

**CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE DENTRO DEL PLANO EN UN RELATO
AUDIOVISUAL**

PRESENTADO POR:

DANIELA BETANCOURT ARENAS

UNIVERSIDAD DE MANIZALES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS

PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL Y PERIODISMO

MANIZALES 2014

Tabla de contenido

1. Introducción	4
2. Justificación	5
3. Objetivos	7
3.1 Objetivo general.....	7
3.2 Objetivos específicos.....	7
4. Cap. I: Ficción y Realidad: Universos encadenados	8
5. Cap. II: El personaje como constructor de una “realidad” constante	16
5.1 “La acción es la esencia del personaje”.....	17
5.2 Las esferas como factor determinante en la construcción psicológica del personaje.....	26
5.3 Motivaciones y objetivos.....	39
6. Cap. III: El plano y la imagen	42
6.1 De lo técnico a lo narrativo.....	46
6.2 La problemática planteada por Aumont.....	69
6.3 El primer plano como elemento transformador y revelador.....	78
7. Cap. IV: El montaje expresivo, <i>hacia una exteriorización explorada del pensamiento</i>	85
7.1 Montaje narrativo y montaje expresivo: En busca de la evolución psicológica del personaje.....	87
7.2 Exploración psicológica visual como expresión del pensamiento.....	97
8. Anexos	101
8.1 Sinopsis.....	101
8.2 Perfil de personaje.....	102
8.3 Propuesta audiovisual.....	110
8.4 Guión literario (Preproducción).....	113
8.5 Guión técnico (Preproducción).....	121
8.6 Transformaciones y producto final.....	133

8.6.1	Guión literario.....	133
8.6.2	Guión técnico.....	135
8.6.3	Story Board.....	142
8.7	Presupuesto.....	156
8.8	Desglose de producción.....	159
9.	Referencias.....	174
10.	Filmografía.....	176

1. Introducción

El proyecto “Construcción del Personaje dentro del Plano en un Relato Audiovisual”, es un acercamiento a la importancia que ejerce el plano dentro de una historia cinematográfica, es a partir de este concepto que se busca la realización de una investigación acompañada de un producto mediático que refleje todos los conceptos necesarios para la comprensión y materialización de la construcción psicológica del personaje dentro del plano. Aspectos como la ficción y la realidad, el plano, el personaje, la visión háptica, la resonancia emocional, el montaje y otros conceptos son abordados con el fin de construir un entramado en el que se emane el estado más puro del personaje en una historia de ficción construyéndolo desde sus inicios y llevándolo a una materialización por medio de un filminuto en el que se logra otorgar al espectador cada sentimiento que confluye dentro de la cabeza y el alma del personaje, logrando de esta manera que el público sienta como propia la historia y todo aquello que sucede dentro de ella.

Esta tesis será solo el camino por un umbral en el que inicia una investigación y experiencia por el territorio de la fotografía basándose fundamentalmente en cómo esta puede construir y evidenciar el estado del personaje dentro del plano.

2. Justificación

Este trabajo se está realizando en la línea teórico conceptual con el fin de aportar a la facultad de Ciencias Sociales y Humanas, programa de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Manizales, una tesis en donde los interesados en el campo audiovisual puedan encontrar una ayuda frente a los temas relacionados con la construcción psicológica del personaje dentro del plano.

Mi gusto por la fotografía audiovisual ha logrado encapsularme en el mundo de cada plano y la variación que adquieren en su consecución, lo que hace que me incline por la construcción psicológica del personaje dentro del plano como unidad mínima del relato audiovisual, queriendo mostrar que un plano no es solo un concepto de distancia focal, si no que dentro de éste hay todo un mundo lleno de artificios que componen el interior de un personaje y que logran capturar al espectador, generando en él emociones y de una manera u otra manipular su estado anímico incorporándolo en la historia, haciéndolo parte de ella. Pero más que el fenómeno con el espectador mi búsqueda yace en cómo crear planos profundos, cargados de sentido directamente implicados desde el sentir del personaje.

Considero que la tesis de grado será útil en el programa pues aún hay insipiencia en la investigación audiovisual teniendo en cuenta que hay una cantidad considerable de estudiantes interesados en el tema y que a futuro les será de gran ayuda para la realización de sus productos o simplemente como consulta.

En conclusión, éste trabajo de grado lo realizo con el fin de ahondar en mis conocimientos y más que dejar un texto y un producto busco incentivar a la realización de más tesis de grado con el fin de adquirir en el programa una amplia variación de investigaciones en los diferentes campos de la

comunicación, en este caso realmente lo que quiero es que la línea audiovisual del programa se vea fortalecida por medio de este trabajo buscando también generar interés en los estudiantes apasionados por la fotografía.

3. Objetivos

3.1 Objetivo General

Analizar cómo se construye en el plano el estado psicológico del personaje en un filminuto de ficción.

3.2 Objetivos específicos

- Reflexionar sobre la construcción del plano y sus funciones con relación al estado psicológico del personaje.
- Realizar un filminuto en el que se creen planos que reflejen su relación con el estado psicológico del personaje.

4. Cap. I: Ficción y realidad, universos encadenados

“He aquí otro mundo que se parece al mío, que difiere del mío, pero donde todo está en su sitio. No es un mundo de periódicos ni de historia, pero es un mundo necesario. Sin él, la vida y en consecuencia también la historia serían incompletas”

“Ficciones verdaderas”, Tomás Eloy Martínez.

Corregir el porvenir, labrar el curso del destino, proyectarse al futuro hace parte de una realidad irreversible que se fija en el pensamiento humano. La imaginación es un lugar vulnerable e inestable en el que el individuo se sujeta en su afán de cambiar o transformar la configuración de la vida, las formas de vivir el mundo o quejarse frente a una sociedad en constante cambio, buscando un escape hacia un espacio lleno de fantasía en el que todo podría suceder tal y como el ser humano lo desea.

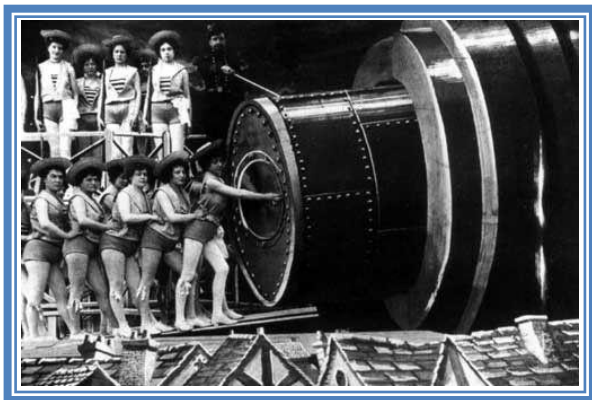
Desde esta concepción adherida inevitablemente al ser humano, ha nacido la ficción, como necesidad de crear tranquilidad en el individuo por medio de relatos, historias creadas para la realización de dichas ensoñaciones que el cine ha hecho posibles.

Para este capítulo, la ficción en el cine será la vertiente que tendrá primacía, pues los medios audiovisuales han permitido que el ser humano cumpla sus sueños y se transporte a mundos imaginados en los que cada deseo puede ser cumplido y transformado de acuerdo a una necesidad individual.

Los cimientos de una ficción constante

Para hablar de ficción, es inevitable dejar de lado aquellos relatos pioneros del cine que fueron los primeros pasos hacia un mundo audiovisual en el que empezaban a mostrarse los deseos de la sociedad. Utopías, sucesos imaginados y miedos, entre otras características fueron los impulsores de las historias que en aquella época iniciaron lo que hoy se conoce como el cine de ficción.

George Melies con su gran aporte “El Viaje a la Luna”, una película del año 1902, evidenció la idea y el deseo de la sociedad por conocer la luna, y por saber qué había allí, en este lugar tan alejado de la tierra. Esta película es una de las más fieles evidencias de los inicios de la ficción, en la que se resuelve y se crea un mundo para satisfacer la necesidad de intriga que invade a las personas en el mundo real, una intriga que logró ser saldada en cierta medida gracias al cine.



Por su parte más adelante, Fritz Lang, en su película “Metrópolis” (1927), permite analizar la ficción desde otro punto de vista, una película futurista que muestra una sociedad dividida, y concede al espectador la capacidad de visualizar la vida en el año 2026, un film de ficción que representa una “realidad” futura según el director, un relato que permite al espectador proyectarse y ubicarse en un tiempo y un espacio determinados, sin ser estrictamente real.

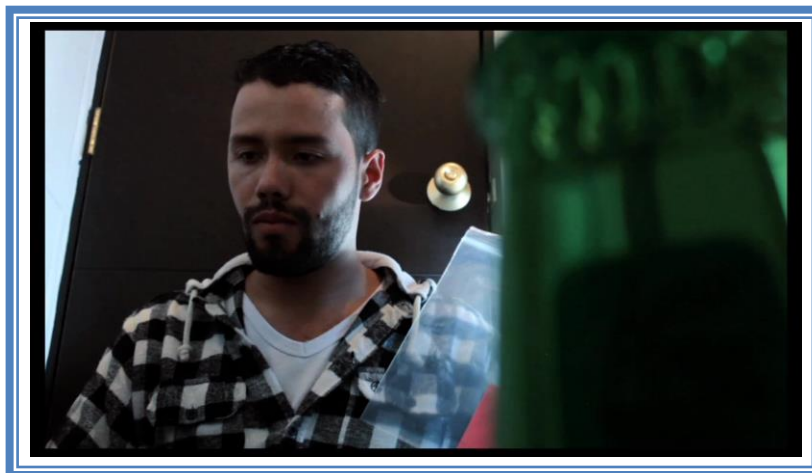


Estos dos son solo algunos ejemplos de lo que fue la ficción en sus inicios, una ficción que siempre estará vigente en el pensamiento humano, pues lo que ésta quiere solucionar son discusiones, interrogantes y deseos que la humanidad siempre llevará consigo.

Es importante tener en cuenta que la ficción siempre tendrá elementos del mundo real que la sustentarán y la guiarán por determinados caminos, a su lado siempre permanecerán aquellos aspectos propios del mundo que ubican al espectador en determinado momento y que permiten a su vez que este se mantenga ubicado dentro del relato.

La realidad es el aspecto complementario de la ficción, son una simbiosis en la que se aportan de manera mutua y sin la presencia de alguna no podría completarse el proceso, no se podría crear aquel mundo en el que todo puede hacerse absolutamente existente.

La ficción y la realidad, se convierten entonces en dos conceptos que la tesis obligó a estudiar con el fin de estructurar con mayor profundidad y claridad el por qué de la realización de un producto como el filminuto. Es en la historia en donde se evidencia la relación directa que existe entre ambos conceptos vinculados de manera infinita al ser humano, estados que la representación audiovisual siempre tendrá presentes pues en la mente de un personaje siempre permanecerán, permitiendo que en el relato se den a conocer los miedos, los temores, los sueños o las metas de los personajes. Para el caso de esta tesis se evidencian los temores de Antonio, el protagonista de la historia, temores de los cuales quiere escapar, pues es allí en el traspasar de su realidad a un estado onírico en el que se dan a conocer al espectador los sentimientos más íntimos de este personaje, una evidencia fiel del tránsito entre la realidad y la ficción o viceversa.



Momentos reales que se transforman en fantasía

El cine de ficción parece utilizar épocas y elementos de la realidad para naturalizar la historia, volverla real, someterla a la realidad, sin saber que lo que realmente se está logrando es hacer verosímil la ficción (Aumont, Bergala, Marie, Vernet. 1983).

El espectador se identifica con las ficciones que ve, internándose en ellas como si fuera otra parte de la vida (Martínez, 2006) otra forma de ver el mundo con la que se compenetra, historias fantásticas que le interesan porque su esencia es estrictamente universal, asegura Tarkovski (2003).

Este director y escritor ruso permite comprender en sus textos la importancia que se desata entre la realidad y la ficción, haciendo que estas se complementen y revelando la necesidad de existencia entre una y otra. Él, asegura que *la maravilla que produce el cine de ficción en el espectador no es porque hable de mundos extraños o cuestiones incomprensibles, sino porque a través de una historia imaginada y fantástica se pone al público frente a realidades que le conciernen sumamente, aunque algunas sean de naturaleza metafísica (Tarkovski, Bazin. 2003).*

Aquellos aspectos metafísicos que se ponen en común en el relato son realmente intangibles, pero independientemente de esto al espectador se le otorga por medio de las imágenes esa capacidad de comprender el verdadero sentir de la historia, su verdadera finalidad y por consiguiente, sin importar aquellas características metafísicas, el público está en la capacidad de interiorizar el mensaje que se le está mostrando, entendiendo así mismo el drama por el que pasan los personajes de la historia y a su vez el conjunto intencional con el que se pretende mostrar la misma.

Mantener la mente en un estado de ficción o de realidad probablemente sería un poco confuso, la realidad es a la ficción y la ficción es a la realidad, dos micromundos que se unen por características particularmente similares pero que difieren en objetividades, donde posiblemente se confunda que pudo haber sido lo real o lo ficticio.

La ficción se crea con base al mundo tangible, sin realidad no habría fantasías, saber que es el mundo desde un punto de vista indeterminado significa soñar, imaginar y crear. Todo lo que el individuo conoce desde el inicio de su vida se manifiesta en la mente como un referente, signos, símbolos, objetos, personas, lugares y todo lo que constituye el universo empieza a estructurarse como base sólida para la construcción del ser en un mundo vivo, constante y en movimiento. La constitución de dichos significados mentales implica inevitablemente la creación de mundos alternos que permiten realizar acciones que posiblemente no se pueden llevar a cabo en el mundo real, Tomás Eloy Martínez aseguraba que la realidad es siempre insatisfactoria, en el orden de los sueños o de los deseos cabe todo (Martínez, 2012-2013, Pg 14-17).

Por su parte Jacques Aumont (1983) muestra como el relato pensado desde antes de su elaboración se convierte en una historia, se presenta como tal y permite que este mundo creado adquiera un valor esencial, de ser como la realidad, imprevisible y sorprendente.

Por las estructuraciones mentales previas es posible que se cree la fantasía, los mundos imaginados o lo que llamamos ficción; sin estas bases, sin la experiencia vital y los conocimientos anteriores es imposible que un ser humano lo defina o lo cree.

Tarkovski aclara la importancia de tener en cuenta que el relato es una construcción, una estructura que se funda no solo con el material filmado, es un conjunto al que se debe añadir un

orden narrativo y en esta medida es inevitable la manipulación del material, otorgando al producto un *filtro de racionalidad subjetiva*, haciendo que el film se convierta en ficción.

El mundo tangible en el que el ser humano se desenvuelve, está directamente vinculado a la ficción, contextos, atmósferas y personajes hacen parte de una historia que se creó en la mente de un ser humano, historia que no podría ser posible sin la experiencia vital de su creador. De esta manera la realidad empieza a convertirse en el referente indispensable para la fantasía, pues sin su conocimiento previo, sería imposible construir espacios realistas con personajes imaginados. La ficción es en esencia *una singular perspectiva sobre la realidad, una perspectiva a menudo metafórica, simbólica, pero siempre reveladora de algún factor de la realidad. (Andrei Tarkovski, extraído de internet).*

Toda ficción es una reelaboración de la realidad, dice Tomás Eloy Martínez, la apropiación de ésta es indispensable para crear una *ficción verdadera (2006)*, creíble, eficaz, merecedora de ser comprendida en un mundo que los espectadores conocen a la perfección, donde cada uno de los elementos que componen el espacio son directamente relacionados con el público y sus vidas, un mundo que todos ellos comparten y reconocen, donde cada una de las reglas debe ser aceptada con libertad pero sin pasar los límites de la experiencia, necesaria para la comprensión de la historia. El individuo debe sentirse identificado e inmerso en esa “realidad”, aquella que debe tener semejanza con el contexto en el que se desenvuelve, aunque el universo ficticio pueda pertenecer a otro mundo; a ese mundo imaginado en donde los personajes pueden adquirir súper poderes o características particulares de los sueños, es decir, el espectador se transporta junto al personaje, junto a la historia, sin importar que se le presenten factores que no son de la vida real, siempre estarán presentes aquellos referentes que permiten que el público comprenda y se

interese en los aspectos fantásticos de un universo creado, siempre existirán los elementos universales que ubicarán al espectador.

De allí tenemos que el cine se convierte en ese mundo que la comunidad quiere, historias de ficción donde se ven reflejados *los mitos que la sociedad anhela de su propio futuro* (Martínez, 2006), una realidad previa a la construcción imaginativa que permite vivir el film como si fuera la vida misma del espectador, una representación que trastoca la mente y *desplaza la realidad al territorio de la imaginación* (Tomás Eloy Martínez, 2006).

En las ficciones se es lo que se sueña, lo que se ha vivido. A veces se es también lo que el espectador no se atreve a soñar ni a vivir. Las ficciones son la rebelión, el emblema del coraje, la esperanza en un mundo que puede ser creado por segunda vez, o que puede ser creado infinitamente dentro de cada espectador (Martínez, 2012-2013).

El cine se convierte entonces en un aliado íntimo del espectador, éste permite que el ser humano haga un pacto con la película, se interne en ella al momento de verla, se apropie de otra realidad, que a partir del primer segundo de rodaje se convierte en su realidad, en un entorno nuevo, novedoso, fantástico y particular, que subsume la mente del espectador, su mundo, y esta realidad alterna solo se desvanece hasta que el film culmina (Martínez, 2012-2013).

5. Cap. II: El personaje como constructor de una “realidad” constante

“La fotografía y el cine son invenciones que satisfacen definitivamente y en su esencia misma la obsesión del realismo...”

Textos y Manifiestos del Cine

Las atmósferas ficticias requieren del factor humano para desarrollarse y crecer en el mundo del espectador, la historia necesita estar nutrida de personajes que se relacionen con el público, en donde se sientan identificados y puedan conocer y llegar a conclusiones propias del relato sin necesidad de que el personaje se desnude verbalmente ante la cámara. ¿Qué es el personaje? ¿Cómo se construye? ¿Qué lo hace verosímil? ¿De qué está hecho? Son las inquietudes que impulsan este capítulo en donde se defiende al personaje como una creación naturalista a la cual hay que otorgarle una identidad y un estado psicológico similar a la de los hombres, es un efecto de persona y debe trabajarse en él con variables realistas, agregándole a su vez que el personaje se define dentro de las acciones que realiza, es decir, el personaje es la acción y su comportamiento frente a esta. A lo largo de este capítulo se recorrerán conceptos como esfera, motivación, objetivo y acción en un ejercicio reflexivo de relación entre los mismos que nos permita tener una construcción de lo que es o quién es un personaje dentro de una historia.

5.1 “*La acción es la esencia del personaje*”

El personaje de ficción como toda persona de la realidad necesita de una historia propia, un relato adherido a su cuerpo como si fuera una prótesis necesaria para sobre vivir, características que lo identifiquen como un ser único, con acciones y reacciones propias a su manera de ser, de pensar y de sentir, frente a hechos que lo revelarán en su trayecto por la vida.

Cada personaje adquiere un punto de vista único, y este cambia de acuerdo a las adversidades y situaciones que se le presentan dentro de su cotidianidad, el personaje evoluciona y permite conocer sus cambios internos por medio del reflejo de sus acciones.

El sentir del personaje se expresa por su actuación, y su comportamiento ante la acción (Comparato, 2002), en un relato de ficción encontramos personajes que no se guardan nada, se desnudan y hablan totalmente frente al espectador, no permiten esconder ninguno de sus sentimientos y por el contrario se dejan conocer fácilmente. Hablar no se refiere directamente a lo verbal, cada gesto, cada movimiento, su manera de respirar o reír, revelan sentimientos y estados de ánimo que permiten al público conocer un poco más el personaje, características que ante todo son entendidas por los referentes propios del hombre, factores determinantes que son conocidos por el ser humano antes de conocer la narración, sin los cuales no podría comprender la intención con la que se creó el personaje o la función del mismo dentro del relato.

Acción psicológica:

Narraciones centradas en el personaje o psicológicas, dice Vladimir Propp. Personajes que se desprenden de la realidad, personajes naturalistas en los que se encuentran presentes

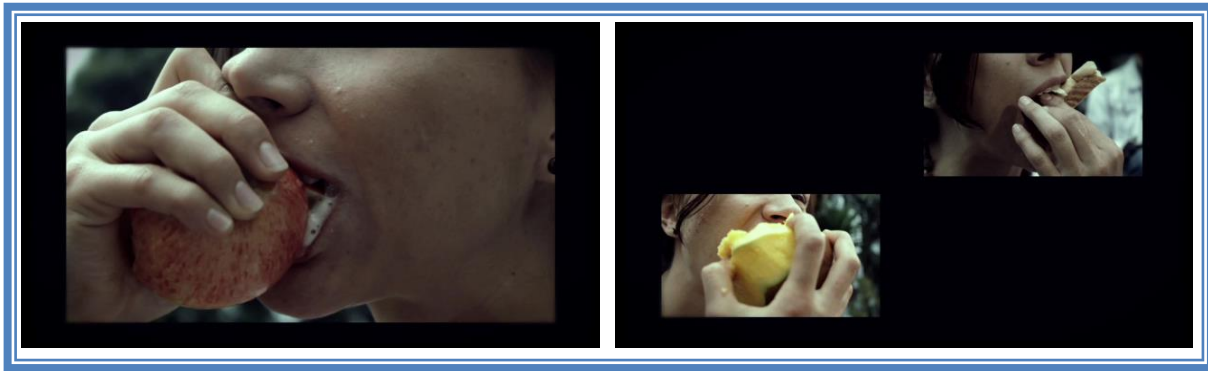
características propias del ser humano, deteniéndose y dándole importancia a lo que es el individuo dentro del relato, a como gira la historia entorno a este y los factores que lo determinan.

El personaje naturalista posee una identidad psicológica y moral similar a la de los hombres, es un efecto de persona y, como tal se trabaja en su construcción con variables realistas (Galán Fajardo, 2013).

Mundos internos rodeados de recuerdos y vivencias consolidan un estado psicológico perteneciente al individuo. Sucesos, anécdotas o quizás malas experiencias son la influencia necesaria para determinar la reacción de un personaje frente a diferentes hechos, momentos que identifican anímica y emocionalmente el pasado y el presente del personaje dentro del relato.

De allí nacen visiones existencialistas y dinámicas que conforman el personaje haciendo de él un conjunto que se transforma constantemente, el aspecto físico lo determina sin duda alguna y una serie de actividades le generan transformaciones que cobran sentido con el transcurrir de la historia.

La acción hace al personaje, lo define y es el detonante de su evolución. *Los sentimientos y pensamientos están directamente relacionados con la acción dramática; acciones internas. Actuación del personaje, sus posturas, gestos y maneras de expresarse, están implicados con la acción externa. Y las acciones que el espectador sabe que se están realizando pero que no puede ver; acciones latentes.* Tres grupos que definen exactamente el estado en el que se encuentra el personaje y cómo se va transformando en la narración, según Elena Galán Fajardo; ligado como se decía en párrafos anteriores a una vida pasada y a los anhelos de cumplir con un objetivo específico.



Estas acciones son consideradas como **acciones internas** dentro del filminuto. Aunque son acciones que no realiza directamente el personaje principal la función que cumplen es revelar los sentimientos y la vulnerabilidad del protagonista frente a estas. Son acciones que están vinculadas directamente a los miedos de Antonio y generan en él un alto grado de inestabilidad.



Las **acciones físicas o externas** que realiza Antonio dentro del filminuto, son de vital importancia para la comprensión del relato por parte del espectador. Estos movimientos marcan las reacciones del personaje en determinados momentos y son fundamentales para que el relato fluya de manera adecuada. Para el caso de este producto las acciones externas suelen hacer énfasis en las crisis que sufre Antonio por su TOC.



Las **acciones latentes** no son el lineamiento fundamental de esta investigación, no tienen mayor primacía dentro de la construcción del personaje dentro del plano. Sin embargo es importante precisar que son acciones que siempre van a estar presentes dentro de cualquier relato, pues de una manera u otra algunos de los personajes siempre estarán realizando acciones simultáneas que no se verán dentro de los planos pero que la mente del espectador siempre completará, para el caso de los planos anteriores tenemos a la chica en la imagen uno y se sobre entiende por la narración visual que tiene la historia que el protagonista está a un lado observando cada uno de los movimientos que realiza la chica; para el caso de la imagen dos se tienen dos acciones latentes pertenecientes a lo que están haciendo cada uno de los personajes fuera del plano.

Acción dramática:

Se desprende de un desencadenamiento de hechos, causa y efecto, aseguraba el filósofo, científico y lógico Aristóteles. La acción dramática ligada directamente al personaje dentro de un relato, en este caso audiovisual; permite que el personaje se enfrente a diferentes adversidades que debe superar en el transcurso del relato.

La acción dramática constituye un encadenamiento en el cual, cada uno de los movimientos del personaje, cada uno de sus sentimientos o pensamientos conforman de manera armónica un

tejido, de tal forma que si se suprime o altera alguna de estas partes se vería afectada la estructura completa, se alteraría el conjunto y por consiguiente la historia.

El personaje está inmerso en un mundo en el que necesita alcanzar metas, está lleno de motivaciones, sin estas no existiría. Son características que explican su manera de actuar frente a problemas, pero de allí, de la mente del personaje, de su sentir, su pensar, surge la manera de actuar y el cómo lo hace. Estos hechos definitivos, denominados acción dramática, que cargan consigo los efectos de estas causas, son los que conforman la complejidad del personaje, lo hacen ser, sentir y transformarse, en una atmósfera que aunque ficticia parte de lo real, en donde cada elemento tiene una característica realista que permite al personaje transgredir una línea entre lo real y lo imaginado.

Desde los inicios del guion de “Hay Picnic” se pudo estudiar entonces lo que sería la acción dramática dentro del filminuto. Es a partir de este en donde se comienzan a estructurar las acciones que definirán el personaje y que tienen lugar de gran primacía dentro del producto final, pues es la **acción dramática** la que entreteje la espina dorsal del relato logrando de esta manera que el espectador comprenda el sentir del personaje. Por tal motivo a continuación se mostrarán las acciones dramáticas que tienen lugar en cada una de las escenas, acciones que se transformaron en la mesa de edición, pues aunque se tenían previstas desde la preproducción, estas evolucionaron a medida que el producto crecía, es de allí entonces de donde surge la necesidad de identificar nuevas acciones que tuvieran la carga psicológica suficiente para el proceso de crecimiento del personaje.

ESC 1. EXT. CALLE-PARADERO. DÍA.



ESC 2. INT. BAÑO-ANTONIO. NOCHE.



ESC 3. EXT. CALLE-PARADERO. DÍA.



ESC 4. INT. BAÑO-ANTONIO. NOCHE



ESC 5. EXT. BOSQUE-PICNIC. DÍA.



ESC 6. EXT. CALLE-PARADERO. DÍA



ESC 7. EXT. CALLE-PARADERO. DÍA



El personaje es en esencia la acción (Syd Field), un movimiento leve de los ojos, una suave caricia con sus manos o un desapercibido ceño fruncido, logran evidenciar un estado de ánimo profundo cubierto de historia que revela reacciones frente a obstáculos, las cuales permiten ahondar en un estado íntimo del personaje, lo que se puede leer más allá de la apariencia física; el estado psicológico y mental en el que vive.

La acción dramática está cargada de problemas, intrigas y conflictos internos; aspectos que son denominados *plots* para Doc comparato, *los plot son la espina dorsal de la acción dramática* (Comparato, 2002), ingrediente fundamental para la construcción estructural de la historia, para cada fragmento, dividiendo así el relato en situaciones dramáticas que permitirán poner al personaje en momentos definitivos; en esencia *el plot es el detonante de la acción dramática*.

Comparato rescata desde el punto de vista aristotélico uno de los elementos más importantes dentro de la tragedia y es el “*ánima*”, con esta, haciendo referencia al cómo se desarrollará la acción dramática, construyendo de esta manera la forma en la que se presentarán los hechos y acontecimientos que forman la historia.

El protagonista, la acción y el plot, dan como resultado la acción dramática, determinando por medio de esta, la forma en que reacciona el personaje, el por qué y las fuerzas que lo motivan a realizar dichas acciones.

Cómo contar la historia y cómo desarrollar las acciones es el núcleo del relato, el cómo se desarrollarán historias que ya han sido contadas, es buscar la forma de renovar la manera de ver el mundo otorgando a cada acción, a cada personaje, a cada contexto, una oportunidad de contar una historia en cada plano, en cada imagen, en cada elemento, en cada movimiento, para definir de este modo la forma más creativa, armónica y emotiva de desnudar el personaje ante la pantalla.

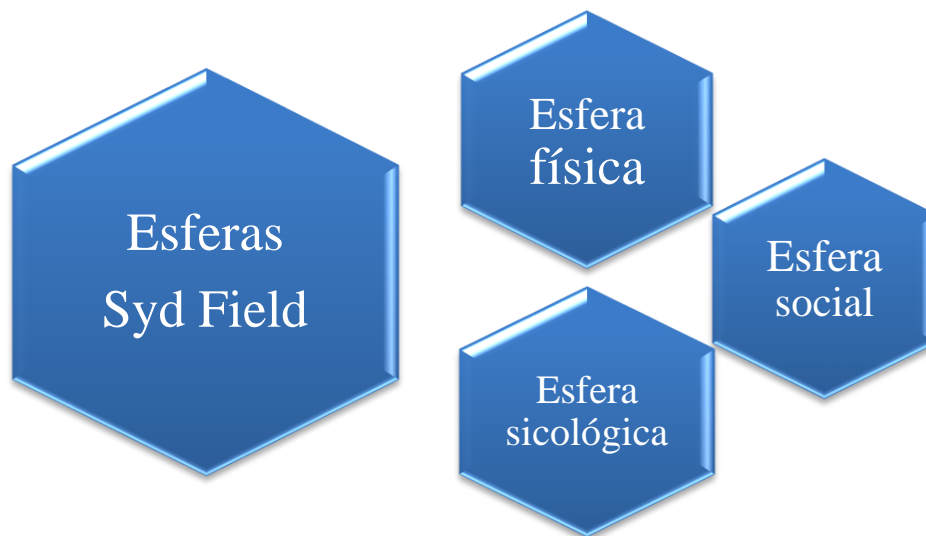
5.2 Las esferas como factor determinante en la construcción psicológica del personaje

Surge entonces la necesidad de crear toda una historia que envuelva al personaje, un pasado que lo hizo como persona y que lo trajo hasta un presente en el que se desenvuelve de determinada manera. Antonio dentro de su historia permite conocer al espectador el estado en el que se encuentra y qué es lo que hace que él se comporte de forma obsesiva frente a algunas acciones de Ainara, la mujer que conoce en el paradero; pues es desde el nacimiento del personaje que se estructura su personalidad, personalidad que se ve reflejada ahora en las actividades que realiza.

Vestir, actuar, hablar, cada aspecto propio del ser humano, lo hacen único, formas de ser que se desarrollan en una sociedad cambiante donde el individuo predomina. El mundo del cine crea también una atmósfera variable dentro de sus relatos, la construcción de los ambientes, la

creación de los personajes y su manera de desenvolverse en un micro mundo atado a la realidad en donde cada característica los identifica como un único ser humanizado, con aspectos particulares y reacciones determinadas que conllevan al desencadenamiento de una historia.

Es necesario entonces dar a conocer que para esta investigación se necesitó de la creación de todo un mundo previo al personaje, es allí en donde cada una de las esferas planteadas por Sydfield (Física, psicológica y social), son de vital importancia para dar a conocer de manera profunda el personaje, características previas a la realización del guión con las cuales se puede evidenciar la evolución y la reacción de éste frente a determinados momentos que definen su personalidad ante el espectador.



Esfera física

Se refiere principalmente a la forma en la que se ve el personaje, su manera de vestir, peinarse, arreglarse o como lleve sus zapatos. Son aspectos de importancia para la estructuración del personaje pues estas características logran evidenciar al espectador los gustos del mismo y de esta manera el público logra iniciar una relación directa e íntima con el personaje y la historia.



Esfera social

Concierne a la clase de vida que lleva el personaje, quiénes son sus padres, de dónde vienen, qué hacen, cuál es el sustento económico del hogar, el estrato al que pertenecen, tendencias políticas, religiosas y todo lo que estructura el círculo en el que se desenvuelve un ser humano al desarrollarse. De allí parte la manera en la que reacciona frente a determinados momentos, pues es de donde se estructuran las formas de pensar y sentir, todo lo que le enseñaron sus padres y cómo fue su crianza son factores fundamentales para la construcción adecuada de la personalidad, es de donde surge la respuesta a lo que es en el presente.



Esfera psicológica

Es de gran importancia para comprender la personalidad y el estado mental del personaje. Se refiere principalmente a los gustos íntimos, sus anhelos, temores, metas, es decir, todos aquellos aspectos estrictamente personales que lo hacen un ser único y que lo identifican como individuo.

La esfera psicológica permite conocer al personaje en sus momentos más críticos, sus momentos de placer, pero también sus estados de alteración. Logra emanar ante el espectador los sentimientos dentro de la historia, y es la única esfera que aunque acompañada y apoyada en la social y la física logra hacer que el espectador sienta al personaje y se extasíe con lo que le sucede, sea bueno o malo el público logra internarse en el más profundo sentir de aquel ser que se da a conocer por medio de las imágenes, sintiendo como propias acciones y reacciones de una representación audiovisual.



Dentro de esta tesis, la estructuración del perfil de personaje se convierte en la primera base para el estudio de la construcción psicológica del mismo dentro del plano, es por esto que se considera necesario mostrar el perfil en este capítulo pues es la vida del joven la que lo determina como un ser y lo convierte en lo que es en el presente, es decir, lo lleva hasta el relato contado en el filminuto.

A continuación se expondrá el método propuesto por Syd Field para la creación de las esferas en Antonio, protagonista del filminuto propuesto para este proyecto.

Producto: Hay Picnic

Perfil: Antonio López Buitrago

Esfera física:

Es un joven de 28 años que no tiene enfermedades aparentes. Cabello abundante color castaño y ondulado, siempre limpio y bien peinado, ojos oscuros, barba, dientes perfectamente alineados; su color de piel es trigueño, su contextura delgada, siempre lleva

guantes negros, jeans ajustados, camiseta en cuello v y buso de lana. Usa botas de cordones negras, las mantiene lustradas y brillantes.

Su nombre es Antonio como su padre, aunque el significado emocional de su nombre no concuerda con su manera de ser pues el nombre de Antonio es sinónimo de cordialidad, amabilidad, representando una persona sociable y también materialista. Al contrario él es un joven tímido y no logra hacer buenas relaciones con las personas que lo rodean.

Pertenece a una familia manizaleña, sus padres José Antonio López Guzmán y María del Pilar Buitrago Marín, hijo único pues a sus cinco años sus padres perdieron un par de gemelas y desde entonces su madre decidió que no quedaría nuevamente en embarazo.

Su familia pertenece a la clase media de la ciudad, su padre es contratista en diferentes empresas importantes de la zona y su madre ama de casa dedicada siempre a su cuidado y bienestar. Son una familia unida y su padre aunque tiene extensas horas laborales siempre estaba pendiente de las necesidades de su familia y dedicaba todo su tiempo libre a estar junto a ellos.

Antonio realizó sus estudios en varios colegios conocidos en la ciudad, un poco inestable pues su Trastorno Obsesivo Compulsivo no permitía que hiciera buenas relaciones con sus compañeros y por esta razón no se sentía cómodo en las instituciones a las que asistía, sin embargo siempre fue un buen estudiante, con las mejores calificaciones en el grupo en el que estaba, se destacaba por su buen comportamiento y dedicación en las actividades que realizaba, un chico siempre muy solitario que permanecía leyendo libros para niños y no le preocupaba hacer amistad, pues los otros niños en el colegio se burlaban de su estado desde el momento en que lo conocían.

Sus padres católicos siempre inculcaron en Antonio la moral y el respeto por los demás, sin embargo Antonio no es tan creyente como ellos, es un joven que no tiene una religión definida, es más ese aspecto no le preocupa demasiado, solo vive y no interfiere en la felicidad de los demás. No se entromete en las creencias de las otras personas, es respetuoso en cuanto a ese tema refiere.

En su casa no hay una línea política muy marcada, sus padres casi no hablan del tema; a su madre no le interesa demasiado este aspecto social, por su parte el padre no tiene alguna posición radical, le gusta charlar y exponer puntos de vista, pero nunca llega a un acuerdo con la política. Antonio aunque ha leído muchos libros de política y tiene un amplio conocimiento del tema no presta mucha atención ni se detiene a enfocarse en una posición política muy marcada, es un aspecto que no tiene mucha importancia para él.

Antonio es heterosexual, homofóbico en exceso, le repugna ver personas homosexuales, no lo soporta, es un gran problema para él; fue un factor que se marcó con fuerza en Antonio desde niño por el conservatismo de sus padres, debido a su fuerte creencia en la religión católica.

Antonio ingresó a la universidad a sus 16 años a estudiar Literatura, su mayor pasión, una pasión que lo ayudaba a relajarse en sus momentos de crisis, siempre obtenía las mejores calificaciones, después de dos semestres de estudiar recibió una beca para el semestre siguiente y así sucesivamente durante toda su carrera. Mientras estudiaba en la Universidad solo tuvo una “amiga”, doña Marthica, la señora de la biblioteca, fue con la única persona con la que pudo entablar una conversación por más de cinco minutos sin sentir algún pudor ni escrúpulo, ella comprendía y lo escuchaba las veces en que él repetía las frases y también observaba con paciencia aquellos momentos en los que sacaba y metía un libro, sacaba y metía un libro, organizándolo hasta sentirse cómodo. Estuvo

cinco años charlando a diario con doña Marthica pues en sus horas libres de clase su lugar favorito era la biblioteca, pocos docentes comprendían su trastorno, en varias ocasiones lo hicieron avergonzar delante de sus compañeros y buscaban que su promedio bajara solo para sabotearlo. Fueron pruebas fuertes para Antonio pero siempre tuvo el apoyo de sus padres y de doña Marthica, quienes nunca lo dejaron solo y siempre velaban por su tranquilidad.

Esfera Sicológica:

Antonio López Buitrago, nació en Manizales el 30 de Mayo de 1985. Al nacer sus padres vivían en la casa de los abuelos paternos y allí transcurrió su primer año de vida, durante este año su padre construía la casa en la que vivirían, cuando Antonio cumplió poco más de un año se mudaron a la nueva casa ubicada en un barrio de clase media de la ciudad.

Al nacer su padre tenía un trabajo estable en una empresa de la ciudad, su madre se encargaba de sus cuidados y bienestar. Los primeros tres años de vida transcurrieron de manera normal para un niño que tenía todo o más de lo que necesitaba, sus padres siempre pendientes de él, todo giraba a su alrededor, fines de semana de paseo, juegos y diversión.

Cuando cumplió cuatro años lo entraron al jardín, a los tres meses de estar allí citaron los padres pues Antonio evitaba jugar en la arena, coger las pinturas, la plastilina. Después de algunos días más hubo un momento en que no quería ir al jardín, sus padres pensaron que solo eran cosas de niños, tal vez más adelante esta actitud cambiaría, lo obligaron a ir y no prestaron mucha atención.

Un año después, su actitud frente a determinados objetos y cosas continuaba igual, su padre pensó que podría ser la soledad y que quería llamar la atención, así que medio año después le dieron la noticia de un embarazo, tendría en lugar de una hermana, dos, su

madre estaba esperando gemelas. Para Antonio fue importante la noticia y se emocionó, dos meses después su abuelo materno se enferma y decae, lo llevan a su casa para cuidarlo y cuatro meses después fallece. Antonio aún no logra comprender demasiado lo que es la muerte. Su vida continúa y sus padres siempre apoyándolo, su madre casi cumple nueve meses de embarazo y una mañana no siente a las pequeñas, fallecen. Son tiempos difíciles para la familia, su padre casi no puede soportar lo de sus hijas y se queda sin trabajo, un tío materno se encarga económicamente de Antonio mientras su padre se recupera y empieza nuevamente a conseguir empleo, su madre está devastada pero sabe que Antonio la necesita. El niño se siente solo por estos días y comiéndose un helado cae un trozo de este sobre su camiseta, él tira el helado y su tío no sabe qué hacer, Antonio se desespera y empieza a gritar trata de limpiarse, pero se ensucian sus manos, llora desesperadamente, su tío lo agarra con fuerza hasta que logra calmarlo un poco, lo cambia y lava sus manos, observa que de esta manera se va sintiendo más tranquilo.

Después de este suceso sus padres comprenden que puede suceder algo más que solo el hecho de llamar la atención, lo llevan al médico y con los síntomas lo remiten a un psicólogo, después de realizar análisis y seguimientos le dan un dictamen y es Trastorno Obsesivo Compulsivo (TOC), es una noticia difícil para los padres, saben que la vida de Antonio no será normal. Al inicio deciden intentar con una terapia conductual, la cual ayuda a Antonio a sobre llevar con más facilidad su problema. Pasados dos años Antonio sigue en terapia, pero tiene que iniciar con un medicamento para controlar sus momentos de ansiedad y angustia, le formulan paroxetina, toma una pastilla todos los días.

En el colegio no parece ser muy sociable, no tiene amigos y permanece solo. Los otros niños se burlan de él, lo imitan y hacen mofa de sus acciones de limpieza constantes, cierto día un niño tira tierra sobre su uniforme, Antonio se desespera, corre hacia el salón

de clases y empieza a escribir desesperadamente, allí sus padres se dan cuenta que escribir lo calma en sus momentos de crisis; pide a sus padres que lo cambien de colegio, durante toda su educación estuvo de institución en institución, sin lograr permanecer en una sola por más de dos años, sus padres siempre lo apoyan, él no quiere dejar de estudiar por eso trata de no prestar atención a las personas que se burlan de él. Es el mejor estudiante en cada grupo por el que pasa, es un chico muy inteligente, sobresaliente en todos los aspectos académicos.

Su padre consigue trabajo nuevamente y de nuevo el aspecto económico en la familia mejora, su padre trabaja como contratista en varias empresas conocidas en la ciudad, tiene extensas horas de trabajo, pero todo su tiempo libre lo dedica exclusivamente a estar con su esposa y su hijo.

Los familiares de Antonio no comprenden muy bien el trastorno que padece, no lo aceptan de buena manera, lo tildan de loco y lo califican constantemente con palabras ofensivas. Por este motivo sus padres deciden alejarlo de este entorno, Antonio entiende y es consciente de lo que padece, trata de comprender a las personas que no aceptan, pero prefiere alejarse para evitar malos comentarios, su autoestima se ve brutalmente afectada y permanece con atención especial durante todo el colegio.

Antonio vive una niñez y una juventud buena gracias a los cuidados de sus padres y el apoyo que ha recibido por parte de estos. Se gradúa del colegio a sus 16 años con honores, sin amigos pero es un excelente estudiante y un excelente hijo, nunca logró hacer amistades fuertes, siempre fue un chico solitario e introvertido.

Los padres de Antonio se sienten orgullosos de él, ellos son las personas más importantes para Antonio, están en un constante cuidado con él aunque lo dejan tener privacidad, son unos excelentes padres, Antonio continua tomando los medicamentos, es algo que debe

hacer por el resto de su vida para controlar su trastorno, aunque Antonio no tiene una personalidad muy segura y un autoestima muy fuerte desea entrar a la Universidad, quiere estudiar Literatura. Sus padres lo apoyan y lo animan a que ingrese y el semestre siguiente inicia su carrera profesional, se siente feliz, es su pasión.

Inicia la época universitaria y Antonio asiste a sus primeras clases, como siempre es difícil para él pues sus compulsiones siempre están presentes, aunque la terapia conductual a la que lo sometieron sus padres en la infancia ayudó a disminuir y a controlar un poco, dichas obsesiones no desaparecen del todo, son muy marcadas para el resto de las personas que lo rodean. La primera semana de clase sus compañeros ya empezaban a observarlo y a reírse, algunos lo miraban como si fuese un ser extraño, Antonio está acostumbrado y parece no prestar demasiada atención. Se siente feliz en la Universidad, en la carrera profesional que escogió, no le importa algo más, solo ser el mejor. Dos semestres después se gana una beca por ser el mejor promedio del programa y así sucesivamente sigue obteniendo las becas hasta graduarse. Durante su estadía en la Universidad solo consiguió hacer amistad con Doña Marthica, la bibliotecaria, con ella era la única persona que podía sostener una conversación por más de dos minutos sin sentir algún pudor o escrúpulo. Antonio apreciaba la paciencia que tenía Doña Marthica con su trastorno, ella lo escuchaba las veces que fuera necesario para él repetir lo que decía o lo que contaba y también observaba mientras él organizaba los libros por tamaño o simplemente como los sacaba y los metía, los sacaba y los metía a los estantes hasta sentirse cómodo. Ella fue su única compañera durante su formación profesional, pues él en sus horas libres siempre estaba en la biblioteca, conversando con ella o leyendo y escribiendo.

Durante la Universidad hubo algunos inconvenientes con algunos docentes pues buscaban sabotearlo y bajar su promedio, pero Antonio nunca se dejó derrumbar frente a estas burlas, Doña Marthica y como siempre sus padres fueron las fichas más importantes en estos momentos, ellos fueron los que siempre apoyaron a Antonio para que no permitiera que pasaran sobre él, haciéndole entender que su trastorno no debía ser un obstáculo en su futuro y su formación profesional y más teniendo en cuenta que era su gran pasión, le enseñaron que los sueños se deben cumplir y que no se debía dejar derrotar por personas ignorantes que no comprendían lo valioso que era él.

El recorrido de Antonio por la Universidad fue solitario, pero académicamente excelente como siempre en toda su vida, se gradúa con honores un diciembre de 2006, sus padres lo llevan a una cena en un buen restaurante de la ciudad, es una noche muy agradable para todos.

Antonio se gradúa y empieza a escribir, escribir y escribir todo el tiempo, siempre está en su habitación con sus libros o sus notas, su tiempo transcurre limpiando y desinfectando sus cosas cuando no está escribiendo o leyendo. Pasan tres meses en completa soledad, solo en la compañía de sus padres y una noche ellos deciden salir a pasar tiempo a solas. Antonio se queda en la casa solo haciendo sus cosas, unas horas después mientras duerme recibe una llamada, es tarde, se sobre salta un poco, sus padres tuvieron un accidente de tránsito, un hombre ebrio en una camioneta colisionó con el auto de sus padres, ellos fallecieron al instante. Es una noticia devastadora para Antonio, se desespera, no tiene a quien recurrir su familia está alejada hace muchos años de él, se sienta en el comedor y empieza a escribir, cuando empieza a calmarse recuerda a Doña Marthica, la llama y ella inmediatamente va a su casa, lo acompaña durante todo el duelo y lo ayuda con el papeleo.

Antonio queda solo y sus rutinas deben cambiar, para él este aspecto es difícil, su transtorno le dificulta el cambio de las rutinas, pero debe hacerlo, es un proceso complicado pero logra adaptarse nuevamente a otro tipo de cosas, le toca salir a hacer las compras y valerse por sí mismo, ya no tiene a sus padres para que estén pendientes de él, está aún más solitario. Sus padres le dejan la casa y el dinero de dos seguros que pagaron durante toda su vida para que Antonio viviera tranquilo si ellos llegasen a faltar, Antonio queda sin problemas económicos, pero solo.

Ahora además de escribir, Antonio tiene que salir todos los días a hacer las compras de comida y los artefactos que necesite; cocinar, limpiar toda la casa y hacer los oficios que cumplía su mamá mientras vivía. Su vida transcurre en estas rutinas, y cierto día al conocer a Ainara una joven de aspecto relajado y tranquilo cree poder entablar una relación con alguien más, pero fracasa en su intento, no soporta las alucinaciones.

Partiendo de este perfil se logró constituir entonces toda la vida de Antonio, el protagonista del filminuto, es de allí de donde surgen las bases para desarrollar las acciones y reacciones que tendrá el personaje a lo largo del relato y cómo a medida que transcurre la historia el personaje evoluciona de acuerdo a sus limitaciones y miedos, logrando mostrar al espectador por medio de las imágenes el estado mental del personaje y el por qué de su reacción frente a determinados momentos que vive con Ainara, la chica que conoce en el paradero.

Ahora bien, el personaje se construye en un ir y venir de movimientos armónicos, gestos y reacciones que parecen danzar frente al lente; en donde por cada acto la personalidad se

estructura con mayor fuerza haciendo que el personaje se fortalezca frente a un espectador que se hace preguntas y lanza críticas constantemente.

El guionista estadounidense Syd Field, asegura que la construcción de un personaje en un relato audiovisual implica conocerlo desde sus inicios, su nacimiento, crecimiento y formación, constituir su vida y cómo se desenvuelve en ella, cómo reacciona frente a los obstáculos y su manera de enfrentar la vida, para lograr de esta manera internarlo en un contexto en donde sus acciones definirán indudablemente su personalidad desnudando al espectador el estado psicológico en el que se encuentra, por esta razón y ligado directamente a este argumento está la manera en la que actúa el personaje, una forma particular de hacer las cosas en la que es necesario centrarse para comprender su pasado y lo que ha sido durante toda su vida, aspectos que lo han llevado a actuar como lo hace en su presente, tal vez reacciones de acciones y situaciones pasadas que lo definieron profundamente.

Son las acciones una de las características fundamentales con las que el personaje de este producto audiovisual logra entregarse al espectador y desnudarse para lograr permearlo de todos aquellos sentimientos y emociones que lo invaden en momentos determinados de la historia, momentos que priman para el desarrollo y el crecimiento de Antonio en una atmósfera que aunque propia está cargada de vivencias extrañas para él.

5.3 Motivaciones y objetivos

El personaje es una construcción encadenada de características que lo hacen único, factores que lo representan y hacen que este adquiera una personalidad definida dentro de una historia

determinada, una personalidad que se constituye de manera asertiva gracias a los deseos más profundos que tiene el personaje, asegura Robert Mckee (Mckee, El Guión, p.277).

Los deseos del personaje realmente se conocen preguntándose qué es lo que éste en realidad quiere, cómo lo quiere, en qué momento y si está seguro de quererlo, es necesario entonces comprender que detrás de todos los deseos está ligada directamente la motivación y el objetivo, una motivación siempre impulsada a cumplir un deseo, obligando al personaje a reaccionar de determinada manera frente a diferentes circunstancias que aumentarán el grado de tensión dentro de la historia, alterando de una manera u otra el estado emocional del personaje, es allí donde realmente se entenderá el verdadero sentir del mismo. *Un personaje será las decisiones que tome sobre las acciones que realice. Una vez la acción ha tenido lugar, los motivos por los que la hizo se disuelven en lo irrelevante (Robert Mckee, basado en la poética de Aristóteles, El Guión, p.277).*

La relación de las acciones con la dimensión psicológica del personaje tiene su esencia también en que estas serán totalmente verosímiles si el personaje está constituido como debe ser, de allí se desprenderá el resto, los elementos constitutivos del personaje; las motivaciones y los objetivos serán cumplidos, la evolución del personaje se hará de manera tranquila y fluida a lo largo de la historia. Estas características permiten que los personajes floten en el límite de la ficción y la realidad, una brecha estrecha para Tarkovski pero posible en la medida que *la ficción y la realidad son inseparables en el cine pues de una u otra manera, el film siempre será fantasía puesto que parte de una organización previa por parte de su autor (Andrei Tarkovski y André Bazin, extraído de internet, 2013).*



“As Good as it Gets” de James L. Brooks.



“Reign Over Me” de Mike Binder.

6. Cap. III: El plano y la imagen

“Cuando se reconoce clara y nítidamente que lo que se ve en el plano no se agota en aquello que se representa visiblemente, sino que tan solo se insinúa algo tras este plano que se extiende de forma ilimitada, es cuando hace alusión a la vida...”

Andrei Tarkovski

El ser humano construye su vida en un collage de imágenes que reflejan lo que ha sido y hecho en el transcurso de la misma, cada individuo estructura su historia por medio de recuerdos que vienen a la mente como imágenes precisas de momentos determinantes, en los que su manera de pensar, ser o actuar se transformaron y dieron un giro haciendo que su personalidad se constituyera con más fuerza y se conociera a sí mismo con más profundidad.

La imagen y el plano, necesidad y contingencia. El uno no existe con independencia de transformación en plano, es un reflejo, una proyección, un proceso de la imaginación improntada en un soporte que lo materializa, el otro una contingencia que solo cobra existencia en una decisión última, al final de la cadena de formalización, tras la decisión de incorporarlo a una secuencia de otras imágenes transmutadas en planos que solo cobrarán sentido completo en su reunión (Jaime Barroso, Realización Audiovisual, 2008).

La imagen cinematográfica es una representación fiel de objetos o sujetos que se encuentran dentro de un espacio determinado. Aspectos propios del mundo que están ubicados dentro de un tiempo y un espacio específicos tomando significados propios que representan la realidad.



El crítico de cine francés Pascal Bonitzer, permite descubrir como la imagen amplía su sentido y significación por medio de la ampliación o el estrechamiento del campo, construyendo así un sin número de imágenes partiendo de una imagen inicial, logrando la construcción de una variedad de significados, una infinidad de conceptos que son interpretados de mil maneras por el espectador.

La imagen se convierte para este proyecto en la primera instancia de representación en la que cada aspecto perteneciente a ella entra a jugar un papel fundamental en la construcción del personaje dentro del plano, es partiendo de este concepto que se establece el plano como fin privilegiado de la transformación de la imagen, es decir, el plano como decía anteriormente Barroso es la materialización de la imagen, una imagen previa en el pensamiento que se vuelve real gracias al concepto plano, el producto final de la representación, logrando cobrar de esta manera su valor fundamental en cada etapa establecida de la realización audiovisual.

¿Qué es el plano? La definición más sencilla y posiblemente universal que podría ofrecerse de este concepto sería que el plano equivale directamente a la distancia que existe entre la cámara y el objeto filmado, es decir, la distancia focal que hay entre una cosa y otra. Este proyecto realmente no busca quedarse con tal significado, es por esto que ahondar en el concepto de plano y descubrir la esencia real de su ser fue uno de los puntos más importantes para la realización del producto mediático en el que la construcción del personaje dentro del plano como se viene aclarando desde el inicio es la principal búsqueda.

Bonitzer nos presenta el plano como algo imprescindible, un elemento que es imposible de olvidar, pues él, asegura que es improbable realizar un film sin hacer planos. *Desde el momento que hay encuadre, hay delimitación de un campo y al menos de un plano (Pascal Bonitzer. Qué es un Plano).*

Un relato audiovisual está compuesto en su totalidad por un encadenamiento que tiene un sentido y finalidad propia, la unidad mínima de este encadenado es el plano, éstos determinados en un tiempo y un espacio.

Barroso, dice que la imagen cinematográfica adquiere significados variables de acuerdo a su relación con otras imágenes, en consecuencia de su inclusión en una cadena narrativa. En su formación de un conjunto denominado film (*Barroso, Realización Audiovisual, 2008*).



Cada elemento dentro del plano cuenta una historia sobre el personaje, permite que él se revele ante la cámara por medio de los detalles.

El plano otorga a cada imagen una unidad diferencial, esa característica que hace única la imagen, la diferencia en forma y sentido de todas las demás (Pascal Bonitzer. Qué es un Plano).

Bonitzer hace un acercamiento al plano como la unidad fílmica que permite analizar el cine como un lenguaje. Aclara también que es en función de ciertos tipos de planos que el lenguaje cinematográfico ha evolucionado, pues cada plano empieza a narrar un significado específico, con una intencionalidad determinada y a su vez, permite conocer el por qué de los elementos dentro del cuadro.

Pascal Bonitzer expresa que *cada plano hace parte de un conjunto, el cine como lenguaje tiene en cuenta que cada plano sería una palabra y su conjunto estructuraría un párrafo, convirtiéndolo así en un cuerpo completo (Bonitzer. Qué es un Plano).*

Es entonces así como cada uno de los planos filmados dentro del producto de esta tesis adquiere vida propia emanando un concepto y una historia particular. Cada uno de los planos filmados se

grabó con una intención determinada, la de mostrar al personaje en su estado mental más puro, pero a medida que transcurrió el proceso de producción y postproducción fueron evolucionando, adquirieron nuevos significados y a su vez nuevos sentidos en su inclusión con otros planos, logrando aún más profundidad en la construcción mental del personaje.



6.1 De lo técnico a lo narrativo

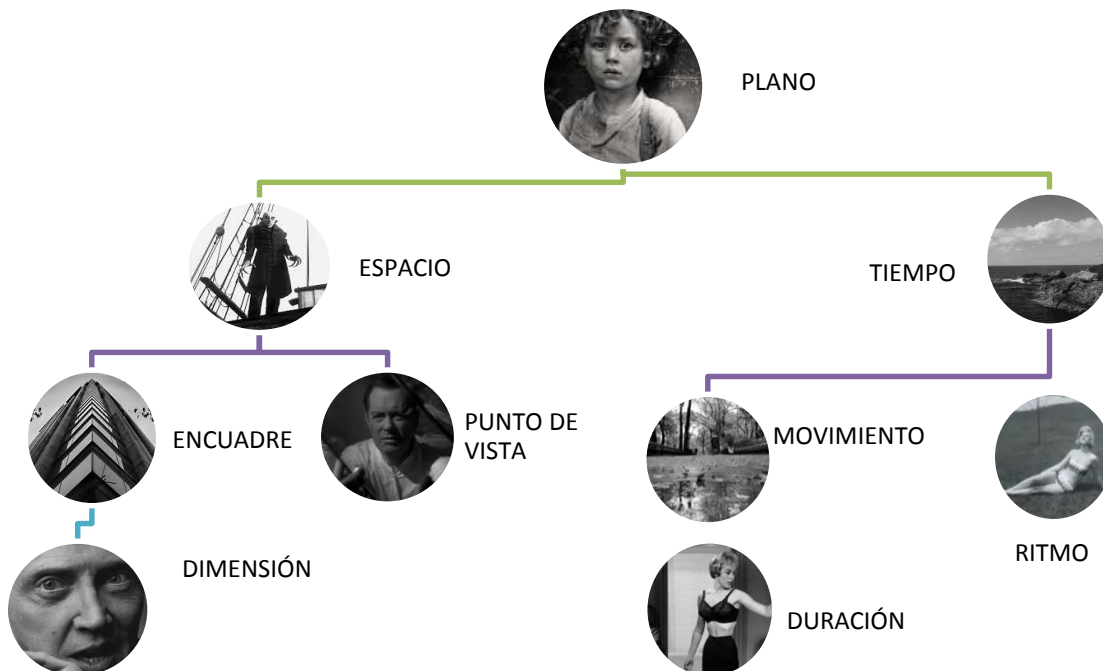
El concepto de plano ha sido discutido durante décadas por varios conocedores del cine, pero cada uno de ellos apunta a un horizonte diferente frente al concepto, sin olvidar que aunque exista variación en la precisión de lo que significa el plano, las características que cada crítico aporta construyen un tejido que finalmente llega a un mismo fin, la película.

Jean Mitry, por su parte defiende que el plano *es una escena corta en el curso de la cual los personajes principales son registrados en un mismo encuadre, bajo un mismo ángulo y a una distancia determinada de la cámara (Jean Mitry en: Qué es un plano de Pascal Bonitzer).*

Haciendo una mezcla entre el significado de plano en el aspecto técnico y en el narrativo, sería entonces el plano, la materialización de la imagen captada por la cámara, y lo que luego pasará a aplicarse dentro del montaje, para formar un sentido en conjunto.

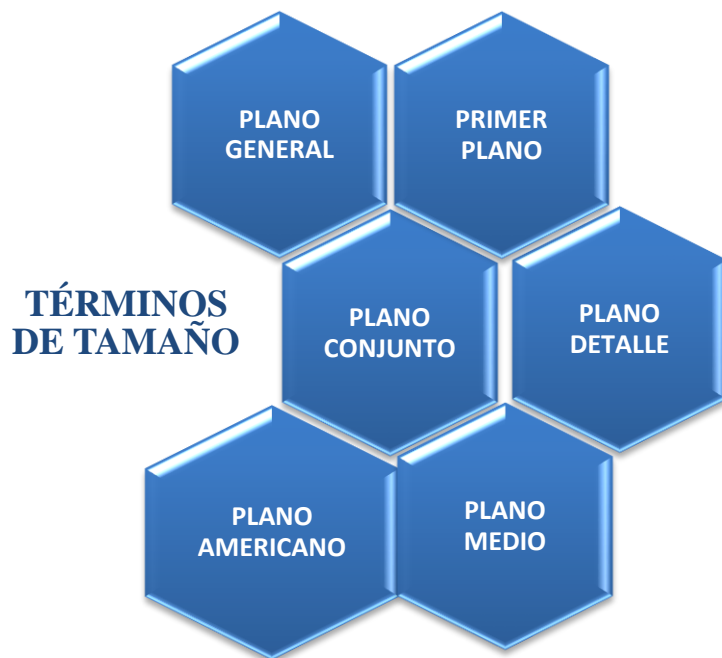
En el cine, el relato se estructura por medio de la consecución de planos que permiten el desarrollo narrativo durante el film. El plano ocupa un lugar de primacía dentro de los relatos audiovisuales, pues es este el que adjudica el significado por continuidad a cada fotograma, el sentido y la intencionalidad del director.

Aumont plantea una integración de características y condiciones que hace que lo que han expuesto los otros autores sobre sentido en la búsqueda sobre el plano para este proyecto, pues es éste quien tiene la tarea fundamental de evidenciar al personaje dentro de un relato que el espectador asume como propio, adoptando bajo este argumento las teorías de Aumont como válidas para la evolución de esta investigación.



Jackes Aumont además de plantear una definición de plano más profunda ligada directamente a lo técnico y a lo narrativo permite ahondar en el término, que si bien presenta algunas contradicciones, para él se asumen como problemáticas propias del concepto, problemáticas que se desarrollarán en el siguiente punto de este capítulo pues para su total comprensión es necesario antes abordar las distinciones que presenta el autor con referencia a la amplitud, la angulación y el movimiento.

Estas distinciones son encasilladas en tres contextos determinados; en términos de tamaño, en términos de movilidad y en términos de duración.



Plano detalle:

En este plano se capta una parte específica del sujeto, por ejemplo una mano, una ceja, un ojo, etc. Es el plano más próximo al objeto o personaje, se utiliza para dar información que no se debe olvidar que el espectador o el personaje deben tener en cuenta para comprender el desarrollo narrativo de la película.



Este plano detalle del inicio de la película “Persona” de Ingmar Bergman (1966), permite conocer la mirada del director y leer una breve reseña de lo que ha sido durante su carrera como cineasta y sus producciones. A pesar de que los planos detalle que se ruedan en el inicio de la película no tienen ninguna relación, es un recurso que usa para internar al espectador en el relato y hacerlo sentir aprisionado, enclaustrado y oprimido, para lograr comprender en el resto de la historia el sentimiento y el estado en el que se encuentran las dos mujeres protagonistas de la misma, mientras se van transformando y convirtiendo en un solo ser.

Primer Plano:

El primer plano en este proyecto es el que cobra más importancia, pues por medio de éste se evidenciará el estado mental y psicológico en el que se encuentra el personaje dentro del relato. El primer plano otorga cercanía con el personaje u objeto filmado y permite conocer con más profundidad lo que proyecta el referente. Para los teóricos Jaques Aumont y Gilles Deleuze el primer plano deja conocer el rostro con el que se presenta el referente.



En la película “Persona” de Ingmar Bergman (1966), este primer plano evidencia el estado de shock (en los ojos es posible observar un sentimiento de desubicación y sus rasgos faciales logran enfatizar en dicha expresión agregándole un poco de temor) por el cual la protagonista llegó a la clínica de reposo mental.

Plano medio:

El encuadre de este plano va desde la cabeza hasta llegar casi a la cintura, es un plano totalmente narrativo en el que se observa, los gestos, las expresiones y los movimientos del personaje

filmado. Es un plano que ofrece primacía a las emociones personales del sujeto, y otorga mayor información de la interioridad del personaje y sus reacciones frente al ambiente.



“Stalker”, Andrei Tarkovski (1979). Este plano medio de la esposa de “Stalker” permite evidenciar el estado de derrota que invade a la mujer cuando su esposo se marcha nuevamente a “La Zona”. En este caso puede leerse con profundidad el estado emocional en el que se encuentra la actriz, pues sus gestos y movimientos son el detalle que prima dentro del plano. Este permite que el público comprenda la situación por la que pasa la familia del protagonista cuando se marcha de nuevo.

Plano americano:

Este plano va delimitado desde la cabeza hasta cinco cm más arriba de las rodillas, es un plano descriptivo porque deja ver el movimiento y las acciones que se realiza en la escena pero también está cargado de un significado expresivo pues genera más protagonismo al sujeto y permite

conocer la reacción en determinadas situaciones. Es un plano que deja al descubierto el espacio y el entorno en el que está ubicado el sujeto o el objeto filmado.

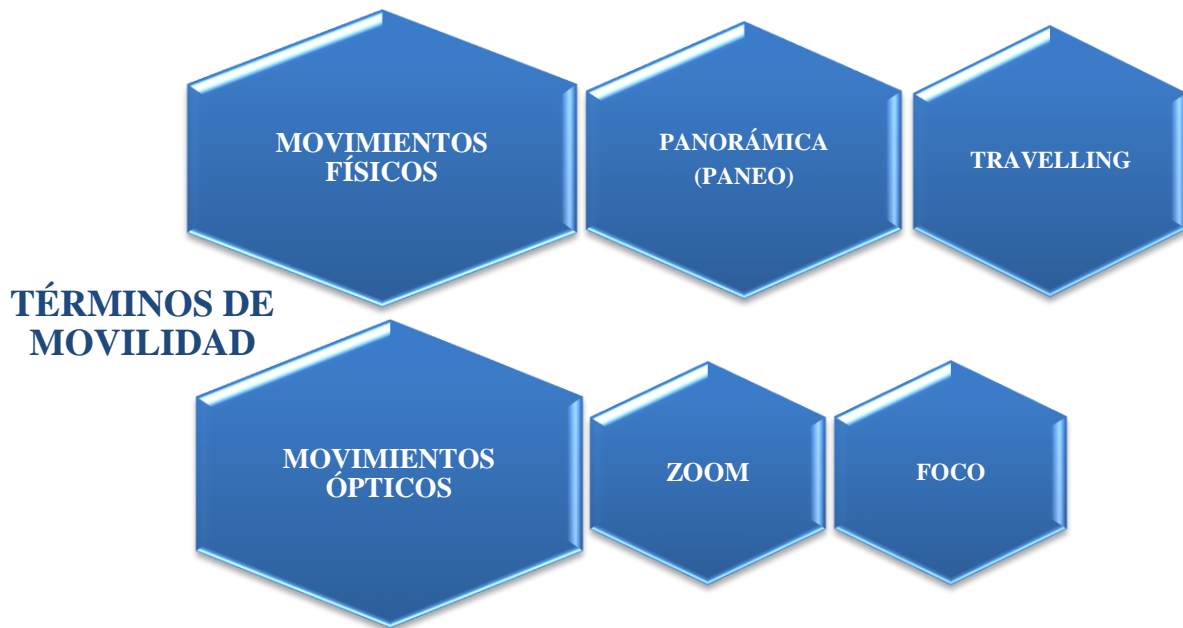


Plano general:

Abarca una zona amplia del espacio en el que se desarrolla la escena, en éste el personaje y los objetos hacen parte del ambiente, se configuran junto al resto de la indumentaria. Es un plano descriptivo pues ubica al espectador dentro del espacio en el que se desarrollará el relato. En ocasiones se usa para mostrar al personaje en un estado de debilidad y pequeñez tanto en su estado de ánimo como en su postura frente a la vida.



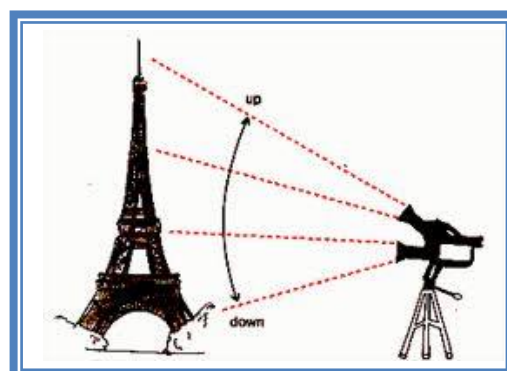
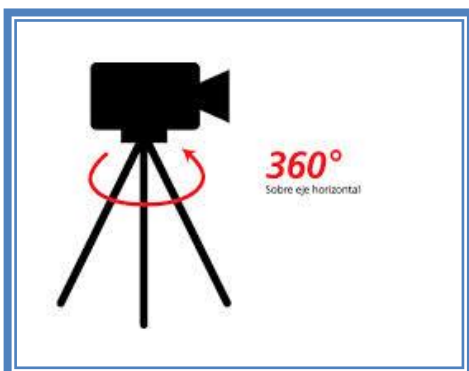
Este plano general de la película “Stalker” del director ruso Andrei Tarkovski (1979), es el ejemplo perfecto para explorar el plano general como medio para develar el estado psicológico del personaje. Además de cumplir con una función narrativa y de ubicación, tiene la capacidad de dar primacía al personaje y sus sentimientos, otorgando al espectador elementos fundamentales para comprender el desarrollo del relato. En este caso logra capturar en esencia, una intención casi tan determinada como lo haría un primer plano con el personaje.



Movimientos físicos

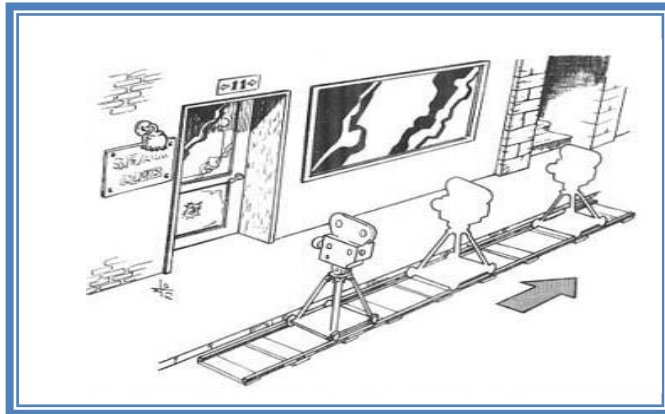
Panorámica:

La panorámica corresponde a un movimiento fijo de la cámara, ésta gira sobre un soporte fijo, es decir, siempre está haciendo una traslación sobre su propio eje según sea el caso. En este movimiento se mantiene una distancia focal constante y tiene diferentes funciones según sea el caso: Adquiere funciones narrativas, descriptivas o de transición. Este movimiento puede darse de manera horizontal o vertical.



Travelling:

En este movimiento la cámara realiza un desplazamiento, puede moverse en cualquier sentido y dirección. Es un movimiento que le da dinamismo a la imagen pues puede variar el punto de vista y la perspectiva. Éste además de cumplir con una función descriptiva y narrativa, suele utilizarse como recurso para mostrar un punto de vista subjetivo en el que el espectador puede sentir lo que está viviendo el personaje como si fuera propio.



Movimientos ópticos

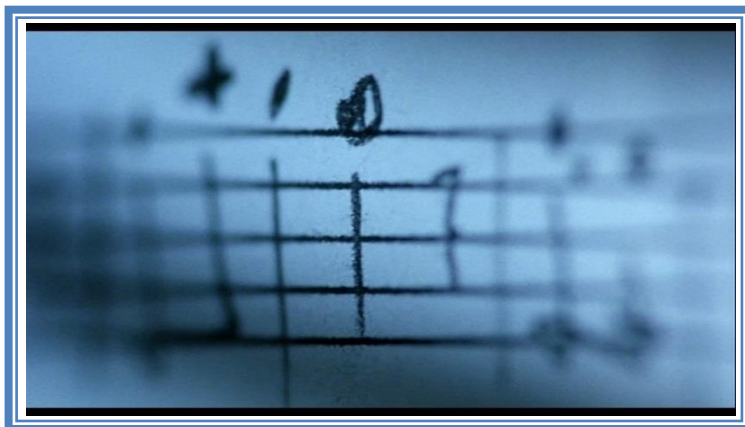
Zoom:

Es también denominado travelling óptico; este movimiento permite que los objetos se acerquen o se alejen sin desplazar la cámara. A diferencia del travelling convencional, el zoom no tiene la capacidad de explorar las áreas escondidas de los objetos o personajes. El zoom comprime la imagen y se utiliza para dar prioridad a un elemento que el espectador no puede dejar de lado para la adecuada comprensión del relato.



Foco:

Este es considerado como un movimiento óptico porque permite enmascarar y desenmascarar elementos del plano para asignarles importancia dentro del relato, elementos sin los cuáles el curso de la historia no podría continuar. Tiene funciones narrativas y descriptivas, pero en ocasiones adquiere funciones psicológicas si se usa como un recurso para evidenciar puntos de vista. En la película “Azul” de Krzysztof Kieslowski (1993) el foco selectivo se usa como recurso narrativo, le otorga importancia a la partitura que tiene la protagonista, pues son las composiciones de su esposo muerto y ella las está revisando, éste foco selectivo sirve enfatizar en el dolor que está sintiendo la mujer por su pérdida, y dejando ver la importancia de la música para el fallecido.





Plano secuencia:

Éste es un recurso narrativo de planificación de rodaje en el que se realiza una toma sin cortes durante un tiempo dilatado, se pueden variar los encuadres y las angulaciones en el seguimiento del elemento indicado o el personaje.

El plano secuencia cumple una función narrativa y descriptiva dentro de la cual se establece importancia a determinados elementos y acciones de los personajes.

En el cine, directores como Orson Welles en su película “Touch of Evil” (1958), Andrei Tarkovski en sus películas como “Nostalgia” (1983) y “Sacrificio” (1986), Martin Scorsese en su producción “Goodfellas” (1990), entre otros, han logrado maravillosos [planos secuencia](#), aquellos que son considerados como los inolvidables en el cine.



Atendiendo entonces a la complejidad del concepto plano se abordará otro aspecto que es necesario reflexionar para este proyecto, idea propuesta por Aumont referente a la amplitud y a la angulación.

Angulaciones y amplitud de la imagen en movimiento.

Los ángulos en el lenguaje cinematográfico se conciben como la posición de cámara referente al ángulo de la mirada del personaje; sin embargo, para este proyecto el ángulo cobra un valor esencial frente al personaje, pues cumplirá una función dramática determinada como lo puede ser revelar su estado emocional, sus sentimientos y sus anhelos.

Los ángulos de toma pueden adquirir diferentes significados psicológicos muy particulares. Pueden materializar las impresiones que tiene un personaje. Tales como trastornos o desequilibrios sociales y morales (Marcel Martín, 1955)



Frontal:

En este ángulo la cámara permanece a la altura de los ojos del personaje o a la altura del objeto que se filma, es un ángulo que se usa principalmente para describir espacios o mostrar los gestos que realiza un personaje. La cámara permanece mirando en línea recta hacia el frente.



En la película “Persona” de Ingmar Bergman (1966), la **angulación frontal** está sirviendo estrictamente para hacer énfasis en el plano conjunto utilizado, mostrando el vínculo que se creó entre las dos mujeres del film. Es un ángulo que está cumpliendo una función básicamente narrativa, en la que permiten observar la acción que se está realizando en ese momento. La angulación tiene una directa afinidad con el plano pues permite entender el vínculo tan estable que nació entre ellas, por tal motivo el ángulo es totalmente recto pues genera estabilidad absoluta.

Picado:

Este ángulo ha sido de gran importancia para el lenguaje cinematográfico, cumple funciones narrativas, descriptivas y logra evidenciar fuertes estados de ánimo y desequilibrios mentales. Es un ángulo que causa una sensación despectiva de lo que se está filmando, sea personaje u objeto. Con éste se logra la sensación de abatimiento, frustración o infortunio.



Esta acción que se realiza en **ángulo picado** dentro de la película “Azul” de Krzysztof Kieslowski (1993), muestra una pareja que se encierra en una habitación, la protagonista del film ve a la pareja entrar al cuarto y el ángulo picado permite hacer énfasis en éste momento. Para el caso, éste ángulo se usa como recurso narrativo dentro del film y logra evidenciar el descubrimiento que acaba de hacer la actriz. Se muestra a la pareja de actores en un rango menor al de la protagonista y de este modo el director logra ubicarlos como si estuvieran haciendo algo que no es correcto y logra darles ese toque de misterio.

Contrapicado:

En este ángulo la cámara está ubicada a menor nivel que el objeto o personaje filmado. Éste se usa como recurso narrativo y permite otorgarle al referente magnitud, superioridad, dominación y exaltación dentro del relato.



En este plano de la película “The King’s of Speech, del director Tom Hooper, presentan al referente como dominante frente al protagonista de la película. Parece ser un punto de vista subjetivo del protagonista en el que se siente aplastado al momento de dar el discurso por los presentes. Con este recurso logran evidenciar el estado de ánimo del personaje y el estado psicológico en el que se encuentra Bertie al enfrentarse a un público, pues su defecto del habla hace que se sienta menos que los demás.

Rasante:

En este ángulo la cámara se encuentra a ras de suelo, es un ángulo descriptivo y puede adquirir funciones psicológicas dentro de la narrativa del relato, dependiendo de la intencionalidad con la que se realice y el contenido que prime dentro del plano.

Inclinación lateral (holandés):

En éste caso la cámara está ubicada con inclinación hacia un costado del cuadro. Es un recurso narrativo usado para evidenciar inestabilidad e inseguridad en el personaje, de esta manera se logra también que el espectador sienta el estado de ánimo en el que se encuentra el personaje.

Subjetiva:

El visor de la cámara se identifica como los ojos del personaje, presenta su punto de vista. Éste ángulo le otorga a la narración ese sentir más profundo del personaje, su mirada, su manera de ver el mundo que lo rodea y de percibir todo aquello que le sucede.



En este plano con **ángulo subjetivo** de la película “Azul” de Krzysztof Kieslowski (1994), se interna al espectador en el sentimiento que está sufriendo la protagonista del film. Es un ángulo que ayuda a enfatizar en la derrota que siente la mujer por haber perdido a su esposo y su hija en el accidente. Además de emplearse como recurso narrativo, logra adquirir ese punto de vista del personaje en el que se puede asimilar y sentir todo por lo que éste está pasando en ese momento.

Por otro lado *los movimientos de cámara son en algunas ocasiones puramente descriptivos. Existen a su vez los movimientos en calidad dramática, que recalcan un elemento material o psicológico definitivo en el desarrollo de una acción determinada. Entre ellos se encuentra el*

relieve personal de un objeto o personaje, la visión subjetiva y la tensión mental que se ejerce frente al personaje (Martín, 1955) o frente al espectador.

Aunque no es el objetivo principal de esta tesis el estudio de los movimientos de cámara, cabe resaltar que con estos se logra fortalecer el contenido del plano y su función frente a la narrativa de la historia. Ahora bien, es importante aclarar que en el producto no se verán los movimientos de cámara estructurados previamente durante la preproducción y realizados en el rodaje, debido a que el plano pasó por varias instancias durante su proceso creativo, asumió una madurez que obligó a realizar transformaciones para lograr que la profundidad planteada desde un inicio respecto al personaje se viera desarrollada en una evolución que lo conduce a un fin en una cadena narrativa, razón por la cual algunos planos pensados en la realización del guión como independientes fueron obligados a construir un significado diferente durante su fusión con otros planos en la postproducción.

El plano, como transmutación de la imagen cinematográfica, es el camino por el cual se materializa lo visto, el referente; éste otorga un significado, captura y embalsama la imagen en el tiempo, sin permitir que el movimiento dentro de esta muera, le otorga la capacidad de perdurar como intención y cómo referente de una realidad constante. David Oubiña a través de Gorki nos permite comprender el movimiento como elemento adherido a la fotografía, advirtiéndolo que *siempre hay algo diabólico en una imagen animada* (2009, P. 16). Dice que este proceso resulta ser sorprendente, esto se debe, también a que es aterrador. *Capturar la vida en movimiento, es decir, ese dibujo etéreo y fugaz que se borra con el mismo trazo que lo inscribe en el aire y le genera la capacidad de proyectarlo sobre la tela una y otra vez; como si fuera una mariposa pinchada con alfileres que, sin embargo todavía aletea desesperadamente* (David Oubiña, *Una juguetería filosófica*, 2009, p. 16).

El plano como medio narrativo

Dejando un poco lo técnico y entrando en el mundo de lo narrativo encontramos nuevamente al crítico Marcel Martín, en su libro *El Lenguaje del Cine*, describe una idea clara de lo que para él significa el plano cinematográfico, que se relaciona con la de Aumont, Bonitzer y Mitry hasta permitir comprender la función que el plano cumple dentro del film. Plantean una manera de entrar en contacto con el personaje y los objetos que hay dentro del cuadro, dando permiso al público de analizar la historia que cada elemento de la imagen cuenta, cada característica, cada movimiento, cada una de las cosas presentes dentro del cuadro que están organizadas con una intención determinada con anterioridad, una significación y una intención frente a un conjunto único que es el film, no sólo en su función narrativa directa con la historia, si no en función del personaje, por tal razón para este proceso fue importante comprender la función que adquiere el plano en su relación con el personaje y todos los elementos dentro del cuadro que lo puedan definir.

Es entonces en este punto de la investigación, en donde se ahonda en la profundidad que tiene cada plano de manera individual, haber realizado estrictamente y de manera juiciosa los tres procesos de la realización audiovisual (preproducción, producción y postproducción) permitió que la búsqueda por encontrar la esencia del plano y su función expresiva dentro del producto lograra emanar la intención psicológica que se planteaba dentro de cada momento y comprender que el “plano” evolucionaba y crecía a medida que el proceso de realización avanzaba, esto sustentado en la práctica y el proceso creativo pues la realización del guión permitió que se visualizaran los planos claramente y a su vez dio la posibilidad de realizarlos en la producción del

producto mediático, pero fue en la mesa de edición en donde el plano empezó a cobrar un sentido mucho más fuerte, proceso que obligó a descubrir como se dijo en líneas anteriores que el plano es un concepto inestable que varía en cada una de las etapas de realización otorgando de esta manera un estudio más profundo frente a la simbiosis que sufre el concepto durante todo el proceso de creación y materialización.

Ahora bien, la mesa de edición obligó a estudiar cada uno de los planos de manera detenida y paciente con el fin de encontrar aquella intención psicológica con la que debía estar cargado. Es allí en donde se encuentra que el plano por si solo narra una historia individual diferente a la que puede obtenerse en la consecución de unos con otros, pero fue ese el momento en el que se logró comprender con mayor precisión que el conjunto de planos en este filminuto adquiere un valor esencial dentro del cual la carga psicológica del personaje empieza a pesar aún más dentro del relato, logrando construir de manera sólida el personaje y todo lo que confluye a su alrededor.

Analizar cada uno de los planos de forma individual permitió también construir de manera asertiva la personalidad y el estado mental del personaje, fragmentar la pantalla y estructurar un nuevo plano a partir de tres planos individuales previstos en el guión fue realmente un nuevo concepto que no estaba planteado desde la preproducción, pero que allí en esa última etapa de realización fue sumamente importante pues gracias a la construcción de un nuevo significado se logró fortalecer la idea que se tenía pensada desde la realización del guión.

Es necesario tener en cuenta entonces que el plano pasa de ser una sugerencia en el guión (preproducción) a convertirse en el recurso técnico de mayor primacía dentro de la producción, logrando a través de estas dos etapas vitales para su estructuración convertirse en un medio por el cual se transmiten sentimientos, estados de ánimo o simplemente ideas, es decir, el plano en su

etapa final termina con una vehemencia incontrolable que logra transmitir la intencionalidad planteada desde los inicios del guión aunque hubiese sufrido un largo proceso de transformación. Como diría Bonitzer el plano empieza a asumir una *visión háptica*, llega al punto en que permite que el espectador cree una conexión directa, le permite tocar, palpar, coger, interiorizar la imagen por medio de otros sentidos, no solo por la vista y el oído, sino también por el tacto; incluso por medio de los planos el espectador podría llegar a asumir el sabor de las cosas que ve, sentir y percibir texturas, características que empiezan a manifestarse en el sentimiento del público como si fueran propias, elementos que permiten al espectador entrar a hacer parte del mundo que vive el personaje en el relato y que lo internan en esa atmósfera ficticia en donde su propio estado de ánimo podría empezar a variar. Aspecto en el cual no se basa este proyecto, pero si se nutre de su posibilidad de identificación con el estado psicológico del personaje.



Como en la película “The King of Speech” del director Tom Hooper, este plano permite un acercamiento absolutamente dramático de la presión que está viviendo el personaje en ese momento, como se siente y el estado en el que se encuentra por su aficción. El aire cerrado de este plano evidencia la sensación de ahogamiento que tiene el personaje.

En este punto se abordan los conceptos de Marcel Martín en su propuesta de funciones narrativas y expresivas del plano poniéndolo en diálogo con Aumont y su estudio del rostro en el cine desde su acercamiento al primer plano, el cuál será desarrollado más adelante cuando se aborde la importancia que adquiere el primer plano para este proyecto.

El plano podría variar de acuerdo a la necesidad dramática, posee una intención y una finalidad. Marcel explora el plano de acuerdo a su función dentro de la historia, entre más amplio o más cerrado sea el plano es porque hay más o menos cosas que mostrar, sin embargo es importante tener en cuenta que el plano se hace más interesante por su contenido dramático, asegura; *pues cuanto mayor es su aporte, mayor es su significado ideológico (2009)*.

A partir de este momento el plano empieza a cumplir funciones narrativas de acuerdo a su amplitud. Marcel Martín dice que la mayoría de planos no tiene otra función que no sea la de la comodidad visual para el espectador, para brindar claridad en la narración y en la percepción del relato. Asegura también que los únicos importantes serían el plano general y el primer plano, según su concepción se les otorga la máxima importancia pues se les puede analizar desde el punto de vista psicológico (2009). Este aspecto corroborado por Aumont frente al PP desde “El Nacimiento de una Nación” de D. W. Griffith (1915).



Sin embargo a pesar de haber expuesto el concepto de Marcel frente a la importancia del plano general y el primer plano, dentro del producto mediático se le adjudicó un valor significativo a otros tipos de plano como lo fueron el plano detalle y el plano americano, teniendo en cuenta que fueron de gran importancia para la estructuración deseada de la cadena narrativa logrando así encapsular al personaje y mantenerlo vivo durante todo el relato.

6.2 La problemática planteada por Aumont

A diferencia de la imagen fotográfica, la imagen fílmica adquiere tres aspectos fundamentales desde los cuales emerge su esencia; y por su variación, se interna en un mundo de confusiones e inciertos significados, aspectos problemáticos para Aumont quien asegura que el término plano es inestable, variable y por eso se debe ser cauteloso al momento de usar este concepto (Aumont, Bergala, Marie, Vernet. 1983).

Ahora bien, los tres aspectos que menciona Aumont (1983) consisten básicamente en:

- El plano no es único, siempre está en relación con imágenes anteriores y posteriores a él.
- El plano está sometido a la temporalidad, siempre tendrá un principio y un final.
- El plano siempre estará en movimiento. (Movimientos internos al cuadro con referencia a los personajes o movimientos de cuadro con relación al campo, es decir, los movimientos de cámara).

Teniendo en cuenta estos tres aspectos y partiendo de la confusión que se plantea frente al plano (Aumont ed at,1983) es importante conocer la prudencia que debe tenerse al usar el término, pues

debido a la ambigüedad en el sentido de la palabra, la voz plano debe emplearse con precaución y evitarla siempre que sea posible, se debe ser consciente al emplearla de lo que abarca y de lo que oculta (Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet. 1983 en Josep Carles Laínez, 2003).

Será necesario entonces conocer los términos adoptados por Aumont de plano de rodaje y plano de montaje antes de analizar las características fundamentales para comprender la problemática frente al plano planteada por este teórico, pues partiendo de estos dos conceptos se desprende lo que sería un problema en palabras de Aumont.

Plano sugerido, plano de rodaje y plano de montaje

El conocer los aspectos propios del plano de rodaje y el plano de montaje permite entrar a comprender la línea en la que se distinguen las características por las que el término plano se transforma en un concepto confuso. El plano de rodaje y el plano de montaje, estos dos términos de gran importancia para este proyecto, pues es necesario aclarar la función de cada uno de ellos y el rol que jugarán en el producto mediático de esta tesis, pues será el plano el protagonista de la historia, ya que su función permitirá ahondar en el personaje y conocer a detalle el estado mental y emocional en el que se encuentra dentro del relato, dos conceptos que cobraron mayor primacía en el proceso de postproducción, pues la evolución que tuvo el plano de rodaje en plano de montaje fue sumamente amplia para el resultado final del filminuto, fue de esta manera entonces como se llegó a un punto en el que el plano de montaje primaba frente al plano de rodaje, pues en la mesa de edición se comprendió que los planos planteados en la preproducción buscaban un

mismo fin pero se vieron transformados a lo largo de todas las instancias propias de la producción audiovisual.

Es a partir de esta exploración, descubrimiento e inquietud personal acerca del plano que surge la propuesta del “plano sugerido” con el fin de acompañar al plano de rodaje y al plano de montaje propuestos por Aumont, pues considero necesario que la etapa de preproducción adueñada de la construcción del guión y los cimientos de la historia emanen su esencia que consiste en sugerir lo que será el producto final, es allí en donde se logra comprender que el plano sugerido es la primera etapa del concepto plano a lo largo de una realización, pues es el primer momento por el que deben pasar las imágenes e iniciar su transmutación en plano buscando lograr el desarrollo y la madurez necesaria para convertirse en un fin que evidencia los pensamientos más íntimos del personaje y permite que el espectador logre comprender lo que realmente el director conjugado con el personaje quieren dar a conocer.

Sabiendo esto, la segunda etapa del plano sería la producción, en donde el plano de rodaje sería entonces, un elemento técnico que se convierte en un elemento narrativo para describir, narrar o enfatizar en aspectos importantes del relato, momentos fundamentales en los que cada elemento que contiene el plano ubican en un tiempo y un espacio determinados, dejan ver sentimientos, emociones, estados de ánimo y posiciones que se asumen frente a una vida que están viviendo determinados personajes, el plano de rodaje otorga a la película una esencia fundamental, en el que cada uno de ellos logra trascender en el film y en el espectador, pues está logrando mostrar ese interior que vive un personaje y lo está plasmando en el contenido de los planos. Ahora bien, el plano de rodaje contribuye de igual manera a la facilidad del desarrollo visual del relato y el apropiado fluir de la historia.

En palabras directamente de los teóricos y críticos, *el plano de rodaje sería equivalente a cuadro, campo y toma, designando cierta duración y un determinado punto de vista (Aumont et al. 1983).*

Por su parte el plano de montaje perteneciente a la etapa de postproducción trasciende como esa mínima unidad con un sentido específico en su actuar individual, pero que incluida a una cadena consecutiva de otros planos llegará a convertirse en todo el film, adquiere nuevos contenidos y nuevos significados en los que es imposible trabajar de manera individual, pues su unión a otros, lo convierte en una pieza fundamental y sin este la consecución narrativa de la historia no funcionaría. *Desde el montaje, el plano adquiere una definición más precisa: Se convierte en la verdadera unidad del montaje, en un fragmento de película mínimo que ensamblada con otros fragmentos produce el film (Aumont et al. 1983).*

Siendo consecuente con los términos abordados anteriormente es de vital importancia dar ejemplo de cómo se logró la construcción de los mismos dentro de la investigación, si bien son conceptos propios del mundo audiovisual y están ligados directamente a la realización fue necesario hacer un análisis detenido en cada uno de los momentos del plano dentro de la construcción de este proyecto para lograr comprender la esencia y la necesidad fundamental de cada una de las etapas por las que el plano transita, pues si faltase una de ellas el proceso evolutivo del concepto no podría completarse y por tal motivo la construcción del personaje fundamental para esta tesis no podría emanarse dentro del producto mediático entregado como trabajo práctico y conceptual.

Plano sugerido:

ESC 2. EXT. CALLE – PARADERO. DÍA.	P28	GPG (Ainara saca de su mochila un pañuelo y un gel anti bacterial, limpia una bolsa que tiene en su mano y estira su brazo con dirección a Antonio entregándole la bolsa).
	P29	PG (Antonio tiene la bolsa, con su otra mano saca el gel y el pañuelo para limpiarse, su cuerpo está dirigido hacia el lado izquierdo pero el encuadre tiene el aire hacia su lado derecho).
	P30	GPG (Los chicos dan la espalada a la cámara y se ve cuando Ainara estira su mano y Antonio suelta el pañuelo sobre su mano. Pasa un bus y Antonio se sube).

El **plano sugerido**, concepto planteado tras la realización del proyecto tiene su primera instancia en la preproducción, más exactamente en el guión. Es en este punto en el que las primeras imágenes de lo que será el producto audiovisual emanan la esencia de lo que quisieran llegar a transmitir, iniciando desde allí el camino por la primera etapa de lo que se denomina plano. La imagen anterior es un fragmento del guión realizado en la preproducción del filminuto “Hay Picnic”, se puede observar la descripción detallada de tres planos de la Escena 2 que fueron sugeridos con una intención y un fin determinados en los que el personaje y la composición del plano primaban para dar a conocer el alma del personaje. Es más adelante en donde se logra comprender que el plano sufre una transformación, por tal motivo el **plano sugerido** hace parte de la primera etapa del camino de la palabra plano pues es a partir de este momento en el que los planos pensados con anterioridad empiezan un crecimiento y una madurez a través de las etapas de realización audiovisual, por consiguiente el **plano sugerido** pasa de ser un simple concepto planteado dentro del guión a materializarse en plano de rodaje realizado en la producción.

Plano de rodaje



Para este caso, el **plano de rodaje** realizado durante la producción del filminuto se vio transformado en el producto final cargado de un significado más fuerte respecto al personaje, es un plano que si bien tiene un acción psicológica marcada por la intención del personaje principal y la intención del personaje secundario está en la segunda etapa de transformación, aunque la acción que se realiza fue pensada con una intención bastante fuerte el plano aún necesita nutrirse de aspectos que lo complementen para lograr escalar al siguiente nivel en el que el montaje otorga las características faltantes para que el plano termine su camino y sea un cuerpo completo revelador del personaje.

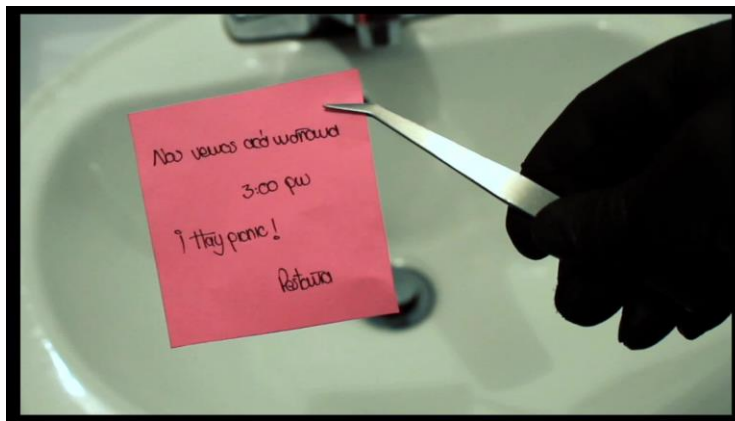
Plano de montaje



Después de comprender entonces la necesidad de las primeras dos etapas del plano (plano sugerido y plano de rodaje), la intención psicológica se logró marcar con mayor fuerza dentro de cada uno de los planos, fue de este modo como tres planos sugeridos transformados en tres planos de rodaje se convirtieron en un solo plano de montaje en donde la historia logró evolucionar hasta el punto de transmitir el sentimiento de agobio del personaje por medio de la consecución de planos y la creación a partir de la individualidad planteada en la preproducción.

Dicha discusión enriquece el proceso creativo de este proyecto, permitiendo hacer conscientes acciones intuitivas durante la carrera al abordar el plano. Esto implica definir que el plano para este proyecto fue trabajado en estos tres aspectos tratando de construir una manera de identificar cómo el personaje, desde su esfera psicológica se nos muestra en el plano sugerido, el plano de rodaje y el plano de montaje, tal y como se observó en los ejemplos enunciados en páginas anteriores.

Para la realización del producto de la tesis “Creación del personaje dentro del plano en un relato audiovisual” fue importante resaltar la importancia del contenido del plano, su valor interno y como cada una de sus partes, sus componentes, cuentan una historia particular ligada directamente al personaje dueño del relato, en el que confluyen directamente un pasado y un presente, entendiendo así cada elemento de la composición como un artificio para conocer el personaje desde sus inicios y el estado mental en el que se encuentra.



Cada elemento dentro del plano nos cuenta una historia particular, una historia adherida directamente al personaje. Los guantes, las pinzas, el papel, el lavamanos estrictamente limpio, evidencian algunas características del trastorno que padece el protagonista. Un plano que en conjunto con otros logra describir y desnudar a Antonio frente al espectador.

El film no se limita a conservarnos el objeto detenido en un instante (Joaquín Romaguera Homero Alsina, Manifiestos del Cine), sino que libera a cada elemento, lo transforma y permite que el espectador cree nuevos sentimientos y atracciones frente al mismo, cada plano hace que el público adquiera una nueva visión de lo que se le está mostrando, para lograr de esta manera una nueva conexión, en dónde cada fragmento de la película se convierta en un mundo independiente,

pero que no puede ser alterado para la adecuada evolución del relato y que está ligado inevitablemente a la historia de un personaje.

El producto mediático esta tesis está definido por el plano en relación con el personaje del relato. El plano y su composición cuentan por si solos el estado en el que se encuentra el personaje, sus sentimientos, su manera de pensar, lo que le gusta, lo que quiere, sus anhelos, lo que ha sido y todos aquellos aspectos que lo identifican como personaje y que permiten saber sus reacciones frente a determinados momentos del relato.



El filminuto, proceso práctico y creativo de esta tesis logró encontrar el equilibrio perfecto para evidenciar la importancia del plano y el personaje dentro de la investigación. Cada característica propia del plano y el personaje lograron emanarse en la narración audiovisual obteniendo de esta manera la construcción adecuada del personaje.

Cada elemento del plano cuenta una historia independiente con relación al personaje, pero a su vez cada historia forma un entramado que pertenece a un todo, a una historia hecha conjunto en la que un personaje deja plasmada una huella imborrable, una huella que permanece marcada en el tiempo y que el cine logra trascender por medio del plano a plano que interna en la mente y el sentimiento de un espectador.

Sabiendo el valor significativo que tiene el plano dentro del relato audiovisual, también se debe tener en cuenta que éste adquiere un valor narrativo y estético dentro de la historia. *La imagen cinematográfica adquiere una fuerza considerable al representar aquellos factores purificadores de realidad, aquellos elementos sensoriales que hacen vibrar a los espectadores cuando se les presenta el relato (Martín, 1955)*, es por esta razón que el primer plano entra a jugar un papel crucial dentro del proyecto, pues el producto y la investigación se nutren de su carga narrativa y psicológica para evidenciar al personaje dentro de la historia.

6.3 El primer plano como elemento transformador y revelador

Luego de este recorrido es necesario el planteamiento del primer plano como un interés personal en este proyecto, teniendo en cuenta que dentro del producto prima el contenido del mismo. Se ha decidido trabajar bajo las vertientes que conciernen principalmente a los teóricos y críticos Jacques Aumont y Gilles Deleuze, en teorías que recogen como elemento transformador y revelador al primer plano y el valor psicológico que adquiere dentro del film.

Estos conceptos serán abordados desde la definición que le otorga Jacques Aumont dentro de su libro “El Rostro en el Cine” a la fisonomía que se convierte en un rostro y desde Gilles Deleuze su concepto de la imagen-afección, estos términos se relacionarán desde el ejercicio creativo para hallar el proceso de construcción del primer plano y su proceso de transformación en rostro.

Por su parte Jacques Aumont fundamenta el sentido del plano en que *la imagen es un revelador síquico y moral, atado directamente a la fotogenia, ésta entendida como cualquier aspecto de las cosas, de los seres y de las almas que aumenta su calidad moral a través de la reproducción cinematográfica (Aumont, 1998)*.

Aumont defiende que el primer plano siempre muestra un rostro, permite ver una “fisonomía” (término adoptado por Aumont en *el Rostro en el Cine*), la fisonomía es pues, a la vez, la apariencia, el rostro de las cosas, de los seres y de los lugares, y gracias a esta fisonomía se provoca la aparición del alma (1998). El primer plano adquiere la concepción de inmortalizar lo convertido en rostro, otorgando a cada imagen, a cada representación de la realidad varios significados a la vez, ya que al actuar en el espacio y en el tiempo no está condenado a una linealidad en la escritura.

Dentro del libro de Aumont “El Rostro en el Cine”, se hace referencia a algunas reflexiones de Balazs frente a lo que significa el primer plano, y la concepción del rostro. Él, resalta que para Balazs la fisonomía de lo representado hace referencia a lo moral; asegura que *todas las modificaciones del alma están inscritas desde el principio en un rostro* (Aumont, 1998).



Los primeros planos de este producto, siendo rostro y fisonomía según el teórico Aumont logran evidenciar el alma de Antonio; aunque la acción del mordisco del mango es realizada por la chica, es una acción que logra mostrar directamente el alma del protagonista, pues él siempre está presente en la mente del espectador, dado que la acción psicológica recae sobre este personaje pues toda la composición de los cuadros está dirigida estrictamente a su estado mental, logrando así que el público sienta el trastorno como propio.

Lo anterior cobra vital importancia dentro de este proyecto, las modificaciones que sufren los componentes del cuadro y el personaje durante el transcurso del relato, son modificaciones que se generan por la madurez que adquiere cada elemento cuando la historia se desarrolla. Es importante también saber que las transformaciones que adquieren todas las características del relato, indumentaria, personaje, atmósferas, entre otros están ligadas directamente al estado mental del personaje y a la metamorfosis que va teniendo su manera de ser, actuar y pensar a medida que las acciones le van causando las reacciones pertinentes, pues el personaje actúa con una finalidad y cada acción que realiza es un detonante para su transformación, por tal motivo se debe comprender que todo en el mundo del film se modifica con el pasar de los segundos y por ende el alma de todo aquello que compone el conjunto se transforma de manera armónica y esto debe verse evidenciado en el plano como estudio fundamental de este proyecto, debe estar presente para este caso en todo lo que va ligado al personaje, todos aquellos elementos que lo definen como un ser y que lo hacen único; permitiendo de esta manera una comprensión oportuna de los sentimientos y emociones del personaje, dejando que floten por medio del “rostro”.

La fisonomía o en esencia el rostro de lo representado es variable en todo momento, está en un constante movimiento; mientras que la fisonomía de la indumentaria y del entorno inmediato no es tan inestable (Aumont, 1998). Se debe tener en cuenta al momento de concebir el plano que la indumentaria esté directamente vinculada al personaje, no debe romperse ese hilo entre ambos, es un aspecto de primacía y armonía frente a lo que es el personaje y su esencia, son complementos y entre estos dos se forma el aura de lo que será el film, la indumentaria cuenta historias, cuenta el pasado del personaje, lo que ha sido durante su recorrido hasta entonces y esto permite ahondar en lo que ese ser siente, piensa y vive; todos aquellos artilugios que pertenecen a un alguien son

una historia fundamental para su construcción como persona, sin estos elementos todo individuo estaría incompleto.

El cine mediante el primer plano, entra a tener una relación directa con el alma. Hay un aspecto propio del cine y es en esencia su característica fundamental. Esta característica radica en que *a través del cuerpo se registra el pensamiento, se amplía y de alguna manera se incrementa su sentido y su intención frente al espectador. (Aumont, 1998, cita a Epstein. p. 94)*

Atado directamente al concepto que define Aumont del rostro y el primer plano, se encuentra Gilles Deleuze y su concepción de imagen-afección, en la que el rostro juega de igual manera una característica sumamente importante.

Deleuze define la imagen-afección como el *primer plano y el primer plano es el rostro* (1981-1982) razón por la cual es de vital importancia para este proyecto, pues como se ha dicho en párrafos anteriores el estudio fundamental de esta tesis es el plano, y más específicamente el primer plano y cómo el personaje se construye dentro del mismo, experimentando en la fase práctica de esta investigación el proceso evolutivo del primer plano en “rostro” y logrando así emanar por medio de la fisionomía el alma del personaje como asegura Aumont, un concepto corroborado estrictamente durante el proceso de realización de este filminuto pues como se ha desarrollado en este capítulo las etapas por las que el plano se ve obligado a transitar en donde su evolución logra llevar el concepto a otro nivel, son el medio fundamental por el cual el plano desde su primera instancia como sugerido se transforma en un fin ubicado en la cadena narrativa en la que cada plano logra emanar su esencia más profunda, en el que aspectos tomados de los teóricos Aumont y Deleuze cobran su papel de primacía gracias a la madurez del concepto.

Ahora bien, al entender que el primer plano es el rostro se debe conocer que significa el rostro para Deleuze, el rostro es el producto de un proceso de rostrificación en el que las características de la imagen-afección se transforman y empiezan a constituir un conjunto en el que aspectos cualitativos e intensivos aportan elementos para la rostrificación en un referente filmado. Deleuze aclara que aunque el primer plano es el rostro, no todos los primeros planos tienen un rostro, es necesario que se cumpla el proceso de rostrificación y que el plano tenga las características adecuadas para definir la imagen como rostro.

La definición más clara que nos regala Deleuze es que *un primer plano opera la rostrificación de lo que presenta (1981-1982)*, es la superficie, el medio en el que se realiza el proceso; entendiendo así la imagen-afección se podría mostrar entonces las características que la componen para lograr el proceso de rostrificación. Por una parte se encuentran los micromovimientos tomados de una serie intensiva, es decir, aquellos movimientos obligados que completa el ser humano en su mente, movimientos que no pueden verse con fluidez pero que el espectador sabe que tienen que suceder, toda imagen-afección está compuesta por movimientos virtuales.

Por otro lado el complemento directo sería la unidad reflejante y reflexiva, esta se refiere a todo aquello que se ve en la imagen, lo que se muestra, lo que se manifiesta de manera visual y en ésta se contienen las series intensivas citadas anteriormente.

Estos movimientos de series intensivas y la unidad reflejante y reflexiva, son los dos aspectos que componen el rostro, si ellos están presentes el proceso de rostrificación estará completo. En palabras de Deleuze se definiría como *el rostro es el producto de una operación de rostrificación*

por lo cual la unidad reflejante y reflexiva subsume, se apropia de los rasgos intensivos que devienen desde entonces los rasgos de rostridad (1981-1982).

El trabajo en la mesa de edición proporcionó entonces el valor de imagen-afección a algunos de los planos dentro del producto audiovisual, otorgando las características necesarias para que éstos cumplieran una función fundamental al momento de constituir la profundidad conceptual del personaje y a su vez del plano; de allí se tiene que la producción y la postproducción además de transmutar evolutivamente conceptos como el plano sugerido, el plano de rodaje, el plano de montaje, el montaje y el personaje lograron llevar a otro nivel la concepción del plano elevándolo a la adquisición de cualidades que logran construir y fortalecer conceptos de gran importancia para el fin principal de este proyecto que abarcan la imagen-afección de Deleuze y el “rostro” de Aumont.

Conociendo entonces la intensión de Deleuze y de Aumont con el primer plano, se entiende la importancia que adquieren en este proyecto, pues es vital que por medio de estos procesos de rostrificación se puedan comprender las transformaciones y la madurez que adquiere el personaje en el transcurso de la historia, el primer plano ayudará entonces a evidenciar el estado del personaje obteniendo así un elemento que cuente detalladamente lo que el personaje siente frente a situaciones determinantes que se le presentarán. De esta manera todo primer plano llevará una intención marcada con relación al personaje, sin necesidad de que este esté presente dentro del plano; aunque el plano carezca de la presencia física del personaje, la imagen se convierte en esa prótesis adherida al alma del mismo, en donde cada detalle se presenta como su universo, cada elemento narra, describe, evidencia y muestra su esencia y su sentir en la historia aunque el espectador no pueda verlo. Es acá, en este momento evolutivo del plano, en donde realmente se puede conocer al personaje, en donde su alma está desnuda ante un espectador crítico que se

pregunta por su manera de ser y actuar, pero que allí en cada plano que transcurre segundo a segundo de la película se logra leer la esencia del personaje y el estado psicológico en el que se encuentra logrando que el público sienta y desee a la par con el personaje.



7. Cap. IV: El montaje expresivo, hacia una exteriorización explorada del pensamiento

“La sucesión de tomas de una película se basa en la mirada o el pensamiento del espectador o del personaje. Puesto que la mirada no es más que la exteriorización explorada del pensamiento”

El Lenguaje del Cine, Marcel Martin

Cada individuo es dueño de una antología que se construye diariamente con momentos particulares que entretejen una historia única para cada ser humano. Cada recuerdo constituido por una imagen determinada tiene un significado individual que lo hace propio de una historia, pero como en el cine, el significado de una imagen se afecta a medida que el recuerdo crece con otras imágenes y su concatenación, en una línea que transforma el significado inicial en una historia completa convertida en la vida del ser humano.

Esa mínima unidad de una historia que equivale a una pequeña imagen en la vida, unidad entendida en este caso como plano, hace que el montaje en el lenguaje cinematográfico sea posible, ésta unidad es la esencia fundamental para la construcción de historias y para el caso de esta tesis, en el plano se busca mostrar la construcción del personaje dentro del mismo de manera individual y cómo se transforma a medida que se agrupan diferentes planos que revelan al personaje de manera más profunda cuando están unos junto a otros.

Al abordar la investigación y la realización del producto de esta tesis, el montaje aparece para reclamar su rol dentro del proceso y definir con exactitud su teoría del plano de montaje. Se retoman entonces tres conceptos constituidos en el capítulo “La Imagen y el Plano” que son, el plano sugerido, el plano de rodaje y el plano de montaje, los dos últimos conceptos adoptados por Jacques Aumont en el libro *Textos Y Manifiestos del Cine*.

En la búsqueda de construir el estado mental del personaje dentro del plano se encontró que el plano de rodaje definido como concepto técnico y usado para narrar, describir y enfatizar en determinados momentos (Jakques Aumont) no tenía la evolución suficiente para comprender dentro de este el estado en el que se encuentra el personaje dentro del relato, es entonces en donde el montaje muestra su esencia fundamental; el plano de rodaje se transforma en plano de montaje, concepto adoptado para esta etapa de la tesis en el que esta unidad trasciende con un sentido específico, pero teniendo en cuenta que en una cadena consecutiva de otros planos se estructura en un relato completo, es decir, en toda la película. Es allí pues, en donde el plano de montaje empieza un camino fundamental en el transcurso de esta investigación, pues el trabajo en la mesa de edición obligó a que este concepto fuera de gran primacía para comprender y estructurar de manera armónica y sólida al personaje dentro del plano y en su concatenación con otros, cargando de esta manera el plano, objetivo fundamental de esta tesis, con aspectos sensoriales, emotivos y conceptuales basados en la visión háptica¹ que cobrarán un cuerpo esencial para entender el personaje dentro del relato.

¹ **Visión háptica:** Término adoptado por el crítico de cine francés Pascal Bonitzer que hace referencia a la conexión directa que adquiere el espectador con el personaje por medio de los planos, asegura que el plano es dueño de una visión háptica en el espectador cuando éste le genera la capacidad de asumir el plano no solo por medio de la vista y el oído sino también por medio de otros sentidos como los son el tacto y el olfato, logrando de esta manera que el público pueda tocar, palpar, coger e incluso oler lo que ve.

El montaje llega entonces para completar el proceso de estructuración del producto, en donde su esencia prima para la comprensión fluida del relato y la consolidación del personaje dentro del mismo, buscando de esta manera transmitir al espectador los sentimientos que experimenta Antonio durante todo el filminuto.

7.1 Montaje narrativo y montaje expresivo: En busca de la evolución psicológica del personaje

Marcel Martín en su libro “El lenguaje del Cine”, define el montaje como la *organización de los planos de un film en ciertas condiciones de orden y duración* y hace una distinción entre el *montaje narrativo* y el *montaje expresivo*, dos vertientes que poseen características particulares para contar una historia, cada uno de ellos con una intención y finalidad propia.



Montaje narrativo: *Es el aspecto más sencillo e inmediato del montaje. Constituye una línea cronológica o lógica contribuyendo a la estructuración de un proceso desde un punto de vista dramático con el encadenamiento de los elementos de la acción según su relación de causalidad, no tiene una intención psicológica muy marcada, sino que busca la comprensión natural del drama por el espectador (Marcel Martín, El Lenguaje del Cine).*

Para este producto el montaje narrativo jugó un papel muy importante en los inicios de trabajo en la mesa de edición, pero al elaborar la historia bajo las características de este montaje se descubrió que el personaje no se construía de manera adecuada, dado que la consecución de los planos no estaban generando la suficiente fuerza para evidenciar el estado mental de Antonio, el protagonista, es así entonces como se traslada del montaje narrativo al montaje expresivo con el fin de encontrar mayor profundidad y fuerza en el resultado final del producto logrando estructurar al personaje de manera adecuada.

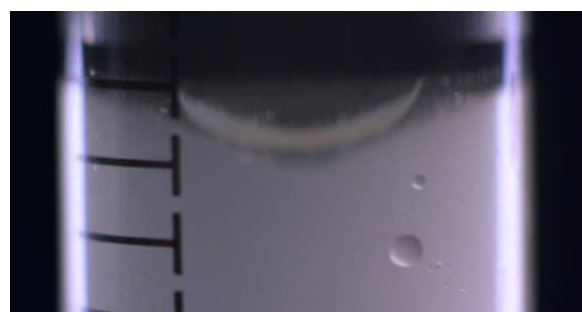
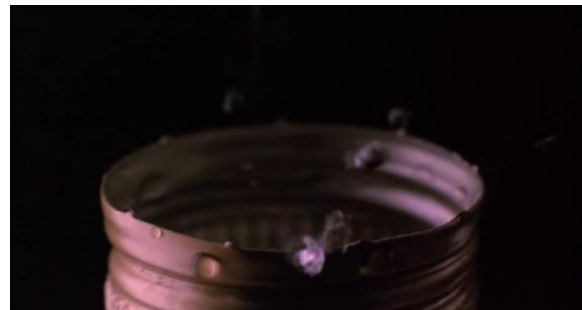
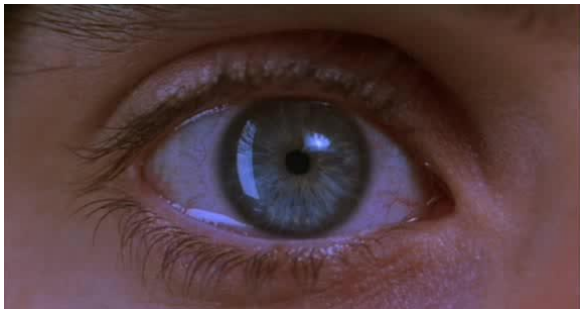
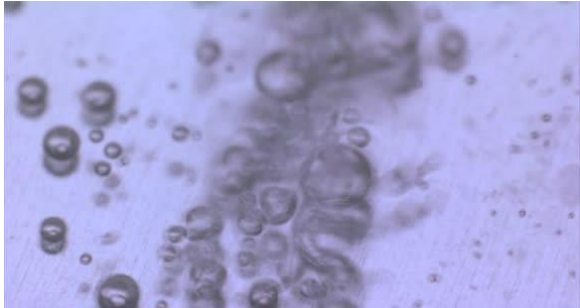


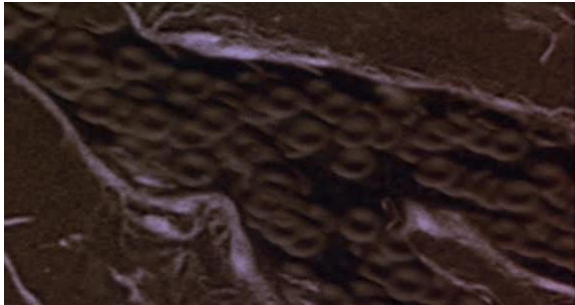
In the Mood for Love una cinta del director Wong Kar-wai del año 2000. Es una evidencia del montaje narrativo puesto que la historia se desarrolla en un tiempo y espacio estrictos en donde los quebrantos temporales no son válidos, sin embargo cada uno de los planos dentro de esta película contienen un fin psicológico y por ende el montaje aunque narrativo adquiere un significado expresivo en determinados momentos del relato. Los movimientos, las angulaciones y el valor del plano mezclados con las características propias del montaje tienen un fin determinado con el cual el espectador logra hacerse partícipe de lo que le sucede a los personajes, obteniendo de esta manera que el público sienta el deseo que se desata entre aquellas dos personas.

Montaje expresivo: *Está basado en yuxtaposiciones de planos que tienen por objeto producir un efecto directo y preciso a través del encuentro de dos imágenes, en este caso, el montaje se propone expresar por sí mismo un sentimiento o una idea; entonces es allí en donde pasa de ser un medio a convertirse en un fin. El montaje expresivo tiende a producir en todo momento efectos de ruptura en la mente del espectador y a hacerlo tropezar intelectualmente para hacer más vivida en él la idea expresada por el realizador y traducida por la confrontación de planos (Marcel Martín, El Lenguaje del Cine).*

Después de un recorrido práctico en la mesa de edición con el montaje narrativo el proyecto obliga a abordar dentro del producto el montaje expresivo, quien será el que le de la evolución al producto para lograr la construcción necesaria tanto del personaje como del plano dentro de la historia, logrando así que estos dos conceptos, pilares en la investigación se vean reflejados con la intensidad suficiente en el producto final y lograr que se evidencie de manera clara y concisa la idea que se pretende mostrar con referencia a la construcción psicológica del personaje dentro del plano. A partir de esto se trabaja entonces con los quebrantos temporales, los movimientos ultra rápidos, las repeticiones consecutivas de planos y otros recursos, los cuales ayudarán a obtener

las características propias del montaje expresivo transformando como dice Marcel el montaje en un fin y no dejándolo en su calidad de medio.





Requiem for a Dream de Darren Aronofsky (Año 2000), una cinta en la que se puede evidenciar claramente el montaje expresivo, más aún, si se hace énfasis en los momentos en los que el protagonista Harry Goldfarb y su amigo Tyrone C. Love se inyectan.

Cada plano interna al espectador en la ansiedad y desespero que los personajes empiezan a sentir dentro de la historia, la secuencia anterior hace referencia al momento en el que se inyectan, es allí en donde los planos empiezan a pasar rápidamente logrando generar diferentes sensaciones dentro del espectador, pero cuando terminan de inyectarse un sonido similar a una aspiración permite que el público comprenda la tranquilidad que sienten los personajes al inyectarse.

Exteriorización psicológica del montaje

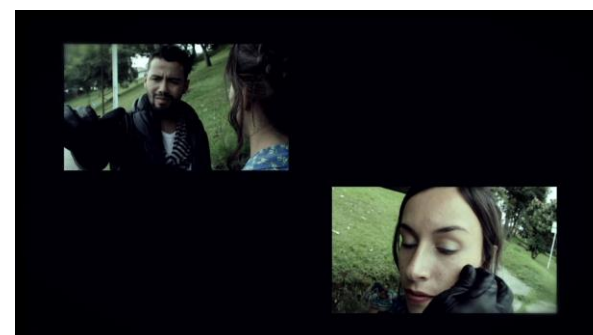
Además de ser el montaje el medio por el cual la historia cobra realmente vida, es importante resaltar que el montaje expresivo es el que transforma el producto de esta tesis en una intención definida, una función directamente psicológica para llevar al espectador a conocer profundamente al personaje y el porqué de sus acciones dentro de la historia.

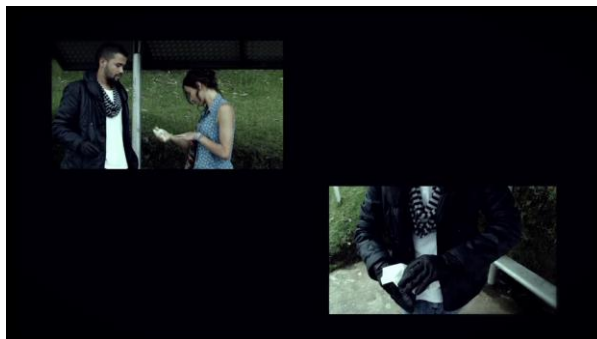
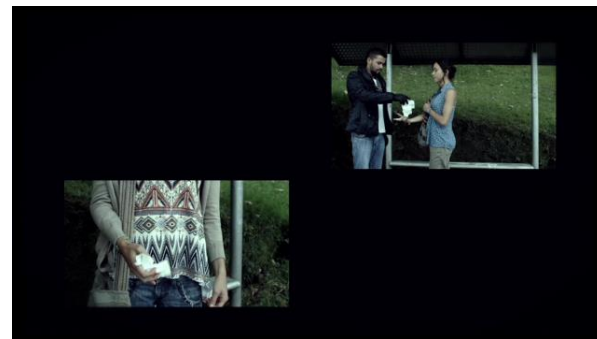
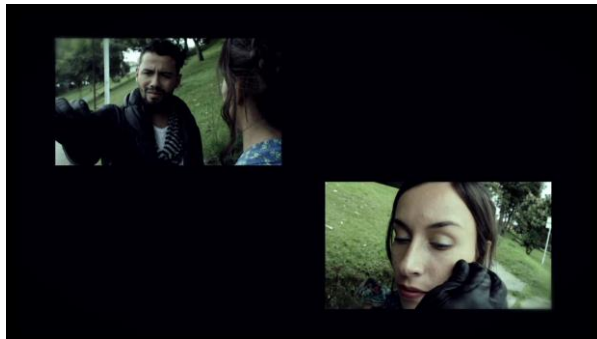
Es necesario entonces saber que los cortes realizados en un principio fueron estrictamente vinculados al montaje narrativo, pero fue allí en donde se comprendió que la historia lineal no estaba surtiendo los frutos que se habían propuesto desde los inicios del guión, pues el personaje no estaba mostrándose como lo venía haciendo durante las dos primeras etapas de la realización (preproducción y producción) y aunque los planos y todo el material que se tenía cumplía estrictamente con los aspectos necesarios para mostrar al personaje en su estado más puro que era la idea principal, la consecución de los planos en el montaje narrativo no permitía estructurar de forma sólida la intención y lo que estaba logrando era disminuir la atención sobre el personaje. Es el momento en el que el montaje expresivo permite reestructurar el corto, obligando a un abordaje más profundo del concepto que no estaba previsto dentro del marco conceptual del trabajo.

Si bien quedó claro en capítulos anteriores que el personaje se define por las acciones y que la simbiosis entre el personaje y el plano en este proceso están estrictamente encadenados y condenados a permanecer en total intimidad, es necesario tener claro que este tipo de montaje juega un papel de gran importancia, pues hacer énfasis en determinados momentos de la historia busca generar sensaciones de quebranto en el espectador, por tal motivo el recurrir a un montaje expresivo cargado de impresiones penetrantes y movimientos ultra rápidos, es de gran complemento para la construcción mental del protagonista dentro del plano.











La secuencia de imágenes anterior muestra las sensaciones de quebranto que se trabajaron dentro del filminuto con el fin de dar a conocer al espectador lo que experimentaba el protagonista cuando la mujer se ensuciaba o realizaba acciones que para él generaban algún tipo de inconformidad. Se utilizaron movimientos rápidos, mezclados con primeros planos que generaran algún tipo de invasión o incomodidad visual, logrando hacer énfasis en la visión háptica por parte del espectador.

Para lograr envolver al espectador dentro de un ciclo en el que su mente empieza a sentir los deseos mismos del personaje, se necesita comprender el elemento más básico en el que inicia el montaje expresivo, el ritmo, *entendiendo el ritmo como la relación de los planos a partir de su extensión*, asegura Marcel (Martín, El Lenguaje del Cine).

Ahora bien, teniendo en cuenta la característica básica de este montaje, se debe saber que el realizador no se concentra en el hecho de solo narrar una historia, sino que se busca suscitar un choque psicológico en el espectador con el cuál pueda traspasarse una línea en la que no solo se busca entender una historia sino ahondar en los nuevos significados que se le están otorgando a partir de la construcción “caótica” en el encadenamiento de los planos, incluso *este montaje en su*

más alto nivel es llevado por los soviéticos hasta convertirse en montaje intelectual o ideológico (Marcel Martín, El Lenguaje del Cine).

El montaje expresivo adquiere entonces funciones psicológicas que buscan evidenciar la transformación de los estados mentales de los personajes dentro de la historia, así mismo evidenciar los deseos, temores, triunfos o tal vez frustraciones que haya tenido el personaje en su pasado o simplemente momentos de su vida que lo transformaron en lo que es ahora.

7.2 Exploración psicológica visual como expresión del pensamiento

Como se viene diciendo desde páginas anteriores el montaje expresivo logró darle el toque final al objetivo fundamental del producto de la tesis, fue con la ayuda de éste que se logró plasmar en el plano a plano el alma del personaje logrando que la esencia que contiene el plano narrara y evidenciara sentimientos íntimos del protagonista, haciendo que se comprendiera con mayor claridad las repercusiones que tienen cada una de las acciones dentro del relato. Al investigar la importancia del montaje expresivo para este proyecto surgió también la necesidad de nombrar a Einsestein y su montaje tonal o emotivo melódico, el cual otorga características particulares al producto pues es con este que se logra fundar *la resonancia emocional² del plano* ayudando de esta manera con la carga psicológica que tienen cada uno de ellos y basándose lo visto en la carga emocional de cada imagen adjudicando una mayor profundidad en el plano respecto al personaje.

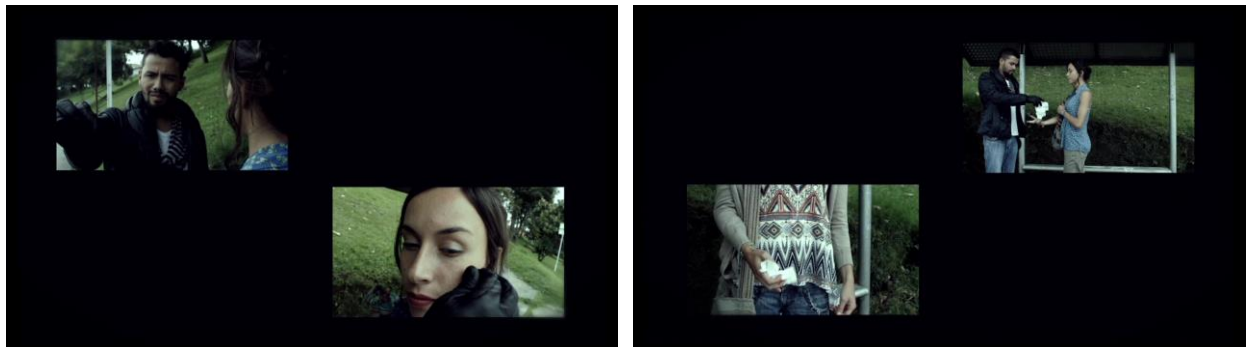
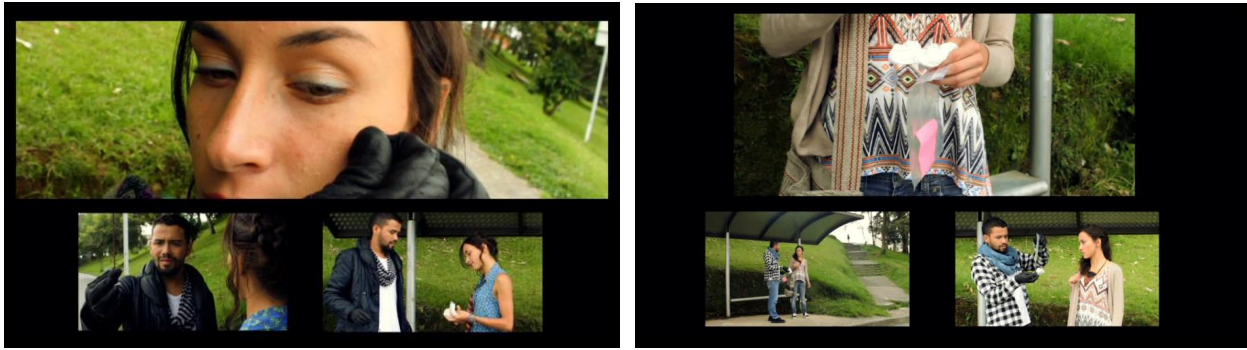
² Resonancia emocional: Término descrito por Einsestein para determinar la característica por la cual se define su montaje tonal (emotivo-melódico) haciendo referencia directamente a la carga sensible y emocional que deben contener los planos para estar dentro de esta categoría de montaje.

Es pues el montaje tonal (emotivo-melódico) ligado indudablemente al montaje expresivo descrito por Marcel, quien cobrará vida para transmitir las emociones que evolucionan con el personaje durante todo el relato, permitiendo que este dance en su mundo libremente y a su vez le otorga la capacidad a cada plano de que transmita los sentimientos del personaje, sus deseos, anhelos y tal vez miedos.



Además de manifestar con el montaje expresivo y el montaje tonal las emociones del personaje Marcel Martín hace referencia a la tensión psicológica, un término adherido directamente al montaje expresivo, asegura que éste se ve interferido por dos aspectos necesarios para la exteriorización del estado mental del personaje, el dinamismo mental y el dinamismo visual, ambos encargados de exteriorizar el sentir profundo del personaje.

El dinamismo mental hace referencia directamente a la tensión psicológica que se quiere transmitir con el producto audiovisual y se complementa de forma directa con el dinamismo visual que hace referencia al movimiento que se ve dentro de la imagen, es decir, el dinamismo visual otorga todo aquello relacionado con la continuidad del movimiento lo que se convierte en el medio por el cual se exterioriza la tensión mental o nombrado de otra manera dinamismo mental (Marcel Martín, El Lenguaje del Cine).



En esta secuencia puede observarse como el significado individual de cada plano empieza a variar ya que el cuadro se compone a partir de dos o tres planos, creando un plano nuevo en una su etapa de evolución más alta (plano de montaje), cada uno otorga un sentido y una intención diferente dentro del relato, logrando de esta manera enfatizar en el sentimiento que experimenta el personaje en determinados momentos.

Los planos permiten conocer lo que al personaje le incomoda y logran que la esencia de las acciones se nutra en la construcción con diferentes valores de plano, dejando también que el espectador sienta la crisis y el agobio que sufre el personaje debido a su trastorno.

De esta manera entonces se logra comprender el modo en el que el espectador y el personaje se unen y forman al parecer una sola vida mientras se proyecta el film, una vida en la que el espectador empieza a sentir como el personaje, llegando a un punto en el que sus emociones se ven afectadas de forma directa por lo que pueda suceder dentro del relato.

Anexos

1. Sinopsis

Antonio es un joven que padece un Trastorno Obsesivo Compulsivo, vive solo en la casa que le dejaron sus padres y es un joven solitario. Cierta día decide darse una oportunidad para salir con una chica que conoce en el paradero que frecuenta diariamente, pero un sueño impide que él asista a la cita.

2. Perfil

Esfera física:

Es un joven de 28 años que no tiene enfermedades aparentes. Cabello abundante color castaño y ondulado, siempre limpio y bien peinado, ojos oscuros, barba, dientes perfectamente alineados; su color de piel es trigueño, su contextura delgada, siempre lleva guantes negros, jeans ajustados, camiseta en cuello v y buso de lana. Usa botas de cordones negras, estilo militar, las mantiene lustradas y brillantes.

Esfera Social:

Su nombre es Antonio como su padre, aunque el significado emocional de su nombre no concuerda con su manera de ser pues el nombre de Antonio es sinónimo de cordialidad, amabilidad, representando una persona sociable y también materialista. Al contrario él es un joven tímido y no logra hacer buenas relaciones con las personas que lo rodean.

Pertenece a una familia manizaleña, sus padres José Antonio López Guzmán y María del Pilar Buitrago Marín, hijo único pues a sus cinco años sus padres perdieron un par de gemelas y desde entonces su madre decidió que no quedaría nuevamente en embarazo.

Su familia pertenece a la clase media de la ciudad, su padre es contratista en diferentes empresas importantes de la zona y su madre ama de casa dedicada siempre a su cuidado y bienestar. Son una familia unida y su padre aunque tiene extensas horas laborales siempre estaba pendiente de las necesidades de su familia y dedicaba todo su tiempo libre a estar junto a ellos.

Antonio realizó sus estudios en varios colegios conocidos en la ciudad, un poco inestable pues su Trastorno Obsesivo Compulsivo no permitía que hiciera buenas relaciones con sus compañeros y por esta razón no se sentía cómodo en las instituciones a las que asistía, sin embargo siempre fue un buen estudiante, con las mejores calificaciones en el grupo en el que estaba, se destacaba por su buen comportamiento y dedicación en las actividades que realizaba, un chico siempre muy solitario que permanecía leyendo libros para niños y no le preocupaba hacer amistad, pues los otros niños en el colegio se burlaban de su estado desde el momento en que lo conocían.

Sus padres católicos siempre inculcaron en Antonio la moral y el respeto por lo demás, sin embargo Antonio no es tan creyente como ellos, es un joven que no tiene una religión definida, es más ese aspecto no le preocupa demasiado, solo vive y no interfiere en la felicidad de los demás. No se entromete en las creencias de las otras personas, es respetuoso en cuanto a ese tema refiere.

En su casa no hay una línea política muy marcada, sus padres casi no hablan del tema; a su madre no le interesa demasiado este aspecto social, por su parte el padre no tiene alguna posición radical, le gusta charlar y exponer puntos de vista, pero nunca llega a un acuerdo con la política. Antonio aunque ha leído muchos libros de política y tiene un amplio conocimiento del tema no presta mucha atención ni se detiene a enfocarse en una posición política muy marcada, es un aspecto que no tiene mucha importancia para él.

Antonio es heterosexual, homofóbico en exceso, le repugna ver personas homosexuales, no lo soporta, es un gran problema para él; fue un factor que se marcó con fuerza en Antonio desde niño por el conservatismo de sus padres, debido a su fuerte creencia en la religión católica.

Antonio ingresó a la universidad a sus 16 años a estudiar Literatura, su mayor pasión, una pasión que lo ayudaba a relajarse en sus momentos de crisis, siempre obtenía las mejores calificaciones, después de dos semestres de estudiar recibió una beca para el semestre siguiente y así sucesivamente durante toda su carrera. Mientras estudiaba en la Universidad solo tuvo una “amiga”, doña Marthica, la señora de la biblioteca, fue con la única persona con la que pudo entablar una conversación por más de cinco minutos sin sentir algún pudor ni escrúpulo, ella comprendía y los escuchaba las veces en que él repetía las frases y también observaba con paciencia aquellos momentos en los que sacaba y metía un libro, sacaba y metía un libro, organizándolo hasta sentirse cómodo. Estuvo cinco años charlando a diario con doña Marthica pues en sus horas libres de clase su lugar favorito era la biblioteca, pocos docentes comprendían su trastorno, en varias ocasiones lo hicieron avergonzar delante de sus compañeros y buscaban que su promedio bajara solo para sabotearlo. Fueron pruebas fuertes para Antonio pero siempre tuvo a su lado apoyándolo a sus padres y a doña Marthica quienes nunca lo dejaron solo y siempre velaban por su tranquilidad.

Esfera Sicológica:

Antonio López Buitrago, nació en Manizales el 30 de Mayo de 1985. Al nacer sus padres vivían en la casa de los abuelos paternos y allí transcurrió su primer año de vida, durante este año su padre construía la casa en la que vivirían, cuando Antonio cumplió poco más de un año se mudaron a la nueva casa ubicada en un barrio de clase media de la ciudad.

Al nacer su padre tenía un trabajo estable en una empresa de la ciudad, su madre se encargaba de sus cuidados y bienestar. Los primeros tres años de vida transcurrieron de manera normal para un

niño que tenía todo o más de lo que necesitaba, sus padres siempre pendientes de él, todo giraba a su alrededor, fines de semana de paseo, juegos y diversión.

Cuando cumplió cuatro años lo entraron al jardín, a los tres meses de estar allí citaron los padres pues Antonio evitaba jugar en la arena, coger las pinturas, la plastilina. Después de algunos días más hubo un momento en que no quería ir al jardín, sus padres pensaron que solo eran cosas de niños, tal vez más adelante esta actitud cambiaría, lo obligaron a ir y no prestaron mucha atención.

Un año después, su actitud frente a determinados objetos y cosas continuaba igual, su padre pensó que podría ser la soledad y que quería llamar la atención, así que medio año después le dieron la noticia de un embarazo, tendría en lugar de una hermana dos, su madre estaba esperando gemelas. Para Antonio fue importante la noticia y se emocionó, dos meses después su abuelo materno se enferma y decae, lo llevan a su casa para cuidarlo y cuatro meses después fallece. Antonio aún no logra comprender demasiado lo que es la muerte. Su vida continúa y sus padres siempre apoyándolo, su madre casi cumple nueve meses de embarazo y una mañana no siente a las pequeñas, fallecen. Son tiempos difíciles para la familia, su padre casi no puede soportar lo de sus hijas y se queda sin trabajo, un tío materno se encarga económicamente de Antonio mientras su padre se recupera y empieza nuevamente a conseguir empleo, su madre está devastada pero sabe que Antonio la necesita. El niño se siente solo por estos días y comiéndose un helado cae un trozo de este sobre su camiseta, él tira el helado y su tío no sabe qué hacer, Antonio se desespera y empieza a gritar trata de limpiarse, pero se ensucian sus manos, llora desesperadamente su tío lo agarra con fuerza hasta que logra calmarlo un poco, lo cambia y lava sus manos, observa que de esta manera se va sintiendo más tranquilo.

Después de este suceso sus padres comprenden que puede suceder algo más que solo el hecho de llamar la atención, lo llevan al médico y con los síntomas lo remiten a un sicólogo, después de realizar análisis y seguimientos le dan un dictamen y es Transtorno Obsesivo Compulsivo (TOC), es una noticia difícil para los padres, saben que la vida de Antonio no será normal. Al inicio deciden intentar con una terapia conductual, la cual ayuda a Antonio a sobre llevar con más facilidad su problema. Pasados dos años Antonio sigue en terapia, pero tiene que iniciar con un medicamento para controlar sus momentos de ansiedad y angustia, le formulan paroxetina, toma una pastilla todos los días.

En el colegio no parece ser muy sociable, no tiene amigos y permanece solo. Los otros niños se burlan de él, lo imitan y hacen mofa de sus acciones de limpieza constantes, cierto día un niño tira tierra sobre su uniforme, Antonio se desespera, corre hacia el salón de clases y empieza a escribir desesperadamente, allí sus padres se dan cuenta que escribir lo calma en sus momentos de crisis, pide a sus padres que lo cambien de colegio, durante toda su educación estuvo de institución en institución, sin lograr permanecer en una sola por más de dos años, sus padres siempre lo apoyan, él no quiere dejar de estudiar por eso trata de no prestar atención a las personas que se burlan de él. Es el mejor estudiante en cada grupo por el que pasa, es un chico muy inteligente, sobresaliente en todos los aspectos académicos.

Su padre consigue trabajo nuevamente y de nuevo el aspecto económico en la familia mejora, su padre trabaja como contratista en varias empresas conocidas en la ciudad, tiene extensas horas de trabajo, pero todo su tiempo libre lo dedica exclusivamente a estar con su esposa y su hijo.

Los familiares de Antonio no comprenden muy bien el transtorno que padece, no lo aceptan de buena manera, lo tildan de loco y lo califican constantemente con palabras ofensivas. Por este

motivo sus padres deciden alejarlo de este entorno, Antonio entiende y es consciente de lo que padece, trata de comprender a las personas que no aceptan, pero prefiere alejarse para evitar malos comentarios, su autoestima se ve brutalmente afectada y permanece con atención especial durante todo el colegio.

Antonio vive una niñez y una juventud buena gracias a los cuidados de sus padres y el apoyo que ha recibido por parte de estos. Se gradúa del colegio a sus 16 años con honores, sin amigos pero es un excelente estudiante y un excelente hijo, nunca logró hacer amistades fuertes, siempre fue un chico solitario e introvertido.

Los padres de Antonio se sienten orgullosos de él, ellos son las personas más importantes para Antonio, están en un constante cuidado con él aunque lo dejan tener privacidad, son unos excelentes padres, Antonio continua tomando los medicamentos, es algo que debe hacer por el resto de su vida para controlar su trastorno, aunque Antonio no tiene una personalidad muy segura y un autoestima muy fuerte desea entrar a la Universidad, quiere estudiar Literatura. Sus padres lo apoyan y lo animan a que ingrese y el semestre siguiente inicia su carrera profesional, se siente feliz, es su pasión.

Inicia la época universitaria y Antonio asiste a sus primeras clases, como siempre es difícil para él pues sus compulsiones siempre están presentes, aunque la terapia conductual a la que lo sometieron sus padres en la infancia ayudó a disminuir y a controlar un poco, dichas obsesiones no desaparecen del todo, son muy marcadas para el resto de las personas que lo rodean. La primera semana de clase sus compañeros ya empezaban a observarlo y a reírse, algunos lo miraban como si fuese un ser extraño, Antonio está acostumbrado y parece no prestar demasiada atención. Se siente feliz en la Universidad, en la carrera profesional que escogió, no le importa

algo más, solo ser el mejor. Dos semestres después se gana una beca por ser el mejor promedio del programa y así sucesivamente sigue obteniendo las becas hasta graduarse. Durante su estadía en la Universidad solo consiguió hacer amistad con Doña Marthica, la bibliotecaria, con ella era la única persona que podía sostener una conversación por más de dos minutos sin sentir algún pudor o escrúpulo. Antonio apreciaba la paciencia que tenía Doña Marthica con su transtorno, ella lo escuchaba las veces que fuera necesario para él repetir lo que decía o lo que contaba y también observaba mientras el organizaba los libros por tamaño o simplemente como los sacaba y los metía, los sacaba y los metía a los estantes hasta sentirse cómodo. Ella fue su única compañera durante su formación profesional, pues él en sus horas libres siempre estaba en la biblioteca, conversando con ella o leyendo y escribiendo.

Durante la Universidad hubo algunos inconvenientes con algunos docentes pues buscaban sabotearlo y bajar su promedio, pero Antonio nunca se dejó derrumbar frente a estas burlas, Doña Marthica y como siempre sus padres fueron las fichas más importante en estos momentos, ellos fueron los que siempre apoyaron a Antonio para que no permitiera que pasaran sobre él, haciéndole entender que su transtorno no debía ser un obstáculo en su futuro y su formación profesional y más teniendo en cuenta que era su gran pasión, le enseñaron que los sueños se deben cumplir y que no se debía dejar derrotar por personas ignorantes que no comprendían lo valioso que era él.

El recorrido de Antonio por la Universidad fue solitario, pero académicamente excelente como siempre en toda su vida, se gradúa con honores un diciembre de 2006, sus padres lo llevan a una cena en un buen restaurante de la ciudad, es una noche muy agradable para todos.

Antonio se gradúa y empieza a escribir, escribir y escribir todo el tiempo, siempre está en su habitación con sus libros o sus notas, su tiempo transcurre limpiando y desinfectando sus cosas cuando no está escribiendo o leyendo. Pasan tres meses en completa soledad, solo en la compañía de sus padres y una noche ellos deciden salir a pasar tiempo a solas. Antonio se queda en la casa solo haciendo sus cosas, unas horas después mientras duerme recibe una llamada, es tarde, se sobre salta un poco, sus padres tuvieron un accidente de tránsito, un hombre ebrio en una camioneta colisionó con el auto de sus padres, ellos fallecieron al instante. Es una noticia devastadora para Antonio, se desespera, no tiene a quien recurrir su familia está alejada hace muchos años de él, se sienta en el comedor y empieza a escribir, cuando empieza a calmarse recuerda a Doña Marthica, la llama y ella inmediatamente va a su casa, lo acompaña durante todo el duelo y lo ayuda con el papeleo.

Antonio queda solo y sus rutinas deben cambiar, para él este aspecto es difícil, su transtorno le dificulta el cambio de las rutinas, pero debe hacerlo, es un proceso dificultoso pero logra adaptarse nuevamente a otro tipo de cosas, le toca salir a hacer las compras y valerse por sí mismo, ya no tiene a sus padres para que estén pendientes de él, está aún más solitario. Sus padres le dejan la casa y el dinero de dos seguros que pagaron durante toda su vida para que Antonio viviera tranquilo si ellos llegasen a faltar, Antonio queda sin problemas económicos, pero solo.

Ahora además de escribir, Antonio tiene que salir todos los días a hacer las compras de comida y los artefactos que necesite; cocinar, limpiar toda la casa y hacer los oficios que cumplía su mamá mientras vivía. Su vida transcurre en estas rutinas, y cierto día al conocer a Ainara una joven de aspecto relajado y tranquilo cree poder entablar una relación con alguien más, pero fracasa en su intento, no soporta las alucinaciones.

3. Propuesta audiovisual

La realización de este proyecto se fundamenta principalmente en la esencia que emerge de la fotografía, una esencia que hace particular a cada imagen, el alma de las cosas contenidas en una representación por medio de la cual se cuentan historias y se relatan momentos de la vida que perduran en el tiempo, que se embalsaman cargándose de infinidad y recuerdos.

Las líneas de este trabajo pretenden abordar desde la fotografía la construcción del personaje, cómo cada elemento dentro del cuadro lo define y lo determina como un ser con una historia única. Dentro del producto se tendrán en cuenta aspectos no solo fotográficos, si no también estéticos y sonoros que en su conjunción logran crear una atmósfera en la que el personaje se desenvuelve con total tranquilidad, una atmósfera que intenta marcar sin duda alguna al espectador.

El estado psicológico del personaje y el plano cumplen una gran función dentro de este producto, el plano y su construcción será el medio por el cual se dejen ver los gustos, las fobias y la manera de ver el mundo creando una simbiosis entre los departamentos de Fotografía, Arte, Sonido, Producción y Montaje en la que cada uno aporta una serie de características necesarias para un fin cuidado en la mayor cantidad posible y defendiendo unas líneas estéticas en determinados aspectos; cada elemento debe hablar del personaje dentro del corto, cada espacio aportará una característica fundamental en su manera de pensar, cada vestuario lo definirá como un ser único, cada acción denotará su personalidad, por esta razón cada uno de los detalles debe ser cuidado meticulosamente, pues todo debe responder a un por qué, dando respuesta de cómo se siente y cómo ve el mundo.

Además de tener al personaje y el plano como materia prima del producto, se trabajará en la construcción de un preciosismo estético (en la medida de lo posible) articulado desde los diferentes departamentos, en el que cada uno aporta de manera individual con un fin y resultado en conjunto.

Para lo anterior se tendrán en cuenta algunos referentes como la “Nouvelle Vague” en la que la verosimilitud y el realismo son aspectos fundamentales en la creación de los productos, es un referente de absoluta importancia para este proyecto pues se trabajará con la línea de personajes naturalistas y se defenderá que el personaje y la ficción están cargados de absoluta realidad; un aspecto tomado también del Neorrealismo Italiano, que si bien no se desarrolla de manera profunda en este corto es un movimiento cultural que se tomó como referente para la sustentación de algunos aspectos dentro de la tesis. Por otra parte se tiene un referente pictórico basado en la pintura flamenca (dirigido fundamentalmente al Manierismo), en la que el detalle y la preocupación por el cuidado de los cuadros es absolutamente importante e imprescindible, logrando de esta manera hacer especial énfasis en espacios, expresiones y acciones determinadas. La luz también tendrá características que pertenecen esencialmente al manierismo, contrastes muy marcados y colores que no están estrictamente encasillados en una gama determinada, sino que son colores agresivos entre si y no se apoyan para su complemento.

Además de los referentes nombrados anteriormente, este producto tendrá como base sólida tanto en la construcción del guión, como en la parte estética algunos antecedentes filmográficos como “As Good as It Gets” de James Brooks, “Reign Over Me” de Mike Binder, “Stalker” de Andrei Tarkovski, la trilogía del color de Krzysztof Kieslowski, “The Kings Speech” de Tom Hooper, “In the Mood for Love” de Wong Kar-Wai, “Persona” de Bergman, entre otros.

Este producto será un conjunto de características en el que se buscará forjar el estado psicológico de un personaje y su construcción dentro del plano, una construcción que se verá reflejada en el valor del plano, el encuadre, la composición, la profundidad de campo y todos aquellos detalles dentro del plano que determinarán al personaje, acercando de esta manera al espectador a un conocimiento más profundo del mismo, otorgándole la capacidad de comprender su manera de actuar, sentir y reaccionar frente a determinadas situaciones que se le presentan.

4. Guión literario (Preproducción)

1-EXT. CALLE-PARADERO. DÍA

Antonio camina por la calle sin pisar las líneas que dividen la acera y evade los cuerpos de las personas que cruzan por su lado. Voltea a su costado izquierdo y hay una joven que imita sus movimientos, ella camina sin pisar las líneas que dividen la acera, lo mira fijamente, él también la observa, lanza una mirada agresiva y levanta la ceja, ella solo lo mira. Antonio continúa, llega al paradero. Ella llega al tiempo, se para junto a él y lo observa, él se encuentra de pie, frente a ella, tiene el ceño fruncido y su boca forma una línea recta. Ella da dos pasos cortos y está frente a él, casi tocándolo, él retrocede un paso, no permite que se le acerque a menos de un metro, sus facciones permanecen inmóviles, su ceño sigue fruncido, la mira fijamente conteniendo la respiración, ella sostiene la mirada, él sin descifrar la cercanía titubea, ve en el pómulo izquierdo de ella una pestaña.

ANTONIO (SEÑALA LA PESTAÑA)

Pestaña.

ANTONIO (ENOJADO)

¡Pestaña, pestaña!

La chica sonríe.

ANTONIO (ANGUSTIADO)

¡Pestaña, pestaña, pestaña, pestaña!

Ella extiende la mano.

AINARA

¡Ainara!

Antonio extiende su mano para saludarla pero retira la pestaña con el dedo. Ainara permanece inmóvil, Antonio afanado sacude el dedo de la pestaña, saca un pañuelo y un anti bacterial del bolsillo de su chaqueta, aplica gel anti bacterial en el pañuelo, frota sus guantes con éste. Antonio busca donde votar el pañuelo. Ainara extiende su mano para recibirlo, Antonio suelta el pañuelo en su mano mientras ve como en sus pómulos se dibujan dos hoyuelos. Ella se monta a un bus que pasa y desde la puerta sacude su pañuelo despidiéndose. Antonio la observa cómo se va.

2-EXT. CALLE-PARADERO. DÍA

Antonio camina por la calle sin pisar las líneas que dividen la acera y evade los cuerpos de las personas que cruzan por su lado. Voltea a su costado izquierdo y otra vez observa a la joven, ella camina sin pisar las líneas que dividen la acera, camina y de vez en cuando lo observa. Antonio la ve, su ceño se relaja, todo se silencia para él y su boca se curva hacia arriba en los bordes, se concentra nuevamente en las grietas del andén, da unos cuantos pasos más y llega al paradero. Ainara continúa al ritmo de Antonio, ella parece danzar cuando salta las grietas, extiende sus brazos como un avión y dando unos saltos más llega al paradero. Antonio está de pie frente a la calle, su cuerpo está derecho, su ropa en

perfecto estado y sus zapatos recién lustrados. Observa fijamente hacia el frente, Ainara se pone de pie junto a él, él la observa con el rabillo del ojo, se retira un poco, no quiere que lo toque, se pone nervioso, traga saliva, su boca se frunce un poco, su cuello suda y su rostro brilla. Ella lo observa con el rabillo del ojo, saca un pañuelo y un anti bacterial de su mochila, aplica anti bacterial en el pañuelo y limpia una bolsa que lleva en su mano, la estira con dirección a Antonio y se la entrega.

Él estira su brazo izquierdo y la recibe, sosteniéndola con su dedo pulgar e índice, sonrío e inmediatamente saca un pañuelo y un anti bacterial del bolsillo de su chaqueta aplica anti bacterial en el pañuelo y limpia sus guantes, pasa el pañuelo por la bolsa, busca donde votarlo y Ainara extiende su mano, él pone el pañuelo sobre la mano de la chica y ambos sonrían.

Llega un bus y Antonio se sube, mira hacia atrás y ella sonriente con su mano elevada bate el pañuelo.

3-INT. CASA-BAÑO. NOCHE

Antonio está en la puerta del baño, enciende y apaga la luz.

ANTONIO (ASÍ MISMO EN VOZ BAJA)

Uno

Prende la luz, la apaga de nuevo

ANTONIO (ASÍ MISMO EN VOZ BAJA)

Dos

La prende nuevamente

ANTONIO (ASÍ MISMO EN VOZ BAJA)

Tres

Se pone de pie frente a la gaveta, tiene en su mano la bolsa que le entregó la chica, abre la gaveta y allí hay unas pinzas, Antonio coge las pinzas, abre la bolsa y con ellas saca el papel que está dentro, coge una nueva bolsa de la gaveta y mete el papel en esta, vota a la caneca que está a su lado derecho la bolsa vieja y lee la nota por encima de la bolsa nueva.

“Mañana Nos vemos acá a las 3,

¡Hay picnic!

Pestaña”.

Deja la bolsa a un lado, cierra la gaveta, se mira al espejo y se quita los guantes, los arroja a la caneca.

4-INT. CASA-HABITACIÓN (AINARA). NOCHE

Ainara está en su casa, de pie frente a un espejo que tiene en su habitación, se quita el maquillaje, al limpiar sus ojos una pestaña queda en el pañuelo, la observa y se mira en el espejo, su rostro está tranquilo, mira fijamente su pómulo izquierdo, los hoyuelos en su rostro se dibujan.

5. INT. CASA-BAÑO (ANTONIO). NOCHE

Abre la gaveta, acompañando las bolsas y las pinzas hay una serie de jabones perfectamente acomodados, al lado contrario se encuentran unas 10 toallas blancas alineadas a la perfección. Abre la llave y moja sus manos

6. INT. CASA-HABITACIÓN (AINARA). NOCHE.

Tiene su mano derecha a la altura de su pecho, regresa la mirada a la pestaña y con su mano izquierda coge la pestaña del pañuelo, mete su mano en la camiseta para dormir que lleva puesta y deja la pestaña en su pecho.

7. INT. CASA-BAÑO (ANTONIO). NOCHE.

Saca un jabón y se lava, lo arroja a la basura, se juega, saca otro jabón se estrega nuevamente, lo vota a la basura y se juega. Saca una toalla blanca, se seca las manos y la arroja a la basura.

8. INT. CASA-HABITACIÓN (AINARA). NOCHE.

Vuelve su mano derecha a los ojos y continúa desmaquillándose.

9. INT. CASA-BAÑO (ANTONIO). NOCHE.

Se ven sus pies, salen de plano sin pisar las rayas de la baldosa.

10-EXT. BOSQUE-PICNIC. DÍA

Ainara y Antonio están cerca a unos arbustos, se disponen a organizar todo para el picnic, ella lleva en su mano derecha la canasta con la comida, en su mano izquierda carga una pequeña silla reclinable, abre la silla con una sola mano, le da dificultad hasta que lo logra, la organiza y pone la canasta encima de esta, saca un mantel de la canasta y lo extiende sobre el pasto luego pone la canasta sobre el mantel y se descuelga un morral que lleva sobre sus hombros. Saca un par de pañuelos y un tarro de gel antibacterial, limpia la silla, mira a Antonio y le hace un gesto con su mano para que se siente. Antonio la mira fijamente, frunce un poco sus labios y respira hondo, da dos pasos y se sienta en la pequeña silla.

Inmediatamente después Ainara se sienta con total tranquilidad en el pasto húmedo, Antonio observa detenidamente, ella se acomoda y recoge sus piernas hacia un lado, acerca la canasta y empieza a sacar la comida, todo está perfectamente empacado en bolsas individuales, es una característica que le causa gracia a Antonio, sonrío, ella le responde cerrando rápidamente sus ojos y volviéndolos a abrir al instante (mueca). Mientras ella organiza la comida él la voltea de un lado a otro organizándola por tamaño y simetría, Ainara desacomoda la manzana y la cambia de lugar, Antonio la mira con el ceño fruncido, coge nuevamente la manzana y la organiza donde debe ir (para él). Para ella parece ser un juego, deja salir una pequeña carcajada y se voltea.

Justo cuando termina de sacar los alimentos de la canasta y voltea a ponerla a un lado del mantel se suelta un poco de su cabello, ella lo recoge con sus manos y lo agarra nuevamente; Antonio observa como sus dedos se entre lazan con su cabello y recorren la parte superior de su cabeza, es casi insoportable para él ver como ella mezcla sus manos con el cabello, es como si estuviera viendo las bacterias que caminan por encima, alucina, imagina a la chica comiendo desmesuradamente, ensucia sus manos, la cara, la ropa, come, come, come, mientras mira a Antonio a los ojos, sostiene la mirada y se ríe, lo provoca, Antonio empieza a frotar sus manos sobre sus piernas desesperadamente, mete su cabeza entre las piernas y cierra los ojos con fuerza, reacciona y mira a la chica ella está terminando de recogerse el cabello, no se percata de la inconformidad del chico y justo después de cogerse el cabello saca la manzana de la bolsa en la que está, no se limpió las manos y esto atormenta a Antonio, ese pensamiento empieza perturbarlo aún más. En este momento Antonio ya está incómodo en la silla pero no puede moverse demasiado, es el único lugar donde se siente a salvo, Ainara muerde la manzana y escurre un poco de jugo por la comisura de su boca, ella saca su lengua e intenta limpiarse un poco, pero es demasiado, con la parte superior de su muñeca izquierda limpia lo que se escurrió por su mentón y se soba en el pantalón, Antonio empieza a hacer un movimiento continuo con su pierna derecha, mira fijamente a Ainara no desvía sus ojos, los músculos de su cara están tensionados y su ceño está fruncido hasta donde más puede, sus manos empiezan a frotar sus piernas rápidamente y cierra los ojos con toda su fuerza, mete su cabeza entre las piernas nuevamente.

11-INT. CASA-HABITACIÓN. NOCHE

Antonio despierta sobresaltado, se sienta en la cama, su ropa está juagada en sudor, su cabello húmedo y su cara brillante. Traga saliva y respira hondo.

12- INT. CASA-HABITACIÓN. NOCHE

Antonio está sentado frente a una mesa escribiendo, está brillante, ya no suda, sus pies tienen un movimiento constante y va disminuyendo mientras escribe. Sus pies se detienen y él continúa escribiendo.

13-EXT. CALLE-PARADERO. DÍA

Ainara está de pie en el paradero con la canasta sostenida en su mano derecha, la sostiene con un pañuelo, mueve su pie al son de una canción y la tararea, mira para allá y mira para acá.

14. EXT. CALLE-PARADERO. DÍA.

Mira el reloj en su mano izquierda y marca las 3:05 pm, mueve su boca hacia un lado y mira al piso, sus labios ya no se mueven al son de la canción, están inmóviles, sus ojos se mueven de un lado a otro observando todo lo que pasa alrededor, mira su mano derecha y cambia la canasta a su mano izquierda, su mirada permanece en el pañuelo, lo suelta y se va.

15. EXT. CALLE-PARADERO. DÍA.

El día transcurre mientras el pañuelo permanece en el piso del paradero.

5. Guión Técnico (Preproducción)

ESC	PLANO	DESCRIPCIÓN	SONIDO
ESC 1. EXT. CALLE - PARADERO. DÍA.	P1	<p>PG (Se ve el costado izquierdo de Antonio caminando, la cámara está ubicada en la acera contraria del personaje).</p> <p>Antonio camina por la acera y evade los cuerpos de las personas que cruzan por su lado, mientras intenta no pisar las líneas que dividen la acera.</p>	Ambiente
	P2	<p>PLANO CONJUNTO, FRONTAL (El personaje avanza de frente acercándose a la cámara).</p> <p>Antonio camina por la acera y evade los cuerpos de las personas que cruzan por su lado.</p>	Ambiente
	P3	<p>PP, rasante (Se ven los pies del personaje evadiendo las líneas de la acera).</p>	Ambiente y en 2p pasos
	P4	<p>PM (Se observa el escorzo del personaje, se detiene y voltea a su costado izquierdo).</p>	Ambiente
	P5	<p>Subjetiva (El personaje observa a una chica que lo mira fijamente).</p>	Silencio

	P6	Subjetiva, PP. (Antonio observa los pies de la chica, hacen los mismos movimientos que sus pies, evaden las líneas de la acera).	Sonido PP del caminar de la chica. Con sonido ambiente en 2p
	P7	PG (La cámara está ubicada en la mitad del recorrido que separa a la chica del protagonista, es un plano general en el que se puede observar a los dos jóvenes realizando la misma acción).	Continúa sonido anterior pero se convierte en algo que genera ritmo.
	P8	PM (La cámara está ubicada a un costado de Antonio que se encuentra de pie en el paradero, inmediatamente después la chica entra a plano y vemos como observa a Antonio, avanza dos pasos cortos hacia él).	Ambiente y Pp de los pasos de la chica
	P9	SECUENCIA: (PG Antonio retrocede un paso, no permite que la chica se le acerque demasiado, la cámara realiza un travelling y gira sobre el eje de acción de Antonio mientras con un zoom muy lento se acerca al rostro del joven para enfatizar en las facciones, la cámara termina en un contra plano en donde se observa una parte del escorzo de Antonio y casi en PP el rostro de la chica con una pestaña en su pómulos, en este momento Antonio levanta su mano derecha y señala con su dedo índice el pómulos de la chica).	Mientras la cámara realiza esta acción se recomienda (si al personaje le parece dramático, realizar un sonido saturado del ambiente o algo que genere agobio) Antonio: -Pestaña

	P10	PP (La cámara realiza un movimiento lento desde la muñeca de Antonio y su dedo señalando hasta el rostro de Ainara, el movimiento termina en un PP del rostro de la chica y se observan los movimientos que hace con sus ojos).	Música de percusión que genere ritmo en los planos 10 al 14 que es interrumpido por el dialogo
	P11	PD (los ojos parpadeando de forma continua).	
	P12	PD (Los ojos abriéndolos excesivamente con los dedos).	
	P13	PD (Antonio se acomoda los guantes, los ajusta).	
	P14	PP (Contra plano, escorzo de la chica, tiene una angulación levemente picada. Antonio señala nuevamente).	Antonio: - Pestaña
	P15	PM (La cámara está frontal a los dos personajes, ella sonríe, el continúa señalando y diciendo pestaña, ella extiende su mano para presentarse, el hace el intento de darle la mano pero decide quitar la pestaña).	Antonio: - ¡Pestaña, pestaña! Ainara: - Ainara
	P16	PP (Se observa el dedo de Antonio retirando la pestaña del pómulo de la chica).	

	P17 Cámara Móvil	PD, secuencia (Antonio sacude sus dedos rápidamente, saca el pañuelo y el anti bacterial y limpia sus guantes).	Foley de estos sonidos que van en pp
	P18	PM (Antonio busca donde votar el pañuelo, Ainara extiende su mano y él suelta el pañuelo sobre su mano, ella sonrío).	Ambiente
	P19	PG (Antonio está de espalda a la cámara, ella está mirándolo y se voltea, viene un bus y ella sube).	Ambiente
	P20	PM (La chica sacude el pañuelo despidiéndose, la cámara realiza un pequeño traveling hacia atrás y el chico entra al plano mientras mira a Ainara marcharse, hay un fundido a negro).	Ambiente, mientras la mira es posible que suene un poco más el tráfico, el bus pita, frena o algo así. Puede usarse el sonido ambiente como enlace sonoro.
ESC 2. EXT. CALLE - PARADERO. DÍA.	P21	PP, RASANTE (Los pies de Antonio no pisan las líneas que dividen la acera, la cámara lo sigue).	Foley de pies saltando (debe generarse ritmo).
	P22	PP, RASANTE (Los pies de la chica no pisan las líneas que dividen la acera, la cámara la sigue).	Igual que la anterior
	P23	PP (Antonio voltea y al fondo vemos a la chica observándolo, él regresa su mirada al frente y sonrío).	Silencio

	P24	PM (La chica mira hacia donde está Antonio sonríe y continúa. Ella extiende sus manos como un avión, la cámara hace un Tilt Down y encuadra en PM las piernas de la chica saltando por las líneas).	Ambiente y en el Tilt Down se acentúa sonido de pasos, pero de gigante
	P25	PG (No muy abierto). (Antonio está de pie en el paradero, está dando la espalda a la cámara, Ainara entra al plano y se para junto a él, Antonio da un paso corto hacia su derecha).	Ambiente
	P26	PD (Antonio frota sus manos y las frota una contra la otra con fuerza).	Foley de la acción
	P27	PM (Los dos chicos están en el plano, Antonio observa a Ainara con el rabillo del ojo, ella también voltea sus ojos hacia él).	Silencio
	P28	GPG (Ainara saca de su mochila un pañuelo y un gel anti bacterial, limpia una bolsa que tiene en su mano y estira su brazo con dirección a Antonio entregándole la bolsa).	Ambiente
	P29	PG (Antonio tiene la bolsa, con su otra mano saca el gel y el pañuelo para limpiarse, su cuerpo está dirigido hacia el lado izquierdo pero el encuadre tiene el aire hacia su lado derecho).	Ambiente
	P30	GPG (Los chicos dan la espalda a la cámara y se ve cuando Ainara estira su mano y Antonio suelta el pañuelo sobre su mano. Pasa un bus y Antonio se sube).	Ambiente

	P31	PM (Contraplano de Ainara sacudiendo el pañuelo, mientras en el fondo se ve el bus en el que Antonio se marchó).	Ambiente
ESC 3. INT. CASA - BAÑO (ANTONIO). NOCHE.	P32	PM (Antonio entra a plano, se ve su costado derecho y estira su mano para encender la luz, enciende, apaga y enciende).	Sonido en pp de la acción (en el fondo se contruye el ambiente de calle, en 3p para la escena 3)
	P33	PM, CONTRAPICADO (Se observa el reflejo de Antonio en el espejo, en la mano tiene la bolsa que le entregó la chica en el paradero, hay un foco selectivo en la bolsa y después pasa al reflejo del chico en el espejo).	Silencio
	P34	PM (Antonio le da la espalda a la cámara y vemos su reflejo en el espejo. Abre la gaveta que tiene al frente saca unas pinzas y mete el papel que le entregaron en una bolsa nueva y limpia, tira la bolsa vieja a la basura).	Sonidos pp de la acción
	P35	SUBJETIVA (Antonio mira la nota, deja la bolsa a un lado, cierra la gaveta y se mira en el espejo).	Pp de la acción
	P36	PP (Se ve la basura y entran en plano los guantes cuando Antonio los arroja).	Pp de la acción
ESC 4. INT. CASA - HABITACIÓN (AINARA). NOCHE.	P37	PG (Ainara está de pie frente a un espejo, se ve ella y las cosas de su habitación y también su reflejo en el espejo mientras se desmaquilla).	Para enfatizar la construcción del personaje, puede recomendarse música subjetiva (un radio por ahí) y ambiente en el mismo plano

	P38	PP (Se ve el reflejo del rostro de Ainara en el espejo, se desmaquilla y de repente mira el pañuelo que hay en su dedo, la cámara hace un movimiento lento hasta su mano y enfoca la pestaña).	Ambiente pasa a 2p cuando enfoca la pestaña
	P39	PD (Se ve la parte izquierda del rostro de Ainara, observa su pómulo y sonrío).	Ambiente en 2p
ESC 5. INT. CASA - BAÑO (ANTONIO). NOCHE.	P40	PM (Antonio abre la gaveta, abre la llave y moja sus manos. La cámara realiza un pequeño zoom in y las manos quedan en primer plano).	Ambiente
ESC 6. INT. CASA - HABITACIÓN (AINARA). NOCHE.	P41	PP (Se observa la mano de Ainara, la cámara hace un zoom out hasta llegar a un plano medio, Ainara observa la pestaña y con su mano izquierda la coge y la mete en su pecho por debajo de la camiseta).	Ambiente. Ojo el ambiente de Ainara se construye según el plano en el que esté. Entre más cerrado el plano, menor suena el ambiente.
ESC 7. INT. CASA - BAÑO (ANTONIO). NOCHE.	P42	PM (Antonio saca un jabón de la gaveta y se lava, lo bota, saca otro jabón y se estrega nuevamente, lo bota. Saca una toalla blanca, se seca y la bota, saca un pañuelo y se limpia por última vez, después lo bota).	Ambiente
	P43	PD (Se ve el pañuelo que Antonio arrojó en la caneca de la basura).	Ambiente

<p>ESC 8. INT. CASA - HABITACIÓN (AINARA). NOCHE.</p>	<p>P44</p>	<p>PP, CONTRAPICADO (Se ve el reflejo del rostro de Ainara, el pañuelo que está en su mano está a un costado del encuadre como punto de referencia, tiene foco selectivo; continúa desmaquillándose y el foco se traslada a su rostro, solo en el reflejo).</p>	<p>Ambiente</p>
<p>ESC 9. INT. CASA - BAÑO (ANTONIO). NOCHE.</p>	<p>P45</p>	<p>RASANTE (Antonio sale del baño sin pisar las líneas de la baldosa. Sus pies salen del cuadro).</p>	<p>Sonido de paso y ambiente</p>
<p>ESC 10. EXT. BOSQUE - PICNIC. DÍA.</p>	<p>P46</p>	<p>PG, RASANTE (Antonio y Ainara están en un bosque, ella organiza una silla para que Antonio se pueda sentar, descarga la canasta y el morral que lleva en sus hombros).</p>	<p>Ambiente, tranquilo, si es posible que los sonidos sean idílicos para el personaje (como pájaros o naturaleza. Si él prefiere el silencio entonces mucha tranquilidad).</p>
	<p>P47</p>	<p>PM (Ainara saca un pañuelo y un gel anti bacterial de su morral, frota la silla para que Antonio pueda sentarse con tranquilidad, hace un gesto con sus manos para que él se siente).</p>	<p>Sonidos marcados de la acción</p>
	<p>P48</p>	<p>PD (Se observa la boca y el cuello de Antonio, traga saliva, frunce su boca un poco y respira hondo).</p>	<p>Sonidos en pp de la acción</p>
	<p>P49</p>	<p>PG (Se ven los dos personajes, Ainara se sienta en el pasto, recoge sus piernas y empieza a sacar la comida).</p>	<p>Empieza a subir sonido ambiente y enlaza con música.</p>

	P50	PP (Manzana empacada).	Música
	P51	PP (Jugo empacado).	Música
	P52	PP (Sándwich empacados).	Música
	P53	PM, CONTRAPICADO (En primer plano vemos la comida empacada a la perfección y en segundo plano vemos al chico, sonrío).	Música
	P54	SUBJETIVA, PP (Ainara cierra y abre los ojos rápidamente, hace una mueca).	Música en 2p y sonido de parpadeo en 1p
	P55	PP (Se ve la comida y las manos de Ainara organizándola, después entran a plano las manos de Antonio y empieza a organizarla por tamaños y colores).	Música y ambiente en 2p
	P56	PM, CONTRA PLANO (Ainara desacomoda nuevamente la manzana, Antonio la mira con el ceño fruncido, él la organiza nuevamente y ella suelta una carcajada).	Música se desvanece sube ambiente y carcajada
	P57	PM (La cámara realiza un movimiento desde la comida hasta el rostro de Ainara, sigue la posición de su cuerpo, ella coge la canasta, la pone a un lado y justo en este momento se cae un poco de su cabello, ella lo recoge con sus manos y lo agarra nuevamente).	

	P58	PP, SUBJETIVA (Antonio observa como los dedos de la chica tocan el cabello).	Sonido de la acción
	P59	PD (Las manos de la chica sucias de tierra).	Sonido más marcado de la acción
	P60	PD (La boca de la chica sucia de mango).	Empieza a subir el sonido ambiente de la naturaleza
	P61	PD (La ropa de la chica salpicada de jugo de mora).	Ambiente más fuerte, en 1p
	P62	PD (La chica como sándwich y se ensucia el rostro, el pan se deshace en sus manos y queda manchada de salsas).	Ambiente y Los mordiscos de la chica son como sonido de martillos
	P63	PM (Se ven los dos chicos en el cuadro, Ainara sigue comiendo desesperadamente y mira a Antonio, ella sonríe).	Ambiente más fuerte que se empieza a transformar en risas y voces.
	P64	PP (Antonio empieza a frotar sus manos con fuerza en las piernas y un momento después mete su cabeza entre las piernas).	Sonido anterior y de la acción
	P65	PD, CONTRAPICADO (Los ojos de Antonio están cerrados con fuerza).	Sonido anterior
	P66	PG (Antonio está con la cabeza entre las piernas, levanta la cabeza y observa que la chica apenas está terminando de recogerse el cabello, justo después saca la manzana de la bolsa).	Sonido ambiente, saturado y brillante.

	P67	PP (Ainara coge la manzana con su mano, y la lleva a su boca, la cámara sigue su movimiento, termina en un PP de la boca mordiendo la manzana).	Sonidos en pp de la acción y ambiente
	P68	PM (Antonio empieza a moverse un poco en la silla, se muestra incómodo).	Sonido ambiente y de la acción
	P69	PD (Se ve la boca de la chica mordiendo la manzana, escurre jugo por la comisura de sus labios, saca su lengua e intenta limpiarse, sube su muñeca y se limpia).	Sonido distorsionado de la acción, va en pp.
	P70	PD (El pie de Antonio empieza realizar un movimiento continuo).	Sonido de la acción
	P71	SUBJETIVA, PP (Ainara se limpia la muñeca en el pantalón que lleva puesto, él la observa, empieza a frotar sus manos en el pantalón, mete la cabeza entre las piernas y cierra sus ojos con fuerza).	
ESC 11. INT. CASA - HABITACIÓN (ANTONIO). NOCHE.	P72	PM (Antonio se sienta sobresaltado en su cama).	Sonido de la acción
ESC 12. INT. CASA - HABITACIÓN (ANTONIO). NOCHE.	P73	PM (Se observa el costado derecho de Antonio, está escribiendo).	Ambiente silencioso
ESC 13. EXT. CALLE - PARADERO. DÍA.	P74	PM (Ainara está en el paradero, tiene la canasta y la sostiene con un pañuelo, tararea una canción y mueve su pie).	Ambiente

ESC 14. EXT. CALLE - PARADERO. DÍA.	P75	GPG (Ainara mira el reloj, voltea su rostro para allá y para acá, cambia la canasta de mano y suelta el pañuelo blanco que llevaba y sale del plano).	Ambiente
ESC 15. EXT. CALLE - PARADERO. DÍA.	P76	PP RASANTE (Time lap mientras el pañuelo permanece en el piso).	Silencio y enlaza con música de créditos.

6. TRANSFORMACIONES Y PRODUCTO FINAL

El guión literario y el guión técnico sustento fundamental para la realización del producto acogieron cambios durante la postproducción del mismo dado que la intención fundamental del corto se estaba perdiendo pues el personaje no se estaba construyendo con suficiente fuerza dentro del plano como se esperaba desde un principio, es por esta razón también que el montaje adquiere ese valor fundamental por el cuál la historia puede transformarse, es de allí entonces de donde surge la necesidad de cambiar el cómo se contaba la historia pues aspectos como el tiempo y la dinámica visual deberían ser mejor estructurados para lograr la entrega del producto prometido por la tesis.

6.1 GUIÓN LITERARIO

ESC 1. EXT. CALLE – PARADERO. DÍA.

Antonio camina por la calle sin pisar las líneas que dividen la acera. Llega a un paradero y mientras espera llega una joven (Ainara), la chica se le acerca a menos de un metro y él retrocede un paso, ella se le acerca nuevamente y él la mira de arriba abajo un poco incómodo, inmediatamente después el chico deja de concentrarse en la cercanía de Ainara y empieza a fijarse en una pestaña que hay en el pómulo de ella, él la limpia con su dedo y los sacude al instante para quitarla.

ESC 2. INT. BAÑO – ANTONIO. NOCHE.

Antonio se agacha y abre la gaveta que hay en el baño, coge unas pinzas y saca el papel que hay dentro de la bolsa que le entregó la chica, observa detenidamente la nota y la pone sobre el lava manos.

ESC 3. EXT. CALLE – PARADERO. DÍA.

Ainara le entrega una bolsa a Antonio, ella sostiene la bolsa con un pañuelo, él observa la bolsa mientras la agarra con la punta de sus dedos. Ainara limpia la bolsa, Antonio se la recibe, la limpia con un pañuelo y deja caer el pañuelo sobre la mano de Ainara.

ESC 4. INT. BAÑO – ANTONIO. NOCHE.

Antonio lava sus manos cuidadosamente y pasa el jabón por todas las entradas de sus dedos.

ESC 5. EXT. BOSQUE – PICNIC. DÍA.

Ainara y Antonio llegan al lugar del picnic, Ainara limpia cuidadosamente la silla que llevó para que Antonio se siente, la chica saca la comida pero Antonio empieza a organizarla por colores o tamaños, él la mueve y ella la desacomoda nuevamente, él lanza una mirada agresiva sobre Ainara, la chica apoya una de sus manos sobre el pasto y acto siguiente coge la manzana y le ofrece a Antonio para que coma, Antonio la mira fijamente y ella muerde la manzana, muerde el mango, muerde el sándwich y empieza a comer desesperadamente. Antonio realiza un movimiento continuo con los pies, y frota sus manos contra las piernas.

ESC 6. EXT. CALLE – PARADERO. DÍA.

Antonio quita la pestaña del pómulo de la chica, sacude sus dedos, limpia la bolsa, limpia sus guantes, arroja el pañuelo sobre la mano de Ainara.

ESC 7. EXT. BOSQUE – PICNIC. DÍA.

Ainara muerde el mango y muerde el sándwich desesperadamente.

ESC 8. EXT. CALLE – PARADERO. DÍA.

Antonio quita la pestaña del pómulo de la chica, sacude sus dedos, limpia la bolsa, limpia sus guantes, arroja el pañuelo sobre la mano de Ainara.

ESC 9. INT. HABITACIÓN – ANTONIO. NOCHE.

Antonio se despierta sobre saltado (respira fuerte) y observa para ambos lados de la habitación.

ESC 10. EXT. CALLE – PARADERO. DÍA.

Ainara está en el paradero, mira su celular y lo mueve en su mano, lo mete a su bolsillo mientras observa para ambos lados de la calle.

ESC 11. EXT. CALLE – PARADERO. DÍA.

Ainara observa hacia ambos lados, frunce sus labios haciendo un gesto de disgusto e inmediatamente cambia de mano la canasta que lleva, acto seguido suelta el pañuelo con el que la sostenía y sale del plano.

6.2 GUIÓN TÉCNICO

ESC	PLANO	DESCRIPCIÓN	SONIDO
ESC 1. EXT. CALLE – PARADERO. DÍA.		Entran créditos iniciales en fondo negro.	Música
	P1	PP, rasante. Se ven los pies de Antonio evadiendo las líneas que dividen la acera.	Se escuchan los pasos de Antonio sobre el cemento
	P2	PP del rostro de Antonio. El protagonista entra al cuadro.	Sonido ambiente
	P3	PG de los personajes. Antonio está de pie en el paradero mientras Ainara se acerca.	Pasos de Ainara

	P4	<p>Entra cuadro negro con el nombre del filminuto.</p> <p>PA de los dos personajes. Ainara se le acerca a Antonio y él retrocede un paso, ella se le acerca nuevamente y él la mira con incomodidad.</p>	Sonido ambiente
	P5	<p>PD</p> <p>Se observan los dedos de Antonio retirando la pestaña que hay en el pómulo de la chica.</p>	Sonido ambiente y diálogo de Antonio
	P6	<p>Contra plano, PM.</p> <p>Se ve el escorzo de Ainara y Antonio observa en su mano la pestaña que retiró del pómulo de la chica.</p>	Sonido ambiente y diálogo de Antonio
	P7	<p>PM</p> <p>Están los dos personajes en el plano, Ainara se dispone a guardar el pañuelo que le recibió a Antonio.</p>	Sonido ambiente y diálogo de Antonio
ESC 2. INT. BAÑO – ANTONIO. NOCHE	P8	<p>PM</p> <p>Se ve Antonio abriendo la gaveta, como punto de referencia se tiene uno de los frascos de limpieza.</p>	Música y sonido ambiente

	P9	Contra plano Antonio saca las pinzas de la gaveta.	Música
	P10	PA Se ve Antonio sacando con las pinzas el papel que está dentro de la bolsa que le dio la chica en el paradero.	Música
	P11	PD Antonio sostiene el papel con las pinzas.	Música
	P12	PP Antonio pone el papel sobre el lavamanos.	Música
ESC 3. EXT. CALLE – PARADERO. DÍA.	P13	PA Se ven los dos personajes, Ainara le entrega una bolsa a Antonio y él la recibe con la punta de los dedos y la observa detenidamente.	Sonido ambiente
	P14	PD Ainara limpia la bolsa con anti bacterial y un pañuelo.	Sonido ambiente
	P15	PG Ainara estira su mano para recibir el pañuelo sucio de Antonio.	Sonido ambiente




	P16	PM Antonio limpia detalladamente la bolsa que le entregó Ainara.	Sonido ambiente
ESC 4. INT. BAÑO – ANTONIO. NOCHE.	P17	PP Antonio se lava las manos y pasa el jabón por cada una de las entradas de sus dedos.	Música y sonido ambiente
ESC 5. EXT. BOSQUE – PICNIC. DÍA.	P18	PG Ainara y Antonio llegan al lugar en el que realizarán el picnic, Ainara va delante de él, mientras él se concentra en las pisadas.	Música y sonido ambiente
	P19	PM Ainara limpia la silla para Antonio.	Música y sonido ambiente
	P20	PP Se ven las manos de los dos personajes moviendo la comida de un lado a otro.	Música y sonido ambiente
	P21	Contra plano Se observa al protagonista mirando a Ainara, lanza una mirada agresiva sobre ella.	Música y sonido ambiente





	P22	PD Mano de Ainara sobre el pasto.	Música y sonido ambiente
	P23	PP Ainara le ofrece manzana a Antonio.	Música y sonido ambiente
	P24	PP, contrapicado Antonio tensiona los músculos de su rostro.	Música y sonido ambiente
	P25	PD Ainara muerde la manzana	Música y sonido ambiente (Mordisco manzana)
	P26	PD Ainara muerde el mango	Música y sonido ambiente (Mordisco Mango))
	P27	PD Ainara muerde el sándwich	Música y sonido ambiente
	P28	PD Se ve el pie de Antonio mientras lo mueve desesperadamente.	Música y sonido ambiente


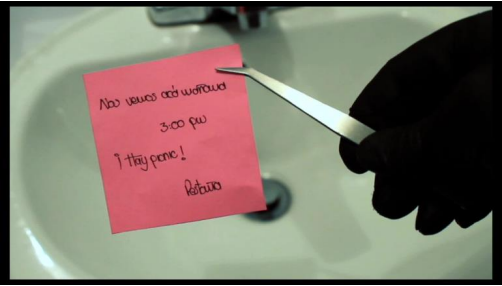


	P29	PP Antonio frota fuertemente las manos contras sus piernas.	Música y sonido ambiente
ESC 6. EXT. CALLE – PARADERO. DÍA.	P30	Contra plano Antonio sacude sus dedos para quitar la pestaña.	Música y sonido ambiente
	P31	PA Antonio suelta el pañuelo sobre las manos de Ainara.	Música y sonido ambiente
	P32	PP Ainara se dispone a guardar el pañuelo en su mochila.	Música y sonido ambiente
	P33	PP Antonio limpia sus guantes con un pañuelo.	Música y sonido ambiente
ESC 7. EXT. BOSQUE – PICNIC. DÍA.	P34	PD Ainara muerde la manzana	Música y sonido ambiente (Mordisco manzana)
	P35	PD Ainara muerde el mango	Música y sonido ambiente (Mordisco mango)





ESC 8. EXT. CALLE – PARADERO. DÍA.	P36	Contra plano Antonio sacude sus dedos para quitar la pestaña.	Música y sonido ambiente
	P37	PA Antonio suelta el pañuelo sobre las manos de Ainara.	Música y sonido ambiente
	P38	PP Ainara se dispone a guardar el pañuelo en su mochila.	Música y sonido ambiente
	P39	PP Antonio limpia sus guantes con un pañuelo.	Música y sonido ambiente
ESC 9. INT. HABITACIÓN – ANTONIO. NOCHE.	P40	PG Antonio se despierta sobre saltado, mira para ambos lados de la habitación.	Música
ESC 10. EXT. BOSQUE – PICNIC. DÍA	P41	Picado Ainara mira la hora en su celular, mira para un costado y guarda el teléfono en su bolsillo.	Sonido ambiente
ESC 11. EXT. CALLE – PARADERO. DÍA.	P42	PA Ainara mira hacia ambos costados y pasa de mano la canasta que lleva soltando al tiempo el pañuelo con el que la cogía.	Sonido ambiente y entra música





6.3 STORY BOARD


ESC 1. EXT. CALLE - PARADERO. DÍA			
Plano	Imagen	Descripción	Audio
P1		PP, rasante. (Antonio camina sin pisar las líneas que dividen la acera).	Se escuchan los pasos de Antonio sobre el cemento
P2		PP (Antonio espera en el paradero)	Sonido ambiente
P3		PG (Antonio se encuentra en el paradero mientras viene caminando Ainara)	Pasos de Ainara





<p>P4</p>		<p>PM (Ainara se le acerca a Antonio, Antonio se retira un paso y ella se le acerca nuevamente)</p>	<p>Sonido ambiente</p>
<p>P5</p>		<p>Cuadro compuesto por tres planos, PD, PM y Contra Plano. (Antonio retira una pestaña del pómulo de la chica)</p>	<p>Sonido ambiente y diálogo de Antonio</p>
<p>ESC 2. INT. BAÑO - ANTONIO. NOCHE</p>			
<p>P6</p>		<p>PM Contra picado (Antonio abre la gaveta para buscar las pinzas)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>
<p>P7</p>		<p>Contra plano, picado (Antonio saca las pinzas de la gaveta)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>





<p>P8</p>		<p>PM (Antonio saca el papel que le entregó Ainará en el paradero)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>
<p>P9</p>		<p>PP (Antonio observa el papel que le entregó la chica en el paradero)</p>	<p>Música</p>
<p>P10</p>		<p>PP (Antonio pone el papel sobre el lava manos)</p>	<p>Música</p>
<p>ESC 3. EXT. CALLE – PARADERO. DÍA.</p>			
<p>P11</p>		<p>PA (Ainará le entrega a Antonio una bolsa con un papel en su interior citándolo a un picnic)</p>	<p>Sonido ambiente</p>





<p>P12</p>		<p>Cuadro compuesto por tres plano PP, PG, PM. (Ainara limpia la bolsa antes de entregársela a Antonio, el chico la recibe y se dispone a limpiarla nuevamente)</p>	<p>Sonido ambiente</p>
<p>ESC 4. INT. BAÑO – ANTONIO. NOCHE</p>			
<p>P13</p>		<p>PP (Antonio lava sus manos)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>
<p>ESC 5. EXT. BOSQUE – PICNIC. DÍA</p>			
<p>P14</p>		<p>PG (Los chicos llegan al lugar en donde se realizará el picnic, para Antonio empieza a dificultarse el estar en un espacio abierto)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>
<p>P15</p>		<p>PG (Ainara limpia la silla en la que se va a sentar Antonio)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>





<p>P16</p>		<p>PP (Antonio organiza la comida por colores y tamaños, pero Ainara la mueve a medida que el chico la pone en su sitio)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>
<p>P17</p>		<p>Contra plano, PM. (Antonio lanza una mirada agresiva a la chica por moverle la comida del sitio en el que él considera adecuado)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>
<p>P18</p>		<p>PD (Ainara pone su mano sobre el pasto)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>
<p>P19</p>		<p>PM (Ainara le ofrece manzana a Antonio, coge la fruta sin protección alguna)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>

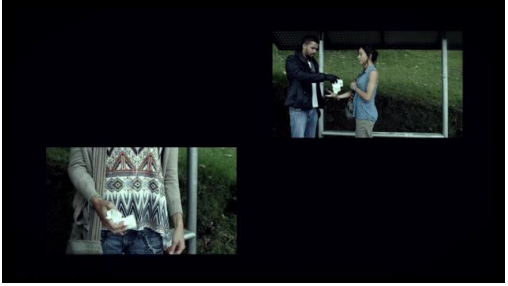

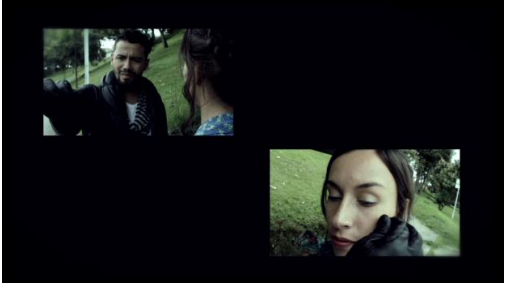

<p>P20</p>		<p>PP, contra picado. (Empieza a aumentar el nivel de stress en Antonio, su rostro se tensiona evidenciando la inestabilidad)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>
<p>P21</p>		<p>PD (Ainara muerde la manzana y deja que el jugo de la fruta se derrame)</p>	<p>Música y sonido ambiente (mordisco manzana)</p>
<p>P22</p>		<p>PD (Ainara muerde el mango y deja que el jugo se derrame por su mentón)</p>	<p>Música y sonido ambiente (Mordisco mango)</p>
<p>P23</p>		<p>PD (Ainara come sándwich desenfrenadamente)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>





<p>P24</p>		<p>El cuadro está conformado por dos PD. (Ainara come desesperadamente, se ensucia y se derrama jugo de las frutas)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>
<p>P25</p>		<p>El cuadro está conformado por dos PD. (Ainara come desesperadamente, se ensucia y se derrama jugo de las frutas)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>
<p>P26</p>		<p>El cuadro está conformado por dos PD. (Ainara come desesperadamente, se ensucia y se derrama jugo de las frutas)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>
<p>P27</p>		<p>El cuadro está conformado por dos PD. (Ainara come desesperadamente, se ensucia y se derrama jugo de las frutas)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>





<p>P28</p>		<p>El cuadro está conformado por dos PD. (Ainara come desesperadamente, se ensucia y se derrama jugo de las frutas)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>
<p>P29</p>		<p>El cuadro está conformado por dos PD. (Ainara come desesperadamente, se ensucia y se derrama jugo de las frutas)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>
<p>P30</p>		<p>El cuadro está conformado por dos PD. (Ainara come desesperadamente, se ensucia y se derrama jugo de las frutas)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>
<p>P31</p>		<p>El cuadro está conformado por dos PD. (Ainara come desesperadamente, se ensucia y se derrama jugo de las frutas)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>

P32		PD (Ainara muerde la manzana y derrama jugo de la misma)	Música y sonido ambiente (Mordisco manzana)
P33		PD (Ainara muerde la manzana y derrama jugo de la misma)	Música y sonido ambiente (Mordisco de manzana)
P34		PD (Ainara muerde la manzana y derrama jugo de la misma)	Música y sonido ambiente (mordisco de manzana)
P35		PD (Ainara muerde la manzana y derrama jugo de la misma)	Música y sonido ambiente (Mordisco de manzana)

<p>P36</p>		<p>PD (Ainara pone su mano sobre el pasto)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>
<p>P37</p>		<p>PD (Antonio mueve su pie de forma continua)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>
<p>P38</p>		<p>PP (Antonio frota rápidamente sus manos contra el pantalón)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>
<p>ESC 6. EXT. CALLE – PARADERO. DÍA</p>			
<p>P39</p>		<p>Este cuadro está compuesto por dos planos, un contra plano PM y un PP del rostro de la chica. (Antonio retira la pestaña del pómulo de Ainara)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>

<p>P40</p>		<p>El cuadro está compuesto por dos planos, PM y PP. (Ainara le recibe a Antonio el pañuelo sucio que tiene en la mano)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>
<p>P41</p>		<p>El cuadro está compuesto por dos planos, PP y PM. (Antonio limpia detenidamente sus guantes después de quitarle al pestaña a Ainara)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>
<p>P42</p>		<p>Este cuadro está compuesto por dos planos, un contra plano PM y un PP del rostro de la chica. (Antonio retira la pestaña del pómulo de Ainara)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>
<p>P43</p>		<p>El cuadro está compuesto por dos planos, PM y PP. (Ainara le recibe a Antonio el pañuelo sucio que tiene en la mano)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>

<p>P44</p>		<p>El cuadro está compuesto por dos planos, PP y PM. (Antonio limpia detenidamente sus guantes después de quitarle al pestaña a Ainara)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>
<p>ESC 7. EXT. BOSQUE – PICNIC. DÍA</p>			
<p>P45</p>		<p>El cuadro está conformado por dos PD. (Ainara come desesperadamente, se ensucia y se derrama jugo de las frutas)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>
<p>P46</p>		<p>El cuadro está conformado por dos PD. (Ainara come desesperadamente, se ensucia y se derrama jugo de las frutas)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>
<p>P47</p>		<p>El cuadro está conformado por dos PD. (Ainara come desesperadamente, se ensucia y se derrama jugo de las frutas)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>

<p>P48</p>		<p>El cuadro está conformado por dos PD. (Ainara come desesperadamente, se ensucia y se derrama jugo de las frutas)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>
<p>ESC 8. EXT. CALLE – PARADERO. DÍA</p>			
<p>P49</p>		<p>El cuadro está compuesto por dos planos, PP y PM. (Antonio limpia detenidamente sus guantes después de quitarle al pestaña a Ainara)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>
<p>P50</p>		<p>El cuadro está compuesto por dos planos, PM y PP. (Ainara le recibe a Antonio el pañuelo sucio que tiene en la mano)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>
<p>P51</p>		<p>Este cuadro está compuesto por dos planos, un contra plano PM y un PP del rostro de la chica. (Antonio retira la pestaña del pómulo de Ainara)</p>	<p>Música y sonido ambiente</p>
<p>ESC 9. INT. CASA – HABITACIÓN (ANTONIO). NOCHE.</p>			

P52		PG (Antonio despierta sobresaltado)	Música
ESC 10. EXT. CALLE – PARADERO. DÍA.			
P53		PG, picado. (Ainara espera en el paradero)	Sonido ambiente
ESC 11. EXT. CALLE- PARADERO. DÍA.			
P54		PA (Ainara continúa esperando la llegada de Antonio en el paradero y segundos después sale del plano)	Sonido ambiente y entra música

7. Presupuesto

PROYECTO:	CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE DENTRO DEL PLANO EN UN RELATO AUDIOVISUAL, FILMINUTO "HAY PICNIC".			
DURATION TOTAL:	1'			
1. PERSONAL	FUNCIÓN	VALOR SERVICIOS		
		VALOR UNITARIO POR DÍA	NÚMERO DE DÍAS	VALOR TOTAL
	- DIRECTOR	\$83.333	2 ½	\$208.232
	- PRODUCTOR	\$83.333	2 ½	\$208.232
	- DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	\$83.333	2 ½	\$208.232
	- DIRECTOR DE ARTE	\$83.333	2 ½	\$208.232
	- DIRECTOR DE SONIDO	\$83.333	2 ½	\$208.232
	- SCRIPT	\$50.000	2 ½	\$125.000
	- CAMARÓGRAFO	\$60.000	2 ½	\$150.000
	- CAMARÓGRAFO	\$60.000	2 ½	\$150.000
	- EDITOR	\$83.333	2 ½	\$208.232
	- ACTOR	\$83.333	2 ½	\$208.232
	- ACTOR	\$83.333	2 ½	\$208.232
	- ACTOR	\$83.333	2 ½	\$208.232
	- EXTRAS	\$25.000	2 ½	\$62.500
	- EXTRAS	\$25.000	2 ½	\$62.500
	- EXTRAS	\$25.000	2 ½	\$62.500
	- EXTRAS	\$25.000	2 ½	\$62.500
	- EXTRAS	\$25.000	2 ½	\$62.500
	- EXTRAS	\$25.000	2 ½	\$62.500
	- EXTRAS	\$25.000	2 ½	\$62.500
	- EXTRAS	\$25.000	2 ½	\$62.500
	- EXTRAS	\$25.000	2 ½	\$62.500
	- EXTRAS	\$25.000	2 ½	\$62.500
	- EXTRAS	\$25.000	2	\$62.500
2. PERSONAL ADICIONAL				
2.1 Asistente de sonido	- ASISTENTE DE SONIDO	\$40.000	2 ½	\$100.000
TOTAL PERSONAL ADICIONAL: 3	- ASISTENTE DE SONIDO	\$40.000	2 ½	\$100.000
	- ASISTENTE DE ARTE	\$40.000	2 ½	\$100.000

3. EQUIPO TECNICO/ALQUILER	CANTIDAD REQUERIDA			
TIEMPO: 2 ½				
3.1 Cámara Canon T3 i	2	\$120.000	2 ½	\$600.000
3.2 JVC GY: HD 110 U-200U	1	\$280.000	2 ½	\$700.000
3.3 Panasonic AF-100: Lentes: 100-300 45-200 14-45 7-14	1	\$300.000	2 ½	\$750.000
3.4 Luces ARRI 1000 W.	2 KITS	\$130.000	2 ½	\$650.000
3.5 Senheiser-MEGG: Kit de micrófonos.	1	\$160.000	2 ½	\$400.000
3.6 Monitor Sony PVM-8041Q	1	\$100.000	2 ½	\$250.000
3.7 Soporte para hombro. Follow Focus.	1			\$_____
3.8 Trípode para cámara Broadcast	2	\$60.000	2 ½	\$300.000
3.9 Flex	2	\$20.000	2 ½	\$100.000
3.9 Transporte equipos	1 carro 1 buseta	\$60.000 \$40.000	3 1	\$180.000 \$40.000
TOTAL EQUIPO TÉCNICO				
4. PAPELERIA				

4.1 Fotocopias	100	\$10.000		\$10.000
4.2 Impresiones				
4.3 CD's	200 minutos	\$30.000		\$30.000
4.4 Celular				
4.5 Impresiones carátulas CD's				
TOTAL MATERIAL				
6 .TRANSPORTES				
6.1 Bus Urbano				
TOTAL TRANSPORTES				
7. EDICIÓN				
7.1 Horas de edición				
7.2 Musicalización y Mezcla				
7.3 Estudio de radio	80 horas (2 semanas horario laboral).	\$50.000	15 días	\$4.000.000
7.4 Copias finales según requerimientos del producto	80 horas (2 semanas horario laboral).	\$50.000	15 días	\$4.000.000
TOTAL EDICIÓN				
8.MÚSICA ORIGINAL / GRÁFICAS / MATERIAL DE ARCHIVO				
8.1 Música Original				
8.2 Efectos de Sonido				
SUBTOTAL				\$15.234.088
HONORARIOS DE PRODUCCIÓN GENERAL DEL 7%				\$1.066.386
TOTAL GENERAL				\$16.300.474

8. Desglose de producción

1-EXT. CALLE-PARADERO. DÍA

Desglose de producción

Locaciones:

- Calle (sector de la ciudad con bahía en paradero de buseta).
- Paradero de buseta.

Elementos para lograr la escena:

- Buseta con conductor y pasajeros.
- Gestionar con la CHEC punto de electricidad para montar equipo de trabajo.
- Gestionar con la policía acompañamiento permanente.
- Gestionar baño para el equipo de trabajo.
- Contar con carpa para montar estación de trabajo (para proteger los equipos técnicos y equipo humano, así como para protegerse en caso de lluvia).
- Contar con agua para actores y equipo de trabajo, así como refrigerio.
- Contar con transporte para llevar equipos y elementos de arte, así como al personal.

Equipo humano: Total personas: 20 a 25 personas, contando extras, conductor de bus con pasajeros y a Diana Reyes (si va a acompañar grabación).

Dirección: Daniela Betancourt A.

Asistente de Dirección: Luis Fernando Duque

Producción: Margarita Laverde

Dir. de Arte: Marian Jana Ortiz

Dir. de Fotografía: Gilsan Darío Quintero, Leonardo Cárdenas González.

Dir. de Sonido: Santiago Rubio López, Daniel José Díaz Cardona.

Cámara 1: Gilsan Darío Quintero.

Actor 1: Ronald Zapata.

Actor 2: Luisa Moreno.

Extras: cinco personas a las que Antonio evade cuando va hacia el paradero.

Arte: Vestimenta de los actores: ojo importante pañuelo, guantes, anti bacterial, chaqueta, pestaña, maquillaje.

Equipo técnico:

Iluminación

Cámara

Sonido

Equipos de monitoreo para script

Otros: extensiones

2-EXT. CALLE-PARADERO. DÍA

Desglose de producción

Locaciones:

- Calle (sector de la ciudad con bahía en paradero de buseta).
- Paradero de buseta.

Elementos para lograr la escena:

- Buseta con conductor y pasajeros.
- Gestionar con la CHEC punto de electricidad para montar equipo de trabajo.
- Gestionar con la policía acompañamiento permanente.
- Gestionar baño para el equipo de trabajo.
- Contar con carpa para montar estación de trabajo (para proteger los equipos técnicos y equipo humano, así como para protegerse en caso de lluvia).
- Contar con agua para actores y equipo de trabajo, así como refrigerio.

- Contar con transporte para llevar equipos y elementos de arte, así como al personal.

Equipo humano: Total personas: 20 a 25 personas, contando extras, busetero con pasajeros y a Diana Reyes (si va a acompañar grabación).

Dirección: Daniela Betancourt A.

Asistente de Dirección: Luis Fernando Duque

Producción: Margarita Laverde

Dir. de Arte: Marian Jana Ortiz

Dir. de Fotografía: Gilsan Darío Quintero, Leonardo Cárdenas González.

Dir. de Sonido: Santiago Rubio López, Daniel José Díaz Cardona.

Cámara 1: Gilsan Darío Quintero.

Actor 1: Ronald Zapata.

Actor 2: Luisa Moreno.

Extras: cinco diferentes extras.

Arte: Vestimenta de los actores: ojo importante pañuelo, guantes, antibacterial, chaqueta, pestaña, maquillaje, bolsa.

Equipo técnico:

Iluminación

Cámara

Sonido

Equipos de monitoreo para script

Otros: extensiones

3-INT. CASA-BAÑO. NOCHE

Desglose de producción

Locaciones:

Baño.

Elementos para lograr la escena:

- Casa con electricidad disponible (revisar que la carga eléctrica de los equipos sea la permitida en el lugar de la casa, para que no se salten los tacos)
- Gestionar baño para el equipo de trabajo.
- Contar con agua para actores y equipo de trabajo, así como refrigerio.
- Contar con transporte para llevar equipos y elementos de arte, así como al personal.

Equipo humano: total personas: 10, así:

Dirección: Daniela Betancourt A.

Asistente de Dirección: Luis Fernando Duque

Producción: Margarita Laverde

Dir. de Arte: Marian Jana Ortiz

Dir. de Fotografía: Gilsan Darío Quintero, Leonardo Cárdenas González.

Dir. de Sonido: Santiago Rubio López, Daniel José Díaz Cardona.

Cámara 1: Gilsan Darío Quintero.

Actor 1: Ronald Zapata.

Actor 2: Luisa Moreno.

Arte: Vestimenta de Antonio: ojo importante gaveta, dos bolsas, pinzas, papel, caneca, espejo, guantes y demás elementos de baño (toalla, elementos de aseo personal).

Equipo técnico:

Iluminación

Cámara

Sonido

Equipos de monitoreo para script

Otros: Extensiones

4. 6. 7. 8. 9. INT. CASA-HABITACIÓN (AINARA). NOCHE.

Desglose de producción

Locaciones:

Habitación.

Elementos para lograr la escena:

- Casa con electricidad disponible (revisar que la carga eléctrica de los equipos sea la permitida en el lugar de la casa, para que no se salten los tacos)
- Contar con agua para actores y equipo de trabajo, así como refrigerio.
- Contar con transporte para llevar equipos y elementos de arte, así como al personal.

Equipo humano: total personas: 10, así:

Dirección: Daniela Betancourt A.

Asistente de Dirección: Luis Fernando Duque

Producción: Margarita Laverde

Dir. de Arte: Marian Jana Ortiz

Dir. de Fotografía: Gilsan Darío Quintero, Leonardo Cárdenas González.

Dir. de Sonido: Santiago Rubio López, Daniel José Díaz Cardona.

Cámara 1: Gilsan Darío Quintero.

Actor 1: Ronald Zapata.

Actor 2: Luisa Moreno.

Arte:

Habitación con tocador (con espejo)

Elementos para desmaquillarse

Caneca, 10 pañuelos, 1 toalla blanca, camiseta de dormir (ojo, solo camiseta y en ropa interior o pijama)

Tipo de lavamanos

Equipo técnico:

Iluminación

Cámara

Sonido

Equipos de monitoreo para script

Otros: Extensiones

5. INT. CASA-BAÑO (ANTONIO). NOCHE.

Desglose de producción

Locaciones:

Habitación.

Elementos para lograr la escena:

- Casa con electricidad disponible (revisar que la carga eléctrica de los equipos sea la permitida en el lugar de la casa, para que no se salten los tacos)
- Contar con agua para actores y equipo de trabajo, así como refrigerio.
- Contar con transporte para llevar equipos y elementos de arte, así como al personal.

Equipo humano: Total personas: 10

Dirección: Daniela Betancourt A.

Asistente de Dirección: Luis Fernando Duque

Producción: Margarita Laverde

Dir. de Arte: Marian Jana Ortiz

Dir. de Fotografía: Gilsan Darío Quintero, Leonardo Cárdenas González.

Dir. de Sonido: Santiago Rubio López, Daniel José Díaz Cardona.

Cámara 1: Gilsan Darío Quintero.

Actor 1: Ronald Zapata.

Actor 2: Luisa Moreno.

Arte: Ambiente de la actriz:

Habitación con tocador (con espejo)

Elementos para desmaquillarse

Caneca, 10 pañuelos, 1 toalla blanca, camiseta de dormir (ojo, solo camiseta y en ropa interior o pijama)

Tipo de lavamanos

Equipo técnico:

Iluminación

Cámara

Sonido

Equipos de monitoreo para script

Otros: Extensiones

10 EXT. BOSQUE – PICNIC. DÍA.

Desglose de producción

Locaciones:

- Bosque

Elementos para lograr la escena:

- Gestionar con la CHEC punto de electricidad para montar equipo de trabajo.
- Gestionar con la policía acompañamiento permanente.
- Gestionar baño para el equipo de trabajo.
- Contar con carpa para montar estación de trabajo (para proteger los equipos técnicos y equipo humano, así como para protegerse en caso de lluvia).
- Contar con agua para actores y equipo de trabajo, así como refrigerio.
- Contar con transporte para llevar equipos y elementos de arte, así como al personal.

Equipo humano: Total personas: 10 a 15 personas, contando extras, conductor de bus con pasajeros y a Diana Reyes (si va a acompañar grabación).

Dirección: Daniela Betancourt A.

Asistente de Dirección: Luis Fernando Duque

Producción: Margarita Laverde

Dir. de Arte: Marian Jana Ortiz

Dir. de Fotografía: Gilsan Darío Quintero, Leonardo Cárdenas González.

Dir. de Sonido: Santiago Rubio López, Daniel José Díaz Cardona.

Cámara 1: Gilsan Darío Quintero.

Actor 1: Ronald Zapata.

Actor 2: Luisa Moreno.

Extras: cinco personas a las que Antonio evade cuando va hacia el paradero.

Arte: Vestimenta de los actores: ojo importante pañuelo, guantes, anti bacterial, chaqueta, pestaña, maquillaje, frutas, canasta, mantel, comida.

Equipo técnico:

Iluminación

Cámara

Sonido

Equipos de monitoreo para script

Otros: extensiones

11-INT. CASA-HABITACIÓN. NOCHE

Desglose de producción

Locaciones:

Habitación de Antonio.

Elementos para lograr la escena:

- Casa con electricidad disponible (revisar que la carga eléctrica de los equipos sea la permitida en el lugar de la casa, para que no se salten los tacos)
- Gestionar baño para el equipo de trabajo.
- Contar con agua para actores y equipo de trabajo, así como refrigerio.
- Contar con transporte para llevar equipos y elementos de arte, así como al personal.

Equipo humano: Total personas: 8

Dirección: Daniela Betancourt A.

Asistente de Dirección: Luis Fernando Duque

Producción: Margarita Laverde

Dir. de Arte: Marian Jana Ortiz

Dir. de Fotografía: Gilsan Darío Quintero, Leonardo Cárdenas González.

Dir. de Sonido: Santiago Rubio López, Daniel José Díaz Cardona.

Cámara 1: Gilsan Darío Quintero.

Actor 1: Ronald Zapata.

Actor 2: Luisa Moreno.

Arte: Vestimenta de Antonio: ojo importante cama, mesa de noche, bolsa

Equipo técnico:

Iluminación

Cámara

Sonido

Equipos de monitoreo para script

Otros: extensiones

12- INT. CASA-HABITACIÓN. NOCHE

Desglose de producción

Locaciones:

Habitación de Antonio.

Elementos para lograr la escena:

- Casa con electricidad disponible (revisar que la carga eléctrica de los equipos sea la permitida en el lugar de la casa, para que no se salten los tacos)
- Gestionar baño para el equipo de trabajo.
- Contar con agua para actores y equipo de trabajo, así como refrigerio.
- Contar con transporte para llevar equipos y elementos de arte, así como al personal.

Equipo humano: Total personas: 8, así:

Dirección: Daniela Betancourt A.

Asistente de Dirección: Luis Fernando Duque

Producción: Margarita Laverde

Dir. de Arte: Marian Jana Ortiz

Dir. de Fotografía: Gilsan Darío Quintero, Leonardo Cárdenas González.

Dir. de Sonido: Santiago Rubio López, Daniel José Díaz Cardona.

Cámara 1: Gilsan Darío Quintero.

Actor 1: Ronald Zapata.

Actor 2: Luisa Moreno.

Arte: Vestimenta de Antonio: ojo importante cama, mesa de noche, bolsa

Equipo técnico:

Iluminación

Cámara

Sonido

Equipos de monitoreo para script

Otros: extensiones

13-EXT. CALLE-PARADERO. DÍA

Desglose de producción

Locaciones:

- Calle (sector de la ciudad con bahía en paradero de buseta).
- Paradero de buseta.

Elementos para lograr la escena:

- Gestionar con la CHEC punto de electricidad para montar equipo de trabajo.
- Gestionar con la policía acompañamiento permanente.
- Gestionar baño para el equipo de trabajo.
- Contar con carpa para montar estación de trabajo (para proteger los equipos técnicos y equipo humano, así como para protegerse en caso de lluvia).
- Contar con agua para actores y equipo de trabajo, así como refrigerio.
- Contar con transporte para llevar equipos y elementos de arte, así como al personal.

Equipo humano: Total personas: 8

Dirección: Daniela Betancourt A.

Asistente de Dirección: Luis Fernando Duque

Producción: Margarita Laverde

Dir. de Arte: Marian Jana Ortiz

Dir. de Fotografía: Gilsan Darío Quintero, Leonardo Cárdenas González.

Dir. de Sonido: Santiago Rubio López, Daniel José Díaz Cardona.

Cámara 1: Gilsan Darío Quintero.

Actor 1: Ronald Zapata.

Actor 2: Luisa Moreno.

Arte: Vestimenta de la actriz, ojo con canasta, reloj y pañuelo

Equipo técnico:

Iluminación

Cámara

Sonido

Equipos de monitoreo para script

Otros: extensiones

14. EXT. CALLE-PARADERO. DÍA.

Desglose de producción

Locaciones:

- Calle (sector de la ciudad con bahía en paradero de buseta).
- Paradero de buseta.

Elementos para lograr la escena:

- Gestionar con la CHEC punto de electricidad para montar equipo de trabajo.
- Gestionar con la policía acompañamiento permanente.
- Gestionar baño para el equipo de trabajo.
- Contar con carpa para montar estación de trabajo (para proteger los equipos técnicos y equipo humano, así como para protegerse en caso de lluvia).
- Contar con agua para actores y equipo de trabajo, así como refrigerio.
- Contar con transporte para llevar equipos y elementos de arte, así como al personal.

Equipo humano: Total personas: 8

Dirección: Daniela Betancourt A.

Asistente de Dirección: Luis Fernando Duque

Producción: Margarita Laverde

Dir. de Arte: Marian Jana Ortiz

Dir. de Fotografía: Gilsan Darío Quintero, Leonardo Cárdenas González.

Dir. de Sonido: Santiago Rubio López, Daniel José Díaz Cardona.

Cámara 1: Gilsan Darío Quintero.

Actor 1: Ronald Zapata.

Actor 2: Luisa Moreno.

Arte: Vestimenta de la actriz, ojo con canasta, reloj y pañuelo.

Equipo técnico:

Iluminación

Cámara

Sonido

Equipos de monitoreo para script

Otros: extensiones

15. EXT. CALLE-PARADERO. DÍA.

Desglose de producción

Locaciones:

- Calle (sector de la ciudad con bahía en paradero de buseta).
- Paradero de buseta.

Elementos para lograr la escena:

- Gestionar con la CHEC punto de electricidad para montar equipo de trabajo.
- Gestionar con la policía acompañamiento permanente.
- Gestionar baño para el equipo de trabajo.
- Contar con carpa para montar estación de trabajo (para proteger los equipos técnicos y equipo humano, así como para protegerse en caso de lluvia).
- Contar con agua para actores y equipo de trabajo, así como refrigerio.
- Contar con transporte para llevar equipos y elementos de arte, así como al personal.

Equipo humano: Total personas: 8

Dirección: Daniela Betancourt A.

Asistente de Dirección: Luis Fernando Duque

Producción: Margarita Laverde

Dir. de Arte: Marian Jana Ortiz

Dir. de Fotografía: Gilsan Darío Quintero, Leonardo Cárdenas González.

Dir. de Sonido: Santiago Rubio López, Daniel José Díaz Cardona.

Cámara 1: Gilsan Darío Quintero.

Actor 1: Ronald Zapata.

Actor 2: Luisa Moreno.

Arte: Vestimenta de la actriz, ojo con canasta, reloj y pañuelo

Equipo técnico:

Iluminación

Cámara

Sonido

Equipos de monitoreo para script

Otros: extensiones

9. Referencias

- David Oubiña (Edición 2009). Una juguetería filosófica. Cine, cronografía y arte digital.
- Doc Comparato (2002). De la Creación al Guión. Instituto RTVE segunda edición.
- Elena Galán Fajardo. Fundamentos básicos en la construcción de personajes para medios audiovisuales.
- Gilles Deleuze. Bergson y las imágenes. Cine I. Editorial Cactus. Diciembre de 2009.
- Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet (1996). Estética del Cine. Ed. Paidós.
- Jacques Aumont (1998). El rostro en el cine. Ed. Paidós.
- Jacques Rancière, edición 2001. La fábula cinematográfica. Ed. Paidós.
- Jaime Barroso (2008). Realización audiovisual. Ed. Síntesis.
- Joaquín Romaguera, Homero Alsina (Tercera edición, Tomo I). Ed. Cátedra S.A.
- Josep Carles Lainez (2003). Construcción metafórica y análisis fílmico. Ed. Diputació de Valencia.
- Josep Prosper, Fernando Canet. Narrativa audiovisual: Estrategias y recursos. Ed. Síntesis.
- Juan Orellana. (2003). La falsa frontera entre ficción y realidad en el cine. Una interpretación epistemológica del realismo de André Bazin y Andrei Tarkovski. Artículo. Recuperado de <http://www.andreitarkovski.org/articulos/orellana.html>
- Marcel Martín. (Quinta reimpresión 2002). El lenguaje del cine. Ed. Gedisa.

- Revista Número. N° 35. Edición impresa. Diciembre 2012. Enero-Febrero 2013.
- Roland Barthes (Impresión 2009). La cámara lúcida. Ed. Paidós.
- Roman Gubern. Historia del Cine, Tomo I. Reedición de la obra publicada en 1969.
- Tomás Eloy Martínez (2006). La otra realidad-Antología. Fondo de Cultura Económica.
- Tomás Eloy Martínez. (2008). Ficciones verdaderas. Revista Número. Edición impresa Diciembre 2012- Enero y Febrero de 2013. P. 14-17.

10. Filmografía

- El viaje a la Luna

Título original: Le Voyage dans la lune (S)

Año: 1902

Duración: 14 min.

País: Francia

Director: Georges Méliés

Guión: Georges Méliès (Novelas: Julio Verne, H. G. Wells).

Música: Película muda.

Fotografía: Michaut, Lucien Tainguy (B&W).

Reparto: Georges Méliès, Bleuette Bernon, Henri Delannoy, Jeanne d'Alcy

Productora: Star Film

Género: Ciencia ficción

Sinopsis

Seis valientes astronautas viajan en una cápsula espacial de la Tierra a la Luna. La primera película de ciencia-ficción de la historia fue obra de la imaginación del director francés y mago Georges Méliès (1861-1938), que se inspiró en las obras "From the Earth to the Moon" (1865) de Julio Verne y "First Men in the Moon" (1901) de H. G. Wells. Se trata de un cortometraje de 14 minutos de duración realizado con el astronómico presupuesto para la época de 10.000 francos, suponía nada menos que la película número 400 del realizador francés, y abrió al mundo del cine una nueva puerta para contar historias fantásticas y de ciencia-ficción mediante el uso de trucos y efectos especiales.

- Metrópolis

Año: 1927

País: Alemania

Director: Fritz Lang

Guión: Thea Van Harbou

Música: Bernd Schulthers y Gottfried Huppertz

Fotografía: Karl Freund y Günter Rittau

Reparto: Gustav Fröhlich, Brigitte Helm, Alfred Abel, Rudolf Klein-Rogge, Fritz Rasp, Theodor Loos, Heinrich George, Fritz Alberti, Grete Berger, Heinrich Gotho, Georg John, Olaf Storm

Género: Ciencia ficción

Sinopsis: Futuro, año 2000. En la megalópolis de Metrópolis la sociedad se divide en dos clases, los ricos que tienen el poder y los medios de producción, rodeados de lujos, espacios amplios y jardines, y los obreros, condenados a vivir en condiciones dramáticas recluidos en un gueto subterráneo, donde se encuentra el corazón industrial de la ciudad. Un día Freder (Alfred Abel), el hijo del todopoderoso Joh Fredersen (Gustav Frohlich), el hombre que controla la ciudad, descubre los duros aspectos laborales de los obreros tras enamorarse de María (Brigitte Helm), una muchacha de origen humilde, venerada por las clases bajas y que predica los buenos sentimientos y al amor. El hijo entonces advierte a su padre que los trabajadores podrían rebelarse.

- **As good as it gets** (Mejor imposible)

Año: 1997

País: Estados Unidos

Director: James L. Brooks

Guión: Mark Andrus y James L. Brooks

Música: Hans Zimmer

Fotografía: John Bailey

Reparto: Jack Nicholson, Helen Hunt, Greg Kinnear, Cuba Gooding Jr., Skeet Ulrich, Shirley Knight, Jesse James, Lawrence Kasdan, Yeadley Smith, Lupe Ontiveros, Maya Rudolph, Tara Subkoff, Lisa Edelstein, Jamie Kennedy, Harold Ramis, Julie Benz.

Género: Comedia, drama, romance.

Sinopsis: Melvin Udall (Jack Nicholson), un escritor obsesivo y maniático, es uno de los seres más desagradables y desagradecidos que uno pueda tener como vecino en Nueva York. Es un hombre que sufre de un desorden obsesivo-compulsivo. Entre sus rutinas está la de comer todos los días en una cafetería, donde le sirve Carol Connelly (Helen Hunt), una camarera y madre soltera. Por su parte Simon Nye (Greg Kinnear), un artista gay, vive en el mismo edificio que Melvin, y sufre constantemente su homofobia. De repente, un buen día, Melvin tiene que hacerse cargo de un pequeño perro aunque detesta los animales. La presencia en su vida del animal ablandará su corazón.

- **Reign over me**

Año: 2007

País: Estados Unidos

Dirección: Mike Binder

Guión: Mike Binder

Música: Rolfe Kent

Fotografía: Russ Alsobrook

Sinopsis: Charlie Fineman (Adam Sandler) y Alan Johnson (Don Cheadle), antiguos compañeros de habitación durante la universidad, vuelven a encontrarse por casualidad en la esquina de una calle de Manhattan. Cinco años después de perder a su familia en el 11-S, Charlie –antes un dentista de éxito– se ha retirado, y Alan está asombrado al ver los cambios que se han producido en su amigo. Al mismo tiempo, Alan –que debería estar disfrutando de su bella mujer, sus hijos y su carrera– se encuentra sobrecogido por las responsabilidades. Su renacida relación se convierte en un punto de apoyo para estos dos hombres que necesitan de un amigo en el que confiar en este momento fundamental de sus vidas.

- **Persona**

Año: 1966

País: Suecia

Director: Ingmar Bergman

Música: Lars Johan Werle

Fotografía: Suen Nykvist

Sinopsis: Elisabeth (Liv Ullmann), una célebre actriz de teatro, es hospitalizada tras perder la voz durante una representación de "Electra". Después de ser sometida a una serie de pruebas, el diagnóstico es bueno. Sin embargo, como sigue sin hablar, debe permanecer en la clínica. Alma (Bibi Anderson), la enfermera encargada de cuidarla, intenta romper su mutismo hablándole sin parar.

- **Stalker**

Año: 1979

País: Unión Soviética

Director: Andrei Tarkovsky

Guión: Arkadry Strugatskiy, Boris Strugatskiy, Andrei Tarkovsky

Música: Eduard Artemev

Fotografía: Aleksandr Knyazhinsky, Georgi Rerberg

Sinopsis: En un lugar de Rusia llamado "La Zona", hace algunos años se estrelló un meteoro. A pesar de que el acceso a este lugar está prohibido, los "stalkers" se dedican a guiar a quienes se atreven a aventurarse en este inquietante paraje.

- **Azul**

Año: 1993

País: Francia

Director: Krzysztof Kieslowski

Guión: Krzysztof Piesiewicz y Krzysztof Kieslowski

Música: Zbigniew Preisner

Fotografía: Slawomir Idziak

Género: Drama

Sinopsis: En un accidente de coche, Julie pierde a su marido Patrice, un prestigioso compositor, y a su hija Anna. Al recuperarse de sus lesiones, decide comenzar una nueva vida, independiente, solitaria y anónima, alejada de los privilegios que antes disfrutaba. Olivier, el ayudante de Patrice, intenta sacarla de su aislamiento Olivier está enamorado de ella desde hace muchos años y acaba convenciéndola para que termine el «Concierto para Europa», una ambiciosa obra inacabada de Patrice.

- **Touch of evil**

Año: 1958

País: Estados Unidos

Director: Orson Welles

Guión: Orson Welles

Música: Henry Mancini

Fotografía: Russell Metty

Sinopsis: Un agente de la policía de narcóticos (Heston) llega a la frontera mexicana con su esposa justo en el momento en que explota una bomba. Inmediatamente se hace cargo de la investigación contando con la colaboración de Quinlan (Welles), el jefe de la policía local,

muy conocido en la zona por sus métodos expeditivos y poco ortodoxos. Una lucha feroz se desata entre los dos hombres, pues cada uno de ellos tiene pruebas contra el otro.

- **Nostalghia**

Año: 1983

País: Italia

Director: Andrei Tarkovsky

Guión: Andrei Tarkovsky, Tonino Guerra

Fotografía: Giuseppe Lanci

Sinopsis: Andrei Gorèakov, un poeta ruso, recorre Italia en compañía de Eugenia con la intención de investigar la vida de un compositor del siglo XVI. En su viaje se encontrarán con el apocalíptico Domenico.

- **Offret (Sacrificio)**

Año: 1986

País: Suecia

Director: Andrei Tarkovsky

Guión: Andrei Tarkovsky

Música: J. S. Bach

Fotografía: Suen Nykvist

Sinopsis: Mientras su familia se reúne para celebrar su cumpleaños, el periodista Alexander se siente angustiado por la desoladora falta de espiritualidad que caracteriza al mundo contemporáneo. Sus peores temores se confirman cuando, durante la fiesta, llega la noticia de un inminente conflicto nuclear: la Tercera Guerra Mundial. El final, definitivo e irreversible, está cerca. En ese momento están con él su angustiada esposa, sus dos hijos, un amigo médico y un peculiar cartero, que lo convence de que una de sus criadas es una bruja que tiene el poder de salvar al mundo mediante un último sacrificio.

- **Goodfellas**

Año: 1990

País: Estados Unidos

Director: Martín Scorsese

Guión: Nicholas Pileggi, Martín Scorsese

Fotografía: Michael Ballhaus

Sinopsis: Henry Hill, hijo de padre irlandés y madre siciliana, vive en Brooklyn y se siente fascinado por la vida que llevan los gánsters de su barrio, donde la mayoría de los vecinos son inmigrantes. Paul Cicero, el patriarca de la familia Pauline, es el protector del barrio. A los trece años, Henry decide abandonar la escuela y entrar a formar parte de la organización mafiosa como chico de los recados; muy pronto se gana la confianza de sus jefes, gracias a lo cual irá subiendo de categoría.

- **The king's of speech**

Año: 2010

País: Reino Unido

Director: Tom Hooper

Guión: David Seidler

Música: Alexandre Desplat

Fotografía: Danny Cohen

Sinopsis: El duque de York se convirtió en rey de Inglaterra con el nombre de Jorge VI (1936-1952), tras la abdicación de su hermano mayor, Eduardo VIII. Su tartamudez, que constituía un gran inconveniente para el ejercicio de sus funciones, lo llevó a buscar la ayuda de Lionel Logue, un experto logopeda que consiguió, empleando una serie de técnicas poco ortodoxas, para eliminar este defecto del rey.

- **The birth of a nation**

Año: 1915

País: Estados Unidos

Director: D. W. Griffith

Guión: D. W. Griffith y Frank E. Woods

Fotografía: G. W. Bitzer

Sinopsis: Clásico del cine mudo que narra los acontecimientos más importantes de la creación de los Estados Unidos de América: la guerra civil, el asesinato de Lincoln, etc. Ha sido tachada de racista por su glorificación del Ku Klux Klan, pero tiene el mérito de ser la primera película que cuenta una historia de modo coherente: hasta ese momento una película era un conjunto de escenas con muy poca relación entre sí. Obtuvo un enorme éxito en su tiempo.

- **In the mood for love**

Año: 2000

País: Hong Kong

Director: Wong Kar-Wai

Guión: Wong Kar-Wai

Música: Michael Galasso

Fotografía: Christopher Doyle, Mark Li Ping-Bing

Sinopsis: Hong Kong, 1962. Chow, redactor jefe de un diario local, se muda con su mujer a un edificio habitado principalmente por gentes de Shanghai. Allí conoce a Li-zhen, una joven que acaba de instalarse en el mismo edificio con su esposo. Ella es secretaria de una empresa de exportación y su marido está continuamente de viaje de negocios. Como la mujer de Chow también está casi siempre fuera de casa, Li-zhen y Chow pasan cada vez más tiempo juntos y se hacen muy amigos. Un día, ambos descubrirán que sus respectivos cónyuges los están traicionando.

- **Requiem for a dream**

Año: 2000

País: Estados Unidos

Director: Darren Aronofsky

Guión: Darren Aronofsky, Hubert Selby Jr.

Música: Clint Mansell

Fotografía: Matthew Libatique

Sinopsis: Harry (Jared Leto) y su madre (Ellen Burstyn) tienen sueños muy distintos: ella está permanentemente a dieta esperando el día en que pueda participar en su concurso televisivo preferido; la ambición de Harry y su novia Marion (Jennifer Connelly) es hacerse ricos vendiendo droga y utilizar las ganancias para abrir un negocio propio, pero nunca tienen el dinero

suficiente para ello. A pesar de todo, Harry y Marion no se resignan y harán lo inimaginable para conseguir la vida que anhelan.