

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN
CÁTEDRA: PROYECTO FINAL DE CARRERA
Profesora: Elisa Larrazábal
V Año



La desconexión de la realidad que se produce en personas que usan de forma desmedida la mensajería instantánea por medio de la telefonía inteligente

CORTOMETRAJE

Sentidos Disonantes

ELABORADO POR:
Heredia Figuera, Sofía Josefina
Hualde Oanes, Sabrina

TUTOR
Joaneska Grossi

Caracas, Marzo 2011

AGRADECIMIENTOS

La entrega final del proyecto de carrera, siendo el último paso, y el más importante para el inicio de una vida profesional, significa el cierre de un ciclo formativo que ha dejado más que aprendizajes académicos, experiencias de vida incomparables con cualquier otro momento. Considero que la universidad es una de las etapas más importantes en la educación porque, a pesar de que tienen un comienzo y un final, ha sido una de las épocas más reconfortantes para mi formación, no sólo académica sino también personalmente.

En este caso, la universidad ha sido un período en donde la libertad y la independencia jugaron un papel fundamental. Es por eso que, considero que la educación familiar es primordial para lograr desenvolverse personal y académicamente en un ambiente al que no habíamos estado acostumbrados.

Siendo así, agradezco en primer lugar a mis padres por haberme apoyado en cada logro y en cada derrota, por no haber perdido nunca la esperanza en mí y por haberme alentado incansablemente a ser mejor persona cada día. Finalmente el aprendizaje fue integral, ambos han creído en mí y hubiese sido más difícil sin ellos.

Igualmente a mis hermanas Patricia y María Fernanda, por haber estado siempre a mi lado y por haber sido mi complemento en la razón y en el entendimiento, en los momentos felices y en los momentos difíciles. Ambas forman parte de mi vida y no sería quien soy hoy en día sin ellas.

Agradezco igualmente a la Virgen María Auxiliadora por haberme acompañado en el camino de mi formación, sobretodo en el momento de la toma de decisiones importantes. A pesar de que hubo momentos difíciles de superar, ella me brindó la calma y la tranquilidad para saber que todo iba a salir bien, y así fue.

Sofía J. Heredia Figuera

AGRADECIMIENTOS

Entre tantas palabras no hayo la forma de agradecerle a tantas personas que se pusieron a la orden para cualquier imprevisto o ayuda que requiriera .Este proyecto fue pensado, escrito y realizado por personas idealistas, que buscan en sus acciones lograr algo significativo, que genere cambio, en otras palabras productivo; que entregaron todo lo que tuvieron en sus manos para lograr el objetivo de este proyecto, que no hubiesen podido lograrlo sin la ayuda de sus familiares, amigos, profesores y conocimiento adquiridos.

Dado esto, me tomo la molestia de agradecer en primer lugar a mis padres, Angel Hualde y Maria Oanes, por apoyarme y ser cooperadores directos en todo momento; en segundo lugar, quisiera agradecer a mi compañera y amiga, Sofía Heredia, porque gracias a ella este proyecto empezó y cumplió con las expectativas esperadas.

En tercer lugar, a mi casa de estudio la Universidad Monteávila, que me abrió las puertas para obtener los conocimientos en el área profesional que ejerceré, también, porque que fue y sigue siendo mi mejor maestro y mi mundo soñador del futuro próximo.

Por último y no menos importante; a todas aquellas personas que formaron parte de una u otra forma en este proyecto; sea con un consejo o un favor, entre otras a mis amigos más cercanos, mis hermanos y familiares próximos porque sin ellos nada de esto hubiese sido posible.

Sabrina Hualde Oanes

RESUMEN

A través del cortometraje “Sentidos Disonantes” se busca demostrar la desconexión de la realidad que produce el uso inmoderado de la mensajería instantánea en teléfonos celulares inteligentes y la importancia de la comunicación interpersonal, entendida como el trato personal entre dos o más personas, en donde los gestos, tono de voz y la mirada, generan el diálogo perfecto.

Este estudio permitirá entender cómo el uso de las nuevas tecnologías aferra a los usuarios al mundo virtual, creando un abismo entre la realidad y el mundo irreal, dejando a un lado la relación interpersonal.

Con la finalidad de lograr los objetivos, se realizó una investigación documental que justifica que la comunicación por medio de dispositivos móviles, y con mensajería instantánea, han dejado de ser una herramienta para convertirse en un obstáculo para la comunicación. La búsqueda de información para el desarrollo del proyecto final de carrera se ha enfocado en cuatro puntos teóricos importantes:

1. Justificación del género audiovisual a utilizar.
2. Comunicación, lenguaje e interacción social.
3. Desarrollo y funcionamiento de la tecnología en dispositivos móviles.
4. Pérdida de facultades en la comunicación de los usuarios de mensajería instantánea en teléfonos celulares inteligentes.

Basadas en los resultados obtenidos, se decidió escribir “Sentidos Disonantes”. Se trata de la historia entre dos personajes que demuestran el efecto causado por la mensajería instantánea en celulares inteligentes. Son jóvenes que además, han disfrutado de la comunicación cara a cara pero que, sin embargo, han sustituido casi en su totalidad la realidad inmediata por la dimensión tecnológica. El cortometraje está narrado por un tercer personaje que llevará al espectador de principio a fin a través de la historia, caracterizado por tener una personalidad muy perspicaz, analítica, sensitiva y auténtica.

ÍNDICE

Introducción _____	1
Planteamiento del Problema _____	2
Objetivos _____	3
Objetivo General	
Objetivos Específicos	
Sustento Teórico	
Justificación del Género Audiovisual a utilizar _____	4
Lenguaje y Comunicación _____	9
Tecnología _____	13
La Identidad _____	26
Cronograma de Producción _____	31
Cronograma de Actividades _____	33
Sinopsis Comercial _____	35
Sinopsis Literaria _____	36
Justificación Estética _____	38
Perfil de los Personajes _____	42
Biografía de los Personajes _____	44
Escaleta _____	47
Guión Literario _____	49
Guión Técnico _____	62
<i>Storyboard</i> _____	66
Locaciones _____	70
Vestuario _____	76
Ambientación _____	81

Propuesta de Musicalización _____	83
Desglose de Producción _____	85
Informe de Locación _____	87
Casting	
Casting Seleccionado _____	93
Casting Alternativo _____	94
Presupuesto _____	96
Plan de Rodaje _____	98
Script _____	103
Informe de Pietaje _____	107
Informe de Edición _____	110
Créditos _____	111
Conclusión _____	112
Glosario _____	113
Referencias Bibliográficas _____	115
Anexos _____	119

INTRODUCCIÓN

El mundo tecnológico le dio el auge a la industrialización y la invención del microchip dando paso a la era digital; la diferencia en tiempo entre estos elementos, es tan sólo de cien años. Se puede observar cómo a partir de estos descubrimientos, el hombre ha buscado la forma de producir herramientas u objetos que lo ayuden a ingeniar formas que le faciliten la vida, tales como: la comunicación instantánea, la internet, rapidez en la producción industrial; entre otros. Todo esto ha hecho que el individuo sea dependiente de la tecnología porque ésta está incorporada en la sociedad.

En la comunicación instantánea, el dispositivo móvil; fue el primer aparato inalámbrico, luego vinieron modelos más avanzados a nivel de alcance, proyección y utilidad. Estos niveles los posee el *smartphone*, un dispositivo que contiene en sí mismo un sistema operativo con un funcionamiento similar a una computadora con la diferencia de ser portátil, logrando que el individuo pueda comunicarse a través de imágenes (visual), sonidos (auditivo) y códigos transformados en un lenguaje (texto). Su uso excesivo ha dejado a un lado la comunicación cara a cara, llevando a una abstracción total de la realidad que vive el individuo.

El avance tecnológico en el transcurso de la historia, ha generado una distorsión del proceso comunicativo; es así como este progreso ingenioso y cambiante, ha ocasionado las transformaciones sociales que han condicionado la manera de ser, pensar y actuar del individuo modificando su identidad personal.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Al observar cómo se ha sustituido la comunicación interpersonal por la comunicación digital, se ha decidido estudiar como una de las principales causas por las que el hombre se ha visto afectado de manera determinante en su vida, la utilización del dispositivo móvil; específicamente para el envío y recibo de mensajería instantánea.

Gracias a esta nueva forma de comunicación, el hombre ha perdido la capacidad de socialización consigo mismo y con el entorno. Para el usuario de la telefonía celular inteligente, ha resultado más cómodo expresar sus sentimientos, opiniones y posturas ante un tema detrás de una pantalla. Las palabras escritas son más fáciles de decir porque la persona no se va a encontrar con una reacción inmediata, gestual y con la entonación de voz del receptor de su mensaje.

Siendo así, la comunicación se trunca porque al estar sumergido permanentemente en el sistema interactivo, inalámbrico e inmediato de la telefonía inteligente, la persona va a tener una disyuntiva entre la realidad analógica, dada por las letras y uso de emoticones, y la realidad vivencial, donde existe la oportunidad de experimentar la vida plenamente a través de los cinco sentidos. Cuando al usuario le toque enfrentarse a la realidad, no va a saber cómo hacerlo porque ha estado acostumbrado a la interacción con una realidad que no pertenece a su espacio.

OBJETIVOS

1. Objetivo General

Demostrar la abstracción de la realidad que se produce en el hombre debido al uso excesivo de la mensajería instantánea en los dispositivos móviles avanzados.

2. Objetivos Específicos

- Justificar la importancia de la comunicación interpersonal.
- Usar el recurso de un narrador como hilo conductor de la historia para lograr que el espectador realice una reflexión con respecto al tema tratado.

SUSTENTO TEÓRICO

Se ha desarrollado un esquema en donde se establecerán los conceptos, teorías y hechos históricos que comprobarán el efecto que produce el uso inmoderado de la mensajería instantánea de teléfonos celulares causando la abstracción de la realidad en el individuo, así como también destacar las consecuencias que esto trae para la sociedad.

1. Justificación del Género Audiovisual a Utilizar

Son muchas las maneras de comunicar pensamientos, puntos de vista, sentimientos o emociones. El recurso audiovisual, como una técnica que comprende la transmisión de imágenes en movimiento y que, ha evolucionado en el tiempo para lograr que el espectador se sensibilice partiendo de las imágenes que se proyectan, es un medio que hace necesaria la explicación de los elementos que han sido cambiantes en el tiempo y así, justificar su uso para lograr los objetivos planteados inicialmente.

1.1 Historia

Se conoce poco del cine, pero la mayoría de las personas ha tenido la oportunidad de sentarse y observar una película; por esto, es indispensable el conocimiento de su historia y su evolución en el tiempo, para poder entender cuáles son las características que posee este proyecto final de carrera.

En los comienzos de la cinematografía, cuando el grupo de inventores: Max y Emil Skladanowski, Charles Jenkins, Thomas Armat, Thomas Alva Edison, y los hermanos Lumière, estaban trabajando en la creación del movimiento partiendo de imágenes estáticas, no se podía pensar siquiera en el logro de un movimiento

constante y prolongado, mucho menos en la existencia de la clasificación de géneros audiovisuales.

Al pasar de los años, se pudo evidenciar la evolución del cine con la aparición del Kinetoscopio de Edison (1891), una máquina que logra dar movimiento por primera vez a la fotografía. Con la proyección de “La llegada del Tren a la Estación” de los hermanos Lumière, surgió en el mundo de la cinematografía la primera clasificación de géneros de acuerdo a la temática que su historia relata, ya que el *film* de treinta segundos (aproximadamente) causó temor y sorpresa en los espectadores; éstos tuvieron la sensación de que el tren se saldría de la pantalla, y hasta se levantaron de sus asientos.

Empieza entonces un ciclo en donde los temas eran repetitivos. Fue así hasta la llegada de Georges Méliès, un mago francés que dirigió películas con ideas innovadoras, que en ocasiones desaparecía a personajes, hacía trucos y generaba efectos; lo cual causaba al espectador fascinación y mayor interés por el cine. Además, atrajo a un público nuevo.

Otro paso en la clasificación de géneros, fue la aparición del *western* en 1903 con Edwin S. Porter y su película “Asalto y robo de un tren”. Es a partir de este momento que los temas se diversificaron hasta definir toda categoría posible. Como consecuencia se fusionaron los géneros ya existentes, lo que hizo que el cine formara parte de la vida de las personas, al abarcar los diferentes ámbitos en las que éstas se desarrollan.

1.2 Lenguaje Cinematográfico

El lenguaje cinematográfico es indispensable para lograr entender el avance del cine a través del tiempo; y dándole a los *films* diferentes formas de plasmar las ideas, dada la variedad de tipos de lenguaje existentes; Vargas S (2006) sostiene:

“El lenguaje cinematográfico, que está en el origen de otros medios audiovisuales de aparición más reciente como la televisión y el video, se segmentó desde hace mucho tiempo y por razones tanto estéticas como comerciales, en géneros. Estos determinan básicamente unas formas narrativas que la costumbre ha hecho fácilmente identificables para el público. Por tanto, operan también como un vehículo para la comercialización de las películas. Es importante tener en cuenta que el lenguaje audiovisual está en constante evolución, lo cual supone la reevaluación permanente de algunos conceptos y la aparición constante de corrientes renovadoras que determinan el surgimiento de nuevos géneros (o subgéneros) o de combinaciones novedosas de algunos de ellos”.

“El Nacimiento de una Nación” del director cinematográfico David W. Griffith publicada en 1915, fue el verdadero comienzo de lo que se entiende como lenguaje cinematográfico; es con esta película que se demostró una empatía entre el espectador y la pieza fílmica, ya que contenía una historia que logró captar el interés del público a tal punto de generar emociones y crear una identidad en sí mismo.

Partiendo de la importancia del lenguaje cinematográfico y de los géneros fílmicos, se entiende que éstas son dos estructuras que van de la mano para consolidar al cine no sólo como la proyección de imágenes en movimiento, sino también como una vivencia sensorial, en donde el espectador queda atrapado en una historia, con la que experimenta empatía, identidad y variedad de emociones.

1.3 Géneros Cinematográficos

Para la determinación del tipo de pieza audiovisual que se quiere realizar, es esencial conocer las clasificaciones cinematográficas de acuerdo a su duración y a la forma en que aborda la realidad. De acuerdo a las investigaciones realizadas, resulta conveniente ubicar una historia dentro de un género, ya que se conoce qué representa cada una para el desenvolvimiento del material próximo a ejecutar.

1.3.1 Duración

Se debe tomar en cuenta que la cinematografía también se clasifica en distintos géneros de acuerdo a su duración y la forma en que se desenvuelven las historias. Es aquí donde se pueden distinguir cuatro categorías. En primer lugar, se encuentra el largometraje, denominado así porque se prolonga en una hora o más; el medimetraje, por su parte, tiene una duración de treinta minutos aproximadamente; el cortometraje se desarrolla en quince minutos o menos; mientras que el filminuto tiene la particularidad de no pasar de sesenta segundos para contar una historia.

Así mismo cabe destacar que, dependiendo de la duración del film y el tema a tratar, serán más o menos personajes, locaciones y complejidad de la historia que se quiera dar a conocer. Es por esto, que es importante recalcar la utilización del género audiovisual, cortometraje, ya que la idea planteada para este proyecto final de carrera encaja en las características pertenecientes a esta clasificación.

1.3.2 Arribar la realidad

Otra clasificación para géneros audiovisuales es de acuerdo a la manera en que se arribe la realidad, es decir, si las imágenes que se muestren parten de una realidad vivida o construida. Por lo tanto, se pueden reconocer dos tipos: el documental y la ficción. El primero, se caracteriza por no tener actores ni libreto, los personajes son reales; en algunas ocasiones se entrevistan a especialistas para darle veracidad al relato. A diferencia del documental, el segundo, surge de la creación ficticia de una historia que será representada por actores.

Además, cabe destacar, que en el proceso de post producción, se puede plasmar una animación que, de acuerdo al Diccionario de Informática ALEGSA, “conjunto de gráficos o imágenes que, a una determinada velocidad, crean la ilusión de movimiento”, con la finalidad de darle apoyo a las imágenes que se tienen o simplemente proyectar un modelo distinto de la realidad”.
<http://www.alegsa.com.ar/Dic/animacion.php>

Es entonces cuando, después de haber analizado la historia del cine, la importancia del lenguaje fílmico, sus diferentes clasificaciones de acuerdo a su duración, la forma en que aborda la realidad y la posibilidad de crear una animación, se concluye que, para lograr demostrar la influencia de la telefonía móvil en la desconexión de la realidad del individuo, es necesario establecer que el género más adecuado y representativo para lograr los objetivos planteados en este proyecto final de carrera, será el "Cortometraje Ficción". Dando a entender así, que el desenvolvimiento de la historia no excede de 15 minutos y que, parte de hechos reales estudiados teóricamente, que en conjunto, con la creación de personajes ficticios le dan el sentido al proyecto; además de apoyar el proyecto en la animación digital como una herramienta que le dará impacto al *film* de acuerdo a los objetivos planteados.

2. Lenguaje y Comunicación

Es necesario definir y profundizar en el tema del lenguaje y la comunicación, para observar cómo la persona se encuentra abstraída por la telefonía móvil, afectándola de forma determinada.

2.1 Lenguaje

Los seres humanos generan sonidos un tiempo después, luego de su nacimiento, dando a conocer su necesidad de expresarse, de decir lo que sienten, piensan y requieren en un momento determinado.

El lenguaje es un modo de relación interpersonal, por esto, las lenguas son modos de interrelación lingüísticos que permiten intercambiar sus experiencias, sus afectos y sus conocimientos. Sólo en ese preciso marco es posible comprender a fondo qué significa el lenguaje y cómo y por qué tiene, y está constituido, por determinadas reglas y estructuras.

De acuerdo al diccionario de la Real Academia Española, el lenguaje es el “conjunto de sonidos articulados con que el hombre manifiesta lo que piensa o siente”.

2.1.1 Características del lenguaje

A continuación, los siguientes aspectos del lenguaje que son reflejados en el ser humano de formas diferentes, dependiendo del entorno en el que se desarrolle y desenvuelva la persona.

El lenguaje, según Burgos en el 2005:

Varía de acuerdo con el lugar donde se hable (...). Esas variaciones situacionales son las que conciernen a la relación entre lengua y circunstancias de uso. Existen por lo menos dos variedades situacionales: las funcionales y los registros. Entre las variedades funcionales encontramos las generacionales y las sexuales que, en general, son el reflejo del papel que los hablantes desempeñan en su comunidad. (p. 215)

Actúa como un filtro de acceso a la realidad. Una lengua culta y rica obligará a la inteligencia a un desarrollo

sofisticado; una lengua esencial y arcaica obtura en cierta medida sus resortes. (p.246)

Además, de acuerdo a la Editorial Santillana en el 2005, “las palabras designan la realidad y, en ese sentido, son una vía del conocimiento distinta de la experiencia”. (p. 215)

2.2 Comunicación

La comunicación es el segundo paso para el proceso de socialización, el primero, visto antes, el lenguaje. Se habla de comunicación cuando se pone en común, de acuerdo al diccionario de la página web Definición:

Comunicación puede realizarse desde su etimología. La palabra deriva del *latin communicare*, que significa “compartir algo, poner en común”. Por lo tanto, la comunicación es un fenómeno inherente a la relación que los seres vivos mantienen cuando se encuentra en grupo. A través de la comunicación, las personas o animales obtienen información respecto a su entorno y pueden compartirla con el resto.

2.2.1 Elementos de la comunicación

Para que se realice un proceso de comunicación deben existir tres elementos importantes:

- Emisión de señales: Intención o expresión de comunicar el mensaje.

- El receptor debe contar con el lenguaje para decodificar el mensaje.
- El proceso se revierte, convirtiéndose en un *feedback*.

2.3 Elementos del lenguaje y la comunicación

Luego de entender el lenguaje y la comunicación, se pueden observar elementos comunes entre ellos que hacen del proceso un ciclo completo de dar y recibir señales. Acorde con la Editorial Santillana en el 2010, se pueden destacar tres elementos que hacen de la comunicación interpersonal un proceso completo en donde cada uno de los hablantes y/o oyentes, poseen las siguientes características:

Espontaneidad: Caracterizada por la falta de planificación, hace que se afecten los contenidos, la disposición u organización de los mismos y se cree dependencia de la situación comunicativa. Por otro lado, la misma provisionalidad de la comunicación determina una escasa preocupación por la norma. La espontaneidad se manifiesta, entre otros rasgos, en la escasa estructuración de los contenidos y los frecuentes cambios de tema, las suspensiones, vacilaciones y autocorrecciones.

Expresividad: El emisor suele implicarse fuertemente en el mensaje, por eso aparecen elementos subjetivos y valorativos. La expresividad se manifiesta en el valor que adquiere la entonación, como la exclamación; el uso de interjecciones y al exagerar algo empleando adjetivos, complementos, adverbios intensificadores y repeticiones.

Relevancia y economía de esfuerzo: Lo que es más pertinente, para el hablante, en su propósito comunicativo, aparece reforzado en el discurso. La relevancia se manifiesta en rasgos como alteraciones en el orden sintáctico; el énfasis por medio de la entonación o por la ruptura con los procedimientos morfológicos habituales”. (p. 175)

Dada la explicación de los elementos en común que tienen el lenguaje y la comunicación, se puede observar que el ser humano al estar abstraído de la realidad por el uso de la telefonía móvil, pierde varios elementos importantes para que exista un *feedback* y se cumpla el proceso comunicativo.

3. Tecnología

Un breve paseo por la historia, definición y observación de la tecnología a nivel mundial, a raíz de la invención del teléfono, dará a entender el acercamiento progresivo del ser humano con este fenómeno. Además, se observará una importante influencia que tuvo este descubrimiento (1783) en el hombre, facilitándole la manera de movilizarse, su comunicación y el desarrollo de su entorno.

3.1 Definición

Según el diccionario Definición, se puede decir que:

El término tecnología, de origen griego, está formado por tekne (“arte, técnica u oficio”) y por logros (“conjuntos de saberes). Se utiliza para definir a los acontecimientos que permiten fabricar

objetos y modificar el medio ambiente, con el objetivo de satisfacer las necesidades humanas. (sacada de la página web definición.de)

3.2 Breve Historia

De acuerdo a la página web de Discovery Channel se dice que la historia de la tecnología:

... sentó las bases para la industrialización: en unos pocos años, la máquina de vapor patentada por Watt en 1769, se convirtió en la ayuda más importante para el trabajo en fábricas y minas. Fue seguida por la bombilla incandescente, el teléfono y, en 1876, el motor de cuatro tiempos que revolucionó el transporte. Alrededor de cien años más tarde, fue inventado el microchip, sin el cual la era digital no hubiera sido posible.

“El caballo no come ensalada de pepinos” fueron las primeras palabras que el físico y maestro alemán Johann Philipp Reis dijo en su teléfono en 1861. Eligió esta curiosa frase para estar seguro de que se lo entendía palabra por palabra, sin que el oyente fuera capaz de adivinar el significado de la oración a través de la idea original.

Su aparato telefónico era capaz de convertir los sonidos en corriente eléctrica y de reproducirlos en otro lugar. Pero el inventor estaba evidentemente muy adelantado a su tiempo: su creación fue considerada una locura.

En 1872, más de diez años después, el inventor y maestro escocés Alexander Graham Bell construyó en Boston un teléfono electromagnético, con el cual un discurso podía ser transmitido a larga distancia. Su trabajo con personas sordas lo había inspirado para investigar acerca de la creación física del sonido.

El 10 de Marzo de 1876, Bell presentó su Teléfono de Caja al público, en una prueba de aproximadamente ocho kilómetros. El principio básico mediante el cual operaba este equipo, se aplica aún en la actualidad. Una fina membrana de acero absorbe las ondas sonoras de las palabras y vibra en una forma que se corresponde exactamente con la modulación de esas ondas. La membrana convierte el patrón de las ondas sonoras en vibraciones análogas de corriente, cuya intensidad, fluctúa según la modulación original. En el receptor, los impulsos eléctricos son recogidos por un electroimán que hace que otra membrana vibre. Ésta emite entonces las ondas sonoras que la persona al otro lado recibe a través del oído.

En 1877, Thomas Alva Edison logró con éxito establecer comunicaciones telefónicas a través de distancias largas, gracias a la emisión de impulsos eléctricos más fuertes. Más aún, desarrolló también un micrófono y un altavoz por separado. Si el receptor era colgado en el gancho provisto, la conexión se interrumpía. A partir de allí, las cosas comenzaron realmente. La invención del micrófono de carbón en 1878 mejoró significativamente la calidad de la transmisión. En 1884, se creaba la primera línea de larga distancia desde Nueva York hacia Boston, y en el 1900 ya había centrales telefónicas automáticas en casi todo el mundo. En 1956, se instaló el cable transatlántico submarino, para la comunicación telefónica entre Escocia y Terranova y, en 1972, se inventó el video teléfono.

El teléfono se volvió portátil el 20 de febrero de 1942. Ese día, el norteamericano, Donald M. Mitchell solicitó una patente para su teléfono móvil: el "Radio portátil de transmisión y recepción". El dispositivo transmitía utilizando ondas cortas, tenía un rango limitado y pesaba no menos de 2,5 Kg.

Tuvieron que pasar otros 35 años antes de que los teléfonos móviles pudieran ser utilizados por la gente común. No fue hasta 1983 que Motorola presentó el primer teléfono móvil comercial del mundo, el "Dyna TAC 8000X.

3.3 Cronología Tecnológica

Se mostrará un listado del auge tecnológico de acuerdo con Discovery Channel, a partir de la invención del telégrafo, dando a entender como fue el proceso tecnológico que comenzó a estar presente desde 1793 y, su evolución en el tiempo:

- 1793 - Telégrafo (Claude Chappe)
- 1800 - Primera batería (Alessandro Volta)
- 1804 - Primera locomotora a vapor (Richard Trevithick)
- 1810 - Prensa de impresión (Frederick Koenig)
- 1821 - Motor eléctrico (Michael Faraday)
- 1825 - Primera línea pública de ferrocarril en Inglaterra
- 1827 - Primera turbina de agua, y patente del primer propulsor para barcos (Josef Ressel)
- 1854 - Invención de la bombilla incandescente (Heinrich Göbel)
- 1859 - Se desarrolla el motor a gas (Etienne Lenoir)
- 1861 - Primer teléfono funcionando (Johann Philipp Reis)
- 1875 - Invención del refrigerador (Carl von Linde)
- 1876 - Se patenta el uso del teléfono (Alexander Graham Bell)
 - Motor de cuatro tiempos (Nicolaus August Otto)
- 1877 - Invención del fonógrafo (Thomas Alva Edison)
- 1879 - Primera locomotora eléctrica (Werner von Siemens)

- 1881 - Abastecimiento de energía con corriente alterna de alta frecuencia (George Westinghouse)
- 1883 - Desarrollo de la turbina a vapor (Carl de Laval)
- 1886 - Primer automóvil (Karl Benz)
- 1895 - Descubrimiento de los rayos X (Wilhelm Conrad Röntgen)
 - Invención del cinematógrafo (Auguste y Louis Jean Lumière)
- 1896 - Descubrimiento de la radioactividad (Antoine Henri Becquerel)
- 1897 - Invención del tubo de rayos catódicos (Karl Ferdinand Braun)
 - Diesel construye el motor diesel
- 1903 - Primer vuelo impulsado exitoso (Orville y Wilbur Wright)
- 1913 - Línea de ensamble para la producción automovilística (Henry Ford)
- 1930 - Primera turbina a gas para aeroplanos
- 1931 - Primer microscopio electrónico (Ernst Ruska)
- 1938 - Se divide el átomo del uranio (Otto Hahn y Fritz Straßmann)
- 1941 - "Z3", la primera computadora funcionando (Konrad Zuse)
- 1948 - Transistor (William B. Shockley, John Bardeen y Walter Brattain)
- 1954 - Primera central nuclear en Obninsk, cercana a Moscú
- 1955 - Fibras ópticas (Narinder Singh Kapany, London)
- 1957 - Se lanza el primer satélite terrestre "Sputnik 1" (URSS)
- 1961 - Primer humano en el espacio y primera orbitación terrestre (Yuri Gagarin, URSS)

- 1964 - Circuitos integrados (Jack Kilby para Texas Instruments)
- 1969 - Primer descenso del hombre en la luna ("Apollo 11", USA)
- 1970-Desarrollo del microprocesador (Intel)
 - Primera calculadora de bolsillo
- 1977 - Apple II, la primera computadora compacta
- 1979 - Disco compacto (CD) para almacenamiento digital de audio (Sony y Philips)
- 1981 - Primera computadora personal de IBM
- 1992 - Primer libro en CD-ROM (la Biblia)
- 1993 - Advenimiento del "Ancho mundo de la Internet" (World Wide Web)

Partiendo del trabajo didáctico de Angel Millán León, "La Tecnología y su desarrollo histórico": se verá a continuación un cuadro de la relación de la tecnología y la sociedad a lo largo de la historia, mostrando cómo ha cambiado la manera de actuar y de ser del hombre a raíz su invención.

RELACIÓN ENTRE TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD A LO LARGO DE LA HISTORIA

PERÍODO TECNOLÓGICO	ÉPOCA HISTÓRICA	FUENTE DE ENERGÍA	ESTRUCTURA SOCIAL	ESTRUCTURA ECONÓMICO-LABORAL	TECNOLOGÍAS INCORPORADAS
Azar	Hacia el Neolítico	<input type="checkbox"/> Mecánica (músculos)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Jefatura del grupo. ✓ Por parentesco (tribus, clanes). ✓ Nomadismo. 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Partidos de caza. ➢ Recolección de frutos. ➢ No existen excedentes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Útiles de piedra y hueso (hachas, lanzas, flechas, lanzaderas, pinceles, agujas). - Técnicas de caza en grupo.
Azar	Neolítico	<input type="checkbox"/> Mecánica (hombre y animales)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Estamentos sociales: políticos, religiosos, funcionarios e individuos que hacían diversas tareas ✓ Socialismo. ✓ Aldea. 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Excedentes. ➢ Especialización del trabajo ➢ Desigualdades sociales. ➢ Trueque. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pulimentado de la piedra. - Técnicas de cultivo (huertos). - Técnicas de domesticación y aprovechamiento ganadero.
Azar y artesano	Edad Antigua	<input type="checkbox"/> Mecánica (animales). <input type="checkbox"/> Fílica. <input type="checkbox"/> Hidráulica. <input type="checkbox"/> Madera.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Centralización: imperios. ✓ Grupos sociales: político, militar, religioso, personas libres, esclavos. 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Rutas comerciales. ➢ Propiedad privada ➢ Pueblos ricos y pobres. ➢ Escravitud. ➢ Relación señor-vasallo ➢ Renta feudal. ➢ Impuestos y tributos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Escritura. - Técnicas de cultivo a gran escala - Metalurgia. - Arquitectura.
Antesano e ingenieril	Edad Moderna	<input type="checkbox"/> Madera. <input type="checkbox"/> Carbón. <input type="checkbox"/> Petróleo. <input type="checkbox"/> Hidráulica.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Descentralización: feudalismo. ✓ Rey, señor feudal, vasallo. ✓ Poder religioso. 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Mercantilismo. ➢ Sindicalismo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas de producción en serie. - Máquina de vapor.
	Edad Contemporánea	<input type="checkbox"/> Madera. <input checked="" type="checkbox"/> Carbón. <input type="checkbox"/> Petróleo. <input type="checkbox"/> Hidráulica.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Clase capitalista (burguesía). ✓ Clase trabajadora ✓ Emigración. 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Especialización de las actividades económicas. ➢ Mercados financieros. ➢ Paro 	<ul style="list-style-type: none"> - Electricidad. - Acero. - Motor de combustión. - Automatización.
Ingenieril	Edad Contemporánea	<input type="checkbox"/> Renovables. <input type="checkbox"/> No renovables.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Capitalismo. ✓ Democracia. ✓ Dinamismo social. 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Globalización de la Economía. ➢ Paro. ➢ Transformación constante de la actividad económica. ➢ Sector servicios. ➢ Mejora del nivel de vida y del acceso a la tecnología. 	<ul style="list-style-type: none"> - Transistor. - Telecomunicaciones. - Ingeniería aeroespacial - Nuevas energías. - Ingeniería genética. - Robótica.

3.2.1 Dispositivo móvil

Esta influencia ha llevado al hombre a no poder dejar la tecnología a un lado, llevándolo al punto de crear objetos que sean de total importancia para él; como lo es, el dispositivo móvil; este fue el primer aparato inalámbrico, luego vinieron modelos más avanzados a nivel de alcance, proyección y utilidad. Por esto, se observará un breve recorrido sobre su definición y los tipos de dispositivos que han existido a lo largo de la historia.

3.2.2 Definición

A través de la página web de E.P.S.I.G e puede definir: “Un dispositivo móvil como un “aparato de pequeño tamaño, con algunas capacidades de procesamiento, con conexión permanente o intermitente a una red, con memoria limitada, que ha sido diseñado específicamente para una función, pero que puede llevar a cabo otras funciones más generales”.

3.2.3 Clasificación de los dispositivos móviles

Con la finalidad de organizar y definir los diferentes dispositivos móviles existentes y su funcionamiento, de acuerdo a la tecnología con la que éstos operan, T38 y DuPont Global Mobility Innovation Team en el 2005 propusieron la siguiente clasificación:

- Dispositivo Móvil de Datos Limitados (Limited Data Mobile Device): teléfonos móviles clásicos. Se caracterizan por tener un pantalla pequeña

de tipo texto. Ofrecen servicios de datos generalmente limitados a SMS y acceso WAP.

- Dispositivo Móvil de Datos Básicos (Basic Data Mobile Device): se caracterizan por tener una pantalla de mediano tamaño, menú o navegación basada en iconos, y ofrecer acceso a emails, lista de direcciones, SMS, y, en algunos casos, un navegador web básico.
- Dispositivo Móvil de Datos Mejorados (Enhanced Data Mobile Device): se caracterizan por tener pantallas de medianas a grandes (por encima de los 240 x 120 pixels), navegación de tipo stylus, y que ofrecen las mismas características que el "Dispositivo Móvil de Datos Básicos" (Basic Data Mobile Devices) más aplicaciones nativas como aplicaciones de Microsoft Office Mobile (Word, Excel, PowerPoint) y aplicaciones corporativas usuales, en versión móvil, como Sap, portales intranet, etc. Este tipo de dispositivos incluyen los S.O. como Windows Mobile”.

3.3 Smartphone

El interés principal radica en el entendimiento de los dispositivos de alta tecnología, mejor conocidos como dispositivo móvil de datos mejorados; en consecuencia podemos recalcar los Smartphone, PDA, etc; para entender un poco más esto, se dará a entender desde su definición hasta sus funciones más importantes para el ser humano.

3.3.1 Definición

El *Smartphone* es un ejemplo de un dispositivo móvil de datos básicos, que proporciona al usuario diferentes funciones que le da a los dispositivos móviles una utilidad más completa en las comunicaciones, Este aparato tecnológico se define, de acuerdo a E.P.S.I.G: Ingeniería de Telecomunicación Universidad de Oviedo como:

Un “smartphone” (teléfono inteligente en español) es un dispositivo electrónico que funciona como un teléfono móvil con características similares a las de un ordenador personal. Es un elemento a medio camino entre un teléfono móvil clásico y una PDA ya que permite hacer llamadas y enviar mensajes de texto como un móvil convencional pero además incluye características cercanas a las de un ordenador personal. Una característica importante de casi todos los teléfonos inteligentes es que permiten la instalación de programas para incrementar el procesamiento de datos y la conectividad. Estas aplicaciones pueden ser desarrolladas por el fabricante del dispositivo, por el operador o por un tercero.

Luego de los *smartphones*, han surgido modelos de dispositivo móvil con tecnología similar a la de una computadora.

3.4 PDA (*Personal Digital Assistant*)

Un *Personal Digital Assistant*, es una computadora portátil diseñada en forma de agenda electrónica con un sistema de códigos adaptado a las diferentes escrituras. Los autores Baz, Ferreira, Álvarez y García lo describen de la siguiente manera:

Hoy día (2009) estos dispositivos, pueden realizar muchas de las funciones de una computadora de escritorio pero con la ventaja de ser portátil. Las características del PDA moderno son pantalla sensible al tacto, conexión a una computadora para sincronización, ranura para tarjeta de memoria, y al menos infrarrojo, Bluetooth o WiFi.

La irrupción de Microsoft Windows CE (2000) y Windows Mobile (2003) en el sector los dotó de mayores capacidades multimedia y conectividad. Las PDAs de hoy en día traen multitud de comunicaciones inalámbricas (Bluetooth, WiFi, IrDA, GPS,) que los hace tremendamente atractivos hasta para cosas tan inverosímiles como su uso para domótica o como navegadores GPS”.

3.5 Sistema Operativo

Este sería, lo último y más avanzado producto que ha podido sacar el hombre para satisfacer su necesidad de comunicarse y acortar distancias.

3.5.1 Definición

El E.P.S.I.G: Ingeniería de Telecomunicación de la Universidad de Oviedo; define sistema operativo como:

Capa compleja entre el hardware y el usuario, concebible también como una máquina virtual, que facilita al usuario o al programador las herramientas e interfaces adecuadas para realizar sus tareas informáticas, abstrayéndole de los complicados procesos necesarios para llevarlas a cabo. Podemos deducir que el uso de uno u otro S.O determinarán las capacidades multimedia de los dispositivos, y la forma de éstas de interactuar con el usuario. Existen multitud de opciones, si bien las más extendidas son Symbian, BlackBerry OS, Windows Mobile, y recientemente iPhone OS y el sistema móvil de Google, Android, además por supuesto de los dispositivos con sistema operativo Linux.

Al observar, el desarrollo funcional de los dispositivos móviles; se logra entender que el smartphone, es un dispositivo que contiene en sí mismo un sistema operativo con un funcionamiento similar a una computadora con la diferencia de ser portátil, logrando que el individuo pueda comunicarse a través de

imágenes (visual), sonidos (auditivo) y códigos transformados en un lenguaje (texto), creando así una percepción casi real (realidad virtual) de la vida, llevando al hombre a una abstracción casi completa de la realidad causado por la tecnología.

3.6 Realidad Virtual

Para poder entender esto con mayor profundidad, se verá la definición de realidad y “realidad virtual”, además, se entenderá de qué forma estos aparatos sensoriales se ven involucrados con el ser humano.

3.6.1 Definición

Según el autor Aguirre Romero en el 2002:

La ‘realidad’ es una construcción a partir de la información sensorial, un conjunto de impresiones que sitúan a los sujetos en el aquí y en el ahora, en el espacio y en el tiempo. La ‘realidad virtual’ sería entonces un conjunto de informaciones destinadas a los sentidos cuya función es sustituir la percepción espacio-temporal real del sujeto. Dentro de una realidad o entorno ‘virtual’ el sujeto cree estar donde no está y concede el ser a lo que no es”. (Aguirre Romero, 2002).

3.6.2 Realidad virtual en los Smartphone

“Los Smartphone, ingresan al individuo a esta realidad falsa; haciéndolo sentir, pensar y actuar de una forma determinada; al igual que los seres humanos los Smartphone poseen memoria, pero artificial; en otras

palabras, la “Memoria Cibernética”, la cual es definida como contentiva de las “(...) funciones cerebrales de fijación y evocación de los recuerdos, propiedad de las máquinas electrónicas (calculadoras, ordenadores, ‘cerebros artificiales’, robots, Smartphone, etc) de almacenar y devolver los datos recibidos, en particular de las informaciones” (Diccionario de Ciencias Humanas, 1985: 214).

“Hallarse inmerso en un sistema de realidad virtual es sentir que uno está experimentado una realidad alterna desde dentro, y no simplemente observándola a través de una ventana”.(Pimentel, Texeira, 1991).

4. La identidad

Tanto acercamiento de la tecnología al ser humano, invita a que se preste atención al desarrollo y crecimiento del individuo.

4.1 Definición

Vander Zander James en “El Manual de Psicología Social (1986) define identidad como: “Sentido que cada persona tiene de su lugar en el mundo y significado que asigna a los demás dentro del contexto más amplio de la vida humana”.

“En este mundo cada persona representa algo nuevo, algo que nunca ha existido todavía, algo único y original. Es deber de cada uno el saber... que nunca ha existido en el mundo nadie semejante a él, porque si hubiese existido alguien semejante a él, ya no sería necesaria su existencia.

Martín Buber (<http://sicolog.com/?a=161>)

4.2 Elementos que influyen en la identidad humana

Las transformaciones sociales no sólo han facilitado la vida al ser humano, sino que han condicionado su manera de ser, pensar y actuar; es decir han modificado su identidad humana. En la Revista de Filosofía (2009), Chong Barreiro se refiere específicamente a:

- Una sociedad de mercado en donde la preocupación principal es conquistar nuevos mercados
- Tecnología y modo de producción de la tercera generación en donde la informática se constituye como fuente de riqueza en un doble sentido, su necesidad para la producción de bienes y para obtener información necesaria para la conquista y creación de mercados.
- Caída de las grandes tecnologías y predominio de la tecnocracia. Lo que trae como consecuencia un escepticismo generalizado acerca de la supuesta universalidad de los valores y del conocimiento de la verdad. Así como privilegiar a la utilidad, la eficiencia y los sistemas tecnológicos como variables fundamentales para dirigir toda acción humana.
- La globalización, mundialización de los procesos económicos y de comunicación, con apoyo de la autopista de la información, trae consigo la constitución de otro mundo.

- El dominio de la mercadotecnia y la publicidad en los modos actuales de producción contribuyen a generar una cultura trivial y estandarizada que se manifiesta en los medios de comunicación.
- Emancipación de la mujer lo que implica que tiene que trabajar para el sustento familiar, sea como respuesta a una necesidad personal de desarrollo o bien por sobrevivencia. Lo que trae como consecuencia indirecta la decadencia de la familia en sus funciones educativas, de socialización y de intimidad.
- La televisión como el “tercer padre” y su impacto primero en la asimilación a nivel cognoscitivo y emotivo, luego se genera el cambio de actitudes y finalmente acciones e inacciones específicas.
- Fenómenos como una mayor conciencia ecológica.

Además de tomar en cuenta estos elementos que influyen en la identidad; es necesario entender que la identidad del ser humano es un proceso cambiante que poco a poco son los medios de comunicación masiva que cada día se adueñan del proceso cognitivo de la identidad.

Las identidades además de ser cambiantes son procesos intersubjetivos de reconocimiento conformados en las relaciones más o menos conflictivas de auto y heteropercepción

(Melo, 1989:33) como también de experiencia especular, es decir, de identidades que se crean en el momento y en el proceso mismo en que se reconocen por el otro (Ibid.) (p. 54)

Según Canclini, (1995) “La percepción del otro y los rasgos de la autoimagen son dimensiones de la identidad comprendida desde la relación. Porque la identidad distingue y afirma, diferencia y auto valora; solemos representar a los otros a través de imágenes, de perfiles que delinean sus modos de ser, sus estilos de vida, sus comportamientos y actitudes sociales. Con mucha razón la psicología ha insistido en pensar las identidades desde una triple relación interactiva: consigo mismo, con los otros y con el mundo. (p.55)

Según Martin Barbero, Jesús, “La Vecindad Simbólica y Comunicación en las relaciones colombo-venezolanas (2004) “Los medios masivos fueron agentes de las innovaciones tecnológicas, nos sensibilizaron para utilizar aparatos electrónicos en la vida doméstica y liberaron las costumbres con un horizonte más cosmopolita...”

Tomando en cuenta los aspectos explicados anteriormente, se puede concluir, que los seres humanos se encuentran consumidos por las interacciones tecnológicas, dada la utilización de telefonía móvil avanzada, que al mismo tiempo es provocada por los medios de

comunicación masiva y la invasión del mercado; es decir, cuando soñamos, imaginamos o sentimos empatía por lo que el *mass media* nos ofrece, hace que exista un desplazamiento de la mente, ocasionando una disociación entre el cuerpo que permanece en un lugar físico con unas condiciones ambientales determinadas y los procesos mentales que se dan en el organismo.

El uso excesivo de la telefonía móvil avanzada, ha dejado a un lado la comunicación cara a cara, ocasionando una abstracción de la realidad del sujeto; y dándole un uso equivocado para el cual fue hecho en el momento de su invención.

CRONOGRAMA DE PRODUCCIÓN

		ETAPAS	CRONOGRAMA	MEDIOS O RECURSOS
FASES	PRE - PRODUCCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> · Investigación · Desarrollo de la idea · Sinopsis literaria / comercial · Perfil y biografía de los personajes · Casting · Propuesta audiovisual · Escaleta · Guión literario · Guión técnico · <i>Storyboard</i> · Búsqueda de locaciones · Informe de locaciones · Solicitud de permisos (varios) · Búsqueda de presupuesto · Desglose de producción · Plan de rodaje 	Septiembre a Enero	<ul style="list-style-type: none"> · Computadora · Materiales de papelería · Internet · Libros · Teléfono · Películas · Videos · Cámara fotográfica

	PRODUCCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> · Grabación de la pieza audiovisual · Desarrollo del <i>Script</i> 	Febrero	<ul style="list-style-type: none"> · 1 Cámara de Video HD · Memoria digital · 1 Trípode · 1 Monitor · Audífonos · 1 Boom · 1 Maleta de luces 600W · Extensiones eléctricas · Claqueta · Equipo de producción · 2 Actores · Guiones · Catering · Vestuario · Ambientación · Utilería · Locaciones · Material de papelería
	POST - PRODUCCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> · Captura del material audiovisual · Cambio de formato · Pietaje · Edición · Musicalización · Diseño de menú DVD · Reproducción física del material audiovisual finalizado. 	Febrero - Marzo	<ul style="list-style-type: none"> · Disco duro externo · Cables de transferencia · Memoria digital · Computadora · Programa de edición · Material de papelería · Audífonos · Biblioteca de canciones · DVD virgen · Quemador

SINOPSIS COMERCIAL

Un curioso y mirón, parte de sus palabras para narrar esta historia que está a punto de comenzar, se hace llamar Metomentodo Cavilar.

Todo comienza por un perturbante sueño de Marta, provocará el reencuentro con Jorge, un viejo amigo, con quien vivió circunstancias en donde el contacto visual y gestual de las palabras marcó una época sublime en cada una de sus vidas. Su constante comunicación por telefonía móvil los hace recordar con nostalgia esos momentos. Anécdotas pasadas y risas vencidas hacen que Marta y Jorge despojen sus agendas para renunciar a manos de encuentros virtuales, sin esperarlo, la coincidencia los une en una impactante colisión con la realidad.

SINOPSIS LITERARIA

La imagen de diversas personas hablando y escribiendo por celular nos da el comienzo a esta historia, situándonos en la ciudad del caos, mejor conocida como Caracas.

Marta, una muchacha extrovertida y simpática, decide escribirle por mensajería instantánea a un amigo del pasado, Jorge, para saber cómo estaba, luego de haber tenido una pesadilla. La confianza y la comodidad empezaron a ser más fuertes. Ni Jorge ni Marta se dieron cuenta del momento en que pasaron de hablar sobre cosas banales, a temas de interés personal, propia de los que fueron buenos amigos en algún momento.

Mientras se comunicaban se hacía ver la conciencia, filosofía y obra maestra de esta historia, Metomentodo Cavilar un simple orador que ha decidido narrarnos esta historia de una manera diferente.

Marta, le hace recordar a Jorge aquel día en la cancha cuando se le ocurrió jugar básquetbol y no sabía con quien se enfrentaba. Jorge la desmiente, juntos se ríen y sienten nostalgia por aquel momento.

En otra de sus conversaciones, Jorge le hace entender a Marta que tiene un antojo y le recuerda el día que ella lo llevó a comer aquel rico postre, porque ella necesitaba conversar.

En consecuencia, después de tantos recuerdos juntos, Jorge insiste para verse al recordar otro recuerdo del pasado. Él le enseña a bailar merengue a Marta en un gimnasio; luego dialogan sobre aquella experiencia que fue única e irrepetible para ambos.

Después de revivir aquellos momentos que pasaron juntos, Jorge y Marta deciden ponerse serios y pautar un día para poder verse. Él, tan ocupado como siempre, prefiere no proponer el lugar de encuentro debido a sus ocupaciones diarias;

es por eso que Marta pauta un encuentro en el Centro Comercial Las Esmeraldas a las 4 de la tarde; hora en la que Jorge sale del trabajo.

Tanto Marta como Jorge van tarde al encuentro. Ambos se excusan por mensaje y, abstraídos de la realidad, se preocupan por explicar la causa de su retraso. Jorge maneja tan rápido como puede sin percatarse del cambio de luz del semáforo; Marta, por su lado, pendiente de la respuesta de Jorge no logra ver el flujo de carros a su alrededor; sus caminos se cruzan de manera inesperada y la coincidencia los une en una impactante colisión con la realidad.

JUSTIFICACIÓN ESTÉTICA

La estética en “Sentidos Disonantes” busca hacer de cada escena una sensación de la realidad, o no, vista a través de los ojos de los espectadores, de manera que se pueda capturar la idea de que la realidad es un elemento esencial para el desarrollo de la historia.

Con la finalidad de representar visualmente que la codificación está implícita en el uso de mensajería instantánea en telefonía celular inteligente, se va a utilizar el recurso de animaciones, las cuales van a ser una representación digital de las conversaciones entre los personajes. La pantalla está dividida, sólo en esas escenas, a la mitad, ya que es necesario demostrar visualmente que existen dos realidades que se viven paralelamente: la digital y la verdadera, las cuales van a ser experimentadas por medio de los personajes Marta y Jorge.

Cuando los personajes recuerdan los momentos vividos, lejos de la tecnología celular, la pantalla es completa, porque viven la vida plenamente, no hay en este caso ningún elemento que distraiga a la persona de todo aquello que lo rodea.

Adicionalmente a los actores, existe un tercer personaje: un narrador omnisciente. Metomentodo Cavilar le va a proporcionar dinamismo y coherencia a la historia, va a ser el encargado de llevar al espectador, muy sutilmente, a través del cortometraje, pero con una personalidad irónica y filosófica pero simpática y sincera.

Para el rodaje del cortometraje se van a utilizar dos tipos de cámara. Una en full HD para las escenas donde los personajes tienen experiencias reales, en el mismo espacio y el mismo tiempo que sus vidas, en donde disfrutan de su alrededor con todos los sentidos puestos. Por otro lado, para las escenas donde Marta y Jorge están desconectados de su realidad, la resolución será baja y poco iluminada para demostrar que no se puede disfrutar de la vida en todo su esplendor cuando el individuo está ausente del entorno que lo rodea.

Para el desarrollo de “Sentidos Disonantes” se tomaron referencias audiovisuales de tipo documental, *mockumentary*, cortometrajes y comerciales, los cuales llevaron a

finalizar el progreso de la idea, la cual fue modificándose en cuanto se investigó profundamente tanto teórica, como visualmente. Ya que se quería utilizar la figura del narrador como un personaje irónico pero analítico, se tomaron como ejemplos los siguientes videos, que además tienen la característica de ser lentos pero directos al objetivo propuesto:

- Spaghetti Harvest - Panorama 1957
- La isla de las flores - Jorge Furtado 1989
- The Majestic Plastic Bag - Heal de Bay / DDB Los Angeles 2010

En cuanto a la idea del cortometraje, se quiere obtener como resultado el impacto emocional que logró el comercial de la empresa privada de telecomunicaciones inalámbricas “dtac” en Tailandia, “Disconnect to Connect”, el cual demuestra impecablemente cómo las personas se desconectan de la realidad cuando utilizan la telefonía inalámbrica.

Así mismo, “Automata” de Carl Zitelmann en el 2006, demuestra cómo los individuos actúan como robots cuando están sumergidos inconscientemente en las tecnologías y el trabajo, que desconocen una realidad que les pertenece y no han notado que está presente.

Para las animaciones, se tomó como modelo el sistema de escritura utilizado en “Redes Sociales - ¿Revolución o Moda?” producido y dirigido por Erik Qualman en 2009. En este video, a pesar de que no se utilice específicamente una pantalla de celular, las letras aparecen progresivamente como se quiere lograr en “Sentidos Disonantes”.

En cuanto a la musicalización, se quiere lograr que se mantenga la coherencia entre el ritmo y los sonidos, para mantener al espectador siempre atento a los detalles y conmovido por las imágenes del cortometraje, tal como en el documental “Redes Sociales: Venezuela 2.0”, escrito y dirigido por Sergio Monsalve y publicado a principios del 2011.

Durante el rodaje de “Sentidos Disonantes” el tipo de movimientos de cámara serán disimulados y artísticos, justificados por el mensaje que se quiere dejar en el espectador: la desconexión de la realidad que produce la mensajería instantánea en dispositivos móviles y la importancia de mantener comunicaciones interpersonales. Es por esta razón que se buscará resaltar en los personajes de Jorge y Marta el uso del celular, pero también sus gestos, miradas, forma de comunicación corporal y también hablada, siendo así, los objetos relevantes para el cortometraje serán cerrados en primeros planos o en planos detalles, a través del recurso del *zoom in*. Los planos serán generalmente estáticos, intercalando entre planos medios, planos americanos y enteros, pero también planos subjetivos para darle movimiento al cortometraje.

Los sonidos de ambiente serán especialmente resaltados en las escenas donde Marta y Jorge reviven experiencias pasadas; serán lo más importante en cuanto al audio. Esto tiene como finalidad hacer que el espectador note la presencia de un ambiente real, que existe y que es tangible a través de los sentidos. Las conversaciones entre los personajes en los *flashback* no van a ser escuchadas porque no son importantes para el desarrollo de la historia, sin embargo, se harán notar visualmente a través de diferentes planos y movimientos de cámara.

La musicalización tiene el propósito en “Sentidos Disonantes” de generar reflexión, dada por la paradoja entre la realidad y el mundo paralelo que se crea con el uso de mensajería instantánea en celulares, así mismo, esa reflexión irá acústicamente acompañada de intensidad, para mantener a la audiencia siempre atenta a cada detalle que requiera prestar especial atención.

El ritmo del cortometraje será visualmente lento por la forma en que está dispuesto en el guión. Es decir, existe un formato que se rige por divisiones de pantalla al momento de las conversaciones digitales, acompañado de las escenas en donde los personajes se desconectan de sus realidades, intercalado a su vez por las escenas con los *flashback* que serán a pantalla completa. Este es un patrón siempre presente en el cortometraje.

La tonalidad de los *flashback* es blanca ya que se quiere lograr nitidez y pureza en todas las imágenes, así mismo, la iluminación es neutra para proporcionar luminosidad, además de lograr que los colores sean lo más verosímiles posible tanto en exteriores como en interiores. En las escenas donde se demuestra cómo los personajes se desconectan de su realidad, la tonalidad es azul porque indican lejanía, la lejanía propia de cómo Marta y Jorge viven por medio de una realidad que no es la que se encuentra a su alrededor, sino aquella que le brinda el celular.

Los colores vivos en la vestimenta del personaje “Marta” representan su personalidad, ella es extrovertida, simpática y muy alegre. Por otro lado, Jorge, es introvertido y poco conversador, los colores en su ropa son claros generalmente porque demuestran la tranquilidad de su personaje.

Al tomar en cuenta todos los aspectos antes mencionados, se realizó un consenso en cuál debía ser el nombre adecuado para el cortometraje. Ya que el tema trata de la desconexión de la realidad que produce la telefonía inteligente en sus usuarios, fue inmediata la asociación de la realidad con los 5 sentidos del ser humano: gusto, tacto, vista, oído y olfato; todos necesarios para experimentar sensaciones reales y tangibles, propias de la vida que se vive plenamente. Además, como el cortometraje trata sobre esa desconexión viva del entorno, entonces se llegó a la conclusión de que, *Sentidos Disonantes*, describe perfectamente la temática tratada. Son palabras que generan impacto al ser escuchadas, llaman la atención y son atractivas al público porque generan intriga.

PERFIL DE LOS PERSONAJES

- Jorge Andrés Contreras Palacios

Físico

Jorge Andrés Contreras Palacios, alto, caucásico, cabello castaño claro con destellos rubios, ojos color café, de contextura delgada; se viste de acuerdo a la circunstancias, a pesar de poseer un nivel socio económico alto no aparenta como tal ya que siempre ha buscado la simpleza de las cosas.

Psicológico

Jorge Andrés Contreras Palacios, joven de 22 años, estudia octavo semestre de arquitectura en la Universidad Central de Venezuela, trabaja en una casa de diseño tres horas por día para ampliar sus conocimientos en el área. Es amante de la música y dedica sus fines de semana a practicar la batería y a componer canciones junto con su banda para ir a reuniones casuales a tocar. Apasionado en el amor aunque todavía no ha llegado esa persona que el tanto espera para demostrarle todo lo que es capaz de dar, no pierde las esperanzas. Introverso y poco conversador, con pocas amistades pero disfruta al máximo la compañía de cada una de ellas. No cree en la religión como acto de fe, sin embargo, no duda de la existencia de Dios. Siempre ha pensado que no existen coincidencias, sino que existe un destino que nos pone en el camino correcto y que todo pasa por un motivo. Sueña con viajar y darle la vuelta al mundo. Su más grande deseo es establecer una familia y tener dos hijos.

- Marta Eugenia Carrizales

Físico

De estatura media, Marta Eugenia es una muchacha delgada de cabello castaño oscuro, ojos marrones y piel bronceada. La ropa que utiliza es casual informal dependiendo del lugar a donde vaya, aunque prefiere estar cómoda

pero bien arreglada. Su maquillaje es sencillo, pero llamativo porque resalta los rasgos finos de su rostro. No utiliza accesorios y su cabello siempre lo lleva suelto.

Psicológico

Marta es una joven de 20 años de edad. Estudia 5to trimestre de Administración de Empresas en la Universidad Nueva Esparta de Caracas, en Venezuela. Se caracteriza por ser una chica muy independiente, extrovertida y simpática. Por su personalidad, tiene muchos amigos, y suele dejarse llevar por el momento que está viviendo sin pensar en las consecuencias que sus acciones tengan en el futuro. Su lema es “vive sólo por el presente y serás más feliz”.

De clase social media, Marta cree en que la vida es muy corta para vivir con normas y estatus sociales que no permitan realizar la felicidad del hombre. Le encanta la música, salir a bailar, divertirse con sus amigos, vivir experiencias nuevas y poco comunes.

En cuanto a lo profesional, Marta desea formar una empresa cuando haya adquirido suficiente experiencia laboral. Su meta en el plano amoroso es alcanzar la estabilidad emocional con una pareja que la comprenda y la adore tal cual es, que conozca sus defectos y virtudes.

Es una joven muy insegura, es por eso que busca en sus aventuras encontrar la seguridad que no le brinda ser ella misma. La verdad es que, en el fondo, Marta hace lo que los demás esperan de ella, pero no lo que quiere realmente, y eso la llevará a pasar por numerosos conflictos internos.

BIOGRAFÍA DE LOS PERSONAJES

- Jorge Andrés Contreras Palacios

Jorge Andrés Contreras Palacios nace el 7 de Enero de 1988 en la Clínica Caracas a las 6 y 38 am. Sus padres, Joaquina Palacios y Federico Contreras de sangre española, eligieron los nombres de sus hijos en honor a sus ancestros. Ingresó en el colegio Los Arcos, ahí conoció a sus mejores amigos y aprendió dos idiomas: el español y el inglés

Joaquina y Federico se conocieron, una noche de octubre donde se anunciaba el toque de una banda de música alternativa; él comprando algo para comer y ella buscando un baño; se chocan sus miradas; él ve en ella una belleza inigualable; ella en él una fuerza implacable; en ese momento ambos supieron que había algo más que un roce de miradas, era algo que llaman por ahí amor a primera vista.

Su madre Joaquina, una mujer joven, graduada en biología en la Universidad Simón Bolívar, amante de la naturaleza, con un carácter dócil, descrita por los demás como una mujer fácil de manejar; lleva una relación con su hijo muy apegada; el cariño y el amor de su madre nunca le ha faltado. Por su parte, Federico su padre, un hombre mayor; graduado en Ciencias Políticas en la Universidad Católica Andrés Bello; posee un carácter fuerte, siempre ha sido estricto con las reglas de su trabajo y de su hogar debido a los valores que le inculcaron desde chiquito; lleva una relación con su hijo, como un maestro a un alumno.

Desde pequeño sus padres le enseñaron la importancia de la familia y el amor; siendo muy estrictos con el cumplimiento de las obligaciones en la casa y en la escuela; es obligado a asistir a las reuniones familiares.

Es así como Jorge se ve reflejado en su familia; su timidez obtenida por la dureza de su padre y su pasión por la verdad y el amor heredada de su madre, gracias al cariño por y a la comprensión que desde siempre le ha dado.

- Marta Eugenia Carrizales

Bajo el signo Leo, nace Marta Eugenia el 08 de Agosto de 1990. Es hija de María de los Ángeles Quevedo y de José Ángel Carrizales. Tiene una hermana (Inés) que le lleva 6 años, y la relación entre ellas es bastante cercana. Hasta los 9 años de edad Marta tuvo una infancia muy feliz, sus padres le proporcionaron todo el cariño y apoyo que un hijo puede necesitar.

Cerca de que Marta cumpliera 10 años, ocurre una tragedia familiar. José Ángel muere en un accidente automovilístico y María de los Ángeles, Inés y Marta quedan devastadas por la ausencia de la figura paterna dentro de la familia.

La madre de Marta era ama de casa; por lo que debió buscar la forma de mantener a sus dos hijas. María de los Ángeles comienza una vida profesional a la que no estaba acostumbrada. Fue difícil, sin embargo, hizo todo lo que estaba en sus manos para lograr entrar como diseñadora a una reconocida empresa que elabora cocinas de calidad italiana. Ahora, la familia Carrizales Quevedo tiene sólo lo suficiente para sustentar los gastos necesarios, no hay espacio para darse lujos ni placeres de ningún tipo.

Marta encontró en su hermana mayor un apoyo emocional mientras María de los Ángeles trabajaba; y así continuó la relación a medida que fueron madurando. Su madre, debido a la pérdida física y emocional de José Ángel, estuvo deprimida durante mucho tiempo; encontró en el trabajo una forma de distracción para no pensar en la responsabilidad de sus dos hijas que recae completamente sobre ella.

Al entrar en la adolescencia Marta decidió que debía vivir el día a día; disfrutar lo que tiene hoy, porque mañana no sabe en dónde estará, ni qué le pueda pasar. Desarrolló una habilidad impresionante para relacionarse con otras personas, es extrovertida y divertida, en consecuencia, tiene muchos amigos. Ya que se sintió ignorada por su madre durante muchos años, Marta necesita sentirse adorada por los demás; pero lo que ellos no saben es que Marta está usando una máscara en donde se esconde detrás de una personalidad simpática para agradarle a todos.

Inés quien conoce las más profundas debilidades y temores de su hermana, y con quien Marta se desahoga cuando necesita hablar con toda franqueza, dejando las máscaras a un lado y, lo más importante, siendo sincera con ella misma. En la realidad, Marta es una persona que no le gustan las falsedades, que odia lo corriente y lo poco auténtico, pero para lograr su objetivo, se convirtió en un prototipo de las muchachas de su edad, ése es su círculo de confort.

Para Marta los mejores recuerdos fueron los de su infancia, añora la presencia de su padre y la atención que le brindaba su madre. Son pocas las personas quienes conocen su pasado, y que entienden su actitud ante la vida. Las inseguridades que tienen son producto de su pasado y es sólo ella quien podrá superar estos obstáculos para lograr conseguir la felicidad.

ESCALETA

ESC. 1 / EXTERIOR/ DÍA

En una feria un grupo de personas mantienen conversaciones con sus acompañantes.

ESC. 2 / EXTERIOR/ DÍA

Una persona leyendo en la plaza.

ESC. 3 / EXTERIOR / DÍA

Una persona detiene la lectura para revisar su celular y escribir a través de él.

ESC. 4 / EXTERIOR/ DÍA

En una feria un grupo de personas mantienen conversaciones vía telefonía móvil, con sus acompañantes, sin establecer una conversación interpersonal.

ESC. 5 / ANIMACIÓN DIGITAL / DÍA

Construcción progresiva de la pantalla del celular a través de la cual se van a comunicar Marta y Jorge. Aparecen las fotos de *display* de cada uno.

Se establece una comunicación virtual, Marta y Jorge hablan sobre el tiempo que llevan sin verse y que ha cambiado desde el día que dejaron de verse.

ESC. 6 / INTERIOR / DÍA

Flashback (recuerdo): Jorge y Marta juegan basquetbol en el club, demostrando su lenguaje corporal.

ESC. 7 / ANIMACIÓN DIGITAL / DÍA

Marta y Jorge comentan el juego, ambos demuestran su interés por verse, en eso se les viene otro recuerdo del pasado.

ESC. 8 / INTERIOR / DÍA

Flashback: Jorge y Marta se comen un dulce en un sitio poco transitado, sus conversaciones hacen de este día, un día especial y diferente.

ESC. 9 / ANIMACIÓN DIGITAL / DÍA

Marta y Jorge comentan la razón por la cual fue tan importante esa salida. Sin darse cuenta, empiezan a conversar sobre otro episodio que vivieron juntos.

ESC. 10 / INTERIOR / DÍA

Flashback: Jorge se propuso a enseñar a Marta a bailar merengue en un gimnasio.

ESC. 11 / ANIMACIÓN DIGITAL / DÍA

Luego de viajar al pasado, Marta y Jorge deciden que es momento de verse cara a cara; luego de tanto tiempo sin verse, fijan fecha y hora del encuentro.

ESC. 12 / EXTERIOR / DÍA

Jorge está dentro de su carro apurado para su encuentro con Marta; decide escribirle un PIN para avisarle su retraso.

ESC. 13 / EXTERIOR / DÍA

Marta camina a paso apurado por la calle porque está retrasada para su encuentro con Jorge. Saca el celular de su cartera y lo revisa.

ESC. 14 / EXTERIOR / DÍA

Inmersos en su mundo virtual de comunicación, sus caminos se cruzan en un momento inesperado; Jorge iba a la velocidad máxima que podía mientras dirigía su atención al celular. Marta pendiente de la respuesta de Jorge, cruza la calle sin ver. Jorge y Marta se encuentran en un momento inesperado.

GUIÓN TÉCNICO

Guión Técnico SENTIDOS DISONANTES		
PAUTA 10 FEB. 2011		
Escena	Descripción	Número de plano
10	Jorge levanta a Marta del suelo	1
		2
		3
	Zoom in de plano general	4
	Primer plano miradas al bailar de Marta	5
	Primer plano miradas al bailar de Jorge	6
	Plano americano termina baile	7
	Plano detalle manos que bailan	8
	Plano detalle mano enciende radio	9
		10
8	Marta le cuenta a Jorge sobre Luis en el comedor	11
	Marta le cuenta a Jorge sobre Luis en el comedor. Las caras desde un plano medio.	
	Marta le cuenta a Jorge sobre Luis en el comedor en picado	12
	Ojos Marta	13
	Ojos Jorge	14

	Gestos Jorge	15	
	Gestos Marta en detalle y echa el cuento en primer plano, ZOOM OUT	16	
Escena	Descripción	Plano	
6	Plano medio Marta y Jorge juegan	17	
	Picado 360° Marta y Jorge juegan	18	
		19	
	Contrapicado encestar	20	
	Encestar (2do piso)	21	
	Picado (desde 3er piso)	22	
	Encestar (desde 3er piso)	23	
	Plano general (desde 3er piso)	24	
PAUTA 11 FEB. 2011			
7	Marta cambia el bombillo. Plano Medio.	25	
11	Marta come cereal. Plano Medio Corto.	26	
5	Marta ve televisión. Plano Americano.	27	
9	Marta juega PlayStation con una amiga. Plano Entero.	28	
11	Jorge toca batería	Plano Entero	29
			30
		Plano Detalle	31
9	Jorge dibuja un plano en la mesa. Plano Medio Corto	32	
7	Jorge cocina. Plano Medio.		
5	Jorge habla por teléfono. Plano Medio	33	

PAUTA 18 FEB. 2011		
13	Marta Camina del kiosko a la parada de autobuses. Plano que va de general, a americano, a detalle	34
	Marta en plano medio camina hacia el cruce de peatones	35
2	Mujer lee sin el celular	36
Escena	Descripción	Plano
4	Mujer agarra celular	37
		38
14	Jorge dentro del carro se da cuenta de que se lleva a Marta	39
12	Subjetiva celular de Jorge dentro del carro mientras maneja	40
	Jorge mira la hora y dice lo tarde que va para el encuentro con Marta	41
	Plano detalle de la mano de Jorge cuando agarra el celular dentro del carro	42
14	Celular en el suelo del carro	43
	Jorge suelta el celular dentro del carro porque se lleva a Marta por delante	44
	Plano general de la camioneta (desde la panadería)	45
	Plano general de la camioneta, igual al anterior pero más cerrado (desde la panadería)	46
		47
	Marta camina hacia el cruce de peatones (desde atrás)	48

	Marta camina con el celular. Plano subjetivo.	49
Escena	Descripción	Plano
14	Marta cruzando la calle. Altura baja.	50
		51
		52
		53
1 y 3	Personas en la calle	59
		60
		61
		62
		63
		64
		65

LOCACIONES

Las locaciones para la grabación de “Sentidos Disonantes” fueron escogidas para lograr recrear las escenas descritas en el guión, así como también para lograr capturar de forma precisa las emociones y enseñanzas que desean ser transmitidas a través del cortometraje. Los aspectos tomados en cuenta para la final selección de las mismas fueron: guión, vialidad de peatones y de tránsito vehicular, iluminación natural, ambientación, cercanía, seguridad para el equipo de producción y facilitación de permisos para la grabación.

Para exteriores, la decisión fue grabar en un sector de Altamira. La solicitud de permisos con la Alcaldía de Chacao resultaba ser más cómoda, rápida y segura; además, cumplía en su totalidad con los requisitos del guión. Debido a los colores del cruce de peatones (negro y amarillo) era evidente en este sector de la urbanización la existencia de un cruce de peatones, que es esencial para el desarrollo de la historia. Otro factor importante tomado en cuenta fue el flujo de peatones, que venía dado por la cercanía de una clínica privada y una panadería; a mayor cantidad de personas, más real sería el resultado final.

Así mismo, en el sector de Altamira, está ubicada una plaza en donde las personas de la comunidad se pueden sentar a disfrutar de la naturaleza. La ambientación del lugar estaba caracterizada por tener gran cantidad de árboles altos y frondosos, caminos propios de las plazas y banquetas donde sentarse, aspectos que fueron tomados en cuenta ya que coincidían con las demandas del guión. Es decir, que esta locación brindaría la oportunidad de grabar en dos locaciones diferentes, sin necesidad de traslados importantes, ya que el cruce de peatones y la plaza se encuentran ubicados uno en frente del otro.

El área de la feria del Centro Comercial Ciudad Tamanaco (CCCT) reúne a un conglomerado de personas que ocupan su tiempo libre con compañeros de trabajo, familiares o amigos a la hora de la comida. En un espacio tan importante del día como éste, se concluyó que una feria que funcionara en un centro comercial que es, a su vez, un centro de oficinas, sería el escenario perfecto para capturar, en el mismo espacio y

en el mismo tiempo, imágenes de la mayor cantidad de personas utilizando telefonía celular inteligente.

Finalmente, el colegio agrupó en una sola locación, sin necesidad de transporte terrestre, tres locaciones diferentes (canchas, comedor y gimnasio). En este sentido, la facilidad con que se podían trasladar los equipos de producción, tantos materiales como humanos, implicaba practicidad y seguridad. Así mismo, la ambientación, iluminación y colores de las tres locaciones proporcionarían una buena imagen y tonalidad a la estética de la grabación de acuerdo al objetivo final. La respuesta del colegio fue afirmativa e inmediata al solicitar el permiso, ya que se gozaba del privilegio de ser ex alumna del plantel.

A continuación, se presenta en un cuadro comparativo una descripción del número de escenas que fueron grabadas en cada locación, separadas por interiores y exteriores, y la necesidad de grabar con actores o sin actores. Más adelante, se encuentran imágenes de las locaciones antes descritas.

LOCACIONES			
EXTERIORES	ESC.	INTERIORES	ESC.
Altamira	2, 4, 12, 13, 14	Colegio (canchas)	6
		Colegio (comedor)	8
		Colegio (Gimnasio)	10
		CCCT	1, 3
CON ACTORES	ESC.	SIN ACTORES	ESC.
Colegio (canchas)	6	CCCT	1, 3
Colegio (comedor)	8		
Colegio (gimnasio)	10		
Altamira	2, 4, 12, 13, 14		

1. Altamira

ALTAMIRA

Cruce de Peatones



Plaza



2. Centro Comercial Ciudad Tamanaco (CCCT)

Centro Comercial Ciudad Tamanaco (CCCT)

Feria



3. Colegio María Auxiliadora de Altamira

Colegio María Auxiliadora de Altamira

Canchas



Comedor



Gimnasio



4. El Cafetal

El Cafetal/ Residencia Privada

Cocina



Comedor



Sala de descanso



Terraza



Habitación



Sala Principal



VESTUARIO

La vestimenta en un proyecto, depende del sentido que se le quiera dar a la obra y lo que se quiere presentar. En “Sentidos Disonantes”, el atuendo no está determinado por color sino por forma del vestuario representando la personalidad de cada uno de los personajes

Marta Eugenia

Se caracteriza por ser una chica muy independiente, extrovertida y simpática, por esto su vestimenta representa tal cual su personalidad, jeans, blusas bordadas, suéter, cartera, collares, vestidos estampados, etc; acorde al momento.


VESTUARIO		
	Tipo de vestuario	Visualización
MARTA	Camisa de vestir marrón con un bordado en la parte inferior	

Camisa de
cuadros, jean
azul claro



Vestido largo
estampado



Ropa deportiva	
Accesorios	Otros, zapatos casuales y deportivos; accesorios (cartera, collares y pulseras).

Jorge Andrés

Un chico introvertido y poco conversador, utiliza ropa que lo hace pasar desapercibido y fuera de cualquier mirada; su vestimenta es entonces; franelas, jeans, camisas, pantalón; entre otros.

VESTUARIO	
Tipo de vestuario	Visualización
JORGE	<p>Franela negra, manga larga. Jean azul claro</p> 
	<p>Camisa manga larga a rayas azul marino</p> 

Camisa de vestir
blanca de rayas
con un pantalón
negro formal.



Ropa deportiva



Accesorios

Gorra

AMBIENTACIÓN

Para conformar la ambientación general y detallada del corto, se hizo utilización de los siguientes elementos:

1. Vestuario definido, representando la personalidad distintiva de los protagonistas.
2. Accesorios, que permitieron darle cualidades diferentes a la personalidad de los protagonistas.
3. Locaciones, fueron escogida espacios reales, donde los actores desenvolvían su identidad definida.

A continuación, se presentarán, las características más relevantes que poseen las locaciones para la ambientación general del film.



Estas locaciones, fueron seleccionadas, en principio, para hacer notar la posición económica en la que se encuentra la protagonista. Además, se puede observar el tránsito vehicular y peatonal, para trasladar a los personajes a un espacio próximo a la realidad; para hacer de estos espacios una ambientación acorde a la historia.



Este sitio fue elegido para darle a la historia, un sentido íntimo; en donde la protagonista pudiera expresar sus inquietudes personales. Además, la iluminación y el espacio de la locación hacen de la ambientación un lugar propicio para la historia.



Se escogieron estos lugares, con la finalidad de desarrollar la historia con una armonía visual, tomando en cuenta el tipo de iluminación utilizado. También, es importante acotar la necesidad latente de observar a los personajes en un ambiente “natural”, para que pudieran desenvolverse, observar sus preferencias por estas actividades y las habilidades que poseen; otorgando la ambientación perfecta para lograr los objetivos planteados.

Estos criterios tomados en cuenta tienen la finalidad de darle sentido a la historia; además hacer que el espectador se sienta conmovido e impresionado.

PROPUESTA DE MUSICALIZACIÓN

En “Sentidos Disonantes” se busca mantener, por medio de la musicalización, el ritmo de las escenas para mantener al espectador atento y conmovido por lo que se proyecta en pantalla. Para la búsqueda de las canciones se utilizó como género primordial el “*Indie Rock*”, ya que es un estilo musical que proporciona tranquilidad, pero sin dejar de ser intenso, lo cual coincide con los requerimientos de la musicalización en el cortometraje. Sin embargo, una de las escenas requiere salir de este patrón, para utilizar una canciónailable que define el mensaje que se quiere dejar a través de ella.

A continuación, las piezas musicales con su respectiva justificación:

Propuesta de Musicalización		
Escena	Musicalización	Emoción/ Sentimiento producido
Cafetín	Yello- Yann Tiersen- IV	Nostalgia
Baile	Calle Ciega - Déjame Entrar	Conquista, romanticismo
Choque	Sweet Disposition- The Temper Trap	Intensidad y reflexión
Introducción	Two Door Cinema Club - This is the Life	Intriga
CCCT	Muse - Resistance	Suspense
Marta y Jorge conversan vía telefonía móvil	Kings of Leon - Arizona	Tranquilidad
11	The Arcade Fire - Rebellion	Esperanza
9	Kings of Leon - True love way	Ilusión
5	LCD Soundsystem - Someone Great	(Transición)
5,6 y 7	Two Door Cinema Club - New Houses	Reflexión

Opcionales:

- Kings of Leon - Fans

- Kings of Leon - My Party
- Modest Mouse - Float on
- Muse - Time is Running Out
- The Temper Trap - Down River
- Two Door Cinema Club - Costume Party

Ambiente:

- Básquet
- Escuela
- Frenazo

INFORME DE LOCACIÓN

Gimnasio

- a. Ubicación: Colegio María Auxiliadora, Altamira, 7ma. Transversal., e/3ra. y 4ta. Av., Urb. Caracas.
- b. Características de la locación: Un sitio muy amplio, con paredes beige, alfombra de piso gris claro; vidrio en todo lo ancho y largo de la pared; instrumentos para el ejercicio corporal.
- c. Persona contacto para el alquiler/préstamo del apartamento: Mariela Ojeda (Directora), Tlf: (212) 2612914
- d. Escena 10, secuencias, planos detalle, plano general, plano americano, primer plano, y la página 10 del guión.
- e. Descripción de la locación: Hay ventanas laterales, un vidrio a todo lo ancho y largo de la pared de fondo, hay una sola puerta (la principal), las paredes son beige, una parte de la locación tiene alfombra.
- f. La iluminación en la locación fue natural por las ventanas que posee en los laterales, artificial por el alquiler de dos parales de luces y además esta locación poseía dos luces centrales que ayudaron al equilibrio y buen desarrollo del rodaje.
- g. ¿Hay energía eléctrica disponible? Sí
- h. Número de tomas de corriente disponibles: 2
- i. Número de circuitos eléctricos separados disponibles: 2
- j. ¿Hay o no generadores eléctricos auxiliares? No
- k. ¿Hay agua corriente disponible? No
- l. ¿Hay servicios de baño y cocina disponibles? No
- m. ¿Hay espacio para ubicación de equipamiento técnico, de catering? Sí.
- n. Descripción de las condiciones de ruido de la locación: ruido exterior, interior, sonidos recurrentes: Silencioso

- o. ¿Hay espacio para ubicar el camerino? Por los pocos actores utilizados y el poco tiempo de rodaje no hace falta el montaje de un camerino
- p. ¿Hay estacionamiento? No.
- q. ¿La ubicación de la locación es segura? ¿Requiere de apoyo de seguridad? Sí es segura, no requiere seguridad.
- r. ¿Existirá público observador al momento del rodaje? No.

Cafetín

- a. Ubicación: Colegio María Auxiliadora, Altamira, 7ma. Transversal., e/3ra. y 4ta. Av., Urb. Caracas.
- b. Características de la locación: Un sitio pequeño, 12 mesas de cemento, con un techo que las cubría, grama alrededor, piso de cemento con cerámica vino tinto en diversas partes
- c. Persona contacto para el alquiler/préstamo del apartamento: Mariela Ojeda (Directora), telef: (212) 2612914
- d. Escena 8, planos detalle, plano americano, primer plano, contrapicado, página 8 del guión
- e. Descripción de la locación: Puesto al aire libre, para el uso de los estudiantes, posee un alrededor de doce mesas hechas en cemento, al lado derecho hay grama y luego una caminería; al lado izquierdo una pared de color blanco. Se encuentra en frente de un puesto de venta de diversa comida, desde desayunos hasta almuerzos con variedad de bebidas y dulces.
- f. La iluminación en la locación fue natural, ya que esta locación se encuentra al aire libre y no posee ningún tipo de iluminación extra.
- g. ¿Hay energía eléctrica disponible? Sí.
- h. Número de tomas de corriente disponibles: 1
- i. Número de circuitos eléctricos separados disponibles: No
- j. ¿Hay o no generadores eléctricos auxiliares?: No
- k. ¿Hay agua corriente disponible? Sí.
- l. ¿Hay servicios de baño y cocina disponibles? No

- m. ¿Hay espacio para ubicación de equipamiento técnico, de catering? Sí.
- n. Descripción de las condiciones de ruido de la locación: ruido, exterior, interior, sonidos recurrentes: Ruido de los estudiantes que transitan en las instalaciones de su plantel.
- ñ. ¿Hay espacio para ubicar el camerino? Por los pocos actores utilizados y el poco tiempo de rodaje no hace falta el montaje de un camerino
- o. ¿Hay estacionamiento? Privado, el del colegio.
- p. ¿Cuántos puestos están disponibles? No hay una cifra exacta, debido al flujo de personas que se encuentran en las instalaciones.
- q. ¿La ubicación de la locación es segura? ¿Requiere de apoyo de seguridad? Sí, es totalmente segura; las locaciones se encuentran dentro del colegio, es decir el colegio posee seguridad interna.
- r. ¿Existirá público observador al momento del rodaje? Si, el alumnado de la institución.

Juego de Basquet

- a. Ubicación: Colegio María Auxiliadora, Altamira, 7ma. Transversal., e/3ra. y 4ta. Av., Urb. Caracas.
- b. Características de la locación: Un sitio grande, con diversas canchas para la realización de deportes como: voleibol, básquet y futbol sala; además de poseer un área techada para la realización de bailes y otras actividades recreativas.
- c. Persona contacto para el alquiler/préstamo del apartamento: Mariela Ojeda (Directora), Tlf: (212) 2612914.
- d. Escena 6, secuencias, planos detalle, plano americano, primer plano, picado, contrapicado 360; página 6 del guión.
- e. Descripción de la locación: Sitio al aire libre, para el esparcimiento de los estudiantes en sus horas de recreación, posee aproximadamente 4 canchas y un sitio techado; el piso es de cemento pintado de verde y rojo con las rayas blancas para el lineamiento de las diferentes canchas.

- f. La iluminación en la locación: Natural, ya que esta locación se encuentra al aire libre y no será necesaria posee ninguna iluminación extra.
- g. ¿Hay energía eléctrica disponible? No
- h. Número de tomas de corriente disponibles: Sí.
- i. Número de circuitos eléctricos separados disponibles: No
- j. ¿Hay o no generadores eléctricos auxiliares?: No
- k. ¿Hay agua corriente disponible? Sí.
- l. ¿Hay servicios de baño y cocina disponibles? Hay baños, pero no hay cocina.
- m. ¿Hay espacio para ubicación de equipamiento técnico, de catering? Sí.
- n. Descripción de las condiciones de ruido de la locación: El ruido, en tal caso, será ocasionado por los estudiantes que realizan sus actividades recreativas.
- o. ¿Hay espacio para ubicar el camerino? Por los pocos actores utilizados y el poco tiempo de rodaje no hace falta el montaje de un camerino
- p. ¿Hay estacionamiento? Sí, para los profesores y padres que conforman la institución.
- q. ¿Cuántos puestos están disponibles? No es posible saber la cantidad de puestos disponibles debido al flujo de personas en la institución.
- r. ¿La ubicación de la locación es segura?: Sí, dado que es un sitio privado y posee seguridad interna.
- s. ¿Requiere de apoyo de seguridad? Sí, la seguridad interna de la institución.
- t. ¿Existirá público observador al momento del rodaje? Sí, gente observando de la calle, el público en general

Cruce de Peatones

- a. Ubicación: Altamira (Av. Henrique Benaim Pinto con 6ta. Avenida, en frente de la clínica El Avila)
- b. Características de la locación: De un lado tiene la Clínica El Avila y del otro hay una plaza. De un costado hay una panadería y del otro lado hay una iglesia; se encuentra al aire libre

- c. Persona contacto para el alquiler/préstamo del Apartamento: Municipio Chacao, con previa tramitación del permiso.
- d. Escena 12, 13 y 14 secuencias, planos detalle, plano americano, plano subjetivo, plano medio; páginas 12 y 13 del guión
- e. Descripción de la locación: Sitio al aire libre, el sitio por la cercanía a la clínica y a la plaza, es muy transitada,
- f. La iluminación en la locación fue natural, ya que esta locación se encuentra al aire libre y no posee ningún tipo de iluminación extra.
- g. ¿Hay energía eléctrica disponible? SI, hay poste de luz q iluminan la calle y la plaza pero para la hora que fue el rodaje se encontraban apagados.
- h. Número de tomas de corriente disponibles: No
- i. Número de circuitos eléctricos separados disponibles: No
- j. ¿Hay o no generadores eléctricos auxiliares?
- k. ¿Hay agua corriente disponible? Sí
- l. ¿Hay servicios de baño y cocina disponibles? No
- m. ¿Hay espacio para ubicación de equipamiento técnico, de catering? Sí.
- n. Descripción de las condiciones de ruido de la locación: ruido Exterior por el tránsito de personas en el área pública, ruido de los carros, sonido de cornetas.
- o. ¿Hay espacio para ubicar el camerino? Por los pocos actores utilizados y el poco tiempo de rodaje no hace falta el montaje de un camerino.
- p. ¿Hay estacionamiento? Privado, el de la clínica y público en algunos sitios en los alrededores.
- q. ¿Cuántos puestos están disponibles? No hay una cifra exacta, debido a la cantidad de gente que transita en el área.
- r. ¿La ubicación de la locación es segura? Sí, la policía de Chacao se encuentra en esa locación un tiempo indeterminado.
- s. ¿Requiere de apoyo de seguridad? Sí.
- t. ¿Existirá público observador al momento del rodaje? Sí, gente observando de la calle, el público en general.

Mezzanina/ Feria

- a. Ubicación: Centro Comercial Ciudad Tamanaco (Av. Ernesto Blohm, Chuao)
- b. Características de la locación: Bastante iluminación, espaciosa y techada; un sitio donde transita mucha gente en las horas de almuerzo.
- c. Persona contacto para el alquiler/préstamo del Apartamento: David Shiro, telef: 04142540255.
- d. Escena 1, 2, 3 y 4 secuencias, plano general, plano medio y plano medio corto, páginas del guión 1.
- e. Descripción de la locación: Un área grande, con diversos puestos de comida rápida y mesas para el confort de los usuarios y los transeúntes.
- f. La iluminación en la locación: Se sostiene un equilibrio entre espacio e iluminación ya que en el área del techo, hay varios focos estratégicamente ubicados.
- g. ¿Hay energía eléctrica disponible? Sí
- h. Número de tomas de corriente disponibles: Aproximadamente 17.
- i. Número de circuitos eléctricos separados disponibles: No
- j. ¿Hay o no generadores eléctricos auxiliares?: No
- k. ¿Hay agua corriente disponible? Sí.
- l. ¿Hay servicios de baño y cocina disponibles? Sí, hay baños pero cocina no.
- m. ¿Hay espacio para ubicación de equipamiento técnico, de catering? Sí.
- n. Descripción de las condiciones de ruido de la locación: ruido de las personas que transitan el lugar y hacen uso de las mesas y sillas.
- o. ¿Hay espacio para ubicar el camerino? Por los pocos actores utilizados y el poco tiempo de rodaje no hace falta el montaje de un camerino
- p. ¿Hay estacionamiento? Privado, el del centro comercial
- q. ¿Cuántos puestos están disponibles? 5.000.
- r. ¿La ubicación de la locación es segura? Sí, posee policía interna.
- s. ¿Requiere de apoyo de seguridad? Sí.
- t. ¿Existirá público observador al momento del rodaje? Sí, gente observando de la calle, el público en general.

CASTING SELECCIONADO

MARTA EUGENIA CARRIZALES QUEVEDO



Nombre: Adriana Maronese

Edad: 21

Teléfonos: 04169200774

Correo Electrónico: tatita24@hotmail.com

Modos de Convocatoria: Facebook (Adriana Maronese), PIN
Twitter (@adrianamaronese).

Modo de Contacto: Persona a persona.

JORGE ANDRÉS CONTRERAS PALACIOS



Nombre: Daniel Hernandez

Edad: 21

Teléfonos: 04120189436

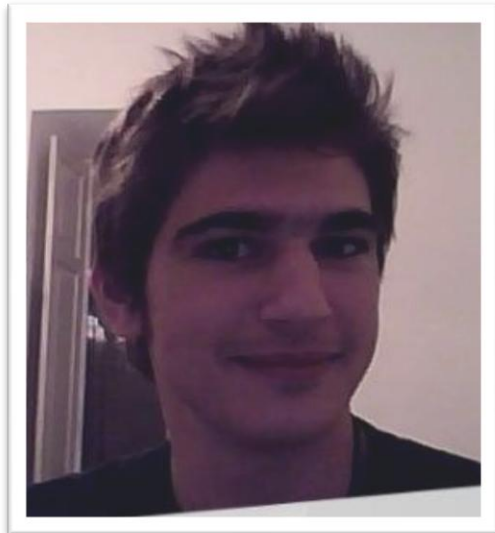
Correo Electrónico: neo_the01@hotmail.com

Modos de Convocatoria: Facebook (Daniel
Hernandes), PIN Twitter (@danielhernandes).

Modo de Contacto: Persona a persona.

CASTING ALTERNATIVO

JORGE ANDRÉS CONTRERAS PALACIOS



Nombre: Sergio Maronese

Edad: 21

Correo Electrónico:
sergiomaronese@hotmail.com

Modos de Convocatoria: Facebook (Sergio Maronese), SMS, PIN BlackBerry (2064A439), Twitter (@sergiomaronese)

Modo de Contacto: Persona a persona.

MARTA EUGENIA CARRIZALES QUEVEDO



Nombre: Mildred Bracho

Edad: 21

Correo Electrónico: tita_bracho_49@hotmail.com

Modos de Convocatoria: Facebook (Mildred Bracho), PIN BlackBerry (21CA1982), Twitter (@mgbracho)

Modo de Contacto: Persona a persona.

JORGE ANDRÉS CONTRERAS PALACIOS



Nombre: Ángel Hualde

Edad: 25

Teléfonos: 0412 2724951 – 0212 9450727

Correo Electrónico: angeljr@hotmail.com

Modos de Convocatoria: Facebook (Ángel Hualde), PIN BlackBerry (222F656F), Twitter (@angelhualde)

Modo de Contacto: Persona a persona.

MARTA EUGENIA CARRIZALES QUEVEDO



Nombre: Marielisa Rodríguez

Edad: 24

Teléfonos: 0414 5913051

Modos de Convocatoria: Facebook (Marielisa Rodríguez), PIN (258991F7), Twitter (@marielisacr).

Modo de Contacto: Persona a persona.

PRESUPUESTO

PRESUPUESTO "SENTIDOS DISONANTES"							
	Descripción	Días	Cantidad	Unidad (Bs F)	Total (Bs F)		
ALQUILER DE EQUIPOS	Cámara y Accesorios	2		900	1800		
	Cámara Sony XDCAM EX3 full HD		1				
	Lente Zoom 12X		1				
	Baterías 12 Volts.		4				
	Memorias		2				
	Monitor		1				
	Audífonos		1				
	Cabezal Sachtler Video 30		1				
	Trípode Alto		1				
	Boom c/ Micrófono	2	1		180	360	
	Maleta ARRI 650 W	2			180	360	
	Fresnel Kit		4				
	Gelatinas						
	Extensiones 110 Volts.		4				
				I.V.A.	302,4		
				Sub-Total	2822,4		
	Asistente de Producción	2	1	350	700	Exento de IVA	
CATERING 18 FEB. 2011	Pan		2	19	38	Exento de IVA	
	Pan con chocolate		1	28,13	28,13		
	Agua		1	4,02	4,02		
	Mayonesa		1	9,64	9,64		
	Crema para untar		1	13,93	13,93		
	Crema para untar		1	25,85	25,85		
	Atún		1	20,49	20,49		
	Galletas saladas		1	11,56	11,56		
	Merienda		1	16,96	16,96		
	Refresco		1	13,39	13,39		
					I.V.A.	17,2764	
				Sub-Total	199,2464		
Catering 21 Feb	Queso			11,25	11,25		
	Jamón			20,27	20,27		
	Salsa de Tomate			5,71	5,71		

	Té frío		4	4,24	16,96	
	Quesillo			43,53	43,53	
	Atún		3	10,85	32,55	
	Pan			14,1	14,1	Exento de IVA
	Refresco			9,37	9,37	
	Alfalfa			15,21	15,21	Exento de IVA
	Tomate			5,3	5,3	Exento de IVA
	Croissant			22,6	22,6	Exento de IVA
					I.V.A.	16,7568
				Sub-Total	213,6068	
Descripción		Días	Cantidad	Unidad (Bs F)	Total (Bs F)	
UTILERÍA 21 FEB. 2011	Marquesa		2	12	24	Exento de IVA
	Jugo Natural		2	5	10	Exento de IVA
ANIMACIÓN			1	500	500	Exento de IVA
				Exento de I.V.A.	1329,21	
				Sub-Total (sin I.V.A.)	2803,61	
				I.V.A.	336,4332	
				Total	4469,2532	

SCRIPT

SCRIPT
SENTIDOS DISONANTES

Escena	Descripción	Plano	Toma	Observación	
PAUTA 10 FEB. 2011					
10	Jorge levanta a Marta del suelo	11	1	NO	1
			2	NO	
			3	NO	
			4	NO. TOMAR EN CUENTA	
			5	NO	
			6	NO	
			7	NO	
			8	NO. BUENA ENTRADA	
	Zoom in de plano general	11.1	1	SÍ	3
	Primer plano miradas al bailar de Marta	13	1	SÍ	4
	Primer plano miradas al bailar de Jorge	13.1	1	SÍ	5
	Plano americano termina baile	11.3	1	NO	7
			2	NO	
			3	SÍ	
Plano detalle manos que bailan	11.2	1	NO	8	
2	SÍ				
Plano detalle mano enciende radio	10	1	NO	10	
		2	SÍ		
		3	SÍ POR SI ACASO		
8	Marta le cuenta a Jorge sobre Luis en el comedor	7	1	NO	11
	Marta le cuenta a Jorge sobre Luis en el comedor. Las caras desde un plano medio.		2	NO	
			3	SÍ	
	Marta le cuenta a Jorge sobre Luis en el comedor en picado	8	1	SÍ	12
	Ojos Marta	9	1	NO	13
			2	SÍ	
Ojos Jorge	9.1	1	SÍ	14	
Gestos Jorge	6	1	SÍ	15	

	Gestos Marta en detalle y echa el cuento en primer plano, ZOOM OUT	6.1	1	SÍ	16
6	Plano medio Marta y Jorge juegan	1	1	NO	17
			2	PUUEDE SER	
			3	NO	
	Picado 360° Marta y Jorge juegan	2	1	NO	18
			2	PUUEDE SER	
			3	SÍ	
	Contrapicado encestar	3	1	SÍ	20
	Encestar (2do piso)	4	1 SIN CLAQUETA	PUUEDE SER	21
	Picado (desde 3er piso)	4.1	SIN CLAQUETA	SÍ	22
Encestar (desde 3er piso)	4.2	SIN CLAQUETA	SÍ	23	
Plano general (desde 3er piso)	4.3	SIN CLAQUETA	SÍ	24	
PAUTA 11 FEB. 2011					
7	Marta cambia el bombillo. Plano Medio.		1	NO	25
			2	SÍ	
11	Marta come cereal. Plano Medio Corto.		1	NO	26
			2	NO	
			3	SÍ	
5	Marta ve televisión. Plano Americano.		1	NO	27
			2	NO	
			3	SÍ	
9	Marta juega PlayStation con una amiga. Plano Entero.		1	NO	28
			2	NO	
			3	SÍ	
11	Jorge toca batería		Plano Entero		29
			1	NO	
			2	NO	
			3	NO	
			4	SÍ	
			1	SÍ	30
9	Jorge dibuja un plano en la mesa. Plano Medio		1	SÍ	31
	Corto				
7	Jorge cocina. Plano Medio.		1	SÍ	32
5	Jorge habla por teléfono. Plano Medio		1	NO	33
			2	SÍ	

PAUTA 18 FEB. 2011

PAUTA 18 FEB. 2011						
13	Marta Camina del kiosko a la parada de autobuses. Plano que va de general, a americano, a detalle	17	1	NO	34	
			2	SÍ		
2	Marta en plano medio camina hacia el cruce de peatones	18	1	NO	35	
			2	SÍ		
2	Mujer lee sin el celular	34	1	SÍ	36	
4	Mujer agarra celular	41	1	SÍ	37	
			2	SÍ	38	
14	Jorge dentro del carro se da cuenta de que se lleva a Marta	26	1	NO	39	
			2	SÍ		
12	Subjetiva celular de Jorge dentro del carro mientras maneja	25	1	NO	40	
			2	SÍ		
	Jorge mira la hora y dice lo tarde que va para el encuentro con Marta	14	1	NO	41	
			2	NO		
			3	NO		
4	SÍ					
Plano detalle de la mano de Jorge cuando agarra el celular dentro del carro	15	1	SÍ	42		
14	Celular en el suelo del carro	28	1	NO	43	
			2	SÍ		
	Jorge suelta el celular dentro del carro porque se lleva a Marta por delante	27	2	NO HAY TOMA UNO	NO	44
			3	NO		
			4	NO		
			5	NO		
			6	SÍ		
	Plano general de la camioneta (desde la panadería)	19	1	NO	45	
	Plano general de la camioneta, igual al anterior pero más cerrado (desde la panadería)	19	2	SIN CLAQUETA		SÍ pero NO
			3	NO		
4			NO			
5			SIN CLAQUETA	NO		
6			NO			
7	SÍ	46				
Marta camina hacia el cruce de peatones (desde atrás)	20	1	NO	47		
		2	NO			
		3	SÍ			

	Marta camina con el celular. Plano subjetivo.	21	1	NO	
			2	NO	
			3	NO	
			4	NO	
			5	NO	
			6	NO	
			7	SÍ	48
14	Marta cruzando la calle. Altura baja.	23	1	NO. CAMIONETA COMPLETA	49
			2	NO. BUEN SONIDO	50
			3	NO	
			4	NO	
			5	NO	
			6 (HAY DOS TOMAS) SIN CLAQUETA	NO. PUEDE SER LA SEGUNDA	51
			7	NO	
			8	NO	
			9	NO. POSIBLE	52
1 y 3	Personas en la calle	CCCT	1	SI	55
			2	SI	56
			3	SI	57
			4	NO	
			5	SI PUEDE SER	58
			6	SI PUEDE SER	59
			7	SI PUEDE SER	60
			8	SI	61
			9	NO	
			10	NO	

INFORME DE PIETAJE

PAUTA 10 FEB. 2011			
Escena	Descripción	Tiempo total	Tiempo requerido
10	Jorge levanta del suelo a Marta	1:19	00:04
	Plano General	1:18	00:06
	Primer Plano de mirada Marta	00:48	00:07
	Primer Plano Mirada Jorge	00:53	00:08
	Plano americano termina el baile	00:26	00:03
	Plano Detalle Manos	00:34	00:04
	Plano detalle encender la radio	00:21	00:02
8	Plano Medio de Jorge y Marta	01:06	00:15
	Picado (desde arriba) Marta le cuenta su problema con Luis a Jorge	00:36	00:10
	Plano Detalle, ojos de Marta	00:43	00:12
	Plano Detalle, ojos de Jorge	00:46	00:03
	Gestos de Jorge	01:07	00:06
	Gestos Marta en detalle y echa el cuento en primer plano, ZOOM OUT	01:02	00:08
6	Picado 360, Marta y Jorge juegan	00:39	00:15
	Contrapicado Encestar	1:14	00:03
	Picado encestar (3er piso)	00:41	00:05
	Encestar (3er piso)	00:18	00:03
	Plano General	00:19	00:06

PAUTA 11 DE FEB. 2011			
Escena	Descripción	Tiempo total	Tiempo requerido
7	Marta cambia un bombillo .Plano Medio	01:21	00:15
11	Marta come cereal. Plano Medio Corto.	00:36	00:13
5	Marta ve televisión. Plano Americano	01:16	00:20
9	Marta juega PlayStation con una amiga. Plano Entero.	00:32	00:10
11	Jorge toca batería/ Plano Entero.	02:38	00:25
	Jorge toca batería/ Plano Detalle	00:47	00:03
9	Jorge dibuja un plano en la mesa. Plano Medio Corto	01:54	00:16
7	Jorge cocina. Plano Medio.	01:49	00:08
5	Jorge habla por teléfono. Plano Medio	00:46	00:07

PAUTA 18 DE FEB. 2011			
Escena	Descripción	Tiempo total	Tiempo requerido
13	Marta Camina del kiosko a la parada de autobuses. Plano que va de general, a americano, a detalle	00:47	00:08
	Marta en plano medio camina hacia el cruce de peatones	00:21	00:04

2	Mujer lee sin el celular	00:16	00:03
4	Mujer agarra celular	00:11	00:02
		00:16	00:03
14	Jorge dentro del carro se da cuenta de que se lleva a Marta 00:30- 00:10	00:30	00:10
12	Subjetiva celular de Jorge dentro del carro mientras maneja	01:43	00:40
	Jorge mira la hora y dice lo tarde que va para el encuentro con Marta.	00:47	00:15
	Plano detalle de la mano de Jorge cuando agarra el celular dentro del carro.	00:36	00:10
14	Celular en el suelo del carro.	00:21	00:15
	Jorge suelta el celular dentro del carro porque se lleva a Marta por delante	00:15	00:03
	Plano General Camioneta (sale del plano) .	00:50	00:06
	Marta camina hacia el cruce de peatones (desde atrás)	00:23	00:05
	Marta camina con el celular. Plano subjetivo.	00:23	00:04
14	Marta cruzando la calle. Altura baja.	00:46	00:07
1 y 3	Personas en la calle	00:12	00:04
		00:44	00:25
		00:20	00:12
		00:39	00:20

INFORME DE EDICIÓN

Una vez terminado el proceso de producción, se realizó la captura del material audiovisual por medio de una memoria externa, la cual tenía la capacidad para reconocer la memoria digital que fue utilizada en la cámara para el momento de la grabación, una Sony XDCAM EX3 Full HD.

Recomendadas por el asistente de cámara, después de haber realizado el traspaso del material a la computadora en donde se iba a realizar la edición y el montaje, se utilizó el programa de conversión de formato de video XDCam EX ClipBrowser V2.0, en donde cada clip fue transformado del formato original de la cámara a formato.AVI (Audio Video Interleave). El propósito del cambio, fue hacer que fueran compatibles los *bins* grabados con el programa en donde iba a ser montado el cortometraje.

Para la edición, se utilizó el programa Adobe Premier Pro 7.0, dada la experiencia previa que tenía la persona encargada con el manejo del mismo. Por otro lado, la animación digital del cortometraje fue ejecutada en Adobe After Effects CS4, renderizada como formato.MOV, fue traspasada posteriormente al programa de edición, con la finalidad de trabajar en un solo proyecto el montaje y la edición.

Finalmente, a pesar de haber sido utilizados para el montaje los clips de video especificados en el "Informe de Pietaje", en el proceso de la edición fue necesario utilizar algunas tomas que fueron descartadas en el proceso de selección del material, ya que las mismas eran necesarias para complementar los objetivos de la pieza audiovisual y, también, para lograr mantener al espectador atento a cada detalle de "Sentidos Disonantes".

CRÉDITOS

- ✓ Producción Ejecutiva - Sofía Heredia
- Sabrina Hualde
- ✓ Jefe de Producción - Sofía Heredia
- ✓ Producción de Locaciones - Sofía Heredia
- Sabrina Hualde
- ✓ Director - Sabrina Hualde
- ✓ Asistente de Director - Sofía Heredia
- ✓ Script - Sofía Heredia
- ✓ Asistente de Cámara - Gheisson Yanez
- ✓ Dirección de Fotografía - Sabrina Hualde
- ✓ Narrador - Mauricio Blanco
- ✓ Actores - Adriana Maronese
- Daniel Hernández
- ✓ Jefe Eléctrico - Gheisson Yanez
- ✓ Dirección de Arte - Sabrina Hualde
- Sofía Heredia
- ✓ Asistente de Sonido - Maryori Arias
- ✓ Edición/ Montaje - Sofía Heredia
- ✓ Casting - Sabrina Hualde
- ✓ Animación - Zulklin Delgado

CONCLUSIÓN

Los medios de comunicación y la publicidad, a lo largo del tiempo han generado un impacto en la sociedad, dada la cantidad de publicaciones en un corto plazo. Esto hace que el individuo se vuelva más vulnerable y modifique su manera de pensar y el cómo comunicarse.

El ser humano buscando la inmediatez y simplificación de la comunicación ha adoptado el uso de diferentes dispositivos móviles como instrumento para satisfacer su necesidad tecnológica, ocasionando una distorsión de la utilidad de estos elementos, ya que ha creado por su uso excesivo una abstracción casi total de la realidad.

Para muchos de los usuarios de este tipo de dispositivos, ha resultado más cómodo comunicarse con los contactos de su lista de amigos que lleva inalámbricamente a donde quiera que vaya, que hablar con la persona que tiene a su lado. Este fenómeno se da por la pérdida de habilidades que el ser humano ha venido experimentando desde que la tecnología móvil ha hecho que, los individuos, sean dependientes de la misma.

Para entablar una conversación, en donde los elementos de la expresividad, gestualidad y lenguaje hablado estén presentes, es necesario que la persona auto determine cuál es el trabajo que debe realizar para desarrollarse como individuo y para experimentar la realidad que lo rodea y que está presente en cada instante de su vida.

Es relevante concluir que las personas que utilizan la tecnología de dispositivos móviles inteligentes, específicamente la mensajería instantánea, han encontrado en ella una vía de escape de los asuntos de la realidad tangible porque, en lugar de afrontar personalmente la pérdida de habilidades en la comunicación cara a cara, ha preferido utilizar la vía digital móvil, inalámbrica e inmediata como pretexto de una vida social moderna. Siendo así, se puede concluir que los usuarios se encuentran inmersos en dos realidades que conviven paralelamente, alejándose más de la real para darle cabida a la ofrecida por la telefonía inteligente.

GLOSARIO

Abstracción: Concentración del pensamiento, prescindiendo de la realidad exterior:

Cavilar: Meditar, pensar

Comunicación: Trasmisión de señales mediante un código común al emisor y al receptor.

Cortometraje: Película de corta e imprecisa duración

Dispositivo móvil: se puede definir como un aparato de pequeño tamaño, con algunas capacidades de procesamiento, con conexión permanente o intermitente a una red, con memoria limitada, que ha sido diseñado específicamente para una función, pero que puede llevar a cabo otras funciones más generales.

Documental: Dicho de una película cinematográfica o de un programa televisivo. Que representa, con carácter informativo hechos, escenas, experimentos, etc.

Evolución: Desarrollo de las cosas o de los organismos, por el medio del cual pasan gradualmente de un estado a otro.

Globalización: fenómeno de apertura de las economías y las fronteras, como resultado del incremento de los intercambios comerciales, los movimientos de capitales, la circulación de las personas y las ideas, la difusión de la información, los conocimientos y las técnicas, y de un proceso de desregulación.

Identidad: Sentido que cada persona tiene de su lugar en el mundo y significado que asigna a los demás dentro del contexto más amplio de la vida humana.

Interpersonal: Que existe o se desarrolla entre dos o más personas

Intimidad: Zona espiritual íntima y reservada de una persona o de un grupo, especialmente de una familia.

Lenguaje: Conjunto de sonidos articulados con que el hombre manifiesta lo que piensa o siente.”

Meditabundo: Que medita, cavila o reflexiona en silencio.

Metomentodo: Entrometido, curioso.

Realidad Virtual: es un conjunto de informaciones destinadas a los sentidos cuya función es sustituir la percepción espacio-temporal real del sujeto. Dentro de una realidad o entorno 'virtual' el sujeto cree estar donde no está y concede el ser a lo que no es" (Aguirre Romero, 2002).

Realidad: La 'realidad' es una construcción a partir de la información sensorial, un conjunto de impresiones que sitúan a los sujetos en el aquí y en el ahora, en el espacio y en el tiempo. (Aguirre Romero, 2002).

Sátira: Composición poética u otro escrito cuyo objeto es poner en ridículo a alguien o algo.

Sistema Operativo: "Capa compleja entre el hardware y el usuario, concebible también como una máquina virtual, que facilita al usuario o al programador las herramientas e interfaces adecuadas para realizar sus tareas informáticas, abstrayéndole de los complicados procesos necesarios para llevarlas a cabo.

Smartphone (teléfono inteligente): es un dispositivo electrónico que funciona como un teléfono móvil con características similares a las de un ordenador personal. Es un elemento a medio camino entre un teléfono móvil clásico y una PDA ya que permite hacer llamadas y enviar mensajes de texto como un móvil convencional pero además incluye características cercanas a las de un ordenador personal.

Sociedad: Es un gran número de seres humanos que obran conjuntamente para satisfacer sus necesidades sociales y que comparten una cultura común.

Tecnología: Conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Enlaces Consultados

Baz, Alonso, Ferreira A, Rodríguez. M, Baniello, R. E.P.S.I.G: “Dispositivos Móviles” Ingeniería de Telecomunicación Universidad de Oviedo.

Disponible en:

<http://156.35.151.9/~smi/5tm/09trabajos-sistemas/1/Memoria.pdf>

Vander, James (1986), “Manual de Psicología Social”, (pág. 621). Barcelona, Paidós

Disponible en:

<http://www.espaciologopedico.com/recursos/glosariodet.php?Id=210>)

Martín, Buber

Disponible en:

<http://sicolog.com/?a=161>

Fullan ,Michael (2001). Los nuevos significados en educación. Octaedro. España

Disponible en:

<http://www.revistadefilosofia.com/29-08.pdf>

Chong Barreiro. El papel de la Educación en la Identidad Humana. Revista de Filosofía (2009)

Disponible en:

<http://www.revistadefilosofia.org>

Diccionario de Informática ALEGSA

Disponible en:

<http://www.alegsa.com.ar/Dic/animacion.php>

Real Academia Española

Disponible en:

http://buscon.rae.es/drael/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=cortometraje

Joan Ferrés, Revista Comunicar 29, “La enseñanza del cine en la era multipantallas. La competencia en comunicación audiovisual: dimensiones e indicadores”.

Disponible en:

http://books.google.co.ve/books?id=uk_TjY5BmocC&pg=PA100&dq=joan+ferres&hl=es&ei=9KhxTaW_DoO88gbm7vCsDw&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=6&ved=0CDsQ6AEwBQ

Ferrés, Joan. “Televisión subliminal: socialización mediante comunicaciones inadvertidas”.

Disponible en:

http://books.google.co.ve/books?id=Rb9wPS1_l4UC&pg=PA114&dq=joan+ferr%C3%A9s+prats+g%C3%A9neros+cinematogr%C3%A1ficos&hl=es&ei=bK1xTYyfDsGp8Aarj6G9Dw&sa=X&oi=book_result&ct=book-preview-link&resnum=1&ved=0CCcQuwUwAA#v=onepage&q&f=false

“Auto y Heteropercepción, Feed Back, II Parte”. Enlazados (Inédito), fecha de publicación: 17 de Junio de 2010

Disponible en:

<http://enlaza-do-s.blogspot.com/2010/06/auto-y-heteropercepcion-feed-back-ii.html>

Pimentel, Texeira, (1991). “Los géneros. Cap. II. (Gobierno de Colombia)”.

Disponible en:

<http://www.mincultura.gov.co/?idcategoria=7530>

Otras Fuentes Consultadas:

- <http://www.alegsa.com.ar/Dic/animacion.php>

- <http://www.scribd.com/doc/2426399/Unidad-3-Historia-Tecnologia>

- http://www.tudiscovery.com/guia_tecnologia/breve_resena/index.shtml
- <http://www.alegsa.com.ar/Dic/animacion.php>
- <http://www.scribd.com/doc/2426399/Unidad-3-Historia-Tecnologia>
- http://www.tudiscovery.com/guia_tecnologia/breve_resena/index.shtml

Libros Consultados:

BISBAL, Marcelino; REY, Germán; MARTÍN BARBERO, Jesús. “La Vecindad Simbólica: Cultura y Comunicación en las relaciones colombo-venezolanas”. Comunicación, #125. Centro Gumilla. Caracas, 2004.

Lenguaje y Comunicación 2. “El videoclip, el documental y el cortometraje”. Editorial Santillana. Educación Media Diversificada y Profesional. Caracas, 2010. P. 190

Lenguaje y Comunicación 2. “¿Qué determina una situación comunicacional?”. Editorial Santillana. Educación Media Diversificada y Profesional. Caracas, 2010. P. 175

Marín, A. (1995). Introducción a la Sociología, “Para el estudio de la realidad social”, (pg 94-95). Ediciones Universidad de Navarra. Pamplona.

Pellegrino, Francisco A. “Resultados de la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información”. Comunicación, #125. Centro Gumilla. Caracas, 2004.

El lenguaje (Manual de Filosofía, cap. 9. El lenguaje, Juan Manuel Burgos)

Lenguaje y Comunicación 2. “Variedades Situacionales del Lenguaje”. Editorial Santillana. Educación Media Diversificada y Profesional. Caracas, 2010. p. 215

González , Antonia (1995). Psicología del desarrollo: Teoría y prácticas. Ediciones Aljibe Maracena Granada.

Mussen, Conger, Kagan, (1985). Desarrollo de la personalidad en el niño. Trillas. México.

Canclini, (1995), (pg107-108); (p.55). BISBAL, Marcelino; Rey, Germán; Barbero, Jesús. "La Vecindad Simbólica: Cultura y Comunicación en las relaciones colombo-venezolanas".(2004). Comunicación, #125. Centro Gumilla.

Andueza, Yajaira (2001), "Una realidad aparente: La realidad virtual". Tutor: Asalia Venegas. UCV. Facultad de Humanidades y Educacion. Escuela de Comunicación Social. Caracas, 2001.

Alelimon, un juego mayor video documental (2005). Tesis de Grado, Universidad Central de Venezuela.

ANEXOS

Permisología para la locación

Presente.-

Policía Municipal de Chacao

Su Despacho.-

Estimada Policía Municipal de Chacao:

Ante todo reciba un cordial saludo, soy estudiante de Comunicación Social de la Universidad Monteávila, en estos momentos me encuentro avocada a la realización de mi Tesis de Grado; el tema a realizar es un cortometraje sobre la desconexión de la realidad que producen los celulares BlackBerry, cómo afecta su uso en la interacción interpersonal y en el desarrollo de habilidades en la comunicación. Por tal motivo, quisiera solicitar sus buenos oficios, traducidos en la autorización y apoyo logístico sencillo, para grabar en la zona de Altamira (Av. Enrique Benaim Pinto con 6ta. Avenida, frente a la Flor de Altamira) el día 18 de febrero de 2011 entre las 9 de la mañana y las 12 del mediodía.

Para tal motivo, es necesario usar de equipos de orden audiovisual: una cámara de video, equipo de iluminación, equipo de audio, cámara fotográfica y accesorios necesarios para el óptimo funcionamiento de los mismos. Así mismo, dentro de la logística de la grabación, es fundamental el uso de una camioneta Montero Sport color azul oscuro placa N° NAX 01T. El equipo de producción está conformado por Sabrina Hualde C.I.: 19292771 y mi persona, ambas alumnas de la universidad; dos actores, un camarógrafo y 3 asistentes de producción.

Sin más a qué referir y en la seguridad de contar con su apoyo a este trabajo final de mi carrera, me despido quedando a sus gratas órdenes.

Atentamente,

Sofía J. Heredia Figuera
C.I.: 18358542
Tlf.: 04123913207

Caracas, 08 de febrero de 2011

Presente.-

Instituto Autónomo De Transito, Policía Y Circulación

Su Despacho.-

Estimada Instituto Autónomo De Transito, Policía Y Circulación:

Ante todo reciba un cordial saludo, soy estudiante de Comunicación Social de la Universidad Monteávila, en estos momentos me encuentro avocada a la realización de mi Tesis de Grado; el tema a realizar es un cortometraje sobre la desconexión de la realidad que producen los celulares BlackBerry, cómo afecta su uso en la interacción interpersonal y en el desarrollo de habilidades en la comunicación. Por tal motivo, quisiera solicitar sus buenos oficios, traducidos en el permiso, para grabar en la zona de Altamira (Av. Henrique Benaim Pinto con 6ta. Avenida, frente a la Flor de Altamira) el día 18 de febrero de 2011 entre las 9 de la mañana y las 12 del mediodía.

Para tal motivo, es necesario usar de equipos de orden audiovisual: una cámara de video, equipo de iluminación, equipo de audio, cámara fotográfica y accesorios necesarios para el óptimo funcionamiento de los mismos. Así mismo, dentro de la logística de la grabación, es fundamental el uso de una camioneta Montero Sport color azul oscuro placa N° NAX 01T. El equipo de producción está conformado por Sabrina Hualde C.I.: 19292771 y mi persona, ambas alumnas de la universidad; dos actores, un camarógrafo y 3 asistentes de producción.

Sin más a qué referir y en la seguridad de contar con su apoyo a este trabajo final de mi carrera, me despido quedando a sus gratas órdenes.

Atentamente,

Sofía J. Heredia Figuera
C.I.: 18358542
Tlf.: 04123913207

Caracas, 08 de febrero de 2011

Presente.-

Dirección Ejecutiva de Seguridad Integral

Su Despacho.-

Estimada Dirección Ejecutiva de Seguridad Integral:

Ante todo reciba un cordial saludo, soy estudiante de Comunicación Social de la Universidad Monteávila, en estos momentos me encuentro avocada a la realización de mi Tesis de Grado; el tema a realizar es un cortometraje sobre la desconexión de la realidad que producen los celulares BlackBerry, cómo afecta su uso en la interacción interpersonal y en el desarrollo de habilidades en la comunicación. Por tal motivo, quisiera solicitar sus buenos oficios, traducidos en el permiso, para grabar en la zona de Altamira (Av. Henrique Benaim Pinto con 6ta. Avenida, frente a la Flor de Altamira) el día 18 de febrero de 2011 entre las 9 de la mañana y las 12 del mediodía.

Para tal motivo, es necesario usar de equipos de orden audiovisual: una cámara de video, equipo de iluminación, equipo de audio, cámara fotográfica y accesorios necesarios para el óptimo funcionamiento de los mismos. Así mismo, dentro de la logística de la grabación, es fundamental el uso de una camioneta Montero Sport color azul oscuro placa N° NAX 01T. El equipo de producción está conformado por Sabrina Hualde C.I.: 19292771 y mi persona, ambas alumnas de la universidad; dos actores, un camarógrafo y 3 asistentes de producción.

Sin más a qué referir y en la seguridad de contar con su apoyo a este trabajo final de mi carrera, me despido quedando a sus gratas órdenes.

Atentamente,

Sofía J. Heredia Figuera
C.I.: 18358542
Tlf.: 04123913207

Caracas, 18 de Febrero de 2011

Presente.-

Sor Mariela Ojeda
Directora U.E. Colegio María Auxiliadora
Altamira

Estimada Sor Mariela Ojeda,

Muy respetuosamente acudo a usted por esta vía, como ex alumna de la institución educativa, a fin de solicitar su autorización para hacer uso de las instalaciones del colegio María Auxiliadora. El motivo es la grabación de un cortometraje de Tesis de Grado relacionado a la desconexión de la realidad que producen los celulares Black Berry, cómo afecta su uso en la interacción interpersonal y en el desarrollo de habilidades en la comunicación. Para tales fines, solicitamos el día Lunes 21 de Febrero del corriente año, desde las 8:00 am hasta las 5:00 pm.

A tal respecto mucho le estimaríamos sus buenos oficios para autorizar lo antes indicado, todo con el propósito de que yo, **SOFÍA JOSEFINA HEREDIA FIGUERA, C.I. Nro: 18.358.542**, estudiante de último año de la Carrera Comunicación Social en la Universidad Monteávila, pueda culminar con éxito mi Tesis de Grado.

Demás está señalarle que es necesario el uso de equipos de orden audiovisual tales como una cámara, iluminación, sonido y los accesorios requeridos para su óptimo funcionamiento. Además, la producción está conformada por mi persona y mi compañera de Tesis de Grado, **SABRINA HUALDE, C.I. Nro 19.292.771**, dos (2) actores y dos (2) asistentes de producción.

De ser autorizada la presente solicitud, se incluirá en los créditos finales del cortometraje, un especial agradecimiento a la U.E. Colegio María Auxiliadora.

Quedamos en espera de su respuesta, y agradecemos de antemano su consideración sobre el particular.

Atentamente,

Sofía J. Heredia Figuera
Tlf. 04123913207

Desarrollo de ideas para la creación del proyecto

Mensajes que le dan sentido al film:

- El uso de la telefonía celular en exceso.
- Vivir el momento en la realidad en la que nos encontramos presente en cuerpo y alma.
- Comunicación interpersonal. Es más fácil comunicarse cara a cara porque puedes ver las reacciones de las personas.

Palabras Claves:

- Comunicación
- Desconexión de la realidad
- Encuentros
- Amigos
- Dispositivo Móvil
- PIN
- Coloquial
- Reflexión
- Amistad
- Miradas, risas, diálogos, comunicación corporal
- Una mirada a la realidad
- Poner los pies en la tierra

Posibles Títulos:

- Un mundo en conexión
- La realidad de lo que no fue
- Miradas desconectadas
- Almas desconectadas
- Sentidos disonantes

Primera versión de Guión Literario

"Sentidos Disonantes"

AUDIO	VIDEO
ESC. 1 / ANIMACIÓN / DÍA	
<p>METOMENTODO</p> <p>Un, dos tres probando, ¿se dañó esto? Ajá continuemos. Sentía que no sentía nada, parecía que mi espíritu se fue a dar un paseo por el mundo. Pocos me conocen pero luego de mi lanzamiento al estrellato estoy seguro de que tendré muchos seguidores. ¿Me toca presentarme verdad? Mi nombre es Metomentodo Cavilar, sí como oyeron, (más lento) Metomentodo Cavilar. Mi nombre significa entrometido, curioso y mirón; mi apellido nace de la razón y expresa la filosofía hecha arte por medio de palabras; o bueno por lo menos así decían mis antepasados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pantalla en negro. • FADE IN a pantalla en blanco. • Construcción progresiva de la pantalla del celular a través de la cual se van a comunicar Marta y Jorge, también parecen la fotos de <i>display</i> de cada uno.
<p>METOMENTODO</p> <p>Ok bueno (pausa) ok... creo que si sigo hablando no me voy a hacer famoso (se aclara la garganta), ok (risas nerviosas) me estoy poniendo nervioso, mejor me controlo y continuemos con lo que vinimos a hacer</p>	<p>CONVERSACIÓN ESCRITA EN LA PANTALLA</p> <p>Marta: Jorge cuánto tiempo!</p> <p>Marta: Te parecerá raro que te</p>

aquí.

Ven eso que está allí, si allí, en la pantalla, lo llamaría comunicación virtual; basada en un logaritmo binomial, ¿profundo no? Jajajaja. Bueno veámoslo de otra manera. Él, es Jorge y ella, es Marta; aquí entre nosotros, ella es como mucho para él...no les parece?! Y esta es la parte en que dirían las mujeres... **(voz de mujer)** "ay pero él tampoco está mal..." **(pausa)** Imaginen mi cara en este momento.

Al grano, ellos fueron amigos hace mucho tiempo atrás. Como es típico, las ocupaciones y el poco tiempo libre, hicieron que la amistad se paralizara en el tiempo y quedarán sólo los buenos momentos, ¿a quien de ustedes no le ha pasado esto? ¿triste no? Sehh... No llamé más nunca a Meditabundo, lo que pasa es que él era tan callado que ni se sentía, y hablar con él por teléfono era como escuchar mis propios pensamientos. Me hacía tener pesadillas creer que me quedaba hablando solo. Por cierto, seguro se han dado cuenta de que tenemos a Marta y a Jorge instaladísimos hablando por blackberry o por PIN ¿no? No conozco mucho esa tecnología, pero sé que intercambiaron el

hable luego de tanto tiempo

Jorge: Hey Marta.

Jorge: Oye si me parece súper raro, cómo estás?,

Marta: Aquí bien bien y tú? Tiempo sin saber de ti!

Jorge: Bien chévere, jajaja coye si es que ando ocupadísimo con el trabajo y los estudios; tu sabes cómo es!

Jorge: ¿Y tú? Debes estar cambiadísima; luego de tanto tiempo! Que ha sido de tu vida?

Marta: JAJAJA, no vale chico, sigo siendo la misma q calza y pinta!

<p>código hace tiempo; (voz exclamación) ya vengo, ya vengo. Aquí está a punto de suceder algo bueno; presten atención.</p>	
<p>METOMENTODO</p> <p>La mataron con el nombre, y aparte... escandalosa la señora!</p>	<p>CONVERSACIÓN ESCRITA EN LA PANTALLA</p> <p>Marta: Coye, ayer soñé contigo, fue una pesadilla; fue horrible.</p> <p>Jorge: Qué soñaste? Fue así tan feo?</p> <p>Jorge: :O No me asustes!</p> <p>Marta: Coye, soñé que tenías un accidente; me desperté súper preocupada y por eso decidí escribirte!!</p> <p>Marta: Menos mal que fue un sueño, algo sin importancia.</p> <p>Jorge: Pero qué paso?</p> <p>Jorge: salía vivo?</p> <p>Jorge: Estabas conmigo?</p> <p>Marta: Si, nos íbamos juntos para la casa de tu abuela en la playa, pero no estoy muy segura de lo que pasó, sólo sé que frenaste de golpe y me levanté inquieta.</p> <p>Jorge: En estos días Josefina, mi vecina, te acuerdas de ella?</p> <p>Jorge: Me comentó algo parecido :S</p>

	<p>Marta: Si, si me acuerdo de ella; la escandalosa?</p> <p>Jorge: jajajaja, si si ella!. Siempre me pregunta, que cuándo vienes a usar las canchas otra vez</p> <p>Marta: jajaa, sí? ;!</p> <p>Marta: Eso me hace recordar el día</p>
--	--

ESC. 2 / INTERIOR / DÍA

<p>METOMENTODO</p> <p>Qué bonito chico; cómo dos personas pueden entenderse sin necesidad de palabras...</p>	<p>Jorge y Marta juegan basketbol sin pronunciar palabras; se divierten y se ríen. A través de su desenvolvimiento, demuestran el lenguaje corporal ineludible del deporte, se entienden sin decir una palabra. Las miradas juegan un papel importante este día que salieron a divertirse.</p>
--	--

ESC. 3 / ANIMACIÓN / DÍA

	<p>CONVERSACIÓN ESCRITA EN LA PANTALLA</p> <p>Jorge: Que???? Jajaja sabes que</p>
--	---

METOMENTODO

En verdad Marta ganó la partida, lo que pasa es que Jorge no lo quiere aceptar... ¡ayy el orgullo vale!

METOMENTODO

(buscando a alguien) Woohoo
¿Jorge como que se molestó?

ese día perdiste feo. Te eché tremenda paliza.

Marta: Sí sí, eso dices ahora! Pero aquel día no podías con tu alma de lo cansado que quedaste.

Jorge: Bueno, bueno no tiene importancia... eso es lo que TÚ quieres creer....

Marta: Eso lo tomaré como que aceptas tu derrota =)

Jorge: JAJAJAA, como quieras!!!

Marta: Ay, mi Jorge tan susceptible como siempre xD jajajajaja.

Marta: Con esa reacción me hiciste acordar el día que te lleve a aquel lugar que salió de la nada! Que no tenías ni idea a dónde íbamos Jajaja fue demasiado bueno

Jorge: No valee cuándo? A dónde? Yo no recuerdo eso

	<p>Marta: ¿cómo no? Si fue lo máximo. Que te conté sobre los problemas que tenía con Luis</p> <p>Jorge: Ahhh yaaa!</p>
--	--

ESC. 4 / EXTERIOR / DÍA

<p>METOMENTODO</p> <p>¡Ay si Jorge! Me vas a decir tú a mí que no te querías comer un heladito.</p> <p>Siéntate... ella solo necesita a alguien que la escuche. Estoy seguro de que quieres ver cómo reacciona. Por eso digo, no hay como sentarte a hablar con un amigo, aquí es cuando ibas a saber si le gustaba Luis finalmente.</p>	<p>Insistentemente, Marta lleva de la mano a Jorge a comer helado. Jorge escéptico se niega.</p> <p>Sin embargo, sede.</p> <p>Ambos se sientan. El mesero viene con la carta, ellos escogen qué quieren. Comienzan a hablar en lo que llega su orden. Mientras comen, Marta le cuenta a Jorge su problema con Luis. Él presta mucha atención y ella escucha atentamente a sus consejos.</p>
--	---

ESC. 5 / ANIMACIÓN / DÍA

	<p>CONVERSACIÓN ESCRITA EN LA PANTALLA</p> <p>Jorge: No valeee eso estaba de más bueno!!!</p> <p>Marta: Visteee!! Yo te dije.</p>
--	---

	<p>Además que ese día me sentí muchísimo mejor después de haber hablado contigo pues... =)</p> <p>Jorge: En verdad hacía falta tener una conversación así. Estabas súper confundida!</p> <p>Marta: No ya va... Saliendo del tema!</p> <p>Marta: El MEJORRRR día fue cuando estábamos en aquel salón.</p> <p>Marta: No sabes todo lo que me enseñaste jajaja hoy todavía te lo agradezco!</p>
--	--

ESC. 6 / INTERIOR / DÍA

	<p>Jorge enciende la música. Le enseña a Marta cómo bailar merengue. Sus gestos y modo de bailar sólo hacen que Marta le siga el paso y que ella finalmente aprenda.</p>
--	--

ESC. 7 / ANIMACIÓN / DÍA

<p>METOMENTODO</p> <p>Es increíble la conexión que puedes tener con una persona cuando bailas. O desconexión, todo depende de con quién bailes. Eso me recuerda, aquel día, cuando se me ocurrió sacar a bailar a la hermana de Meditabundo. (voz exclamación)</p>	<p>CONVERSACIÓN ESCRITA EN LA PANTALLA</p> <p>Jorge: Fuiste una de mis mejores alumnas</p> <p>Jorge: JAJAJA</p> <p>Marta: jajaja xD que buenos momentos</p> <p>Marta: Será que luego de tanto</p>
---	---

¡Chico, igualita a él! Pura teoría y nada de práctica.

METOMENTODO

Aprovechemos este momento para tener un espacio de ocio. Pero no ese ocio que todos piensan... de echarse en la cama y ver televisión; sino pensar **(pausa)** pensemos **(pausa)** ¿están pensando? ...No mentira les estaba echando broma.

Ajá ajá ahora en serio, **(voz idealista)** imagínense por un momento que estoy sentado al lado de ustedes, ¿cómo me visualizan? ¿negro? ¿por mi humor? **(Pausa)** ¿Demasiado malo verdad?

Bueno ya vamos a dejar de imaginar cosas y volvamos a la realidad. Yo sólo me encargo de hacerles entender esta historia, tómenlo como quieran.

hablar llegará el día que nos podamos ver?

Jorge: :o sí hay que cuadrar

Jorge: Pero tengo mi agenda super ocupada

Marta: Que tal si nos vemos mañana?

Jorge: Mañana?

Jorge: jajajaaja pensé que me decías un plan a futuro!

Marta: Coye, tu tan ocupado como siempre

Marta: Mañana tipo 4pm, luego de que salgas de tu trabajo?

Jorge: Oye vale, si va!!, puedo abrir espacio en mi agenda para una buena amiga.

Marta: Perfecto

Marta: Sabes cuál es el Centro Comercial Las Esmeraldas?

Jorge: Ehmm ese es el que queda cerca de la panadería donde nos encontramos el día que fuimos a jugar basket???????

Marta: Si exacto, que ubicado vale!!

Marta: Entonces mañana a las 4pm en ese centro comercial!

Marta: Te parece?

Jorge: Dale, si va! Ya todo está dicho.

ESC. 8 / EXTERIOR / DÍA

Jorge mira su reloj, y se nota exaltado.

JORGE

(apurado)

Es tardísimo, me va a matar, déjame escribirle seguro ya llegó.

ESC. 9 / EXTERIOR / DÍA

Marta camina rápido para poder llegar a tiempo.

Saca el celular que tiene en el bolsillo, y lo revisa.

ESC. 10 / EXTERIOR / DÍA

METOMENTODO

La vida se trata de los pequeños instantes. Vivir los momentos del presente, sentir lo que se encuentra a nuestro alrededor. La realidad está en nuestro entorno y no debemos desaprovecharla.

La camioneta de Jorge va a alta velocidad. Marta camina tan rápido como puede. Sus caminos se encuentran de manera inesperada cuando Jorge se ve obligado a frenar de manera contundente.

FADE OUT A NEGRO

ESC. 11 / EXTERIOR / DÍA

METOMENTODO

Hablar con una persona, recibir sus reacciones ante nuestras palabras, escuchar su risa y poder llegar a descifrar su mirada sin necesidad de decir una sola palabra.

Grupo de Trabajadores saliendo a su almuerzo. Entre ellos, se ríen y conversan.

ESC. 12 / INTERIOR / DÍA

METOMENTODO

Nada se compara a tener a alguien al lado, nada tan humano y tan natural lo podrá cambiar el mundo material. Como dicen por ahí, los ojos son la ventana del alma.

Un grupo de personas disfrutan en familia un almuerzo.

ESC. 13 / INTERIOR / DÍA

Jóvenes se divierten entre amigos en un bowling.

ESC. 14 / EXTERIOR / DÍA

Una persona leyendo en la plaza.

ESC. 15 / EXTERIOR / DÍA

METOMENTODO

No se trata de dos mundos, se trata de complementar y no sustituir.

Grupo de Trabajadores saliendo a su almuerzo caminan con el celular en sus manos.

ESC. 16 / INTERIOR/ DÍA

METOMENTODO

Se trata de hacer un equilibrio entre quién eres y el mundo que te rodea.

Un grupo de personas disfrutan en familia un almuerzo, el celular se encuentra en sus manos.

ESC. 17 / INTERIOR / DÍA

METOMENTODO

Nada es tan bueno ni tan malo; todo depende del punto de vista que lo veas.

Jóvenes se divierten entre amigos en un bowling, con el celular en las manos.

ESC. 18 / EXTERIOR / DÍA

METOMENTODO

Sencillamente, hay personas que se vuelven sus palabras, sus historias y sus canciones. He ahí la inmortalidad.

Una persona leyendo en la plaza, con el celular al lado.

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN

“Sentidos Disonantes”

Dirección: Sabrina Hualde
Producción: Sofía Heredia

LLAMADO	RODAJE	ESC.	PÁG. GUIÓN	EXT / INT	DÍA / NOCHE	LOCACIÓN	TALENTO / EXTRAS	VESTUARIO	UTILERÍA / ESCENOGRAFÍA	RECURSOS
18 Feb. 4:00 pm	4:15 pm	1	p. 1	Int.	Día	CCCT	Usuarios de la feria del centro comercial	Casual / Informal		Cámara HD, boom
18 Feb. 8:00 am	9:40 am	2	p. 1	Ext.		Plaza Altamira	Una persona en la plaza	Informal	Un libro	
18 Feb. 4:00 pm	4:30 pm	3	p. 2	Int.		CCCT	Usuarios de la feria del centro comercial	Casual / Informal	Celulares	
18 Feb. 8:00 am	10:00 am	4	p. 2	Ext.		Plaza Altamira	Una persona en la plaza	Informal	Un libro, un celular.	
11 Feb 2:00 pm	2:15 pm	5	p. 2 - 6	Int.		Sala	Adriana Maronose, 2 amigos	Amigos: informal Adriana M: Franela y short	Un sofá grande, un celular	Cámara de baja resolución
	2:30 pm					Cuarto	Daniel Hernández	<i>Bluejean</i> y camisa a cuadros	Una cama, una silla de computadora, un teléfono local, un celular	
10 Feb. 8:00 am	2:30 pm	6	p. 6	Ext.		Colegio (canchas)	Adriana Maronose / Daniel Hernández	Ropa deportiva	Un aro de basquetbol, una pelota de basquetbol.	Cámara HD, trípode, boom
11 Feb 2:00 pm	2:45 pm	7	p. 6 - 8	Ext.		Patio de una casa	Adriana Maronese	Pantalón beige, franela roja	Una lámpara, dos bombillos, un celular.	Cámara en baja resolución
	3:00 pm			Int.		Cocina	Daniel Hernández	Franela negra y <i>bluejean</i>	Una cafetera, un celular, hornillas a gas.	
10 Feb. 8:00 am	11:30 am	8	p. 9	Ext.		Colegio (comedor)	Adriana Maronese	Camisa de vestir a cuadros	2 marquesas, 2 jugos naturales, 2 cucharitas, 2 pitillos.	Cámara HD, trípode, boom, monitor.
					Daniel Hernández		Gorra y franela negra manga larga			

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN

“Sentidos Disonantes”

Dirección: Sabrina Hualde
Producción: Sofía Heredia

LLAMADO	RODAJE	ESC.	PÁG. GUIÓN	EXT / INT	DÍA / NOCHE	LOCACIÓN	TALENTO / EXTRAS	VESTUARIO	UTILERÍA / ESCENOGRAFÍA	RECURSOS
11 Feb. 2:00 pm	3:20pm	9	p. 9 - 10	Int.	Día	Sala	Adriana Maronese, amiga	Amiga: Informal Adriana: Ropa para dormir	Sofá grande, dos controles de video juego, un celular.	Cámara en baja resolución
	3:40 pm					Sala	Daniel Hernández	Franela vinotinto	Una mesa tipo comedor, planos arquitectónicos, una regla, un lápiz, un celular.	
10 Feb. 8:00 am	9:00 am	10	p. 10	Int.		Colegio (gimnasio)	Adriana Maronese	Franela de vestir y <i>bluejean</i>	Un equipo de sonido, iPod, elementos de gimnasio que decoren el lugar.	Cámara HD, trípode, boom, equipo de iluminación, monitor.
							Daniel Hernández	Camisa de vestir blanca y pantalón negro		
11 Feb. 2:00 pm	4:00 pm	11	p. 10 - 12	Int.		Cocina	Adriana Maronese	Franela gris estampada	Un plato hondo, cereal, una cuchara, leche, un mantel, un celular, un control de televisor.	Cámara en baja resolución
	4:25 pm						Espacio dispuesto en una casa con una batería	Daniel Hernández	Franela negra, <i>bluejean</i>	
18 Feb. 8:00 am	12: 00 m	12	p. 12	Ext.		Altamira (calles aledañas a un cruce de peatones)	Daniel Hernández	Camisa manga larga a rayas azul marino	Un celular, camioneta con reloj digital.	Cámara HD, boom.
18 Feb. 8:00 am	9:00 am	13	p. 13	Ext.		Altamira (aceras aledañas a un cruce de peatones)	Adriana Maronese	Vestido largo estampado, suéter, cartera	Un celular.	Cámara HD, trípode, boom
18 Feb. 8:00 am	3:00 pm	14	p. 13	Ext.		Altamira (cruce de peatones)	Adriana Maronese	Vestido largo estampado, suéter, cartera	Un celular.	Cámara HD, trípode, boom.
	10:30 am						Daniel Hernández	Camisa manga larga a rayas azul marino	Un celular, una camioneta.	

GUIÓN LITERARIO

Sentidos Disonantes

Dirección: Sabrina Hualde Producción: Sofía Heredia

AUDIO	PANTALLA DIVIDIDA EN DOS	
	ANIMACIÓN DIGITAL	LIVE ACTION
ESC. 1 / EXTERIOR / DÍA		
<p>METOMENTODO</p> <p>Un, dos, tres ehh probando, ¿se dañó esto? Ajá, bueno continuemos. Sentía que no sentía nada, parecía que mi espíritu se fue a dar un paseo por el mundo.</p>	VIDEO	
	<p>En una feria un grupo de personas mantienen conversaciones con sus acompañantes.</p> <p style="text-align: right;">TRANSICIÓN</p>	
ESC. 2 / EXTERIOR / DÍA		
<p>METOMENTODO</p> <p>Bueno, pocos me conocen pero luego de mi lanzamiento al estrellato, estoy seguro de que tendré muchos seguidores. ¿Me toca presentarme verdad? Mi nombre es Metomentodo Cavilar, sí, como oyeron, (más lento) Metomentodo Cavilar.</p>	VIDEO	
	<p>Una persona leyendo en la plaza.</p> <p style="text-align: right;">TRANSICIÓN</p>	

GUIÓN LITERARIO
Sentidos Disonantes
Dirección: Sabrina Hualde Producción: Sofía Heredia

ESC. 3 / EXTERIOR / DÍA		
<p>METOMENTODO</p> <p>Mi nombre significa entrometido, curioso, mirón; mi apellido, en cambio, nace de la razón y expresa la filosofía hecha arte por medio de palabras...</p>	VIDEO	
	<p>En una feria un grupo de personas escriben por celular estando en todavía acompañados. Ya no existe la conversación.</p> <p style="text-align: right;">TRANSICIÓN</p>	
ESC. 4 / EXTERIOR / DÍA		
<p>METOMENTODO</p> <p>... O bueno, por lo menos así decían mis antepasados.</p>	VIDEO	
	<p>Una persona detiene la lectura para revisar su celular y escribir a través de él.</p> <p style="text-align: right;">TRANSICIÓN</p>	
ESC. 5 / ANIMACIÓN - LIVE ACTION / DÍA		
<p>METOMENTODO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pantalla en negro. • FADE IN a pantalla en blanco. • Construcción progresiva de la pantalla del celular a través de la cual se van a 	

GUIÓN LITERARIO

Sentidos Disonantes

Dirección: Sabrina Hualde Producción: Sofía Heredia

<p>Ok, eh bueno (pausa) ok... creo que si sigo hablando no voy a ganar fama entre ustedes (se aclara la garganta), ok (risas nerviosas) me estoy poniendo nervioso, mejor me controlo y continuemos con lo que vinimos a hacer aquí.</p> <p>Ven eso que está allí, aja allí, en la pantalla, yo lo llamaría comunicación virtual; basada en un logaritmo binomial, ¿profundo no?. Sí, bueno veámoslo de otra manera. Él, es Jorge y ella, es Marta; aquí entre nosotros, ella es como mucho para él... ¿no les parece?! Y esta es la parte en que por supuesto dirían las mujeres... (voz de mujer) "ay pero él tampoco está mal..." (hace una pausa) Imaginen mi cara en este momento.</p> <p>Vamos al grano, ellos fueron amigos hace mucho tiempo atrás. Como es típico, las ocupaciones y el poco tiempo libre, hicieron que la amistad se paralizara en el</p>	<p>comunicar Marta y Jorge. Aparecen laS fotos de <i>display</i> de cada uno.</p> <p>Marta: Jorge cuánto tiempo! =). Te parecerá raro que te hable luego de tanto tiempo</p> <p>Jorge: Hey Marta.</p> <p>Jorge: Oye sí, qué extraño! cómo estás?</p> <p>Marta: Bn bn y tú?. Tiempo sin saber de ti y sentir tu flow! Jajaja!!</p> <p>Jorge: Bien chévere, jajaja coye sí... es que ando ocupadísimo disque estudiando y trabajando, tú sabes cómo es! Y tú?, debes estar hasta más blanca de lo normal!</p> <p>Marta: JAJAJA, no vale chico,</p>	
--	--	--

GUIÓN LITERARIO

Sentidos Disonantes

Dirección: Sabrina Hualde Producción: Sofía Heredia

tiempo y quedaran sólo los buenos momentos, ¿a quién de ustedes no le ha pasado esto? ¿Triste no? Sehh... No llamé más nunca a Meditabundo, lo que pasa es que él era tan, callado que ni se sentía, y hablar con él por teléfono era como escuchar mis propios pensamientos. Me hacía tener pesadillas creer que me quedaba hablando solo.

Por cierto, seguro se han dado cuenta de que tenemos a Marta y a Jorge instalados hablando por mensaje o por PIN ¿no? No conozco mucho esa tecnología, pero sé que intercambiaron el código hace tiempo; **(voz exclamación)** ya vengo, mejor los dejo un rato con ellos.

sigo siendo la misma, ralajada, todo tipo tranquilo. Sabes que el otro día soñé contigo, y fue horrible; horripostrofico, como diría una amiga...

Jorge: Queeeeeeeeeeeeeee? Tú soñando conmigo? JAJAJAJA eso será la culpa que te tiene mal! Jaajaj no vale! Qué soñaste? Fue así tan feo? :S
Jorge: :O No me asustes!

Marta: JAJAJA, que culpa ni que nada chico si inventas; soñé que tenías un accidente; me desperté súper preocupada y por eso te escribo. Menos mal que fue un sueño, algo sin importancia.

Jorge: JAJAJA sí sí yo si invento. Pero qué paso? salía vivo?. Estabas conmigo?. Esto debería ser motivo para cuadrar una salida y actualizarnos.

Marta: Coye sí, deberíamos. La broma fue súper loca, estábamos juntos en tu camioneta para la casa de tu

Marta está sentada en un sofá con algunos amigos viendo televisión. Ella tiene el celular en la mano y escribe a través de él.

Jorge se encuentra hablando por teléfono en su cuarto mientras recibe los mensajes de Marta y le contesta.

GUIÓN LITERARIO

Sentidos Disonantes

Dirección: Sabrina Hualde Producción: Sofía Heredia

	<p>abuela en la playa, era como un fin de semana que queríamos salir de esta ciudad del caos y disfrutar; pero no estoy muy segura de lo que pasó, sólo sé que frenaste de golpe y me levanté inquieta.</p> <p>Jorge: OHH :O, imagínate! Que desastre, menos mal que todo fue sólo un sueño. Por cierto, en estos días Josefina, mi vecina, te acuerdas de ella?, me comentó algo parecido.</p> <p>Marta: Sí, sí me acuerdo de ella; AJAJAJ esa era con la que no parabas de insistir para salir con ella?</p> <p>Jorge: jajajaja, sí sí ella!. Siempre me pregunta por ti.</p> <p>Marta: jajaaj, sí? Es que estamos conectadas por eso soñamos cosas parecidas</p> <p>Jorge: Ojalá se parecieran, jajajaj xD deberíamos vernos vale, tu subconsciente te hace llegar un mensaje</p>	<p>Los amigos de Marta le hacen preguntas sobre lo que ella está viendo pero Marta no sabe porque está prestándole atención al teléfono.</p> <p>Jorge sigue en el teléfono. No le está prestando atención a la persona que se encuentra del otro lado de la línea. Mientras habla, escribe por el celular.</p>
--	--	--

GUIÓN LITERARIO

Sentidos Disonantes

Dirección: Sabrina Hualde Producción: Sofía Heredia

	<p>subliminal para que me escribieras!!</p> <p>Marta: Coye vale, deberíamos vernos, hablando contigo y viendo la tv, me hizo recordar, el día</p> <p style="text-align: right;">TRANSICIÓN</p>	<p>(se intercalan imágenes de Jorge y de Marta hasta finalizar el texto)</p> <p style="text-align: right;">TRANSICIÓN</p>
ESC. 6 / EXTERIOR / DÍA		
<p>METOMENTODO</p> <p>Qué bonito chico; cómo dos personas pueden entenderse sin necesidad de palabras...</p>	<p>VIDEO</p> <p>Jorge y Marta juegan basquetbol sin pronunciar palabras; se divierten y se ríen. A través de su desenvolvimiento, demuestran el lenguaje corporal ineludible del deporte, se entienden sin decir una palabra. Las miradas juegan un papel importante este día que salieron a divertirse.</p> <p style="text-align: right;">TRANSICIÓN</p>	
ESC. 7 / ANIMACIÓN - LIVE ACTION / DÍA		
<p>METOMENTODO</p>	<p>Jorge: Qué???? Jajaja sabes que ese día perdiste feo. Te eché tremenda paliza.</p> <p>Marta: Seh seh, eso dices ahora! :P pero aquel día no</p>	<p>Marta está en su casa cambiando un bombillo. Tiene el celular en el bolsillo y lo saca cuando le llega un mensaje.</p>

GUIÓN LITERARIO

Sentidos Disonantes

Dirección: Sabrina Hualde Producción: Sofía Heredia

<p>Ok, ya va, osea; todos lo vimos, Marta ganó la partida, ¡ay el orgullo vale!.</p> <p>METOMENTODO</p> <p>(Buscando a alguien) Wooohoo, ¿epa?, ¿alo?. Vaya, vaya, si pudiéramos atravesar los teléfonos y verlos en la realidad.</p>	<p>podías con tu alma de lo cansado que quedaste.</p> <p>Jorge: Bueno, bueno no tiene importancia... eso es lo que TÚ quieres creer...xD</p> <p>Marta: Eso lo tomaré como que aceptas tu derrota =), deberíamos vernos valeee!!</p> <p>Jorge: :O, SIIIIII!! Deberíamos, jajajaajaja, como quieras!!! Estoy seguro que hubo alguien en esa cancha que puede estar de acuerdo conmigo.</p> <p>Marta: Ay, mi Jorge tan susceptible como siempre xD jajajajaja</p>	<p>Jorge está en la cocina de su casa colando un café. El celular lo tiene siempre cerca y en cuanto le escribe Marta, él le responde.</p> <p>Marta está en su casa cambiando un bombillo. Tiene el celular en el bolsillo y lo saca cuando le llega un mensaje.</p> <p>Jorge está en la cocina de su casa colando un café. El celular lo tiene siempre cerca y en cuanto le escribe Marta, él le responde.</p>
--	--	---

GUIÓN LITERARIO

Sentidos Disonantes

Dirección: Sabrina Hualde Producción: Sofía Heredia

	<p>(TRANSICIÓN: Pantalla en blanco y Jorge cambia su foto de perfil)</p> <p>Jorge: Hey Marta, que tal tu día? Como está todo?</p> <p>Marta: Bn Bn aquí en casa, todo en su lugar como debe ser!!! Y tú cómo estás?</p> <p>Jorge: fino fino! Con un antojo de algo dulce!!! Pero no sé qué comer!!.</p> <p>Marta: Q? jajaaaj yo eso lo tengo todos los días cuando paso por el kiosco.</p> <p>Jorge: Sí tengo antojo a algo así como lo que me hiciste comer aquel día en ese sitio; aarrww pero no recuerdo el nombre ahorita, te acuerdas?</p> <p>Marta: QUEEE, comoooo olvidarloo!!!!!! Ese día te conteeee un pocote de cosas y problemas que tenía!</p> <p>TRANSICIÓN</p>	<p>TRANSICIÓN</p>
--	---	-------------------

GUIÓN LITERARIO

Sentidos Disonantes

Dirección: Sabrina Hualde Producción: Sofía Heredia

ESC. 8 / EXTERIOR / DÍA		
<p>METOMENTODO</p> <p>Ella sólo necesita a alguien que la escuche. Por eso digo, no hay como sentarte a hablar con un amigo, aquí es cuando ibas a saber si le gustaba Luis finalmente... aunque eso no tiene importancia en esta historia</p>	VIDEO	
	<p>Mientras comen, Marta le cuenta a Jorge su problema con Luis. Él presta mucha atención y ella escucha atentamente a sus consejos. Especial énfasis a las palabras, los gestos y las miradas.</p> <p style="text-align: right;">TRANSICIÓN</p>	
ESC. 9 / ANIMACIÓN - LIVE ACTION / DÍA		
	<p>Jorge: Ah coye, ya me acordé, era una marquesa de chocolate, UFFF q buena estuvo.</p> <p>Marta: Ah no bueno, cómo no te vas a acordar si te acabo de describir el sitio, y hasta donde nos sentamos.</p> <p>Jorge: JAJAJA, seh bueno muy cierto, en verdad quiero verte, hablar contigo, abrazarte y eso; como antes.</p>	<p>Jorge está en su casa adelantando trabajo para la universidad. El celular permanece sobre la mesa y escribe constantemente.</p> <p>Marta está con una amiga jugando PlayStation. Ella decide pausar el juego para prestarle atención a su teléfono. La amiga se molesta y hace que vuelvan a retomar la partida.</p>

GUIÓN LITERARIO

Sentidos Disonantes

Dirección: Sabrina Hualde Producción: Sofía Heredia

	<p>Marta: Ayyy siiii siiii, hay que salir pero tan ocupado andas que ni idea cuando puedes.</p> <p>Jorge: yo? Ocupado? Jamás!!</p> <p>Marta: No ya va... Saliendo del tema! Te acuerdas cuando me llevaste al gimnasio?</p> <p>Jorge: Q?? Nah como olvidarlo!!! Fue demasiado genial, te costó un poquito aprender, pero ahí le diste!</p> <p style="text-align: right;">TRANSICIÓN</p>	<p style="text-align: center;">(se intercalan imágenes de Jorge y de Marta hasta finalizar el texto)</p> <p style="text-align: right;">TRANSICIÓN</p>
ESC. 10 / INTERIOR / DÍA		
	VIDEO	
	<p>Jorge enciende la música. Le enseña a Marta cómo bailar merengue. Sus gestos y modo de bailar hacen que Marta le siga el paso.</p> <p style="text-align: right;">TRANSICIÓN</p>	
ESC. 11 / ANIMACIÓN - LIVE ACTION / DÍA		
<p>METOMENTODO</p> <p>Es increíble la conexión que puedes tener con una persona</p>	<p>Jorge: JAJAJA</p>	<p>Está Jorge tocando la batería y el celular lo tiene en un lugar poco visible. Sin embargo, él se voltea para</p>

GUIÓN LITERARIO

Sentidos Disonantes

Dirección: Sabrina Hualde Producción: Sofía Heredia

<p>cuando bailas. O desconexión, todo depende de con quién bailes. (Decepcionantemente) Ja! No sé qué me pasó por la mente cuando se me ocurrió sacar a bailar a la hermana de Meditabundo. (Voz exclamación) ¡Chico, igualita a él! El baile no fluía y la conversación menos.</p> <p>Ahora, aprovechemos este momento para tener un espacio de ocio. Pero no ese ocio que todos piensan... de echarse en la cama y ver televisión; sino pensar (pausa) pensemos (pausa) ¿están pensando? No mentira, era broma.</p> <p>Ajá, ahora en serio, (voz idealista) imagínense por un momento que estoy sentado al lado de ustedes, ¿cómo me visualizan? ¿Negro? ¿Por mi humor? (Pausa) ¿Muy malo verdad?</p> <p>Bueno ya vamos a dejar de imaginar cosas y volvamos a</p>	<p>Marta: jajaja xD qué buenos momentos, y con ese maestro! Cómo no iba a aprender!</p> <p>Jorge: Pistt, obvio soy yo! Quién más! Jajaja!!!</p> <p>Marta: Será que luego de tanto hablar llegará el día que nos podamos ver?</p> <p>Jorge: :o sí hay que cuadrar</p> <p>Marta: Qué tal si nos vemos mañana? Va?</p> <p>Jorge: Mañana? jajajaaja pensé que sería algo más lejano</p> <p>Marta: Mañana tipo 4pm, luego de que salgas de tu trabajo?</p> <p>Jorge: Oye vale, sí va!!</p> <p>Marta: Perfecto</p> <p>Marta: Sabes cuál es el Centro Comercial Las Esmeraldas?</p>	<p>verificar si le ha llegado algún mensaje de Marta. Jorge le contesta, y continúa en su actividad.</p> <p>Marta está comiendo tranquilamente un cereal. El celular lo tiene en frente de su plato, al mismo tiempo está viendo televisión y le responde a Jorge.</p>
--	--	--

GUIÓN LITERARIO

Sentidos Disonantes

Dirección: Sabrina Hualde Producción: Sofía Heredia

<p>la realidad. Yo sólo me encargo de hacerles entender esta historia, tómenlo como quieran.</p>	<p>Jorge: Ehmm ése es el que queda cerca de la panadería donde nos encontramos el día que fuimos a jugar basket???????</p> <p>Marta: Sí exacto, qué ubicado vale!!</p> <p>Marta: Entonces mañana a las 4pm en ese centro comercial!</p> <p>Marta: Te parece?</p> <p>Jorge: Dale, sí va! Ya todo está dicho.</p> <p>TRANSICIÓN</p>	<p>(se intercalan imágenes de Jorge y de Marta hasta finalizar el texto)</p> <p>TRANSICIÓN</p>
<p>ESC. 12 / EXTERIOR / DÍA</p>		
<p>METOMENTODO</p> <p>Como les conté en un principio, mi nombre significa entrometido, curioso y mirón; además mi apellido nace de la razón y expresa la filosofía hecha arte por medio de palabras.</p>	<p style="text-align: center;">VIDEO</p> <p>Jorge mira su reloj, y se nota exaltado.</p> <p style="text-align: center;">JORGE (apurado)</p> <p>Es tardísimo, me va a matar, déjame escribirle, seguro ya llegó.</p> <p style="text-align: right;">TRANSICIÓN</p>	

GUIÓN LITERARIO

Sentidos Disonantes

Dirección: Sabrina Hualde Producción: Sofía Heredia

ESC. 13 / EXTERIOR / DÍA	
METOMENTODO Soy quien está detrás de esta historia, y quien está detrás de sus pensamientos en este momento.	VIDEO
	Marta camina rápido para poder llegar a tiempo. Saca el celular que tiene en el bolsillo, y lo revisa. TRANSICIÓN
ESC. 14 / EXTERIOR / DÍA	
METOMENTODO Yo soy la vida en baja resolución cuando ignoramos la realidad. Soy la vida en alta resolución cuando vivimos plenamente. Este soy, sólo yo escribiendo un guión.	VIDEO
	La camioneta de Jorge va a alta velocidad. Marta camina tan rápido como puede. Sus caminos se encuentran de manera inesperada cuando Jorge se ve obligado a frenar de manera contundente. TRANSICIÓN: FADE OUT A NEGRO

PLAN DE RODAJE
SENTIDOS DISONANTES

Escena	Descripción	Ubicación	Llamado	Plano	Personas Involucradas	Hora Estimada
PAUTA 10 FEB. 2011						
10	Jorge levanta a Marta del suelo	Gimnasio del Colegio María Auxiliadora (Altamira, 7ma. Transversal., e/3ra. y 4ta. Av. , Urb. Caracas)	8:00 am	11	-Dirección y producción (2) -Camarógrafo (1) -Iluminación (1) -Actores (2)	2 horas
	Zoom in de plano general			11.1		
	Primer plano miradas al bailar de Marta			13		
	Primer plano miradas al bailar de Jorge			13.1		
	Plano americano termina baile			11.3		
	Plano detalle manos que bailan			11.2		
	Plano detalle mano enciende radio		10			
8	Marta le cuenta a Jorge sobre Luis en el comedor	Cafetín del Colegio María Auxiliadora (Altamira, 7ma. Transversal., e/3ra. y 4ta. Av. , Urb. Caracas)	8:00 am	7	-Dirección y producción (2) -Camarógrafo (1) -Iluminación (1) -Actores (2)	2 horas
	Marta le cuenta a Jorge sobre Luis en el comedor. Las caras desde un plano medio.			8		
	Marta le cuenta a Jorge sobre Luis en el comedor en picado			9		
	Ojos Marta			9.1		
	Ojos Jorge			6		
	Gestos Jorge			6.1		
	Gestos Marta en detalle y echa el cuento en primer plano, ZOOM OUT					

Escena	Descripción		Ubicación	Llamado	Plano	Personas Involucradas	Hora Estimada
6	Plano medio Marta y Jorge juegan		Cancha de basquet del Colegio María Auxiliadora (Altamira, 7ma. Transversal., e/3ra. y 4ta. Av. , Urb. Caracas)	8:00 am	1	-Dirección y producción (2) -Camarógrafo (1) -Iluminación (1) -Actores (2)	1 hora y media
	Picado 360° Marta y Jorge juegan				2		
	Contrapicado encestar				3		
	Encestar (2do piso)				4		
	Picado (desde 3er piso)				4.1		
	Encestar (desde 3er piso)				4.2		
	Plano general (desde 3er piso)				4.3		
7	Marta cambia el bombillo. Plano Medio.		Casa residencial, (Av. Ppal Macaracuay (1era etapa) c/Calle Guaicaipuro)	2:00 pm		-Dirección y producción (2) -Camarógrafo (1) -Actores (2)	2 horas
11	Marta come cereal. Plano Medio Corto.						
5	Marta ve televisión. Plano Americano.						
9	Marta juega PlayStation con una amiga. Plano Entero.						
11	Jorge toca batería	Plano Entero					
		Plano Detalle					
9	Jorge dibuja un plano en la mesa. Plano Medio Corto						
7	Jorge cocina. Plano Medio.						

Escena	Descripción	Ubicación	Llamado	Plano	Personas Involucradas	Hora Estimada
5	Jorge habla por teléfono. Plano Medio	Casa residencial, (Av. Ppal Macaracuay (1era etapa) c/Calle Guaicaipuro)	2:00 pm		-Dirección y producción (2) -Camarógrafo (1) -Actores (2)	2 horas
13	Marta Camina del kiosko a la parada de autobuses. Plano que va de general, a americano, a detalle	Altamira (Av. Henrique Benaim Pinto con 6ta. Avenida, en frente de la clínica El Avila) Cruce de Peatones	8:00 am	17	-Dirección y producción (2) -Camarógrafo (1) -Iluminación (1) -Actores (2)	30 minutos
	18					
2	Mujer lee sin el celular	Altamira (Av. Henrique Benaim Pinto con 6ta. Avenida, en frente de la clínica El Avila) Cruce de Peatones	8:00 am	34	-Dirección y producción (2) -Camarógrafo (2) -Iluminación (1) -Actores (2)	15 minutos
4	Mujer agarra celular	Altamira (Av. Henrique Benaim Pinto con 6ta. Avenida, en frente de la clínica El Avila) Cruce de Peatones	8:00 am	41	-Dirección y producción (2) -Camarógrafo (2) -Iluminación (1) -Actores (2)	15 minutos

Escena	Descripción	Ubicación	Llamado	Plano	Personas Involucradas	Hora Estimada
14	Jorge dentro del carro se da cuenta de que se lleva a Marta	Altamira (Av. Henrique Benaim Pinto con 6ta. Avenida, en frente de la clínica El Avila) Cruce de Peatones	8:00 am	26	-Dirección y producción (2) -Camarógrafo (2) -Iluminación -Actores (2)	15 minutos
12	Subjetiva celular de Jorge dentro del carro mientras maneja	Altamira (Av. Henrique Benaim Pinto con 6ta. Avenida, en frente de la clínica El Avila) Cruce de Peatones	8:00 am	25	-Dirección y producción (2) -Camarógrafo (2) -Iluminación -Actores (2)	30 minutos
	Jorge mira la hora y dice lo tarde que va para el encuentro con Marta	Altamira (Av. Henrique Benaim Pinto con 6ta. Avenida, en frente de la clínica El Avila) Cruce de Peatones	8:00 am	14	-Dirección y producción (2) -Camarógrafo (2)	30 minutos
	Plano detalle de la mano de Jorge cuando agarra el celular dentro del carro			15	-Iluminación -Actores (2)	
14	Celular en el suelo del carro	Altamira (Av. Henrique Benaim Pinto con 6ta. Avenida, en frente de la clínica El Avila) Cruce de Peatones	8:00 am	28	-Dirección y producción (2) -Camarógrafo (2) -Iluminación -Sonido (1) -Actores (2)	15 minutos
	Jorge suelta el celular dentro del carro porque se lleva a Marta por delante			27		

Escena	Descripción	Ubicación	Llamado	Plano	Personas Involucradas	Hora Estimada
14	Plano general de la camioneta (desde la panadería)	Altamira (Av. Henrique Benaim Pinto con 6ta. Avenida, en frente de la clínica El Avila) Cruce de Peatones	8:00 am	19	-Dirección y producción (2) -Camarógrafo (2) -Iluminación (1) -Sonido (1) -Actores (2)	15 minutos
	Plano general de la camioneta, igual al anterior pero más cerrado (desde la panadería)			19		
	Marta camina hacia el cruce de peatones (desde atrás)			20		
	Marta camina con el celular. Plano subjetivo.			21		
14	Marta cruzando la calle. Altura baja.	Altamira (Av. Henrique Benaim Pinto con 6ta. Avenida, en frente de la clínica El Avila) Cruce de Peatones	8:00 am	23	-Dirección y producción (2) -Camarógrafo (2) -Iluminación (1) -Sonido (1) -Actores (2)	
1 y 3	Personas en la calle	Centro Comercial Ciudad Tamanaco	4:00 pm	CCCT	-Dirección y producción (2) -Camarógrafo (1) -Iluminación (1) -Sonido (1) -Actores (2)	1 hora