

**Universidad Monteávila
Facultad de Ciencias de Comunicación e Información
Escuela de Comunicación Social
Proyecto Final de Carrera**

REALIZACION DE CORTOMETRAJE

“Levántate y anda”

**Proyecto Final de Carrera como requisito para optar por el Título de
Licenciado en Comunicación Social**

Tutor Académico: Sergio Monsalve

INTEGRANTES:

AVAKIAN SOLEDAD, Avak Harun

NARVAEZ, Paola

RAMOS PEROZO, Eliú

VILLARROEL, Juan Carlos

Caracas, 9 de marzo de 2015

APROBACIÓN DEL TUTOR

Quien suscribe *Sergio Monsalve*, profesor coordinador del Trabajo Final de Grado *Levántate y Anda*, elaborado por *Avakian Avak, Narváez Paola, Ramos Eliú, Juan Carlos Villarroel*, considera que el mismo reúne los requisitos exigidos por la Universidad Monteávila, y tiene méritos suficientes como para ser sometido a la presentación y evaluación por parte del jurado examinador que sea designado.

En la ciudad de Caracas, a los 9 días del mes de marzo de 2015

Nombre: _____

(Firma) _____

Tutor

DERECHO DE AUTOR

Quien suscribe, en condición de autor originario del trabajo titulado **REALIZACION DE CORTOMETRAJE‘ 'Levántate y anda’**”, declara que: cedo a título gratuito, y en forma pura y simple, ilimitada e irrevocable para todos los territorios del mundo a la Universidad Monteávila, el derecho autor de contenido patrimonial que me corresponde sobre el trabajo señalado. Conforme con lo anterior, esta cesión patrimonial comprenderá el derecho para la Universidad de comunicar públicamente la obra, divulgarla, publicarla y reproducirla en soportes analógicos o digitales en la oportunidad que ella así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar mis intereses y derechos morales que me corresponden como autor de la obra antes señalada. La Universidad en todo momento deberá indicar que la autoría o creación del trabajo corresponde a mi persona, salvo los créditos que se deban hacer al tutor o a cualquier tercero que haya colaborado, citado o fuere hecho algún aporte intelectual en la realización de la presente obra.

Autor(es):

Avakian Avak. CI: 19563492 _____

Narváez Paola. CI: 23681827 _____

Ramos Eliú. CI: 24281051 _____

Villarroel Juan Carlos. CI: 19814112 _____

En la ciudad de Caracas, a los 9 días del mes de marzo del año 2015

Agradecimientos

Avak Avakian: A Sergio Monsalve por encaminarnos para llevar a cabo este proyecto. A mis padres por apoyarme en cada momento. A mi novia Alessandra Guerriero por apoyarme incondicionalmente durante mi carrera y en la realización de esta tesis.

Eliú Ramos: Agradezco a mis padres, a los profesores y a Oriana Palma.

Juan Carlos Villarroel: Aprovecho la presente para darle gracias a la Universidad Monteávila, especialmente a la Facultad de Ciencias de la Comunicación e Información, profesores, compañeros, por haber sido piezas fundamentales del desarrollo de nuestra carrera.

Paola Narváez: Agradezco a Ashley por aceptar mi arranque de amistad, al equipo por dejarme involucrar en el proyecto y a mis padres por el apoyo incondicional en cada etapa.

Contenido

Resumen.....	7
Introducción.....	8
III. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	10
3.1. Preparación del proyecto.....	10
3.1.1. Tema	10
3.1.2. Objetivo General	10
3.1.3. Objetivos Específicos	10
3.1.4. Justificación	11
3.1.5. Recursos	11
3.1.6. Lenguaje	12
3.2. Preparación de la Documentación	12
3.2.1. Textual	12
Historia y Trayectoria del Cine	13
Lenguaje Cinematográfico	15
Terminología de los elementos narrativos.....	16
3.2.2. Visual	19
IV LIBRO DE PRODUCCIÓN	20
4.1. Elaboración del Guión	21
4.1.1. Idea	21
4.1.2. Sinopsis	21
4.1.3. Descripción de los personajes	23
4.1.4. Guión Literario (Versión Final)	25
4.2. Producción del cortometraje	45
4.2.2. Storyboard.....	46
4.2.3. Propuesta de dirección.....	51
4.2.3.1. Estética	51
4.2.3.2. Personajes	52
4.2.4. Propuesta de arte.....	53
4.2.5. Referencias visuales de arte	55
4.2.5.1. Locaciones.....	55
4.2.5.2. Vestuario.....	57
4.2.6. Propuesta de música.....	58

4.2.7.	Presupuesto	59
4.2.8.	Desglose de producción	61
4.2.8.1.	Desglose general	61
4.2.8.2.	Desglose por escena	62
4.2.8.3.	Desglose por día	65
4.2.8.4.	Hojas de llamado	67
4.2.8.5.	Fichas artísticas	72
4.2.9.	Necesidades de producción	73
4.2.10.	Necesidades de fotografía e iluminación	73
4.2.11.	Necesidades de edición	74
4.2.12.	Plan de trabajo	75
4.2.13.	Plan de rodaje	76
4.2.14.	Informe de locación	80
4.2.15.	Hojas de pietaje	83
4.2.16.	Informe de dirección	88
4.2.17.	Informe de producción	90
4.2.18.	Informe de arte	91
4.2.19.	Rendir cuentas	93
4.2.20.	Postproducción de video	93
4.2.21.	Postproducción de audio	94
V	CONCLUSION	95
VI	BIBLIOGRAFIA	97
	Referencias Bibliográficas	98
	Trabajos de grado	99
	WEB	100
VII	FILMOGRAFIA	101
VIII	ANEXOS	103

Resumen

Levántate y anda es un cortometraje escogido como proyecto final de carrera, realizado, dirigido y producido por estudiantes de Comunicación Social de la Universidad Monteávila, para optar por el título de Licenciado en Comunicación Social. .

Levántate y Anda relata la historia de Mario (20) un muchacho el cual se encuentra acostado en su cuarto oyendo música. Su madre entra a llevarle café y entablan una conversación que dura aproximadamente quince minutos. En ella tocan distintos temas sobre la vida y la muerte, la percepción de cada uno de ellos y lo difícil que es dejar atrás el recuerdo de una persona muy querida que, por causas de la vida hemos perdido.

El proyecto sugiere un gran esfuerzo por parte de los tesisistas, los cuales podrán en práctica todos los conocimientos adquiridos y demostrarán estar capacitados para desarrollarse como comunicadores sociales y cineastas a lo largo de su vida profesional.

Levántate y anda nace de una idea de hace tres (3) años, que como toda idea en nacimiento tenía muchas imperfecciones y fallas que poco a poco gracias a las enseñanzas de la universidad fue tomando forma hasta convertirse en un guión de cortometraje próximo a ser producido por sus creadores.

Es un cortometraje muy antropológico, con temas que quizás puedan parecer densos, pero gracias a la creatividad y preparación de los tesisistas, es presentado de una manera simple, atractiva e interesante.

Introducción

Un comunicador social es un profesional especializado en las distintas formas existentes para comunicar algo. Cuenta con las herramientas para que dicha comunicación sea efectiva y comprensible, de manera que todo aquel que reciba dicha información lo haga pensar y reflexionar.

Entre las materias que conforman la carrera Comunicación Social, se encuentra la cátedra de *Teoría y práctica de Cine*. En esta materia el comunicador aprende todo lo relacionado a la estructura y narrativa del cine, brindándole los conocimientos y las herramientas necesarias para que el mismo sea capaz de desarrollarse como cineasta durante su vida profesional.

Por esta y muchas otras razones es que se escogió la realización de un *cortometraje* como proyecto final de carrera que, de ser aprobado, será la pieza final para la obtención del título *Licenciado en Comunicación Social*, permitiéndonos avanzar un paso más en nuestra formación como persona y como profesionales.

El cortometraje está inspirado en un guión escrito hace un (1) año por Eliú Ramos. Se profundiza en temas antropológicos como la vida y la muerte y en temas psicológicos sobre cómo dejar atrás el recuerdo de un ser querido y seguir adelante con nuestras vidas.

La realización de este proyecto final de carrera, supone un gran esfuerzo por parte del equipo, quienes gracias a las herramientas brindadas durante estos cinco (5) años de carrera, serán capaces de realizar tan ambicioso proyecto, logrando como producto final el rodaje y posterior exhibición del cortometraje ***Levántate y anda.***

III. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

3.1. Preparación del proyecto

3.1.1. Tema

La historia gira en lo difícil que es decir adiós a un ser querido; en cómo actuamos frente a esta pérdida y cómo el apego emocional nos conduce a una realidad inexistente, donde el recuerdo y la tristeza se mezclan en un ciclo repetitivo el cual, la mayoría de las veces, es muy difícil de dejar y seguir adelante.

3.1.2. Objetivo General

Realizar un cortometraje sobre el apego llamado “Levántate y anda” donde la forma y el fondo sean de calidad, Contando con el menor presupuesto posible.

3.1.3. Objetivos Específicos

Desarrollar un guión donde a través de la tensión el espectador siga la historia hasta al final.

Utilizar una maleta de luces Arri que contenga el número de luces específico para el cortometraje.

Utilizar una cámara T3i personal para la realización de las grabaciones.

Conseguir actores que estén dispuestos a realizar sus servicios con un pago simbólico.

Encontrar una locación adecuada donde no se tenga que pagar para la utilización del espacio.

Conseguir equipo humano que pueda colaborar en las labores de pre-producción, producción y post-producción.

Conseguir un catering lo suficientemente económico para ser utilizado en la producción del cortometraje.

3.1.4. Justificación

El proyecto, como se mencionó anteriormente, se centra en lo difícil que es decir adiós a un ser querido. Cómo superar ese momento, y cómo evitar que el dolor por la pérdida siga creciendo y afectando cada aspecto de nuestras vidas. El cortometraje tendrá muchas implicaciones antropológicas vistas durante la carrera, las cuales servirán como una herramienta para explicar con más exactitud lo que queremos mostrar.

Además el cortometraje es un reto personal para cada uno de nosotros, ya que sugiere un esfuerzo grande en cuanto a la dirección, guión y elenco, debido a que es un tema netamente sentimental y perceptivo donde muchas de las acciones deberán hablar por si solas sin necesidad de diálogos extensos, en pocas palabras será un guión que hablará entre líneas, por lo tanto deberá estar estructurado de manera tal que permita lograr lo que estamos buscando.

Y finalmente supone un gran reto de dirección, tanto de rodaje como de talentos.

3.1.5. Recursos

Para la realización del proyecto se cuenta con una cámara DSRL Canon T3i, la cual permitirá que el cortometraje sea grabado en formato de cine, dándole ese estilo único y haciéndolo resaltar como un gran cortometraje. Además se cuenta con una (1) maletas de luces Arri®, la cual nos permitirá jugar con la iluminación de tal manera que el “Set” tenga la iluminación que deseamos.

Asimismo un (1) “*Steady-Cam*”. Este equipo está diseñado para que los movimientos que se vayan a realizar a la hora de grabar el cortometraje, tengan una calidad cinematográfica.

Además, se cuenta con una (1) cámara DSRL Canon T2i, la cual está destinada a hacer el “*Making off*” y la “*Foto fija*” durante la pauta.

De igual manera, se cuenta con dos (2) computadoras altamente capacitadas para realizar la postproducción del material en bruto, y dar como resultado el

cortometraje final que, posteriormente, será entregado y evaluado por el jurado competente.

3.1.6. Lenguaje

Para la realización de nuestro proyecto, el lenguaje jugó un papel muy importante en cada una de las etapas en las que se desarrolló el mismo. El lenguaje no sólo consta de vocabulario sino de lo que se quiere transmitir por la vía visual.

El guión literario se escribió de manera en que se siembren “pistas” a lo largo del desarrollo del mismo logrando dar una serie de “indicios” que permitan descubrir lo que sucede y va a suceder en la obra.

Posteriormente se pasó a estructurar el guión técnico. El mismo se hace estratégicamente para lograr plasmar una imagen al espectador. Qué tipo de plano se va a utilizar, qué movimiento y ángulo de cámara se requiere son todos los elementos necesario que deben aparecer en el guion técnico de manera que, a través de éstos, se logre comunicar visualmente lo que se quiere.

3.2. Preparación de la Documentación

3.2.1. Textual

La documentación textual se obtuvo recopilando material obtenido de distintas fuentes (libros, artículos, páginas webs, trabajos de grado) que nos reforzaron nuestros conocimientos sobre el mundo audiovisual. Además obtuvimos nuevos conocimientos, que a pesar de ser pequeños, nos dieron nuevas herramientas para que la calidad de nuestro producto final, fuese de excelencia.

Desde el punto de vista “*teórico*” encontramos distintos conceptos que nos ayudaron a la ejecución del proyecto. A continuación presentamos una lista de conceptos con sus respectivas explicaciones.

Historia y Trayectoria del Cine

El Cine es una técnica que consiste en la proyección de fotogramas de forma rápida y sucesiva, con el fin de crear la sensación de movimiento (BAZIN: 2001).

La historia del cine como espectáculo tiene sus inicios en París, Francia el 28 de diciembre de 1895, sin embargo la idea de captar el movimiento y proyectarlo es sumamente antigua. Sus comienzos fueron con la *Cámara Oscura* y el *Taumatropo*. La Cámara Oscura es un instrumento que permite la proyección de una imagen externa hacia el interior del instrumento (Aumont: 1996).

Thomas Alva Edison fue el iniciador de este nuevo fenómeno de imágenes en movimiento patentando el *Kinetoscopio*. Posteriormente los hermanos Lumiere crearon el cinematógrafo. Éste era un aparato capaz de filmar y proyectar imágenes en movimiento, fue el primero de los tantos inventos capaz de realizar ambas tareas.

El 28 de diciembre de 1895 los hermanos Lumiere realizaron la primera proyección al público en el Grand Café de París, donde proyectaron diez (10) películas, de su propia autoría, con el fin de entretener y mostrar este nuevo invento al público en general. Fue así como poco a poco el cine fue ganando cada vez más importancia y reconocimiento de las personas que al principio lo veían como una atracción menor, de feria. Sin embargo durante la primera década del siglo XX fueron surgiendo pequeños estudios encargados de la producción de películas, que además de ser de poca duración y poco metraje, producirla resultaba ser relativamente económica (Aumont: 1996)

Entra en escena en el año 1903 el pequeño poblado de Hollywood, en la costa oeste de los Estados Unidos de Norteamérica, donde un grupo de productores independientes huyendo de los abusivos impuestos fijados por Edison para la utilización de su *Kinetoscopio*, decidieron fundar ahí sus compañías productoras. Es así como nacen 20th Century Fox, MGM, Universal Studios, Paramount, etc... A partir de este momento se puede decir que comienza el auge del cine y Hollywood se convierte en un importante centro cinematográfico a nivel mundial (Aumont: 1996)

En el mundo cinematográfico las películas son clasificadas por grupos dependiendo de su *género*. Cada género a su vez, está conformado por películas que tengan ciertos parecidos como lo son su estilo, tema, y público objetivo.

Entre los géneros de cine más comunes se encuentran los siguientes:

- **Cine Comercial:** Son aquellas películas creadas por la gran industria del cine, dirigidas a un gran público y que tiene como objetivo crear generar grandes beneficios económicos.
- **Cine Documental:** Es considerado como la obra cinematográfica que busca captar la realidad material e inmaterial que nos rodea. Es un género que busca exponer hechos que se presentan en la realidad con el fin de educar, informar o representar artísticamente dicha realidad. “En este cine la escena se da ya creada y no es necesario la puesta en escena que necesita siempre el cine de ficción (Breschand: 2004)
- **Cine Independiente:** “es aquel en el que el director tiene un papel preponderante al basarse normalmente en un guión propio y ser realizado al margen de las presiones y limitaciones que implica el cine de los grandes estudios comerciales, lo cual le permite una mayor libertad a la hora de plasmar sus sentimientos e inquietudes en la película”¹
- **Cine de Animación:** “La animación es la técnica que da sensación de movimiento a imágenes, dibujos, figuras, recortes, objetos, personas, imágenes computarizadas o cualquier otra cosa que la creatividad pueda imaginar, fotografiando o utilizando minúsculos cambios de posición para que, por un fenómeno de persistencia de la visión, el ojo humano capte el proceso como un movimiento real”²

La animación no es un género; es un medio, un lenguaje, una forma de expresión; en suma otro cine –u otro camino posible para una historia del cine alternativo- capaz de albergar todos los géneros, todos los registros

¹ <http://www.claqueta.es/articulos/cine-de-autor-cine-independiente.html> (consulta realizada el 5 de marzo de 2015)

²<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm> (consulta realizada el 4 de marzo de 2015)

temáticos, discursos simples y complejos; argumentos tanto dirigidos al público infantil como al adulto (Costa, 2010, p. 15).

- **Cine Experimental:** Es aquel género del cine que utiliza un modo más artístico, dejando de lado el lenguaje audiovisual clásico y valiéndose de experiencias, sentimientos y emociones. El cine experimental es un heredero de las artes plásticas, específicamente de la pintura y la escultura: existen muchas películas para poder verificarlo. En especial las hechas en Francia consideradas como abstractas, durante la tercera década del siglo pasado y los experimentos de Richter, Eggeling, Fischinger y Ruttmann en Berlín en la década de los años veinte (20). Formas que se retratan de distinta manera para verlas desde otra perspectiva y con otra óptica (José Antonio González, 2005: 3)

Además de los distintos géneros existentes dentro de la industria del cine, él mismo utiliza un lenguaje universal y específico que permite entender y llevar a cabo una producción audiovisual, evitando así confusiones y sacando el máximo provecho a la hora de realizar la misma. Este lenguaje es llamado *Lenguaje Cinematográfico* (Historia General del cine: 1996)

Lenguaje Cinematográfico

Las primeras películas de la historia del cine se trabajaba con un lenguaje simple, solo se rodaban planos generales fijos, de naturaleza teatral.

Después, a partir de las combinaciones de elementos espaciales y temporales del director americano D.W Griffith, y de las investigaciones en el montaje de los cineastas soviéticos S.M Eisenstein y V.I Pudovkin (para los que el montaje era la esencia del cine), el cine ha ido adquiriendo un lenguaje propio, y sigue en constante evolución (Aumont: 1996).

“Este lenguaje se basa en el montaje de plano, narrando acciones que intenten acomodar los cambios de plano a la forma natural del ser humano de percibir la realidad. Se dirige su atención de forma natural, de forma que cada

cambio de plano intenta dar la información que en ese momento demanda el espectador”³

“Una vez escrito el *guión*, éste pasa a manos del director, que será el máximo responsable de las fases de rodaje y de montaje. Esta responsabilidad se traduce en la toma de una serie de decisiones, que afectan fundamentalmente a dos parámetros: espacio y tiempo”⁴

Según Pedro Jiménez en su publicación “*Lenguaje Cinematográfico*” existe una terminología universal para los elementos narrativos. Esta terminología es la siguiente:

Terminología de los elementos narrativos

- **Unidades de tiempo y espacio**

- **Secuencia:** Unidad narrativa amplia. Bloque de acción con comienzo y fin.
- **Escena:** Conjunto de planos unidos por un criterio de unidad de E/T (espacio/ tiempo)
- **Plano:** Encuadre sobre una acción. Las escenas están divididas en planos. Cada vez que cambia el encuadre, es un nuevo plano.
- **Toma:** De acción a corte. Las diferentes veces que se repite un plano sin cambiar ningún elemento de la cámara.
- **Pick up:** Cuando se hace una toma de sólo una parte del plano.
- **Cuadro:** Espacio imaginario que seleccionamos del todo para enmarcar lo que queremos que se vea. Utilizamos planos para ello.
- **Fuera de Campo:** El cuadro está delimitado por sus cuatro (4) lados, más el fondo, más el límite de la cámara. Todo lo que esta fuera del cuadro se entiende como fuera de campo.

³ http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/24/cd/m1_2/index.html (consulta realizada 05 de marzo de 2015)

⁴ http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/24/cd/m1_2/index.html (consulta realizada 05 de marzo de 2015)

- **Tipos de Planos por tamaño**

- **Plano General:** Plano descriptivo de la acción y su entorno. Se observa a los personajes con bastante espacio o *aire* a su alrededor.
- **Plano General Largo:** Plano más abierto que el general. Es usado para situaciones que necesitan de más elementos para describirlos.
- **Plano General Corto:** Plano general en el que se ve la figura humana que cubre todo el cuadro. Tiene menos fondo que el Plano General.
- **Plano Americano:** Corta al personaje a nivel de las rodillas. Descriptivo de la expresión del actor y sus acciones.
- **Plano Medio:** Es el más utilizado. Corta al personaje a nivel de la cintura; puede ser medio largo o medio corto.
- **Primer Plano:** Corta al personaje a nivel de los hombros
- **Primerísimo Primer Plano:** Detalles del rostro del personaje. Ve desde la frente hasta el mentón del personaje.
- **Plano Detalle:** Objetos que cubren todo el cuadro.

- **Tipos de planos según ángulos**

- **Normal o ángulo neutro:** A la altura de los ojos del personaje.
- **Picado:** Cámara inclinada hacia abajo. Los personajes son vistos desde arriba.
- **Contrapicado:** Cámara inclinada hacia arriba; los personajes son vistos desde abajo.
- **Cenital:** Es una posición de cámara donde ésta se sitúa en la vertical superior de la persona.
- **Nadir:** Es una posición de la cámara donde ésta se sitúa en la vertical inferior de la persona.
- **Aberrante:** La cámara se inclina para recoger la imagen.

- **Subjetivo:** La cámara se posiciona estratégicamente para dar la sensación de ver lo que el personaje está viendo.

- **Tipos de planos según duración y posición**

- **Plano Master:** Toda la acción de la escena rodada en un plano más o menos general

- **Plano Secuencia:** Toda la acción de la escena se graba en un solo plano, sin cortes. Este plano se usa la mayoría de las veces en los lipdub.

- **Plano y contraplano:** Es un plano que generalmente se utiliza cuando hay dos personajes enfrentados y se hace un plano de cada uno de ellos con la misma inclinación, altura y tamaño de plano.

- **Plano con escorzo:** Cuando se hace un plano de un personaje, pero se tiene la espalda de otro personaje en primer plano.

- **Plano Contracampo:** “Cuando se ha rodado un plano y al siguiente, se coloca la cámara exactamente en el lado opuesto de la acción, justo enfrentada con la posición anterior”.⁵

Tipos de planos según movimientos

- **Overshoulder:** Este estilo de plano se hace colocando la cámara en la parte posterior del hombro del personaje.

- **Cámara en Mano:** Como su nombre lo indica, la cámara reposa en la mano. Connota torpeza, velocidad y riesgo.

- **Travelling:** Sucede cuando la cámara se mueve sin un eje definido.

⁵ <http://www.zemos98.org/descargas/eacine/04LenguajeApuntes.pdf> (consulta realizada el 4 de marzo de 2015)

- **Cortometraje:** La Academia de las Ciencias y las Artes Cinematográficas clasifica una película como cortometraje cuando dura cuarenta (40) minutos o menos (Adelman: 2005; p. 30)
- **Ficción:** “Clase de obras literarias o cinematográficas, generalmente narrativas, que tratan de sucesos y personajes imaginarios. Obra, libro de ficción”⁶
- **Drama:** La Real Academia Española define drama como “Obra de teatro o de cine en que prevalecen acciones y situaciones tensas y pasiones conflictivas”⁷

3.2.2. Visual

En cuanto a la documentación audiovisual, la misma jugo un papel muy importante para instruirnos visualmente, ya que conseguimos muchos directores que nos inspiraron en cuanto a estética, forma, planos, etc...

Muchos de los planos utilizados tienen aires hitchconianos. Por otro lado, hablando de la construcción y sucesión de planos, gran parte de la narrativa visual utilizada en el cortometraje tiene un parecido a las películas de Alejandro Amenábar, un estilo caracterizado por “hablar entre planos”, revela aspectos importantes de la historia sin tener que decirlo directamente, la simple sucesión de los planos nos cuenta y nos permite descubrir nuevas cosas en el desarrollo de la historia.

Otras Fuentes:

Distintas personas pertenecientes al medio audiovisual, nos brindaron recomendaciones en cuanto a la forma y fondo de nuestro cortometraje. Te fue el caso del profesor Sergio Monsalve quien, aparte de ser nuestro tutor académico, nos asesoró con el guión literario. Asimismo la profesora Malena Ferrer quien dio recomendaciones también para el guión literario.

⁶ <http://lema.rae.es/drae/?val=ficci%C3%B3n> (consulta realizada el 5 de marzo de 2015)

⁷ <http://lema.rae.es/drae/?val=drama> (consulta realizada el 5 de marzo de 2015).

IV LIBRO DE PRODUCCIÓN

4.1. Elaboración del Guión

4.1.1. Idea

Plantear visualmente el apego físico y emocional entre madre (Gloria) e hijo (Mario) exponiéndolos a diversas situaciones dentro de la habitación de Mario.

4.1.2. Sinopsis

Mario es un muchacho de 20 años que se encuentra en su habitación escuchando La Fiesta del Café de La Billo's. Empieza a cantarla y es cuando su madre entra para recordarle que su padre lo está esperando. Mario se resiste y niega la "invitación". Quiere aprovechar el tiempo con su madre de otra manera y su deseo es que ella se quede un rato más. Sin embargo, ella no quiere regresar.

4.1.3. Escaleta

Levántate y Anda

ESC 1: CASA / HABITACIÓN DE MARIO - INT - DÍA

1. Pantalla en negro, suena teléfono de la casa sobre la mesa de noche.
2. Aparece Mario (20) de rodillas sobre la cama viendo hacia la puerta.
3. Sigue sonando el teléfono, Mario lo levanta, escucha una voz y cuelga el teléfono.
4. Mario se sienta en su cama y comienza a escuchar "*La Fiesta del Café*" de *La Billo's*.

ESC 2: CASA / HABITACIÓN DE MARIO - INT - DÍA

5. Entra su madre Gloria (46) con una taza grande de café.
6. Gloria ofrece café a Mario pero Mario lo rechaza.
7. Gloria coloca la taza sobre la mesa de noche, se sienta en la cama y comienza a conversar con Mario.

ESC 3: CASA / HABITACIÓN DE MARIO - INT - DÍA

8. Suena el teléfono, Gloria intenta contestar pero Mario lo cuelga.

9. Gloria revisa la hora en la pared, se levanta de la cama y va hacia el closet de Mario a sacar ropa.
10. Mario se quede bajo la sábana.
11. Ambos siguen conversando.

ESC 4: CASA / HABITACIÓN DE MARIO - INT - DÍA

12. Mario se levanta de la cama y va hacia el televisor
13. Mario agarra un juego de Nintendo 64 para jugar y ofrece a Gloria a jugar también.
14. Gloria sale del cuarto.

ESC 5: CASA / HABITACIÓN DE MARIO - INT - DÍA

15. Mario comienza a contar mientras juega.
16. Gloria regresa al cuarto y comienzan a jugar Mario Kart.
17. Gloria va ganando pero se despista y se le adelanta Mario.
18. Gloria pierde.

ESC 6: CASA / HABITACIÓN DE MARIO - INT - DÍA

19. Mario le pide que cante y Gloria le cuenta la historia de su abuelo con la canción.
20. Mario insiste en que Gloria cante.
21. Mario repite la canción.
22. Gloria se ríe y lo invita a bailar.

ESC 7: CASA / HABITACIÓN DE MARIO - INT - DÍA

23. Gloria agarra a Mario para bailar en pareja y le cuestiona su único paso.
24. Gloria le exige más suavidad al bailar.
25. Mario la mira fijamente.

ESC 8: CASA / HABITACIÓN DE MARIO - INT - DÍA

26. Mario le pregunta si se irá.
27. Mario le dice que no se puede quedar.
28. Comienza a sonar Sr. Cobranza de Bersuit Vergarabat.
29. Gloria le reclama e intenta irse.
30. Mario se para sobre la cama y empieza a cantar Sr. Cobranza.
31. Mario convence a Gloria de acompañarlo y ella lo acompaña en la canción.
32. Gloria le encarga el cuidado de su padre.

33. Mario se niega y empieza a brincar sobre la cama.

ESC 9: CASA / HABITACIÓN DE MARIO - INT - DÍA

34. Mario sigue cantando mientras Gloria está inexpressiva.

35. Plano entero donde Mario canta solo.

36. Vuelve a sonar el teléfono.

37. Mario se pone de rodillas en su cama.

38. Contesta el teléfono y escucha una voz masculina.

39. Mario cuelga el teléfono.

ESC 10: CASA / HABITACIÓN DE MARIO - INT - DÍA

40. Mario frente a la puerta comienza a escuchar "*La Fiesta del café*" de *La Billo's*.

41. Entra Gloria al cuarto de Mario y le ofrece café. Mario lo rechaza.

42. FADE OUT

4.1.3. Descripción de los personajes

Mario

Mario es un joven de 20 años de edad, estudia diseño gráfico y vive con sus padres. Es hijo único y suele ser introvertido. A pesar de querer ser sociable, nunca le ha sido fácil hacer amigos y mantener conversaciones en espacios abiertos. Siempre ha acudido a su madre a la hora de tener un problema. No termina de crecer.

Mario pasa la mayor parte del día dentro de su cuarto, escuchando la música que le gusta, leyendo siempre los mismos libros y jugando nintendo 64, el mismo juego que ha jugado desde los 12 años. Nunca se la ha llevado bien con su padre. Siempre ha querido alejarse de Caracas, una ciudad a la que siente no haber pertenecido nunca.

Gloria

Gloria es una madre bastante extraña en su forma de ser. Desde que nació Mario, se dedicó a ser ama de casa. En su juventud, Gloria fue actriz de teatro. Siempre ha sido consentidora con su hijo. A pesar de que existan problemas, siempre está sonriendo, Nunca tuvo una relación muy buena con su esposo pero se entregó a darle la razón en todo. Toda su vida quiso tener más de un hijo pero su marido no quiso cumplirle el deseo.

4.1.4. Guión Literario (Versión Final)

Levántate y anda

INT. CUARTO de MARIO. DÍA

ESCENA PRIMERA: TODO VUELVE A EMPEZAR

...La pantalla está en negro, suena un par de veces el ringtone de un teléfono de casa que reposa sobre la mesa de noche. Suena también a lo lejos el último minuto de la canción "Sr cobranza" de Bersuit Vergarabat. Sale de oscuro, aparece MARIO (20) está de cuclillas sobre la cama viendo hacia la puerta, Sigue sonando el teléfono que posa sobre la mesa de noche, él sale bruscamente de la cama va hacia el teléfono lo levanta, se escucha una voz masculina del otro lado del teléfono, Mario cuelga, vamos a oscuro.

Mario aparece quieto frente a la puerta del cuarto, se pone unos audífonos y comienza a escuchar "la fiesta del café" de Labillo's. Se sienta en la cama cierra los ojos y empieza a cantar la canción con desgano.

GLORIA (55) la madre de Mario entra al cuarto con una taza grande de café.

ESCENA SEGUNDA: BUENOS DÍAS MAMÁ

GLORIA

Mario, café. Te traje una taza grande. Tómatelo que tenemos que salir **(Mario no toma la taza, se acuesta, sigue cantando, ella insiste)** Toma pues.

MARIO

No quiero.

GLORIA

Es con leche y tiene grumos, como te gusta..

MARIO

(abre los ojos y la mira)No quiero.

(aún con un audífono puesto).

GLORIA

No te pongas malcriado y tomate el café. Mira que tenemos
que...

MARIO

Ya yo no tomo café.

GLORIA

Está bien... ya no tomas café.

**(coloca la taza sobre la mesa de noche, se sienta en la cama,
le quita un audífono a Mario para escuchar, él la mira
fijamente)** a ver ¿qué estás escuchando? Eso pues Y ¿qué haces
tú escuchando esto?

MARIO

Me gusta.

GLORIA

¿Desde cuándo?

MARIO

Desde hoy.

(la sigue mirando fijamente y sonríe).

GLORIA

¿Por qué me miras así?

MARIO

¿Así como?

GLORIA

No sé, como un zombie con hambre, Así.

ESCENA TERCERA: SUENA EL TELÉFONO

(lo mira fijamente sin pestañear, se ríen. Suena el teléfono, ella intenta contestar, él lo cuelga).

MARIO

Tú no puedes contestar.

GLORIA

Por qué no...

MARIO

Porque no. ¿o sí?

(Gloria ve la hora en el reloj de pared).

GLORIA

Mario la hora, vamos. Tenemos que ir saliendo (**se levanta de la cama va hacia al Closet de Mario a sacar ropa**) tu papá ya tiene rato esperándote, bueno debe estar...

MARIO

Gloria no voy a ir.

(se vuelve acostar y se mete debajo de las sabanas).

GLORIA

Mamá, ¿te cuesta mucho decir mamá? No entiendo tu empeño de llamarme por mi nombre como si yo fuese amiguita tuya, Y si, si vas a ir. **(lo ve debajo de las sabanas, sostiene varias camisas)** Mario, Mario tú ya estás muy grande para ponerte con malcriadeces, **(coloca las camisas encima de la cama)** anda sal de allí **(toma una silla y se sienta al frente de él)**. Vamos, tú sabes que no me gustaría ir sola. Eso de estar con un gentío alrededor no es lo mío y además para tu papá es importante que tú..

MARIO

(saca la cabeza de las sabanas)Entonces no vayas, quédate aquí. Tú no quieres ir y yo tampoco. Listo, nos quedamos.

ESCENA CUARTA: NO PUEDO QUEDARME

GLORIA

No puedo quedarme.

MARIO

Si puedes.

GLORIA

No puedo.

MARIO

Claro que puedes...

GLORIA

No puedo. Yo no me quedo. Además Tu papá te necesita allá y lo sabes.

MARIO

Eso es problema de él, no mío.

(se levanta de la cama, va hacia el televisor).

GLORIA

Bueno pero a ti hoy que te sucede, ¿te volviste loco o qué? No entiendo por qué tienes que ser tan duro con tu padre **(va hacia al closet)** no sé cómo vas a hacer pero por las buenas o las malas vas a ir.

(Mario tiene un juego de Nintendo 64 en la mano y empieza a soplarlo para limpiarlo).

MARIO

(sonríe) Aja.

GLORIA

Escoge **(le muestra dos pares de zapatos)** ¿Marrón o negro?

(Mario la mira fijamente y empieza a reírse, no lo puede evitar). Ahh no que va **(suelta los zapatos y vuelve a meter la camisas en el closet)** ya yo estoy muy vieja para ser payaso tuyo, si no quieres ir no vayas.

MARIO

Bueno ya, deja el drama. Ven toma **(le ofrece un control de nintendo)** hagamos una carrera, y si ganas yo hago lo que quieras, te acompaño adonde tú quieras. Pero si yo gano, tú haces lo que yo quiera... nadie va a ningún lado. ¿Qué dices?

(Se quedan viendo fijamente)

GLORIA

Chao Mario.

(Gloria sale de la habitación. Mario la ve salir de manera despreocupada, enciende el Nintendo para jugar Mario Kart, pone la opción de multijugador, escoge a Mario y a Toad, se ve la tv y a él de espalda, se sienta en la cama con un control en la mano, va a empezar la carreta. Lo vemos de frente empieza a contar).

ESCENA QUINTA: SI GANO TE QUEDAS

MARIO

7, 6, 5, 4, 3,2.

(Mario deja de contar. Vuelve Gloria al cuarto, Mario toma aire).

GLORIA

Sin trampas, si gano te vienes conmigo. ¿Cuál soy yo?

MARIO

Toad, como siempre. En Mario Kart no se puede hacer trampa.

GLORIA

Mejor empieza a escoger el color de los zapatos.

(se ríe)

MARIO

Me va bien descalzo. Gloria.

(empieza la carrera, se observan varios segmentos de la carrera. Gloria va ganando, está muy contenta. Comienza a cantar la canción que cantaba Mario al principio, "La fiesta del café").

GLORIA

"cuando la luz se pierde puerto príncipe mira al mar y en la bahía verde suena música del palmar" entonces, ¿prefieres marrones o negros? "vamos todos a bailar".

(Casi terminando la carrera Toad pisa una concha de plátano y no logra cruzar la meta, Mario Bros. le pasa por un lado, Mario gana la carrera, ahora el empieza a cantar).

MARIO

"y el que no corre vuela si se trata de enamorar, el corazón se enferma y sintiendo lo que yo sé, te llevo a la fiesta, fiesta del café" (se monta en la cama) canta pues...

GLORIA

Vente, una más. Si pierdo esta vez...

ESCENA SEXTA: PERDISTE, AHORA CANTA.

MARIO

No. Ya perdiste, y se tiene que quedar y cantar "cuando la luz se pierde puerto príncipe mira al mar" dale pues... (Mario se lanza en la cama) anda pues canta.

GLORIA

Pídelo con cariño.

MARIO

Bueno está bien no cantes.

(Mario se acuesta. Gloria se ríe y se le queda viendo).

Gloria

Tu abuelo cantaba mucho esa canción, cuando yo era una jovencita claro. Cada vez que llegaba a la casa cantando esa canción sabía que algo bueno le había pasado y él sabía que yo iba ir hasta donde él estaba para escucharlo cantar, imagínate una mujer ya de 15, 16 años dejando de hacer lo que estaba haciendo para ir hasta donde estaba su papá para escucharlo cantar.

(Mario se levanta de la cama, busca su celular en la mesa de noche y pone a sonar "la fiesta del café" saca una linterna pequeña de una de las gavetas).

MARIO

Vente, te toca cantar.

GLORIA

Con cariño.

MARIO

Madre querida, será que te puedes levantar para escucharte
cantar con tu melodiosa voz.

GLORIA

Que insoportable. Pero es mejor que nada, **(Se levanta va
hasta donde él está y toma la linterna)** Ponla otra vez.

MARIO

Voy.

(Mario toma el celular y repite la canción).

(Gloria empieza a bailar muy suave, con linterna en la mano).

GLORIA

Vente, yo no voy a cantar sola.

MARIO

No que va, yo estoy bien así.

ESCENA SEPTIMA: BAILA CONMIGO

(Gloria le toma el brazo y lo levanta, cantan juntos los dos primeros versos, Mario empieza bailar, baila muy mal. Gloria se ríe).

GLORIA

y tú ¿por qué bailas así?

MARIO

Es mi único paso sirve para cualquier tipo de música.

GLORIA

Qué horror, ven. (le toma la mano para bailar en pareja) es una marcha Mario, mira mis pies y has lo mismo que yo.

MARIO

Pero así es aburrido.

GLORIA

Pero es que no es como si estuvieses matando a una cucaracha, siente la música es con más suavidad, tienes que bailar con todo el cuerpo. (Mario mejora un poco en el baile, pero se sigue viendo mecánico). Eso es ahí va, mueve menos los hombros.

(Bailan 5 segundos, Mario la mira fijamente).

ESCENA OCTAVA: DIME LA VERDAD.

MARIO

¿No te vas a quedar verdad?

(Dejan de bailar, la música sigue a lo lejos).

GLORIA

Pero si tú ganaste.

MARIO

Siempre gano, **(sonríe)** pero no te vas a quedar, no te vas a quedar, no te vas a quedar, no te vas a quedar, no te vas a quedar...

(Gloria le toma el rostro).

GLORIA

Mario, aquí estoy, no pasa nada.

MARIO

Tú te tienes que ir Gloria.

GLORIA

Pero contigo, papá está allá solo, esperándote, anda Mario
vente conmigo.

MARIO

Vete.

GLORIA

Mario...

MARIO

Veteeeeeee.

(Mario busca lanzarse a la cama, ella no lo deja).

GLORIA

¿Cuántas veces vamos a hacer esto?

(empieza a sonar Sr Cobranza de BersuitVergarabat).

MARIO

Se acabó el tiempo.

(se lanza la cama, mete la cabeza bajo una almohada).

GLORIA

No seas cobarde coño, nada de esto va a cambiar Mario, nada.

Tu papá no quiso que esto pasara, nadie lo quiso. No lo culpes, no seas injusto. Si no lo quieres asumir es tu problema. Pero ya coño, no me hagas volver **(Gloria se acerca a él, le habla a la almohada)** los marrones son más bonitos...
por si llegas a ir.

(gloria se va hacia a la puerta)

MARIO

Mamá... **(empieza a cantar Sr cobranza min 1:27)** "ayayay uyuyu
que me dicen del dedito".

GLORIA

Se acabó el tiempo Mario.

MARIO

Todavía no.

(Se para en la cama, empieza a bailar y a cantar, Gloria lo mira desde la puerta. En el minuto 2:09 Gloria empieza a cantar bajito con Mario, en el minuto 2:34 Gloria se monta en la cama con Mario, cantan juntos).

GLORIA y MARIO

*"Y ahora qué?, que nos queda?
Elección o reelección para mí es la misma mierda
Hijos de puta! en el congreso,
Hijos de puta en la rosada
Y en todos los ministerios".*

GLORIA

Se acabó el tiempo Mario, escoge.

MARIO

No, canta solo canta Gloria, sigue cantando, no pares.
(se oye la parte instrumental min 2:46)

GLORIA

Ya Mario se acabó **(lo detiene)** tienes que cuidarlo, tienes
que ir con él. ¿Lo vas a cuidar verdad?
(Mario la mira niega con la cabeza. Canta en el min 3:06).

MARIO

*"en la selva se escuchan tiros, son las armas de los pobres,
son los gritos del latino"*
(Empieza a brincar de nuevo y repite el verso varias veces).

ESCENA NOVENA: TODO VUELVE A EMPEZAR

En el plano más cercano se ven los dos personajes sobre la cama, sólo canta Mario, la cara de Gloria está inexpresiva, no hace mayor esfuerzo por brincar o cantar. Al momento de Abrir el plano solo se ve a Mario Brincando y cantando solo, se cansa y se lanza en la cama, sigue sonando la música. Empieza a repicar el teléfono, se pone de cuclillas sobre la cama viendo hacia la puerta. Sigue sonando el teléfono que posa sobre la mesa de noche, se levanta bruscamente de la cama va hacia el teléfono lo levanta, se escucha una voz masculina del otro lado del teléfono, Mario cuelga, vamos a oscuro.

ESCENA DECIMA: UN ÚLTIMO ESFUERZO.

Mario aparece quieto frente a la puerta del cuarto, se pone unos audífonos y comienza a escuchar "la fiesta del café" de Labillo's. Está vez no se sienta, se queda frente a la puerta, cantando alto la canción, nadie entra. Repite la canción, vuelve a cantar alto no pasa nada. Repite la canción, se sienta en la cama, empieza a cantar normal. Gloria entra al cuarto.

GLORIA

Mario, café. Te traje una taza grande. Tómatelo que tenemos que salir **(Mario no toma la taza, se acuesta, sigue cantando, ella insiste)** Toma pues.

MARIO

No quiero.

GLORIA

Es con leche y tiene grumos, como te gusta..

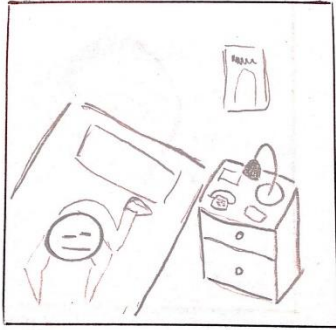
MARIO

(abre los ojos y la mira) No quiero.

FIN

4.2. Producción del cortometraje

4.2.2. Storyboard



ESC1 INT DIA
PLANO 1 P.G



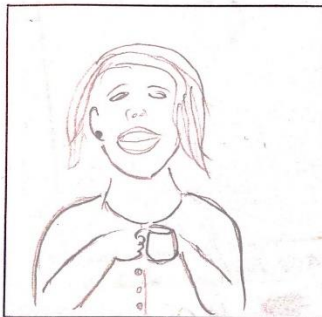
ESC1 INT DIA
PLANO 2 P.D



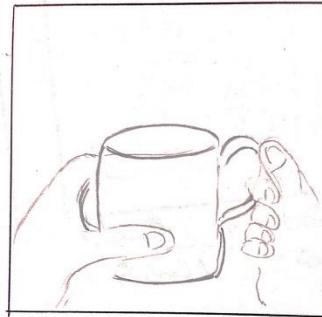
ESC1 INT DIA
PLANO 3 P.P



ESC1 INT DIA
PLANO 4 P.M



ESC2 INT DIA
PLANO 1 P.M



ESC 2 INT DIA
PLANO 2 P.S



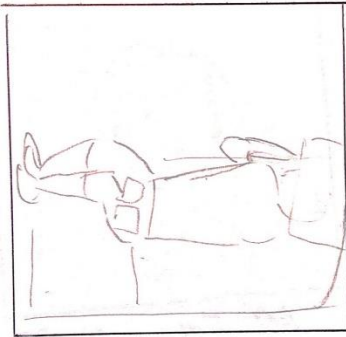
ESC2 INT DIA
PLANO 3 P.G



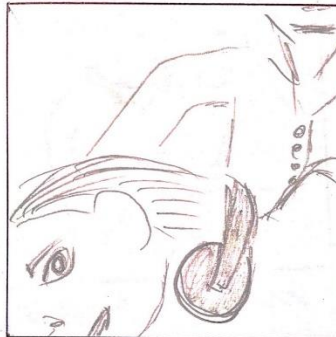
ESC2 INT DIA
PLANO 4



ESC3 INT DIA
PLANO 1 P.G



ESC 3 INT DIA
PLANO 2 P.P



ESC 3 INT DIA
PLANO 3 P.P



ESC 4 INT DIA
PLANO 1 O.S



ESC 4 INT DIA
PLANO 2 P.M



ESC 4 INT DIA
PLANO 3 P.M.



ESC 5 INT DIA
PLANO 1 P.M.



ESC 5 INT DIA
PLANO 2 P.M



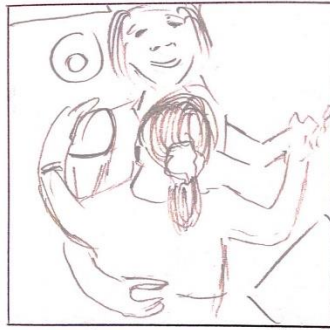
ESC 6 INT DIA
PLANO 1 OP. PM



ESC 6 INT DIA
PLANO 2 O.S



ESC 7 INT DÍA
PLANO 1 DOWY. PH A PG



ESC 7 INT DÍA
PLANO 2 P



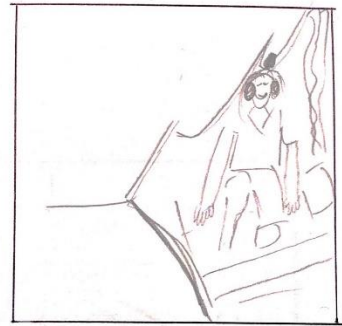
ESC 8 INT DÍA
PLANO 1 O.S



ESC 8 INT DÍA
PLANO 2 P.G



ESC 8 INT DÍA
PLANO 3 D M



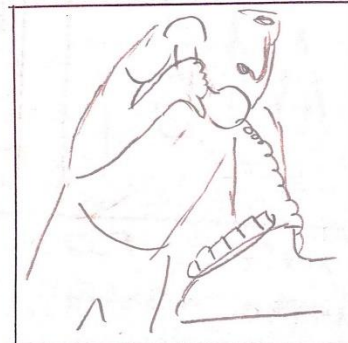
ESC 9 INT DÍA
PLANO 1 O.S



ESC 9 INT DÍA
PLANO P.M.



ESC 10 INT DÍA
PLANO 3 P.P.



ESC 10 INT DÍA
PLANO 2 P.M.



ESC 10 INT DIA
PLANO 3 P.P.

4.2.3. Propuesta de dirección

La muerte es un aspecto fundamental de la vida misma. Sin embargo, nunca se está preparado para ella. Es impresionante el nivel de abstracción que puede surgir a raíz de la muerte de un ser querido.

A través de dos temas musicales hay un hilo en la historia que hace que sea contundente. “La fiesta del café” de Billo’s es una canción que une a ambos personajes, tanto a la madre como al hijo ya que es la que la mantiene de alguna manera “viva”. Y Sr. Cobranza de Bersuit Vergarabat es un himno para despertar de esa realidad ficticia en la que vive el personaje de Mario. Son piezas musicales que ayudan al espectador a encontrar la relación entre ellos y a su vez, con el tiempo.

Desde el principio se quería lograr un formato minimalista donde lo importante no cayera sobre el montaje sino sobre la verdad de lo que se estaba transmitiendo, para lograr eso se estudió mucho la forma de las creaciones de Richard Linklater, donde en principio todo parece ser sencillo pero para lograr esa sencillez y el alto grado de verdad se debió trabajar arduamente en el guión.

4.2.3.1. Estética

Planos

El recurso de distintos PG es para que el espectador reconozca desde el primer momento, la habitación de Mario. A medida que se va desarrollando la historia, los PP servirán para presentar a ambos personajes. Los PD se utilizarán para resaltar los objetos que se encuentran en el cuarto de Mario que definen su personalidad. Algunos planos overshoulder se usaran para crear la sensación de un punto de vista diferente, tal y como lo es el de la madre (Gloria) o el mismo Mario hacia ella. También desde la visión del director se requerirán de planos contrapicados y picados para jugar con la idea del poder de cada uno.

Edición

Se quiere lograr con la edición del cortometraje, que el mismo tenga un estilo frío, por lo tanto se tiene la idea de colorizar las escenas una vez finalizado el montaje en el programa de edición.

Audio

En las partes donde Mario utiliza audífonos, los sonidos tendrán un audio más encajonado o encerrado. Este recurso se logrará en la postproducción. Al igual que el sonido del teléfono donde recibe llamadas del padre que se identificará con una voz en off.

Arte

Habitación

No es muy iluminada pero tampoco muy oscura. Es ordenada. Con muchos libros y algunos juegos de Nintendo 64. Todo en su lugar. La mesa de noche tiene un teléfono, reloj y lámpara. Afiches para decorar que tengan concordancia con la personalidad de Mario. De vez en cuando, un rayo de luz natural que apunta hacia la hora vespertina.

4.2.3.2. Personajes

Mario

Veinte años. Tímido. No es inmaduro pero está atrapado en su propio tiempo. Es un muchacho sencillo.

Gloria

Cuarenta y seis años. Es una señora casi perfectamente arreglada. Cuida los detalles de su vestimenta.

4.2.4. Propuesta de arte

La propuesta de arte de Levántate y Anda no pretende ser muy excéntrica sino más bien, sencilla, apoyándose visualmente en los objetos de la habitación de Mario. De hecho, una de las mayores referencias visuales es *“The Virgin Suicides”* de Sofía Coppola, siendo un cortometraje que no sea recargado sino que tenga lo necesario para entender cada cosa que pasa dentro de la historia.

Otra referencia importante, es *“Shame”* de Steve McQueen ya que usa el recurso de tonos fríos y objetos de colores resaltantes. Y aunque *“500 days of Summer”* de Marc Webber utiliza colores cálidos, sirvió en cuanto al vestuario y peinado.

Decoración de los sets

Después de intentos fallidos en la gira de locaciones, se tomaría la decisión de desmontar y crear un nuevo cuarto que sirviera para la idea que tenía el equipo de dirección y producción.

Luego de tener la locación definitiva, se hizo un desglose del guión con las necesidades para cada escena. La dirección de arte realizaría una lista de objetos para que llegada la hora del rodaje, no hiciera falta ninguna.

Habitación

La habitación debe ser ordenada y limpia, con entradas de luz natural muy suaves. No es un cuarto lleno de cosas sino las pocas que se encuentran representan al protagonista y lo podrían llevar al pasado.

Necesidades de la habitación:

- Cama individual.
- Cubrecama unicolor (blanco).
- Sábanas (tonos fríos).
- Cortina que deje entrar luz natural.
- Afiches.
- Corcho.
- Juego de Nintendo.
- Televisor.
- Libros.
- Zapatos.
- Camisa negra.
- Teléfono antiguo.
- Lámpara de mesa de noche.
- Mesa de noche.
- Reloj.
- iPod de primera generación.
- Audífonos.
- Dos frascos llenos de monedas.
- Muñecos de Mario Bros y Yoshi.

Vestuario

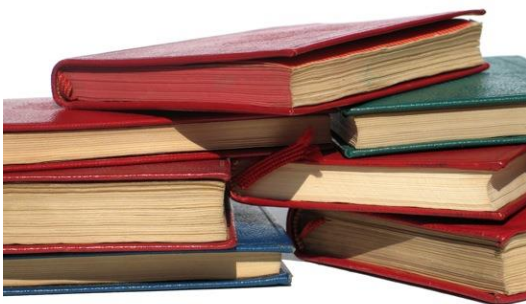
Mario estará vestido con ropa cómoda de casa, sin marcas, mono o bermudas tipo caqui, una franela sencilla unicolor que no sea blanca y unas medias finas.

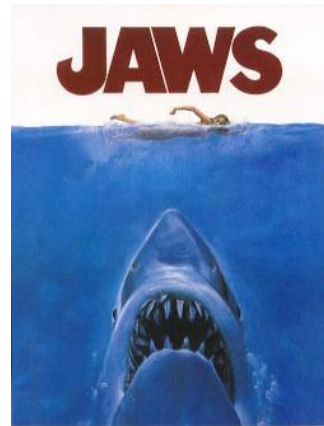
Con respecto a Gloria, se usará un vestuario completamente pensado. Una falda larga color pastel y una camisa de botones. Estará descalza. Y llevará un peinado que le haga resaltar las facciones de su rostro y sus ojos claros.

4.2.5. Referencias visuales de arte

4.2.5.1. Locaciones

Habitación





4.2.5.2. Vestuario

Mario



Gloria



4.2.6. Propuesta de música

En *Levántate y Anda*, la música juega un papel importante. Durante la preproducción, se hablaba sobre tener música original apartando las dos piezas que sirven de hilo conductor para entender la relación entre Mario y Gloria. Sin embargo, se llegó a la conclusión que era mucho mejor mantener una coherencia con respecto a las canciones que eran referidas en el guión.

Luego de discutirlo en equipo, se decidiría que "*La fiesta del café*" de *La Billo's* y "*Sr. Cobranza*" de Bersuit Vergarabat serían los únicos temas que formarían parte de *Levántate y Anda*.

El contraste entre ambas canciones es abismal ya que no es común un muchacho de 20 años cantando un tema de *La Billo's* ni escuchar a una señora ya de casi 50 años soltando una estrofa de *Sr. Cobranza*.

4.2.7. Presupuesto

CAPÍTULOS		RESUMEN GENERAL							TOTAL
CAPÍTULO 1	PERSONAL ARTÍSTICO							Bs.4.999,98	
CAPÍTULO 2	CATERING							Bs.5.190,98	
CAPÍTULO 3	EQUIPO TÉCNICO							Bs.11.400,00	
CAPÍTULO 4	OTROS GASTOS							Bs.3.030,49	
							TOTAL	Bs.24.621,45	
RUBRO	CAPÍTULOS Y SUBCAPÍTULOS	UNIDAD	CANT	TIEMPOS			TOTAL RATIO	TARIFA	TOTAL
				P	R	C			
01.01	Marisabel González	P.P	1	1	1	1	3	Bs.833,33	Bs.2.499,99
01.02	Alejandro Grossman	P.P	1	1	1	1	3	Bs.833,33	Bs.2.499,99
01 ACTORES									Bs.4.999,98
CAPÍTULO 1: PERSONAL ARTÍSTICO									Bs.4.999,98
02.01	Pollo	DÍA	1	0	1	0	1	Bs.4.212,00	Bs.4.212,00
02.02	Alessandra Guerriero	DÍA	1	0	0	1	1	Bs.978,98	Bs.978,98
02 Catering									Bs.5.190,98
CAPÍTULO 2: CATERING									Bs.5.190,98
03.01.01	Boom	DÍA	1	1	1	1	3	Bs.1.800,00	Bs.5.400,00
03.01 Sonido									Bs.5.400,00
03.02.01	Steady Cam	DÍA	1	1	1	1	3	Bs.2.000,00	Bs.6.000,00
03.02 Maquinaria									Bs.6.000,00
CAPÍTULO 3: EQUIPO TÉCNICO									Bs.11.400,00
CAPÍTULO 4: OTROS GASTOS									Bs.3.030,49
Presupuesto Total									Bs.24.621,45
Otros gastos:									
Bs. 3.030,49									
Bs. 1.830,00	Shawarmas								
Bs. 600,00	cachitos								
Bs. 180,00	refrescos								
Bs. 250,00	copias								
Bs. 170,49	bebidas								

4.2.8. Desglose de producción

4.2.8.1. Desglose general

DESGLOSE GENERAL DE ACTORES

Actor	Personaje	Sexo	Descripción	Rol
Marisabel González	Gloria	Femenino	Angelical, tierna, alegre.	Protagonista
Alejandro Grossmann	Mario	Masculino	Retraído, parece ser un chico normal, sin embargo da la sensación de esconder algo.	

DESGLOSE GENERAL DE LOCACIÓN

Ubicación	Lugar	Locación	Descripción
La Boyera	Casa de Eliú Ramos	Cuarto de Elio Ramos	Cuarto de muchacho joven, clase media, lleno de afiches de películas clásicas.

DESGLOSE GENERAL DE UTILERIA

Artículos:
Afiche de Shark.
Afiches de la película El Padrino.
Nintendo 64.
Juegos de Nintendo.
Muñecos de Mario Bros.
Reloj despertador
Audífonos

4.2.8.2. Desglose por escena

DESGLOSE DE ESCENA

Escena 1

Título del Proyecto

Levántate y anda

INT

SET

DIA

Cuarto

Descripción de Set

Cuarto con una cama individual, un escritorio para los juegos, un afiche y una pizarra de corcho.

Cast

Mario

Maquillaje

Básico: base y polvo

Utilería/ Atrezzo

Audífonos

Vestuario

Franela marrón, short beige, medias beige

Notas de producción

DESGLOSE POR ESCENA

Escena 2,3
Título del Proyecto
Levántate y anda

INT	SET	DIA
Cuarto		
Descripción de Set	Cuarto con una cama individual, un escritorio para los juegos, un afiche y una pizarra de corcho.	
Cast	Maquillaje	
Mario	Básico: base y polvo	
Gloria	Básico: base y polvo	
Utilería/ Atrezzo	Vestuario	
Audífonos, Nintendo 64, afiche, muñecos de Mario Bros, reloj despertador, taza de café	Mario: Franela marrón, short beige, medias beige	
	Gloria: Camisa verde, falda rosada pastel.	
Notas de producción		

DESGLOSE POR ESCENA

Escena	4,5,6 7,8,9 10
Título del Proyecto	
	Levántate y anda

INT	SET	DIA
Cuarto		
Descripción de Set	Cuarto con una cama individual, un escritorio para los juegos, un afiche y una pizarra de corcho.	
Cast	Maquillaje	
Mario	Básico: base y polvo	
Gloria	Básico: base y polvo	
Utilería/ Atrezzo	Vestuario	
Audífonos, Nintendo 64, afiche, muñecos de Mario Bros, reloj despertador, taza de café	Mario: Franela marrón, short beige, medias beige	
	Gloria: Camisa verde, falda rosada pastel.	
Notas de producción		

DESGLOSE POR DIA

Escena 1, 2, 3

**Título del
Proyecto**

Levántate y anda

Esc	SET	DIA
1,2,3	Cuarto	1
Descripción de Set	Cuarto con una cama individual, un escritorio para los juegos, un afiche y una pizarra de corcho.	
Cast	Maquillaje	
Mario	Básico: base y polvo	
Gloria	Básico: base y polvo	
Utilería/ Atrezzo	Vestuario	
Audífonos, Nintendo 64, afiche, muñecos de Mario Bros, reloj despertador, taza de café	Mario: Franela marrón, short beige, medias beige	
	Gloria: Camisa verde, falda rosada pastel.	
Notas de producción		
Las escenas 1, 2,3 comparten la misma utilería y atrezzo; los personajes usan el mismo tipo de maquillaje y ambos mantienen el mismo vestuario.		

DESGLOSE POR DIA

Escena	4, 5, 6 7, 8, 9 10
Título del Proyecto	
Levántate y anda	

Esc	SET	DIA
4,5,6,7,8,9,10	Cuarto	2
Descripción de Set	Cuarto con una cama individual, un escritorio para los juegos, un afiche y una pizarra de corcho.	
Cast	Maquillaje	
Mario	Básico: base y polvo	
Gloria	Básico: base y polvo	
Utilería/ Atrezzo	Vestuario	
Audífonos, Nintendo 64, afiche, muñecos de Mario Bros, reloj despertador, taza de café	Mario: Franela marrón, short beige, medias beige	
	Gloria: Camisa verde, falda rosada pastel.	
Notas de producción		
Las escenas 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 comparten la misma utilería y atrezzo; los personajes usan el mismo tipo de maquillaje y ambos mantienen el mismo vestuario.		

4.2.8.4. Hojas de llamado

HOJA DE LLAMADO

Levántate y anda

Fecha: 21/02 /2015

Locación: Casa de Eliú Ramos

Esc.	IN	D	Set
1	Interior	D	Cuarto
2	Interior	D	Cuarto
3	Interior	D	Cuarto

Utilería/ Atrezzo

Esc. 1, 2, 3: Teléfono, Reloj, Nintendo, Audífonos, Juegos de Nintendo

Escenografía

Esc. 1,2, 3: Cuadro de Tiburón, Afiches del Padrino, Escritorio, Muñecos de Mario Bros.

Vestuario

Esc. 1, 2, 3: Gloria camisa verde, falda rosa pastel.

Mario: franela marrón, short beige y medias beige.

Maquillaje

Esc. 1, 2, 3: Maquillaje básico a ambos actores.

Actores	Personajes	Hora	Loc.
Alejandro Grossman	Mario	1:00pm	Casa de Eliú Ramos.
Marisabel González de Pool	Gloria	1:00pm	Casa de Eliú

Notas de Producción

N/A

Personal	Hora de llegada	Locación
Productor General: Harun Avakian	9:00am	Casa de Eliu
Director General: Eliú Ramos	9:00am	Casa de Eliu
Director de Fotografía: Juan Carlos Villarroel	9:00am	Casa de Eliu
Director de Arte: Paola Narváez	9:00am	Casa de Eliu
Asistente de producción 1: Alessandra Guerriero	9:00am	Casa de Eliu
Asistente de producción 2: Francisco León	9:00am	Casa de Eliu
Asistente de producción 3:	9:00am	Casa de Eliu
Asistente de producción 4:	9:00am	Casa de Eliu

Llamado al personal	9:00am
Desayuno	9:30am
Rodaje	1:00pm
Almuerzo	12:00pm

HOJA DE LLAMADO

Levántate y anda

Fecha: 22/02 /2015

Locación: Casa de Eliú Ramos

Esc	IN	D	Set
4	Interior	D	Cuarto
5	Interior	D	Cuarto
6	Interior	D	Cuarto
7	Interior	D	Cuarto
8	Interior	D	Cuarto
9	Interior	D	Cuarto
10	Interior	D	Cuarto

Utilería/ Atrezzo

Esc. 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10: Teléfono, Reloj, Nintendo, Audífonos, Juegos de Nintendo

Escenografía

Esc. 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10: Cuadro de Tiburón, Afiches del Padrino, Escritorio, Muñecos de Mario Bross.

Vestuario

Esc. 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10: Gloria camisa verde, falda rosa pastel.
Mario: franela marrón, short beige y medias beige.

Maquillaje

Esc. 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10: Maquillaje básico para ambos actores.

Actores	Personajes	Hora	Loc.
Alejandro Grossman	Mario	11:30am	Casa de Eliú Ramos.
Marisabel González de Pool	Gloria	11:30am	Casa de Eliú

Notas de Producción

N/A

Personal	Hora de llegada	Locación
Productor General: Harun Avakian	9:00am	Casa de Eliu
Director General: Eliú Ramos	9:00am	Casa de Eliu
Director de Fotografía: Juan Carlos Villarroel	9:00am	Casa de Eliu
Director de Arte: Paola Narváez	9:00am	Casa de Eliu
Asistente de producción 1: Alessandra Guerriero	9:00am	Casa de Eliu
Asistente de producción 2: Francisco León	9:00am	Casa de Eliu
Asistente de producción 3:	9:00am	Casa de Eliu
Asistente de producción 4:	9:00am	Casa de Eliu

Llamado al personal	9:00am
Desayuno	9:30am
Rodaje	11:30am
Almuerzo	12:00pm

4.2.8.5. Fichas artísticas

PERSONAJE: MARIO		
APELLIDOS	NOMBRES	CÉDULA DE IDENTIDAD
Grossmann	Alejandro	20754113
SEXO	EDAD	NACIONALIDAD
Masculino	24	Venezolano
ESTADO CIVIL	HIJOS	PROFESIÓN
Soltero	0	Actor
TELÉFONO FIJO	TELÉFONO CELULAR	E-MAIL
DIRECCIÓN		
Altamira		

PERSONAJE: GLORIA		
APELLIDOS	NOMBRES	CÉDULA DE IDENTIDAD
González de Pool	Mia	11229523
SEXO	EDAD	NACIONALIDAD
Femenino	42	Venezolana
ESTADO CIVIL	HIJOS	PROFESIÓN
Casada	3	Músico / Actriz
TELÉFONO FIJO	TELÉFONO CELULAR	E-MAIL
0212-7536808		
DIRECCIÓN		
Bello Monte		

4.2.9. Necesidades de producción

Para la realización de este cortometraje, las necesidades para el área de producción fueron:

Pre-producción: Una cámara fotográfica para tomar las fotografías durante el scouting. A su vez, fue necesario de un vehículo para el transporte del Location Manager mientras recorría las distintas locaciones. Se necesitó además una computadora y un disco duro externo para almacenar las fotografías de las posibles locaciones.

Durante la etapa de producción se necesitó una camioneta para movilizar los equipos de iluminación, maquinaria y escenografía. Se necesitaba además un equipo de apoyo humano para delegar las tareas y poder realizar el cortometraje en el tiempo estipulado.

Para la etapa de post-producción, el requerimiento fue una computadora capacitada para procesar y editar el material recopilado durante el proceso de producción.

4.2.10. Necesidades de fotografía e iluminación

Según los requerimientos mínimos propuestos por el director de fotografía, las necesidades de fotografía e iluminación fueron las siguientes:

Una (1) maleta de luces Arri que incluía, una luz 1000watts, una luz de 650watts, y dos luces de 300 watts, todo esto utilizado para iluminar adecuadamente el cuarto donde se rodaría el cortometraje; extensiones y regletas. Además para los movimientos de cámara se necesitó un Steady Cam marca Glidecam Pro 4000, trípode Manfrotto y Tasco.

4.2.11. Necesidades de edición

Las necesidades para la edición de este cortometraje, fueron bastante específicas ya que se tenían peticiones muy puntuales sobre la estética del mismo. Entre las necesidades de edición se encuentra:

IMac I5 con memoria RAM de 16gb y una capacidad de almacenamiento de 1Tb, de manera que a la hora de editar y hacer el render del material no hubiese ningún tipo de problema.

Además de esto, se utilizó el programa de edición Final Cut Pro.

4.2.12. Plan de trabajo

Fase	Descripción	Duración
Pre-producción	<ul style="list-style-type: none"> - Idea -Sinopsis - Guión Literario - Scouting - Propuesta de Arte - Presupuesto - Casting - Presupuesto Catering - Propuesta de Dirección - Storyboard - Plan de Rodaje - Lista de Necesidades - Lista de Planos - Ensayo general con los actores. - Escaleta 	Desde 10 de enero hasta 20 de febrero
Producción	Rodaje del cortometraje	Desde Sábado 21 de febrero hasta domingo 22 de febrero
Post-producción	Entrega de material	Jueves 26 de febrero
	Edición y montaje	Desde Viernes 27 de febrero hasta Domingo 1º de marzo.
	Entrega de material final	Lunes 2 de marzo.

4.2.13. Plan de rodaje

Plan de Rodaje sábado 21 de febrero

Inicio de jornada	Escena	Toma	Plano	Descripción	Final de jornada
1:00 pm	1	4	P.G	Mario Teléfono	6:00pm
	1	5	P.M	Mario Teléfono	
	1	6	P.D	Tranca Teléfono	
	1	8	P.P	Mario colocando audífonos	
	1	9	P.S	Mario viendo Puerta	
	1	11	P.M	Mario sentado cama	
	1	12	P.P	Mario cantando	
	2	1	P.A	Mario cantando	
	2	2	C.S	Gloria ofreciendo café	
	2	3	C.S	Gloria ofreciendo café	
	2	4	C.P	Gloria ofreciendo café	

Plan de Rodaje sábado 21 de febrero

Inicio de jornada	Escena	Toma	Plano	Descripción	Final de jornada
1:30pm	2	5	P.M	Mario y Gloria	6:00pm
	3	1	Cenit/PG	Teléfono ruptura de movimiento	

Plan de Rodaje domingo 22 de febrero

Inicio de jornada	Escena	Toma	Plano	Descripción	Final de jornada
11:30 am	3	2	P.G	Gloria hacia el closet	8:30pm
	3	3	P.P	“te cuesta mucho decir mama”	
	4	1	P.M	--	
	4	2	P.D	Gloria sacando zapatos	
	4	3	P.M	Gloria entrando	
	4	4	C.P	Juego de Nintendo	
	4	5	C.P	Continuidad plano anterior	
	5	1	Dolly	Dolly en la cama	
	5	2	O.V.S	Mario	
	5	3	Picado	Mario y Gloria bailando	
	5	4	P.D	Detalle pies	

Plan de Rodaje domingo 22 de febrero

Inicio de jornada	Escena	Toma	Plano	Descripción	Final de jornada
11:30 am	5	5	P.D	Detalle celular	8:30pm
	6	1	P.M – P.P	Abrazo en cama	
	6	2	P.G	Gloria parándose de la cama	
	6	3	O.V.S	---	
	6	4	P.S	Subjetivo Mario1	
	6	5	P.S	Subjetivo Mario2	
	6	6	P.G – Dolly	Mario y Gloria brincando en la cama	
	6	7	P.G – Dolly	Mario y Gloria brincando en la cama	
	7	1	P.S	Subjetivo Mario cantando	
	7	2	P.S	Subjetivo Mario con Gloria	
	8	1	P.D	Pies Mario	
	8	2	P.D	Ambos pies	
	9	1	P.G	---	
	9	2	P.G	---	
	10	1	P.G	---	
	10	2	O.V.S	o.v.s de Mario	
	10	3	C.P	C.p de ambos	

4.2.14. Informe de locación

Locación: Cuarto de Mario			
Nombre: Casa de E			
Dirección: Av. Principal de La Boyera. Conjunto residencial Los Geranios. Torre A, Ph1			
Contacto: Eliú Ramos.			
Disponibilidad: viernes, sábado y domingo.			
Horario: Desde las 8am hasta las 10pm.			
Iluminación			
Luz artificial		N. Toma corriente: 4	
Servicios			
Agua: si	Cocina: si	Baño: si	Estacionamiento: si
Guión			
Escena: De la 1 a la 10			





4.2.15. Hojas de pietaje

Levántate y Anda

Productor General: Harun Avakian.

Dirección General: Eliú Ramos.

Director de Fotografía: Juan Carlos Villarroel.

Director de Arte: Paola Narváez.

Esc.	Toma	Plano	Descripción	Code In	Code Out	Observaciones
1	4-6	P.G	Mario teléfono	0:00:10	0:00:41	
1	5	P.M	Mario teléfono	0:00:21	0:00:24	
1	6-2	P.D	Tranca teléfono	0:00:13	0:00:18	
1	6-3	P.D	Tranca teléfono	0:00:10	0:00:20	
1	8-3	P.P	Mario colocando audífonos	0:00:09	0:00:21	
1	9	P.S	Mario viendo puerta	0:00:19	0:00:27	
1	9-2	P.S	Mario viendo puerta	0:00:15	0:00:44	
1	8-4	P.P	Mario colocando	0:00:39	0:00:48	
1	11-2	P.M	Mario sentado en cama	0:00:06	0:00:14	
1	11-3	P.M	Mario sentado en cama	0:00:14	0:00:20	
1	12	P.P	Mario cantando	0:00:09	0:00:18	
2	1	P.A	Gloria entrando	0:00:47	0:02:12	
2	1-2	P.A	Gloria entrando	0:00:50	0:01:59	

2	2	C.S	Gloria ofreciendo café	0:00:51	0:01:27	
2	2-5	C.S	Gloria ofreciendo café	0:00:03	0:00:15	
2	3-3	C.S	Gloria ofreciendo café	0:00:36	0:00:53	
2	5	P.M	Mario y Gloria zombie	0:00:10	0:00:54	
2	5-5	P.M	Mario y Gloria zombie	0:00:07	0:01:11	
3	1-4	Cenital	Teléfono – ruptura de movimiento	0:00:59	0:01:19	
3	1-7	P.G	Teléfono – ruptura de movimiento	0:01:21	0:01:23	
3	2-5	O.V.S	Ovs Mario	0:01:30	0:01:34	
3	2-7	O.V.S	Ovs Mario	0:01:27	0:01:25	
3	3-3	P.P	“te cuesta mucho decir mamá”	0:00:26	0:00:34	
3	3-4	P.S	Gloria sacando zapatos	0:00:27	0:01:37	
4	1-5	P.M	---	0:00:16	0:00:25	
4	1-6	P.M	---	0:00:45	0:01:07	
4	2-3	P.D	Gloria sacando zapatos	0:00:14	0:00:33	
4	3	P.M	Gloria entrando	0:01:25	0:01:37	
4	4	C.P	Juego de Nintendo	0:01:37	0:02:51	

4	5-2	C.P	Continuidad del plano anterior	0:00:08	0:00:14	
5	1-2	Dolly	Dolly en cama	0:00:28	0:00:41	
5	1-3	Dolly	Dolly en cama	0:00:19	0:00:29	
5	2	O.V.S	Ovs de Mario	0:00:15	0:00:33	
5	3-2	Picado	---	0:00:33	0:00:38	
5	4	P.D	Detalle de los pies	0:00:44	0:00:47	
5	5-2	P.D	Detalle de los pies	0:00:07	0:00:09	
6	2	P.G	Gloria parándose de la cama	0:00:57	0:00:59	
6	3	O.V.S	---	0:01:01	0:01:03	
6	4	P.S	Subjetivo Mario1	0:00:10	0:00:12	
6	5	P.S	Subjetivo Mario2	0:01:09	0:01:18	
6	6	P.G – Dolly	Mario y Gloria brincando en la cama	0:00:11	0:00:19	
6	7	P.G – Dolly	Mario y Gloria brincando en la cama	0:00:22	0:00:25	
7	1	P.S	Subjetivo Mario cantando	0:00:28	0:00:30	
7	2	P.S	Subjetivo Mario con Gloria	0:00:32	0:00:35	
8	1	P.D	Pies Mario	0:00:19	0:00:49	

8	2	P.D	Ambos pies	0:00:40	0:00:46	
9	1	P.G	---	0:00:08	0:00:16	
9	2	P.G	---	0:00:24	0:00:27	
10	1	P.G	---	0:01:27	0:01:41	
10	2	O.V.S	o.v.s de Mario	0:00:14	0:00:17	
10	3	C.P	C.p de ambos	0:01:11	0:01:19	

4.2.16. Informe de dirección

Día 1: Habitación de Mario (ensayo general)

El primer día de trabajo se planteó como un gran reto, ya que fue el día del gran ensayo general, debíamos pasar de todos los aspectos teóricos para encender luces, cámaras y adentrarnos en la habitación de Mario.

A pesar de haber tenido una buena jornada de lecturas y ensayos con los actores, era la primera vez que entrábamos a la locación para sumergirnos en el mundo de cada personaje. Había llegado el momento de ver a Gloria y a Mario con todo lo que les pertenecía, con el vestuario y el maquillaje planteado por la dirección de arte. Con las intenciones y acciones trabajadas semanas atrás con el director pero planteadas por primera vez en el lugar donde sólo faltaba un día para decir acción.

El objetivo principal de este primer día era tener el gran ensayo, que los actores se adueñaran del espacio y la circunstancia, que la habitación dejara de ser una creación por el departamento de arte y empezara a ser el lugar privado de Mario, que la relación madre e hijo entre los intérpretes pasara de ser una simple marca del guión a ser una verdad que pudiera percibirse en cada momento del rodaje.

Al tener la ventaja de rodar todo el tiempo en un solo espacio, se pudo aprovechar el día para hacer una pasada completa del cortometraje, como si de una obra de teatro se tratase. Este ejercicio rodado en plano secuencia realizado principalmente para marcar una planta de movimientos planteada por el director, funcionó para que los actores pudieran verse y así comprender con más claridad las instrucciones pedidas.

De esta manera, tanto los actores como el director pudieron trabajar en un espacio cómodo a pesar de lo difícil que puede llegar a ser crear una realidad a partir de la ficción. Se puede decir que ya se estaba preparado para encender cámaras y decir acción.

Día 2: Habitación de Mario (primer acto)

Había llegado el día de entrar a la habitación de Mario con todo el equipo necesario. Ya no se estaba en un ensayo sino que era la hora de materializar todo lo planteado anteriormente y para ello no podía estar solo el director con los actores, pues el equipo humano que se necesitó fue mayor de lo esperado.

El segundo día arrancaba con retos inesperados. Al trabajar todo el tiempo en un espacio tan reducido, llevar a cabo el esquema de luces planteado por el director de fotografía reducía la planta de movimiento realizada y marcada para los actores en el ensayo general pero gracias a la intuición de los mismos se pudo salir adelante cambiando detalles de la primera propuesta.

Para este segundo día era necesario que se encontraran en el plató el equipo de sonido y el de arte. Debido al poco espacio de trabajo la concentración era un elemento vital para que todo saliera en los tiempos que el equipo tenía planteado.

Al tener más personas dentro del espacio de trabajo la voluntad y la entrega de los intérpretes aumentaba, el inicio del rodaje se percibía complicado ya que la primera escena le exigía mucha fuerza y un sube y baja de emociones al actor masculino. Para este momento la acción del personaje era más importante que el dialogo, es por ello que cada indicación que se le daba debía ser sumamente clara.

Día 3: Habitación de Mario (segundo acto)

Luego de lograr acostumbrarnos y superar los problemas que acontecían por trabajar en un espacio reducido, el ritmo de trabajo tomaba una forma que hacía que todo empezara a salir en los tiempos que teníamos planteado al principio del proyecto, las tomas salían con gran facilidad, pues los actores ya eran dueños del espacio y de los hechos que perturbaban a los personajes.

Sin embargo nos topamos con uno de los mayores problemas de la producción. Rodar los momentos donde los actores tenían que bailar, pues se

mostraba imposible hacer sonar las canciones en la escena ya que se necesitaba graba el audio de los actores.

En este tercer día se tuvo que frenar el buen ritmo que se llevaba para montar la coreografía y así al momento de decir acción en las escenas con música poder lograr que el momento musical estuviese sin permitirles escuchar a la canción. El esfuerzo por parte de los actores para realizar esta acción fue increíble y al final del día se pudo realizar la escena sin ningún percance.

4.2.17. Informe de producción

Día 1

La hora de la pauta era a las 9am para comenzar a armar los equipos de iluminación y maquinaria. Se procedió además a comenzar con el maquillaje de los talentos y con los ensayos del director con los actores del cortometraje.

Hubo un percance con el catering principal, por lo tanto el productor y un asistente tuvieron que salir como plan de emergencia para resolver el problema de catering ese día. Luego de almorzar la grabación comenzó a la 1:30pm corrida hasta las 6:30 de la tarde.

Cuando se retiraron los actores, se hizo una reunión de personal para comentar las fallas y mejoras para el próximo día de grabación. Se aseguró el cátering del segundo día de rodaje con la Srta. Alessandra Guerriero de Avakian.

Día 2

La pauta comenzó a las 9am. Se procedió a maquillar y ensayar con los actores las escenas restantes para este día.

Como el cortometraje se desarrolló siempre en una misma locación, el montaje de equipos no fue necesario, ya que se dejaron colocados en el lugar el día anterior.

Media hora antes de la hora de almuerzo, la Srta. Alessandra Guerriero se presentó en el lugar para preparar todo lo necesario y asegurar que el almuerzo se hiciera a la hora estipulada sin ningún contratiempo.

El desarrollo del rodaje fue sin contratiempos, incluso se terminaron las escenas una (1) hora antes de la hora seleccionada como fin de jornada.

Al finalizar las escenas, los talentos se retiraron del lugar y se procedió a recoger el equipo de luces, steadycam, escenografía y utilería.

4.2.18. Informe de arte

Día 1: Apartamento / Habitación

El primer día fue el que requirió más detalle en cuanto al arte ya que después de haber reconocido el espacio, finalmente estaban dispuestos los objetos que usaríamos en la habitación de Mario.

Prácticamente, se armó una nueva habitación. Ante las adversidades, el equipo resolvió. Se cambió la cama, se creó el espacio del nintendo 64 conjuntamente con sus libros de preferencia. Se ubicó la mesa de noche justo al lado de la cama con una lámpara, reloj y teléfono antiguo.

El primer día fue de exploración total con los actores ya que se hicieron pruebas para ver cómo reaccionaban a distintas situaciones dentro de la locación.

Esta pauta sirvió de ensayo general para los actores.

Ambos hicieron la prueba de vestuario días antes de la pauta.

Día 2: Apartamento / Habitación

El segundo día, el equipo llegó a la conclusión de que era estrictamente necesaria una (1) persona encargada del arte que estuviera atenta de que no hubiese cambio de posición de objetos dentro de la habitación.

El personaje de Mario no tenía un maquillaje complejo, ya que se encontraba en su habitación. De hecho, se buscaba más bien, un aspecto desaliñado en cuanto a peinado y su vestuario era sencillo.

De manera, también de crear el contraste con Gloria, la madre. Su cabello sí tenía que estar perfectamente arreglado y su maquillaje de igual forma. Vestida impecable y descalza.

Día 3: Apartamento / Habitación

El tercer día, ya empezado el rodaje de la tercera escena, la encargada de arte se dio cuenta que los actores tenían errores con respecto al día anterior. Por ejemplo, Mario tenía unas pulseras del lado derecho el día 2 y el día 3 empezó teniéndolas en la mano izquierda. Al igual que Gloria tenía puesto un anillo en el dedo anular que no aparecía en lo que se rodó el día 2. Es por eso, que luego de esto, se volvería a grabar esa misma toma para que no hubiese incongruencia en el proceso de edición.

Después, ya todo el equipo estaba consciente del espacio y la posición de los objetos. Es por eso que el trabajo se hacía mucho más sencillo.

El maquillaje de ambos era idéntico al del día anterior. Igualmente el peinado. No había cambio alguno ya que la historia se desarrolla en un solo día.

4.2.19. Rendir cuentas

CUENTAS			
Concepto	Fecha	Monto	
Shawarmas	20/02/2015	Bs. 1.830,00	
Cachitos	21/02/2015	Bs. 600,00	
Pollo en brasa	21/02/2015	Bs. 4.212,00	
Refrescos	21/02/2015	Bs. 180,00	
Bebidas	22/02/2015	Bs. 170,49	
Mercado almuerzo domingo	22/02/2015	Bs. 978,98	
Equipos alquilados	-22-23/02/2015	Bs. 11.400,00	
Pago de actores	-22-23/02/2015	Bs. 5.000,00	
Copias	21/02/2015	Bs. 250,00	
TOTAL		Bs. 24.621,47	

4.2.20. Postproducción de video

La realización de la post-producción del video, fue un tema muy importante para la realización del proyecto ya que, según la estética que tenían pensada la dirección general, de fotografía y de arte, se quería que los colores generales del cortometraje fuesen “fríos”, por lo tanto luego de hacer el “montaje” de las escenas en el programa de edición, se procedió a colorizar.

En cuanto a la edición, se hicieron cortes bruscos estratégicos entre escenas y entre tomas con el fin de quitar la melancolía implícita en el guión.

4.2.21. Postproducción de audio

Se utilizó un Boom para grabar el audio del cortometraje. Ese sonido fue post-producido con el fin de eliminar los picos de volumen, saturaciones indeseadas y “ruido” existente, que por más se mantuvo silencio absoluto durante la grabación de las escenas, siempre hay sonidos ambientales que se colan en la grabación.

Las canciones utilizadas en el cortometraje son colocadas en un segundo plano para dar la sensación de que el personaje está escuchando dicha canción desde sus audífonos.

Finalmente se procedió a mezclar y colocar el sonido.

V CONCLUSIÓN

Se logró la realización del cortometraje drama – ficción logrando que, a través de los planos utilizados estratégicamente, se contara y se entendiera con facilidad lo que estaba sucediendo en la habitación de Mario.

Durante la realización del proyecto, hubo ciertas dificultades de último momento que a pesar de tener todo programado, son eventualidades que se escapan de las manos del productor, sin embargo se logró realizar los procesos de pre-producción, producción y postproducción adecuadamente.

Se alcanzó el objetivo general y los objetivos específicos. Pudimos realizar un buen cortometraje de bajo presupuesto, donde mostramos cómo el apego que se tiene a un ser querido puede llegar a ser un sentimiento tan fuerte que nos induce a una realidad falsa y nos puede dejar encerrados en ella.

Como bien se mencionó páginas antes, “*Levántate y anda*” fue un proyecto autónomo, un cortometraje de cine independiente, en el cual su pudo reflejar el deseo de cada uno de los que participaron en el proyecto a convertirse en cineastas de profesión, dispuestos a superar todas las dificultades y a presentar nuevos paradigmas en el mundo laboral del cineasta.

Aceptamos este proyecto con mucha responsabilidad, esfuerzo, respeto mutuo y ganas de convertir esa pequeña idea, ese pequeño guión como comenzó y transformarlo en la obra que hoy mostramos y presentamos ante todos.

VI BIBLIOGRAFÍA

Referencias Bibliográficas

- ADELMAN, Kim. *Cómo hacer un cortometraje*. Barcelona. Ediciones Robinbook. 2004.
- AUMONT, Jacques. *Historia general del cine*. Volumen I. España. Ediciones Cátedra, S.A. 1996.
- COSTA, Jordi. *Película clave del cine de animación*. Barcelona. Ediciones Robinbook. 2010
- DE BANDERALI, Zuleyma. *Guía para la elaboración formal de reportes de investigación*. Segunda Edición. Caracas, Venezuela. Ucab. 2011.
- FERNÁNDEZ-TUBAU, Valentín. *El cine en definiciones*. Barcelona, Ixia Llibres 1994.
- LINDBERG, D.C. *Studies in the History of medieval optics*. Varorium, Londres. 1983.

Trabajos de grado

- Blanco, R. García, A. García, G. González, M. León, F. (2014). *Una Bala lleva tu nombre*. (Trabajo de Grado de Licenciatura no publicado). Universidad Monteávila, Caracas, Venezuela.
- Mollegas, N. (2012). *Del Sepelio a la Cuna*. (Trabajo de Grado de Licenciatura no publicado). Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.
- González Zarandona, J. A. (2005). La historia del cine experimental. (Trabajo de Grado de Licenciatura no publicado). Universidad de las Américas Puebla, México. Recuperada de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/gonzalez_z_ja/indice.html.

WEB

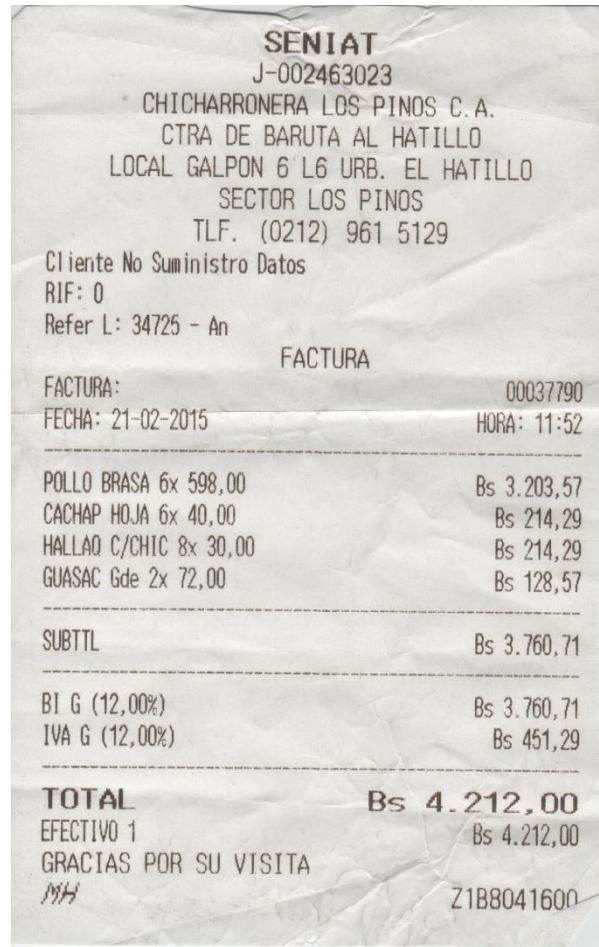
- RAE, Diccionario de la real academia española. (En línea). Disponible en: www.rae.es. (Consultado el 4 de marzo de 2015).
- JIMÉNEZ, Pedro. *Lenguaje Cinematográfico*. (En línea). Disponible en: www.zemos98.org/descargas/eacine/04LenguajeApuntes.pdf (Consultado el 4 de marzo de 2015).
- www.ite.educacion.es/formacion/materiales/24/cd/m1_2/index.html (Consultado el 3 de marzo de 2015).
- <http://www.duiops.net/cine/inicios-de-hollywood.html> (Consultado el 4 de marzo de 2015).

VII FILMOGRAFÍA

- Alfred Hitchcock (Productor). Alfred Hitchcock (Director). (1960), Psycho (Película).
- Francis Ford Coppola (Productor). Sofia Coppola (Director). (1999), The virgin suicides (Película).
- Iain Canning (Productor). Steve McQueen (Director). (2011), Shame (Película).
- John King, Michael Simpson (Productores). David Fincher (Director). (1999), Fight Club (Película).

VIII ANEXOS

FACTURAS




BANPLUS
 J-000423032
**RECIBO DE COMPRA
 DEBITO**

INVERSIONES NVR 2009 CA
 LA BOYERA
 RIF : J-298376147 AFILIADO: 76481415
 TERMINAL: 2001 LOTE: 233
 601288*****2148
 FECHA: 20/02/2015 HORA: 14:53:49
 APROB: 473381 REF: 01860 TRACE: 483651
 AID: A0000000043060
 AC: B2A0E7126ED7156B NA: 4FC8C7DF
 TVR: 0000048000 TSI: E800
 << COPIA - CLIENTE >>

MONTO A PAGAR Bs. 915.00

J-000202001


**FARMATODO**

FARMATODO, C.A
 Av Los Guayabitos, CC Expreso Baruta
 Nivel 5 Of Unica, Urb La Trinidad
 (Sector Piedra Azul), Caracas.
 FARMACIA MANANTIAL, TLF: 0212-9447201
 CCS: Granjeras la Trinidad, CC Trinalta
 CAJA 01

Información del Cliente
 Nombre del Cliente: Avak Avakian
 RIF/CI: 19563492
 Método de Autorización del Medio de Pago
 Tarjeta (A)

	FACTURA	
FACTURA:		00092544
FECHA: 22-02-2015		HORA: 08:32
<hr/>		
138109 00121 0011		
111002945 REF COCA COLA 2LT (G)		Bs 66,96
111018437 JUG YUKERY LD MANZANA (G)		Bs 43,30
111261617 TE NESTEA LIO CON LIMO (G)		Bs 41,96
<hr/>		
BI G (12,00%)		Bs 152,22
IVA G (12,00%)		Bs 18,27
<hr/>		
TOTAL		Bs 170,49
TARJETA 1		Bs 170,49


Gracias por su visita.


 0 0 1 2 1 0 0 1 7 7 3 0

CI: RIF: 9810986
 RAZON SOCIAL: DE CREMIN
 ETICIA ROSARIA
 TIENDA: 006 CAJA: 06 OPERACION: 0367
 COLABORADOR: 312706
 -- SIN DERECHO A CREDITO FISCAL --
 FACTURA: 00026581
 FECHA: 22-02-2015 HORA: 09:03

OSCAR M TOCINETA PIED AHUMADA	Bs 308,75
PRIMOR ESP TORNILLOS AL QUEJO E	8s 35,90
PRIMOR ESP TORNILLOS AL QUEJO E	8s 35,90
PRIMOR ESP TORNILLOS AL QUEJO E	8s 35,90
PRIMOR ESP TORNILLOS AL QUEJO E	8s 35,90
PRIMOR ESP TORNILLOS AL QUEJO E	8s 35,90
PRIMOR ESP TORNILLOS AL QUEJO E	8s 35,90
1,245 x 329,47 = 409,00	Bs 154,22
SANTA MARIA CREMA DE LECHE 500	3s 11,34
SANTA MARIA CREMA DE LECHE 500	Es 117,46
EXENTO (E)	Bs 215,40
BTG (12,00%)	Bs 681,77
IVA G (12,00%)	3s 31,81

TOTAL Bs 978,98
 MERCHANT Bs 978,98
 Maximo 7 Dias Para Devoluciones Con
 La Presentacion De Esta Factura



1 0 0 6 0 6 0 3 3 7 9 1 2 7 0 3 0 3 0

2188012808

SENIAT
 J-301420608
 EXCELSIOR SAMA SUPERMERCADOS, C.A.
 AV SAN FRANCISCO CON CALLE MAFIA
 CC MACARACUAY PLAZA TORRE A
 NIVEL 9 DE 1-8 URB MACARACUAY
 SUCURSAL MANZANARES
 URB MANZANARES AV PPAL CC MANZANARES
 PLAZA NIV 1 LOG 01-01 MUNICIPIO BARUTA
 NO FISCAL

NO FISCAL: 00042783
 FECHA: 22-02-2015 HORA: 09:03

***** COPIA CLIENTE *****
 NO FISCAL
 SUPERMILLAS ACUMULADAS: 489,00
 RECEIBO MERCHANT

COPIA CLIENTE
 B A N E S C O J-07013380-5
 NO FISCAL
 COMPRA
 EXCELSIOR SAMA SUPERMERCADOS C.A.
 EXCELSIOR SAMA MANZANARES
 RIF: J-30142060-8 AFIL: 1123863
 NO FISCAL
 TER: 57007076 LOTE: 301 REF: 1
 NRO. CTA: 589524*****570 'C'
 FECHA: 22/02/2015 09:04:59 APROB: 498306
 TVR: 0000049000 AROC: 5895245705555555

NO FISCAL
 TC: 00006E4CE17EE008 TSI: E800 NA: 160616F1
 ATD: A0000000049060 CREDITO
 SECUENCIA: 06642 CAJA: 06_006_000
 MONTO BS: 978,98
 NO FISCAL

SENIAT
 J-000202001
 FARMATODO, C.A.
 Av Los Guayabitos, CC Expreso Baruta
 Nivel 5 Of Unica, Urb La Trinidad
 (Sector Piedra Azul), Caracas.
 FARMACIA MANANTIAL, TLF: 0212-9447201
 CCS: Granjeras la Trinidad, CC Trinalta
 CAJA 01
 NO FISCAL

NO FISCAL: 00095239
 FECHA: 22-02-2015 HORA: 08:32

COPIA CLIENTE
 NO FISCAL
 B A N E S C O J-07013380-5
 COMPRA
 FARMATODO C.A.
 RIF: J-000202001 AFIL: 1137136
 NO FISCAL
 TER: 56121001 LOTE: 12 REF: 2
 NRO. CTA: 496638*****8970 'C'
 FECHA: 22/02/2015 08:32:00 APROB: 834853
 TVR: 0000008000 AROC: AF3CFEB6E3F738BC

NO FISCAL
 TC: A35AAD0805A9E713 TSI: E800 NA: 65B21F19
 ATD: A000000031010 CREDITO
 SECUENCIA: 79080 CAJA: MS121001
 MONTO BS: 170,49
 NO FISCAL

NO FISCAL 2188035391
SENIAT

Guión Literario (Primer Borrador)

Levántate y anda

INT. CUARTO de MARIO. DÍA

La pantalla está en negro, suena un par de veces el ringtone de un teléfono de casa que reposa sobre la mesa de noche. Suena también a lo lejos el último minuto de la canción "Sr cobranza" de Bersuit Vergarabat. Sale de oscuro, aparece MARIO (20) está de cuclillas sobre la cama viendo hacia la puerta, Sigue sonando el teléfono que posa sobre la mesa de noche, él sale bruscamente de la cama va hacia el teléfono lo levanta, se escucha una voz masculina del otro lado del teléfono, Mario cuelga, vamos a oscuro.

Mario aparece quieto frente a la puerta del cuarto, se pone unos audífonos y comienza a escuchar "la fiesta del café" de Labillo's. Se sienta en la cama cierra los ojos y empieza a cantar la canción con desgano.

GLORIA (55) la madre de Mario entra al cuarto con una taza grande de café.

GLORIA

Mario, café. Te traje una taza grande. Tómatelo que tenemos que salir **(Mario no toma la taza, se acuesta, sigue cantando, ella insiste)** Toma pues.

MARIO

No quiero.

GLORIA

Es con leche y tiene grumos, como te gusta...

MARIO

(abre los ojos y la mira) No quiero.

(aún con un audífono puesto, suena la música a lo lejos).

GLORIA

No te pongas malcriado y tomate el café. Mira que tenemos
que...

MARIO

Ya yo no tomo café.

GLORIA

está bien... ya no tomas café.

**(coloca la taza sobre la mesa de noche, se sienta en la cama,
le quita un audífono a Mario para escuchar, él la mira
fijamente)** a ver ¿qué estás escuchando? Eso pues Y ¿qué haces
tú escuchando esto?

MARIO

Me gusta.

GLORIA

¿desde cuándo?

MARIO

Desde hoy.

(La sigue mirando fijamente y sonrío).

GLORIA

¿por qué me miras así?

MARIO

¿Así como?

GLORIA

No sé, como un zombie con hambre, Así.

(lo mira fijamente sin pestañear, se ríen. Suena el teléfono, ella intenta contestar, él lo cuelga).

MARIO

Tú no puedes contestar.

GLORIA

Por qué no...

MARIO

Porque no. ¿O sí?

(Gloria ve la hora en el reloj de pared).

GLORIA

Mario la hora, vamos. tenemos que ir saliendo **(se levanta de la cama va hacia al Closet de Mario a sacar ropa)** tu papá ya tiene rato esperándonos, bueno debe estar esperan...

MARIO

Gloria no voy a ir.

(se vuelve acostar y se mete debajo de las sabanas).

GLORIA

Mamá, ¿te cuesta mucho decir mamá? No entiendo tu empeño de llamarme por mi nombre como si yo fuese amiguita tuya, Y si, si vas a ir. **(lo ve debajo de las sabanas, sostiene varias camisas)** Mario, Mario tú ya estás muy grande para ponerte con malcriadeces, **(coloca las camisas encima de la cama)** anda sal de allí **(toma una silla y se sienta al frente de él)**. Vamos, tú sabes que no me gustaría ir sola. Eso de estar con un gentío alrededor no es lo mío y además para tu papá es importante que tú...

MARIO

(saca la cabeza de las sabanas) Entonces no vayas, quédate aquí. Tu no quieres ir y yo tampoco. Listo, nos quedamos.

GLORIA

No puedo quedarme.

MARIO

Si puedes.

GLORIA

No puedo.

MARIO

Claro que puedes...

GLORIA

No puedo. Yo no me quedo y tú tampoco. Tu papá te necesita allá y lo sabes.

MARIO

Eso es problema de él, no mío.

(se levanta de la cama, va hacia el televisor).

GLORIA

Bueno pero a ti hoy que te sucede, ¿te volviste loco o qué? No entiendo por qué tienes que ser tan duro con tu padre **(va hacia al closet)** no sé cómo vas a hacer pero por las buenas o las malas vas a ir.

(Mario tiene un juego de Nintendo 64 en la mano y empieza a soplarlo para limpiarlo).

MARIO

(sonríe) Aja.

GLORIA

Escoge **(le muestra dos pares de zapatos)** ¿Marrón o negro?

(Mario la mira fijamente y empieza a reírse, no lo puede evitar). Ahh no que va **(suelta los zapatos y vuelve a meter la camisas en el closet)** ya yo estoy muy vieja para ser payaso tuyo, si no quieres ir no vayas.

MARIO

Bueno ya, deja el drama. Ven toma **(le ofrece un control de nintendo)** hagamos una carrera, y si ganas yo hago lo que quieras, te acompaño adonde tú quieras. Pero si yo gano, tú haces lo que yo quiera... nadie va a ningún lado. ¿Qué dices?

(Se quedan viendo fijamente)

GLORIA

Chao Mario.

(Gloria sale de la habitación. Mario la ve salir de manera despreocupada, enciende el Nintendo para jugar Mario Kart, pone la opción de multijugador, escoge a Mario y a Toad, se ve la tv y a él de espalda, se sienta en la cama con un control en la mano, va a empezar la carrera. Lo vemos de frente empieza a contar).

MARIO

7, 6, 5, 4, 3, 2.

(Mario deja de contar. Vuelve Gloria al cuarto, Mario toma aire).

GLORIA

Sin trampas Mario, si gano te vienes conmigo. ¿Cuál soy yo?

MARIO

Toad, como siempre. En Mario Kart no se puede hacer trampa.

GLORIA

Mejor empieza a escoger el color de los zapatos.

(Se ríe)

MARIO

Me va bien descalzo. Gloria.

(empieza la carrera, se observan varios segmentos de la carrera. Gloria va ganando, está muy contenta. Comienza a cantar la canción que cantaba Mario al principio, "La fiesta del café").

GLORIA

"cuando la luz se pierde puerto príncipe mira al mar y en la bahía verde suena música del palmar" entonces, ¿prefieres marrones o negros? "vamos todos a bailar".

(Casi terminando la carrera Toad pisa una concha de plátano y no logra cruzar la meta, Mario Bross le pasa por un lado, Mario gana la carrera, ahora el empieza a cantar).

MARIO

"y el que no corre vuela si se trata de enamorar, el corazón se enferma y sintiendo lo que yo sé, te llevo a la fiesta, fiesta del café" (se monta en la cama) canta pues...

GLORIA

Vente, una más. Si pierdo esta vez...

MARIO

No. Ya Gloria perdió, y se tiene que quedar y cantar "cuando la luz se pierde puerto príncipe mira al mar" dale pues..
(Mario se lanza en la cama) anda pues canta.

GLORIA

Pídelo con cariño.

MARIO

Bueno está bien no cantes.

(Mario se acuesta. Gloria se ríe y se le queda viendo).

Gloria

Tu abuelo cantaba mucho esa canción, cuando yo era una jovencita claro. Cada vez que llegaba a la casa cantando esa canción sabía que algo bueno le había pasado y él sabía que yo iba ir hasta donde él estaba para escucharlo cantar, imagínate una mujer ya de 15, 16 años dejando de hacer lo que estaba haciendo para ir hasta donde estaba su papá para escucharlo cantar.

(Mario se levanta de la cama, busca su celular en la mesa de noche y pone a sonar "la fiesta del café" saca una linterna pequeña de una de las gavetas).

MARIO

Vente, te toca cantar.

GLORIA

Con cariño.

MARIO

Madre querida, será que te puedes levantar para escucharte cantar con tu melodiosa voz.

GLORIA

Que insoportable. Pero es mejor que nada, **(Se levanta va hasta donde él está y toma la linterna)** Ponla otra vez.

MARIO

Voy.

(Mario toma el celular y repite la canción).

(Gloria empieza a bailar muy suave, con linterna en la mano).

GLORIA

Vente, yo no voy a cantar sola.

MARIO

No que va, yo estoy bien así.

(Gloria le toma el brazo y lo levanta, cantan juntos los dos primeros versos, Mario empieza bailar, baila muy mal. Gloria se ríe).

GLORIA

y tú ¿por qué bailas así?

MARIO

Es mi único paso sirve para cualquier tipo de música.

GLORIA

Qué horror, ven. **(le toma la mano para bailar en pareja)** es una marcha Mario, mira mis pies y has lo mismo que yo.

MARIO

Pero así es aburrido.

GLORIA

Pero es que no es como si estuvieses matando a una cucaracha, siente la música es con más suavidad, tienes que bailar con todo el cuerpo. (Mario mejora un poco en el baile, pero se sigue viendo mecánico). Eso es ahí va, mueve menos los hombros.

(Bailan 5 segundos, Mario la mira fijamente).

MARIO

¿No te vas a quedar verdad?

(Dejan de bailar, la música sigue a lo lejos).

GLORIA

Pero si tú ganaste.

MARIO

Siempre gano, **(sonríe)** pero no te vas a quedar, no te vas a quedar, no te vas a quedar, no te vas a quedar, no te vas a quedar...

(Gloria le toma el rostro).

GLORIA

Mario, aquí estoy, no pasa nada.

MARIO

Tú te tienes que ir Gloria.

GLORIA

Pero contigo, papá está allá solo, esperándote, anda Mario
vente conmigo.

MARIO

Vete.

GLORIA

Mario...

MARIO

Veteeeeee.

(Mario busca lanzarse a la cama, ella no lo deja).

GLORIA

¿Cuántas veces vamos a hacer esto?

(empieza a sonar Sr Cobranza de Bersuit Vergarabat).

MARIO

Se acabó el tiempo.

(se lanza la cama, mete la cabeza bajo una almohada).

GLORIA

No seas cobarde coño, nada de esto va a cambiar Mario, nada.

Tu papá no quiso que esto pasara, nadie lo quiso. No lo culpes, no seas injusto. Si no lo quieres asumir es tu problema. Pero ya coño, no me hagas volver **(Gloria se acerca a él, le habla a la almohada)** los marrones son más bonitos... por si llegas a ir.

(Gloria se va hacia a la puerta)

MARIO

Mamá... **(empieza a cantar Sr cobranza min 1:27)** "ayayay uyuyu que me dicen del dedito".

GLORIA

Se acabó el tiempo Mario.

MARIO

Todavía no.

(Se para en la cama, empieza a bailar y a cantar, Gloria lo mira desde la puerta. En el minuto 2:09 Gloria empieza a cantar bajito con Mario, en el minuto 2:34 Gloria se monta en la cama con Mario, cantan juntos).

GLORIA y MARIO

*"Y ahora qué?, que nos queda?
Elección o reelección para mí es la misma mierda
Hijos de puta! en el congreso,
Hijos de puta en la rosada
Y en todos los ministerios".*

GLORIA

Se acabó el tiempo Mario, escoge.

MARIO

No, canta solo canta Gloria, sigue cantando, no pares.
(se oye la parte instrumental min 2:46)

GLORIA

Ya Mario se acabó **(lo detiene)** tienes que cuidarlo, tienes
que ir con él. ¿Lo vas a cuidar verdad?

(Mario la mira niega con la cabeza. Canta en el min 3:06).

MARIO

*"en la selva se escuchan tiros, son las armas de los pobres,
son los gritos del latino"*

(Empieza a brincar de nuevo y repite el verso varias veces).

En el plano más cercano se ven los dos personajes sobre la cama, sólo canta Mario, la cara de Gloria está inexpresiva, no hace mayor esfuerzo por brincar o cantar. Al momento de Abrir el plano solo se ve a Mario Brincando y cantando solo, se cansa y se lanza en la cama, sigue sonando la música. Empieza a repicar el teléfono, se pone de cuclillas sobre la cama viendo

hacia la puerta. Sigue sonando el teléfono que posa sobre la mesa de noche, se levanta bruscamente de la cama va hacia el teléfono lo levanta, se escucha una voz masculina del otro lado del teléfono, Mario cuelga, vamos a oscuro.

Mario aparece quieto frente a la puerta del cuarto, se pone unos audífonos y comienza a escuchar "la fiesta del café" de Labillo's. Esta vez no se sienta, se queda frente a la puerta, cantando alto la canción, nadie entra. Repite la canción, vuelve a cantar alto no pasa nada. Repite la canción, se sienta en la cama, empieza a cantar normal. Gloria entra al cuarto.

GLORIA

Mario, café. Te traje una taza grande. Tómatelo que tenemos que salir **(Mario no toma la taza, se acuesta, sigue cantando, ella insiste)** Toma pues.

MARIO

No quiero.

GLORIA

Es con leche y tiene grumos, como te gusta...

MARIO

(abre los ojos y la mira) No quiero.

FIN

Póster Del Cortometraje

