<p>Carrete gira</p>		
<p>79. Plano medio</p>	<p>(61)</p> 	<p>Travel in</p>	<p>Anciano se sorprende</p>		
<p>80. Plano medio</p>	<p>(62) P.M. del otro lado</p> 		<p>Observa a otro lado</p>		
<p>81. Subjetiva</p>	<p>(63) P.P. cámara</p> 		<p>Primer plano de la cámara</p>		
<p>82. Primer plano</p>	<p>(64)</p> 		<p>Sorprendido, se angustia. Mira a su alrededor extrañado</p>		

ESTEPARIO

83. Subjetiva					
84. Primer plano			Observa a su alrededor pensativo		
85. Primer plano de la tela			Agarra una tela		
86. Primer plano de las licoreras siendo guardadas			Guarda las licoreras en una tela		
87. Primer plano del anciano			Guarda las licoreras. Se le ve angustiado		
88. Picado, primer plano.			Camina, se detiene.		

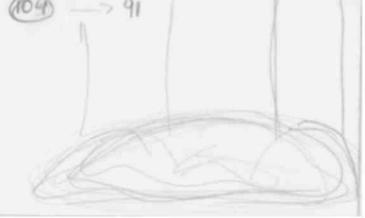
ESTEPARIO

<p>89. Plano medio deteniendose y mira hacia atrás</p>	<p>(91) Estepario</p> 		<p>Se detene y mira hacia atrás</p>		
<p>90. Plano medio Plano frontal</p>	<p>(92)</p> 	<p>Seguimiento</p>	<p>le anciano busca.</p>		
<p>92. Primer plano picado</p>	<p>(9)</p> 		<p>El anciano encuentra algo</p>		
<p>93. Agarra la fotografía</p>	<p>(95)</p> 		<p>Observa la foto de la niña velada.</p>		
<p>94. Picado plano medio</p>	<p>(96) YH.</p> 		<p>Guarda la foto</p>		
<p>95. Plano medio, picado frontal</p>	<p>(90) Picado. Camina. * lediente.</p> 	<p>seguimiento</p>	<p>Camina hacia el horizonte</p>		

ESTEPARIO

<p>96. Plano general</p>			<p>Se aleja del poso</p>		
<p>97. Primer plano de los pies. Desde atrás</p>		<p>Seguimiento</p>	<p>camina</p>		
<p>98. Plano medio picado</p>		<p>Seguimiento</p>	<p>camina</p>		
<p>99. Plano general, panorámico</p>			<p>Se aleja más del poso</p>		
<p>100. Plano medio frontal</p>		<p>Travel in</p>	<p>Se detiene el anciano de caminar</p>		<p>Sonido del carreta aumenta</p>

ESTEPARIO

<p>101. Pano medio largo desde la espalda</p>		<p>Travel in, hasta rodearlo y seguir su mirada</p>		<p>El anciano se detiene y observa hacia atrás</p>	
<p>102. Primer plano del carrete, en segundo término el personaje</p>			<p>El personaje voltea</p>		<p>Se quita la camisa</p>
<p>103. Primer plano de las licoreras</p>			<p>Caen las licoreras al suelo</p>	<p>Plano piso seguimiento al personaje</p>	<p>Plano secuencia.</p>
<p>104. Plano medio</p>		<p>Travel in</p>	<p>Se quita la camisa.</p>		<p>Efecto hitchcock</p>

ESTEPARIO

Título del Corto	Esteparoo
Día de grabación #	2
Fecha:	7-dic-13
Dirección de Locación:	
Llamado de actores:	6:00 a.m.
Llamado del equipo:	5:30 a.m
Fin :	2:00 p.m

TOTAL PLANOS	29 (35)
Nota: plano 91 no existe. Es la secuencia del final, los objetos y el actor estan desgastads	

Hora	Luz Int / Ext	Set	# Plano	Actividad	Personajes	Observaciones
5:30				DESAYUNO		
7:00-7:10	ext	Pozo	69	plano detalle ojos	Emilio	
7:10 - 7:25	ext	Pozo	71 - 73 - 75 - 77	plano lateral varias acciones actor	Emilio	Planos secuencia
7:25 - 7:40	ext	Pozo	79 - 80 - 82 - 84	primer plano actor	Emilio	plano secuencia
7:40 - 7:50	ext	Pozo	87a	Guarda las licoreras y camina	Emilio	
7:50 - 8:00	ext	Pozo	87	primer plano actor	Emilio	
8:00 - 8:10	ext	Pozo	88	primer plano actor	Emilio	
8:20 - 8:30		Pozo	95	primer plano actor	Emilio	
8:30 - 9:00	ext	Pozo	103	primer plano, objetos caen	Emilio	plano final, muy complicado
9:00 - 9:10	ext	Pozo	100	plano medio frontal actor	Emilio	
9:10 - 9:20	ext	Pozo	101	plano medio espalda actor	Emilio	
9:20 - 9:30	ext	Pozo	89	plano medio actor	Emilio	
9:30 - 9:40	ext	Pozo	90	Primer plano arrodillado actor	Emilio	
9:40 - 9:50	ext	Pozo	92	primer plano picado actor	Emilio	
9:50 - 10:00	ext	Pozo	94	picado plano medio actor	Emilio	
10:00 - 10:20				REFRIGERIO		

ESTEPARIO

Título del Corto	Esteparoo
Día de grabación #	3
Fecha:	8-dic-13
Dirección de Locación:	
Llamado de actores:	6:00 a.m.
Llamado del equipo:	5:30 a.m.
Fin :	3:00 p.m.

TOTAL PLANOS	26
NOTA:	13 - 14 no existe

Hora	Luz Int / Ext	Set	# Plano	Actividad	Personajes
5:30	DESAYUNO				
7:00 - 7:10	ext	pozo	1	Plano detalle ojos actor	Emilio
7:10 - 7:20	ext	pozo	3	Primer plano actor	Emilio
7:20 - 7:30	ext	pozo	5	Primer plano actor	Emilio
7:30 - 7:40	ext	pozo	6	Plano medio actor	Emilio
7:40 - 7:50	ext	pozo	8	Plano medio actor	Emilio
7:50 - 8:00	ext	pozo	9	Primer plano actor	Emilio
8:00 - 8:20	ext	pozo	10a - 10b - 12	Plano secuencia, travelling actor	Emilio
8:20 - 8:30	ext	pozo	11	Primer plano, desde el piso actor	Emilio
8:30 - 8:40	ext	pozo	16	plano medio, primer termino actor	Emilio
8:40 - 8:50	ext	pozo	19	Primer plano actor	Emilio
8:50 - 9:00	ext	pozo	17	Plano medio primer termino actor	Emilio
8:50 - 9:00	ext	pozo	22	plano general actor	Emilio
9:50 - 10:00	ext	pozo	23	Plano medio actor	Emilio
10:00 - 10:20	REFRIGERIO				
10:20 - 10:30	ext	pozo	26	Primer plano actor	Emilio
10:30 - 10:40	ext	pozo	25	Plano general, primer termino actor	Emilio
10:40 - 10:50	ext	pozo	28	Plano lateral, de rodillas actor	Emilio
10:50 - 11:00	ext	pozo	29	Overshoulder actor	Emilio
11:00 - 11:10	ext	pozo	39	Plano picado actor	Emilio
11:10 - 11:20	ext	pozo	38	Plano lateral arodillado actor	Emilio
11:20 - 11:30	ext	pozo	30	Primer plano actor	Emilio

14 Bibliografía

Allen, W. (Dirección). (1978). *Interiores* [Película].

Aníbal. (s.f.). *Mantra*. Recuperado el 13 de Agosto de 2014, de El arbol de la vida:
<http://www.mantra.com.ar/contmanifestacionesenergeticas/arbordelavida.html>

Aronofsky, D. (6 de Diciembre de 2010). *BLACK SWAN Featurette: Darren Aronofsky* .
Recuperado el 10 de Septiembre de 2014, de youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=FnImK1N6VNI>

Aronofsky, D. (Dirección). (1998). *Pi, fe en el caos* [Película].

Aronofsky, D. (Dirección). (2000). *Requim for a dream* [Película].

Aronofsky, D. (Dirección). (2008). *The Wrestler* [Película].

Aronofsky, D. (Dirección). (2010). *Black Swan* [Película].

Aronovsky, D. (Dirección). (2001). *Requim por un sueño* [Película].

Bazin, A. (1957). *Cahiers du cinema, No 70*. Francia.

Bergman, I. (Dirección). (1957). *Fresas Salvajes* [Película].

Black Swan Featurette: Darren Aronofsky. (6 de Diciembre de 2010). Recuperado el 10 de Septiembre de 2014, de youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=FnImK1N6VNI>

ESTEPARIO

Bordwell, J. S. (1997). *El cine clásico de Hollywood*. (E. Iriarte, Trad.) Barcelona, España: Paidós Ibérica.

Bordwell. (1996). *La narración en el cine de ficción*. (P. V. Mota, Trad.) Barcelona: Paidós.

Bretón, A. (2007). *Diccionario del surrealismo*. Madrid, España: Losada.

Bueno, M. S. (2014). *MUERTE: ¿QUÉ ES LA MUERTE PARA LOS CATÓLICOS?*
Recuperado el 12 de Septiembre de 2014, de Diócesis de Canarias:

Bueno, M. S. (s.f.). *MUERTE: ¿QUÉ ES LA MUERTE PARA LOS CATÓLICOS?*
Recuperado el 12 de Septiembre de 2014, de Diócesis de Canarias:
<http://www.diocesisdecanarias.es/preguntarespuesta/fecatolica/021c4c97940a6ce01.html>

Buñuel, L. (Dirección). (1929). *El perro andaluz* [Película].

Cirlot, D. V. (3 de Septiembre de 2012). *La representación de la visión en el cine de los surrealistas*. Recuperado el 31 de Agosto de 2014, de http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:LLmOEZyJzgQJ:https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/20067/melcp_ainamar.pdf%3Fsequence%3D1+&cd=1&hl=en&ct=clnk&gl=co&client=firefox-a

Cirlot, D. V. (3 de Septiembre de 2012). *La representación de la visión en el cine de los surrealistas*. Barcelona, España: Universidad Pompeu Fabra.

ESTEPARIO

Crew, J. (s.f.). *Depósitos de documentos de la FAO*. Recuperado el 13 de Agosto de 2014, de Significado simbólico del bosque y del árbol en el folclore: <http://www.fao.org/docrep/005/y9882s/y9882s08.htm>

Crew, J. (s.f.). *Depósitos de documentos de la FAO*. Recuperado el 13 de Agosto de 2014, de Significado simbólico del bosque y del árbol en el folclore: <http://www.fao.org/docrep/005/y9882s/y9882s08.htm>

Eisenstein, S. (1999). *Métodos de montaje en la forma del cine*. Madrid: Siglo XXI.

Eisenstein, S. (Dirección). (1928). *Octubre* [Película].

Fabe, M. (2004). *The art of montage. Closely watched films: An introduction to the art of narrative film technique*. Los Angeles: University of California.

Faol, I. (26 de Julio de 2012). *Blog de la Orden Druida Fintan*. Recuperado el 13 de Agosto de 2014, de Simbología del pozo en las creencias druidicas: <http://ordendruidadafintan.wordpress.com/2012/07/26/simbologia-del-pozo-en-las-creencias-druidicas/>

Fellini, F. (Dirección). (1960). *La Dolce Vita* [Película].

Gautier, T. (s.f.). *Poésie Francaise*. Recuperado el 12 de Julio de 2014, de Les grands Classiques:

Gentile, M., Díaz, R., & Ferrari, P. (2007). *La imagen iluminada cobra vida. En: Escenografía cinematográfica* (1ra edición ed.). Buenos Aires: INCAA.

ESTEPARIO

Godard, J. L. (Dirección). (1960). *Al final de la escapada* [Película].

Gómez Tarín, J. (2005). *Guía para ver y analizar al final de la escapada*. Barcelona, España: Octaedro.

Gómez, J. (2005). *Guía para ver y analizar al final de la escapada*. Barcelona, España: Octaedro.

González, J. (2005). *Francois Truffaut: una vida hecha cine*. Bogotá: Panamericana

Kelly, R. (2001). *El título de este libro es Dogma 95*. Barcelona: ALBA.

Lindop, J. (Febrero de 2007). *OFF SCREEN*. Recuperado el 1 de Agosto de 2014, de Eisestein: "Intellectual Montage", poststructuralism and ideology: http://offscreen.com/view/eisenstein_intellectual_montage_poststructuralism_and_ideology
y
line/obra/el-vino-de-la-fiesta-de-san-martin/

López, J. (2009). Comentario general. En Padmasambhava, *El libro Tibetano de los muertos* (T. Leary, Trad., págs. 2 - 4). Venezuela.

Masino, R. (s.f.). *Los colores del Arco-Iris: Aura-Soma y la teoría de los Colores*. Recuperado el 7 de Agosto de 2014, de Todos somos uno: <http://www.somostodosuno.com/articulos.asp?id=7184>

ESTEPARIO

Mckee, R. (7 de Marzo de 2011). Robert McKee vs. "la teoría de autor" . (M. G. Lara, Entrevistador)

Mikhail. (Octubre de 2013). *Darren Aronofsky y su visión del héroe trágico en las películas Requiem for a Dream, The Wrestler y Black Swan*. Recuperado el 10 de Septiembre de 2014, de Universidad de Palermo: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=9473&id_libro=473

Orozco, C. (22 de Enero de 2010). *LA MUERTE EN EL JUDAISMO, HINDUISMO Y LA CULTURA INDÍGENA*. Recuperado el 12 de Septiembre de 2014, de PAERDÍS: <http://pairadeza.blogspot.com/2010/01/la-muerte-en-el-judaismo-hinduismo-y-la.html>

Oses, D. (2013). *Hérores trágicos*. Recuperado el 10 de Septiembre de 2014, de Nuestro.cl el sitio del patrimonio cultural chileno: http://www.nuestro.cl/chilecronico/heroes_oses1.htm

Oses, D. (s.f.). *Hérores trágicos*. Recuperado el 10 de Septiembre de 2014, de Nuestro.cl el sitio del patrimonio cultural chileno: http://www.nuestro.cl/chilecronico/heroes_oses1.htm

Padmasambhava. (2008). *El libro tibetano de los muertos*. (T. Leary, Trad.) Recuperado el 28 de Agosto de 2014, de <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:FZjGyIougZkJ:www.investigacioneshistoricaseuroasiaticas-ihea.com/pb/padmasambhava.pdf+&cd=1&hl=en&ct=clnk&gl=co&client=firefox-a>

ESTEPARIO

Padmasambhava. (2008). *El libro tibetano de los muertos*. (T. Leary, Trad.) Buenos Aires, Argentina: Lea.

Padmasambhava. (29 de Febrero de 2012). *Verdad Vajra*. Recuperado el 31 de Julio de 2014, de Seis Bardos Raíz: <http://vervajra.blogspot.com/2012/02/seis-bardos-raiz-tres-bardos-de-esta.html>

Pakula, A. (Dirección). (1971). *Klute* [Película].

Prado, M. N. (s.f.). *Museo Nacional del Prado*. Recuperado el 13 de Julio de 2014, de Galería online: [https://www.museodelprado.es/coleccion/galeria-on-line/galeria-on-](https://www.museodelprado.es/coleccion/galeria-on-line/galeria-on-line)

Pudovkin, V. (1954). *Film Technique and film acting*. London: Vision.

Pulido, J. S. (2002). *Ocho y Medio*. Recuperado el 18 de Julio de 2014, de La nueva ola francesa: <http://www.ochoymedio.info/article/39/La-nueva-ola-francesa/>

Richardson. (2006). *Surrealism and Cinema*. USA: Berg publisher.

Schrader, P. (Dirección). (1980). *American Gigolo* [Película].

Scorsese, M. (Dirección). (1976). *Taxi driver* [Película].

Sivananda, S. S. (2000). *BHAGAVAD GITA*. Himalayas, India.: THE DIVINE LIFE SOCIETY.

Stam, R. (2001). *Teorías del cine*. Barcelona: Paidós.

ESTEPARIO

Trier, L. V. (Dirección). (2009). *Anticristo* [Película].

Vinterberg, T. (Dirección). (1998). *Celebración* [Película].

Warnayaka, A. C. (2001). *Dream trackers – Yapa art and knowledge of the Australian desert*. París, Francia: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO).

Watson, J., & Hill, A. (2012). *Media and communication studies* (8 ed.). London: Bloomsbury.

ESTEPARIO

ESTEPARIO