

CUANDO SE VA LA LUZ...

Proyecto escrito

Cristian Andrés Navarro Araujo

María José Zambrano Benavides

Mariana Correa González

Mateo Marulanda Giraldo

Comunicación Audiovisual y Multimedial

Facultad de Comunicaciones

Universidad de Antioquia

Medellín

2017

Contenido

1. Título.....	4
1.1 Roles.....	4
2. Tema teórico general.....	4
2.1 Tema específico según cada rol.....	5
3. Problema y pregunta de investigación.....	7
4. Problema específico según cada rol.....	8
5. Antecedentes o estado del arte.....	11
6. Antecedentes y referentes específicos según cada rol.....	15
7. Objetivos	29
8. Objetivos según cada rol.....	30
9. Justificación general.....	34
10. Nota de intención o justificación específica de cada rol	35
11. Aspectos narrativos	38
11.1 Actancias.....	38
11.2 Actantes.....	38
11.3 Manejo del tiempo	39
11.3.1 Contexto histórico	39
11.3.2 Tiempo	39
11.3.3 Tipo de narración	39
11.4 Espacio.....	39
11.5 Modalidad.....	39

11.6 Duración.....	39
11.7 Target.....	40
12. Marco teórico.....	41
12.1 Ideología política del proyecto.....	41
12.2 Definición o palabras claves.....	41
12.3 Referentes generales.....	42
12.4 Referentes según cada rol.....	45
13. Metodología	58
13.1 Investigación cualitativa.....	60
13.2 Investigación creación.....	61
13.3 Tipo de metodología.....	62
13.4 Metodología según cada rol.....	63
14. Plan de difusión.....	75
15. Cronograma.....	76
15.1 Cronograma de la animación.....	76
16. Presupuesto.....	77
17. Bibliografía.....	78
18. Anexos.....	80

1. Título

Cuando se va la luz...

1.1 Roles

Cristian Andrés Navarro Araujo – Dirección, guion, animación y montaje

María José Zambrano Benavides – Dirección de actores

Mariana Correa González – Diseño sonoro

Mateo Marulanda Giraldo – Producción

2. Tema teórico general

Cortometraje Animado que presenta una historia en la que al sustraer ocasionalmente la imagen el sonido predomina.

Sinopsis:

En un edificio ocurre una serie de desafortunados sucesos generados por fallas eléctricas que afectan a un grupo de jóvenes. Ellos deberán encontrar la mejor manera para librarse de la muerte mientras averiguan qué es lo que ocurre en dicho lugar y buscan como salir de esa situación.

2.1 Tema específico según cada rol

Dirección:

Guiar de la manera más clara y precisa al equipo con el fin de que se den las cosas de manera efectiva, tal y como se tienen en mente. Organizar las reuniones, verificar el contenido, pedir y proponer ideas escuchando también a los compañeros de equipo. Mantener una buena relación con los miembros del grupo para que haya unión y un mejor resultado a la hora de producir.

Dirección de actores:

Coordinar el proceso de selección y seguimiento de los actores y servir como mediador entre ellos y el director, atendiendo a sus peticiones y sugerencias, así mismo como informales todo lo relacionado con respecto a la producción, como espacios y horarios de grabación, repartición de diálogos, entre otros.

Guion:

Generar la estructura narrativa, dar cuerpo a la historia. Elaborar diálogos creíbles y verosímiles que permitan entender bien la situación y las personalidades de los personajes. Así como también buscar la manera de dar prioridad narrativa al sonido.

Animación:

Producir la parte visual del proyecto, empleando técnicas que permitan a los espectadores entender la situación para que estén ubicados al momento de utilizar solo sonido en la producción.

Montaje:

Ordenar los productos generados durante la pre producción y la producción y unificarlos en un video.

Diseño sonoro:

-Seleccionar los efectos sonoros que aparecerán en el corto animado, teniendo en cuenta la tipología, cualidades y función que cumplirán.

-Ordenar e interrelacionar los sonidos de modo que se integren dentro de un diseño de sonido original.

-Lograr con los sonidos la construcción de un espacio y un tiempo determinados.

-Elaborar la hoja de sonido, el libreto de sonido y el plano de sonido.

-Establecer el plan de trabajo a seguir para la materialización del diseño de sonido.

-Determinar los sonidos que se necesiten obtener o crear para que sea posible la pieza sonora.

-Supervisar la grabación de sonidos originales de ser necesario.

-Determinar las modificaciones a las que deban someterse los sonidos brutos (obtenidos o grabados) para adaptarse a los requerimientos del diseño sonoro.

Producción:

Estar a cargo de gestionar los recursos técnicos, monetarios, materiales y financieros necesarios para la realización del proyecto y velar para que el producto audiovisual se difunda

3. Problema y pregunta de investigación de la propuesta

Pregunta de investigación:

¿Cómo se puede demostrar, por medio de una historia, la relevancia que tiene el sonido en un proyecto audiovisual?

Problema de investigación:

La importancia del sonido es algo que el público no tiene muy en cuenta cuando una producción es Audiovisual, porque se pierden en la imagen y no se dan cuenta del efecto que el sonido causa en ellos.

Es por eso que este proyecto tratará de resaltar esa importancia del sonido sin dejar que la producción sea audiovisual. (Incluso haciendo que sea necesario para el espectador ver una pantalla negra con atención.)

La historia presente en el cortometraje mostrará cómo un grupo de 7 amigos (4 hombres y 3 mujeres), quienes disfrutaban de un rato de convivencia en el apartamento de una de las miembros del grupo, sufren la vivencia de una traumática experiencia cuando, luego de que se vaya la luz en el edificio, se den cuenta de que la electricidad de dicho lugar está sufriendo fallas graves y sobrenaturales. Esta historia buscará involucrar al espectador en la situación, de tal manera que este sienta que también se encuentra a ciegas en el apartamento, todo por medio del manejo del sonido en especial.

En otras palabras, refiriéndonos al proyecto como tal: La atención será puesta principalmente en el sonido, pero la imagen no será puesta a un lado.

4. Problema específico según cada rol

Dirección:

Cómo liderar el equipo de la manera más correcta para lograr tener un contenido perfecto, teniendo en cuenta los fines de este.

Dirección de actores:

-En Primer Lugar el director de actores debe dialogar con el Director para conocer qué es lo que busca éste de los intérpretes para (en nuestro caso) el cortometraje. Esto incluye conocer el perfil de todos los personajes y el libreto en sí, para posteriormente adentrarse en detalles que le darán figura a dichos personajes, como el sexo, el tono y el timbre de la voz, entonación, pronunciación, entre otros.

- En segunda instancia, una vez el director conoce lo que el Director desea, este debe encargarse de la organización del casting respectivo para la selección de los actores que participaran en la producción. En el caso específico de ‘Cuando Se Va La Luz’ se realiza un casting en busca de actores de doblaje, es decir, que en esta ocasión lo que prima en la determinación de los papeles es el manejo y características de la voz del actuante. Lo anteriormente mencionado es un aspecto fundamental que el Director de actores debe encargarse de dejar en claro al momento de la convocatoria, junto con información que les permita a los aspirantes conocer la manera de contactarse con él y así mismo tener la disposición para dar una pronta respuesta a todos ellos.

- Otra labor es que el Director de Actores da finalización al casting (En el caso de particular de nuestra producción, éste fue por medio de: Una primera etapa por medio de grabaciones que

bajo ciertas condiciones los participantes enviaban al número de contacto. Y una segunda fase presencial para la elección definitiva de los actores). Luego, dialoga nuevamente con el director para conocer sus opiniones sobre los actores que pretenden el papel y hacer la selección final para el reparto.

-Además, y diciéndolo de manera general el Director de Actores debe estar en un proceso de seguimiento con los actores y servir como mediador entre ellos y el director, atendiendo a sus peticiones y sugerencias, así mismo como informales todo lo relacionado con respecto a la producción, como espacios y horarios de grabación, repartición de diálogos, entre otros.

Guion:

¿Qué investigar para tener bases lógicas y coherentes en la historia? ¿Cómo generar ideas teniendo en cuenta la viabilidad presente para que sus estas no la afecten en ningún aspecto y se puedan producir? ¿Cómo construir los diálogos de manera que sean entendibles para el público sin necesidad de utilizar contenido visual?

Animación:

¿Cómo guiar al público para que logren familiarizarse con el entorno, la situación y los detalles de manera visual, sin opacar al sonido y demostrando la relevancia de dicha parte visual en el proyecto? ¿Cómo reforzar lo que el sonido mismo quiere mostrar?

Montaje:

¿Cómo ordenar los contenidos de la manera correcta, coherente y metódica cumpliendo con los requerimientos determinados que tiene el proyecto?

Diseño sonoro:

¿Cómo por medio de un adecuado diseño sonoro puedo reflejar emociones, personificar un elemento de la historia, dar significado a una escena y generar todo tipo de sensaciones en la audiencia?

Producción:

Gestionar para que la mayor parte del cortometraje animado no requiera mucho presupuesto y que el pago de los actores sea a través de fotografías así como estar pendiente de todo el proceso del producto audiovisual y liderar el plan de divulgación de la pieza final en diferentes medios o plataformas.

5. Antecedentes o estado del arte

Construir producciones audiovisuales en las que predomine el sonido no es algo nuevo, en algunos estilos audiovisuales el sonido es lo fundamental de las producciones, como en la Optofonética, la cual consiste en graficar de manera escrita lo que se expresa sonoramente, sincronizando la imagen y la voz de manera artística, en la que la imagen es el complemento del sonido, y grafica lo que ya está siendo expresado por medio de este, por lo que la imagen podría ser excluida y no se perderían la esencia ni el sentido del producto porque el sonido es el encargado de formarlos, sin embargo, sí es cierto que se pierde impacto en la producción al suprimirse la imagen. También se puede mencionar al sonoviso ya que, si bien en este estilo audiovisual el sonido no es predominante, este y la imagen ejercen una relación completamente recíproca, porque si uno de los dos se suprime el sonoviso perdería su sentido y ya no podría ser considerado como tal.

Los videos musicales son otra clase de producciones en las que predomina el sonido, ya que es el producto principal en dicha producción y sin él muchas cosas podrían no tener sentido y el contenido del video no tendría el mismo fin.

Algunos antecedentes que tiene el proyecto son:

-Capítulo “Los sonidos de lo horrible” del libro “La audiovisión” de (Michel Chion):

Antecedente teórico

Este capítulo nos comenta sobre la importancia que tiene el sonido en diferentes aspectos como el sentido, la narrativa, la forma de emplearse y la complementación que tiene en el ámbito audiovisual. Mencionando escenas de películas como “El beso mortal” de Aldrich, “La piel” de Liliana Cavani, “Los ojos sin rostro” de Franju, y otras, para mostrarnos situaciones en las que el

sonido forma una parte fundamental de las producciones audiovisuales, además de reforzar la relación recíproca entre sonido e imagen, Los cuales son unos de los fines de “Cuando se va la luz”, como ya se ha dicho.

-Hurlements en faveur de Sade (Aullidos a favor de Sade) - Guy Debord:

Antecedente audiovisual

Es una obra de 1952, en la que prima el sonido, ya que este es el que sostiene la parte narrativa. La imagen solo se conforma por dos cuadros: Un fondo blanco y un fondo negro. Cuando aparece el blanco la historia avanza y las personas hablan, cuando aparece el fondo negro todo es silencio, hasta que vuelva a aparecer el cuadro blanco.

Esta producción, a pesar de que da una casi total prioridad al audio, es completamente audiovisual.

Y por ello es un antecedente de este proyecto, especialmente en la metodología, ya que en este la imagen siempre va a tener que considerarse, pese a que el audio predomine, porque la imagen también hace parte de la estructura narrativa, incluso si solo es un fondo negro en gran parte de la historia.

-Fears of the dark: (2007):

Antecedente audiovisual y teórico.

Es una película animada de drama y horror francesa dirigida por diversos ilustradores y caricaturistas, la mayoría centrados en el tema del horror, que relata diferentes historias que apelan al miedo a la oscuridad.

Antecede a “Cuando se va la luz” Por su manejo de la pantalla negra y su forma de jugar con ella, es una de las pocas películas animadas que hace esto, y realmente la única que pudimos encontrar que tuviera oscuridad en tantas escenas, por lo que se aproxima al fin que tiene

“Cuando se va la luz” de utilizar la pantalla negra como recurso principal con respecto a la imagen.

-Pulse (1988):

Antecedente Narrativo y Estético

Escrita y dirigida por Paul Golding, Pulse es una película de horror y ciencia ficción de 1988 en la que la electricidad toma poder propio de los objetos y acosa sin piedad a los protagonistas. La película es un antecedente del proyecto porque también utiliza la lógica ficticia de no poder controlar la electricidad, haciendo de esta la antagonista de la historia.

En “Cuando se va la luz” los personajes temerán morir al ser víctimas de un extraño comportamiento por parte de la electricidad. Lo cual es algo que se asemeja demasiado a la trama de Pulse.

- Coraline y la puerta secreta (2009):

Antecedente Teórico

Es una película animada estadounidense dirigida por Henry Selick y producida en el 2009. Esta película animada en StopMotion sorprendió al público porque, a pesar de estar dirigida a un público infantil, su contenido ha sido considerado no completamente apto para niños debido a su estética sombría y misteriosa y sus personajes ligeramente terroríficos. Coraline es un antecedente teórico del proyecto por su manejo del suspenso y el terror.

Es posible que “Cuando se va la luz” tenga una respuesta similar por parte de la audiencia esperada, en el sentido de que no sea apta para niños aunque la animación parezca ser infantil, como también puede que pase al revés: Aunque el público ideal no es el infantil, por el cambio cultural que se ha tenido en la sociedad es más posible que el contenido ya no sea considerado muy fuerte para los niños y el cortometraje se llegue a considerar familiar. Es algo que habrá que

esperar para poder saberlo, pero reiterando, se considera que el cortometraje no debería ser visto por un público infantil.

6. Antecedentes y referentes específicos según cada rol

Dirección:

-Jairo Pinilla:

Considerado el padre del terror, el suspenso y la ciencia ficción Colombiana, reconocido por producciones como “Funeral siniestro” o “27 horas con la muerte”. Es antecedente del proyecto por ser precursor del cine de terror colombiano.

“Cuando se va la luz” tiene como objetivo ser un cortometraje animado de suspenso y horror, mostrando también algo de terror, pese a ser un terror muy sutil.

-Chris Buck y Jennifer Lee:

Chris Buck es un reconocido guionista, animador y director de películas animadas, algunas películas dirigidas por él son Pocahontas (1995), Tarzan (1999) y “Surf’s up: Reyes de las olas” (2007).

Jennifer Lee es también una guionista y directora, quien junto a Buck, dirigió la actualmente película animada más taquillera de la historia “Frozen” (2013), la cual ha ganado más de \$1,287,000,000.

Es importante mencionar a los directores de la película animada más exitosa en la actualidad porque esta es ahora un icono de las películas animadas, por lo que se convierte en un relevante antecedente de cualquier producción de esta clase.

-John Ford y William Wyler:

John Ford es el director con más premios Óscar ganados al mejor director, ganando cuatro en total, con las películas “The informer” (1935), “The grapes of Wrath” (1940), “How green was my valley” (1941) y “The quiet man” (1952).

William Wyler es el director con más nominaciones a los Óscar, siendo nominado doce veces y ganando tres de estas, con las películas “Mrs.Miniver” (1942), “The best years of our lives” (1946) y “Ben-hur” (1959).

Ambos son directores relevantes históricamente y deben ser mencionados como antecedentes de la dirección de este proyecto.

-Sylvain Chomet:

Guionista de cómic, animador y director Francés. Fue el director de la película “Les Triplettes de BelleVille”, una película para adultos que narra la búsqueda que emprende una mujer mayor para encontrar a su nieto secuestrado y es ayudada por tres viejas cantantes llamadas “Las trillizas de Belleville”. Chomet, al ser el director de una película animada cuyo público no es necesariamente el infantil, es un antecedente de nuestro cortometraje, representando a los directores de películas para público de edades mayores.

-Diego Guerra:

Director, Productor y guionista de “Desterrada” (2014) Una película animada Colombiana que nos muestra la problemática que ha tenido el país por el conflicto armado tomando como ejemplo la vida de una joven que se vuelve víctima de este al ver cómo sus seres queridos son mandados a ser parte de las fuerzas armadas.

Diego, Antecede al proyecto por ser director de una película animada colombiana cuyo público es mayoritariamente joven o adulto. Esta producción lucha por lograr que el género animado en las producciones audiovisuales tenga más atención por parte del público colombiano y eso es algo que “Cuando se va la luz” También quisiera lograr.

Dirección de actores:**-Método para el manejo de la voz escénica: de la memoria de la voz a la imagen de la palabra. [Jorge Iván Grisales]:**

Este texto de Jorge Iván Grisales es el resultado de una investigación realizada por el autor durante veinte años de práctica como actor y director/dramaturgo y del ejercicio docente dentro de la Escuela Popular de Arte de Medellín y en la Escuela de Teatro de la Universidad de Antioquia. Su importancia para el proceso de la dirección actoral se ve ligada a qué este escrito propone formar un cuerpo y una voz reactivos a la memoria emotiva, además de permitirle al actor desarrollar una expresión vocal fluida, incluso ante dificultades mayores. Esto sumado con el hecho de que se encuentra dirigido para actores tanto como para estudiantes, permite una interpretación mucho mejor para personas que recientemente se están iniciando en el proceso, como es el caso de la directora de actores del proyecto.

-Sistema Stanislavsky:

Konstantín Stanislavsky (1863—1938) fue actor, director escénico y pedagogo teatral. Fue el primero en articular de forma sistemática un método de actuación realista, llamado “Sistema Stanislavsky”.

El método es el resultado de años de esfuerzo para determinar cómo una persona puede controlar el rendimiento en los aspectos más intangibles e incontrolables del comportamiento humano, tales como las emociones y la inspiración artística.

En relación con la dirección de actores es una metodología que puede considerarse primordial en la capacitación o por lo menos en la introducción al ejercicio de dirigir, esto para conocer diversas estrategias específicas en pro de explorar de la mejor manera posible el trabajo con los intérpretes.

-Francisco Colmenero:

Nacido el 28 de febrero de 1932, éste mexicano es uno de los actores y directores de doblaje mexicanos más populares actualmente en México y Latinoamérica. Su carrera en el medio del doblaje se remonta a más de sesenta años de trayectoria ininterrumpida, iniciando su carrera en R. K. Tompkins y Asociados.

Es reconocido por ser el narrador más común en las producciones de Walt Disney Pictures desde 1977 hasta la fecha, en reemplazo de José Manuel Rosano, la voz de Papá Pitufo en Los Pitufos, el narrador de la serie Los Superamigos, la voz de Pumba de El rey león, las voces de Goofy o de Mickey Mouse durante varios años, y haber doblado a personajes clásicos como a Pablo Mármol, a Scooby-Doo, al Pato Lucas, al abuelo en Heidi y a Santa Claus en repetidas ocasiones.

Cuenta con una larga trayectoria en la especialidad de doblaje de voz ingresado en ella en el año de 1954, en la que, además de actuar, se ha desempeñado como director, traductor-adaptador, director musical y, ocasionalmente, como cantante. También ha laborado como jefe de producción. Todo un personaje en el mundo del doblaje, sobre todo para el mundo de las producciones animadas, campo en el cual ingresa ‘Cuando se va la Luz’.

-Conferencia de Víctor Gaviria sobre los actores naturales en la Universidad de Medellín.

-Conferencia de Dirección de Actores por Jacques Toulomonde.

-Conferencia para Dirección de Actores por el Cluster Audiovisual PBA de Argentina:

Todas las anteriores charlas, contribuyen en el proyecto por su contenido variado en conceptos básicos para la dirección de actores. Su utilidad también radica en el hecho de que son dictadas por personas en capacidad de guiar e intervenir en las dinámicas de dirección de actores

gracias a su experiencia en este campo, y así mismo aportan diversos consejos, básicos pero muy claves a la hora de manejar actores desde una perspectiva directiva.

Guion:

-Stephen King:

Al ser uno de los más reconocidos escritores de novelas de terror, Stephen King es un gran referente, más en el ámbito estético que el narrativo. Su manera de mostrar el suspenso en sus obras y también de incomodar al lector con las dramáticas situaciones que nos presenta, sin necesidad de hacerlas muy fuertes, es digna de intentar imitar en esta producción audiovisual.

-Watership Down (1978):

Estrenada en Suecia el 14 de octubre de 1978, dirigida por Martin Rosen y John Hubley. Watership Down es una película animada que, por su contenido explícito y sangriento es evidentemente para un público adulto. “Cuando se va la luz” no tiene el fin de ser un cortometraje infantil, su público es a partir de los 15 años, y no se recomendaría apto para niños de edades menores.

Es un buen referente por su fin y su manera de mostrar ese fin.

- “Horror Short Film” por Riff Studio & Alternate Studio:

Es un cortometraje animado en 3D de horror que captura al espectador y lo entrega a una tensa y horripilante situación de manera corta y precisa.

A pesar de que “Cuando se va la luz” es algo extenso como cortometraje, sí tiene el fin de ser preciso al mostrar la situación sin extenderla demasiado. Entonces el proyecto usa este cortometraje como referente por su precisión y por ser un contenido animado cuyo género sea el horror. Algo que no es común y que espera lograr nuestro cortometraje también.

- Yukito Ayatsuji:

Es un novelista japonés reconocido por escribir “Another”, la cual es una novela del 2009 de horror y misterio en la que un grupo de estudiantes va falleciendo progresivamente de maneras repentinas por causa de una maldición presente en el salón de clase. En la historia, los protagonistas tendrán que buscar la manera de librarse de la muerte y romper la maldición que se presenta en el curso. El antagonista de la historia, al ser la muerte, es un ser intangible que solo se personifica por manifestaciones, tal y como en el cortometraje de nuestro proyecto.

La serie en sí está relacionada con el corto en muchos aspectos como las muertes progresivas causadas por objetos de la vida cotidiana y por la antes mencionada manera de presentar al antagonista de la historia.

-Woody Allen:

Hasta el momento, Woody Allen es el guionista con más premios y nominaciones al Óscar en la historia del cine. Sus producciones “Annie Hall” (1977), “Hannah and her sisters” (1986) y “Midnight in Paris” (2011) han sido las películas que le permitieron ganar estos premios. Al ser uno de los guionistas más reconocidos y el que tiene mejor recorrido en los premios ya mencionados, Allen es el más esencial antecedente para cualquier guionista.

Animación y montaje:

- Emile Reynaud:

Emile Reynaud es considerado el padre de la animación y el cine animado tras inventar el Praxinoscopio (1877), un dispositivo en el que se permitían observar imágenes en movimiento reflejadas por espejos ubicados en ángulos que daban directamente con los papeles en los que estaban dibujada cada imagen, los cuales eran ubicados alrededor de una rueda. Además fue el

primer hombre que utilizó las imágenes en movimiento para transmitir mensajes más complejos y argumentales y narrar situaciones, en otras palabras, y reiterando, fue el creador del cine animado.

- James Stuart Blackton:

Padre de la animación estadounidense. Autor de la primera película de dibujos animados llamada “Humorous phases of funny faces” en 1906, que consiste en diversos dibujos elaborados en un pizarron que son puestos en movimiento sutilmente.

Gracias a él el stop-motion se empezó a usar de manera creativa para la elaboración de animaciones, y él sería el impulsor de la animación en el mundo. Por lo que es uno de los principales antecedentes de la animación en este proyecto.

-Metadata (1971):

Creado por Peter Foldes, elaborado con fines experimentales, fue el primer cortometraje animado no tradicional, teniendo un formato digital en 2D, hecho completamente a computador.

Es antecedente de “Cuando se va la luz” Porque es más importante hacer referencia a la forma de animación que tomará este proyecto. Pese a que el proceso de animación será entre tradicional y animado, el resultado va a ser completamente digital en 2D.

- Escuela de espanto (CreepSchool):

Fue una serie animada con un concepto demasiado tétrico para ser visto para niños. Por sus escenarios grises y pálidos puede ser un útil referente estético para el proyecto. Especialmente porque el diseño de los personajes, con respecto a la proporción, en un tanto similar.

-Profesor Súper O:

Una de las más conocidas series animadas Colombianas a nivel nacional. El profesor súper O es un buen referente para el proyecto por su manera de hacer que las caricaturas conserven un

acento regional pese a ser caricaturas, valga la redundancia. En “Cuando se va la luz” se tratarán de emplear entonaciones neutras o regionales, pero no caricaturescas, puesto que no se siente muy adecuado poner voces caricaturescas frente a una situación trágica, ya que estas tienden a ser humorísticas.

Entonces, la manera de hablar de los actores es algo que se tendrá en cuenta al hacer la animación y “El profesor súper O” Es una buena guía. Además de representar la animación en Colombia.

Diseño sonoro:

Los siguientes referentes son esenciales para mi trabajo y de cada uno de ellos puedo obtener aspectos importantes que me ayudarán en el desarrollo del diseño sonoro de Cuando se va la luz

-Walter Murch:

(Nueva York, 1943). Nominado al Oscar en 7 ocasiones, dos de las cuales ha resultado galardonado (una de ellas con doble estatuilla), tanto por su trabajo con el sonido como por su labor de montaje de vídeo. Se toma muy en serio el sonido en las películas, tiene una vasta cultura y mucha sabiduría narrativa, gracias a esto, se ha ganado el respeto y la admiración de sus colegas de oficio y de los directores más importantes de su país. Muchas de las películas en las que ha trabajado Murch han sido obras de arte en todo sentido de la palabra, especialmente sus primeros trabajos en colaboración con Francis Ford Coppola.

-Apocalypse Now:

Esta película es de gran importancia para el mundo del diseño sonoro, tanto porque aparece por primera vez en los créditos la idea de “diseñador de sonido” como porque se da un importante avance en el uso de sonido en el cine. Los diálogos de Apocalypse Now, fueron 90%

ADR (doblaje, grabados en estudio posterior a las tomas), por tanto quisieron grabarlo como si se tratara de un documental, con más dificultad, pero buscando cierta fidelidad. Para ello, utilizaron, por ejemplo, un micro de shotgun para grabar las voces, pero además Murch se encargó de destruir un poco las grabaciones, afectarlas para que sonaran más cercano a lo que se haría en grabación de diálogos en sonido directo, por ejemplo filtrando los graves para hacerlo sentir como si estuviera sucediendo in situ. “Los documentales han sido influenciados por las técnicas que usamos en las películas, pero las películas que no son documental han sido a su vez afectadas por la estética de los documentales.”, menciona Walter Murch, diseñador y montajista sonoro de esta película.

Esta película permite aprender cantidades de la poesía sonora del cine. Su diseño sonoro es fantástico, meticuloso y muy bien logrado, en un trabajo en conjunto con la imagen, el sonido logra generar diversas reacciones y emociones (alegría, miedo, tristeza, cólera, etc.) en el espectador.

-Amelie:

En esta película cada pequeño sonido lo dice todo. El sonido es el que le da vida a los espacios y ambientes que se muestran en la película.

Lo mejor del sonido se puede apreciar cuando es usado para ilustrar pequeños momentos como los placeres de los personajes y manías y los vuelos fantasiosos de Amelie. Cada acción tiene un sonido característico y es presentado a la perfección. El diseño sonoro de esta película realza de muchas maneras la vívida fotografía y rápida narrativa. La afirmación de que el sonido es la mitad de la película tiene mucha validez en este caso.

Hacen parte del Departamento sonoro de esta película, personas como Marilena Cavola (editora de sonido), Laurent Kossayan (efectos sonoros), Gérard Hardy (editor de sonido) y Alexandre Widmer (editor de sonido).

-Eterno resplandor de una mente sin recuerdos:

El diseño sonoro de esta película permite a la audiencia recorrer fácilmente la laberíntica estructura de este cuento. Debido a que esta historia es no lineal y apenas narrativa, el sonido y la música adquieren vital importancia para darle sentido a la narración. Michel Gondry, el director de esta película, da mucha importancia al sonido en sus producciones y le dedica la atención necesaria y suficiente para que este logre ser una característica destacable en sus películas.

Hacen parte del Departamento sonoro de esta película, personas como Paul Urmson (editor de efectos sonoros), Eugene Gearty (diseñador sonoro), Tom Nelson (editor de sonido), Jay Peck (artista foley).

-Herbet Emmett:

Realiza un interesante estudio sobre las posibilidades expresivas y narrativas del sonido en el género de terror. El uso de ciertos sonidos relacionados con la naturaleza que despiertan sensaciones específicas, como el viento y el agua, para representar el mal y la locura, y anticipar o acompañar momentos de tensión o muerte. También menciona elementos como el ritmo y la repetición como claves para que el espectador infiera datos de los personajes y situaciones que están aún por venir, por ejemplo la muerte de un personaje; lo cual acaba convirtiéndose en un código estable que el espectador entenderá y asimilará como momentos de máxima tensión y nerviosismo.

Producción:**-David Kirschner:**

David Kirschner (29 de mayo 1955) es un productor de cine estadounidense. Es bien conocido por producir las películas de la saga de Chucky. y También en el Mundo de la Animación como Un Cuento Americano, Los Piratas de las Aguas Tenebrosas, El Guardián de las Palabras, Titán A.E. Los Gatos no Bailan, Erase una Vez en el Bosque, y Abracadabra.

Escogí a David Kirschner porque me parece interesante su trabajo en películas de terror y suspenso y me puede aportar toda su trayectoria y conocimiento en mundo de la animación.

-Steven Allan Spielberg:

Steven Allan Spielberg (Cincinnati, 18 de diciembre de 1946) es un director, guionista y productor de cine estadounidense. Se le considera uno de los fundadores pioneros de la era del Nuevo Hollywood y es también uno de los directores más reconocidos y populares de la industria cinematográfica mundial.

En una carrera que dura ya más de cuatro décadas, el cine de Spielberg ha tratado muy diversos temas y géneros. Sus primeros filmes de ciencia ficción y aventuras, como Tiburón (1975), Close Encounters of the Third Kind (1977), la franquicia de Indiana Jones y E.T., el extraterrestre (1982) son vistos como arquetipos del cine de evasión del Hollywood moderno. En años posteriores su cine comenzó a abordar temas humanistas como el Holocausto, el comercio atlántico de esclavos, los derechos civiles y políticos, la guerra y el terrorismo en películas como El color púrpura (1985), El imperio del sol (1987), La lista de Schindler (1993), Amistad (1997), Saving Private Ryan (1998), Múnich (2005), War Horse (2011), Lincoln (2012) o El puente de los espías (2015).

Candidato siete veces a los Premios Óscar en la categoría de mejor director, ha obtenido el premio en dos ocasiones, con *La lista de Schindler* (1993) y *Saving Private Ryan* (1998). Tres de sus películas (*Tiburón*, *E.T.*, el extraterrestre y *Parque Jurásico*) lograron ser las películas de mayor recaudación en su momento y se convirtieron en verdaderos fenómenos de masas. Ha sido también condecorado con la Orden del Imperio Británico y la Medalla Nacional de Humanidades. Aficionado al cómic, tiene una gran colección.

En el mundo del espectáculo se le conoce como «El Rey Midas de Hollywood». Según la revista *Forbes*, el patrimonio de Spielberg asciende a 3700 millones de dólares estadounidenses.

Las ganancias de sus películas en todo el mundo, sin ajustar precios, superan los nueve mil millones de dólares, lo que convierte a Spielberg en el director de cine con mayor recaudación de la historia. También es reseñable su larga asociación con el célebre compositor John Williams, relación de la que han surgido algunas de las bandas sonoras más icónicas de la historia del cine.

Escogí a Steven Allan Spielberg porque es muy polifacético, es director, guionista y productor además de su gran trayectoria en el campo de la producción y los conocimientos que se pueden adquirir mediante sus experiencias.

-William Tobe Hooper:

William Tobe Hooper (Austin, Texas, Estados Unidos, 25 de enero de 1943-Sherman Oaks, Los Ángeles, California, 26 de agosto de 2017) fue un director, guionista y productor de cine y televisión estadounidense. Su filmografía se enfocó fundamentalmente en el género de terror. De sus producciones destacaron *The Texas Chain Saw Massacre* (1974), *Salem's Lot* (1979), *Poltergeist* (1982) y *Lifeforce* (1985).

Junto a un grupo de amigos hizo *The Texas Chain Saw Massacre*, película que cambió el género de terror en el cine e hizo de Hooper una persona muy conocida. La historia de la película

se basó en algunos hechos reales, crímenes cometidos por Ed Gein en los años 1950. Luego hizo *Eaten Alive* en 1977, película que fue nominada en varios festivales de cine de terror. Contaba la historia de un campesino que vivía en los pantanos de Luisiana y mataba a personas para alimentar a un gran cocodrilo que tenía como mascota.

Falleció a los 74 años en Sherman Oaks, Los Ángeles, California, el 27 de agosto de 2017. Escogí a William Tobe Hooper por toda su trayectoria en el cine de terror y me puede aportar lo que se necesita en la producción.

-Jerome Leon Bruckheimer:

Jerome Leon "Jerry" Bruckheimer (n. Detroit, Míchigan, 21 de septiembre de 1943) es un Productor de cine y series de televisión estadounidense, de origen judío-alemán.

Bruckheimer se caracteriza por producir películas en las que sus protagonistas pasan a través de un proceso de aprendizaje.

Se inició trabajando con cortometrajes, y luego de sus múltiples éxitos en el cine, actualmente también se dedica al campo de la producción de series de televisión.

Vanity Fair publicó la lista de los Top 40 celebridades de Hollywood con más ingresos a lo largo de 2010, en la que Bruckheimer ocupó la posición número 14, habiendo ganado un estimado de \$27.5 millones por sus películas hasta ese año.

Escogí a Jerome Leon Bruckheimer porque me gusta el trasfondo de su trabajo, él hace que los personajes pasen a través de un proceso de aprendizaje y me gusta esa parte humana de este productor.

-James Wan:

James Wan (Kuching, Malasia, 27 de febrero de 1977) es un director, productor y guionista malayo. Es ampliamente conocido por dirigir la película de terror *Saw* (2004) y la creación de

Billy, el emblemático muñeco de la misma película. Wan también ha dirigido *Dead Silence* y *Death Sentence* (ambas de 2007), *Insidious* (2011), *The Conjuring* y *Insidious: Chapter 2* (ambas de 2013), *Furious 7* (2015), y la secuela de terror *The Conjuring 2: El Poltergeist de Enfield* (2016), además está encargado de la dirección y escritura de la película de DC Comics *Aquaman*.

Antes de su éxito en la corriente principal de la industria del cine con *Saw*, él dirigió dos cortometrajes *Stygian* (2000) y *Saw 0.5* (2003). Desde la creación de la franquicia *Saw*, Wan y Leigh Whannell han servido como productores ejecutivos a la secuelas *Saw II*, *Saw III*, *Saw IV*, *Saw V*, *Saw VI* y *Saw 3D*.

Escogí a James Wan porque creo que me puede aportar mucho ya que las películas en las que ha trabajado se han vuelto famosas en todo el mundo y son un ícono del terror.

7. Objetivos

Objetivo general:

Envolver al espectador en una situación en la que el sonido sea el aspecto más fundamental, sin necesidad de ignorar la imagen.

Objetivos específicos:

-Presentar una propuesta innovadora en el campo audiovisual al recurrir por largos periodos de tiempo a la pantalla negra, omitiendo la imagen y dejando al sentido narrativo dependiendo del sonido.

-Usar en el producto el sonido como componente principal y así demostrar la importancia que este tiene en la formación de las estructuras narrativas y el manejo de la emoción.

-Demostrar que por medio de la animación se pueden representar o retratar historias no dirigidas a un público infantil.

8. Objetivos según cada rol

Dirección:

Objetivo general:

Liderar al equipo y lograr producir todo de manera efectiva y perfecta.

Objetivos específicos:

-Mantener la unión del equipo y asegurarse de que todos trabajen y pongan de su parte, destacando las aptitudes de cada quien.

-Generar ideas emocionantes y llamativas y transmitirlos de manera precisa y entendible para que logren ser materializadas.

-Organizar la producción con el fin de que esta logre dar las emociones deseadas.

Dirección de actores:

Objetivo General:

Coordinar el proceso de selección, organización y trabajo de los actores para la producción respectiva.

Objetivos Específicos:

-Establecer un método de selección para el casting actoral.

-Orientar la interpretación del reparto en función de las preferencias del director.

- Identificar la disponibilidad de los actores para proporcionar un acompañamiento adecuado en su proceso interpretativo y junto con la producción establecer espacios y horarios de trabajo.

Guion:**Objetivo general:**

Crear la estructura narrativa de la historia con el fin de dar paso a la reproducción del proyecto en mente, permitiendo que el personal del equipo lo pueda entender de manera muy próxima a como yo lo hago.

Generar el guión narrativo, el técnico y la escaleta para que se tomen todos los detalles en consideración para su producción.

Objetivos específicos:

- Innovar en los aspectos narrativos o emplear recursos ya existentes de manera original y diferente.
- Construir una historia que requiera más el uso del sonido que de contenido visual.
- Establecer diálogos que contextualicen mejor la historia y le den más verosimilitud. Así como también generar empatía en el espectador por medio de los mismos.
- Aplicar detalles llamativos e impactantes en la estructura narrativa.

Animación:**Objetivo general:**

Graficar la parte visual del proyecto.

Objetivos específicos:

- Dar vida y emoción a los personajes por medios de las expresiones de los movimientos.
- Lograr que los objetos, las perspectivas y los espacios sean completamente entendibles para el público
- Guiar al público dándole pautas que no son fáciles de mostrar usando solo el sonido.

Montaje:**Objetivo general:**

Unificar y dar coherencia a todo el material producido.

Objetivos específicos:

-Ordenar los productos generados durante la pre producción y la producción y unificarlos en un video.

-Lograr que el material quede con la calidad adecuada.

-Realizar una edición meticulosa para evitar errores en el desarrollo de la historia

Diseño sonoro:**Objetivo general:**

Obtener una pieza sonora creada apropiadamente bajo los fines y criterios determinados que exija el corto audiovisual, teniendo en cuenta que el diseño sonoro comienza en los procesos creativos de la imaginación y la narrativa misma y concibiéndolo como elemento fundamental para que el producto audiovisual adquiriera sentido y genere una atmósfera envolvente.

Objetivos específicos:

-Enmarcar los sonidos dentro de un ambiente adecuado en el que encajen y que permitan recrear escenarios y espacios, lo cual a su vez dará la sensación de correlación entre diálogos y efectos de sonido.

-Realizar las modificaciones al sonido que sean necesarias (volumen, tono, ritmo) y jugar con los diferentes planos sonoros, con el propósito de captar la atención del espectador.

-Lograr en el montaje que los sonidos adquieran naturalidad y estén equilibrados, no deben ser forzados ni exagerados aunque muchas veces se requiera para darle más dramatismo o intensidad a la escena.

Producción

Objetivo general:

Planear y gestionar los recursos necesarios para el óptimo desarrollo del cortometraje animado.

Objetivos específicos:

- Estructurar un plan para el pago de los actores.
- Gestionar los recursos y otras herramientas logísticas para la correcta realización del proyecto.
- Velar para que el producto audiovisual se difunda.

9. Justificación general

Este proyecto es importante para el módulo II porque logra proponer una dinámica innovadora al explorar una nueva forma de trabajar con la imagen en una producción audiovisual, además porque es un buen ejemplo de cómo es importante el sonido en las producciones audiovisuales.

Es importante para la sociedad porque les permite explorar nuevas formas de percibir las producciones audiovisuales entreteniéndose de una manera diferente.

También es una forma de mostrar lo amplia que puede ser la creatividad e inspirar al público a intentar arriesgarse a hacer algo que parezca diferente, independientemente de si realmente llegase a serlo o no.

En relación a nuestro equipo de trabajo es un proyecto que no trae muchas complicaciones para su producción puesto que tenemos las actitudes y aptitudes necesarias para lograrlo, y contamos con la orientación y asesoría de nuestros maestros tutores. Además no es un proyecto que requiere de mucho presupuesto y si se empieza con tiempo no va a ser muy complicado organizarnos.

10. Nota de intención o justificación específica de cada rol

Dirección, guion, animación y montaje:

Este proyecto es importante para mí porque es el primer proyecto en el que exploto mi capacidad de emplear animación digital con un fin más serio y profesional. Con él podré determinar mis inicios como animador permitiéndome descubrir si es lo que de verdad quiero o si no, así como también si tengo las aptitudes necesarias para ejercer este oficio. De igual manera sería mi primer cortometraje y el primero en el que tengo varios cargos muy importantes, por lo cual es un gran reto para mí.

Como director me ayuda a encontrar mis capacidades como líder, algo que nunca he llegado a ser, por lo que es un reto interesante para mí. Por esta experiencia sabré cómo ejercer el liderazgo de manera correcta, y los resultados me dirán si lo hice bien o no.

Como guionista, pese a que no es la primera vez en la que formulo, produzco y comparto una historia, sí es la primera vez en la que lo hago de esta manera, y en la que le doy tanta importancia al desarrollo de esta. Con “Cuando se va la luz” podré descubrir cómo recibe el público algo que una vez pensé y me pareció bueno e interesante para compartir. Y podré prepararme más como guionista, de igual manera descubriendo si es una vocación con la que me identifico.

Dirección de actores:

La justificación de la existencia de diversas funciones en los trabajos y en este caso específico de una directora de actores radica en el hecho de reconocer que las producciones audiovisuales requieren un equipo trabajo para su óptimo desarrollo. No es tampoco de negar la existencia de

producciones que se pueden elaborar de manera individual, pero estas claramente requieren mucho más esfuerzo, debido a que las diferentes actividades, requisitos y de más elementos necesarios para el adecuado progreso del proyecto se efectúan de manera más lenta. Por el contrario al contar con un equipo de trabajo donde las labores se repartan ante diferentes integrantes todo se desenvuelve de manera más fluida e inclusive más óptima, al contar con diferentes puntos de vista y también diversidad de propuestas en torno a la metodología de trabajo de la producción en general o desde el papel que ejerza el individuo. En el caso particular de dirección de actores, éste cumple el papel de intermediario entre el director y los actores, su relevancia radica en la agilidad que puede proporcionar al proceso de casting actoral, y también la guía que le puede proveer a estos para que desempeñen sus papeles de la manera que se busca para la producción. En síntesis la justificación de la existencia del director de actores en este caso está ligada a la existencia de un equipo como tal para el cortometraje (en este caso) que la optimización de tiempo, ideas y trabajo para la producción, y específicamente hablando de dirección de actores en coordinar la labor de los actores que cumplen un papel clave para el éxito de la producción, de la interpretación.

Diseño sonoro:

El trabajo de diseño sonoro que desempeñaré en este proyecto audiovisual a mí parecer es fundamental pues es el primer acercamiento al universo sonoro y que servirá de base para futuras producciones. Ahora entiendo que la imagen y el sonido deben pensarse equitativamente y deben ubicarse en un mismo nivel dentro de la pieza audiovisual, solo así la fusión entre estos dos será más significativa y la percepción del espectador más interesante.

También me ha dado pautas para evitar un diseño sonoro inapropiado y no perder el valor que el sonido proporciona a la imagen, porque esto causa que el espectador quede insatisfecho o no pueda entender la totalidad del producto. También me ha enseñado que no se puede desmeritar el trabajo que hace el diseñador sonoro, porque es una labor ardua y comprometida con que cada detalle esté dispuesto a la perfección y que al final no hayan incoherencias ni baches que generen una mala comprensión de la narración.

El sonido facilita la interacción y atención del espectador con el producto audiovisual y esto a su vez ayuda a mejorar el entendimiento y recepción del mensaje. Muchas personas desconocen esto, a mí también me sucedía en un principio, pero ahora soy consciente de todas las funciones que cumple el sonido: rompe con la monotonía, vuelve el producto más atractivo, sirve para mantener la concentración de las personas y genera diversas sensaciones según el tratamiento que se le dé.

Producción:

Desde la producción quiero mostrar cómo se logra hacer un cortometraje animado con bajo presupuesto. Para mí esta experiencia representa un desafío, ya que en ningún momento he tenido la oportunidad de realizar un proyecto audiovisual y mucho menos un producto animado. Quiero adquirir muchos conocimientos, enfrentarme a cosas nuevas, a trabajar en equipo y a aceptar cada reto que se me presente.

Es un honor asumir los retos que trae consigo la realización de este gran proyecto, que aunque ambicioso, es un proceso que al final permitirá nutrir las experiencias académicas y personales que más adelante se traducirán en rutinarias para el ámbito profesional.

11. Aspectos narrativos

11.1 Actancias:

Las fuerzas que se encuentran en conflicto son la luz y la vida de los personajes.

Viéndolo desde un punto de vista más arquetípico y enfocándonos ahora en el proyecto como tal, los actantes son la luz y la oscuridad.

11.2 Actantes:

Los personajes que materializan las actancias son siete adolescentes, estos son:

María, quien es la primer actante porque por medio de ella se descubre que el funcionamiento de la electricidad está más fuera de control que lo que se esperaba.

Darío, quien es uno de los actantes más fundamentales porque es quien detiene el problema de la electricidad destruyendo la fuente de energía.

David y Camila son actantes porque ellos son quienes logran conseguir ayuda para salvar la vida de Darío y los demás residentes de ese edificio que lograron no fallecer.

Daniel, Sara, Esteban y Rocky por ser víctimas directas de la electricidad, poniendo su vida en conflicto contra esta.

Y la electricidad se personifica al manifestarse por medio de los objetos, es el actante principal porque es el que cambia la normalidad de una situación.

11.3 Manejo del tiempo

11.3.1 Contexto histórico:

Los hechos se desarrollan en un contexto actual (aproximadamente entre los años 2010-2017).

11.3.2 Tiempo:

El tiempo de la historia es igual al tiempo del relato lo que significa que el corto se desarrolla en tiempo real hasta la última secuencia, en la que se presenta una elipsis, comprimiendo el tiempo.

11.3.3 Tipo de narración:

El tipo de narración es prolepsis porque los hechos del cortometraje suceden en un tiempo cronológico.

11.4 Espacio

El corto se desarrolla en un edificio, principalmente en uno de los apartamentos de este. En la última secuencia la historia se desenvuelve en la habitación de un hospital.

11.5 Modalidad

Cortometraje animado.

11.6 Duración

Aproximadamente 15 minutos.

11.7 Target

No es recomendable que el cortometraje sea visto por menores de 13 años (Clasificación 12 o PG-13) por su contenido trágico en la narrativa, implicación de violencia y su leve aparición de sangre. De igual manera, tampoco se recomienda mucho que sea vista por personas con epilepsia, o que sea vista con precaución por parte de estas.

12. Marco teórico

12.1 Ideología política según el proyecto

La ideología política que más se ve reflejada en el cortometraje es la Anarquía, esta se manifiesta por medio de la electricidad, quien trata de cambiar la normalidad de una situación cotidiana al alterar completamente el funcionamiento del sistema eléctrico, logrando fines completamente diferentes a los que está diseñada. Desvalorizando a la autoridad y buscando una libertad individual. Pese a ello, es un anarquismo distopico y exagerado al ser este egoísta y no equitativo, representando más al anarquismo estigmatizado comúnmente por la sociedad que desconoce su significado real.

Viéndolo también desde el objetivo de nuestro proyecto en sí, este también puede ser algo anarquista al querer romper la normalidad que tiene un contenido audiovisual de mostrar recíprocamente la imagen y el sonido, o de dar prioridad a la imagen para mantener una estructura narrativa, desvalorizando la metodología que se ha tenido en el cine audiovisual desde su nacimiento y buscando darle libertad a esta. Pensando en un futuro más utópico en el que se pueda elaborar producciones audiovisuales de una manera mucho más libre y abierta que busquen innovar con el uso de la relación de imagen y sonido. Que haya más equidad creativa.

12.2 Definición o palabras claves

Los conceptos claves de “Cuando se va la luz...” son: ANIMACIÓN y GÉNERO DE SUSPENSO, además del concepto de sonido ACUSMÁTICO.

-Animación: El cine de animación o dibujo animado es una técnica audiovisual donde se producen, mediante dibujos, las imágenes una por una, de forma tal que al proyectarse

consecutivamente promueva la ilusión de que dibujos, muñecos u objetos estáticos tienen movimiento propio y así dar vida a un personaje que forma parte de una historia. Es por esto que este género tiene sus antecedentes en la historieta o comic. (Maldonado, C., Gómez, S., Dorado, M. (2017) CINE DE ANIMACIÓN Gestión del patrimonio audiovisual)

- **Thriller (Género Cinematográfico):** Género dedicado al intenso stress durante el filme. Sinónimo del suspenso en un alto grado de anticipación de hechos, un gran peso de expectativa por lo que puede pasar, cunda la incertidumbre, y la ansiedad. Se considera Thriller a películas policíacas, de espionaje o de terror. Es decir, películas de suspense. (Artículo: El Thriller como género cinematográfico. Disponible en: Shvoong).

-**Sonido acusmático:** Es el sonido cuya fuente no está visualizada en pantalla. (Chion, Michel. (1998). La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. (2ª ed.) Barcelona: Paidós. Traducción de: L'audio-vision. Paris, 1990).

12.3 Referentes generales

Las películas de terror, por su intención lóbrega y siniestra, tienden a presentar una estética umbría, con claves bajas en su fotografía y buen uso de la oscuridad. Sin embargo, casi ninguna abusa tanto de este uso de la oscuridad, quizás por la gran consideración y dependencia que se le tiene a la imagen para la comprensión de la narrativa. De todos modos, todas son referentes estéticos visuales de este proyecto, pero para elegir los referentes de una manera más específica, elegimos a las que, al parecer, logran jugar mucho con el uso de la oscuridad y explorarla en un sentido un poco más exagerado, que es lo que busca el proyecto como tal.

-**Fears of the dark: (2007):**

Referente audiovisual y teórico

Es una película animada de drama y horror francesa dirigida por diversos ilustradores y caricaturistas, la mayoría centrados en el tema del horror, que relata diferentes historias que apelan al miedo a la oscuridad.

Es uno de los principales referentes de este proyecto por varios aspectos, tales como su animación en blanco y negro en la que se juega mucho con la oscuridad y el manejo de poca luz, como podemos presenciar especialmente en la historia dirigida por Richard McGuire en la película. También por ser una de las pocas películas animadas centradas en el horror no dirigidas a un público infantil. Por lo que podemos basarnos en su manejo técnico tanto narrativo como animado.

-Jeffrey Reddick, Craig Perry y Warren Zide:

Referente Estético narrativo

El primero es el autor de la franquicia de “Destino Final”, y los dos posteriores son los principales productores de la saga de estas películas. “Destino Final” es una producción útil como referente por su forma de manejar el suspenso y la tensión en sus historias, también por el concepto de muertes progresivas presentes en una situación, que es algo que se dará en la historia de este proyecto.

-The descent (2005):

The Descent (El descenso en Hispanoamérica) es una película británica de terror de 2005 escrita y dirigida por Neil Marshall y protagonizada por Shauna MacDonald, Alex Reid, Natalie Mendoza, Nora-Jane Noone, Saskia Mulder, Craig Conway y MyAnna Buring.

Cuenta la terrible experiencia vivida por un grupo de mujeres que se pierden en una cueva y tratan de buscar una salida enfrentándose a unos temibles seres que habitan en ellas y las asesinan progresivamente.

Este referente encaja muy bien en el proyecto porque es una analogía en cuanto al peligro que les toca vivir a los personajes del cortometraje animado. Pero viéndolo desde un ámbito más técnico y analizando su fotografía, esta película juega con la oscuridad de una manera interesante, al mostrar las condiciones en las que se encuentran las mujeres encerradas en la cueva. En este aspecto la película se relaciona muy bien con nuestro cortometraje, ya que sus elementos nos servirán como una guía técnica para el uso de poca luz, que darán lugar al misterio de Cuando se va la luz...

-Vanishing on the 7th street:

Vanishing on 7th Street es una película de suspenso post-apocalíptica estadounidense de 2010 dirigida por Brad Anderson y protagonizada por Hayden Christensen, Thandie Newton y John Leguizamo.

En su sinopsis se describe: “Una extraña e inexplicable oscuridad se apodera de un pequeño pueblo, cuyos habitantes empiezan a desaparecer. Un grupo de supervivientes intenta salvarse refugiándose en una taberna, pero no es ése el lugar más adecuado.”

La similitud con el misterio, el pueblo sin luz y los personajes de la película hicieron que se eligiera este referente, esta película tiene como elemento principal a la oscuridad, igual que en el caso de nuestro cortometraje animado, característica que hace que el sonido tome la mayor importancia.

- From the dark:

Una película del 2014, dirigida por Conor McMahon, que utiliza como recurso el antagonismo de un vampiro para que la película se desenvuelva en la oscuridad por causa del odio a la luz por parte de la criatura. Los protagonistas entran en la casa en la que se refugia el ser para ayudar al dueño de esta que está siendo atormentado por dicho monstruo.

El aspecto siniestro y misterioso que presenta esta película, relacionando todo con la oscuridad es buen referente para el proyecto hablando de la trama en cuanto a que el antagonista es el causante de la desaparición de la luz, convirtiéndose en la causa del temor de todos los personajes.

12.4 Referentes según cada rol

Dirección:

-Así se hacen las películas – Sidney Lumet:

Es un libro de 1999, escrito por el reconocido director de cine de Pensilvania, Sidney Lumet, quien dirigió películas como 12 Angry men (1957), Serpico (1973), Asesinato en el Orient Express (1974), entre muchas otras. En este libro, Lumet nos cuenta cómo se elabora el cine y nos da consejos sobre cómo hacer una labor correcta como directores o personal cinematográfico.

-Tim burton:

Nacido el 25 de Agosto de 1958 en California (Estados unidos), es uno de los directores de cine más famosos, reconocido por su dirección en obras con estilos sombríos como Sweeney Todd, el barbero demoníaco de la calle Fleet (2007), El cadáver de la novia (2005), y otras con estilos coloridos y extravagantes como Charlie en la fábrica de chocolates (2005) o Alicia en el país de las Maravillas (2010). Estilos que se pueden denominar propios de la dirección de este hombre, porque por ellos es que él les da su toque personal a las producciones.

Es un buen referente para el proyecto porque “Cuando se va la luz” buscará tener parte de ambos estilos, iniciando por el colorido y extravagante que poco a poco irá transformándose en tétrico y sombrío.

-Noriyuki Abe:

Es un director Japonés nacido en, reconocido por dirigir animes como “Flame of Recca”, “Yu Yu Hakusho” y el reconocido “Bleach”, que estuvo ocho años al aire teniendo 16 temporadas y finalizando el año 2012.

Lo destaco por su trabajo de dirección en el anime “Gakko no Kaidan”, en español “Historias de fantasmas” del año 2000, una serie que, a pesar de no tener contenidos pesados y tener un aura de comedia, siempre sostuvo una esencia tenebrosa por sus temáticas paranormales y su manera de mantener el suspenso a lo largo de los capítulos. Ha de ser útil recurrir a esta producción para usarla como guía y referente del proyecto. Así como también al director.

-Alberto “El chino” Rodriguez:

Reconocido Director mexicano de series y películas animadas tales como “El chavo”, AAA: Sin límite de tiempo. Y la reciente franquicia de películas animadas familiares de terror “Las leyendas” En la que están películas como “La leyenda de la llorona”, “La leyenda de las momias de Guanajuato” y “La leyenda del chupacabras”, las dos últimas ganadoras de premios a mejor película animada.

Pese a que es director de producciones centradas en el público infantil. Su proyecto más importante “Las leyendas” está centrado en el terror y lo explora de diversas maneras manteniendo la importancia que tiene sobre las historias. Es también un buen referente como director de producciones animadas latinoamericanas.

Dirección de actores:

-Sistema Stanislavsky:

(**Creador:** Konstantín Stanislavski. **País:** Rusia)

Konstantín Stanislavsky (1863—1938) fue actor, director escénico y pedagogo teatral. Fue el primero en articular de forma sistemática un método de actuación realista, llamado “Sistema Stanislavsky”.

El método es el resultado de años de esfuerzo para determinar cómo una persona puede controlar el rendimiento en los aspectos más intangibles e incontrolables del comportamiento humano, tales como las emociones y la inspiración artística.

En relación con la dirección de actores es una metodología que puede considerarse primordial en la capacitación o por lo menos en la introducción al ejercicio de dirigir, esto para conocer diversas estrategias específicas en pro de explorar de la mejor manera posible el trabajo con los intérpretes.

Los principales puntos del sistema de interpretación y entrenamiento del actor de Constantin Stanislavsky son los siguientes:

- La lucha contra el cliché, la mala “teatralidad” y la búsqueda de la singularidad del personaje, alejado de los estereotipos.
- Necesidad de hallar la voluntad del personaje para motivar la interpretación del actor.
- La creación de un clima favorable a la emoción escénica, para desencadenar una emoción auténtica en el actor.
- La búsqueda del subtexto yacente en la obra para interpretar lo que se halla entre líneas, en los silencios, de modo que el texto se enriquezca.

Con este método, el actor debe vivir una acción, no representar una ficción; debe realizar sus acciones como un ser humano lo haría en la vida real; esto es fundamental en el desarrollo de nuestra historia, ya que el contexto de la misma se remite a un ambiente de amistad, espontaneo y natural, donde los personajes de ‘Cuando se va la Luz’ son un grupo de jóvenes que se tratan de manera informal entre sí, por ello, los actores deben interpretar a su personaje de la manera más natural y creíble.

-Documental ‘Poner a actuar pájaros’:

(Dirección: Erwin Goggel. **Año:** 2017. **País:** Colombia)

Esta película nos permite una ventana íntima, única y exclusiva al interior de las vidas de los protagonistas de la película “La Vendedora de Rosas” de Víctor Gaviria, rodada 20 años atrás. Es un documento cuyo estreno está fijado para octubre del año 2017 y nos muestra el proceso del rodaje y la evolución de vida de estos protagonistas mostrándonos una radiografía de su mundo, desde ayer hasta hoy.

Por medio de este largometraje se tiene la oportunidad de ver material inédito, registrado por el productor de la película (Erwin Goggel) quien ha seguido muy de cerca todo el desarrollo de la historia y sus protagonistas, además por medio de ella se conocerá desde adentro la forma de trabajo, el proceso y las motivaciones de Víctor Gaviria, importantes referentes para la dirección actuarial del proyecto ya que se cuenta con actores naturales al igual que lo hizo Gaviria en su tiempo, apreciar el documental permite conocer más técnicas en el proceso de guía ante el reparto de nuestro cortometraje.

-Libro: La voz y el actor de Cicely Berry:

(**Autor:** Cicely Berry. **Año:** 2006. **País:**Inlglaterra)

En la práctica del doblaje es esencial tener una buena técnica vocal para sacar el máximo partido de la voz. La voz y el actor contiene el método de aprendizaje y producción vocal que la misma Berry ha puesto en práctica; ella una autoridad mundial en la interpretación y educación vocal y su libro un auténtico referente de la formación vocal para directivos y actores, además en sus páginas encontraremos ejercicios de relajación, respiración y textos que aportan en el desarrollo de un director de actores de doblaje. aporta ejercicios de cara al desarrollo de la relajación y el control de la respiración que dejan optimar los recursos vocales para actores profesionales y oradores.

Guion:

-El proyecto de la bruja Blair (1999):

Producido en Estados unidos el año 1999, dirigido por Eduardo Sanchez quien junto a Daniel Myrick construyó el guion.

Es una película de terror psicológico en la que tres estudiantes que tratan de grabar un documental sobre una tenebrosa leyenda urbana que habla de una bruja son misteriosamente asehados por un extraño ser, que según ellos podría ser la misma bruja.

“Cuando se va la luz” Puede tratar de basarse en la actitud que toman los personajes al enfrentarse a un antagonista que se da por manifestaciones de manera “anónima”, siendo víctimas de algo que va más allá de un cuerpo, ya sea una fuerza sobre natural o un ser omnipotente, del cual nunca se conoce la identidad.

-Clue (Película) 1985: (Referente narrativo)

Producida en el año 1985 en estados unidos por Debra hill, dirigida por Jonathan Lynn y escrita por el anterior junto a John Landis. Es una película de culto debido a que fracasó en la taquilla en su periodo de lanzamiento, pero ha logrado ganar gran reconocimiento con el paso del tiempo, convirtiéndose en un clásico del cine.

Esta película de suspenso y humor tiene muchas características narrativas que coinciden con nuestro proyecto “Cuando se va la luz”. Ya sea por aspectos como la gran cantidad de personajes principales, los cuales tienen edades cercanas y van falleciendo en cadena de maneras repentinas y misteriosas. Y también porque toda la historia se desenvuelve en el mismo lugar en tiempo real.

En el desarrollo de la historia, los personajes van separándose, tomando caminos distintos para encontrar al asesino, dejando al espectador con la inquietud de saber qué es lo que está pasando en las otras habitaciones mientras no vemos lo que ocurre en ellas, especialmente por el hecho de que tienden a suceder muchas cosas cuando alguien se va a un lugar diferente al espacio de escena. Y eso es algo que “Cuando se va la luz” planea emplear en su aspecto narrativo.

- Another (2012):

Es una adaptación animada de la novela japonesa del 2009, escrita por Yukito Ayatsuji, el anime fue dirigido por Tsutomu Mizumisha y su primera emisión fue el 10 de enero de 2012, finalizando el 20 de marzo de ese mismo año.

Como se mencionó en los antecedentes, este es un Anime de horror y misterio en el que un grupo de estudiantes va falleciendo progresivamente de maneras repentinas por causa de una maldición presente en el salón de clase. En la historia, los protagonistas tendrán que buscar la

manera de librarse de la muerte y romper la maldición que se presenta en el curso. Al ser another un antecedente tan puntual del proyecto, es un muy buen referente narrativo y estético que maneja ambos aspectos de una manera muy similar a la de destino final. “Cuando se va la luz” espera unirse a esa clase de productos audiovisuales que desarrollan ese tétrico tema.

Animación y montaje:

-Charles Burns:

Caricaturista americano ilustrador de comics de terror, quien contribuyó en la dirección de la película “Fears of the dark”. Su estilo tenebroso, elaborado principalmente en blanco y negro, acentuando las sombras para dar toques tenebrosos es una buena fuente de inspiración para el diseño de este proyecto.

-White island (2009):

Un juego surocreano para dispositivos Android y iOs Producido por la compañía VisualShower. Surgió en el año 2009, pero fue mejorando y en el año 2011 salió para dispositivos iOs el 5 de septiembre y a partir del 16 de agosto del 2012 estuvo disponible para dispositivos Android también.

Es de suspenso y en este el jugador tendrá que librar al protagonista de una intrigante situación. Por su estética fría y gris, su manejo del suspenso y sus sencillas animaciones esta producción es un útil referente para el proyecto.

-Happy Tree Friends (1999):

Es una serie estadounidense animada en Flash, creada por Aubrey Ankrum, Rhode Montijo y Kenn Navarro y nacida el 14 de diciembre de 1999. Muy conocida por su irónico y sorpresivo

concepto de poner a los protagonistas, unos bellos y adorables animales, en situaciones tétricas y brutalmente sádicas, cambiando el sentido de las historias por completo.

“Cuando se va la luz” trata de buscar algo similar en el sentido narrativo, no por el sadismo severo y completamente explícito, puesto que el cortometraje no tendrá casi contenido sangriento, sino por ese cambio de sentido narrativo presente en la historia, iniciando con una situación pacífica y agradable y terminando con una más lúgubre y funesta. En esto es buen referente para el guión.

Hablando ahora del aspecto animado, el diseño de los personajes del cortometraje, aunque no sea parecido, también es tierno y muestra un aura inocente, del que no se espera que haya ninguna clase de tragedia.

El formato de animación Happy Tree Friends es de Flash, y aunque “Cuando se va la luz” no es elaborado en flash, su manera de creación es muy similar, tanto que parece un producto hecho en flash.

Diseño sonoro:

-Gary Rydstrom:

Fecha de nacimiento: 29 de junio de 1959 (edad 58), Chicago, Illinois, Estados Unidos

Premios: Oscar al mejor sonido

Educación: Universidad del Sur de California, Escuela de Artes Cinematográficas de la Universidad del Sur de California

Nominaciones: Oscar al mejor cortometraje animado

Es un diseñador de sonido y director estadounidense. Ha ganado siete premios Óscar por su trabajo en el sonido para películas. Es responsable del sonido de películas como Salvar al

soldado Ryan, Terminator II, o Toy Story. Este diseñador sonoro es muy importante para nuestro proyecto, ya que ha tomado una postura con respecto a los sonidos que nos aterrorizan y que es fundamental en nuestro cortometraje, dice que lo que nos produce miedo son los sonidos que “podemos oír pero no ver, o no identificar y sonidos que parecen estar vivos, o sonidos que nos hacen sentir indefensos”. De acuerdo con ese pensamiento y al tratarse nuestro proyecto de un corto animado en el que muchas de las escenas son a oscuras, se permite tener más conciencia de los sonidos y no perder la tensión, desde un grito, un ladrido o pasos, se pueden generar diversas emociones, esto es muy importante para que el oyente empatice con los personajes y la historia.

-Toy Story y las películas de Pixar:

Dirección: John Lasseter

Producción: Bonnie Arnold, Ralph Guggenheim, Steve Jobs, Edwin Catmull

País(es): Estados Unidos

Año: 1995

Género: Animación, comedia, aventura, Infantil

Esta película es un referente para nuestro cortometraje porque esta y las películas de Pixar en general se caracterizan por trabajos sonoros impecables. El diseño sonoro en Toy story está inteligentemente pensado y desarrollado con el fin de que cada uno de sus personajes, en especial los juguetes, parecieran cobrar vida. Cada personaje está analizado individualmente y de acuerdo a sus características se eligieron los sonidos que los representarían, esto es algo que también podemos hacer con nuestro trabajo, analizar cada personaje y partir de allí para asociar a ellos ciertos sonidos, sonidos que los caractericen. También porque se le pone mucha atención a los espacios y lugares en los que están los personajes, ya que estos son muy diferentes entre sí, en ocasiones son habitaciones, en otras son cajas de juguetes, o lugares muy pequeños, sin embargo

a cada uno se le adaptan los sonidos magistralmente. Asimismo es interesante en esta película, el juego rítmico que se hace entre sonidos y música, lo cual en el corto Cuando se va la luz es fundamental. En las dos primeras entregas fue el maestro Gary Rydstrom quien se encargó de darle vida sonora a estos encantadores juguetes, acompañado con el trabajo musical del gran Randy Newman, quien también fue el creador de la música de la tercera versión.

-Walter Murch:

Nacimiento: 12 de julio de 1943 (74 años) Nueva York, Estados Unidos

Ocupación: Editor cinematográfico / Diseñador de sonido.

Premios Óscar: Mejor sonido: 1979 Apocalypse Now y 1996 El paciente inglés, Mejor montaje 1996 El paciente inglés.

Walter Murch es un editor cinematográfico y diseñador de sonido. Se toma muy en serio el sonido en las películas, tiene una vasta cultura y mucha sabiduría narrativa. Muchas de las películas en las que ha trabajado Murch han sido obras de arte en todo sentido de la palabra, especialmente sus primeros trabajos en colaboración con Francis Ford Coppola.

De él se puede tomar como referencia para nuestro cortometraje, su pensamiento de que es fundamental conocer el guion, entender lo que el director quiere transmitir, tratar de hacer la historia viva en la propia imaginación, y desde allí, desde una escucha ficcional, comenzar a diseñar sonido, esto es muy importante al momento de crear el diseño sonoro de nuestro cortometraje. Un hecho muy importante de Murch y en el que nos podemos basar es que él apaga completamente la pista de diálogos grabados en directo porque siente que al escucharla, esta lo interpela al punto de no permitirle “escuchar” los sonidos que podrían estar allí, los sonidos de su mente, para lo cual brinda una fabulosa metáfora: como la luna, que cuando está, no permite ver tantas estrellas como cuando se ausenta. Por eso invita a “escuchar en la mente, escuchar lo que

podría estar ahí”, este es un muy buen consejo para nuestro trabajo, debemos incrementar la capacidad de nuestro oído y tener presente que todo en el mundo produce sonidos.

Sabemos que cada obra implica sus propios sonidos. Se trata siempre de construir algo único, especial, desde cada efecto sonoro hasta las articulaciones y combinaciones de diferentes elementos y con ello la atmósfera narrativa-emocional que establecen todos en lo que consciente o subconscientemente presencia quien está ante la obra.

Producción:

-Hayao Miyazaki:

(Audiovisual)

Fecha de nacimiento: 5 de enero de 1941 (edad 76), Bunkyo, Tokio, Japón

Cónyuge: Akemi Ôta (m. 1965)

Libros: Art of Princess Mononoke, The Journey of Shuna

Premios: Premio Óscar a la Mejor Película de Animación

Estructura: Museo Ghibli

Hayao Miyazaki es un director de cine de animación, productor, animador, ilustrador, dibujante de mangas y productor de anime japonés, de renombre internacional y con una carrera de cinco décadas. Junto con Isao Takahata, fundó Studio Ghibli, un estudio de películas y animación. Ha sido comparado con Walt Disney, Steven Spielberg u Orson Welles. Entre sus filmes de animación más populares se hallan títulos como El viaje de Chihiro (que rebasó los ingresos en taquillas de Japón y superó el éxito obtenido por Titanic, también obtuvo el premio como Película del Año en los Premios de la Academia de Japón, y fue la primera película de anime en ganar un Premio Óscar), La princesa Mononoke, Mi vecino Totoro, El castillo

ambulante y Ponyo en el acantilado. Sus películas hablan de la relación de la humanidad con la naturaleza, la tecnología y la dificultad de mantener una ética pacifista; las protagonistas regularmente son niñas y mujeres jóvenes fuertes e independientes. En dos de sus filmes, El castillo de Cagliostro y El castillo en el cielo, se presentan villanos tradicionales, mientras que en otros, como Nausicaä y La princesa Mononoke (1997; la primera película animada en ganar la categoría de Película del Año en los Premios de la Academia Japonesa y, por breve tiempo, la más taquillera en Japón, hasta que fue eclipsada por Titanic el mismo año), existen antagonistas moralmente ambiguos con características positivas. Co-escribió Arrietty y el mundo de los diminutos y La colina de las amapolas.

Escogí este referente audiovisual porque creo que el trabajo que ha hecho Hayao Miyazaki en todo lo que ha realizado en producción ha sido impecable. Gran parte de sus películas han superado las expectativas iniciales y en el caso particular de la película “El viaje de Chihiro (2001)” la cual rebosó los ingresos en taquilla hace que pueda tomar todos los aspectos positivos de la producción de esta película que además es muy buena y aplicarlos a nuestro proyecto.

-Bonnie Arnold:

(Estético)

Fecha de nacimiento: 1955, Atlanta, Georgia, Estados Unidos

Educación: Universidad de Georgia, Universidad de Boston

Premios: Premios del Sindicato de Productores: Premio Especial de Mérito

Próxima película: Cómo entrenar a tu dragón 3

Nominaciones: Premio Óscar a la Mejor Película de Animación

Bonnie Arnold es una productora de películas de animación de Hollywood que ha trabajado en Walt Disney Feature Animation, Pixar Animation Studios y Dreamworks Animation. Arnold

creció en Atlanta, Georgia (Estados Unidos), pero más tarde trabajó en Hollywood y capturó en la ola de la animación por ordenador.

Escogí este referente estético porque considero que todos los trabajos en los que ha estado esta productora han sido en compañías muy famosas por su excelencia, estéticamente las películas realizadas con esta producción han causado gran aceptación en la gente que las ve y han superado las expectativas en cuanto a las taquillas en sus lanzamientos.

-El libro de “El productor cinematográfico” (1996) de José G. Jacoste Quesada (España):
(Teórico)

El libro ofrece de manera sinóptica el contenido del trabajo que el productor debe desarrollar, al tiempo que propone un modelo normalizado de actuación en el proceso de producción. Es una obra práctica que sugiere diferentes pautas de trabajo con objeto de enseñar cómo deben producirse los programas en televisión, qué herramientas básicas son útiles para una eficaz organización y mediante qué método se normaliza la conducta laboral.

Escogí este referente teórico porque me ayudó a entender un poco más a fondo el verdadero rol de la producción, me despejó algunas dudas que tenía y desglosó muy bien las características y las funciones de un productor.

13. Metodología

Para la obtención de un producto se necesita pasar por determinados procesos de elaboración.

En las producciones este proceso de obtención se puede dividir en:

- Pre-producción, que es el proceso de planeación y orientación del proyecto.
- Producción, que consiste en la realización del proyecto en sí
- Post-producción, que es la recolección y el perfeccionamiento de los aspectos generados en producción.

A continuación mencionaremos el proceso de producción de “Cuando se va la luz...” etapa por etapa.

-Preproducción:

“Cuando se va la luz...” inició con la concepción de una idea en donde se buscaba que la historia naciente respondiese a la intencionalidad del segundo módulo, queriendo así integrar la parte visual con la auditiva, dándole prioridad al aspecto sonoro. Una vez establecida la idea se procedió al diseño de los personajes y la trama general del relato; ya definido este ámbito se continuó con la elaboración del guion, tanto narrativo como técnico. Lo siguiente fue la realización de los bocetos para las animaciones y el story-board de una escena en particular, luego, cuando ya se tenía lista la animación se procedió a buscar unos actores que prestaran su voz para dicha escena piloto, cuya finalidad era ser presentada en el pitch. Tan pronto el proyecto quedó seleccionado tras el pitch, se conformó el grupo de trabajo.

Se distribuyeron funciones y se habló con el tutor encargado del cortometraje, en este caso el docente Robin Mejía, para tener en cuenta las primeras consideraciones acerca del guion y los

adelantos que se habían logrado hasta entonces (el diseño, perfil de los personajes, la dinámica de la historia, los diálogos y demás).

Después de conocer las correcciones pertinentes se continúa en la modificación del guion literario y conjunto con ello se procede a realizar la convocatoria para la selección de los actores de doblaje. Una vez desarrollado todo el proceso de casting, y ya definidos los intérpretes por el equipo, se establecen ciertos horarios de trabajo para la grabación de los diálogos. Al tiempo se pensaron los entornos de la historia y se analizaron los elementos y las características para la elaboración del diseño sonoro, con lo anterior se pudo elaborar el guion técnico.

Igualmente, mientras todo lo explicado en el párrafo anterior iba sucediendo, el productor se encargó de la búsqueda de recursos, principalmente haciendo entrega de la documentación requerida para el desarrollo en sí de la producción.

-Producción:

Ya entrando al campo de la producción nos encontramos con la grabación de los diálogos del guion literario con el reparto oficial del cortometraje por parte de la dirección de actores, esto se realizó en el laboratorio de medios Altaír. Conjunto con esto la diseñadora sonora empieza a realizar la búsqueda de los efectos sonoros formando así una reserva de archivos que serán utilizados en la creación de los ambientes y la intensificación de las emociones a lo largo del relato. Con respecto a la parte visual, el animador elabora los fotogramas correspondientes a la animación. También y trabajando de manera simultánea con todos los anteriores miembros del equipo el productor empieza a desarrollar el plan de difusión para el proyecto por medio de la creación de perfiles en diversas redes sociales cuya finalidad es exponer los resultados de la producción en sí. Lo anteriormente expuesto se vio implícito en generar los contenidos expuestos

en la maqueta, ya que el tráiler y fragmento mostrado en ella hacen uso de tanto la animación, como el doblaje y el diseño sonoro.

-Postproducción:

En la post-producción se prepara todo para la ejecución del montaje del cortometraje. Aquí es cuando se elabora el diseño sonoro y, terminado este, se sincroniza con la animación para las partes audiovisuales. Finalmente se monta el producto final, sin antes listar los créditos que darán cuenta del personal que intervino para la creación de este cortometraje.

Cuando el periodo de producción ha terminado, se dispone el pago a los actores de la manera en la que se había acordado. También continúa el plan de difusión velando para que el producto tenga una buena acogida.

13.1 Investigación cualitativa

En la investigación cualitativa el investigador debe ponerse en los ojos del objeto que está estudiando, estableciendo una empatía destacable. Para ello se deben realizar tres procesos: La formulación, en la que se identifica el problema de investigación y se explora el tema seleccionado buscando la contextualización necesaria. Partiendo de ahí se elabora el diseño del proyecto, planteando el mapeo, el muestreo y análisis de las técnicas de instrumentos que se utilizarán. Finalizando con el tercer proceso, la gestión, recolectando los datos obtenidos y redactando el informe.

Con relación a “Cuando se va la luz”, nuestro proyecto está buscando explorar una nueva forma de utilizar la imagen en los productos audiovisuales, con el fin de que se le dé prioridad al sonido. Los actores clave de la trama del proyecto en sí son el sonido y la imagen, puesto que estamos estudiando una forma un tanto variada de organizarlos y, en parte, relacionarlos. Como

nuestro proyecto es en parte un experimento audiovisual, la respuesta que se dé a la consulta a los actores será manifestada a partir de los mismos resultados. Aunque se podrán revisar y perfeccionar antes de montar el producto final.

13.2 Investigación creación

“la investigación - creación aún no es considerado un método investigativo propio del ámbito de las artes, a nuestro modo de ver es una manera a través de la cual el campo del arte pretende: a) estar al nivel de la comunidad académica y científica frente al debate sobre la generación de conocimiento desde el campo de las artes, b) consolidar una comunidad académica artística para las artes, tarea ardua y difícil, por el pensamiento generalizado de que el artista es individualista, y solitario, y por esta razón se le dificulta crear comunidad y c) Esta forma investigativa toma prestados métodos de investigación de las Ciencias Sociales, hecho que ha traído consigo que la comunidad artística asuma la investigación - creación como un método investigativo propio.” - *Sandra Liliana Daza Cuartas*.

Nuestro proyecto se inscribe dentro de la investigación-creación porque todo el contenido encontrado dentro del cortometraje animado requiere cierto nivel de creatividad y conocimiento.

La imaginación termina siendo una cualidad indispensable tanto al momento de crear como en el proceso investigativo, la imaginación y la creatividad fluctúan en el proceso investigativo, es decir, el primer reto que tiene un creador- investigador es romper con sus propios esquemas para proponer unos nuevos y diferentes y eso es lo que hemos hecho en todo el proyecto. El hecho de que el cortometraje animado tenga como objetivo que en su mayor parte sin imagen, lo hace un proyecto ambicioso y especial. “Los artistas son peligrosos porque le dan rienda suelta a su imaginación y porque nos contagian con sus historias irreales, de mundos que no existen ni

existirán jamás” (Davila, 2009). La historia aunque de ficción, hace que las personas se introduzcan en este mundo creativo y se sumerjan en el sonido que es el objetivo principal del corto. No obstante la principal característica en la investigación es el rompimiento de paradigmas. El cortometraje animado rompe ese paradigma de no hacer las cosas iguales a lo que las personas están acostumbradas a ver, rompe esa barrera y hace que la originalidad haga del proyecto el producto esperado.

Para formar un guion creíble y razonable se tuvo que ejercer una pequeña investigación acerca del funcionamiento de la electricidad en los edificios, tratando de considerar la manera más adecuada para desarrollar la historia y determinar si era más necesario recurrir solamente a la ficción y la fantasía o si se podía lograr elaborar situaciones más realistas, pese a su carácter extraordinario. La historia termina siendo mucho más ficticia que realista, pero tiene bases defendibles en su lógica gracias a la investigación ejercida.

13.3 Tipo de metodología

-Propedéutica:

Nuestro proyecto tiene una metodología propedéutica (Es un término que se refiere a la instrucción o formación que se realiza a modo de preparación para el aprendizaje de una cierta materia. La propedéutica, por lo tanto, abarca aquellos datos y conocimientos que se requieren para estar en condiciones de estudiar una ciencia. Se trata de la etapa precedente al aprendizaje de la metodología específica en cuestión.) Definición.de: Definición de propedéutica (<https://definicion.de/propedeutica/>). Porque está explorando la relación entre el sonido y la imagen de una forma no común. En este cortometraje la imagen está sustraída en la mayor parte del tiempo pero debido a que se presenta en ocasiones sigue siendo una producción audiovisual.

No es usual que en una producción audiovisual la pantalla esté en negro por más de 10 segundos y la pantalla negra en el cortometraje de nuestro proyecto está presente por más de 8 minutos que es más del 60% de la totalidad del producto. Entonces al encontrar algo diferente tenemos la posibilidad de tener un nuevo objeto de estudio y aprendizaje con respecto a los aspectos técnicos audiovisuales.

“Cuando se va la luz...” toma el reto de mantener la atención y el interés del espectador frente a la pantalla negra, por lo cual estamos teniendo el riesgo de no obtener el resultado esperado.

13.4 Metodología según cada rol

Dirección:

El director tiene que estar activo en todas las fases del proceso de producción, porque en él está la última decisión para cada aspecto que se vaya a agregar al proyecto.

-Preproducción:

En la primera fase, la pre-producción, el director tiene que encargarse de visualizar bien y concretar perfectamente las ideas. Como en el caso de este proyecto el director es el mismo guionista, habrá más facilidad para lograr hacerlo y no se tiene que llegar a un acuerdo con alguien para recalcar comprensión.

Además, antes de iniciar el proceso de producción el director debe organizar bien a su equipo de trabajo para que todos cumplan su función de manera adecuada ya que, aunque el productor es quien se encarga de la administración del proyecto, el director tiene que asumir un papel de líder y organizar bien las funciones de los miembros de su equipo para dar un buen inicio a la elaboración de este.

-Producción:

En producción el director está pendiente de que todo se esté haciendo de la manera que desea. Asesora a la directora de actores, comentándole las intenciones concretas que tiene con respecto al producto esperado, tratando de reproducirle lo que desea con el fin de que ella piense igual que él. También se comunica constantemente con el productor para estar informado con la situación administrativa del proyecto, ya sea en el ámbito económico, la posesión de material y la organización de los horarios, entre otras cosas más. Y si es necesario le informa al productor los deberes que debe cumplir para continuar con el desarrollo del proyecto. De igual manera, le comenta a la diseñadora sonora lo que quisiera lograr con respecto a la banda sonora del producto esperado, tratando de darle ideas para la paleta de sonidos y los paisajes sonoros. Claramente el director tratará de escuchar a sus compañeros de equipo para considerar los aportes o inquietudes que tengan, ejerciendo un trabajo adecuado como líder.

-Postproducción:

Finalmente en post-producción viene el trabajo más activo del director, porque es cuando se tiene que ocupar en revisar el trabajo de la diseñadora sonora, orientándola en los detalles y aspectos específicos del producto para obtener el resultado que tanto se espera. Mantiene buen contacto con el productor para conocer las condiciones que tiene el proyecto con respecto a su proceso de difusión. Y se prepara para revisar el producto ya montado, tratando de no dejar pasar ningún detalle para que el público pueda disfrutar de un producto perfecto y de calidad.

Dirección de actores:**-Preproducción:**

Dentro de este aspecto empezamos considerando la estructuración del proceso selectivo para los actores. Primeramente, se dialogó con el director del proyecto para conocer a profundidad el perfil y de cada personaje en la historia, y en base a ello se reconocen también las preferencias que tenía éste en relación con las características que deberían poseer idealmente el reparto final.

Una vez esclarecidos estos aspectos se inicia con una convocatoria por medio de redes sociales para la primera ronda de audiciones; en la convocatoria se facilitaba un número de celular (en este caso del director de actores) al cual debían comunicarse los aspirantes, una vez ellos explicaban el interés en el trabajo se continuaba explicando las finalidades del proyecto y la modalidad de pago (anteriormente acordadas por todo el equipo), la cuál es: un book digital de 10 fotografías. Si la persona aún seguía interesada en audicionar se le enviaba una imagen con cada uno de los personajes y sus cualidades generales para que así el candidato eligiera el carácter para el cual presentaría audición (podían seleccionar más de uno), es así como la persona dice en qué figura de la historia se quiere enfocar y con ello se va al siguiente paso, en éste se le envía un fragmento del libreto del personaje que seleccionó y el postulante debe interpretar dicho diálogo con la intención explícita en el escrito y con las características de su personaje.

Los audios resultantes serían el método de selección para la primera etapa de casting. Se dio un plazo de 3 días, y una vez cumplido éste se prosiguió a escoger entre todo el equipo las dos mejores audiciones para cada personaje, en este caso la metodología fue asignar un puntaje del 0 al 5 donde cero es completamente insatisfactorio y 5 es muy satisfactorio.

El paso siguiente, y una vez ya apartados los candidatos finales se hace contacto con ellos y se les explica la segunda fase del casting, la cual era una audición presencial con ellos, esto con el fin de conocer su actitud y desenvolvimiento en tiempo real, además de conocer sus disponibilidades horarias. Se citó a los postulantes, la mecánica de la audición fue similar a la primera etapa, con la diferencia de que contaban con menos tiempo para la interpretación de los fragmentos del libreto y además debían presentarse como si fuesen los personajes. Una vez seleccionados los actores finales (nuevamente elegidos por todo el equipo) se les informa a los mismos y se conocen horarios de trabajo.

-Producción:

Ya en el proceso de grabación, como se mencionó anteriormente se establecen horarios de trabajo en función de la disponibilidad tanto del equipo como de los actores. Las sesiones de grabación se realizaron en el laboratorio de medio Altaír y se ocupaban casi jornadas de una tarde entera para grabar con los actores (se grababa con cada uno de manera individual). La dinámica de la grabación consistía en entregar los libretos en el momento de la sesión ya que los diálogos no debían ser aprendidos de memoria y tras algunos ejercicios de pre calentamiento en la cuestión de locución se procede a grabar los diálogos, este proceso explicándole siempre al intérprete la intención del personaje, el contexto de las escenas, las pausas, la entonación, el acento y de más factores claves para la construcción del personaje.

-Postproducción:

En esta etapa la intervención de la dirección de actores no es tan marcada ya que este campo corresponde mayormente al diseñador sonoro, sin embargo desde un principio se dejó en claro que toda la dinámica de desarrollo del proyecto sería una construcción colectiva así que en el caso de la post-producción vista desde la dirección de actores haría referencia más que nada a

verificar la manipulación adecuada de las voces, es decir, garantizar que la edición no interfiera con los rasgos interpretativos de las actuaciones (a no ser de que esa sea la intención).

Guión:

El guionista está más activo en la fase de pre-producción, ya que esta es la fase en la que elaborará la estructura que guiará al equipo de trabajo para producir el cortometraje de manera efectiva.

La formación de guión iniciará con la búsqueda de una idea que logre poner en situación la ausencia de la imagen y la prioridad del sonido. Al haberla encontrado, se formará la estructura narrativa añadiendo diálogos verosímiles y dinámicos, acciones interesantes que llamen la atención del público y detalles que tendrán que analizarse con cuidado para que la lógica de la historia no se vea afectada. Con el mismo fin de no afectar la lógica en la estructura narrativa y, por el contrario, mantenerla sólida y creíble, se inicia un pequeño proceso de investigación que encuentre justificaciones razonables ante cualquier clase de cuestionamiento que llegase a tener el público. Incluso, se esperaría que el público no tenga que preguntarse nada acerca de la historia, siendo esta clara y precisa con su contenido. El objetivo del guión en este proyecto es tanto entretener al público esperado como fundamentar la pregunta de investigación, buscando también resolverla imaginariamente, ya que será el equipo de trabajo el que la resolverá de manera física.

Cuando ya se ha elaborado y revisado cuidadosamente la historia, se elaboran los guiones: El guión literario, que se centrará en los diálogos de los personajes y será creado para que los actores tengan una guía adecuada para ejercer su labor; La escaleta, centrada en las acciones que se dan en la historia puestas en detalle, para guiar al animador del proyecto; y el guión técnico,

que poseerá tanto diálogos como acciones de manera específica para lograr añadir correctamente las guías para los efectos sonoros y la música de fondo, destinados a la diseñadora sonora.

Ya terminados estos, lo ideal es que el guionista haya terminado su labor, pero si se necesita hacer alguna corrección, el guionista debe estar en disposición para hacerla. Por lo cual es guionista está pendiente de lo que ocurre en producción y postproducción, pero no tiene una intervención establecida.

Animación y montaje:

La animación es una labor que está presente en todo el proceso de producción del proyecto. El montaje, en cambio, solo está presente en post-producción, siendo este el último paso del proceso de producción. Ambos están ligados, porque la animación necesita del montaje para darse a cabo, sin este, es solo un conjunto de fotogramas esperando a ser animados.

-Preproducción:

En la pre-producción, el animador debe iniciar haciendo el diseño de los personajes, originales y caracterizadores, también fáciles de hacer y que logran mantener la comodidad para animar al momento de hacerlo. Él continúa entonces guiándose de la escaleta, el story board y los bocetos o “Sketches”, que servirán como base para la animación digital. Su reto es reproducir todo lo que el director y el guionista esperan tener. La ventaja de este proyecto es que, al ser el animador el mismo guionista y director, no hubo dificultad al graficar estos diseños. El reto mayor fue entonces lograr reproducir las imágenes puestas en mi imaginación de la manera correcta, haciéndolas lo más parecidas e inteligibles posibles.

Otro gran reto que se tuvo a la hora de hacer los Sketches fue lograr que los movimientos tuviesen coherencia y credibilidad, que se vieran fluidos y detallados, evitando una mala animación y tratando de lograr dinamismo en esta.

Al estar terminados todos los Sketches fundamentales se inicia el proceso de digitalización, diseñando también los escenarios y la paleta de colores, la cual es muy variada en este producto audiovisual. Al estar diseñados todos los escenarios es más fácil empezar a reunir dibujos digitalizados para animar, un trabajo que requiere mucha paciencia, atención y dedicación, pero que vale la pena ejercer.

Estando listos todos los fotogramas de la animación se espera a que llegue la post-producción para montarlos todos en el video y elaborar el producto esperado.

-Producción:

En producción el animador también se mantiene activo creando diseños para la publicidad del producto.

-Postproducción:

En post-producción es cuando interviene el montajista, quien es el mismo animador en este caso. Se sincronizan fotogramas con las voces, así como también con el diseño sonoro, relacionándolos de la manera correcta para que queden realistas, coherentes y llamativos. Una vez está renderizado todo queda el producto final y, si es aprobado por el director en la última revisión, queda listo para compartirse al público.

Diseño sonoro:**-Preproducción:**

En esta etapa, se lleva a cabo el primer acercamiento con el guion, aportando a la construcción de este si se considera necesario. Se estudian meticulosamente las acciones, los personajes y los espacios, con el fin de entender el mensaje que se quiere transmitir. Se realiza también la primera propuesta de sonido junto con el director, siguiendo las indicaciones que este propone y teniendo como guía la intención narrativa que él le quiere aportar al producto audiovisual. Se define la música, diálogos y efectos sonoros que puedan funcionar, indicando la razón de existencia, la razón de ausencia y la razón de preponderancia dentro de la estructura de la secuencia. El guion es muy importante, junto con el director se determinan las acciones que deberán estar soportadas por un sonido y se deja claro cuáles sonidos se pueden obtener de una librería de sonidos y cuáles se realizarán por Foley. Además de esto se establecen las consideraciones estéticas preliminares del sonido, que incluyen las primeras discusiones acerca de la naturaleza del silencio y el sonido y la forma a tratarlos durante el corto y el papel que jugaría cada espacio a lo largo del guion. En la Preproducción también se lleva a cabo la visualización de material de referencia, para tener bases y tener un punto desde el cual partir.

También se elabora el guion técnico con todas las indicaciones necesarias para llevar a cabo el proyecto. Una vez realizado este, se tiene una idea detallada de todo el material necesario y de los posibles problemas y necesidades que pudieran surgir a la hora de realizar la grabación del cortometraje para su corrección.

Finalmente se hace un acompañamiento con la directora de actores en todo el proceso de casting y posterior selección de los actores que aportaran con su voz para darles vida a los personajes.

-Producción:

En esta etapa, acompaño los procesos de grabación de las voces de los personajes, y de esta forma puede surgir una idea más concreta del tipo de sonidos que se usarán, eligiendo los que sean más adecuados y brinden una mayor correspondencia con los hechos que ocurren en la escena. También se creará la librería de sonidos para el proyecto, separándolos por escenas, obteniendo los archivos de bancos de sonidos y efectos, tales como (Youtube, Freesound, etc).

Los sonidos se elegirán cuidadosamente, teniendo siempre presente la intención narrativa que se pretenda lograr con ellos.

-Postproducción:

Los procesos que se llevan a cabo en la postproducción son: captura/digitalización del audio, sincronización y montaje, edición de sonido, posproducción de sonido y mezcla final. Una vez grabado todo el audio requerido para la completa ambientación del cortometraje, es el momento de empezar a trabajar en el diseño del sonido. Este proceso le dará al cortometraje todo lo necesario en el ámbito auditivo para recrear el espacio en el que transcurre la historia, además de conseguir que los diálogos entre los personajes sean lo más inteligibles posible.

Se realizará en esta etapa, las grabaciones correspondientes de Foley.

La captura o digitalización de audio consiste en pasar el sonido que tenemos grabado en un formato y soporte determinado (DAT, MD, Cassette, SD, etc.) a un formato y soporte informático (Aiff, Wav, Mp3, etc.). Este proceso se realiza con el fin de poder editar el audio capturado con cualquier tipo de software informático (Pro Tools, Audition, Audacity, Reaper, etc.).

Los archivos de audio con los que trabajamos en este proyecto eran en formato Wav (Waveform Audio File Format). Dicho formato digital es el más adecuado para trabajar en el

ámbito profesional ya que, aunque cada archivo ocupa mucho espacio, ofrece una calidad excelente al ser un formato sin compresión de datos. La frecuencia de muestreo elegida es de 48 kHz a 16 bits, es uno de los estándares en el ámbito profesional audiovisual.

Una vez importados todos los archivos de audio a nuestro computador, necesitaremos un software de audio, que nos permita trabajar el sonido en el PC/MAC. Los programas que nos permiten realizar esta operación son diversos y van desde la simple grabadora de sonidos de Windows, a programas profesionales. Pese a que el principio es el mismo: “convertir el sonido que entra al hardware en archivos de audio informáticos que contienen un muestreo y cuantificación determinados”, el resultado final, lógicamente, es bien distinto; los programas de audio profesionales nos ofrecen mucha mayor versatilidad y realizan el proceso de muestreo y cuantificación de una forma mucho más precisa.

En esta ocasión, al estar familiarizada y tener más experiencia con los softwares Audacity y Audition, elegí trabajar con dichos programas de audio en este proyecto ya que pienso que brindan versatilidad y proporcionan muchas posibilidades a la hora de cubrir cualquier tipo de necesidad en edición de audio.

En el ámbito profesional/comercial el proceso de montaje y sincronización de las distintas fuentes funciona de la siguiente manera: primero, una vez se tiene capturado tanto imágenes como audio, el montador se encarga de sincronizar y montar todo el film, y a continuación, acabada esta tarea, se le envía el material al ingeniero de sonido para que realice el diseño de sonido del mismo. En este proyecto, para las partes animadas del corto, Cristian Navarro realiza la sincronización de las voces con los fotogramas y yo (Mariana Correa), luego, realizo el diseño sonoro de cada escena. Para las partes en oscuridad, y para el proyecto en general, realizo el diseño sonoro con sumo cuidado, poniendo atención a todos los detalles y manejando

adecuadamente los tiempos, los efectos de sonido, la música, la intención que se le quiera dar a cada escena y los espacios. Haciendo uso de las posibilidades que me brindan los softwares para hacer las transformaciones necesarias a los archivos de audio con el fin de que el resultado final tenga calidad y este bien hecho.

Producción:

El productor es el representante legal y el responsable de los aspectos organizativos y técnicos de la elaboración del cortometraje animado. Está a cargo de la financiación y de la difusión del proyecto.

-Preproducción:

El productor debe desarrollar el presupuesto, el cronograma y un plan para financiar el proyecto. En esta etapa el productor debe encargarse de hacer todas las cartas y formatos necesarios para la solicitud de apoyo económico que brinda la Universidad de Antioquia, solicitar permisos para grabar en las cabinas de radio, gestionar los recursos materiales y económicos y por último estar pendiente y presente en todo el proceso del proyecto.

-Producción:

El productor debe procurar que todo continúe de acuerdo al plan de desarrollo y lo estipulado en el cronograma, velar porque haya un desarrollo de las funciones efectivo y sin contratiempos, mantener las cuentas de los ingresos y egresos, gestionar los recursos, espacios, herramientas y los implementos necesarios para la elaboración del proyecto.

-Postproducción:

El productor debe estar pendiente de que todo el proceso de montaje se haga de acuerdo a las fechas estipuladas, además de comenzar a ejecutar el plan de divulgación en medios y redes sociales y completar el plan de financiación del proyecto.

14. Plan de difusión

El plan de difusión principalmente pretende la ideación, planificación y gestión de las vías de distribución de nuestro cortometraje animado para alcanzar el objetivo definido en su creación. Se planea llevar nuestro proyecto a varios festivales nacionales e internacionales. Entre los festivales que se desea presentar está el Festival Internacional de Cine de Animación, Efectos Visuales y Videojuegos más conocido como “Animayo”, el cual tiene lugar en el mes de mayo de 2018 en su décimo tercera edición en la isla de Gran Canaria en España y extiende su programación a otras ciudades del mundo, proyecto denominado “Animayo Itinerante”. Actualmente se desarrolla itinerantes en Madrid, Barcelona, Los Angeles, Bombay, Chicago, Uruguay, Colombia, Lisboa, Holanda, Huesca, Zaragoza, Sevilla y Lanzarote. Posterior a esto el cortometraje tendrá la oportunidad de presentarse en diferentes festivales y podrá ser divulgado en las redes sociales como contenido público.

Actualmente se cuenta con páginas en redes sociales. Específicamente, Facebook, Instagram y Youtube, para mostrar un poco de nuestro contenido y que el público se acerque de una manera más directa al cortometraje animado. También se contará con el apoyo de Altair quienes dispondrán del corto.

15. Cronograma

ACTIVIDADES	NÚMERO DE SEMANA ESTIMADA															
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
PROPUESTA ESCRITA INDIVIDUAL																
PITCH																
PROYECTO ESCRITO (PRIMERA ENTREGA)																
MAQUETA																
PROYECTO ESCRITO (SEGUNDA ENTREGA)																
GUIONES																
PRE-PRODUCCIÓN																
PRODUCCIÓN																
POST-PRODUCCIÓN																
ASESORÍAS																
ENTREGA FINAL																

15.1 Cronograma de la animación

ACTIVIDADES	NÚMERO DE SEMANA ESTIMADA															
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
CUADROS DIBUJADOS																
DIGITALIZACIÓN DIBUJOS																
GRABACIÓN PAISAJE SONORO																
FOLEY																
SELECCIÓN MÚSICA																
EDICIÓN VÍDEO																

16. Presupuesto

PRESUPUESTO PRE-PRODUCCIÓN						
CONCEPTO		Unidades	Valor uni.	Veces req.	Total	Recursos Adq.
Asesorías	Técnicas	2	\$20.000	1	\$40.000	\$40.000
	Pedagógicas	4	\$20.000	2	\$160.000	\$160.000
Casting	Actores	7	\$20.000	1	\$140.000	\$140.000
Total					\$340.000	\$340.000
PRESUPUESTO PRODUCCIÓN						
CONCEPTO		Unidades	Valor uni.	Veces req.	Total	Recursos Adq.
Espacio	Estudio grab.	1	\$300.000	8	\$300.000	\$2.400.000
Herramientas	Tasc. DR-100	1	\$1.800.000	1	\$1.800.000	\$1.800.000
	Memoria SD	1	\$50.000	1	\$50.000	\$50.000
	Papelería	1	\$10.000	1	\$10.000	-
Total					\$4.260.000	\$4.250.000
PRESUPUESTO POST-PRODUCCIÓN						
CONCEPTO		Unidades	Valor uni.	Veces req.	Total	Recursos Adq.
Herramientas	Computador	1	\$1.200.000	1	\$1.200.000	\$1.200.000
	Software	2	\$30.000	3	\$180.000	\$180.000
	Artículos(Foley)	1	\$10.000	1	\$10.000	-
Espacio	Estudio grab.	1	\$300.000	1	\$300.000	\$300.000
Total					\$1.690.000	\$1.680.000
TOTAL						
CONCEPTO		Total				
Gastos		\$6.290.000				
Improvistos 5%		\$314.000				
Recursos Universidad y Financiados		\$6.270.000				
Total		\$334.000				

17. Bibliografía

Chion, M. (1993). La audiovisión. Barcelona, España: PAIDÓS Comunicación.

Chion, M. (1992). El cine y sus oficios. Madrid, España: Ediciones Cátedra S. A.

DAZA C. Sandra L. (2009). Investigación-Creación: un acercamiento a la investigación en las artes, Iberoamericana Institución Universitaria.

CARVAJAL, Arizaldo B. (2005). Elementos de investigación social aplicada, Cuadernos de cooperación para el desarrollo, Cartagena de Indias.

Ariza, J. (2003). Las imágenes del sonido. Una lectura plurisensorial en el arte del siglo XX, Cuenca, Ediciones de la Universidad de Castilla - La Mancha.

Chion, M. (1999). El sonido. Música, cine, literatura... Barcelona: Paidós.

Feldman, S. (2002). La realización cinematográfica. Barcelona: Gedisa.

Andrew, D. (1993). Las principales teorías cinematográficas. Madrid: Rialp.

Aumont, J. y Marie, M. (1990). Análisis del film. Barcelona: Paidós.

Beltrán Moner, R. (1991). Ambientación musical: Selección, Montaje y Sonorización. Madrid:
Instituto Oficial de la Radio Televisión Española.

Berry, C. (2006). La voz y el Actor.

Grisales, J. (2006). Método para el manejo de la voz escénica: de la memoria de la voz a la
imagen de la palabra.

18. Anexos

Guion técnico
Cuando se va la luz...

SEC	ESC	ESPACIO	ACCIONES Y DIÁLOGOS	MÚSICA	EFFECTOS SONOROS	TIEMPO	OBSERVACIONES
01	01	INT EDIFICIO / SALA – NOCHE – LUZ	<p>-David coge las palomitas</p> <p>-David camina hacia el sofá</p> <p>DAVID: Ya están las palomitas</p> <p>¿Cómo vas con la película, Darío?</p> <p>DARÍO: Bien, David, Ya la encontramos, solo es esperar a que cargue un poco que es que el computador está algo lento.</p> <p>-En el sofá se encuentran Daniel, abrazando a Camila y Esteban junto a ellos</p> <p>-Camila le dice a Esteban que cierre la cortina</p> <p>CAMILA: Cierren la cortina para que no entre luz, Esteban, ve tú.</p> <p>ESTEBAN: Ah, Camila, tú estás más cerca.</p> <p>DANIEL: Déjamela quieta, Esteban.</p> <p>ESTEBAN: No la consienta en todo, Daniel, que la vuelve caprichosa.</p> <p>-Esteban se levanta a cerrar la cortina</p> <p>ESTEBAN: Ah, pero no importa, por lo menos yo sí tengo voluntad.</p>	No	<p>-Toma recipiente de palomitas</p> <p>-Pasos David</p> <p>-Pasos Esteban</p>	1'	

			<p>-Dice mirándolos a ellos mientras camina</p> <p>-Darío detiene a Esteban</p> <p>DARÍO: Cuidado, no camines por ahí que tropiezas con los cables y dañás todo, recuerda que esta mesa es de vidrio y bien cara.</p> <p>ESTEBAN: No la pongas ahí más bien.</p> <p>-Esteban toma otro camino</p> <p>DAVID: Bueno, alguien que vaya a llamar a las chicas para que no se pierdan nada.</p> <p>DARÍO: Están en el baño, haciendo quién sabe qué.</p> <p>CAMILA: ¡Ay, Darío!</p> <p>(Indignada).</p> <p>DARÍO: ¿Qué?</p> <p>Yo no dije nada.</p> <p>DANIEL: Jajá, A ver, yo voy.</p> <p>-Se levanta</p> <p>DANIEL: ¡Sara, María, vengan que ya vamos a poner la peli!</p>				
01	02	INT EDIFICIO / BAÑO – NOCHE – LUZ	<p>-María se seca el pelo</p> <p>-Sara toma agua de un vaso</p> <p>MARÍA: Lo que me molesta de este cabello es que siempre me tengo que demorar mucho secándolo y el secador se sobre calienta.</p> <p>SARA: Pero vale la pena el resultado, no? a no ser que quieras</p>	Leimotiv (al poner el secador en la bañera)	<p>-Secador</p> <p>-Escupitajo</p> <p>-Secador sobre cortina</p> <p>-Pasos Sara y María</p> <p>-Sara toma agua</p>	55''	

			<p>peinarlo por otra media hora. MARÍA: ¡No! Yo no me quedo aquí otro rato más, ahí sí qué bonita ni que nada. Pero, bueno, no importa, ya quedó, suave, sedoso y hermosos... -Se va a tocar el cabello y se quema, en seguida grita MARÍA: ¡Ay, Mi cabello está ardiendo! -Sara no se aguanta la risa y escupe al piso MARÍA: ¡Sara, Ordinaria! Aquí está el lavamanos, no escupa en el piso, incluso la bañera sigue llena de agua, allá también pudo haber escupido. SARA: Jajajajajaja, perdón, no pensé, ya lo trapeo. DANIEL: de lejos: ¡Señoritas! Vengan ya que ya pusieron la película. MARÍA: Ya, más tarde lo hace que es que nos están apurando, Vamos a ver la peli más bien. Mmm, ¿Dónde pongo este secador?... Ah, no importa, pongámoslo aquí. -María pone el secador sobre la cortina de la bañera MARÍA: Vamos. -María y Sara</p>			
--	--	--	--	--	--	--

			salen del baño				
01	03	INT EDIFICIO / SALA – NOCHE – LUZ	-Entran María, Sara y Daniel -Esteban sigue tratando de cerrar la cortina ESTEBAN: ¡Dios! ¿De qué año es esta cortina que es tan difícil de manipular? MARÍA: Sí, lo que pasa es que es una persiana rusa de un material muy fuerte y por eso es muy difícil de mover. -Esteban cierra la cortina ESTEBAN: Bendito sea el que la vuelva a abrir. DARÍO: Listo, apaguen la luz para poner la película, María ¿Dónde es que están los interruptores? MARÍA: Al lado de la puerta de mi cuarto, el primero es el de la sala. -Esteban apaga la luz ESTEBAN: ¡Listo, empiecen! -Darío pone la película	No	-Cortina -Click foco -Película	25 ‘‘	
01	04	INT EDIFICIO / SALA – NOCHE – SIN LUZ	-Se va la luz TODOS: ¡¡¡HEEEY!!! DARÍO: ¿Se fue la luz? TODOS: Nooooo. (Sarcásticamente) DARÍO: Ay, chito. MARÍA: ¿Cómo así? ¿Qué pasó con la energía? Si se supone que el	No	-Se va la luz -Pasos María y Sara	1’ 30’’	

			<p>del 202 fue a arreglar el problema hoy.</p> <p>DAVID: ¿De qué hablas?</p> <p>MARÍA: ¿Se acuerdan de que les conté que la semana pasada se inundó el lugar donde queda todo eso de la electricidad? Pues se supone que don Eugenio ¿Sí recuerdan a Don Eugenio? el del segundo piso.</p> <p>ESTEBAN: Ah, sí ¿El de la calva?</p> <p>MARÍA: Ese, él dice que es como que mecánico o yo no sé y se ofreció para arreglar eso.</p> <p>DANIEL: ¿Y si no fue?</p> <p>MARÍA: Sí fue, él me llamó y todo.</p> <p>DANIEL: No, pues, al final como que de mecánico solo tiene el nombre, jajaja.</p> <p>MARÍA: Ah, Igual ese señor es todo raro, me contaron que hasta hace brujería o yo no sé ¡Puro chisme!</p> <p>DAVID: ¿Y qué tal si fue que les pasó algo a los tacos?</p> <p>MARÍA: Puede ser, sí, voy a ir a ver entonces... Aunque me da un poco de miedo ir sola, ¿Sara me acompaña?</p> <p>SARA: Dale,</p>			
--	--	--	--	--	--	--

			<p>vamos</p> <p>-María y Sara se van a revisar el taco</p> <p>DARÍO: Tanto que esperamos para que al final se nos fuera la luz.</p> <p>ESTEBAN: ¡Lo sé! Pero ¿Quién manda a María a comprarse apartamento en un edificio tan malo?</p> <p>CAMILA: Sí, ¿Qué le pasa a la administración?</p> <p>¿Cómo dejan que cualquiera vaya a arreglar esas cosas? ¿Qué tal si dañan algo por el contrario?</p> <p>ESTEBAN: No, pues, tampoco, si el señor dice que es mecánico hay que creerle.</p> <p>CAMILA: Pero no para que haga algo tan delicado, Esteban, es nuestra seguridad la que está en sus manos.</p> <p>ESTEBAN: Jajajaja, no pues, tan dramática, ni que fuera a pasar algo...</p>				
02	05	INT EDIFICIO / ENTRE LA COCINA Y EL COMEDOR – NOCHE – SIN LUZ	<p>-Lejos se oye un choque eléctrico y un grito simultaneo</p> <p>-Rocky empieza a ladrar desenfrenadamente</p> <p>SARA: ¡¡¡AAAAAAH!!</p> <p>! ¡Ayuda!, Chicos, ¡vengan rápido por favor!</p>	Música de suspenso	<p>-Choque eléctrico</p> <p>-Ladrado de perro</p> <p>-Pasos corriendo de todos (5)</p>	22''	Música desde la línea: Hay Dios... MARÍA...

			<p>DAVID: Hay Dios... MARÍA... -Todos corren hacia donde están las chicas SARA: POR FAVOR, RÁPIDO, LLAMEN A EMERGENCIAS DANIEL: ¿Qué pasó, Sara, Qué pasó? SARA: NO SÉ QUE PASÓ, MARÍA TRATÓ DE REVISAR EL TACO Y COMO QUE UN CHOQUE LA ALCANZÓ Y NO RESPONDE, NO SÉ QUÉ HACER, ¡¡¡AYUDA!!!</p>				
02	06	INT EDIFICIO / ENTRE LA SALA Y EL COMEDOR – NOCHE – SIN LUZ	<p>-María solloza adolorida, tratando de emitir sonidos pero no puede porque está gravemente herida</p> <p>DARÍO: Voy por mi celular... Aunque no veo nada, ¿dónde fue que lo dejé?... Ah, en el cuarto, ¡juemadre!</p> <p>-Darío corre al cuarto de María</p> <p>CAMILA: ¡Esteban ve a abrir la cortina!</p> <p>ESTEBAN: Ah!!! ¡Siempre yo! A ver...</p> <p>-Esteban corre a abrir la cortina</p> <p>ESTEBAN: Esto no se mueve, no sé qué pasa, creo que se ajustó mucho... ahhh.</p>	No	<p>-Pasos corriendo Darío</p> <p>-Pasos corriendo Esteban</p> <p>-Pasos corriendo Daniel</p> <p>-Rompe cuerda</p> <p>-Teclas del computador</p> <p>-Pasos de Daniel</p> <p>-Pasos de Camila y Esteban</p> <p>-Ladridos</p>	2'	Fade out de música

			<p>-Esteban hala la cuerda de la cortina con fuerza</p> <p>ESTEBAN: No, Daniel, venga, usted que es el fuerte aquí, una ayudita.</p> <p>-Daniel corre a abrir la cortina</p> <p>DANIEL: A ver, langaruto, esto se hace así, mire y aprenda.</p> <p>ESTEBAN: Cómo voy a ver si no hay luz...</p> <p>DANIEL: (Interrumpiendo a Esteban) Sí, cállese, ¿Dónde está esa cosa?... Ya.</p> <p>-Daniel hala con mucha fuerza y rompe la cuerda de la cortina</p> <p>DANIEL: ¡AH!</p> <p>ESTEBAN: ¿Qué?</p> <p>DANIEL: ...Rompí la cuerda.</p> <p>ESTEBAN: ¡¡¡Daniel!!! ¿Ahora cómo se abre eso?</p> <p>CAMILA: Ya, chicos, está bien, vengan rápido ¿Tienen algún celular por ahí? El mío está descargado, ¿Y el tuyo amor?</p> <p>DANIEL: Recuerda que me lo robaron la semana pasada y estoy usando el tuyo.</p> <p>CAMILA: Ay, verdad ¿Y esteban?</p> <p>ESTEBAN: No,</p>			
--	--	--	--	--	--	--

			<p>pues, recuerde que yo le presté el mío para que lo usara un momento, pero estaba bajito de batería también.</p> <p>CAMILA: Ay, no, ese también se descargó, ¿Sara y el tuyo?</p> <p>SARA: Lo dejé en la casa, y no tengo idea de dónde dejó María el de ella.</p> <p>DAVID: Y yo no tengo celular...</p> <p>CAMILA:...Entonces... ¿Somos siete personas y ninguno de nosotros tiene cómo llamar a nadie?</p> <p>...</p> <p>DANIEL: ¿Y por el computador no se podrá hacer nada?</p> <p>ESTEBAN: A ver yo veo, creo que estoy cerca de él... Acá está.</p> <p>-Esteban teclea el computador</p> <p>ESTEBAN: Nada, no enciende... No entiendo.</p> <p>DANIEL: Ah, entonces DARÍO APURESE! ¡ENCUENTRE ESE CELULAR RÁPIDO!</p> <p>DARÍO:(Acusmático): ¡¡¡Hago lo que puedo!!!</p> <p>DAVID: Bueno, entonces vayan a tocarle a los del frente, y griten por ahí por el pasillo para ver si nos escuchan, No entiendo qué está</p>			
--	--	--	---	--	--	--

			<p>pasando. SARA: ¡¡¡PIDAN AYUDA, CHICOS, POR FAVOR!!! CAMILA: Yo voy ¿Vienes amor? DANIEL: No, Yo tengo que ir al baño YA. -Daniel se dirige al baño ESTEBAN: Entonces yo te acompaño, Camila. -Camila y Esteban salen del apartamento hacia el pasillo. -María hace otro jadeo SARA: ¡María, resiste! DAVID: Vale, Sara y yo nos quedaremos con María... -Énfasis en los ladridos del perro DAVID: Darío calle a ese perro que no nos...</p>				
02	07	INT EDIFICIO / CUARTO DE MARÍA – NOCHE – SIN LUZ	<p>DAVID:... Deja pensar. DARÍO: ¡Sí, ya trato de calmarlo, espere que está en el cuarto de al lado! ¡Agh! ¿Dónde dejé mi celular? Ya no me acuerdo... (Los ladridos del perro se intensifican) Ah, yo mejor calmo a ese perro primero. -Darío camina al cuarto de al lado</p>	No	-Pasos de Darío	12''	
02	08	INT EDIFICIO / CUARTO	<p>-Darío se asoma al cuarto donde esta Rocky</p>	Música de suspenso	-Ladridos -Perro corriendo	13''	

		DE MARÍA – NOCHE – SIN LUZ	-Rocky le ladra a un enchufe que está teniendo un corto circuito DARÍO: ¿Rocky? De dónde viene esa chispa... juemadre... ¡Rocky aléjese de esa cosa, venga para acá! ¿Rocky? ¡Rocky cuidado! ¿Ya está viniendo? ¡ROCKY NO SE VAYA PARA ALLÁ, ME ESCUCHÓ! -Rocky corre hacia el enchufe y el enchufe explota DARÍO: ¡¡ROCKY!! -Rocky muere		-Explosión de enchufe		
02	09	INT EDIFICIO / COMEDOR – NOCHE – SIN LUZ	DAVID: ¿Qué sonó así? No me digan que... ¿DARÍO, ESTÁ BIEN? DARÍO: Sí, pero el perro no, algo le pasó también. DAVID: No me digas eso, hombre... Ahh. -David se dirige a la puerta y sale al pasillo	No	-Pasos de David	9''	
02	10	INT EDIFICIO / PASILLO – NOCHE – SIN LUZ	-David se asoma al pasillo DAVID: Camila, Esteban ¿Qué dicen los vecinos? CAMILA: Nada, no responden. DAVID: A ver, yo trato. -David toca la puerta ESTEBAN: Ya hemos tocado como cuatro veces, lo más	No	-Toc toc de puerta -Luz vuelve y se va -Pasos de Esteban, Camila y David	35''	

			<p>probable es que no estén. CAMILA: ¡YA! ¡Vamos a llamar a los de los otros pisos rápido! ¡¡AYUDA POR FAVOR!! ESTEBAN: Ya, Camila ¿y con qué tiempo? Ya María se nos habrá muerto hace rato. CAMILA: Si no hacemos nada es peor. ESTEBAN: No falta que tampoco estén. CAMILA: ¿Usted por qué es tan negativo, Esteban? En esta situación lo que importa es que hagamos algo porque si no... -La luz vuelve un segundo y se va de nuevo CAMILA: Ay Dios mío... Sí vieron eso, ¿Verdad? ESTEBAN Y DAVID: Sí... -Esteban, Camila y David entran de nuevo al apartamento</p>				
02	11	INT EDIFICIO / COMEDOR – NOCHE – SIN LUZ	<p>DAVID: Sara ¿Sí viste eso también, no? SARA: ¿Qué está pasando en este edificio? DARÍO: (saliendo de un cuarto y acercándose a ellos): ¿Chicos sí vieron que la luz volvió un momentico? DAVID: No sé si</p>	-Golpe musical -Música de suspenso	-Linterna prende y apaga -Tomar llaves -Pasos de David, Camila y Esteban	48''	-Golpe musical al encender la linterna la primera vez -Música de suspenso al encender la linterna la segunda vez

			<p>eso es algo bueno o no... Bueno, Darío, entonces, ¿ya tienes tu celular?</p> <p>DARÍO: Nada, creo que ni siquiera lo traje.</p> <p>ESTEBAN: ¡Darío!</p> <p>DARÍO: No, no pero, hay algo bueno, logré encontrar una linterna husmeando una gaveta del cuarto de María.</p> <p>-Enciende la linterna bajo su rostro pareciendo un ser tenebroso y haciendo que los demás griten, en seguida vuelve a apagarla</p> <p>DARÍO: Perdonen, perdonen.</p> <p>-Vuelve a encender la linterna y se logra notar un poco el panorama</p> <p>DAVID: Bien, pásanosla a nosotros, Darío.</p> <p>-Darío vuelve a apagar la linterna y se la pasa a David</p> <p>DAVID: Llévemola para buscar ayuda con los vecinos, Darío y Sara quédense aquí cuidando a María... No sé qué cosa estará haciendo Daniel en el baño, pero bueno, ya con nosotros tres basta, Vamos, nos llevamos la llave.</p>			
--	--	--	---	--	--	--

			-David agarra unas llaves -David, Camila y Esteban salen del apartamento				
02	12	INT EDIFICIO / COMEDOR – NOCHE – SIN LUZ	DARÍO: ¿Cómo está el pulso de María? SARA: Déjame ver... HAY NO ¡NO SE LO SIENTO! ¿MARÍA? ¡¡¡MARÍA NO!!! Ya está muerta, Darío, ¿Qué vamos a hacer? [Muy alterada] DARÍO: NO, NO, NO ¿CÓMO ASÍ? ...NO LO SÉ, NO ME ESPERABA ESTO... ¿Y entonces? ¿No hay como llamar a emergencias? ¡¡¡MARÍA, RESPONDE!!!! SARA: ¿Y qué otra cosa podremos hacer? Debe haber alguna manera de... -El enchufe en el que está conectado la radio tiene un corto -La radio se prende sola y empieza a sonar SARA: Hay Dios... La radio... ¿por qué está encendida? DARÍO: No sé... Voy a apagarla, suena horrible. SARA: ¡No! Espera, no la toques. Ya después de ver lo que le pasó a María me da	-Música de suspenso	-Corto de enchufe -La radio se prende -Sonido de radio -La radio se apaga -Corto de enchufe -Inodoro basándose	50''	- La música de suspenso empieza a sonar cuando se prende la radio y termina cuando la radio deja de sonar -El sonido del inodoro se escucha a lo lejos

			<p>miedo todo...</p> <p>DARÍO: Pero si no deja de sonar esa cosa me voy a morir del miedo.</p> <p>-La radio se apaga</p> <p>DARÍO: Oh... bueno... parece que me hizo caso...</p> <p>-El enchufe tiene un corto de nuevo</p> <p>SARA: ¡¡¡Ah!!!</p> <p>¡¡¡No!!! Ya no aguanto, ¡¡¡tengo mucho miedo!!!</p> <p>-Ligero respiro.</p> <p>SARA: Ya Daniel se está demorando mucho en el baño ¿No crees? ¿Y si le pasó algo?</p> <p>-Suenan los inodoros</p> <p>SARA: Ah, no.</p> <p>-Ambos se alivian un poco</p> <p>DARÍO: Debí caerle mal algo, Entonces...</p>				
03	13	INT EDIFICIO / BAÑO - NOCHE – SIN LUZ	<p>-Daniel baja la palanca</p> <p>-Daniel se lava las manos</p> <p>DANIEL: Cómo así que vuelve la luz y se va de nuevo tan rápido... Y justo cuando estoy aquí, ¿Quiéren matarme del susto o qué? Ah... La verdad es que si yo.</p> <p>-El enchufe donde está conectado el secador empieza a chispear suavemente</p> <p>DANIEL: ¿Qué?... Ay Dios.</p> <p>-Daniel retrocede un poco</p> <p>-El enchufe</p>	<p>-Música de suspenso</p> <p>-Leimotiv</p>	<p>-Inodoro basándose</p> <p>-Lavado de manos</p> <p>-Chispas suaves</p> <p>-Pasos de Daniel</p> <p>-Chispas fuertes</p> <p>-Secador</p> <p>-Resbalón</p> <p>-Chapuzón en tina</p> <p>-Golpe en cabeza con la tina</p> <p>-Agarre de cortina</p> <p>-La cortina se suelta</p> <p>-Cae el secador en la tina</p>	30''	<p>-El sonido del inodoro se escucha ahora en el baño</p> <p>-Música de suspenso desde que el enchufe empieza a chispear suavemente y termina con la electrocución de Daniel</p> <p>- Leimotiv al final de la escena</p>

			<p>chispea fuerte, se enciende el secador -Daniel se asusta y grita DANIEL: ¡¡¡AAAH!!! ¿QUÉ FUE ESO? [Muy asustado]. Daniel retrocede rápido y resbala, cae en la tina mojada y se golpea la cabeza. DANIEL: Ah... Mi cabeza... Estúpida tina, ahora ya estoy todo mojado... ¿El secador? ¿Qué? Pero si no hay luz... No, ya, tengo que salir de aquí ¡ya! -Trata de levantarse tomando la cortina pero por la presión se suelta y esta tumba al secador de cabello haciéndolo caer en la tina y electrocutando a Daniel -Daniel hace sonidos horribles mientras se electrocuta -El enchufe donde está conectado el secador tiene un corto circuito -Daniel muere</p>		- Electrocución -Corto de enchufe		
04	14	INT EDIFICIO / COMEDOR - NOCHE – SIN LUZ	<p>DARÍO: Pues sí se está demorando demasiado... -Esteban, Camila y David regresan DAVID: Listo, ya nos respondieron los del quinto y el sexto, dicen que van a hacer lo</p>	-Golpe musical -Música de suspenso	-Pasos de Esteban, Camila y David	1'15''	-Golpe musical después de que Sara dice: Daniel no ha salido del baño, lleva un buen rato -Música de suspenso al

			<p>posible para buscar ayuda, ya están tratando de llamar alguna ambulancia, pero la señal está interfiriendo mucho.</p> <p>ESTEBAN: No, y también tratamos de llamar al apartamento del señor Eugenio y no nos respondió, los vecinos nos dijeron que él arregló esa cosa y se fue temprano. Ese calvo descarado...</p> <p>CAMILA: Y están preocupados porque uno de ellos trató de salir a buscar respuestas de lo que pasó y no ha regresado... ¿Será que le paso algo allá abajo?</p> <p>ESTEBAN: Tal vez se electrocutó al poner las llaves en la puerta que es de metal jajaja.</p> <p>CAMILA: ¡Ay, esteban, no moleste!</p> <p>ESTEBAN: Pero vea lo que nos acaba de pasar con María y ya vio cómo está de raro el edificio, no me extrañaría que algo así haya pasado.</p> <p>CAMILA: ¡Usted...! (Camila intenta responderle a Esteban pero Sara la interrumpe).</p> <p>SARA: ¡Chicos! Hablando de</p>				final de la escena
--	--	--	--	--	--	--	--------------------

			<p>María...</p> <p>DAVID: ... ¿Qué? (Silencio) ¡NO! No me digas que... (Más silencio).</p> <p>CAMILA: ¡¡¡MARÍA!!! MARÍA, DIME ALGO, ¡POR FAVOR!</p> <p>SARA: Basta, Camila, ¡ya la perdimos!... No hubo nada que pudiéramos hacer... (Pequeño silencio pero Darío trata que evitar la tensión rompiendo ese silencio).</p> <p>DARÍO: P-pe, pero también deben saber algo y es que parece que las cosas están empezando a funcionar por si solas, sin necesidad de que venga la luz, ¡¡ahorita se prendió la radio sola por un momento!!</p> <p>CAMILA: ¿¿Qué???</p> <p>(Extrañada con un tono de “¿Estás jugando, cierto?”)</p> <p>DARÍO: También se murió el perro.</p> <p>ESTEBAN: ¿EL ROCKY? ¡NO!</p> <p>SARA: Y Daniel no ha salido del baño, lleva un buen rato allá...</p> <p>CAMILA: ...Ay Dios... David, Esteban acompañenme... -Esteban, Camila</p>			
--	--	--	--	--	--	--

			y David van a buscar a Daniel				
04	15	INT EDIFICIO / BAÑO - NOCHE – SIN LUZ	-Camila toca la puerta CAMILA: ¿Amor? Amor, ¿estás bien? -Camila abre la puerta del baño -Camila ilumina la bañera -Esteban, Camila y David encuentran a Daniel muerto -Camila se asusta -Camila suelta la linterna -Camila entra en shock y se desmaya DAVID: Au, Camila. ESTEBAN: ¡Camila! Dañaste la linterna, estamos ciegos otra vez. DAVID: ¿Camila? ¡Camila! Rápido, necesita agua, está en Shock. ESTEBAN: Ay no, en seguida... (Preocupado).	-Música de suspenso -Golpe musical	-Toc toc de la puerta -Puerta abriéndose -Linterna cae -Camila desmayo	17''	-Música de suspenso de bajo volumen, al abrir la puerta aumenta el volumen y al ver a Daniel hay un golpe musical
04	16	INT EDIFICIO / SALA - NOCHE – SIN LUZ	-Esteban corre a la cocina DAVID: Espere, Esteban no corra, cuidado se enreda con algo. -Esteban se detiene frente al televisor ESTEBAN: Uyyy, menos mal me dijiste, JAJA, justo aquí al frente tengo los cables conectados al tele... Un poquito más y yo no sé	-Música de suspenso	-Pasos corriendo Esteban -Corto televisor -Estallido televisor -Caída televisor	23''	-Música de suspenso cuando se prende el televisor y se intensifica al caerle el televisor sobre Esteban

			<p>qué pasaba... (Respira hondo) uff... Parceee estoy... -El televisor tiene un corto y se prende DARÍO: ¿Sí ven? ¡Las cosas se están prendiendo solas! DAVID: ESTEBAN QUITESE DE AHÍ. -El televisor estalla -El televisor cae sobre Esteban</p>				
04	17	INT EDIFICIO / SALA - NOCHE – SIN LUZ	<p>SARA: ¡ESTEBAN! DARÍO: ¡ESTEBAN! ¡ESTEBAN, HABLA! -Esteban agoniza -Todos corren a ayudar a Esteban DAVID: Rápido, quitémosle ese televisor de encima! -David y Darío le quitan el televisor a Esteban -Sara revisa el cuerpo de Esteban SARA: ¡DIOS, NO!... Parece que tiene muchas cortadas ¡AAAAH, SÍ, SE ALCANZÓ A CORTAR EL CUELLO! DARÍO: ¡NO, NO, ESTEBAN, RESPONDA ESTEBAN, RÁPIDO, QUÉ HACEMOS! SARA: No hay tiempo, no tenemos a quién</p>	-Música trágica (opción)	-Pasos corriendo de todos (5) -Tomar televisor - Revisión/ta cto de cuerpo -Palmadas en la mejilla	23''	

			<p>llamar y de aquí a que salgamos se va a morir. DARÍO: No, pero, los vecinos... -Esteban muere SARA: ¿ESTEBAN? ¡ESTEBAN!... -Sara le da palmadas en la mejilla a Esteban (Silencio)</p>				
05	18	INT EDIFICIO / SALA - NOCHE – SIN LUZ	<p>DAVID: Camila, reacciona, por favor. -Camila empieza a llorar, y mientras llora habla CAMILA: ¡POR QUÉ TIENE QUE PASARNOS ESTO! PRIMERO MARÍA Y EL PERRO, AHORA ESTEBAN... ¡¡Y MI DANIEL!!! QUÉ VOY A HACER SIN ÉL, ¡YO NO PUEDO! ¡¡AGGHH!! (Llora con muchas más fuerza y luego de unos segundos se calma un poco). -De repente suena un trueno lejano (acusmático)</p>		-Trueno lejano	13’’	-Fade out de la anterior música y continua el trueno
05	19	INT EDIFICIO / COCINA- NOCHE – SIN LUZ	<p>DAVID: OH NO, ¡Va a llover! ¡Nos vamos a electrocutar todos! ¡Tenemos que irnos ya! SARA: ¿Pero cómo salimos? Si es verdad lo que dijo esteban, nos electrocutaremos al intentar abrir por la puerta de</p>	-Música adrenalínica a suave -Música adrenalínica a fuerte	-Buscan en las gavetas -Vuelve la luz -Se va la luz -cortos circuitos por toda la casa -Pasos corriendo de todos(4)	30’’	-Música adrenalínica después de que David dice: Oh no. Cuando vuelve la luz, la música desaparece rápidamente - La música aparece cuando

			<p>abajo con las llaves. DARÍO: ¿María no tiene guantes de hule en algún lado? CAMILA: (Aun suena recuperándose de la tristeza, pero ya está muy estable) creo que sí, en la cocina, busquemos bien. -Los chicos buscan en las gavetas CAMILA: Acá están, parece que solo tiene un par...</p> <p>DARÍO: ...Parece que el que los tenga será el responsable de abrir la puerta... -Vuelve la luz SARA: ...Y... Volvió... -Se vuelve a ir la luz DARÍO: ...A irse... -Se producen cortos circuitos por toda la casa DAVID: ¡Cuidado! ¡RÁPIDO, HAY QUE SALIR DE AQUÍ CUANTO ANTES! -Los chicos corren -Los chicos salen del apartamento</p>				empiezan a salir las chispas
05	20	INT EDIFICIO / PASILLO - NOCHE - SIN LUZ	<p>SARA: ¡Rápido, pidamos el ascensor! DARÍO: SARA NOOOO. -Sara corre a pedir el ascensor -Sara oprime el</p>	<p>-Música adrenalínica a -Golpe musical</p>	<p>-Pasos corriendo Sara -Oprimir el botón para llamar al ascensor -Choque</p>	10''	-Golpe musical cuando Sara muere

			<p>botón para llamar al ascensor</p> <p>-Se genera un choque eléctrico</p> <p>-Sara muere</p> <p>DARÍO: SARAAA PEROO, ¡¡¡PORQUÉ!!!</p>		<p>eléctrico</p> <p>-Impacto contra el suelo</p>		
06	21	<p>INT EDIFICIO / PASILLO</p> <p>- NOCHE</p> <p>- SIN LUZ</p>	<p>DAVID: ¡Rápido, no hay tiempo! Vamos.</p> <p>-Bajan corriendo las escaleras, por un momento se prende la luz y logran ver cuerpos muertos de los vecinos</p> <p>-Los chicos gritan</p> <p>DAVID: BAJEN, BAJEN.</p> <p>-Siguen bajando y llegan a la puerta</p> <p>DAVID: Bien, hay que salir de una vez.</p> <p>DARÍO: ¡No! Hay que detener esto definitivamente, incluso si salimos no lo vamos a detener del todo...</p> <p>CAMILA: ¿Qué quieres decir?</p> <p>DARÍO:El problema tiene que venir del cuarto de los contadores eléctricos. Algo allá debe estar teniendo fallas graves. Pásenme los guantes, voy a bajar a dañar esa cosa de una vez por todas.</p> <p>CAMILA: ¿Qué?</p> <p>¡NO! ¿Cómo piensas hacer eso?</p> <p>DARÍO: La voy a golpear con algo.</p>	<p>-Música adrenalínica</p>	<p>-Bajan corriendo las escaleras(3)</p> <p>-Se prende la luz</p> <p>-Chispas</p> <p>-Arrebate de guantes</p> <p>-Baja las escaleras</p> <p>Darío</p>	46''	<p>-Fade out al final de la escena</p>

			<p>DAVID: ¿QUÉ? ¿Qué es esa idea tan estúpida? ¿Darío, te embobaste o qué? CAMILA: Además eso allá abajo sigue inundado, ¿No? -Salen más chispas DARÍO: No hay tiempo, El piso abajo ya debe estar seco, iré, aunque no quieran. -Darío le arrebató los guantes a Camila y baja las escaleras CAMILA Y DAVID: ¡Darío!</p>				
06	22	INT EDIFICIO / SÓTANO - NOCHE – SIN LUZ	<p>-Darío baja al sótano -Darío se ajusta los guantes DARÍO: Bien, voy a entrar. -Darío camina y se golpea con algo DARÍO: ¡Auch! ¿Qué es esto? DARÍO: El extintor, claro. -Darío rompe el vidrio del extintor -Darío saca el extintor -Darío abre de un golpe la puerta del cuarto de energía</p>	No	<p>-Baja las escaleras Darío -Se ajusta los guantes -Romper vidrio -Se saca el extintor -Golpe a la puerta</p>	11’’	
06	23	INT EDIFICIO / CUARTO DE ELECTRICIDAD - NOCHE – SIN LUZ	<p>-Darío entra al cuarto -David golpea repetidas veces la caja de energía y esta hace corto circuito y se apaga bruscamente. -Se va la energía -Las chispas paran, y David y</p>	-Música de suspenso	<p>-Pasos de Darío -Golpes de la caja de energía -Corto circuito (explosión) -Se va la energía -Chispas</p>	19’’	-Cuando las chispas paran, la música para también

			<p>Camila duda DAVID: Qu- Qué... ¿Darío? ...</p> <p>CAMILA: ¡Darío! ... DAVID: Realmente lo hizo... CAMILA: Rápido, intentemos salir y buscar ayuda YA, tal vez aún podamos salvarlo de algún modo.</p>		-Pasos corriendo de Camila y David		
06	24	EXT EDIFICIO / PUERTA DEL EDIFICIO - NOCHE - LUZ	<p>-David abre la puerta -David y Camila salen del edificio corriendo gritando por ayuda. DAVID Y CAMILA: AYUDAAA, AYUDAAA!!</p>		<p>-Puerta abriendo (llaves) -Pasos corriendo Camila y David -Sonido ambiente (calle, carros, etc)</p>	7''	
07	25	INT HOSPITA L / HABITAC IÓN DEL HOSPITA L - DÍA - LUZ	<p>-David narra (voz off extradiagética): Darío realmente logró detener el problema eléctrico del edificio, casi le cuesta su vida, pero logramos pedir ayuda a tiempo, al parecer su cuerpo resistió a los choques eléctricos más que los otros. Aseguran que la inundación que se dio fue la principal causa de la locura de la electricidad, todo porque el baño de los del primer piso tuvo un problema en las tuberías y el</p>	<p>-Música melancólica a -Golpe musical -Música de suspenso -Leimotiv</p>	<p>-Sonido ambiente (hospital) -Sonido ambiente (día, pájaros, etc) -Pasos corriendo David -Pasos de Eugenio (a través de la puerta) -Chispitas</p>	1'13''	<p>-La música melancólica termina cuando Camila llama a David -Golpe musical cuando muestran la ventana y después de esta música de suspenso - Leimotiv al finalizar -Los pasos de Eugenio se escuchan a lo lejos</p>

			<p>agua caía directamente en el cuarto de los contadores eléctricos. Pero, nunca entendimos cómo pudo ser posible que eso enloqueciera a la energía a tal grado. Pero sabemos que esa noche jamás la vamos a olvidar. La noche en la que se desató una tragedia luego de que se fuera la luz...</p> <p>-Darío está recuperándose en cama</p> <p>-Camila está acompañando a Darío</p> <p>-David está mirando a la ventana</p> <p>CAMILA: ¡DAVID, DAVID, Darío abrió los ojos!</p> <p>DAVID: ¿Sí?</p> <p>-David corre hacia ellos feliz</p> <p>DAVID: ¡Qué bien! No sabes cómo me alivia verlo despierto... De verdad que me da un respiro eso... Mejor esperemos a que él nos hable.</p> <p>-David mira hacia la puerta del cuarto y por la ventanilla se logra ver a alguien pasar</p> <p>DAVID: ¿Oh, qué?</p> <p>CAMILA: ¿Qué</p>			
--	--	--	--	--	--	--

			<p>pasó, David? DAVID: Creo que acabo de ver al señor Eugenio pasar... CAMILA: ¿Eugenio? ¿El del segundo piso?... DAVID: S-Sí... No sé, vi una calva, se me pareció a la de él CAMILA: Pero, qué haría él aquí, si según sabemos él no estuvo en el edificio esa noche. Ambos reaccionan asustados como si se hubieran dado cuenta de algo CAMILA: ¿Y si él fue el responsable de todo? DAVID: N-no... ¿O sí? -El interruptor de la luz del cuarto suelta unas chispitas</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--