

República Bolivariana de Venezuela
Universidad Monteávila
Facultad de Ciencias de la Comunicación e Información
Escuela de Comunicación Social
Proyecto Final de Carrera

LIBRE

Producción de un cortometraje de ficción
para optar al grado de Licenciado en Comunicación Social

Ernesto Adolfo Atencio Arraga

Caterina Da Silva Ortega

Adrián Manuel Egea Grespan

Andrea Ruíz Contreras

Profesor Coordinador:

Marielena Ferrer

Caracas, Marzo de 2014

APROBACIÓN DEL TUTOR

Quien suscribe *Marielena Ferrer*, profesor coordinador del Trabajo Final de Grado, *Libre / Cortometraje de ficción*, elaborado por *Ernesto Atencio Arraga*, *Caterina Da Silva Ortega*, *Adrián Egea Grespan* y *Andrea Ruíz Contreras*, 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 11 días del mes de marzo de 2014.

Nombre: _____

(Firma) _____

Tutor

Este cortometraje va dedicado a la Universidad Monteávila,
a nuestros familiares y a todas las personas con cuyo apoyo
contamos para la realización de este proyecto.

AGRADECIMIENTOS

Desde lo más profundo de cada uno de los que integran este grupo, se le quiere agradecer a todas las personas que ayudaron a la realización de “Libre”, un cortometraje que presentó un gran reto para todos los que conforman este equipo. A todos nuestros padres que no sólo dieron una gran inversión económica para impulsar este proyecto, queremos agradecer de igual manera su apoyo constante tanto en la realización de la pieza como emocionalmente. También queremos agradecer a Adrián Pierral, Pedro Sánchez y Juan Manrique, quienes nos ayudaron en las distintas fases de la producción sin exigir ningún tipo de remuneración. A nuestra tutora Marielena “Malena” Ferrer por siempre demostrar tanto apoyo y entusiasmo frente a este proyecto, también queremos agradecer su disposición en todo momento para resolver todas las dudas y problemáticas que el equipo tenía. Por último, queremos agradecer a la Universidad Monteávila, por formarnos y hacer en nosotros profesionales integrales que buscan siempre ir más allá, a desafiar nuestras capacidades y de siempre trabajar en búsqueda de la verdad.

TABLA DE CONTENIDOS

RESUMEN	7
INTRODUCCIÓN	9
 CAPÍTULO I	
1. MARCO METODOLÓGICO.....	11
1.1. Planteamiento del problema.....	11
1.2. Objetivos.....	11
 CAPÍTULO II	
2. SUSTENTO TEÓRICO.....	12
2.1. La soledad del individuo contemporáneo.....	12
2.1.1. Soledad: Distintas aproximaciones.....	12
2.1.2. El individuo contemporáneo y el éxito laboral	13
2.1.3. El individuo contemporáneo y sus vínculos afectivos.....	15
2.1.4. El concepto de soledad en el cine.....	17
2.2. El séptimo arte.....	18
2.2.1. El cortometraje.....	19
2.2.2. Géneros cinematográficos.....	20
2.2.3. Drama.....	20

CAPÍTULO III

3. MANUAL DE PRODUCCIÓN.....	21
3.1. Pre Producción.....	21
3.1.1. Cronograma de producción.....	21
3.1.2. Sinopsis.....	25
3.1.3. Justificación estética.....	25
3.1.3.1. Corriente estética	25
3.1.3.2. Influencias audiovisuales.....	26
3.1.3.3. <i>Mise en scène</i> : El planteamiento	28
3.1.4. Temática y descripción de personajes.....	30
3.1.5. Escaleta.....	33
3.1.6. Guión argumental.....	36
3.1.7. <i>Storyboard</i>	42
3.1.8. Informe de locaciones.....	47
3.1.9. Diseño de producción.....	50
3.1.10. Desglose.....	53
3.1.11. Casting.....	55
3.1.12. Presupuesto.....	58
3.2. Producción.....	60

3.2.1. Plan de rodaje.....	60
3.2.2. <i>Script</i>	64
3.3. Post Producción	68
3.3.1. Informe de pietaje.....	68
3.3.2. Informe de post producción.....	72
3.3.3. Musicalización.....	75
3.3.4. Créditos.....	78
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	79
BIBLIOGRAFÍA.....	81
ANEXOS	

RESUMEN

La realización de este Proyecto Final de Carrera consiste en la producción de un cortometraje basado en un guión original. Para cumplir con el objetivo planteado, se trabajó en las distintas fases de la producción de una pieza audiovisual (pre producción, producción y post producción), fases que serán detalladas concisamente en el desarrollo de este trabajo. Cada fase de este proyecto resultó ser de vital importancia para la finalización del mismo, por lo que se trabajó cuidadosa y minuciosamente cada detalle y requerimiento.

Los resultados obtenidos en este proyecto fue la culminación de todas las fases de producción del mismo, obteniendo una pieza completa y elaborada, que será presentada a las autoridades universitarias pertinentes.

“Libre” es un cortometraje basado en la redención de un individuo inmerso en su vida laboral, presenta una visión a las complejidades de un hombre solitario y cómo éste llega un punto de quiebre por tal soledad.

INTRODUCCIÓN

Las bellas artes siempre han buscado ser reflejo de la realidad y el espejo de las ideas, motivaciones y preocupaciones de las civilizaciones. La cultura occidental conoció desde muy temprano el poder la imagen y ha vivido su años contemporáneos sumergida en la producción e intercambio de contenido audiovisual, formando a varias generaciones que conocen naturalmente el medio y se acercan a él desde diversas perspectivas.

El cine, que en sus primeros años fue identificado como la más joven de las expresiones artísticas, se estableció rápidamente como un medio potente y con una capacidad de alcance muy importante. A través del cine se plasman toda clase de ideas, reflexiones y preocupaciones, sus imágenes consecutivas pueden llevar consigo una gran carga de aprendizajes, pero sobre todo pueden difundir planteamientos que busquen generar la duda, la curiosidad; plantear escenarios donde el espectador pueda proyectar sus propios intereses, hasta sus propios temores.

La creciente confusión que genera en el individuo la vida moderna, las proyecciones desmedidas de éxito económico y el debilitamiento de los vínculos familiares y afectivos, han desembocado en el planteamiento argumental y estético de estas preocupaciones en una pieza audiovisual. En el entorno de las grandes metrópolis, los ciudadanos están cada vez más desarticulados. Las prioridades de los padres se desplazan de lo familiar a lo absolutamente laboral. Es una historia reiterada en muchas familias venezolanas y por ello una de las motivaciones para desarrollar un cortometraje alrededor de esa premisa.

Así mediante, se plantea la problemática de cómo llevar a cabo la producción de un cortometraje, partiendo desde el desarrollo de un guión argumental hasta la post producción de la pieza rodada, basada en el ámbito temático propuesto.

Son varios los géneros y subgéneros que conforman la ficción cinematográfica. Actualmente la línea que separa unos de otros es cada vez más difusa y esto ha enriquecido el contenido cinematográfico. Por su parte, el cortometraje siempre ha sido un formato ideal tanto para plantear ideas desde una propuesta narrativa audaz y poco convencional, tanto como para la preparación fundamental de todo el que desee hacer carrera en el mundo del cine.

El interés de plantear audiovisualmente un tema que ha sido ampliamente recorrido tanto en términos teóricos como artísticos, motiva entonces a realizar un cortometraje de ficción, basado en un guión original que, abordando el tema de la soledad del hombre contemporáneo, pueda servir como plataforma para la puesta en práctica de herramientas y conocimientos adquiridos durante la vida académica, así como paso indispensable para el inicio formal de la etapa profesional.

Juan Pablo II solía decir que los comunicadores sociales son los “Buscadores de la verdad” (Discurso de Juan Pablo II en la Jornada mundial de las comunicaciones del año 1998). Además, son los responsables de producir y transmitir mensajes a una cantidad incalculable de personas. Por ello solamente plantearse la idea de realizar un material audiovisual debería hacer que el comunicador se llene de responsabilidad. Sobre todo, cuando se tiene la oportunidad de plantear preocupaciones con las que muchos pueden sentirse identificados, así, se da la posibilidad única de encuentro mutuo entre quienes que comunican y aquellos que son sus espectadores.

CAPÍTULO I

1. MARCO METODOLÓGICO

1.1. Planteamiento del problema

¿Cómo realizar un cortometraje de ficción basado en un guión original?

1.2. Objetivos

Objetivo general

PRODUCIR un cortometraje de ficción basado en un guión original.

Objetivos específicos

ESCRIBIR un guión para un cortometraje de ficción basado en una idea original.

DISEÑAR la pre producción audiovisual para un cortometraje de ficción.

EJECUTAR la producción audiovisual para un cortometraje de ficción.

EJECUTAR la post producción audiovisual para un cortometraje de ficción.

CAPÍTULO II

2. SUSTENTO TEÓRICO

2.1. La soledad del individuo contemporáneo

El tema de la soledad ha sido abordado desde diversas corrientes que dan una postura a través de sus doctrinas sobre esta condición. Para empezar a desarrollar el tema de la soledad del individuo contemporáneo, es necesario explicar dicho término desde diversas fuentes.

Para la Real Academia Española se entiende por soledad la “Carencia voluntaria o involuntaria de compañía”. A partir de esta definición se busca encontrar distintos enfoques acerca de la misma para poder tener una visión amplia y objetiva sobre el término.

Así entonces, desde una perspectiva psicológica la soledad es vista por Montero-López Lena & Sánchez-Sosa (2001) como: “(...) un mecanismo de retroalimentación adaptativo que informa al sujeto sobre el nivel de estimulación de interacción social que está recibiendo, en términos de cantidad y forma” (p.20).¹ Se habla de la soledad como un estado adquirido y que se ve sujeto a uno conjunto de caracteres que impulsan o reducen el estado de soledad que tenga un individuo cualquiera.

¹ Montero-López Lena, M. & Sánchez Sosa. (2001). La soledad como un fenómeno psicológico: un análisis conceptual. *Salud Mental*, 24(1), 19-27.

De igual manera, Montero-López Lena & Sánchez Sosa afirman que desde un punto de vista filosófico, la soledad es un estado mental ineludible por el cual se lleva a cabo la autoconciencia del individuo, donde se resalta el carácter inmanente y subjetivo del mismo.² Se habla de la soledad como un proceso generativo de la persona humana, donde ésta reflexiona y madura, aprehende e internaliza la realidad que el individuo conoce. En el entorno social, el estar solo significa carecer de compañía, y a veces es asociado con un sentimiento negativo, de vacío, que trae angustia a la persona que no posee vínculos afectivos con otras personas a causa de abandono o pérdida. Con estas distintas dimensiones del término soledad se puede afirmar que el individuo pasa por momentos de soledad, pero ésta no es siempre negativa. Puede llegar a traducirse en un momento de cultivo, de reflexión. Sin embargo, la ausencia de vínculos afectivos y la ausencia de contacto con otras personas, pueden considerarse un rasgo negativo de un estado solitario autoimpuesto, conscientemente o no a partir de circunstancias particulares.

“Esta realidad de cambios sociales acelerados la percibe el ser humano al margen de la actitud que adopte, y genera un cierto sentimiento de aislamiento social, de estar viviendo en un mismo mundo, en una misma ciudad, pero a la vez en unas arenas movedizas ya que su ciudad tiene el mismo nombre pero no es la misma (...)” (Pinel, Rubio & Rubio Herrera, 2009).³

2.1.2. El individuo contemporáneo y el éxito laboral

El hombre contemporáneo se caracteriza por gozar de una libertad política plena, pero se ve dominado por el mercado, quien dicta las normas no sólo las relaciones económicas sino las sociales (Fromm 1959)⁴. El hombre se ve obligado a

² Idem

³ Pinel Zafra, M., Rubio Rubio, L. & Rubio Herrera. R. *Un instrumento de medición de soledad social: Escala Este II*. Recuperado de:
<http://envejecimiento.csic.es/documentos/documentos/rubio-soledad-este2.pdf>

⁴ Fromm, E. (1959). *El arte de amar*. Barcelona, España: Editorial Paidós Ibérica.

obedecer los dictámenes del mercado, pues es éste quien determina las condiciones de trabajo y el valor del mismo, de acuerdo con la demanda, el esfuerzo y trabajo de un individuo puede tener valor o no. El capitalismo es quien estructura la sociedad en día, es la ciencia por excelencia. Fromm (1959) también afirma que el capital es quien determina al trabajo, haciendo alusión a que el producto del esfuerzo vale más que éste, es decir, las cosas tangibles y que tienen un valor económico. La sociedad contemporánea está inmersa en la búsqueda de un éxito laboral que traiga bonanza y estabilidad económica. El hombre contemporáneo al estar enfocado en el enriquecimiento económico y monetario se despoja de los demás campos de su vida, la familia, el cultivo de su identidad e intelecto y la vida en sociedad.

En su tesis sobre la soledad del hombre moderno, la autora Thelma Zuly González Cabrera de Dubón se refiere al hombre contemporáneo como: “(...) un hombre que trabaja para fines extra personales, convertido en un esclavo de aquella maquinaria que él mismo creó y en consecuencia, se encuentra envuelto por sentimientos de insignificancia e impotencias personales” (González Cabrera de Dubon, 2000, p.147).⁵ Se habla de un hombre que se caracteriza a sí mismo como individuo libre, pero es un esclavo de sus propias pretensiones, de sus estímulos e impulsos, creyendo que éstos lo harán feliz y pleno, pero el hombre termina solo, abstraído de todo contacto social, inseguro de sí mismo y esclavo de un mercado que controla todos los aspectos de su vida

“(...) los problemas que afligen a las ciudades contemporáneas no pueden resolverse por medio de una reforma de la ciudad en sí misma, por radical que pueda ser. No existen, permítanme repetirlo, *soluciones locales para problemas generados globalmente* (...) la inseguridad existencial retroalimentada día a día por la fluidez del

⁵ González Cabrera de Dubon, T. (2000). *La soledad del hombre moderno* (Tesis de maestría). Universidad Francisco Marroquin, Guatemala.

mercado laboral, la fragilidad del valor que se le da a las habilidades y competencias antiguamente adquiridas o actualmente incorporadas, la evidente vulnerabilidad de los lazos humanos y la aparente precariedad y revocabilidad de compromisos y asociaciones. Una reforma de las ciudades debe estar precedida por una reforma de la condición existencial que haga posible su éxito. Sin esa reforma, todos los esfuerzos que se hagan para liberar o desintoxicar a las ciudades de la presión “mixofóbica” están condenadas a ser meros paliativos o, en la mayoría de los casos, directamente placebos” (Bauman, 2003, p.152).⁶

De igual manera González (2000) prosigue afirmando que la inseguridad y angustia que atormentan al hombre moderno son producto de su entorno, como lo son las grandes ciudades, éste ve reducido a tal punto de ser visto como una masa que responde a meros estímulos y es manipulado por los medios de comunicación y tecnología.⁷ La sociedad contemporánea agobia al individuo, irrumpiéndolo en todos los aspectos de su vida, existe una especie de bombardeo en contra de la intimidad del hombre y sus relaciones con los que le rodean.

2.1.3. El individuo contemporáneo y sus vínculos afectivos

La inmersión en el mundo laboral en búsqueda del éxito o la estabilidad económica, hacen que el hombre descuide u olvide su vínculos primarios, constituidos por las relaciones entre otras personas, amistades, familiares y seres queridos. Las relaciones entre iguales hacen que la persona se desarrolle y no se pasmee. El humano es un ser dialogante, necesita de un otro que no sólo lo acompañe, si no que es vital el aporte que otra persona pueda hacer en la personalidad de un individuo.

⁶ Bauman, Z. (2011). *Amor líquido: Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

⁷ González Cabrera de Dubon, T. (2000). *La soledad del hombre moderno* (Tesis de maestría). Universidad Francisco Marroquín, Guatemala.

El tema de la inseguridad y angustia que atormentan al hombre moderno inmerso en las directrices del mercado y el capitalismo pueden asumirse como la consecuencia de vivir bajo el yugo de la cultura contemporánea de consumo, que hace al hombre un individuo servil visto como un simple instrumento o engranaje que contribuye al desarrollo de una empresa o corporación. Fromm afirma que el hombre moderno se encuentra identificado con la imagen planteada por Huxley (citado por Fromm, 1959): “(...)en ‘Un mundo feliz’: bien alimentado, bien vestido, sexualmente satisfecho, y no obstante, sin yo, sin contacto alguno, salvo el más superficial con sus semejantes (...)”.⁸

Una de las críticas relacionadas con esta ruptura de los vínculos afectivos del hombre moderno es aquella planteada por Fromm, quien criticaba la visión de que toda relación amorosa o matrimonial debía servir como un buen equipo, que busca básicamente evadir los conflictos con el otro y busca complacerse mutuamente. De igual manera, el autor afirma :

“En ese concepto de amor y el matrimonio, lo más importante es encontrar un refugio de la sensación de soledad que, de otro modo, sería intolerable. En el amor se encuentra, al fin, un remedio para la soledad. Se establece una alianza de dos contra el mundo, y se confunde ese egoísmo *à deux* con amor e intimidad”. (Fromm, 1959, p.88)⁹.

Efectivamente el hombre contemporáneo termina así alejándose de sus raíces y vínculos primarios. Aunque a veces el tener una familia no aleja la soledad, es imprescindible cultivar y mantener las relaciones con los otros, pues éstos forman parte de la identidad de la persona. La sociedad contemporánea carece de vínculos primarios, las relaciones se han cosificado, el individuo busca más el beneficio

⁸ Fromm, E. (1959). *El arte de amar*. Barcelona, España: Editorial Paidós Ibérica.

⁹ Idem.

inmediato que otra persona puede aportar, existe un utilitarismo perenne en las relaciones interpersonales. El hombre moderno ha desplazado la importancia que tiene la estructura familiar, el amor benevolente y desinteresado que se le otorga a la persona. Yepes afirma: “la benevolencia (...) consiste en prestar asentimiento a lo real, ayudar al los seres a ser ellos mismos” (Yepes Stork, 1996, p.186).¹⁰ Las relaciones basadas en el desinterés y la benevolencia buscan el desarrollo de la persona, que se realice y pueda alcanzar la felicidad. Al carecer de estos vínculos afectivos, el hombre contemporáneo se refugia en la felicidad meramente económica y material, en el Internet y en las nuevas tecnologías.

2.1.4. El concepto de soledad en el cine

A partir de la década de los sesenta, el cine presenta un cambio drástico en su narrativa. Distintos directores como Stanley Kubrick, Martin Scorsese, Steven Spielberg, Oliver Stone, Robert Altman y Arthur Penn buscaron dar una visión irreverente a la estructura del “hombre solitario”. El héroe solitario, quien protagonizaba las narrativas de todos estos directores, tenía un trasfondo con la situación de aquella época caracterizada por la impotencia latente de no poder establecer cambios en la sociedad. El autor Robert Kolker afirma que el cine es el mejor instrumento para transmitir ideologías, y de igual manera expresa que las ideologías construyen la verdadera imagen del individuo y su potencia o impotencia en el mundo (Kolker, 1980, p.13)¹¹. Se habla de la disminución de la subjetividad humana, una visión histórica de pérdidas y melancolía, que representaban las ansiedades que se vivían en aquella década.

¹⁰ Yepes Stork, R. (1996). *Fundamentos de la Antropología*. Pamplona: EUNSA

¹¹ Kolker, R. (1980). *A cinema of loneliness*. New York: Oxford University Press, Inc.

A través de distintas corrientes estéticas y narrativas, los autores mencionados anteriormente buscaban representar al héroe solitario, algunos desde la perspectiva de la violencia, y otros, como Stanley Kubrick, que buscaban establecer al hombre como alguien aislado, situado en un lugar frío y solitario como en *2001: A Space Odyssey* (1968). *Bonnie and Clyde* (1967) de Arthur Penn también busca darle una perspectiva a la soledad basándose en una pareja que se encuentra frente a un gran antagonista: una sociedad opresora y que los niega. Estos personajes se encuentran aislados del mundo, luchan por liberarse de esa sociedad que los restringe y encuentran el placer en la libertad.

Por muchos años el cine norteamericano utilizó ese recurso como eje central en sus piezas, representando la complejidad del individuo contemporáneo, que vive aislado de la sociedad y de todos sus vínculos primarios. Este estilo tuvo especial vigencia entre las décadas de los 60's y 90's, causando una gran alteración en lo que al cine respectaba antes de la llegada de esta tendencia.

2.2. El séptimo arte

Desde sus principios, el cine ha sido objeto de constante innovación, distintas técnicas de hacer y crear cine han sido perfeccionadas y evolucionadas a lo largo de la historia. Desde el realismo de los hermanos Lumière y su famosa pieza donde proyectaban la salida de los obreros de una fábrica en Francia, hasta el aporte fantástico de Méliès, el cine se fue convirtiendo en algo más que una simple superposición o reproducción de imágenes. Pinel considera al cine como el "(...) espejo de la sociedad, que arrastra en su caudal el sustrato de la formas de pensar, de la escritura convencional, de los códigos en vigor, de las formas y del lenguaje adoptado por cada época" (Pinel, 2009, p.11).¹²

¹² Pinel, V. (2009). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Ediciones Robinbook.

El cine se ha convertido en un transmisor de ideologías e ideas, y se ha consolidado como un séptimo arte, que con todos los géneros que le circundan seguirá evolucionando y adoptando nuevas complejidades de la sociedad e individuos que la conforman.

2.2.1. El cortometraje

El cortometraje es considerado el primer acercamiento utilizado para hacer cine debido a la extensión del material fílmico con el que se contaba. Los hermanos Lumière con su primera obra proyectada en 1895 “La salida de los obreros de la fábrica”, habrían abordado la realidad desde su cinematógrafo entregando el primero de los cortos de no ficción que poblarían el cine durante sus primeros años.

Como su nombre lo expresa, el cortometraje es una pieza de corta duración, que no debería de exceder de los treinta minutos y exige que los temas a tratar tengan una narrativa determinada para que el desarrollo de una historia en específico no pase del tiempo límite. Puede tener dos tipos de estructura: la clásica que sigue el orden de planteamiento, desarrollo, clímax y desenlace. Y también puede tener una estructura alternativa, tan variada como se le ocurra a los autores.

Caracterizado por su versatilidad y por su amplitud para establecer temas, el cortometraje es una gran herramienta para producir piezas que se alejen de lo comercial, pues no existen cánones establecidos para la realización de este tipo de producción audiovisual. A través del cortometraje se establecen una cantidad de temas inclinados a cualquier tipo de género (ficción, comedia, terror, documental, etc.), dando la posibilidad de dirigir la obra de manera autodidacta y de establecer finales abiertos.

2.2.2. Géneros cinematográficos

Una de las características del cine es la gran cantidad de géneros que pueden abarcar distintas historias o narrativas. Existen varias clasificaciones de géneros y subgéneros cinematográficos que estructuran y definen una producción audiovisual cualquiera. Para la DRAE (Diccionario de la Real Academia Española), género es definido como: “(...) cada una de las distintas categorías o clases en que se pueden ordenar las obras según rasgos comunes de forma y de contenido”. Aplicando este concepto al mundo del cine, los géneros son aquellos otorgados a cada pieza audiovisual dependiendo de su tratamiento, ya sea narrativo, técnico o su estilismo (Pinel, 2009, p.12).¹³ Uno de los más populares es sin duda, el género dramático.

2.2.3. Drama

“El drama es el género cuantitativamente más importante del cine, ya que a lo largo de su historia se ha interesado por las pasiones y vidas humanas” (2009, Pinel, p.119)¹⁴. Esta relevancia la ha ganado pues analiza profundamente la condición psicológica del hombre, buscando entrar en contacto con su condición, conflictos y aflicciones. Además es considerado universal pues permea otros géneros que utilizan el análisis psicológico de los personajes, propio del ámbito dramático.

¹³ Pinel, V. (2009). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Ediciones Robinbook.

¹⁴ Pinel, V. (2009). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Ediciones Robinbook.

CAPÍTULO III

3. MANUAL DE PRODUCCIÓN

3.1. Pre Producción

3.1.1. Cronograma de producción

septiembre 2013

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
		Reunión I guión		Realización de la escaleta	Lista de Utilería	
22	23	24	25	26	27	28
		Reunión II guión				Búsqueda de Locación (Playa)
29	30					
Búsqueda de Locación (Playa)						
Notas:						

octubre 2013

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	
1	2	3	4	5	6	7	
		Búsqueda de Locación (Oficina)	Presupuesto				
8	9	10	11	12	13	14	
15	16	17	18	19	20	21	
				Reunión I Crew			
20	21	22	23	24	25	26	
			Casting				
27	28	29	30	31			
		Notas:					

noviembre 2013

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
	Realización del Guión Técnico			Desglose de Producción	Reunión II Crew	
10	11	12	13	14	15	16
				Busqueda de referencias vestuario		
17	18	19	20	21	22	23
	Lista de Tomas					
24	25	26	27	28	29	30
	Prueba de vestuario	Peluquería (actor)		Ensayo General		
	Notas:					

diciembre 2013

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
1	2	3	4	5	6	7
	Búsqueda de utilería		Grabación día I (playa)	Grabación día II (oficina día)	Grabación día III (cp y oficina noche)	
8	9	10	11	12	13	14
	Digitalización	Digitalización		Pietaje		
15	16	17	18	19	20	21
		Pietaje				
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				
		Notas:				

enero 2014

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
	Edición Video					
12	13	14	15	16	17	18
	Edición Video	Edición Video	Edición Video	Animación	Animación	
19	20	21	22	23	24	25
	Mezcla de Sonido					
26	27	28	29	30	31	
	Mezcla de Sonido	Edición Video	Edición Video	Edición Video		
		Notas:				

febrero 2014

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
						1
2	3	4	5	6	7	8
	Edición Video	Edición Video	Edición Video	Edición Video		
9	10	11	12	13	14	15
	Realización del tomo	Realización del tomo	Realización del tomo	Realización del tomo		
16	17	18	19	20	21	22
	Realización del tomo	Realización del tomo	Realización del tomo	Realización del tomo		
23	24	25	26	27	28	
	Realización del tomo	Realización del tomo	Realización del tomo	Realización del tomo		
Notas:						

marzo 2014

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
						1
2	3	4	5	6	7	8
	Realización del tomo	Realización del tomo	Realización del tomo		Entrega de PFC	
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	Notas:				

3.1.2. Sinopsis

Fabián Meroni, es un empresario venezolano de 33 años de edad, venezolano sumamente exitoso y comprometido con su trabajo, de descendencia italiana, casado y padre de dos hijos. Un día cualquiera, en medio de la rutina diaria, comenzará a dudar si tiene la vida que siempre quiso para sí.

3.1.3. Justificación estética

El cine contemporáneo es la fusión de distintas corrientes cinematográficas en donde no necesariamente se utilizan sólo cosas de un género sino que varios confluyen para proponer un lenguaje más amplio. Las líneas divisorias entre una y otra categoría donde son agrupadas las películas, hoy están cada vez más difusas. Las referencias que se manejaron entonces para la propuesta estética de “Libre” forman parte de esa confluencia de estilos y géneros en una sola obra.

3.1.3.1. Corriente estética

Surrealismo

El surrealismo es toda expresión artística donde se representa lo irracional de la persona humana, ir más allá del marco de la razón, buscar que la expresión humana fluya libremente sin control alguno. El surrealismo tiene como motor el delirio y el amor desenfrenado que desafían a todo tipo de lógica y de convención social. El objetivo principal del surrealismo es descubrir la realidad oculta del individuo, busca mostrar a la persona tal cual como es. La libertad, la imaginación y espontaneidad son los generadores de toda propuesta creativa. Para Ramos & Marimón (2002): “El

surrealismo es inicialmente un movimiento revolucionario que aspira a transformar la vida y la sociedad”.¹

3.1.3.2. Influencias audiovisuales

Una de las referencias más claras para la línea narrativa y estética de “Libre” fue la película *Stay* (2005) dirigida por Marc Forster y protagonizada por Ewan McGregor. Largometraje dramático que coquetea también con el suspenso.

Stay es la columna vertebral en cuanto a la estética se refiere. Desde el manejo de los colores hasta el uso de los contraluces representó un buen modelo para demarcar un lenguaje. Existen referencias y recursos como la ruptura de eje que se utilizó en la escena 8, que marca definitivamente el rompimiento de Fabián, el personaje principal.

De igual forma y aunque se manejó de forma distinta, se incluye en la pieza material visual que juega entre la realidad y el surrealismo, haciendo que el personaje se pueda transportar a los más profundo de su psique. No solamente se habla del manejo del lenguaje cinematográfico planteado por Marc Foster sino también la forma en la que la pieza evoluciona de la mano con el personaje y el aumento y uso de los recursos como los *dollies* y las monturas de cámara.

El director alemán Marc Forster ha desarrollado su carrera en los Estados Unidos, paseándose por los géneros más diversos que van desde el *biopic* con *Finding Neverland* (2004) hasta la segunda entrega de la renovada franquicia de James Bond,

¹ Ramos, J. & Marimón, J. (2002). *Diccionario del guión audiovisual*. Barcelona: Editorial Océano.

Quantum of Solace (2008). Esa versatilidad le permite manejar distintos registros dentro de un mismo largo y pasar de una secuencia de persecución por ejemplo, a otra de drama íntimo ganando la atención inquieta del espectador. Esta fusión se da tanto en el ámbito narrativo, hasta en el cambio de la puesta en escena y el registro en la dirección de actores.

El tratamiento que hace de la dirección de fotografía en *World War Z* (2013) a pesar de ser una película enmarcada entre la ciencia ficción y el sub género *zombie* del terror, es absolutamente distanciada de lo que se espera de ambos géneros. Por momentos, los planos hechos desde la perspectiva de cámaras de seguridad remiten a un video juego. Mientras que otros encuadres, abiertos y quietos transportan a una aproximación mucho más contemplativa que alude a cierta influencia europea.

Existe otra referencia importante, una influencia si se quiere más precisión: *Inception* (2010), una de las obras maestras de Christopher Nolan. En este largometraje hay un manejo extraordinario de los tiempos de las acciones, así como el uso de las elipsis que intentaron plantearse de forma semejante en “Libre”. Dichas elipsis se evidencian en los cambios de lo real a lo surreal mediante el cambio de locación, colores. Luces y lenguaje de cámara.

En Libre lo surreal y lo real van de la mano y se pretende crear una unión tal que exija del espectador toda su atención para poder obtener aquellos detalles que demarcan la realidad. Es así como se el proyecto se distancia de la propuesta quizás más convencional de la estética surrealista. Donde las cosas se quieren deformadas, nubladas, poco claras. Con un diseño de producción y ambientación que plantea escenarios imposibles y mal formados, dando claras señales al espectador de que se encuentra frente a una grieta en la realidad. Precisamente lo que se toma del

surrealismo de Nolan en *Inception*, es esa representación marcadamente sobrio y limpio de la puesta en escena.

3.1.3.3. *Mise en scène*: El planteamiento

En el caso específico de “Libre”, la cámara, a pesar de adoptar un punto de vista objetivo, omnisciente en términos más tradicionales; va sufriendo una transformación que acompaña a la del personaje. Comenzando con cámaras fijas, casi ancladas en planos de composición clásica y sobria, hasta que el personaje llega a momentos de confusión y ansiedad, que serán registrados desde una cámara en mano que busca transmitir esta sensación al espectador.

En el ámbito de la dirección de fotografía se puntualizaron dos momentos psicológicos específicos del personaje. En primer lugar mediante el tratamiento de la luz y en segunda instancia de los colores. Con el *set up* de iluminación se buscó que los ambientes de la oficina y sus alrededores lucieran inquietantes. Se esperaba que el personaje experimentara una especie de limbo. Mientras que los espacios surrealistas, esos que parecen consecuencia de una alucinación, como su recorrido en la playa, por ejemplo, debían lucir más verídicos, sin excesivas alteraciones del color ni de la iluminación que, de hecho, en este particular fue completamente naturalista. La idea era que esta ambigüedad permaneciera consistentemente a lo largo de todo el corto.

El diseño de producción serviría entonces para afianzar lo que se había proyectado alcanzar con la iluminación. La oficina donde el personaje de Fabián pasa la gran mayoría del corto, debía dar indicios de su status socio económico. La oficina de un alto ejecutivo que puede estar ubicada en cualquier metrópolis contemporánea.

Con una computadora de última generación pero al mismo tiempo rodeado de elementos clásicos o fuera de época, como la lámpara verde muy típica de las bibliotecas anglosajonas o el viejo proyector de cine usado como adorno. Ese limbo al que se hace referencia en párrafos anteriores, ese tiempo detenido también está sugerido en todos los aspectos del diseño de producción, la dirección de arte y el vestuario.

3.1.4. Temática y descripción de personaje

Un individuo inmerso en su vida laboral, entregado a una empresa familiar que le dejó su padre como legado pero que ha olvidado el verdadero valor de esa herencia familiar. La obsesión con la carrera profesional y la abstracción total de la vida social, incluyendo un distanciamiento notable de su familia y amigos.

El ser humano es un ser social, que vive y se desenvuelve a través de la creación de toda clase de vínculos que van desde lo político y económico en un engranaje marco, hasta los vínculos familiares y afectivos en un nivel inmediato y cercano. Es justamente cuando estas estructuras de socialización se rompen que se dan situaciones de aislamiento como la que describe el guión del cortometraje “Libre”. La anécdota de un individuo aislado, prácticamente alienado de todo contacto humano.

Ese personaje es Fabián Meroni, quien se ha convertido en una persona solitaria, que ha llegado a un punto de quiebre al darse cuenta de la situación en la que se encuentra. Parece entender los errores que ha cometido, invirtiendo las prioridades en su vida y algunos de esos errores podrían no tengan vuelta atrás. Tras momentos de tensión emocional y lucidez, el sujeto entenderá que su vida debe dar un giro, que no todo es estabilidad económica y vocacional, el ser humano necesita las vinculaciones afectivas, emocionales, familiares; la compañía y reconocimiento del otro.

El fenómeno explicado a lo largo de estas líneas es el que le da forma y motivación a este proyecto, pues existen numerosos casos como éste en las sociedades de hoy en día. El personaje de Fabián Meroni quiere redimirse con la vida,

se da cuenta que el éxito laboral no le llena, su persona necesita de la compañía de sus seres queridos.

La descripción de personajes se plantea bajo el Modelo de Tridimensionalidad de Lajos Egri.

Egri (citado por Báiz, 1993) afirma: “El escritor debe en primer lugar, agotar una construcción del personaje que sea capaz de definir, orgánicamente, cada uno de los componentes de las dimensiones (...), motorizar una reflexión dinámica, dialéctica, que permita llevar a cabo dicha construcción (...) Egri pide que el personaje sea elaborado en relación dialéctica con su ambiente, que se trabajen sus vínculos y sus contradicciones internas y externas –aspecto dinámico muy importante- y que el personaje construído sea capaz de crecer (...)”¹.

a. Dimensión Física – Fisiológica:

- Sexo: Masculino
- Edad: 33 años
- Descripción física:
 - Estatura 1.90 m.
 - Apariencia: Es una persona alta, de contextura atlética, cabello corto negro, de rasgos fuertes.

b. Dimensión Social:

- Clase social: Pertenece al estrato social A+
- Ocupación: Graduado en Comercio y especialista en el área de mercadeo y economía.
- Educación: Educación universitaria, con postgrado y maestría.

¹ Báiz, F. (1993). La construcción del personaje cinematográfico. *Objeto Visual: Cuadernos de investigación de la cinemateca nacional* (pp. 39-67). Caracas: Fundación Cinemateca Nacional.

- Religión: Católica.
- Raza: Tez blanca.
- Nacionalidad: Venezolano.
- Filiación Política: Social Cristiano
- Hobbies: No posee por falta de tiempo.

c. Dimensión Psicológica:

- Historia Familiar: La familia de Fabián llega a Venezuela a finales de los años cuarenta. Su padre y madre son Italianos, se establecen en La Guaria y comienzan a trabajar en un pequeño agente aduanero, Ahí aprenden del oficio y al cabo de unos diez años inician un pequeño negocio especializado en embalaje de objetos delicados. Luego se asocian con una empresa de reparto de mercancía y posteriormente establecen una compañía de pequeñas importaciones. A los quince años de Fabián, las empresas Meroni tienen un dominio absoluto de las importaciones y exportaciones del país.
- El padre de Fabián muere mientras él termina su maestría en Economía. Por estar fuera del país éste no puede asistir al funeral. Al llegar a Venezuela y con tan solo veintiséis años, asume la presidencia de las Empresas Meroni.
- Autoestima: Es una persona que a los ojos del mundo se ve con mucha seguridad personal, pero en su interior es todo lo contrario, es inseguro, lo cual lo lleva a trabajar siempre bajo altísimos estándares de perfección.
- Actitud frente a la vida: Es una persona luchadora y dedicada a tiempo completo a su trabajo y al legado de su padre.
- Habilidades: Es hábil con los números y posee una cualidad especial para tratar a la gente, lo cual lo hace una persona diplomática.

3.1.5. Escaleta

La escaleta es un desglose de escenas ordenadas de manera simple y concisa de lo que ocurre en cada una de las secuencias. En ella se colocan las acciones, los elementos que se utilizarán dentro del rodaje de manera muy general, para así tener una idea más concisa de lo que se va a desarrollar. A continuación se presentará la escaleta realizada para el cortometraje “Libre”:

1. Fabián está sentado en la parte trasera de su carro.
2. El carro se detiene.
3. Se divisa a su chofer (Francisco) bajándose apurado del automóvil para abrirle la puerta a su jefe.
4. Al abrir la puerta del carro en su totalidad, estamos dentro de la oficina de Fabián.
5. Una vez en su despacho, consigue sobre su escritorio una taza de café y un conjunto de hojas amontonadas.
6. Se sienta en su silla y se dispone a jugar con la arena que se encuentra en el interior de un jardín zen.
7. Toma un puñado con sus dedos y deja caer sutilmente una cantidad de arena.
8. La intensidad de la luz le hace cerrar sus ojos.
9. Fabián está sentado solo en el medio de una playa desierta.
10. A lo lejos divisa su maletín de trabajo.
11. Confundido se incorpora y va a buscar su maletín.
12. Una vez que lo alcanza lo abre.

13. Al cerrarlo, está de vuelta en su oficina.
14. De vuelta a su espacio de trabajo, se encuentra firmando un conjunto de documentos.
15. Se observa a su lado una pequeña agenda (a la cual no se le hará énfasis por ahora).
16. Fabián hace un gesto acomodándose la corbata, tapándola con su mano.
17. Fabián producto de su cansancio cierra fuertemente sus ojos.
18. Al abrir sus ojos ya es de noche.
19. Fabián inicia un diálogo de preguntas y respuestas con una persona que se encuentra dentro de la oficina (Fabián se mantiene sentado y este personaje enigmático se mantiene a contra luz).
20. Al final de la conversación se devela que siempre ha sido el propio Fabián.
21. Con un acercamiento a la cara de Fabián nos trasladamos a la playa .
22. En la playa hay papeles regados en la arena.
23. Fabián patear algunos de estos y no le da importancia.
24. A lo lejos ve su maletín y se da cuenta que los papeles provienen de él.
25. Busca los papeles por la playa.
26. Los recoge con cierta desesperación.
27. Se sienta en la arena.
28. Pasa las hojas.
29. Se ve la agenda
30. La cámara se acerca a la resma de papeles.

31. Comienza un montaje de diversos recuerdos de la vida de Fabián.
32. Fabián está sentado en la arena nuevamente.
33. Se deja caer hacia atrás.
34. Ahora se encuentra sobre el piso de su oficina.
35. Fabián está mojado en el interior de su oficina.
36. Se para agarrándose del escritorio.
37. Se resbala.
38. Se trae consigo la agenda.
39. Cae en el piso.
40. Abre la agenda y ve en la última página que dice: "Siempre libre. De Fabián para Fabián."

3.1.6. Guión argumental

LIBRE

Final draft

AUTORES

ERNESTO ATENCIO
CATERINA DA SILVA
ADRIÁN EGEA
ANDREA RUÍZ

IDEA ORIGINAL

ADRIÁN EGEA

CARACAS - VENEZUELA
DICIEMBRE 2013

ESC 1 INT. CARRO DE FABIÁN. DÍA

FABIÁN (33) Está sentado en la parte trasera de su carro en movimiento, vestido con un flux negro, camisa azul celeste y una corbata con nudo fino color gris plomo. El vehículo se traslada por las calles de la ciudad. Fabián observa su reloj. Mantiene una mirada perdida, siempre al frente.

ESC 2 INT. CARRO DE FABIAN. DÍA

El vehículo se detiene súbitamente, mientras que **FABIÁN** toma un respiro, abre la puerta trasera derecha, toma su maletín con la mano izquierda y lo arrastra sobre los asientos del carro al mismo tiempo que baja del mismo. Éste camina con serenidad y con la confianza que lo caracteriza, se dispone a entrar al edificio.

ESC 3 INT. OFICINA DE FABIÁN. DÍA

FABIÁN camina por su oficina que se encuentra rodeada de vidrios, una alfombra persa, un gran escritorio de madera y una pequeña lámpara de piso, en su mano izquierda tiene un maletín de cuero marrón. Camina hacia su escritorio deslizando la mano sobre la superficie de madera. Sobre su escritorio se encuentra computadora color plateado con indicadores en la pantalla, tiene indicadores de bolsa y mercados extranjeros. Hay una taza vidrio que contiene café caliente y humeante, un jardín zen de color azul lleno de arena y pequeñas piedras, papeles para firmar y un bolígrafo negro y dorado. Éste acomoda su agenda, le da la vuelta al escritorio, se detiene un segundo, sigue caminando, posa el maletín en el piso, arrima la silla y se sienta. **FABIÁN** toma un puñado de la arena que se encuentra en el jardín zen, la levanta y la deja caer como si fuese sal.

ESC 4 EXT. PLAYA. DÍA

FABIÁN, sentado solo en el medio de una playa desierta, conserva la misma vestimenta que tenía en la oficina. Hace un gesto con la cara de molestia por la luz. **FABIÁN** voltea y a lo lejos divisa su maletín de cuero marrón. Confundido se levanta y va a buscar su maletín.

FABIÁN alcanza su maletín, lo levanta de la arena, lo abraza, se deja caer sobre la misma y abre el maletín con premura.

ESC 5 INT. OFICINA DE FABIÁN. DÍA

FABIÁN está sentado en su oficina firmando un bulto de documentos, hace un gesto con los ojos y las manos, se acomoda la corbata color gris plomo y la tapa con su mano derecha.

ESC 6 INT. OFICINA DE FABIÁN. NOCHE

FABIÁN está parado frente a su escritorio y termina de acomodar su corbata. Ahora en su silla se encuentra un personaje misterioso que resultará ser él mismo, éste personaje lo interpela y al mismo tiempo **FABIÁN** responde a sus interrogantes. Este figura misteriosa se mantiene siempre oculta en los contraluces que se crean en la oficina.

1 FABIÁN

¿Hay algo más?

2 FABIÁN

No huyas...

FABIÁN parado frente al escritorio y con una actitud retadora se dispone a elaborar una nueva pregunta, aunque surgen ciertas dudas en su cabeza mantiene la calma y no expresa mayor preocupación.

3 FABIÁN

¿Tú la viste?

4 FABIÁN

Lo sabías.

Ahora **FABIÁN** retoma su lugar y crece en confianza, y es él quién toma el lugar de juez e interpela al personaje misterioso que lo acompaña.

5 FABIÁN

¿A dónde?

6 FABIÁN

Ésta no era la idea

FABIÁN vuelve a ponerse de pie y se pierde en los contraluces y en la penumbra de su oficina preguntando y contestando.

7 FABIÁN

¿De verdad? ¿De verdad ésto pasó?

8 FABIÁN

Por ti...

FABIÁN se mantiene de pie y trata de escapar a la tensión de la situación, desvía la mirada, está un tanto sudoroso, nervioso y al momento de efectuar la pregunta la realiza con una doble intención, donde deja ver su lado tranquilo y su rostro de preocupación infinita.

9 FABIÁN

¿Lo quisiste así? ¿Estás seguro?

10 FABIÁN

¡Yo!

ESC 7 EXT. PLAYA. DÍA

FABIÁN se encuentra ahora parado sobre la arena de la playa, observa su alrededor y ve papeles regados por la playa, muestra ansiedad, comienza a recoger los papeles y cada vez lo hace más rápido, los agrupa, y se sienta en la arena para comenzar a pasar una a una las hojas.

ESC 8 FLASHBACK FABIÁN

FABIÁN desconsolado por la situación decide encender el viejo proyector de su padre que aún se encuentra en su oficina como un artículo decorativo. Se acerca al proyector y con un movimiento sutil lo enciende. Se proyectan contra la pared imágenes de su infancia, de su familia, recuerdos que estaban olvidados en su interior o que simplemente no querían ser recordados.

En ese momento se sienta en su silla y su rostro se pinta con las imágenes. Voces comienzan a acompañarlo, escucha la risa de su hijo, los aplausos de su padre, el llanto de su madre, gritos de desesperación hasta que una luz lo ciega por completo.

ESC 9 EXT. PLAYA. DÍA

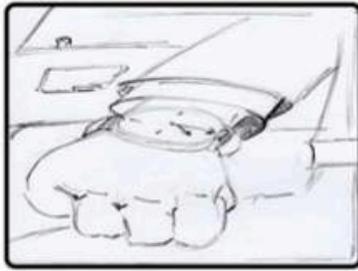
FABIÁN con una hoja de papel en blanco, sobre la cual imaginó todos sus recuerdos se deja caer con fuerza sobre la arena de la playa.

ESC 10 INT. OFICINA. NOCHE

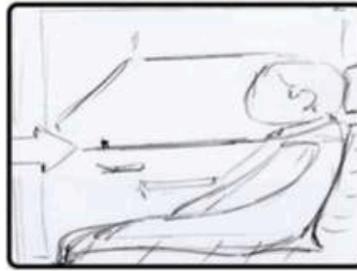
FABIÁN se levanta del suelo, está mojado, se agarra de su escritorio y al apoyar la mano sobre el borde siente la cobertura de su agenda, la arrastra hacia él y queda tendido nuevamente sobre el suelo (...), abre la agenda, pasa las páginas en blanco y en una de ellas está escrito "Siempre libre. De Fabián para Fabián".

FIN.

3.1.7. Storyboard



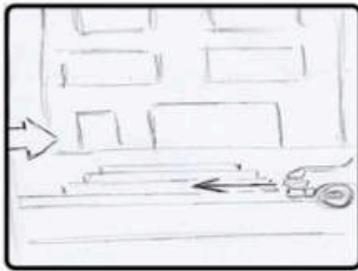
1 Plano detalle (PD)
MANO DE FABIÁN MIRANDO SU RELOJ SENTADO EN LA PARTE TRASERA DE SU CARRO EN MOVIMIENTO.



2 Plano medio (PM) LATERAL DE FABIÁN



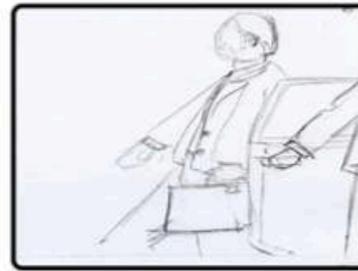
3 Primer plano (PP)
FABIÁN OBSERVA CON UNA MIRADA PERDIDA SENTADO EN LA PARTE TRASERA DE SU CARRO.



4 Plano general (PG) EXTERIOR TILL DOWN + GRUA + DOLLY IN DESDE LA FACHADA FRONTAL DEL EDIFICIO HASTA LA VENTANA DEL CARRO DE FABIÁN



5 Plano medio (PM) INTERIOR DOLLY IN + PANEO DE IZQ. A DER + DOLLY SIDE FABIÁN SE ENCUENTRA SENTADO EN LA PARTE TRASERA DEL CARRO MIENTRAS QUE ESTE ESTÁ EN MOVIMIENTO, LA CÁMARA PASA FRENTE AL CHOFER, DESCUBRE A FABIÁN Y SALE POR LA VENTANA



6 Plano medio (PM) EXTERIOR + DOLLY SIDE + BARRIDO DE DER. A IZQ. FABIÁN BAJA DE SU CARRO MIENTRAS SE TIENE LA REFERENCIA DEL HOMBRO IZQUIERDO DEL CHOFER MIENTRAS EL SOSTIENE SU MALETIN EN LA MANO IZQUIERDA. BARRIDO SOBRE BLANCO (TRANSICIÓN A LA OFICINA)



7 Plano general (PG) DOLLY IN + BARRIDO DESDE BLANCO. OFICINA DE FABIÁN. FABIÁN CAMINA HACIA SU ESCRITORIO CON UNA MARCHA LENTA ACOMODA SU AGENDA, LE DA LA VUELTA A SU ESCRITORIO, SE DETIENE UN SEGUNDO, Y SIGUE CAMINANDO, DEJA EL MALETÍN EN EL PISO,



8 Plano sobre hombro (OS)
FABIÁN SE ENCUENTRA SENTADO EN SU SILLA OBSERVANDO SU COMPUTADORA DE COLOR PLATEADO CON INDICADORES DE BOLSA EN LA PANTALLA.



9 Plano detalle (PD) DOLLY SIDE + MARCA DE FOCO SOBRE OBJETOS EN EL ESCRITORIO. HAY UNA TAZA DE VIDRIO QUE CONTIENE CAFÉ HUMEANTE, UN JARDÍN ZEN DE COLOR AZUL LLENO DE ARENA Y PEQUEÑAS PIEDRAS, PAPELES PARA FIRMAR Y UN BOLÍGRAFO NEGRO



10 Plano medio largo (PML)
FABIÁN TOMA UN PUÑADO DE ARENA QUE SE ENCUENTRA EN EL JARDÍN ZEN.



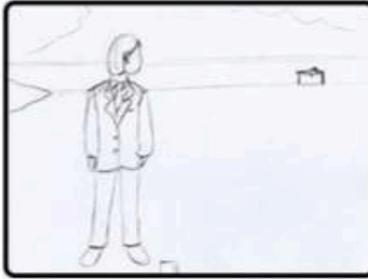
11 Plano sobre hombro (OS)
FABIÁN DEJA CAER LA ARENA COMO SI FUESE SAL. DELANTERA DERECHA DEL CARRO.



12 Primer plano (PP) FRONTAL + DOLLY OUT (DE PP A PM)
MANO DE FABIÁN DEJANDO CAER LA ARENA EN MEDIO DE UNA PLAYA DESIERTA, CONSERVA LA MISMA VESTIMENTA QUE TENÍA EN LA OFICINA. HACE UN GESTO CON SU CARA DE MOLESTIA POR LA LUZ.



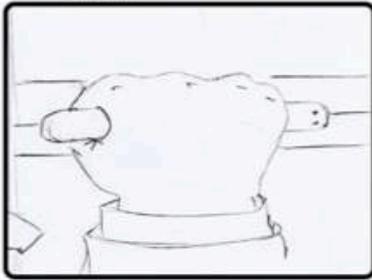
12.1 Primer plano (PP) FRONTAL + DOLLY OUT (DE PP A PM)
MANO DE FABIÁN DEJANDO CAER LA ARENA EN MEDIO DE UNA PLAYA DESIERTA, CONSERVA LA MISMA VESTIMENTA QUE TENÍA EN LA OFICINA. HACE UN GESTO CON SU CARA DE MOLESTIA POR LA LUZ ARRIMA LA SILLA Y SE SIENTA.



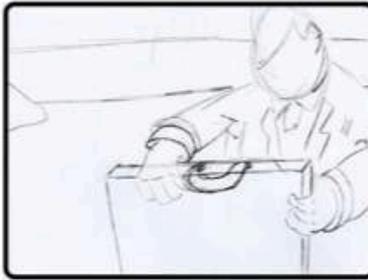
13 Plano general (PG)LATERAL
FABIÁN VOLTEA Y A LO LEJOS DIVISA SU MALETÍN DE CUERO MARRÓN



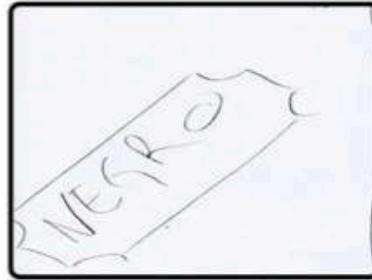
14 Plano medio corto (PMC)
FABIÁN CAMINA HACIA SU MALETÍN.



15 Plano detalle (PD)
PLANO DETALLE DEL MALETÍN Y DE LA MANO DE FABIÁN TOMÁNDOLO POR EL ASA.



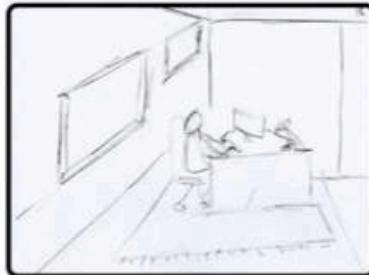
16 Plano medio corto (PMC) FRONTAL
FABIÁN SE DEJA CAER EN LA ARENA ABRE EL MALETÍN.



16 Plano medio corto (PMC) FRONTAL
FABIÁN SE DEJA CAER EN LA ARENA ABRE EL MALETÍN.



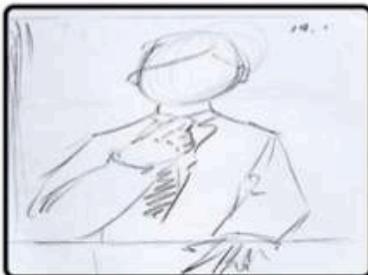
17 Plano medio corto (PMC) INTERIOR FRONTAL
FABIÁN CIERRA EL MALETÍN Y SE ENCUENTRA EN LA OFICINA.



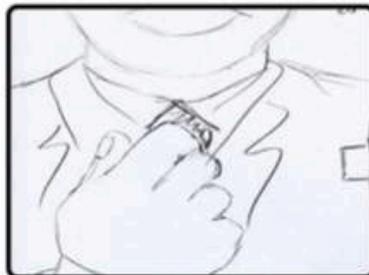
18 Plano general (PG) LATERAL
FABIÁN ESTA SENTADO EN SU SILLA FRENTE AL ESCRITORIO FIRMANDO UN CONJUNTO DE DOCUMENTOS



19 Plano medio (PM)
FABIÁN HACE UN GESTO CON SUS MANOS Y SUS OJOS, BUSCA ACOMODARSE LA CORBATA



19.1 Plano medio (PM)
FABIÁN HACE UN GESTO CON SUS MANOS Y SUS OJOS, BUSCA ACOMODARSE LA CORBATA



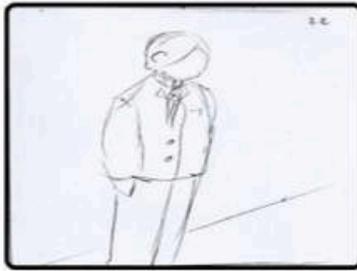
20 Plano detalle (PD) DOLLY OUT DE PD A PM
AHORA FABIÁN SE ENCUENTRA PARADO FRENTE A SU ESCRITORIO, Y AHORA ES DE NOCHE EN LA OFICINA.



20 Plano detalle (PD) DOLLY OUT DE PD A PM
AHORA FABIÁN SE ENCUENTRA PARADO FRENTE A SU ESCRITORIO, Y AHORA ES DE NOCHE EN LA OFICINA.



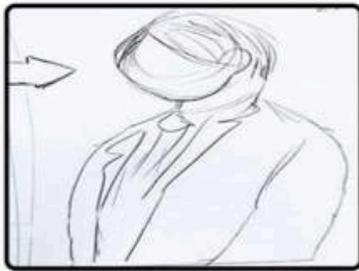
21 Plano medio corto (PMC) CONTRA LUZ
FABIÁN SENTADO EN LA SILLA DEL ESCRITORIO



22 Plano americano (PA) ¾
FABIÁN SE ENCUENTRA PARADO FRENTE AL ESCRITORIO FABIÁN SE ENCUENTRA ILUMINADO



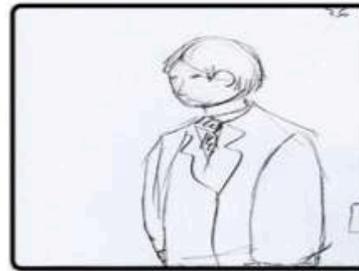
23 Plano medio (PM) LATERAL (REFERENCIA DE ESCRITORIO)
FABIÁN SE ENCUENTRA SENTADO CONTRA LUZ



24 Plano medio corto (PMCC) LATERAL
FABIÁN SE ENCUENTRA PARADO CONTRA LUZ



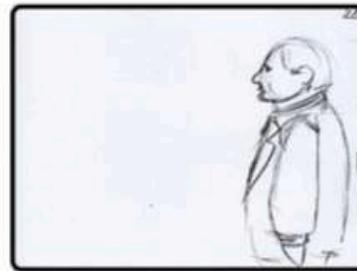
25 Plano americano (PA) ¾
FABIÁN SE ENCUENTRA SENTADO EN EL ESCRITORIO FABIÁN SE ENCUENTRA ILUMINADO.



26 Plano medio (PM) LATERAL
FABIÁN SE ENCUENTRA PARADO CONTRA LUZ



27 Primer plano (PP) ¾
FABIÁN SE ENCUENTRA SENTADO FABIÁN SE ENCUENTRA ILUMINADO



28 Plano medio (PM) LATERAL
FABIÁN SE ENCUENTRA PARADO CONTRA LUZ



29 Plano medio (PM) LATERAL
FABIÁN SE ENCUENTRA PARADO FABIÁN SE ENCUENTRA ILUMINADO



30 Primerísimo primer plano (PPP) FRONTAL+ DOLLY OUT + STEADY CAM
FABIÁN SE ENCUENTRA AHORA PARADO SOBRE LA ARENA, OBSERVA A SU ALREDEDOR Y VE PAPELES REGADOS



30 Primerísimo primer plano (PPP) FRONTAL+ DOLLY OUT + STEADY CAM
FABIÁN SE ENCUENTRA AHORA PARADO SOBRE LA ARENA, OBSERVA A SU ALREDEDOR Y VE PAPELES REGADOS



31 Plano detalle (PD)
FABIÁN RECOGE EL PRIMER PAPEL



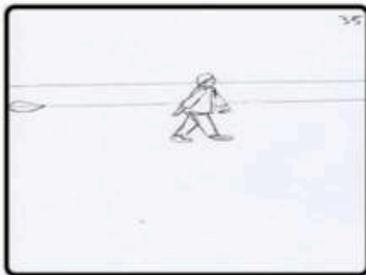
32 Plano medio (PM)
FABIÁN CAMINA POR LA PLAYA Y TOMA EL SEGUNDO PAPEL



33 Plano americano (PA)
FABIÁN CAMINA POR LA PLAYA Y TOMA EL TERCER PAPEL



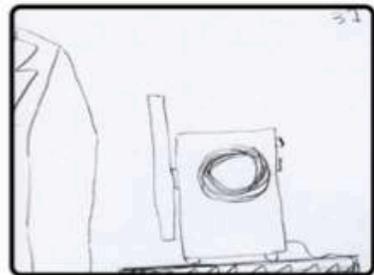
34 Plano detalle (PD)
FABIÁN CAMINANDO Y REVISANDO LOS PAPELES.



35 Plano general (PG)
FABIÁN CAMINA POR EL HORIZONTE DE LA PLAYA



36 Plano medio (PM) CONTRA PICADO
FABIÁN BUSCA LA ÚLTIMA HOJA Y DEJA VER UN FLARE. (TRANSICIÓN FLASH BACK)



37 Plano medio corto (PMC) DOLLY SIDE
FABIÁN ESTA PARADO JUNTO AL PROYECTOR, ESTE ESTA ENCENDIDO Y SE ESTA PROYECTANDO



38 Plano Medio (PM)
FABIÁN ESTA PARADO JUNTO AL PROYECTOR, CONTEMPLA LA PARED DE FONDO DE SU OFICINA MIENTRAS SE PROYECTAN LAS IMÁGENES. ESTE COMIENZA A CAMINAR HACIA SU ESCRITORIO.



39 Plano medio (PM) LATERAL
FABIÁN SENTADO EN SU ESCRITORIO MIENTRAS SE PROYECTAN SUS RECUERDOS.



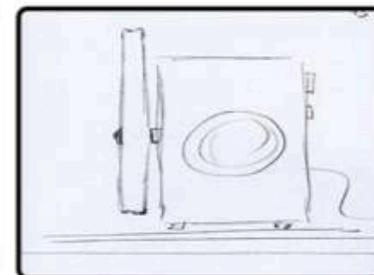
40 Primer plano (PP) FRONTAL , LATERAL
FABIÁN SENTADO EN SU ESCRITORIO MIENTRAS SE PROYECTAN SUS RECUERDOS.



41 Plano general (PG)
FABIÁN ESTA SENTADO EN SU ESCRITORIO MIENTRAS QUE LAS IMÁGENES SE PROYECTAN EN SU ROSTRO.



42 Plano medio largo (PML) DOLLY SIDE + REFERENCIA DE ESCRITORIO.
FABIÁN se encuentra sentado, desesperado, desconsolado a punto de un colapso.



43 Plano medio (PM) DOLLY SIDE
FRETE AL PROYECTOR



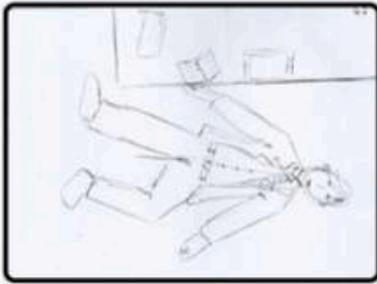
44 Plano americano (PA) STEADY CAM
FABIÁN SE DEJA CAER CON LAS RODILLAS SOBRE LA ARENA



45 Plano medio corto (PMC) LATERAL + GRÚA + CAMBIO DE HORIZONTE
FABIÁN SE DEJA CAER SOBRE SU HOMBRO DERECHO EN LA ARENA.



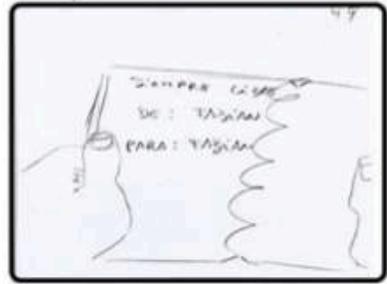
46 Plano detalle (PD) LATERAL (A NIVEL DE PISO)
VEMOS A FABIÁN CAYENDO SOBRE SU HOMBRO EN EL PISO DE LA OFICINA.



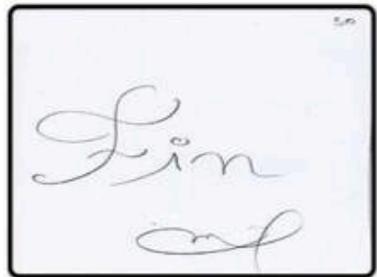
47 Plano general (PG) SENITAL
FABIÁN SE LEVANTA DEL PISO ESTÁ MOJADO



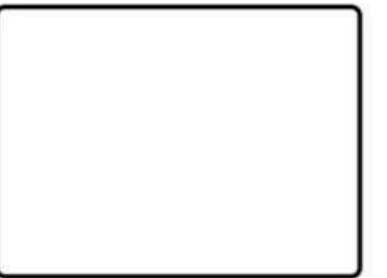
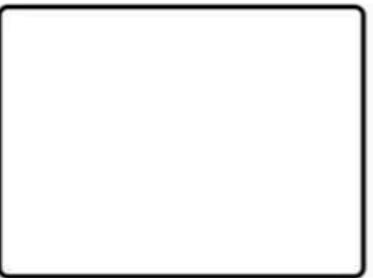
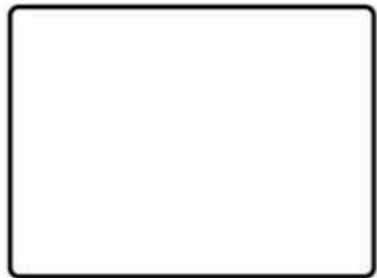
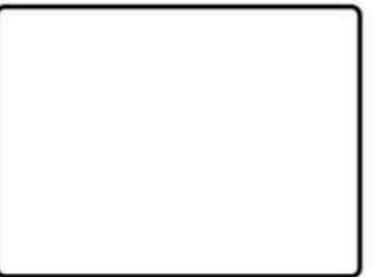
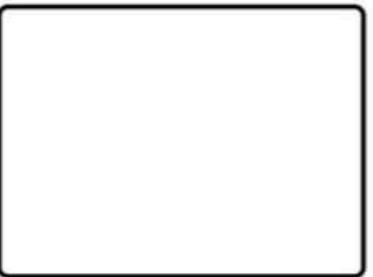
48 Plano medio corto (PMD) + STEADY CAM
FABIÁN BUSCA LA AGENDA Y SE MANTIENE DE PIE JUNTO A SU



49 Plano detalle (PD) PASA LAS PÁGINAS EN BLANCO Y CONSIGUE ESCRITO EN UNA DE ELAS SIEMPRE LIBRE. DE FABIÁN PARA FABIÁN.



50



3.1.8. Informe de locaciones

A lo largo de todo el proceso de pre producción, las locaciones variaron sustancialmente. Como es muy común, el cambio tuvo que ver con la simplificación de la logística y la reducción de gastos. Desde el año 2013 el equipo tenía la idea de filmar en una playa desierta dentro del Parque Nacional de Morrocoy, se hicieron averiguaciones sobre los permisos y el costo del traslado del personal hacia la playa y por falta de presupuesto, se decidió pues iniciar una búsqueda exhaustiva de una playa en el Estado Vargas que fuese apartada y que diera esta sensación de soledad buscada. El llamado *scouting* o búsqueda de locación dio es entonces cuando se encontró esta playa en las Residencias Tanaguarena que brindaba lo que desde un principio se buscaba, además de seguridad por tratarse de un conjunto residencial y no playa pública.

Con la locación de la oficina sucedió algo similar. El equipo en el inicio del proyecto se planteó utilizar una oficina dentro de algún centro empresarial o edificio, los horarios para filmar era una gran limitante y la oficina que se logró conseguir no ofrecía todo lo que se buscaba en términos de espacio y por ello se decidió ambientar la sala de la casa de uno de los integrantes del equipo ya que automáticamente se convirtió en el lugar ideal para filmar, pues no se limitaban ni los horarios ni el acceso. Tanto para el director como el director de fotografía era un lugar que tenía gran potencial.

En cada locación debe completarse una planilla de *scouting* que permite conocer las características del lugar y datos claves para el acceso del *cast* y el *crew*. A continuación se presenta el modelo de planilla utilizado, la versión limpia y una completada referencialmente. En los anexos digitales se agrupa el total de las planillas.

MODELO PLANILLA DE SCOUTING DE LOCACIONES:

PLANILLA DE SCOUT

PRODUCCIÓN _____ NÚMERO DE HOJA _____

SCOUT _____

FECHA _____

LOCACIÓN: _____

LUGAR _____

DIRECCIÓN _____

NÚMERO DE TELEFONO: _____

DISPONIBILIDAD: _____

DIAS DE LA SEMANA: _____

HORAS DISPONIBLES: _____

ACUERDOS ESPECIALES: _____

MISCELÁNEOS: _____

ESTACIONAMIENTO: _____

TOMAS DE CORRIENTE/ DISTANCIA/ ÁREA DE USO DE LA
LOC: _____

MODELO DE PLANILLA COMPLETADO:

PLANILLA DE SCOUT

PRODUCCIÓN _____ LIBRE _____ NÚMERO DE HOJA _____ 1

SCOUT _____ PLAYA _____

FECHA ___ 4-12-2013 _____

LOCACIÓN: ___ PLAYA _____

LUGAR ___ RESIDENCIAS TANAGUARENAS _____

DIRECCIÓN ___ LA GUAIRA ESTADO VARGAS _____

NÚMERO DE TELEFONO: ___ 0414-205-7679 _____

DISPONIBILIDAD: ___ SÍ _____

DÍAS DE LA SEMANA: ___ TODOS LOS DÍAS DE LA SEMANA _____

HORAS DISPONIBLES: ___ TODAS LAS HORAS _____

ACUERDOS ESPECIALES: ___ N/A _____

MISCELÁNEOS: ___ N/A _____

ESTACIONAMIENTO: ___ SÍ _____

TOMAS DE CORRIENTE/ DISTANCIA/ AREA DE USO DE LA LOC:

___ SÍ/ 80 METROS / PLAYA _____

3.1.9. Diseño de producción

a. Ambientación

Para la ambientación del cortometraje “Libre” la meta era lograr una propuesta minimalista. La oficina de Fabián, lugar donde transcurre la mayor parte de la acción; mezcla dos estilos, en primera instancia uno que puede considerarse moderno, donde se utilizan elementos como la computadora, la taza de café de vidrio transparente, el bolígrafo que utiliza el protagonista para firmar los papeles, los cuadros en las paredes, y otras decoraciones.

El otro estilo que se utiliza es un poco más antiguo, con elementos de utilería como el escritorio de madera, los artículos de la oficina, la lámpara, el reloj y el proyector antiguo. Se decide mezclar estos dos estilos, porque la oficina era del padre del protagonista, y éste sentimentalmente quiere mantener sus cosas para recordarlo siempre, sin embargo por la época en la que se desarrolla la historia se tienen que incorporar elementos modernos y tecnológicos, porque el hombre de hoy necesita de ellos para poder desarrollarse con mayor eficiencia en el ámbito laboral.

Se hicieron con bastidores de madera dos paredes falsas para cerrar los espacios, una de ellas se tapa con persianas y un tablón pintado de color blanco para simular la continuación de la pared real y la otra con una cortina, debajo un sofá para tapar el espacio que quedaba. Se utilizó una biblioteca para reducir el espacio en la oficina y para marcar la entrada como si fuera un pasillo.

Se utilizó una agenda de cuero marrón en la cual el protagonista encuentra el mensaje que se escribe a sí mismo. La agenda llevó un tratamiento con lija en su cobertura para desgastarla y las páginas fueron envejecidas con café negro. Se

buscaron libros antiguos y otros que entraran dentro de la paleta de colores que se utilizó.

En cuanto a la paleta de colores se utilizó el marrón en el escritorio, las persianas, un sillón y algunos artículos de oficina, el vinotinto en las alfombras y sofá, colores neutros como el blanco en las paredes, el verde en la silla del escritorio, la lámpara y uno de los cuadros. Todos los colores utilizados fueron muy sobrios para reflejar la seriedad y el estatus del protagonista.

En la playa no fue necesario ambientar, se aprovechó el paisaje natural gracias al buen clima que acompañó el rodaje en exteriores, incluso se descartó el uso de luces artificiales. En cuanto a la utilería sólo se usaron unos papeles que se regaron en la arena simulando documentos que se habían caído del maletín y que el protagonista tenía que recoger.

b. Vestuario

El vestuario que se planteó para el personaje de Fabián se planificó con la directora de arte Glendys López, junto a la paleta de colores previamente discutida, se buscaba que la vestimenta tuviese sobriedad y fuese congruente con la historia.

En la primera propuesta de vestuario estaba planteado una corbata plateada o negra pero por ajustes en la dirección durante el rodaje se decidió cambiar de color a una vinotinto, con algunos detalles en amarillo, y el reloj también se sustituyó por uno de cuero negro con detalles plateados. A continuación las fotos referenciales para el vestuario utilizado por el personaje Fabián.

Board referencial vestuario / Fabián Meroni

3.1.10. Desglose

El desglose es un proceso fundamental en la producción audiovisual. Se realiza contrastando con el guión argumental un modelo de planilla en donde se vacía la información respecto a los requerimientos técnicos y humanos necesarios para cada escena a rodar. A continuación el modelo utilizado y uno completado de manera referencial. En los anexos digitales se agrupa el total de las planillas.

Modelo Planilla de Desglose:

HOJA DE DESGLOSE DE GUIÓN		
	LIBRE	FECHA:
PRODUCTORA	TÍTULO	PAG. DESGLOSE N°
ESCENA N°	NOMBRE ESCENA	INT. O EXT
DESCRIPCIÓN		DÍA O NOCHE
		CUENTA OCTAVOS
REPARTO	ESPECIALISTAS	EXTRAS/ATMOS
	EXTRAS/SILENTE	
PROPS	VEHICULO/ANIMAL	
VESTUARIO	MAQUILLAJE/PELUQUERIA	SONIDO/MUSICA
EQUIPO ESP	NOTAS DE PRODUCCIÓN	

Modelo de planilla completado, para consultar el resto ver ANEXOS.

HOJA DE DESGLOSE DE GUIÓN

		FECHA:2-10-2013
LIBRE		5
PODUCTORA	TITULO	PAG.DESGLOSE Nº
5		INTERIOR
ESCENA Nº	NOMBRE ESCENA	INT. O EXT
Fabián firma un bulto de documentos en la oficina y se acomoda la corbata	Fabián firma un bulto de documentos en la oficina y se acomoda la corbata	DIA
DESCRIPCION		DIA O NOCHE
		CUENTA OCTAVOS

REPARTO	ESPECIALISTAS	EXTRAS/ATMOS
Fabián (33)		Playa Desierta Día Soleado
	EXTRAS/SILENTE	
PROPS	PROPS	VEHICULO/ANIMAL
	Maletín de cuero marrón Bolígrafo dorado Papeles	
VESTUARIO	MAQUILLAJE/PELUQUERIA	SONIDO/MÚSICA
Flux Negro Camisa Azul celeste Corbata gris Plomo Reloj Zapatos negros Medias Negras		Maletín cerrándose Audio ambiente Ruido del bolígrafo escribiendo
EQUIPO ESP	NOTAS DE PRODUCCIÓN	
Trípode		

3.1.11. Casting

La convocatoria para encontrar al actor del cortometraje, fue realizada por el equipo de producción junto con el director y el director de fotografía. Se buscaba a un hombre entre 30 y 35 años de edad que cumpliera los requisitos, es decir que fuese alto, de contextura fuerte, ojos llamativos, y que tuviese experiencia, la convocatoria se realizó a través de llamados personalmente a actores que ya teníamos previamente enlistados, el casting se realizó en casa particular.

Durante el proceso de casting se debe completar una Planilla de casting que agrupa los datos personales de los citados a la selección. Acá se agrupan además datos clave para el equipo de vestuario así como habilidades personales de los actores. Completar esta planilla permite tener un perfil completo de todos los citados para tomar decisiones en función de esa información. A continuación el modelo utilizado:

Modelo de Planilla de Casting:

FICHA ARTÍSTICA

APELLIDO	NOMBRE	Id. C.I.	PASAPORTE	VTO. PASAP	PAIS Id.	NAC.	SEXO	FECHA NAC.

EDAD	No. HIJOS	GRAD. INST.	LIC. COND.	EDO. CIVIL

TALENTOS			
ANIMADOR	ACTOR	CANTANTE	EXTRA

CONTACTOS DIRECCION Y TELEFONOS			
DOMICILIO			
URB.	CIUDAD	ESTADO	
PAÍS	COD. POSTAL	FAX	
TELÉFONO	CELULAR	E-MAIL	

DATOS REPRESENTANTE			
EMPRESA	NOMBRE	TELÉFONOS	
FAX	E-MAIL		

ETNICOS	FISIONOMIA	VOZ	TEZ	CABELLO	COLOR OJOS
AFRO. AM.	DEFINIDO		AMARILLA	AFEITADO	AZULES
ASIÁTICO	DELGADO		BLANCA	CANOSO	GRISES
ARABE	MUSCULOSO		MORENA	CALVO	MARRONES
CARIBEÑO	OBESO		OTRA	CASTAÑO	NEGROS
CAUCÁSICO	PROMEDIO			CENIZO	VERDES
HISPANO	ROBUSTO			NEGRO	OTROS
	OTRO			ROJIZO	
				RUBIO	

MEDIDAS	T. CAMISA	T. PANTALÓN	T. ZAPATOS	T. CHAQUETA	T. VESTIDO	T. FALDA

APARIENCIA				
MANOS	UÑAS	DENTADURAS	PIERNAS	PIES
N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.
REG.	REG.	REG.	REG.	REG.
BIEN	BIEN	BIEN	BIEN	BIEN
M.B.	M.B.	M.B.	M.B.	M.B.
EXC.	EXC.	EXC.	EXC.	EXC.

REALIZARÍA ROPA INTERIOR	
SI	NO

REALIZARÍA DESNUDO	
SI	NO

HABILIDADES E IDIOMAS				
FRANCÉS	INGLÉS	ITALIANO	OTROS	CUÁLES
N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	
REG.	REG.	REG.	REG.	
BIEN	BIEN	BIEN	BIEN	
M.B.	M.B.	M.B.	M.B.	
EXC.	EXC.	EXC.	EXC.	

DESTREZA								
CARROS	MOTOS	BICICLETAS	EQUITACIÓN	NATACIÓN	ARMAMENTO	BAILE	MALABARES	PANTOMIMA
ACROBACIAS	OTROS	CUALES						

FORMACIÓN

EXPERIENCIA ARTÍSTICA (ÚLTIMAS 4)	FECHA

Modelo *Release* de talento:

Se conoce como un *release* al documento que firman los talentos para ceder su imagen a los proyectos, dentro del mismo está el monto acordado entre el actor y la producción, también se plantea que no tiene derecho a exigir más dinero de lo acordado, su imagen podrá ser utilizado en cualquier lugar sin tener beneficio alguno de las ganancias que el proyecto produzca. A continuación el modelo utilizado durante el rodaje:

RELEASE DE TALENTO

Me permito poner a su consideración aparecer en el cortometraje titulado "LIBRE", por la presente le doy a usted el derecho universal y perpetuo de usar y conceder a otros el derecho de utilizar, mi imagen real o simulada , fotografía, voz , características personales y de otro tipo de identificación personal en toda clase y tipo de soporte, y en relación con la imagen y otras producciones, siempre que los derechos concedidos a usted en este documento no deberán permitir el ejercicio de estos derechos como un endoso comercial directo por mí de cualquier producto o servicio sin obtener primero mi consentimiento .

Por la presente me libero de toda responsabilidad y obligación de toda naturaleza con el ejercicio de los derechos otorgados anteriormente, incluidos, entre otros, responsabilidad por la violación de los derechos de privacidad, publicidad, difamación o cualquier derecho similar.

Por la presente se le indemnizará por cualquier reclamación, responsabilidad y gastos respetando esta versión. Estoy de acuerdo en que no tendré derecho a ninguna contraprestación adicional como resultado del ejercicio de los derechos aquí garantizados y que usted puede confiar en esta carta en la preparación y la explotación de la imagen y cualquier otra producción .

Firma

Nombre:

Cédula:

Fecha:

3.1.12. Presupuesto

Presupuesto real

**FORMATO PRESUPUESTO
"LIBRE"**

Días de grabación: 3
Fecha de inicio: 4/12/13
Fecha de finalización: 6/12/13

Productor: Andrea Ruiz
Director: Adrián Egea
Preparado por: Ernesto Atencio

DESCRIPCIÓN POR CATEGORÍA	CANTIDAD	TOTAL
HISTORIA Y DERECHOS	1	Bs. 0
UNIDAD DE PRODUCCIÓN	1	Bs. 0
UNIDAD DE DIRECCIÓN	1	Bs. 0
CASTING	2	Bs. 5.000,00
Total Above-The-Line Pre Producción		
EQUIPOS	13	Bs. 13.000,00
STAFF DE PRODUCCIÓN	2	Bs. 6.500,00
EXTRAS	0	Bs. 0
DEPARTAMENTO DE CÁMARA	2	Bs. 0
FOTOGRAFÍA FIJA	1	Bs. 0
DEPARTAMENTO ELÉCTRICO	1	Bs. 2.880,00
TÉCNICOS	3	Bs. 11.960,00
UTILEROS	3	Bs. 0
DEPARTAMENTO DE UTILERÍA	1	Bs. 3.000,00
MAQUILLAJE Y ESTILISMO	1	Bs. 2.500,00
DISEÑO DEL SET	3	Bs. 1.443,53
TRANSPORTE	2	Bs. 2.605,00
VEHÍCULOS DE UTILERÍA	3	Bs. 0
GASTOS DE LOCACIÓN	0	Bs. 0
GASTOS IMPROVISTOS	4	Bs. 3.641,50
Total Below-The-Line en la Producción		
MUSICALIZACIÓN	1	Bs. 0
IMPROVISTOS DE POSTPRODUCCIÓN	0	Bs. 0
Total Below-The-Line en la Post producción		
TOTAL		Bs. 52.530,03

Presupuesto estimado

FORMATO PRESUPUESTO "LIBRE"
--

Día de grabación: 3
 Fecha de inicio: 04/12/13
 Fecha de finalización: 06/12/13

Productor: Andrea Ruiz
 Director: Adrian Egea
 Preparado por: Ernesto Atencio

DESCRIPCIÓN POR CATEGORÍA	CANTIDAD	TOTAL
HISTORIA Y DERECHOS	1	3.000 Bsf
UNIDAD DE PRODUCCIÓN	1	0 Bsf
UNIDAD DE DIRECCIÓN	1	0 Bsf
CASTING	2	12.000 Bsf
Total Above-The-Line		15.000 Bsf
EQUIPOS	13	56.200 Bsf
EXTRAS	0	0 Bsf
STAFF DE PRODUCCIÓN	2	6.000 Bsf
DEPARTAMENTO DE CÁMARA	2	60.000 Bsf
FOTOGRAFÍA FIJA	1	10.000 Bsf
DEPARTAMENTO ELÉCTRICO	1	1.500 Bsf
TECNICOS	3	4.500 Bsf
UTILEROS	3	4.500 Bsf
DEPARTAMENTO DE UTILERÍA	1	2.000 Bsf
MAQUILLAJE Y ESTILISMO	1	4.500 Bsf
DISEÑO DEL SET	3	6.000 Bsf
TRANSPORTE	2	7.300 Bsf
VEHICULOS DE UTILERIA	3	7.500 Bsf
GASTOS DE LOCACIÓN	2	105.000 Bsf
GASTOS IMPROVISTOS	4	5.000 Bsf
Total Below-The-Line en la Producción		280.000 Bsf
MUSICALIZACIÓN	1	20.000 Bsf
IMPROVISTOS DE POSTPRODUCCION	1	5.000 Bsf
Total Below-The-Line en la Postproducción		25.000 Bsf

3.2. Producción

3.2.1. Plan de rodaje

Esta herramienta permite organizar en una agenda diaria las escenas y/o planos que se realizarán.

"LIBRE" DÍA 1 - DAILY SHOOTING PLAN

HORA	ESCENA	PLANO	DESCRIPCIÓN	PUESTA	ENCUADRO	OBSERVACIONES
7:00am	4	12	EXT.PLAYA - DÍA Primer Plano (PP) Frontal + Dolly Out (PM) Mano de Fabián dejando caer la arena en medio de una playa desierta, conserva la misma vestimenta que tenía en la oficina. Hace un gesto con su cara de molestia por la luz.	1	Fabián	LOCACIÓN: Club Tanaguareñas. La Guaira
7:30am	4	13	EXT.PLAYA - DÍA Plano General (PG) Lateral Fabián voltea y a lo lejos divisa su maletín de cuero marrón.	2	Fabián+Maletín	
8:00am	4	14	EXT.PLAYA - DÍA Plano Medio Corto (PMC) Fabián camina hacia su maletín.	3	Fabián+Maletín	
8:30am	4	16	EXT.PLAYA - DÍA Plano Medio Corto (PMC) Frontal Fabián se deja caer en la arena, abre el maletín.	3	Fabián+Maletín	
9:00am	7	32	EXT.PLAYA - DÍA Plano Medio (PM) Fabián camina por la playa y toma el segundo papel.	3	Fabián+Papeles	
9:30am	4	15	EXT.PLAYA - DÍA Plano Detalle (PD) Plano detalle del maletín y de la mano de Fabián tomándolo por el asa.	4	Fabián+Maletín	
10:00am	7	33	EXT.PLAYA - DÍA Plano Americano (PA) Fabián camina por la playa y toma el tercer papel.	4	Fabián+Papeles	
10:30am	7	30	EXT.PLAYA - DÍA Primerísimo Primer Plano (PPP) Frontal + Dolly Out + SteadyCam Fabián se encuentra ahora parado sobre la arena, observa a su alrededor y ve papeles regados.	5	Fabián+Papeles	
11:00am	7	36	EXT.PLAYA - DÍA Plano Medio (PM) Contrapicado Fabián busca la última hoja y deja ver un flare. (transición flashback)	5	Fabián+Papeles	
11:30am	9	45	EXT.PLAYA - DÍA Plano Medio Corto (PMC) Lateral + Grúa + Cambio de Horizonte Fabián se deja caer sobre su hombro derecho en la arena.	5	Fabián	
1:00pm	7	31	EXT.PLAYA - DÍA Fabián recoge el primer papel	6	Fabián+Papeles	
1:30pm	9	44	EXT.PLAYA - DÍA Plano Americano (PA) Fabián se deja caer con las rodillas sobre la arena.	6	Fabián	
2:00pm	7	34	EXT.PLAYA - DÍA Plano Detalle (PD) Fabián, caminando, revisa los papeles.	7	Fabián+Papeles	
2:30pm	7	35	EXT.PLAYA - DÍA Plano General (PG) Fabián camina por el horizonte de la playa.	8	Fabián+Papeles	

"LIBRE" DÍA 2 - DAILY SHOOTING PLAN

HORA	ESCENA	PLANO	DESCRIPCIÓN	PUESTA	ENCUADRO	OBSERVACIONES
	1	1	INT. CARRO DE FABIÁN - DÍA Plano Detalle (PD) Mano de Fabián mirando su reloj sentado en le parte trasera de su carro en movimiento		Fabián, Carro de Fabián, Reloj	Quinta Mágica, Prados del Este
	1	2	INT. CARRO DE FABIÁN - DÍA Plano Medio (PM) Lateral de Fabián		Fabián, Carro de Fabián	Quinta Mágica, Prados del Este
	1	3	INT. OFICINA DE FABIÁN - DÍA Primer Plano (PP) Fabián observa con una mirada perdida sentado en la parte trasera de su carro.		Fabián, Carro de Fabián	Quinta Mágica, Prados del Este
	2	5	INT. OFICINA DE FABIÁN - DÍA Plano Medio (PM) Interior Dolly In, L-R Pan, Dolly Side Fabián se encuentra sentado en la parte trasera del carro mientras que este está en movimiento, la camara pasa frente al chofer, descubre a Fabián y sale por la ventana delantera derecha del carro		Fabián, Chofer, Carro de Fabián	Quinta Mágica, Prados del Este
	2	6	INT. OFICINA DE FABIÁN - DÍA Plano Medio (PM) Exterior + Dolly Side + Barrido R-L Fabián baja de su carro mientras se tiene la referencia del hombro izquierdo del chofer mientras el sostiene su maletín en la mano izquierda. barrido sobre blanco (transición a la oficina)		Fabián, Chofer, Carro de Fabián	Quinta Mágica, Prados del Este
	3	7	INT. OFICINA DE FABIÁN - DÍA Plano General (PG) Dolly In + Barrido desde Blanco Oficina de Fabián. Fabián camina hacia su escritorio con una marcha lenta, acomoda su agenda, le da vuelta a su escritorio, se detiene un segundo, y sigue caminando, deja el maletín en el piso, arrima la silla y se sienta		Fabián, Maletín	Quinta Mágica, Prados del Este
	3	8	INT. OFICINA DE FABIÁN - DÍA Plano sobre Hombro (OTS) Fabián se encuentra sentado en su silla observando su computadora de color plateado con indicadores de bolsa en la pantalla		Fabián, Computadora	Quinta Mágica, Prados del Este
	3	9	INT. OFICINA DE FABIÁN - DÍA Plano Detalle (PD) Dolly Side + Marca de Foco Sobre Objetos en Escritorio Hay una taza de vidrio que contiene café humeante, un jardín zen color azul lleno de arena y pequeñas piedras, papeles para firmar y un bolígrafo negro y dorado.		Fabián, Taza, Jardín Zen, Bolígrafo	Quinta Mágica, Prados del Este
	3	10	INT. OFICINA DE FABIÁN - DÍA Plano Medio Largo (PML) Fabián toma un puñado de arena que se encentra en el jardín zen.		Fabián, Jardín Zen	Quinta Mágica, Prados del Este
	3	11	INT. OFICINA DE FABIÁN - DÍA Plano sobre Hombro (OTS) Fabián deja caer la arena como si fuera sal		Fabián, Arena de Playa	Quinta Mágica, Prados del Este
	5	17	INT. OFICINA DE FABIÁN - DÍA Plano Medio Corto (PMC) Interior Frontal Fabián cierra su maletín y se encuentra en su oficina		Fabián, Maletín	Quinta Mágica, Prados del Este
	5	18	INT. OFICINA DE FABIÁN - DÍA Plano General (PG) Lateral Fabián está sentado en su silla frente al escritorio firmando un conjunto de documentos		Fabián, Bolígrafo de Fabián	Quinta Mágica, Prados del Este
	5	19	INT. OFICINA DE FABIÁN - DÍA Plano Medio (PM) Fabián hace un gesto con sus manos y sus ojos, busca acomodarse la corbata		Fabián	Quinta Mágica, Prados del Este

"LIBRE" DÍA 3 - DAILY SHOOTING PLAN

HORA	ESCENA	PLANO	DESCRIPCIÓN	PUESTA	ENCUADRO	OBSERVACIONES
	6	20	INT. OFICINA DE FABIÁN - NOCHE Plano Detalle (PD) Dolly Out de Plano Detalle a Plano Medio Ahora Fabián se encuentra parado frente a su escritorio, y ahora es de noche en la oficina.. FABIÁN ESTÁ ILUMINADO.	9	Fabián	DOLLY OUT + DIALOGO
	6	21	INT. OFICINA DE FABIÁN - NOCHE Plano Medio Corto (PMC) Contraluz Fabián sentado en la silla del escritorio	10	Fabián	DIALOGO
	6	22	INT. OFICINA DE FABIÁN - NOCHE Plano Americano (PA) 3/4 Fabián se encuentra parado frente el escritorio. FABIÁN ESTÁ ILUMINADO.	11	Fabián	DIALOGO
	6	23	INT. OFICINA DE FABIÁN - NOCHE Plano Medio (PM) Lateral, Contraluz Referencia de Escritorio Fabián se encuentra sentado	12	Fabián	DIALOGO
	6	24	INT. OFICINA DE FABIÁN - NOCHE Plano Medio Corto (PMC) Lateral, Contraluz Fabián se encuentra parado	13	Fabián	DIALOGO
	6	25	INT. OFICINA DE FABIÁN - NOCHE Plano Americano (PA) 3/4 - Iluminado Fabián se encuentra sentado	14	Fabián	DIALOGO
	6	26	INT. OFICINA DE FABIÁN - NOCHE Plano Medio (PM) Lateral, Contraluz Fabián se encuentra parado	15	Fabián	DIALOGO
	6	27	INT. OFICINA DE FABIÁN - NOCHE Primer Plano (PP) 3/4, Fabián Iluminado Fabián se encuentra sentado	16	Fabián	DIALOGO
	6	28	INT. OFICINA DE FABIÁN - NOCHE Plano Medio (PM) Lateral, Contraluz Fabián se encuentra parado	17	Fabián	DIALOGO
	6	29	INT. OFICINA DE FABIÁN - NOCHE Plano Medio (PM) Lateral, Fabián Iluminado Fabián se encuentra parado	18	Fabián	DIALOGO
	8	37	INT. OFICINA DE FABIÁN - NOCHE Plano Medio Corto (PMC) Dolly Side Fabián está parado junto al proyector, que está encendido, y se esta proyectando una serie de imágenes	23	Fabián	DOLLY SIDE + PROYECTOR
	8	38	INT. OFICINA DE FABIÁN - NOCHE Plano General (PG) Fabián está parado junto al proyector, que está encendido, y se esta proyectando una serie de imágenes, este comienza a caminar hacia su escritorio	24	Fabián	PROYECTOR
	8	39	INT. OFICINA DE FABIÁN - NOCHE Plano Medio (PM) Lateral Fabián sentado en su escritorio mientras proyectan sus recuerdos	12	Fabián	PROYECTOR
	8	40	INT. OFICINA DE FABIÁN - NOCHE Primer Plano (PP) Frontal, Lateral Fabián sentado en su escritorio mientras proyectan sus recuerdos	6	Fabián	PROYECTOR
	8	41	INT. OFICINA DE FABIÁN - NOCHE Plano General (PG) Fabián sentado en su escritorio mientras proyectan imágenes en su rostro	3	Fabián	PROYECTOR
	8	42	INT. OFICINA DE FABIÁN - NOCHE Plano Medio Largo (PML) Dolly Side Referencia de Escritorio Fabián sentado desesperado, desconsolado a punto de un colapso	4	Fabián	PROYECTOR
	8	43	INT. OFICINA DE FABIÁN - NOCHE Plano Medio (PM) Dolly Side Frente al proyector	23	Fabián	DOLLY SIDE + PROYECTOR
	10	46	INT. OFICINA DE FABIÁN - NOCHE Plano Detalle (PD) Lateral (nivel del piso) Fabián cae sobre su hombro en la oficina	19	Fabián	
	10	47	INT. OFICINA DE FABIÁN - NOCHE Plano General (PG) Senital Fabián se levanta del piso, esta mojado	20	Fabián	
	10	48	INT. OFICINA DE FABIÁN - NOCHE Plano Medio Corto (PMC) + SteadyCam Fabián busca la agenda	21	Fabián	STEADYCAM + AGENDA
	10	49	INT. OFICINA DE FABIÁN - NOCHE Plano Detalle (PD) Pasa las páginas en blanco y consigue escrito en una de ellas, "Siempre libre, de Fabián para Fabián"	22	Fabián	AGENDA

MODELO PLANILLA HOJA DE LLAMADO / CALL SHEET

La hoja de llamado es preparada por el productor para cada día de rodaje. Provee un sumario de los detalles esenciales de *cast*, *crew* y locación para la actividad diaria (Worthington, 2009, p.117)¹. A continuación el modelo utilizado:

HOJA DE LLAMADO					
DÍA DE GRABACIÓN #:	HORA DE LLAMADA:	FECHA:			
PRODUCTOR:	DIRECTOR:	PREPARADO:			
ESCENA	LOCACIÓN	# CAST	PÁGINAS		
# CAST	PERSONAJE	ACTOR	MAQUILLAJE	SET	COMENTARIOS
EXTRAS	REPORTAR A:				
INSTRUCCIONES ESPECIALES-EQUIPOS-COMENTARIOS:					
PROGRAMA AVANZADO					
LOCACIÓN:					

¹ Worthington, C. (2009). *Basics Film making / producing*. Suiza: AVA Publiishing.

3.2.2. Script

El proceso de script busca seguir la continuidad o *raccord* entre los planos, tomando en cuenta la iluminación, posición y actuación de personajes, elementos de utilería y todas las acciones que tomen lugar durante cada toma. La intención es asegurar la coherencia del relato a través de la puesta en escena, ya que rara vez las estas son rodadas en el orden cronológico del guión.

A continuación el Modelo de Planilla de Script utilizado en el proyecto, para revisar el resto de las planillas completas, ver ANEXOS.

REPORTE DE SCRIPT

FECHA: _____

DÍA DERODAJE: _____

LOCACIÓN: _____

ESCENA: _____ PLANO: _____ DÍA: _____ NOCHE: _____

INT: _____ EXT: _____

SONIDO: _____

ROLLO#: _____ LENTE: _____ FILTRO _____ F: _____

DESCRIPCIÓN DEL PLANO

TEXTO DESDE: _____

HASTA: _____

Toma 1 Clip: _____

Toma 2 Clip: _____

Toma 3 Clip: _____

Toma 4 Clip: _____

Toma 5 Clip: _____

Toma 6 Clip: _____

Toma 7 Clip: _____

Toma 8 Clip: _____

Toma 9 Clip: _____

Toma 10 Clip: _____

OBSERVACIONES: _____

Informe de *script*

Para las labores de *script* se estableció una mesa de dirección donde estaban ubicados el departamento de audio y de dirección. En esta área se colocaron dos monitores, uno para visualizar el retorno de la cámara y otro para visualizar el registro de audio. Mediante el monitor de video, se pudieron manejar las decisiones adecuadas para respetar la continuidad, trabajo realizado por la Licenciada María Gabriela Terant dedicada al departamento de *script*, y quien además entregó al momento de finalizar el rodaje un libro de pietaje con un informe de *script*, en el que se cronometraron las tomas, divididas a su vez por clips dentro de las escenas. Dicho libro fue utilizado para realizar el pietaje en el programa de edición y montaje *Final Cut 7* previo al inicio del proceso de edición y montaje de la pieza.

3.3. Post Producción

3.3.1. Informe de pietaje

El informe de pietaje funciona para poder ubicar los planos seleccionados y realizar cambios (de ser necesarios) luego de haber finalizado la primera maqueta de montaje, de esta forma es posible ahorrar una gran cantidad de tiempo ya que todos los planos descritos en el libro de script se encuentran también previamente pietados en el programa de edición y montaje Final Cut 7.

A continuación la lista de pietaje del material seleccionado.

Name	Duration	In	Out	Media Start	Media End	Tracks
* audio						
* audio carro						
puerta cerrar	00:00:00;26	00:00:01;18	00:00:02;13	00:00:00;00	00:00:03;14	2A
saludo fabiar	00:00:01;13	00:00:00;29	00:00:02;11	00:00:00;00	00:00:04;14	2A
* audios playa						
ambiente fro	00:00:42;00	00:00:51;02	00:01:33;03	00:00:00;00	00:01:35;28	2A
apertura mal	00:00:00;05	00:00:00;20	00:00:00;24	00:00:00;00	00:00:01;29	2A
caminata pla	00:00:03;29	00:00:01;17	00:00:05;15	00:00:00;00	00:00:07;29	2A
mano arena	00:00:03;27	00:00:01;19	00:00:05;15	00:00:00;00	00:00:09;29	2A
mano arena	00:00:14;00			00:00:00;00	00:00:13;29	2A
sentada cris	00:00:03;15			00:00:00;00	00:00:03;14	2A
* oficina dia						
ambiente 2	00:00:08;15			00:00:00;00	00:00:08;14	2A
ambiente alr	00:04:12;25			00:00:00;00	00:04:12;24	2A
ambiente lar	00:00:03;11			00:00:00;00	00:00:03;10	2A
ambiente.aif	00:00:21;29			00:00:00;00	00:00:21;28	2A
* clip 10						
firma hojas.a	00:00:11;01	00:00:02;28	00:00:13;28	00:00:00;00	00:00:15;29	2A
* clip 25						
mano arena	00:00:32;18	00:00:05;11		00:00:00;00	00:00:37;28	2A
* clip 32						
broche male	00:00:01;01	00:00:01;19	00:00:02;19	00:00:00;00	00:00:05;29	2A
puesta malet	00:00:11;00			00:00:00;00	00:00:10;29	2A
* clip 36						
* teclado						
saludo fabiar	00:00:12;15			00:00:00;00	00:00:12;14	2A
tecleo .aif	00:00:17;29			00:00:00;00	00:00:17;28	2A
* clip 7						
carpeta firm	00:00:02;13	00:00:22;03	00:00:24;15	00:00:00;00	00:00:29;28	2A
carpetas y fir	00:00:17;29			00:00:00;00	00:00:17;28	2A
tecleo 21 .aif	00:00:25;16	00:00:08;28		00:00:00;00	00:00:34;13	2A
* oficina noche						
* clip 61						
proyector lar	00:07:02;01			00:00:00;00	00:07:02;00	2A
proyector.aif	00:00:23;29			00:00:00;00	00:00:23;28	2A
* soun desing						
124028__kys	00:00:02;09			00:00:00;00	00:00:02;08	2A
127005__bu	00:00:44;09			00:00:00;00	00:00:44;08	1A
127590__kla	00:00:16;20	00:00:17;24	00:00:34;13	00:00:00;00	00:06:41;07	2A
188497__raf	00:00:14;08	01:00:16;11	01:00:30;18	01:00:16;11	01:01:08;08	1A
26790__walt	00:00:11;16	00:00:00;00	00:00:11;15	00:00:00;00	00:00:44;04	2A
clip 30	00:00:17:10				00:22:23:00	00:22:40:09 1V
clip 31	00:00:02:20	00:22:50:16	00:22:53:11		00:22:40:12	00:22:59:21 1V
* plano 15						
clip 32	00:00:20:10				00:23:00:00	00:23:20:09 1V
clip 33	00:00:03:02	00:23:32:23	00:23:36:00		00:23:20:12	00:23:39:09 1V
* plano 16						
clip 38	00:00:22:10				00:25:32:00	00:25:54:09 1V
clip 39	00:00:29:10				00:25:54:12	00:26:23:21 1V
clip 40	00:00:22:22				00:26:24:00	00:26:46:21 1V
clip 41	00:00:21:10				00:26:47:00	00:27:08:09 1V
clip 42	00:00:22:10				00:27:08:12	00:27:30:21 1V
clip 43	00:00:08:19	00:27:40:07	00:27:49:01		00:27:31:00	00:27:52:09 1V
* plano 16.1						
clip 34	00:00:39:22				00:23:39:12	00:24:19:09 1V
clip 35	00:00:24:22				00:24:19:12	00:24:44:09 1V
clip 36	00:00:20:22				00:24:44:12	00:25:05:09 1V
clip 37	00:00:07:09	00:25:22:06	00:25:29:14		00:25:05:12	00:25:31:21 1V
* esc 7						
* plano 30						
clip 01	00:00:39:22				00:00:00:00	00:00:39:21 1V
clip 02	00:01:43:10				00:00:40:00	00:02:23:09 1V
clip 03	00:01:19:10				00:02:23:12	00:03:42:21 1V
clip 04	00:00:51:22				00:03:43:00	00:04:34:21 1V
clip 05	00:00:46:10				00:04:35:00	00:05:21:09 1V
clip 06	00:00:11:10				00:05:21:12	00:05:32:21 1V
clip 07	00:00:34:22				00:05:33:00	00:06:07:21 1V
clip 08	00:01:37:02	00:06:12:20			00:06:08:00	00:07:49:21 1V
* plano 35.1						
clip 53	00:02:05:22				00:36:20:00	00:38:25:21 1V
clip 54	00:00:15:16	00:38:46:13	00:39:02:04		00:38:26:00	00:39:05:09 1V
* plano 36						
clip 62	00:00:02:07	00:41:51:06	00:41:53:12		00:41:21:12	00:41:57:21 1V
* planos 31/32/33/34/35						
clip 44	00:00:40:10				00:27:52:12	00:28:32:21 1V
clip 47	00:01:31:10				00:30:53:00	00:32:24:09 1V
clip 48	00:00:32:22				00:32:24:12	00:32:57:09 1V
clip 49	00:00:33:10				00:32:57:12	00:33:30:21 1V
clip 50	00:01:05:22				00:33:31:00	00:34:36:21 1V
clip 51	00:00:36:10				00:34:37:00	00:35:13:09 1V
clip 52	00:00:57:05	00:35:22:17			00:35:13:12	00:36:19:21 1V
* esc 9						
* plano 44						

28204_sagr	00:01:47;11	00:00:00;00	00:01:47;10	2A					
44708_dob	00:00:44;29	00:00:00;00	00:00:44;28	2A					
ambiente cai	00:00:08;19	00:00:03;01	00:00:11;19	00:00:00;00	00:00:29;14	2A			
ambiente cu	00:00:14;25			00:59:56;12	01:00:11;06	1A			
grito de dolor	00:00:03;28	00:00:00;22	00:00:04;19	00:00:00;00	00:00:44;28	2A			
llanto mujer	00:00:44;09			00:00:00;00	00:00:44;08	1A			
pasos piso m	00:00:02;18	00:00:01;10	00:00:03;27	00:00:00;00	00:00:06;17	2A			
puerta carro	00:00:01;02			00:00:00;00	00:00:01;01	2A			
respiracion p	00:00:06;18			00:00:00;00	00:00:06;17	1A			
risas 1	00:00:02;09			00:00:00;00	00:00:02;08	2A			
el-truc-de-ad	00:00:10;00	00:01:00;00	00:01:09;29	00:00:00;00	00:02:10;00	1V			
intro ciudad-	00:00:14;01			00:00:00;00	00:00:14;00	1V			
* mascarar									
musica def 2	00:06:20;01			00:00:00;00	00:06:20;00	6A			
trans 3 larga	00:00:05;08			00:00:00;00	00:00:05;07	1V			
* video									
* dia 1									
* esc 4									
* plano 12									
clip 09	00:01:05;10			00:07:52;12	00:08:57;21	1V			
clip 10	00:00:27;22			00:08:58;00	00:09:25;21	1V			
clip 11	00:00:41;22			00:09:26;00	00:10:07;21	1V			
clip 12	00:00:35;10			00:10:08;00	00:10:43;09	1V			
clip 13	00:00:06;07	00:13:49;13	00:13:55;19	00:10:43;12	00:14:02;09	1V			
* plano 13									
clip 14	00:00:44;22			00:14:02;12	00:14:47;09	1V			
clip 15	00:00:34;10			00:14:47;12	00:15:21;21	1V			
clip 16	00:00:39;22			00:15:22;00	00:16:01;21	1V			
clip 17	00:00:22;10			00:16:02;00	00:16:24;09	1V			
clip 18	00:01:03;22			00:16:24;12	00:17:28;09	1V			
clip 19	00:00:35;22			00:17:28;12	00:18:04;09	1V			
clip 20	00:00:25;10			00:18:04;12	00:18:29;21	1V			
clip 21	00:00:30;10			00:18:30;00	00:19:00;09	1V			
clip 22	00:00:19;23	00:19:07;22	00:19:27;20	00:19:00;12	00:19:29;09	1V			
* plano 14									
clip 23	00:00:36;22			00:19:29;12	00:20:06;09	1V			
clip 24	00:00:27;10			00:20:06;12	00:20:33;21	1V			
clip 25	00:00:25;10			00:20:34;00	00:20:59;09	1V			
clip 26	00:00:21;22			00:20:59;12	00:21:21;09	1V			
clip 27	00:00:19;10			00:21:21;12	00:21:40;21	1V			
clip 28	00:00:21;22			00:21:41;00	00:22:02;21	1V			
clip 29	00:00:19;22			00:22:03;00	00:22:22;21	1V			
clip 55-	00:00:06;11	00:39:20;20	00:39:27;06	00:39:05;12	00:39:30;09	1V			
* plano 45									
clip 56-	00:00:17;22			00:39:30;12	00:39:48;09	1V			
clip 57	00:00:40;22			00:40:12;12	00:40:53;09	1V			
clip 57-	00:00:17;22			00:39:48;12	00:40:06;09	1V			
clip 58	00:00:01;17	00:41:07;16	00:41:09;08	00:40:53;12	00:41:21;09	1V			
* dia 2									
* esc 2									
* palno 6									
clip 53	00:00:39;22			00:33:33;00	00:34:12;21	1V			
clip 54	00:00:50;10			00:34:13;00	00:35:03;09	1V			
clip 55	00:00:50;22			00:35:03;12	00:35:54;09	1V			
clip 56	00:00:56;10			00:35:54;12	00:36:50;21	1V			
clip 57	00:00:45;10			00:36:51;00	00:37:36;09	1V			
clip 58	00:00:54;10			00:37:36;12	00:38:30;21	1V			
clip 59	00:01:05;22			00:38:31;00	00:39:36;21	1V			
clip 60	00:02:15;10			00:39:37;00	00:41:52;09	1V			
clip 61	00:00:38;10			00:41:52;12	00:42:30;21	1V			
clip 62	00:00:42;10			00:42:31;00	00:43:13;09	1V			
clip 63	00:00:42;22			00:43:13;12	00:43:56;09	1V			
clip 64	00:00:43;10			00:43:56;12	00:44:39;21	1V			
clip 65	00:00:28;10			00:44:40;00	00:45:08;09	1V			
clip 66	00:00:37;10			00:45:08;12	00:45:45;21	1V			
clip 67	00:00:46;10			00:45:46;00	00:46:32;09	1V			
clip 68	00:00:35;10			00:46:32;12	00:47:07;21	1V			
clip 69	00:00:35;10			00:47:08;00	00:47:43;09	1V			
clip 70	00:00:32;22			00:47:43;12	00:48:16;09	1V			
clip 71	00:00:35;22			00:48:16;12	00:48:52;09	1V			
clip 72	00:00:07;22	00:49:06;06	00:49:14;03	00:48:52;12	00:49:25;21	1V			
* esc 3									
* plano 7									
clip 40	00:01:16;10			00:23:16;12	00:24:32;21	1V			
clip 41	00:00:52;10			00:24:33;00	00:25:25;09	1V			
clip 42	00:00:57;22			00:25:25;12	00:26:23;09	1V			
clip 43	00:00:20;10			00:26:23;12	00:26:43;21	1V			
clip 44	00:00:20;22			00:26:44;00	00:27:04;21	1V			
clip 45	00:00:47;22			00:27:05;00	00:27:52;21	1V			
clip 46	00:01:36;10			00:27:53;00	00:29:29;09	1V			
clip 47	00:00:58;22			00:29:29;12	00:30:28;09	1V			
clip 48	00:00:08;22			00:30:28;12	00:30:37;09	1V			
clip 49	00:00:23;22			00:30:37;12	00:31:01;09	1V			
clip 50	00:00:45;20	00:31:09;06	00:31:55;01	00:31:01;12	00:32:05;09	1V			

* plano 8
clip 33 00:00:23:10 00:20:23:12 00:20:46:21 1V
clip 34 00:00:24:10 00:20:47:00 00:21:11:09 1V
clip 35 00:00:23:10 00:21:11:12 00:21:34:21 1V
clip 36 00:00:05:06 00:21:42:17 00:21:47:22 00:21:35:00 00:21:53:09 1V
* plano 9
clip 11 00:00:34:22 00:08:10:12 00:08:45:09 1V
clip 12 00:00:33:22 00:08:45:12 00:09:19:09 1V
clip 13 00:00:48:22 00:09:19:12 00:10:08:09 1V
clip 14 00:00:04:10 00:10:08:12 00:10:12:21 1V
clip 15 00:00:34:10 00:10:13:00 00:10:47:09 1V
clip 16 00:00:37:22 00:10:47:12 00:11:25:09 1V
clip 17 00:00:38:22 00:11:25:12 00:12:04:09 1V
clip 18 00:00:25:22 00:12:04:12 00:12:30:09 1V
clip 19 00:00:25:22 00:12:30:12 00:12:56:09 1V
clip 20 00:00:28:22 00:12:56:12 00:13:25:09 1V
clip 21 00:00:17:23 00:13:35:17 00:13:53:15 00:13:25:12 00:13:57:21 1V
* plano 10
clip 22 00:00:31:10 00:13:58:00 00:14:29:09 1V
clip 23 00:00:20:10 00:14:29:12 00:14:49:21 1V
clip 24 00:00:32:22 00:14:50:00 00:15:22:21 1V
clip 25 00:00:04:06 00:15:42:05 00:15:46:10 00:15:23:00 00:15:58:21 1V
clip 26 00:00:45:22 00:15:59:00 00:16:44:21 1V
clip 27 00:00:35:10 00:16:45:00 00:17:20:09 1V
clip 28 00:00:29:22 00:17:20:12 00:17:50:09 1V
clip 29 00:00:36:22 00:17:50:12 00:18:27:09 1V
* plano 11
clip 37 00:00:24:10 00:21:53:12 00:22:17:21 1V
clip 38 00:00:26:22 00:22:18:00 00:22:44:21 1V
clip 39 00:00:02:08 00:23:05:13 00:23:07:20 00:22:45:00 00:23:16:09 1V
* esc 5
* plano 17
clip 30 00:00:39:10 00:18:27:12 00:19:06:21 1V
clip 31 00:00:40:10 00:19:07:00 00:19:47:09 1V
clip 32 00:00:16:06 00:20:03:13 00:20:19:18 00:19:47:12 00:20:23:09 1V
* plano 18
clip 01 00:01:10:22 00:00:00:00 00:01:10:21 1V
clip 02 00:00:51:22 00:01:11:00 00:02:02:21 1V
clip 03 00:01:29:10 00:02:03:00 00:03:32:09 1V
clip 04 00:00:48:22 00:03:32:12 00:04:21:09 1V
clip 05 00:00:54:10 00:04:21:12 00:05:15:21 1V
clip 06 00:00:51:10 00:05:16:00 00:06:07:09 1V

clip 07 00:00:39:07 00:06:18:05 00:06:57:11 00:06:07:12 00:06:59:09 1V
* plano 18.1
clip 08 00:00:21:22 00:06:59:12 00:07:21:09 1V
clip 09 00:00:19:10 00:07:21:12 00:07:40:21 1V
clip 10 00:00:06:12 00:07:52:16 00:07:59:03 00:07:41:00 00:08:06:21 1V
* plano 19
clip 51 00:00:49:10 00:32:05:12 00:32:54:21 1V
clip 52 00:00:16:14 00:33:13:06 00:33:29:19 00:32:55:00 00:33:32:21 1V
* dia 3
* esc 2
* plano 4
clip 01 00:01:18:10 00:00:00:00 00:01:18:09 1V
clip 02 00:00:03:05 00:02:35:21 00:02:39:01 00:01:18:12 00:02:43:21 1V
* plano 4.1
clip 03 00:00:24:22 00:02:44:00 00:03:08:21 1V
clip 04 00:00:32:10 00:03:09:00 00:03:41:09 1V
clip 05 00:00:48:10 00:03:41:12 00:04:29:21 1V
clip 06 00:00:28:22 00:04:30:00 00:04:58:21 1V
clip 07 00:00:03:10 00:04:59:00 00:05:02:09 1V
clip 08 00:00:38:10 00:05:02:12 00:05:40:21 1V
clip 09 00:00:21:22 00:05:41:00 00:06:02:21 1V
clip 10 00:00:46:22 00:06:03:00 00:06:49:21 1V
clip 11 00:00:28:22 00:06:50:00 00:07:18:21 1V
clip 12 00:00:26:22 00:07:19:00 00:07:45:21 1V
clip 13 00:00:32:22 00:07:46:00 00:08:18:21 1V
clip 14 00:00:08:00 00:08:37:16 00:08:45:15 00:08:19:00 00:08:51:21 1V
clip 15 00:00:08:22 00:08:52:00 00:09:00:21 1V
* esc 6
* plano 20
clip 26 00:00:42:22 00:15:05:12 00:15:48:09 1V
clip 27 00:00:55:22 00:15:48:12 00:16:44:09 1V
clip 28 00:00:28:10 00:16:44:12 00:17:12:21 1V
clip 29 00:00:23:10 00:17:13:00 00:17:36:09 1V
clip 30 00:00:26:10 00:17:36:12 00:18:02:21 1V
clip 31 00:00:18:10 00:18:03:00 00:18:21:09 1V
clip 32 00:00:21:10 00:18:21:12 00:18:42:21 1V
clip 33 00:00:36:22 00:18:43:00 00:19:19:21 1V
clip 34 00:00:17:10 00:19:20:00 00:19:37:09 1V
clip 35 00:00:24:22 00:19:37:12 00:20:02:09 1V
clip 36 00:00:17:22 00:20:02:12 00:20:20:09 1V
clip 37 00:00:30:10 00:20:20:12 00:20:50:21 1V
clip 38 00:00:28:22 00:20:51:00 00:21:19:21 1V

clip 39 00:00:25:10 00:21:20:00 00:21:45:09 1V
 clip 40 00:00:13:09 00:21:51:02 00:22:04:10 00:21:45:12 00:22:10:09 1V
 * plano 21
 clip 56 00:02:21:22 00:34:35:12 00:36:57:09 1V
 clip 57 00:01:06:22 00:36:57:12 00:38:04:09 1V
 * plano 22
 clip 41 00:00:22:10 00:22:10:12 00:22:32:21 1V
 clip 42 00:00:18:10 00:22:33:00 00:22:51:09 1V
 clip 43 00:00:18:22 00:22:51:12 00:23:10:09 1V
 clip 44 00:00:16:22 00:23:10:12 00:23:27:09 1V
 clip 45 00:00:08:09 00:23:35:11 00:23:43:19 00:23:27:12 00:23:45:21 1V
 * plano 23
 clip 58 00:00:58:20 00:38:13:14 00:38:04:12 00:39:12:09 1V
 * plano 24
 clip 54 00:00:47:22 00:32:21:12 00:33:09:09 1V
 clip 55 00:01:03:23 00:33:31:11 00:33:09:12 00:34:35:09 1V
 * plano 25
 clip 15 00:00:31:10 00:09:01:00 00:09:32:09 1V
 clip 16 00:00:04:08 00:09:53:12 00:09:57:19 00:09:32:12 00:10:01:09 1V
 clip 17 00:00:31:22 00:10:01:12 00:10:33:09 1V
 clip 18 00:00:26:22 00:10:33:12 00:11:00:09 1V
 clip 19 00:00:19:22 00:11:00:12 00:11:20:09 1V
 clip 20 00:00:07:17 00:11:30:18 00:11:38:10 00:11:20:12 00:11:43:09 1V
 * plano 26
 clip 50 00:01:20:10 00:27:41:12 00:29:01:21 1V
 clip 51 00:01:15:22 00:29:02:00 00:30:17:21 1V
 clip 52 00:01:14:22 00:30:18:00 00:31:32:21 1V
 clip 53 00:00:39:13 00:31:41:21 00:31:33:00 00:32:21:09 1V
 * plano 27
 clip 21 00:00:25:22 00:11:43:12 00:12:09:09 1V
 clip 22 00:01:00:22 00:12:09:12 00:13:10:09 1V
 clip 23 00:00:51:10 00:13:10:12 00:14:01:21 1V
 clip 24 00:00:40:23 00:14:08:23 00:14:02:00 00:14:49:21 1V
 * plano 28
 clip 48 00:00:44:22 00:25:24:12 00:26:09:09 1V
 clip 49 00:01:26:15 00:26:14:19 00:26:09:12 00:27:41:09 1V
 * plano 29
 clip 46 00:00:33:22 00:23:46:00 00:24:19:21 1V
 clip 47 00:00:57:01 00:24:27:09 00:24:20:00 00:25:24:09 1V
 * esc 8
 * plano 37
 clip 59 00:01:22:10 00:39:12:12 00:40:34:21 1V

clip 60 00:00:45:10 00:40:35:00 00:41:20:09 1V
 clip 61 00:00:08:23 00:41:45:05 00:41:54:03 00:41:20:12 00:41:56:21 1V
 * plano 38/39/40
 clip 62 00:02:08:10 00:41:57:00 00:44:05:09 1V
 clip 63 00:01:16:12 00:44:52:15 00:46:09:02 00:44:05:12 00:46:20:09 1V
 clip 64 00:01:15:04 00:46:54:07 00:48:09:10 00:46:20:12 00:48:19:09 1V
 * plano 41/42
 clip 65 00:01:45:22 00:48:19:12 00:50:05:09 1V
 clip 66 00:01:18:08 00:50:53:02 00:50:05:12 00:52:11:09 1V
 * esc 10
 * plano 46
 clip 67 00:00:24:10 00:52:11:12 00:52:35:21 1V
 clip 68 00:00:31:22 00:52:36:00 00:53:07:21 1V
 clip 69 00:00:02:12 00:53:32:07 00:53:34:18 00:53:08:00 00:53:43:21 1V
 * plano 47/48
 clip 70 00:01:05:22 00:53:44:00 00:54:49:21 1V
 clip 71 00:00:01:11 00:56:34:22 00:56:36:08 00:54:50:00 00:56:45:09 1V
 * plano 48.1
 clip 75 00:00:05:12 01:00:01:17 01:00:07:04 00:59:25:12 01:00:11:21 1V
 * plano 49
 clip 72 00:00:59:22 00:56:45:12 00:57:45:09 1V
 clip 73 00:00:51:22 00:57:45:12 00:58:37:09 1V
 clip 74 00:00:18:12 00:58:50:12 00:59:08:23 00:58:37:12 00:59:25:09 1V
 * plano 49.1
 clip 76 00:00:05:14 01:01:18:01 01:01:23:14 01:00:12:00 01:01:32:21 1V
 fotos DARKS 00:00:00:18 00:00:09:18 00:00:10:05 00:00:00:00 00:00:49:29 1V

3.3.2. Informe de Post Producción

Durante la producción se realizó diariamente un proceso conocido como *media manager* que consiste en respaldar el material grabado y ordenarlo en distintos discos duros. En el caso de libre se utilizaron 3 discos duros tipo Passport sobre los cuales sólo se realizó el respaldo. Posteriormente toda la data fue transferida a un disco Lacie de 3 Tera Bytes en el cual se realizó la reconversión del material a un códec editable. Esto debido a que la cámara utilizada una canon c100 archiva el material en un formato comprimido el cual hay que procesarlo utilizando dos programas de conversión.

El primero llamado Clipwrap que permite descomprimir el códec AVCHD 4:2:0, luego se debe reconvertir en un formato editable de forma que no sea necesario realizar *render* de cada cambio en la secuencia de edición en Final Cut. Para esto se utilizó el programa MPEG Streamclip en el cual se reconvirtió el material a Apple Pro Res 422 HQ, haciendo mucho más amistoso el siguiente proceso.

La post producción fue realizada en el *software* Final Cut 7. En este programa se efectuó la edición, montaje y colorización. Final Cut es un programa diseñado para trabajar sobre el sistemas operativos Mac y no es un software libre, es pago. En este programa se realizó el montaje del material y luego se procedió hacer el primer montaje sobre el cual se tomaron varias decisiones importantes como el empleo de 3D para la creación de la primera escena.

El proceso de montaje y ajuste de detalles de edición conllevó unas 70 horas de trabajo. Luego de haber terminado la pieza se exportó el primer montaje, también conocido como *off line*, que sirvió además de referencia durante la musicalización contra video.

Posterior a esto se dio inicio a la colorización que se trabajo sobre un *plug in* de Final Cut llamado Magic Bullet, en el que se pueden añadir filtros, procesadores digitales, hacer uso de herramientas clásicas como el manejo de la saturación, gamma de colores, tintes y modificaciones de exposición. Este paso se trabajó conjuntamente con el Director de fotografía, Adrian Pierral, y llevó unas 4 jornadas de 8 horas.

Conceptualización gráfica

El trabajo gráfico fue realizado por Vicente Ziegler en el programa Adobe After Effects. Antes de dar inicio a este proceso se realizaron dos reuniones de trabajo en las que se decidió y se planteó la forma en la cual se intervendría la pieza.

En el caso de la primera escena se había producido en campo un introducción distinta a la mostrada en la pieza final. Nunca fue totalmente convincente y se comenzó a manejar la idea de poder realizar una parte de esta escena en animación 3D. Así como también fue necesario la conceptualización de las transiciones puesto que implicó el manejo de la cámara en dos ejes para que la transición fuese fluida.

El paquete gráfico del corto y la secuencia de créditos reúne elementos que protagonizan el corto y que se trabajaron bajo síntesis gráficas. Los créditos están diseñados sobre 6 tapas animadas que reúnen dichos elementos. Todas las tapas interactúan entre sí creando una secuencia visual agradable y diferente a los créditos tradicionales. El diseño gráfico no es más que la unión de todos estos elementos sintetizados creando una composición armónica que contextualiza la pieza desde el momento en el que el espectador tiene en sus manos la caja y observa el póster promocional.

3.3.3. Musicalización

“Libre” es un cortometraje con muy pocos diálogos en el que se plantean simbólicamente los sentimientos y emociones que vive el personaje. Los simbolismos vienen dado por los elementos musicales como la intensidad y la cantidad de instrumentos de orquesta que invienen a lo largo del cortometraje los cuales sin duda significan un apoyo sonoro que potenciara lo visual, adentrando al espectador en la historia y en las emociones del personaje principal.

La música entonces, debía jugar un papel indispensable en la historia, por tal motivo fue importante buscar a un compositor para creara el *score*, como se le conoce también a la banda sonora de un un corto o largometraje, en lugar de recurrir a librerías o archivos con piezas excentas de regalías. La composición original suma así, la posibilidad de exhibir el corto en varias plataformas sin el proceso burocrático se solicitud de permisos y afines.

Carlos Poletto, se sumó así al *crew* que conforma la producción de “Libre”, no sólo componiendo la partitura musical sino también en la ejecución de la misma. Bajo la premisa de dos conceptos específicos como la melancolía y contemplación, la selección de instrumentos fue fundamental.

Dos piezas fueron referenciales para la música original del cortometraje: En primer lugar *Atonement* (Joe Wright, 2007) compuesta por Darío Marianelli. En este *score* las líneas melódicas de los cellos alimentan el sentimiento con colores oscuros, acompañadas además de la utilización de progresiones menores. De ahí el uso de este instrumento en la propuesta musical del cortometraje, así como ciertos

acompañamientos de orquesta. Otro elemento importante extraído de esta referencia son las líneas de piano, que elevan la propuesta visual a un plano que trasciende.

La segunda referencia es la música que realizara Diego Fontecilla para la película *La vida de los peces* (Matías Bize, 2010). Fontecilla usa el piano como un elemento recurrente que mantiene la tensión y la emoción en la historia.

La propuesta musical de “Libre” se divide entonces en tres bloques diferenciados: el primero de calma, pseudo oscuro, protagonizado por el piano y el cello con líneas menores; utilizados para introducir al espectador en la historia del personaje. Un segundo estadio de tensión durante los diálogos, llevado a cabo con sintetizadores rítmicos y bajos, principalmente para captar la atención y generar un sentimiento de alerta.

Y por último, un tercer bloque de contemplación, arrepentimiento y contraste, apoyado con pads en acordes mayores. Un *pad* es una secuencia electrónica que se repite en forma de loop y que además permite variaciones de las tonalidades. Para este último bloque, se quisieron lograr los contrastes con la combinación de una música que eleva, que conmueve, junto a imágenes tristes. Muchas veces los contrastes, además de llamar la atención, logran en el espectador una aproximación emocional más instantánea.

Un punto interesante dentro de la música original compuesta por Carlos Poletto para “Libre” fue la dinámica. Al comienzo del cortometraje, cuando se le introduce al espectador, la instrumentación es acústica; en cierto grado “real”. Pero cuando comienza el giro de la historia (desde la primera escena de la playa hasta el diálogo)

hay una transición pasando de instrumentos acústicos a sintetizadores y *pads* electrónicos; llevando al espectador un plano más surreal. Como referencia, se toma lo dicho por los autores Mark Russel y James Young en su obra para explicar cómo ha evolucionado el proceso de composición para la musicalización de piezas en la actualidad:

“Los progresos en el campo de la tecnología digital han modificado sustancialmente el proceso de composición y grabación de partituras cinematográficas. Si bien los requisitos estéticos y dramáticos pueden ser los mismos que los de hace cien años, hoy en día es posible juntar pasajes orquestales con sámpplers, sintetizadores y secuenciadores digitales, y la mayoría de los estudios caseros permiten sincronizar música e imágenes” (Russel & Young, 2001, p.16).¹

La música de esta pieza fue compuesta y grabada de forma digital, utilizando *softwares* y programas de producción musical digital como Logic Pro X. Como es tendencia dentro del mundo audiovisual, los compositores suelen grabar la música observando la pieza para mantener el ritmo y la cadencia de las escenas. En este caso, Adrián Egea y Carlos Poletto trabajaron contra imagen, utilizando un montaje preliminar del cortometraje y discutiendo cada nota o melodía a tratar, para mantener coherencia con la historia y un balance adecuado entre la intención visual, conceptual y sonora.

¹ Russell, M. & Young, J. (2001). *Bandas sonoras: cine*. Barcelona: Océano Grupo Editorial, S.A.

3.3.4. Créditos

Actor: Christopher Peinado.

Dirección: Adrián Egea.

Asistente de Dirección: Pedro Sánchez Mayorca.

Dirección de Fotografía: Adrián Pierral.

Cámara: Juan Manrique, Adrián Pierral.

Script: María Gabriela Terant.

Dirección de Arte: Glendis López.

Asistente de Dirección de Arte: Caterina Da Silva.

Maquillaje: Marisabel Van Der Biest.

Dirección de Sonido: Fidel Bengoa.

Producción General: Andrea Ruíz.

Producción Ejecutiva: Ernesto Atencio.

Animación: Vicente Ziegler.

Soundtrack: Carlos Poletto, Adrián Egea.

Técnicos:

- Jorge Andrades.
- Demian Gil.
- Pedro Villalba.
- Daniel López.
- Marco A.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Crear un cortometraje no es tarea fácil, más cuando se realiza desde sus inicios hasta la edición de la pieza. “Libre” es producto de intensas jornadas de trabajo que no sólo implicaron la acción de utilizar una cámara para grabar un conjunto de escenas más o menos pensadas; es una pieza que requirió de mucha organización y constancia. Se propuso hacer un análisis psicológico a la complejidad un individuo atormentado desde una perspectiva creativa y original.

Una de las metas a alcanzar por el equipo fue el hecho de escapar de la tendencia del cineasta venezolano a crear piezas basadas en la realidad política, económica y social del país, se buscó dar un enfoque distinto a las habilidades audiovisuales de cada uno de los integrantes. “Libre” es un cortometraje que combina el drama y la ficción, representando a un individuo solitario inmerso en su vida laboral, que a través de distintos hechos y cortes de temporalidad, se redime y reflexiona sobre el tipo de vida que ha estado llevando. A través de la investigación bibliográfica, el equipo buscó comprender lo que define al individuo contemporáneo, y cómo aplicar aquella realidad en un guión que posteriormente se concretara en términos audiovisuales.

Desde las reuniones de pre producción, el equipo buscó poner en práctica todas las herramientas y tácticas aprendidas durante el desarrollo de la carrera de Comunicación Social y las materias de índole audiovisual. Realizar un cortometraje basado en una idea original fue el objetivo planteado desde el principio para este Proyecto Final de Carrera, por lo que se tuvo que estructurar distintos objetivos específicos a lograr para poder llevar a cabo el cometido. Las reuniones de pre producción, la elaboración de presupuesto, el contrato de un actor, el apoyo de distintos

técnicos y personas especializadas, la grabación y edición del cortometraje, fueron las piezas que armaron el proyecto a presentar, una pieza audiovisual cargada de esfuerzo y constancia, producto de varios meses de reuniones donde se fueron estructurando las distintas partes que forman un cortometraje.

“Libre” es un sueño hecho realidad, un material que fue trabajado desde el planteamiento de la idea hasta la edición del cortometraje, es el resultado del entusiasmo de cada uno de los integrantes de crear algo distinto, una pieza que cause impacto y reflexión sobre las personas que la vean, por lo que por medio del desafío a las habilidades de cada uno de los alumnos se llegó a la meta planteada, a cumplir con los objetivos impuestos, “Libre” ya no es una idea, es una realidad alcanzada y es un orgullo para cada uno de los que participaron en la realización de este cortometraje.

Para futuros proyectos que utilicen este manual como guía, se recomienda atender minuciosamente todos los detalles necesarios para una producción audiovisual. Es importante planificar todas las reuniones de preproducción, grabaciones y sesiones de edición con un tiempo prudencial para así evitar imprevistos. De igual manera es necesario ser proactivo, estar atento para poder solucionar cualquier contingencia que se presente y por supuesto mantener la cordura a la hora de resolver serios problemas. Es de suma importancia realizar múltiples respaldos a los documentos realizados para así evitar la pérdida de los trabajos desarrollados y por ende, de tiempo.

Los proyectos finales de carrera son el reflejo del esfuerzo aplicado por los estudiantes que finalizan sus estudios universitarios, por lo que se debe demostrar en todas sus fases una gran seriedad y entusiasmo frente a éstos, ya que son trabajos realizados en base a la vocación de cada una de las personas que contribuyen a la formación de un proyecto con resultados exitosos.

BIBLIOGRAFÍA

- Bauman, Z. (2003). *Amor líquido*.

Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

- Baíz, F. (1993). La construcción del personaje cinematográfico. *Objeto Visual: Cuadernos de investigación de la cinemateca nacional* (pp. 39-67).

Caracas: Fundación Cinemateca Nacional.

- Fromm, E. (1959). *El arte de amar*.

Buenos Aires: Editorial Paidós.

- Kolker, R. (1980). *A cinema of loneliness*.

New York: Oxford University Press, Inc.

- Pinel, V. (2009). *Los géneros cinematográficos*.

Barcelona: Ediciones Robinbook.

- Ramos, J. & Marimón, J. (2002). *Diccionario del Guión Audiovisual*.

Barcelona: Grupo Océano.

- Russell, M. & Young, J. (2001). *Bandas sonoras: cine*.

Barcelona: Océano Grupo Editorial, S.A.

- Worthington, C. (2009). *Basics Film making / producing*.

Suiza: AVA Publiishing.

TESIS

- González Cabrera de Dubon, T. (2000). *La soledad del hombre moderno* (Tesis de maestría).

Universidad Francisco Marroquin, Guatemala.

MATERIAL ELECTRÓNICO

- Montero-López Lena, M. & Sánchez Sosa. (2001). La soledad como un fenómeno psicológico: un análisis conceptual. *Salud Mental*, 24(1), 19-27. Recuperado de: <http://www.inprf-cd.org.mx/pdf/sm2401/sm240119.pdf>
- Pinel Zafra, M., Rubio Rubio, L. & Rubio Herrera. R. *Un instrumento de medición de soledad social: Escala Este II*. Recuperado de: <http://envejecimiento.csic.es/documentos/documentos/rubio-soledad-este2.pdf>

REFERENCIAS AUDIOVISUALES (PELÍCULAS / SERIES DE TELEVISIÓN)

- Bryce, I., Gardner, D., Kleiner, J., Pitt, B. (productores) & Forster, M. (director). (2013). *World War Z* [cinta cinematográfica]. E.E.U.U: Paramount Pictures.
- Cresto-Dina, C., Karimi, B., O'Brien, R., Procacci, D. (productores), Olmi, E., Loach, K. & Kiarostami, A. (directores). (2005). *Tickets* [cinta cinematográfica]. Reino Unido: Medusa Film.
- Kopeloff, E., Lassally, T., Milchan, A. (productores) & Forster, M (director). (2005). *Stay* [cinta cinematográfica]. EE.UU.: Regency Enterprises.
- Solar, A. (producer) & Bize, M. (director). (2010). *La vida de los peces* [cinta cinematográfica]. Chile: Arte France.
- Thomas, E. (producer) & Nolan, C. (director). (2010). *Inception* [cinta cinematográfica]. EE.UU: Warner Bros.
Bevan, T., Fellner, E. (productores) & Wright, J. (director). (2007). *Atonement* [cinta cinematográfica]. Reino Unido: Universal Pictures.