



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

MNEMOTECNIA

Reflexiones en torno a la percepción y la construcción audiovisual

TESINA

Que para obtener el título de:

Licenciado en Ciencias de la Comunicación

Especialidad en Producción Audiovisual

Presenta:

MARCO ANTONIO GONZÁLEZ PEÑALOZA

Asesor: Maestra Jessica Fernanda Conejo Muñoz



Ciudad Universitaria, CDMX, 2017



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

A Dora Peñaloza y Rafael González por enseñarme a luchar siempre hasta el final.

A La Pera, porque siempre me procuró y me mostró el verdadero valor de la familia.

A Silvia, Lucha, Sofía e Irma, por cuidarme como si fuera uno más de sus hijos.

A Judith, Rocío y Leticia, mis otras madres, gracias por la paciencia y todas estas fuerzas.

A mis padrinos, Ernesto, Óscar y Alberto, que es el postizo, por ser hombres ejemplares.

A Bernardo, Japón, Betito, Cecilia y Mauricio por todas las aventuras y grandes momentos a su lado. Gracias por quererme y siempre escucharme.

A David y Ángel, porque siempre supieron cómo curarme el dolor.

A Ivonne y Tomás, por el apoyo incondicional y el calor de un hogar.

A ti, Ariadna, por confiar siempre en mí y por enseñarme el verdadero amor.

Y a toda mi demás familia, tíos, primos, primas y sobrinas.

Soy muy afortunado de tener tantos seres queridos.

A mi amigo Fernando, por saber siempre estar desde los 5 años.

Y todas esas magníficas personas que conocí durante mi trayectoria escolar.

Al equipo de producción, **Manuel, Joe, Alejandro, Jorge Luis, Roberto, Mijail, Kirby, Edgar y Marco**. Gracias por el apoyo y aprendizaje. Sin ustedes no lo hubiera logrado.

A los actores, **Constantino, Libertad y Emmanuel**: Gracias por toda la confianza.

A mis maestros, los que forjaron mi educación, en especial a aquellos que me enseñaron también de la vida: **Jorge A. Pérez Valencia, Abigail Romo, Alejandro Gallardo Cano,**

Alejandro Tapia, María Luisa Sánchez, Felipe López Veneroni, Angélica Carrillo,

Marcos Márquez y en especial a mi asesora de tesis **Fernanda Conejo**.

A todos ustedes, gracias.

Oigo y olvido. Veo y recuerdo. Hago y entiendo.

Proverbio Chino

Índice

Introducción	06
1.- El problema metodológico de la comunicación (audiovisual)	13
2.- Sobre la percepción Audiovisual	25
3.- El audiovisual como objeto sonoro	30
4.- Montaje asincrónico	34
5.- Mnemotecnia	39
6.- Conclusiones	43
7.- Anexo: Carpeta de Producción	46
7.1.- Apoyo y colaboraciones.....	47
7.1.- Información de contacto.....	49
7.2.- Ficha audiovisual.....	50
7.3.- Información general de contenido.....	51
7.3.1.-Tema.....	51
7.3.2.- Objetivos.....	51
7.3.3.-Sinopsis.....	51
7.3.4.- Desarrollo de personajes.....	52
7.3.4.1.- Dante.....	52
7.3.4.2.- Mesalina.....	55
7.3.4.3.- Virgilio.....	58

7.4.- Biblia.....	58
7.4.1.- Preguión.....	58
7.4.2.- Escaleta.....	60
7.4.3.- Estructura narrativa.....	62
7.4.4.- Guión.....	63
7.4.5.- Storyboard.....	109
7.5.-Diseño de Producción.....	148
7.5.1.- Diseño de arte.....	149
7.5.2.- Vestuario.....	150
7.6.- Diseño sonoro.....	152
7.7.- Planificación de producción.....	153
7.7.1.- Locaciones.....	153
7.7.2.- Plan de grabación.....	155
7.7.3.- Cronograma.....	158
8.- Fuentes de Consulta.....	159

INTRODUCCIÓN

El audiovisual cual fenómeno de comunicación tiene en su fundamento distintos códigos compuestos por múltiples lenguajes (imagen, sonido y palabra), los cuales en conjunto son capaces de crear distintos componentes o materias de expresión que amplían las posibilidades discursivas e interpretativas entre emisor y receptor mediante la utilización de un lenguaje nuevo: el lenguaje audiovisual.

Una de las principales cualidades de dicho lenguaje radica en su potencial narrativo pues es capaz de decir y expresar muchas cosas al mismo tiempo, cualidad que ningún otro tipo de lenguaje o expresión posee. Si bien como lenguaje el audiovisual depende de un medio para su expresión; como fenómeno de la comunicación, antes de ser mediático, es un proceso biopsicosocial.

En el fenómeno que representa lo audiovisual intervienen frecuentemente los sentidos, la sensibilidad y la razón a través de canales de expresión, códigos determinados y medios particulares que atienden las necesidades solicitadas por la intencionalidad del emisor y las exigencias del receptor. El estudio de tal fenómeno, que a su vez representa un proceso sociocultural, económico, técnico y tecnológico, rebasa la simple interpretación sistemática que hasta nuestros días rigen a los procesos de producción audiovisual. Por ello, en estricto sentido, el análisis y la explicación de dicho fenómeno le compete en gran medida a las ciencias sociales.

Es por ello que, motivado también por un gusto personal por el cine y en general por el fenómeno audiovisual, decidí acercarme a la construcción de discursos audiovisuales para intentar proponer un ejercicio de crítica donde se ponga en práctica la teoría, comprobando así metodologías y procesos de creación que no son exclusivos de medios como el cine y la televisión sino que son extensibles a la variedad de formatos y medios. Gracias a los avances tecnológicos actuales se ha cambiado la manera en que consumimos y producimos audiovisuales. Su creación entonces nos demanda más responsabilidades pues el audiovisual al insertarse de

manera masiva en la cultura no sólo tiene la capacidad de representar la realidad, sino de introducir elementos que afecten el condicionamiento perceptual del ser humano. Sin duda esto desencadena una serie de problemáticas que van desde lo social hasta lo económico e inclusive político, pasando por lo cultural y hasta en la mera creación artística.

Como señala William Ivins, “los países atrasados del mundo son aquellos que no han aprendido a aprovechar plenamente las posibilidades de la manifestación y comunicación gráficas, y que mucho de las ideas y capacidades más características de nuestra civilización occidental han estado íntimamente relacionadas con nuestra capacidad de repetir exactamente esas manifestaciones y comunicaciones gráficas.¹”

Si bien Ivins nos habla desde el entorno prefotográfico sus planteamientos son claramente extensibles al universo del audiovisual al estar soportado no sólo en comunicaciones gráficas como la pintura, el grabado o la fotografía, sino en cualquier manifestación artística y cultural, llámese literatura, teatro, escultura, música, etcétera. En estricto sentido, el audiovisual no sólo hereda las problemáticas de las comunicaciones gráficas sino de cualquier manifestación en las que se soporta el fenómeno.

El fácil acceso que se tiene actualmente, no sólo del video sino de todo medio digital y electrónico, capaz de soportar un discurso audiovisual, ha permitido que los receptores dejen de ser “pasivos” y entren en un proceso comunicativo donde la retroalimentación es la principal cualidad del acto. La comprobación de un lenguaje que ya no es exclusivo de medios como el cine y la televisión, ha ampliado los canales no sólo de comunicación sino de información que exigen día a día ampliar los conocimientos en torno al fenómeno audiovisual.

¹ W. M. Ivins, *Imagen impresa y conocimiento. Análisis de la imagen prefotográfica*, Barcelona, Gustavo Gili, 1975, P.13.

La capacidad interpretativa que adquieren tanto emisores como receptores depende en gran medida de un desarrollo adecuado de los elementos que conforman el proceso de comunicación. Será necesario identificar la estructura mínima en donde se produce el paso de señales e información en un acto comunicativo audiovisual para así construir productos mejor direccionados al contemplar desde su creación más canales de comunicación y expresión.

De conseguirlo y de ser capaz de funcionar igualmente a niveles más complejos, deberá de dar pie a la creación de modelos y metodologías que nos permitan estudiar los fenómenos audiovisuales bajo un mismo enfoque comunicativo y así poder trazar esquemas que eviten tanto una dispersión metodológica al momento de investigarlo como una irresponsabilidad de los emisores al utilizar su lenguaje.

Es preciso, como consecuencia, buscar aquellos componentes del lenguaje audiovisual que nos ayudarán a interpretar los fenómenos a partir de las capacidades humanas y no de las cualidades exclusivas brindadas por un medio determinado. El análisis de la selección, organización y expresión de los componentes que dan sentido a un audiovisual ayudarán por tanto a revelar más alcances narrativos para su construcción.

Así, durante el primer capítulo titulado “El problema metodológico de la Comunicación Audiovisual”, analizaremos los alcances y sobre todo las limitantes que encara un fenómeno polifacético como el audiovisual, al ser estudiado bajo una perspectiva puramente social y que no contempla procesos psicológicos o biológicos.

Esto nos dará pie a vislumbrar el segundo capítulo titulado “Percepción audiovisual”, en el cual resaltaremos la importancia de la subjetividad en la recepción de mensajes audiovisuales y cómo la ciclicidad del proceso afecta también en la creación. El tomar entonces en cuenta estos elementos a la hora de crear un discurso audiovisual parecen ser esenciales si se quieren hacer más

efectivos los mensajes. Basta con ver la historia del cine para percatarse cómo han cambiado no sólo los modos de producción sino de narración. La simple evolución del plano cinematográfico, por ejemplo. Pero, ¿qué otros elementos del lenguaje audiovisual nos permiten ampliar sus alcances narrativos? Por ello para el tercer capítulo se pretende trazar un camino alternativo de creación donde el sonido y la imagen converjan de manera equitativa y no el sonido en subordinación a la imagen. Con el título de “El audiovisual como objeto sonoro”, este capítulo buscará resaltar las cualidades del sonido y su percepción en un fenómeno audiovisual.

Así para el capítulo cuarto titulado “Montaje asincrónico” se responderá sistemáticamente a la pregunta ¿es la asincronía un recurso narrativo para ampliar los alcances del discurso audiovisual? Se partirá entonces del montaje como creador de sentido. Y para comprobarlo, daremos pie al fin último de este proyecto: a la creación de un producto, un *ensayo audiovisual*.

La decisión de abordar una investigación desde la *praxis* se debió en gran medida por una necesidad de cuestionar la teoría y comprobarla en un contexto como el actual, donde la tecnología provoca cierta transfiguración del lenguaje audiovisual, al masificar su uso y transformar el proceso comunicativo al poner una cámara al alcance de todos.

Para entender mejor la concepción de *ensayo audiovisual* debemos concebirla como una herencia de lo que se denomina *film ensayo*. En su libro “Documental y vanguardia”, Josep Catalá nos explica el concepto de *film ensayo* y nos dice que no es más que una reflexión mediante imágenes, realizada a través de una serie de herramientas retóricas que se construyen al mismo tiempo que el proceso de reflexión.² Es decir, que mediante la manipulación de imágenes se reduce la

² Josep. M. Catalá. *Documental y Vanguardia*, Barcelona, Cátedra, 2005, 109-158 pp.

distancia entre representación y reflexión, haciendo que ambas se conjunten en un solo lenguaje. *Se reflexiona representando y se representa reflexionando*³.

Es posible apreciar en el *film ensayo* cómo la cualidad ilustrativa tradicionalmente adjudicada a la imagen adquiere más un sentido dialéctico, es decir, sus valores de oposición son capaces de adaptarse y conformar nuevos significados. Es preciso entonces aclarar, que para completar dicho funcionamiento y propiamente proceso de comunicación, es necesaria la colaboración y la mirada del receptor. En este sentido, el *film ensayo* rompe con los estándares tradicionales de consumo, pues al ofrecerse como forma de reflexión, las ideas se complementan y se terminan de construir a partir de la conciencia de cada espectador. Esto sin duda rompe también con algunos límites en cuanto a géneros dramáticos se refiere, al presentarse con formas híbridas, combinando géneros e inclusive técnicas y modos de narración. Esto sin duda puede generar críticas y distintos puntos de análisis, pues ¿qué tanto el *film ensayo* supera los límites del propio cine cuando en su nombre implícitamente se están marcando?

Estas consideraciones nos permiten pensar en la posibilidad de un *ensayo audiovisual* y abandonar estas ideas en pro del arte y medios puros, tal y como lo hacen los estudios visuales. Por esta razón tampoco se va a categorizar el producto bajo un concepto como el *video ensayo*, pues si bien responde a los mismos principios de construcción y es el formato elegido para llevar a cabo este proyecto, se limita en su conceptualización a las mismas características técnicas de producción y distribución del video.

El video entonces se concibe como un formato con cierta flexibilidad en su distribución ya que en su naturaleza no cuenta con un medio específico de exhibición y permite un mayor alcance y distribución. Es flexible en cuanto a

³ Ernesto Pesci Gaytán. *Video-Ensayo: Narrativa maestra del pensamiento audiovisual*, [en línea] 6 pp. México, Universidad Autónoma de Zacatecas, 12 de julio de 2014. Dirección URL: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A6036.pdf.

creación al tener la portabilidad como cualidad lo que permite acelerar los procesos de producción y post producción. El fácil acceso que se tiene actualmente, no sólo al video sino a todo medio digital y electrónico, permite nutrir estéticamente los productos y facilitar los procesos de creación audiovisual.

La idea de conceptualizar este proyecto bajo el nombre de *ensayo audiovisual* es evitar encasillar estos discursos a medios o formatos que, lejos de potencializar la capacidad discursiva basada en la dialéctica, se limitan a segmentar a su público, el cual resulta ser pieza clave en la construcción y reflexión del discurso. Además se busca abrir también el concepto a futuros medios y formatos capaces de soportar los fenómenos audiovisuales y acepten como forma de narración al *ensayo audiovisual*.

Una vez delimitado el camino en la investigación y la manera en que se abordará, en este caso un *ensayo audiovisual*, daremos paso al último capítulo que lleva el mismo título que el *ensayo audiovisual*: “Mnemotecnia”; en dicho apartado se explicará el proceso de creación del producto, cuya duración será de 45 minutos y tendrá como cualidad principal el trabajo asincrónico de cada una de sus partes. Tendrá el fin de exaltar la percepción humana a través del montaje y dejar de lado desde la creación la intención de entregarle al receptor un significado o sentido absoluto.

¿Puede un video de producción académica convertirse en un ensayo audiovisual para debatir sobre los alcances narrativos de su propio lenguaje? Sin duda creo que sí y es necesario pues hay grandes oportunidades de facilitar la comprensión del fenómeno al ser explicado por el mismo fenómeno. Es un poco acompañar esta idea de Godard sobre el tiempo de lectura en el cine pues para él es imposible leer la historia del cine, son horas y horas de material fílmico, simplemente no tenemos vida para apreciar todo para después reflexionarlo. Por ello, la historia del cine no debe ser contada sino proyectada. Y en la era digital en la que vivimos que se acompaña por una revolución de la información a partir de la

tecnología y los medios, parece imprescindible para estudiantes y académicos de las ciencias sociales comenzar a utilizar los enormes potenciales comunicativos y de reflexión que acompañan a los fenómenos audiovisuales.

Si bien el fenómeno audiovisual puede ser estudiado y categorizado bajo los cánones comunicativos de emisión y recepción de mensajes, el lenguaje que ocupa el audiovisual necesita de un código particular para su interpretación que muchas veces varía por región geográfica e inclusive cultural y que además es cambiante conforme transcurre el tiempo. Dependen en su mayoría de los contextos a los que el receptor pertenece. Esta es la principal preocupación y complicación de mi investigación.

Por ello, es necesario precisar que el audiovisual se concibe sin un sentido absoluto. Se trata de un sentido polisémico que se adquiere en gran medida a partir de la cultura y la propia visión que tiene el receptor del mundo. Una vez que el receptor es afectado por el mensaje es cuando será capaz de reconstruir un significado. El problema es que aquellos elementos abstraídos para su reconstrucción e interpretación no llevan al significado del fenómeno sino del producto.

Al tratarse de un fenómeno comunicacional polifacético el problema por resolver consistirá en plantear una solución a partir de elementos teóricos sobre la audiovisión y comunicación; esto con el fin de trazar estrategias en futuras investigaciones teniendo el cuidado de no caer en simples análisis críticos que parezcan funcionales. Si concebimos al audiovisual como un lenguaje y una forma de pensamiento más allá del simples medios de comunicación y expresiones artísticas, es posible vislumbrar productos con una verdadera responsabilidad social y dotados de un sinfín de cualidades estéticas, confirmando así nuevos alcances en la construcción de mensajes audiovisuales.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA METODOLÓGICO DE LA COMUNICACIÓN (AUDIOVISUAL)

*Don't you wonder sometimes
About sound and vision?
David Bowie.*

El fenómeno audiovisual tiene una característica particular que ningún otro proceso comunicativo tiene. Esto se debe a que es capaz de manejar distintas señales perceptuales y de representación. Es decir, podemos ser capaces con el audiovisual de decir y expresar muchas cosas al mismo tiempo; esto por medio de la imagen, el sonido y la palabra.

El fenómeno audiovisual deriva y se retroalimenta de otros fenómenos culturales, sociales, económicos y políticos. Cuando se habla del audiovisual frecuentemente se suele referir a manifestaciones preconstruidas, insertadas en medios específicos, llámese Cine, Televisión, Video; o de formatos audiovisuales con fines determinados: Largometrajes, Videoclips, Spots, Telenovelas, Documentales, Noticiarios, etcétera. Pero, existen también fenómenos audiovisuales fuera de este entorno que en general podríamos llamar televisivo y cinematográfico.

Por ejemplo, en un concierto masivo de música se emplea la producción audiovisual para acercar al espectador por medio de la proyección de imágenes en directo, las cuales son registradas por una o varias cámaras que se sitúan dentro o cerca del escenario. Este tipo de eventos al ser masivos no permiten el mismo punto de vista para todo el público. La perspectiva de cada asistente será diferente y mejor percibida mientras más cerca se esté del escenario. Por ello, este fenómeno audiovisual deriva de una necesidad por otorgar el mismo punto de vista a todos los asistentes, acercando al artista con el público por medio de imágenes registradas por la cámara y proyectadas a través de la pantalla.

La función de la imagen en este tipo de producciones elimina en el espectador el efecto acusmático que provoca mantener una mala posición espacial con respecto

al escenario. Es decir, escuchar sin ver la causa original de los sonidos y reducir el espectáculo a una experiencia meramente sonora. Lo que se intenta con la producción de la imagen en movimiento aplicada a conciertos masivos es presentarnos la fuente de todos los sonidos mediante la utilización apropiada de encuadres y movimientos de cámara: “una escucha visualizada que se acompañe de la visión de la causa/fuente”.⁴ Se pretende entonces que el espectador asocie el sonido de una imagen precisa, con un significado absoluto que podrá parecer más o menos claro e identificable en su cabeza. Cada vez que este sonido sea escuchado de nuevo como acusmático, el espectador apelará siempre y constantemente a su sistema cognitivo.

En un concierto masivo de música se observa que la naturaleza de la audición no permite deducir un lugar de escucha espacialmente privilegiado frente a un sonido o conjunto de sonidos para el espectador. Por esta razón, la representación visual al asociarse a la audición de un sonido sitúa a la imagen como oído para el espectador; mostrándole así la fuente de los sonidos.

Así podríamos seguir ejemplificando diferentes fenómenos audiovisuales que se manifiestan fuera del entorno televisivo y cinematográfico y son comprobables desde varias perspectivas comunicativas y sociales, pues si bien responden a diferentes procesos de recepción, su valor cultural y artístico no se pone en duda.

Destacamos así el *Live Cinema*, el *Mapping* o las instalaciones audiovisuales en museos; conceptos y géneros relativamente nuevos con un enfoque experimental, aun en desarrollo, tanto en el ámbito artístico y mediático, que combinan narrativas o no narrativas, lineales o no lineales con música en vivo y otras artes escénicas. Resulta curioso que todas estas manifestaciones tengan la particularidad de la inmediatez, es decir, la naturaleza de estos fenómenos está fuera del factor mediático pues responden a procesos comunicativos más

⁴ Michel Chion, *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*, Barcelona, Paidós, 1993, p. 73.

perceptivos y de estimulación que exigen cierta interactividad con el espectador, de manera vivencial y que pocas veces son repetibles.

Podemos deducir así que el proceso perceptivo del fenómeno audiovisual representa un acto comunicativo a nivel intrapersonal, es decir, el receptor al estar frente a cualquier fenómeno audiovisual, dentro o fuera de un entorno televisivo o cinematográfico, es capaz de interiorizar y resignificar los elementos que lo componen con base en su experiencia. Tomar en cuenta este nivel de comunicación resulta esencial en la comprensión de los fenómenos audiovisuales, pues toda comunicación está sujeta a la interpretación privada del individuo.⁵

Este factor meramente subjetivo ha truncado y dificultado el estudio del audiovisual, pues las investigaciones en materia de comunicación han abordado este fenómeno desde un punto de vista donde el investigador se toma a sí mismo como receptor, cayendo en la utilización de un método introspectivo para decodificar y analizar los mensajes que los fenómenos audiovisuales producen. Se olvida por completo al verdadero receptor y la complejidad contextual en la que está inmersa la recepción de los mensajes audiovisuales. Así, estas investigaciones quedan limitadas ya no sólo en el medio sino al emisor.⁶

Al omitir al receptor, estas investigaciones se quedan limitadas al no hacerse extensibles a todo el universo posible de receptores y ahora de medios y productos en los cuales, el audiovisual se comporta de manera diferente y atiende distintas necesidades comunicativas. Si bien mantienen en sus modos de producción cierta similitud con los empleados en Cine o Televisión, ¿por qué no podemos analizar sus discursos bajo una misma metodología? No me resulta preciso recurrir a la teoría cinematográfica para entender y analizar un fenómeno como el *Live Cinema*, por ejemplo, que si bien guarda en el nombre y procesos de realización cierta similitud, responden a procesos completamente diferentes de recepción. Inclusive un discurso televisivo no puede ser analizado con el mismo

⁵ Alejandro Gallardo Cano, *op. cit.*, p 40.

⁶ Ángel Rodríguez, *op. cit.*, p. 19.

rigor que uno cinematográfico. Tan sólo comparar las múltiples teorías existentes alrededor del montaje cinematográfico con las casi nulas teorías entorno al montaje televisivo.

Existen así dos corrientes de pensamiento que han abordado la investigación audiovisual desde este método introspectivo las cuales son identificadas por Ángel Rodríguez:

La primera, parte del estructuralismo y se apoya en la lingüística y la semiótica e intenta dar respuesta a los problemas narratológicos de la comunicación de masas y consecuentemente, de los fenómenos audiovisuales.

La segunda, parte de planteamientos más ligados al proceso de producción y del conocimiento tecnológico de cada medio, intentando analizar sus posibilidades narrativas; fragmentando su análisis en función de los distintos medios de comunicación (cine, televisión, multimedia).⁷

Si bien a la hora de estudiar el fenómeno audiovisual las Ciencias Sociales se hayan inmersas en dicha introspección metodológica, las posturas y planteamientos de las corrientes identificadas por Ángel Rodríguez no deben ser del todo desechadas. Por ejemplo, en el caso de la Semiótica existen ciertos límites dentro de los cuales, como señala Umberto Eco, “se encuentran un grupo de fenómenos que todavía no son analizados, fenómenos cuya importancia semiótica es indudable”.⁸

Tal es el caso del fenómeno audiovisual, el cual se concibe con una facultad innata de semiosis⁹ que deriva de la praxis, el lenguaje. Y si bien el fenómeno audiovisual es analizado por la semiótica bajo distintos métodos, como la

⁷ *Ibid.*, p 19.

⁸ Umberto Eco, *Tratado de semiótica general*, México, Ed. Debolsillo, 2005, p. 21.

⁹ Proceso sígnico que en contacto con el sistema social adquiere significado.

interpretación y el análisis lingüístico, no todas las investigaciones realizadas están mal encaminadas al basarse en un método introspectivo, simplemente los resultados que se obtienen de estas investigaciones son simples interpretaciones del fenómeno.

La perspectiva semiótica de Umberto Eco, por ejemplo, no acepta por completo a la comunicación intrapersonal como un proceso de comunicación y deja claro que “el acto perceptivo del destinatario y su comportamiento interpretativo no son condiciones necesarias para la relación de significación. (...) Excepto en el caso de los procesos simples de estimulación, cualquier proceso de comunicación entre humanos o entre cualquier tipo de aparato “inteligente”, ya sea mecánico o biológico, presupone un sistema de significación como condición propia necesaria”.¹⁰

Si bien Umberto Eco descarta a los procesos perceptivos como actos comunicativos, él mismo acepta que es precipitado sostener que esas señales percibidas carecen de valor para la semiótica dado que un significante puede también ser independiente de su significado y poseer sólo valor de oposición. Por ello decide llamar a esto un **Sistema de Significación** al no suponer todavía un **Proceso de Comunicación** efectivo. Para lograrlo, deberá tener ese sistema la cualidad de concebir una relación de significación que tenga un motivo, es decir, un propósito comunicativo con el exterior.

Ante esto, Ángel Rodríguez advierte:

No es nuevo que frente a cualquier estímulo estético o narrativo los distintos receptores perciban sensaciones distintas, pero tampoco lo es que una parte de esas sensaciones son también coincidentes. Sin la coincidencia de decodificación de todos los receptores frente a un mismo estímulo, la narración audiovisual no sería posible.¹¹

¹⁰ Umberto Eco, *op. cit.*, p. 25.

¹¹ Ángel Rodríguez, *op. cit.*, p. 20.

El mismo autor señala que esa dispersión metodológica entorpece de manera directa el estudio del audiovisual. La razón principal es que el estudio de la comunicación humana se inició desde una perspectiva social, cuando debió gestarse a partir de las ciencias físicas, biológicas y humanas. Es como si las ciencias del mar se aplicaran sin haber desarrollado previamente la biología, o la psiquiatría sin la medicina.

Y por ello sentencia:

Pienso que la sociología de la comunicación debería ser posterior al estudio de la psicofísica comunicativa. Uno de los objetivos esenciales del conocimiento científico es la previsión eficaz de los fenómenos a partir de informaciones previas, y difícilmente podemos prever las respuestas de todos los espectadores posibles de una serie televisiva norteamericana si no conocemos todavía, por ejemplo, cómo actúa la percepción del color en la comprensión de una narración; o cómo influyen los cambios de intensidad sonora en la construcción del sentido global de una secuencia, o cuáles son exactamente los mecanismos visuales y sonoros que determinan la sensación de segmentación y de coherencia narrativa.¹²

(...) Consecuentemente, si entendemos que todos los seres humanos perciben los mismos estímulos físicos mediante los mismos mecanismos fisiológicos, y que estos mecanismos determinan la interpretación de cualquier variación del entorno próximo a nuestro cuerpo de acuerdo con nuestras características biológicas, uno de los puntos de partida esenciales en la investigación sobre comunicación ha de ser necesariamente la percepción humana.¹³

¹² *Ibid.*, p 21.

¹³ *Ibid.*, p 22.

La investigación en torno al lenguaje audiovisual ha realizado numerosos esfuerzos por legitimizar un código, mismos esfuerzos al estar mal fundamentados, desde el punto de vista de Ángel Rodríguez, han provocado la dispersión metodológica que frena en gran medida el planteamiento de toda investigación sobre el fenómeno audiovisual, incluyendo aparentemente esta.

No basta tampoco con aprender y ejecutar la técnica que codifica el discurso audiovisual, esto no provoca en automático el entendimiento del fenómeno pues hay cualidades en el espectador que intervienen en esa percepción y que son universales, cualidades que son empleadas para memorizar la trama de una película, por ejemplo, la cual suele estar dada e intencionada desde su creación por el guionista y director. Sin embargo, existen productos donde la trama es inexistente, o donde se le exige al espectador completarla con base en su experiencia.

Podríamos mencionar el cine de Tarkovski, de Kubrick o del mismo Godard que evoca sin duda sensaciones que son universales en el espectador y que cuentan con un alto valor descriptivo y emocional. No hace falta entender por completo una película para que nos haga sentir o nos provoque. En todo acto comunicativo siempre hay una intención, un motivo y las películas de estos directores son claros ejemplos de contenidos con cualidades perceptivas dignas de ser analizadas al menos discursivamente por la Comunicación. Pero eso no implica que dichos análisis que a la fecha ya son numerosos ayuden al entendimiento no de un producto sino del fenómeno en general, en este caso lo audiovisual.

Existe una teoría de la comunicación que intenta explicar este fenómeno perceptivo a través del audiovisual, la cual concibe al ser humano con una condición biológica y psicológica antes que social. Una teoría de la comunicación que ha sido poco explorada pues carece de fundamentos teóricos firmes pero que extrañamente se comprobó mediante la práctica. Me refiero a la Teoría del Tono de Miguel Sabido, investigador, dramaturgo y realizador mexicano, pionero del entretenimiento con un beneficio social.

Miguel Sabido fue capaz de esbozar una teoría de la comunicación a partir de su experiencia como dramaturgo para posteriormente llevarla a la televisión, siendo el pionero de la *telenovela histórica* en México. Su teoría reúne elementos propios de la biología como la *evolución* o conceptos complejos de la física cuántica como la *vibración*, un tipo de energía que rige al universo y a la vida misma desde su nacimiento. Puesto que “todo lo que vibra existe, todo lo que existe vibra. Por ende, la condición del ser es la vibración”.¹⁴

La evolución le ha otorgado al hombre la capacidad de comunicarse con su entorno mediante su organismo siendo capaz de transformar las vibraciones de su entorno en flujos de información que, al organizarse, pueden emitirse de vuelta mediante múltiples lenguajes.

Así, existe un código de comunicación intrapersonal que yace dentro del hombre y responde a la relación perceptiva que se establece con el entorno. La evolución de dicho código mucho tiene que ver con la evolución biológica que el hombre ha desarrollado a partir de la relación con su entorno y con los de su misma especie.

A nivel fisiológico consiste en la emisión de energía desde un punto del sistema nervioso que al ser recibida a manera de estímulo, otro punto del sistema nervioso establece una relación de significación, provocando así una reacción instintiva. Dicha relación convierte al estímulo en sensación y de manera inmediata emite una respuesta física hacia el entorno. Esa energía se recibe en forma de **vibraciones** y viaja dentro del organismo humano y comunica neuronas y terminales nerviosas, ordenándolas mediante patrones neuronales que codifican la información.¹⁵

¹⁴ Miguel Sabido, *El tono. Andanzas teóricas, aventuras prácticas, el entretenimiento con beneficio social*, México, Ed. UNAM, 2002, p. 30.

¹⁵ *Ibid.*, p 30.

El hecho de encontrar un código primitivo intrapersonal, el cual se establece dentro del organismo del ser humano, responde a una cualidad neuronal que de igual manera ha permitido transformar las sensaciones en **emociones** por medio de la razón; entendiendo a las emociones como las alteraciones de ánimo influidas por la experiencia que se acompañan por cambios fisiológicos meramente orgánicos.¹⁶ Así, el cerebro humano ya no sólo es capaz de recibir los flujos de energía a nivel fisiológico, sino de transformarlos a nivel cognitivo siendo inclusive capaz de convencionalizar las sensaciones transformadas. Por eso a las mariposas en el estómago las llaman amor.

Debe entenderse que la información percibida a través de los medios de comunicación “solamente simulan de forma artificial las perturbaciones físicas del entorno humano que originalmente eran fundamentales para la supervivencia humana. Y esta simulación está hecha artificialmente de una forma consciente y voluntaria por una u otras personas”.¹⁷

Así, el ser humano utiliza distintos códigos para interpretar los flujos de información que los órganos de los sentidos captan a través de diversas fuentes. Por lo tanto, tal y como lo señala la Teoría del Tono de Miguel Sabido, los códigos de comunicación humana también pueden construirse a partir de señales desencadenadas provenientes del entorno pues establecemos una relación de significación cuando la información es interpretada a través del sistema nervioso y el cerebro. La relación establecida entre las señales aisladas y la experiencia del individuo buscará así la supervivencia en primera instancia, ya que en el caso de la percepción audiovisual se busca un placer estético o de fuga.

Aun y cuando el ser humano interpreta diversos fenómenos audiovisuales y crea sentido a través de la audiovisión, la base perceptiva del hombre no se modifica de ninguna manera. Los fenómenos audiovisuales podrán ser distintos y estar

¹⁶ La RAE define a las emociones como una alteración del ánimo intensa y pasajera, agradable o penosa, que va acompañada de cierta conmoción somática.

¹⁷ Ángel Rodríguez, *op. cit.*, p.p. 25-26.

soportados en diferentes medios pero los seres humanos siempre los van a percibir mediante los mismos sistemas fisiológicos. En estricto sentido, el medio que soporta un fenómeno audiovisual sólo determina la manera de organizar la información del mensaje.

¿Sería entonces preciso centrar nuestra investigación en los procesos comunicativos a nivel biológico, en el estudio de señales producidas dentro del cerebro? La respuesta es no. Y es porque el estudio de la actividad neuronal, las descargas eléctricas que producen dichas señales y conexiones, la Comunicación Física y Biológica, no están del todo claras en sus planteamientos cuando el objeto de estudio es el cerebro, el cual es el segundo objeto más complejo y del que se tiene menos conocimiento apenas por debajo del universo. Esa es la causa de la dispersión metodológica de la que habla Ángel Rodríguez y que limita el estudio de la comunicación audiovisual.

Por lo tanto no podemos discutir nada en torno al fenómeno audiovisual hasta el momento en que entendamos cómo los estímulos producidos por un audiovisual son decodificados por el cerebro, antes de esto y siguiendo el eje establecido por la Teoría del Tono, sólo estaríamos explicando los procesos de transmisión de energía o precisamente de información en forma de vibración. Podríamos también deducir que esos mismos procesos de energía, a nivel cognitivo, no son más que asociaciones de patrones y modelos que representan el mundo exterior y que se valen de analogías para su descripción. Analogías que son meramente subjetivas y que dependen de la capacidad perceptiva del individuo; y en lo colectivo, dependen de determinaciones culturales, sociales y geográficas.

Hasta ahora podemos identificar ciertos conceptos que no distan mucho entre ellos en cuanto a explicación y análisis y que sin duda podrían ayudarnos para establecer una intención comunicativa clara a la hora de crear un discurso audiovisual. Para generar ese entendimiento claro es preciso pactar un código.

Antes de concebir el Internet como un conjunto de medios masivos y de poner una cámara al alcance de todos, el receptor de fenómenos audiovisuales no necesitaba de aprender de ningún código pues podía sólo limitarse a ver y escuchar. Ahora con los avances tecnológicos dentro del fenómeno audiovisual existe un feedback más inmediato entre sus interlocutores. Por ello, el comunicólogo audiovisual debe centrar su estudio en el lenguaje y el producto y no en el medio; dominar el código. El emisor se enfrenta a la dificultad de hacer legible un mensaje audiovisual para cualquier espectador. Deberá saber de antemano que cada medio limita expresivamente un discurso audiovisual.

Sería engañoso el pretender, a partir de esta investigación y experimento, definir por completo un sistema de codificación universal que ayude no sólo a crear, sino a analizar y entender el fenómeno de lo audiovisual sin importar el medio en el que esté soportado. Eso no es una tarea exclusiva ni siquiera de las Ciencias Sociales. Se exige un estudio interdisciplinario y el esclarecimiento de ciertos fenómenos y procesos biológicos.

Dado que todo fenómeno comunicativo está sujeto a la interpretación privada del individuo, es necesario identificar entonces a nivel intrapersonal los elementos universales que nos ayudarán a ampliar los canales comunicativos del audiovisual. Se deberá concebir entonces al receptor y al emisor como seres humanos biopsicosociales capaces de establecer una relación entre la información que se recibe del fenómeno audiovisual y la información aprendida por experiencia.

Para lograrlo, sería necesario partir de la percepción para localizar, en ese sistema de significación, las unidades mínimas de relación que establece el ser humano a partir de los flujos de información que recibe del entorno y específicamente del fenómeno audiovisual.

En lo que respecta a esta investigación, el análisis centrará su atención en la dimensión sonora del fenómeno audiovisual. El sonido ha sido estudiado por

distintas disciplinas, como la ingeniería, la física, la antropología, las cuales han logrado esclarecer el comportamiento de sus propiedades y funciones. Ha llegado incluso el hombre a manipular el sonido convirtiéndolo en música, una de las más grandes expresiones del hombre. Tanto en la música como en el sonido existe así un concepto base que sirve para entender cómo se perciben los sonidos y cómo se construye la música. La manipulación de esta energía en el universo sonoro es comprobable con sólo ver a una persona tocar un instrumento de viento o cuerdas. Me refiero al concepto de *vibración*. El mismo concepto de la teoría del tono es claramente extensible y maleable si se trata desde una perspectiva sonora.

Pero antes de llevar la investigación a niveles complejos, antes de hablar cómo esas vibraciones viajan por el aire y llegan a nuestros oídos para después ser decodificadas por nuestro sistema cognitivo; es preciso recalcar que cualquier vibración es en sí una reacción, una manifestación de movimiento con causa. Esa cualidad maleable del sonido y la vibración es lo único que nos va a interesar por el momento para entender la importancia y sobre todo la necesidad de poner énfasis en la dimensión sonora del audiovisual, ya que como veremos en los siguientes capítulos, la percepción del sonido guarda propiedades que pueden potencializar los canales expresivos del discurso audiovisual.

CAPÍTULO II SOBRE LA PERCEPCIÓN AUDIOVISUAL

*El cineasta que es honesto con lo que plasma en la pantalla,
puede tocar partes profundas y oscuras del espectador.*

Y sentir.

Alfonso Cuarón.

A lo largo de la historia hemos visto al hombre desarrollando diferentes formas de expresión, creando así estímulos estéticos y narrativos a través de la escritura, la pintura, el teatro, la música, la escultura, la fotografía; y en sí, de cualquier manifestación artística y cultural. Estas manifestaciones han mantenido la peculiaridad de interpretar la realidad mediante distintos medios, los cuales han evolucionado a la par de los avances tecnológicos, enriqueciendo así los modos perceptuales del ser humano. En la medida en que la tecnología y el conocimiento técnico avanzan, la capacidad de desarrollar y crear mensajes más efectivos e inmediatos aumenta.

Desafortunadamente, el estudio de los fenómenos perceptivos ha sido abordado por disciplinas fuera de la licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Este campo inexplorado por el comunicólogo, lo ha llevado a negar que este tipo de transmisión de información representa un acto comunicativo cuando la psicología ha demostrado en reiteradas ocasiones que dentro del individuo existen procesos comunicativos complejos (codificación y decodificación), que son el principio de otros procesos con el exterior y a un nivel social. Así, la psicología de la percepción explica cómo el ser humano percibe e interpreta la información de su entorno y de su propio organismo¹⁸, de cómo el hombre, de toda esa información disponible, selecciona únicamente aquella que le es importante para su supervivencia.¹⁹

El ser humano recibe constantemente **estímulos** a través de los cinco órganos de los sentidos (ojo, oído, piel, cornete y lengua). Estos flujos de información pueden

¹⁸ Alain Lieury, *Manual de psicología general*, Barcelona, Ed. Herder, 1992, p. 31.

¹⁹ Rainer Guski, *La percepción*, Barcelona, Ed. Herder, 1992, p. 7.

ser entendidos como **sensaciones** en el momento en que son interpretados por los cinco sentidos (audición, visión, tacto, olfacción y gustación). Las sensaciones entonces son la respuesta directa e inmediata a los estímulos captados por los órganos de los sentidos. Una sensación podrá ser percibida únicamente en el momento en que el individuo establezca una relación de significación entre el objeto percibido y su experiencia aprendida.

Dado que estas experiencias varían en cada individuo, las relaciones de significación que se establezcan con el objeto serán igualmente diferentes. Por ello, la percepción de un mismo fenómeno audiovisual será diferente en cada individuo. La percepción al ser subjetiva presupone una condición selectiva en la que el individuo, al no poder percibir todo al mismo tiempo, selecciona y discrimina la información en función de lo que desea percibir y necesita para su supervivencia o placer estético.

Cabe mencionar que la percepción de un individuo se encuentra en constante cambio. No es específica de un momento. Se va retroalimentando en la medida en que las experiencias se enriquecen y el entorno y la cultura misma van cambiando. Y al ser un fenómeno a corto plazo, mantendrá inevitablemente una dimensión temporal.

Queda claro que la percepción humana es un proceso de captación e interpretación de los fenómenos físicos del entorno y que las manifestaciones culturales y artísticas, creadas propiamente por el hombre introducen elementos artificiales que afectan el condicionamiento perceptual del ser humano. Así, la percepción audiovisual será una abstracción de la condición selectiva de la misma percepción humana; al recoger la información necesaria por medio del oído y el ojo. Al poner en práctica la percepción audiovisual, el ser humano discrimina hasta cierto punto la demás información recibida por los demás órganos de los sentidos, ya que, a pesar de interpretar la realidad por medio de la audiovisión, los demás órganos sensoriales no dejan de funcionar y de enviar información.

Pongamos un ejemplo sencillo: imaginemos una sala de cine sucia, sin ventilación y con asientos incómodos. ¿Afectaría en algo la percepción de una película proyectada en esa sala? Por ello, la percepción audiovisual no puede establecer una relación de significación única y exclusivamente por medio de la audiovisión. Siempre van a intervenir factores del entorno que harán percibir e interpretar el mensaje audiovisual de manera diferente.

Por otro lado, la condición temporal de la percepción humana ha obligado al comunicador audiovisual a construir sus mensajes con mayor complejidad perceptiva. La percepción al ser temporal, se encuentra en constante cambio. No es específica de una época o un momento. Por ejemplo, hoy percibimos los hechos políticos de manera distinta a través de la televisión a diferencia de hace treinta años; apreciamos de manera diferente las películas en escalas de grises; o la propia comunicación cara a cara, la cual exige ampliar sus conceptos al tener al video como medio; todo esto sin duda ha sido gracias a los avances tecnológicos en cuanto a medios, sobre todo audiovisuales, los cuales aceleran y retroalimentan el proceso de comunicación y producción audiovisual.

Y si la percepción audiovisual mantiene una dimensión temporal, inevitablemente mantendrá una dimensión espacial. Es decir, que la manera de interpretar un fenómeno también varía dependiendo el entorno. El color azul, por ejemplo, no se percibe ni se interpreta de la misma manera en occidente que en oriente. Inclusive, dentro de un mismo país, de una misma cultura, los modos de percepción audiovisual varían dependiendo el entorno inmediato al que estén expuestos los receptores. Una persona de campo, a diferencia de un habitante de una metrópoli, es capaz de distinguir tonalidades de verde; pero también encontrará en su escucha ciertos condicionamientos que se diferencian de la percepción sonora derivada de un entorno contaminado por el ruido de la ciudad.

Existen entonces muchas determinantes en el proceso de comunicación audiovisual en general que hacen su estudio difícil de aprehender. Y por si fuera

poco, como menciona Alejandro Gallardo Cano: “en toda comunicación humana existen prejuicios y expectativas por parte del emisor y del receptor, imágenes conceptuales que se tienen acerca de los demás e influyen tanto en los mensajes como en las respuestas”.²⁰

Sobre esto último, Ángel Rodríguez ejemplifica con el oficio del cineasta y si entendemos a estas imágenes conceptuales como fantasmas, dice que estos prejuicios y expectativas mantienen una parte coincidente a nivel perceptual, a pesar de ser tan diversas las interpretaciones en tanto receptores posibles :

Sin duda todo cineasta cuenta sus propios fantasmas en sus películas, pero no todos esos fantasmas se ven en la sala de proyección, cada espectador descubre unos u otros en la oscuridad del cine, pero siempre hay algunos de ellos que son vistos por todo el público, por todos los públicos de todas las salas, éstos son los universales, Esos son los que han sido narrados utilizando los elementos esenciales del lenguaje audiovisual. A ese público no le preocupa cuáles son los fantasmas del autor, sólo le preocupan los que ha visto y ha sentido en la pantalla.²¹

Podría decirse que cuando un emisor dispone del lenguaje audiovisual para transmitir mensajes, también dispone de estímulos que el receptor ya conoce porque existen en el medio natural y que en su mayoría han sido introducidos por los mismos audiovisuales y todas las manifestaciones artísticas y culturales en las que está soportado este fenómeno. Si bien el factor subjetivo dificulta la aprehensión del fenómeno audiovisual, existen elementos biosicológicos que son universales en todos los individuos.

En la actualidad podemos apreciar productos audiovisuales con un lenguaje abstracto o subjetivo, donde la comprensión de su significado se dificulta para el

²⁰ Alejandro Gallardo Cano, *Curso de teorías de la comunicación*, México, Ed. Cromocolor, 1998, p. 61.

²¹ Ángel Rodríguez, *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*, Barcelona, Ed. Paidós, 1998, p. 20.

receptor, obligándolo a dominar una serie de códigos complejos para comprender el mensaje en su totalidad. El comunicólogo debe entonces simplificar los códigos del lenguaje audiovisual, explicarlos, al fragmentar en grupos mayores el proceso de creación y producción audiovisual. Esto facilitará la tarea de los receptores con respecto a las interpretaciones posibles de un mensaje audiovisual y se responsabilizará sobre la capacidad que tiene el audiovisual de condicionar la percepción humana.

Como hemos mencionado, vivimos en una época de imágenes, donde el cerebro del hombre ha aprendido a depender de la vista, condicionándola sobre el oído. Pero puede que el hombre haya desarrollado otro tipo de procesos de decodificación por medio del oído, pues la misma época en la que vivimos, y desde la modernidad, el universo sonoro del hombre ha estado basado en el ruido. El sonido entonces deberá ser otro de los puntos de partida a la hora de construir un producto que evidencie los alcances del lenguaje audiovisual.

CAPÍTULO III

EL AUDIOVISUAL COMO OBJETO SONORO

*Tenemos las condiciones técnicas necesarias
Para hacer sonar al mundo como queremos.*
Noé Sánchez.

El objetivo de este capítulo es ofrecer al espectador una serie de reflexiones en torno a la potencialidad del sonido en la creación de sentido de un audiovisual, el papel que juega dentro del discurso y cómo es que aprovechando sus cualidades podemos detectar la unidad mínima de paso de información en el proceso de comunicación de un fenómeno audiovisual.

Como mencionamos, el fenómeno audiovisual no sólo hereda las cualidades sino también las problemáticas de las disciplinas en las que está soportado. En este caso no sólo se trata de la dispersión metodológica al momento de estudiar el audiovisual. Es necesario precisar entonces, que al ser una sociedad predominantemente visual, sobre todo en occidente, la creación y recepción de mensajes audiovisuales esta condicionada por nuestro sistema perceptivo, al ser nosotros emisores y receptores del proceso comunicativo. Así, no solo culturalmente, sino también en el ámbito científico existe mayor interés y conocimiento acerca de lo visual. Heredando así esta problemática, el estudio del audiovisual suele anteponer la imagen al sonido a la hora de su análisis.

En la investigación cinematográfica podemos encontrarnos planteamientos donde el sonido es entendido como música o donde desde una perspectiva de la ingeniería y la física, se aborda al fenómeno de una manera fría. Esta última frase también ejemplifica el lenguaje empleado para la descripción y análisis de sonidos a partir de palabras con referencias a otros sentidos, menos al sentido al que pertenece, la audición. Se habla de sonidos asombrosos, inmersivos, espeluznantes, azules, rojos, anaranjados. Siempre son adjetivos que remiten a otros sentidos, casi siempre al de la vista o al tacto. Inclusive a la hora de tratar de categorizar los códigos sonoros para su análisis científico, se llegan a emplear

conceptos propios de la imagen que no son extensibles al análisis sonoro, pues el sonido no mantiene el mismo grado de iconicidad de una imagen.

El estudio y retraso de las investigaciones suelen también estar excusados por la tecnología. Para analizar una imagen, basta con verla en vivo o reproducirla (cosa que actualmente se puede hacer con cualquier dispositivo con cámara) para analizarla, entender sus propiedades, existen varias metodologías que están fuertemente argumentadas por años de investigación. En cambio, para analizar un sonido y sus propiedades más complejas es necesario la implementación de tecnología costosa para la medición de frecuencias, por ejemplo. El oído del hombre está capacitado para escuchar solo un fragmento de esa realidad sonora y utilizar estos mecanismos de medición nos ayudan a entender los fenómenos en el espacio, el cosmos o inclusive a nivel molecular. ¿Qué tanto entonces podrían manipularse las frecuencias en el diseño sonoro de una película para alterar los estados de ánimo de un espectador inmerso en una curva dramática determinada?

Culturalmente, durante siglos, el sonido estuvo enfrascado a través de la música en doce notas y sus variaciones y por siglos, la música no aceptó expresiones más abstractas que rompían con esas reglas que por convención se establecieron. Expresiones que sin duda contaban con las cualidades expresivas necesarias para provocar o transgredir a un público en una presentación de ballet con música de Stravinsky, por ejemplo.

Tanto en la música, como en el cine, existen expresiones con motivaciones e intenciones claras, con efectos comprobados y que rompen con los estándares de producción y consumo. Como mencionamos en el capítulo II, la manera en que funciona la percepción humana es a partir de la discriminación de información, la cual es subjetiva y responde a un sentido de supervivencia, y que en la percepción audiovisual responde a un placer estético o de fuga. Pero al momento de discriminar esa información, el ser humano abstrae al parecer ciertos elementos.

Debemos primero dejar a un lado la idea de que la percepción audiovisual va de lo particular a lo general. No percibimos primero la abstracción de una línea en una pintura de Picasso antes que el contenido figurativo, ¿cierto? Lo mismo pasa con la percepción sonora, no identificamos la frecuencia o la velocidad de ataque de un sonido cualquiera antes de la textura o cuerpo de sonido. Es más, en la música el análisis sobre la escala y notas utilizadas para su construcción se subordina a una primera escucha de conmoción y sentir. La percepción sonora y por tanto audiovisual debe concebirse de una manera donde la abstracción de información sea de manera generalizada y no particular. Por lo tanto, detener el análisis en las propiedades físicas del sonido entorpecen el avance de esta investigación al estar limitadas no por la tecnología sino discursivamente.

Partiremos entonces de lo seguro y comprobado. El sonido es un conjunto de vibraciones que viajan por el aire hasta nuestros oídos. Esas vibraciones son la reacción de movimiento provocado por un cuerpo al cual se le aplicó fuerza. El cambio en su estado físico es propiamente lo que produce las vibraciones. Larson Guerra nos aclara que “hay que tomar en cuenta que cualquier vibración es en sí un efecto, pues nada se mueve (o deja de moverse) sin una causa”.²² En este sentido, el sonido, como el conjunto de vibraciones que es, puede ampliar los alcances narrativos de un audiovisual por ser de física maleable e influir en la captación de un producto audiovisual por el receptor. Entonces ¿no la manipulación del sonido en un discurso audiovisual evidenciaría las unidades mínimas de paso de información que son universales en la percepción humana?

Esa será la finalidad de recurrir a la *praxis* y en este caso, será necesario concebir al sonido de una manera generalizada pero con ciertas cualidades particulares, que al ser explotadas pueden potencializar un discurso audiovisual.

Identifico en la banda sonora de cualquier fenómeno audiovisual cuatro campos semánticos en los que podemos clasificar y agrupar los diferentes tipos de sonidos; que de manera grupal, manejan un código particular. Al manipular los

²² Samuel Larson, *Pensar el sonido*, México, Ed. CUEC, 2012, p. 19.

elementos de estos campos semánticos, los cuales irán en exigencia con el formato y medio del fenómeno en turno, se podrá dirigir con mayor eficacia el sentido de un discurso audiovisual.

Para comprobarlo, se partirá en la *praxis* de los siguientes cuatro campos semánticos: **música, voz, ruido y silencio**. Estos cuatro elementos serán desarrollados durante la creación del guión, por ahora es necesario explicar y resolver el problema de unificación, es decir, sobre cómo y bajo qué determinación e intención se organizarán los elementos sonoros y visuales.

La relación entre el discurso conformado por imagen, sonido y palabra, deberá entonces seguir ciertas reglas de correspondencia, o mejor dicho, de yuxtaposición. La cohesión interna y el posible efecto que pudieran provocar los elementos organizados, nos permite hablar de una infinidad de combinaciones estructurales. Considero pertinente mencionar la visión un tanto lírica que Umberto Eco tiene cuando se suscitan este tipo de cohesiones, a esto es lo que Eco denomina **la estructura ausente**; “por fundarse en el espíritu humano, inalcanzable como objeto de estudio, pero capaz de ser aprehendido mediante la cohesión interna, semejante a cualquier otra de un fenómeno histórico-cultural”.²³

No podemos negar la estructura interna, las reglas de correspondencia que dicta el código audiovisual mediante la imagen, el sonido y la palabra. Pero tampoco podemos negar que de esa yuxtaposición emerge un código con ciertas cualidades pero diferente e independiente entre sí. El código audiovisual, propongo, deberá analizarse y estudiarse siempre a partir y a través del montaje.

²³ Teresa Olabuenaga, *El discurso cinematográfico*, México, Ed. Trillas, 2008, p. 14

CAPÍTULO IV

MONTAJE ASINCRÓNICO

*En el cine, el montaje no es el aspecto. Es el aspecto.
Lo esencial es la duración de cada imagen y lo que sigue
a cada imagen. Lo que le otorga toda la elocuencia
es lo que se gesta en la sala de montaje.*
Orson Welles.

Desde la creación del primer audiovisual soportado en un medio tecnológico, el cine, se han gestado numerosas teorías en torno al montaje cinematográfico, relegando a menudo el vasto universo de contenidos audiovisuales que existen en la actualidad. Sin embargo, dentro de la concepción cinematográfica persiste la idea de que el cine es una forma de ver el mundo. El montaje entonces se utiliza como una técnica para mostrar esa manera de ver el mundo. La idea tradicionalista y meramente artística de ser libres en la forma de contar un relato cinematográfico, de hacer válido el libre albedrío de acomodar los elementos que lo componen como se plazca, pueden ser también extensibles al universo audiovisual. Podría pensarse que existen por ello numerosas maneras de contar las cosas, de acomodar los elementos que la conforman y en parte así es. Las múltiples teorías en torno al montaje cinematográfico son un claro ejemplo de ello.

Al ampliar el campo de estudio de lo cinematográfico a lo audiovisual nos percatamos que ciertas teorías del montaje cinematográfico no son del todo extensibles a los fenómenos audiovisuales pues el código audiovisual se haya también determinado por el medio. Sin embargo rescatamos cualidades como el ritmo, la continuidad o el movimiento, generalidades que el montaje ejerce por naturaleza al acomodar sus elementos, inclusive son identificables en otras concepciones de montaje como la pintura, más concretamente el collage; o el propio teatro. El montaje es el responsable de crear relaciones nuevas que no existían anteriormente en la realidad, el responsable también de cambiar el condicionamiento perceptual del ser humano. Esa quizá es la generalidad más destacada y extensible del montaje al fenómeno audiovisual.

Podríamos decir entonces, y partiendo de la concepción de montaje de Jean Mitry, que el montaje audiovisual es la asociación arbitraria o no, de tres elementos A, B y C (Imagen, Sonido y Palabra) que, relacionadas unas con otras, determinan en la conciencia de quien las percibe una idea, una emoción o un sentimiento. Más específico, se trata de la yuxtaposición de hechos, cosas o acontecimientos comprendidos en A, B, y C.²⁴

Cuando llegas a ser consciente del código que posee el audiovisual te das cuenta que es asombroso por el simple hecho de crear expresiones tan bellas como el cine pero también es capaz de crear horrores como el uso empleado durante la ocupación Nazi. Utilizar de manera irresponsable al audiovisual, nos puede llevar a situaciones como las actuales donde los medios audiovisuales que se hacen llamar informativos dejan mucho que desear en cuanto a objetividad se trata.

El código que alberga el audiovisual entonces merece una construcción responsable, de ahí proviene la idea de proponer un montaje condicional que juegue un papel determinante en la construcción del lenguaje audiovisual, pues lo “efectivamente creador es el “efecto de montaje”²⁵ y no el montaje en sí mismo. Con esta concepción se fortalece la idea del porque hay que centrar nuestra atención en la recepción de los mensajes audiovisuales.

¿Qué es lo que produce ese efecto en el montaje? Para Jean Mitry, el montaje es *una asociación arbitraria o no*. Nada más. Es decir, que el emisor apelará a una voluntad u obedecerá a ciertos principios o reglas. Bajo esta lógica de oposición, podemos categorizar dos formas de crear y percibir productos audiovisuales, dos **modos de narración audiovisual** que son claramente identificables en cualquier producto audiovisual y que responden a esta construcción generalizada.

Estos modos de narración audiovisual responden a una deliberada manera de organizar los elementos que lo conforman. Si bien es cierto que la organización de los elementos responde a una estructura, y esta estructura ha cambiado gracias a

²⁴ Jean Mitry, *Estética y psicología del cine. 1. Las estructuras*, Madrid, Ed. Siglo XXI, 2002, p. 422

²⁵ *Ibid.*

los medios técnicos, y no sólo eso, sino que esas formas actuales guardan escasas relaciones con las de otros tiempos, podemos aun así detectar dos modos de narración forjados desde la creación del cine y que se mantienen hasta nuestros días en el universo tan extenso que ahora representa lo audiovisual.

Así, entenderemos la construcción del audiovisual a partir de:

- 1) la organización y tratamiento sincrónico, donde uno de los elementos o lenguajes que conforman el código se haya en correspondencia o subordinación a otro.
- 2) O asincrónico, donde los elementos y lenguajes que conforman el código y el relato se hayan bajo un tratamiento aislado, pero complementario.

Por lo tanto, si la manera de organizar los elementos de un audiovisual se resume en una técnica llamada montaje, será preciso hablar en esta investigación de *Montaje Sincrónico* y *Montaje Asincrónico*. Estas dos propuestas son a mi parecer lo que sustenta el modo de construir y acomodar los elementos de un discurso audiovisual.

Para Jean Mitry, existen cuatro concepciones de construcción de montaje, de las que a su manera de ver, se desprenden todas las demás concepciones del montaje cinematográfico hasta ahora. Se tratan de generalidades que pueden ser extensibles si se piensa hablar de montaje audiovisual.

Primero menciona al *montaje narrativo*, que tiene por finalidad asegurar la continuidad de la acción, dice que es el más frecuente y el utilizado en las películas que “cuentan una historia”. Después menciona el *montaje lírico* (Pudovkin), el cual una vez que asegura la continuidad del relato, es utilizado para expresar ideas o sentimientos que trasciendan el drama. Posteriormente rescata el *montaje de ideas* o *montaje constructivo* (Vertov), el cual se da posterior a la filmación y no antes, como lo dicta la Teoría del Montaje de Atracciones de Eisenstein. Por último tenemos el *montaje intelectual* (Eisenstein), que se preocupa más por la construcción que la continuidad de la narración, por promover

un acto de conciencia que suscite la reflexión en lugar de formalizar pensamientos u opiniones.²⁶

Eisenstein también plantea la idea de un *montaje polifónico*, el cual constituye un nivel de producción de significado más elevado, donde el conflicto se genera por la yuxtaposición entre el tono del fragmento y su armonía visual, generando así varias líneas de lectura dentro y fuera del plano, logrando un discurso audiovisual unificado y conceptualizando uno de los principales objetivos de esta investigación: el *contrapunto* audiovisual. “El autor llega aquí a lo que llama *la cuarta dimensión filmica*: una representación audio-visual gracias a la cual tanto el espectador como el protagonista “escucha la luz y ve el sonido”, o mejor, percibe una oculta sincronización interna donde los elementos plásticos y los elementos sonoros encontrarán su completa fusión”.²⁷

En general podemos entender al montaje audiovisual con un alto valor perceptivo si partimos de la misma concepción de yuxtaposición, la cual es capaz de provocar una sensación por la combinación de imágenes entre imágenes, sonidos entre sonidos y sonidos con imagen. Lo que nos interesa ahora son sus principios y lo que provoca. Si basamos los efectos del montaje en fenómenos perceptivos, podremos vislumbrar un camino más efectivo con tan sólo comparar los modos de narración audiovisual que proponemos.

Cuando hablamos de montaje sincrónico, nos referimos a todas estas construcciones audiovisuales donde el sonido se haya en correspondencia con la imagen o viceversa. Si en imagen hay un perro, se escucha un perro ladrar. Si vemos en una película cómo nuestro personaje muere, escuchamos música triste y melancólica. Si la canción dice “reloj no marque las horas”, en el videoclip vemos relojes todo el tiempo.

En el caso del montaje asincrónico, el tratamiento es aislado pero complementario, es decir, la imagen recibe un tratamiento de significación de manera independiente

²⁶ *Ibid*, p. 426

²⁷ H. Agel, *Estética del cine*, Buenos Aires, Ed. Eudeba, 1962, p. 46.

al del sonido, pero guardando el mismo valor de correspondencia. Cuando en imagen vemos un perro y escuchamos el maullido de un gato, podemos inferir que el gato está huyendo del perro por el simple hecho de no aparecer a cuadro. ¿cierto? Pero, ¿qué pasa entonces si nuestro personaje principal muere y escuchamos carcajadas? ¿Si mientras la canción dice “reloj no marques las horas” vemos en imagen fotografías de nuestros familiares fallecidos? Es en estricto sentido la idea de Eisenstein de escuchar la luz y ver el sonido.

La idea de retomar la noción de *contrapunto* del *montaje polifónico* de Eisenstein radica en el efecto de choque que produce en el espectador, un tanto de incertidumbre, invitando a la reflexión. Para mi sentir, es un efecto muy peculiar el que produce este tipo de audiovisuales pues trabaja de manera muy eficaz. Yo no creo que sea casualidad que todos los spots políticos en televisión en México se acompañen de música alegre, positiva. O que comúnmente las notas informativas en los noticiarios se dramaticen con música. Hay un efecto claro e identificable. Y sobre todo, bien intencionado.

Parece ser, que el montaje asincrónico es el tipo de construcción que más apertura tiene en su tratamiento e interpretación. Considero que este tipo de montaje es el que mejor permite aprovechar los elementos discursivos del audiovisual. Para comprobarlo, pondremos en práctica la construcción de un audiovisual, de un relato, propiamente una ficción que buscará en todo momento exaltar la percepción humana a través de un montaje asincrónico. Pero el montaje no existe intencionalmente sin un guión.²⁸

²⁸ Jean Mitry, *op. cit.*, p. 425

CAPÍTULO V MNEMOTECNIA

*Ya es hora de que el pensamiento vuelva
A ser lo que es en realidad: peligros para
Quien lo piensa y transformador de lo real.*
Jean-Luc Godard.

Antes que nada será preciso remarcar la importancia de abordar una problemática como esta desde la *praxis*. Esto sin duda en gran medida evidenciará los alcances que pudiera tener el lenguaje audiovisual. Como se mencionó en el capítulo II, la percepción será nuestro punto de partida y deberán considerarse el mayor número de canales comunicativos, estructuras formales que tienen la capacidad de narrar un discurso y entrar en complementación con los demás elementos que conforman el audiovisual. Para ello, será necesario crear un producto dentro del universo del audiovisual que contenga en su creación un amplio número de estructuras narrativas y que en futuras investigaciones pueda hacerse extensible a los demás productos que conforman el universo del audiovisual.

Sin el cine, la concepción de lo audiovisual simplemente no podría haber existido. El cine es, de un modo un tanto poético, el padre del audiovisual. De él se han desprendido un sinnúmero de medios y productos. Y resulta que en la medida en que el cine, por sí mismo, avance tanto tecnológicamente como narrativamente, los demás productos así lo harán a la par.

Por ello veo preciso establecer un ensayo práctico a través del cine y el video, específicamente la ficción, pues maneja distintos códigos de representación en la elaboración de su discurso, y que con las técnicas correctas, podrá explotarse la capacidad del lenguaje audiovisual a un nivel sensorial.

Antes de hablar de montaje, debemos recordar la supremacía del ojo en el hombre. La principal razón de partir desde lo sonoro radica en evitar hacer un tratamiento audiovisual donde la imagen esté en sincronía y dependencia con el sonido. En *Mnemotecnia* lo que se buscará hacer es trabajar de manera asincrónica los discursos tanto visual como sonoro, y que con el montaje y al entrar en complementación, se adquiera el sentido.

El sonido por otra parte, traducido en música, tiene efectos comprobados pero poco explicados en el cerebro del hombre. Una buena selección de notas puede provocar alteración en sus estados de ánimo. Además, una de las características del sonido en general, es que se propaga a través de vibraciones. Si bien el sonido fue el primero en ser capaz de dotar al cine de una sensación de profundidad, de tridimensionalidad; ha sido también capaz de “salir de la pantalla” y tocar al espectador, no como la ilusión óptica que representa el 3D, sino al ser capaz de hacer vibrar al cuerpo humano con la intensidad de sonido o volumen adecuados.

Así podemos hablar de una supremacía del sonido sobre la imagen en *Mnemotecnia*, la cual tendrá la principal tarea de conmover y aumentar el tono de las acciones representadas a través de la imagen, la cual muchas veces recurrirá a la abstracción para evidenciar las potencialidades del sonido. De igual forma, la utilización de la *voz en off* como recurso para desprender al sonido de la imagen estará latente en la construcción del guión. Por ello, deberá considerarse en su estructura la inclusión de un apartado donde se desarrolle el tratamiento musical, sonoro y de *voz en off*. Así como la descripción de los elementos que pretendan tener un significado dentro de la narración, elementos que pueden ser englobados en un mismo concepto: diseño de producción (escenografía, locaciones, vestuario, utilería).

El guión como tal responderá a las necesidades narrativas planteadas por un tratamiento asincrónico (sin correspondencia temporal). Al tratarse desde esta

perspectiva se podrá llevar a la práctica la combinación infinita de signos y códigos de representación.

Como fuente principal de creación del guión y propiamente del montaje, se partirá de las posturas empleadas por Sergei Eisenstein en su concepción de montaje, pues la manera en que integra lo sonoro-visual en su discurso resultan de gran valor para esta investigación. Eisenstein parte de numerosos conceptos filosóficos, estéticos, así como autores para nutrir su teoría del montaje. Uno de los principales puntos de partida para Eisenstein es el Teatro Kabuki, en donde la concepción del sonido, los espacios y los movimientos están más allá de lo puramente narrativo, constituyen un todo y son tratados como equivalentes y sin subordinación.²⁹

Con ello se busca dejar de situar al fenómeno audiovisual en el texto y propiamente en la imagen y desplazarlo al conjunto total que representa el montaje, que va desde la puesta en escena, pasando por la selección de encuadres y culminando con la edición. Así, se trata de la creación de un discurso que está abierto a una variedad de interpretaciones sobre las que se construye un sistema de tensiones que funcionan por relaciones de contraste, oposición o complementariedad, resultando en un efecto generalizado para cualquier espectador. Así, tanto los cánones normativos de producción y consumo como el canon de la narración tradicional se diluyen en una casi infinita gama de posibilidades; lo que abre puerta a nuevas formas de la representación de temas como el amor, la muerte, la violencia, el sexo y un sinnúmero de relatos narrados de manera especial y particular por el cine clásico.

Al saturar el discurso audiovisual de información y al no percibir todo al mismo tiempo, el espectador apelará a su percepción audiovisual y pondrá atención a ciertos elementos que a pesar de estar tratados de manera asincrónica, lo llevarán

²⁹ Rosa Judith Chalkho, "Transdisciplina y percepción en las artes audiovisuales", *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, núm 16, Buenos Aires, Universidad de Palermo/ Facultad de Diseño y Comunicación, junio, 2004, p. 37.

al fin y al cabo a la misma reflexión, al mismo desenlace. Es así que podemos situar a *Mnemotecnia* en la categoría de *ensayo audiovisual*, al necesitar del espectador para completar el discurso. Se trata entonces de un producto de consulta y no de consumo. Para un mejor entendimiento, en el anexo de este ensayo se incluye tanto el guión como la carpeta de producción en donde se detalla de manera puntual los elementos narrativos que conformarán al mediometrage *Mnemotecnia*.

CONCLUSIONES

El camino recorrido no sólo a lo largo de mi carrera sino de esta investigación, representó un arduo trabajo de investigación y sobre todo compromiso con mi ciencia y quehacer como científico. Muchas veces se menosprecia los trabajos de investigación como este, que se alejan de la modalidad clásica de la tesis, de lo puramente teórico.

Puede que el rigor científico no se valore en esa investigación que pretende comprobarse mediante la *praxis*, y donde los resultados que arroje este experimento sólo podrán validarse en primera instancia por los sinodales de este proyecto de titulación, para posteriormente poder ser juzgado e interpretado por cualquier tipo de público. Hasta entonces podrá adquirir sentido y es cuando será preciso determinar si el cometido fue logrado, si es preciso comenzar a incluir con mayor seriedad la parte práctica en la formación como comunicólogos audiovisuales.

La manera en la que evolucionan los medios y se transfigura el lenguaje audiovisual exige que las investigaciones en torno al fenómeno audiovisual se realicen con la misma inmediatez y eficacia. Los procesos y metodologías en materia de comunicación audiovisual deben también acelerarse. La sobrecomunicación y la problematización del fenómeno audiovisual han variado sin duda el sentido que pudiera generar una lectura previa de lo social, lo cual ya se expresa tanto en lo subjetivo como objetivo.

Una de las hipótesis que se desarrolla en esta investigación radica en que la experimentación, o mejor dicho la exploración audiovisual, puede ser un camino viable para sopesar la dispersión metodológica en la que se haya inmersa la ciencia de la comunicación en cuanto a estudios audiovisuales, al ser capaces de

identificar y comprobar, mediante la *praxis*, las estructuras generales a nivel perceptual de su lenguaje.

Las posturas radicales podrán criticar este trabajo como un abandono del método científico malinterpretando su supuesto fracaso a lo largo de la historia. Siguiendo las ideas de Paul Feyerabend se planteó este trabajo bajo una metodología, sí radical por abandonar el uso tradicional del método científico, pero planteando siempre la búsqueda de la uniformidad; y si se dejó a un lado el análisis histórico de medios audiovisuales para la justificación de la investigación es en gran medida por la importancia de la perspectiva humanista de Feyerabend: “es posible conservar lo que podríamos llamar la libertad de creación artística y aprovecharse al máximo de ella, no sólo como válvula de escape sino como medio necesario para descubrir, y tal vez para cambiar los rasgos del mundo en el que vivimos”.³⁰

Y no se me malinterprete. No se busca que el comunicólogo se vuelva cineasta. No se trata de cine, se trata de algo mucho más complejo como lo es el audiovisual. La práctica audiovisual no es exclusiva de los artistas. Mucho menos de unos cuantos medios (cine y televisión). Lo que bien es cierto es que el artista desde hace tiempo abandonó una tarea que era esencial en el arte: concientizar y sensibilizar a la gente sobre su entorno. Y quizá ahí, *Mnemotecnia*, y mi preocupación por el entorno político y social que me rodea justifique la presencia de valores estéticos que invitan a la reflexión; reiterando que este proyecto está planteado desde un entorno científico. Desde la trinchera de la Comunicación.

Alicia Bachero propone que el científico que se interese por lo empírico debe abrazar una metodología pluralista, es decir, la comparación entre teorías. En materia de comunicación audiovisual, la teoría no debería concebirse como un ente ajeno a la técnica. Deben subsistir en conjunto. Piense por ejemplo en un estudiante de periodismo, al que sólo se le enseña su oficio a través de teorías o

³⁰ P. Feyerabend, *Tratado contra el método*, Madrid, Ed. Tecnos, 1997, p. 37.

la simple lectura diaria de periódicos. El periodista debe agarrar la pluma y practicar su oficio. Lo mismo ocurre con el comunicólogo audiovisual. Debe incluir en su oficio la técnica, saber cómo se comporta el lenguaje audiovisual en la *praxis*, pues muchos autores en materia de comunicación audiovisual llegan a contradecirse y por momentos, la teoría no llega a coincidir en el campo laboral. “Para que haya creación, debe haber ruptura, ruptura con lo previo, con la manera de ver el mundo, con el sentido como construcción social. No es el mundo el que cambia sino la forma de mirarlo y esto depende en gran medida de nuestro bagaje y experiencia previa”.³¹

Así es necesario entender a la creatividad no sólo como un acto de creación, ligado a la eficacia, a lo económico y puramente utilitario, la creatividad se debe concebir como un instrumento con el que pueden analizarse las actividades y relaciones humanas. La investigación basada en la práctica en los medios audiovisuales *presenta nuevas direcciones epistemológicas para producir conocimiento*,³² por ello es preciso combatir los prejuicios que encierran a la crítica sobre la técnica y el estudio de la percepción en la comunicación.

Para concluir, se debe remarcar la necesidad de abandonar las discusiones filosóficas y empezar a desarrollar una investigación más profunda en comunicación audiovisual. Las prácticas y discursos audiovisuales han cambiado a lo largo de la historia, a través de distintas épocas, perspectivas y medios. No en todas las épocas son dichos los mismos discursos. Por lo tanto el creador crea desde y sobre el límite que impone lo social. La práctica audiovisual que aquí se planteó se dio en un contexto construido por el sistema de valores de un examen profesional, en este espacio y tiempo se definirá, se aceptará o se rechazará la práctica que aquí se presentó

³¹ Alicia Banchemo, *op. cit.*, p. 10.

³² Perla Carrillo Quiroga, “La investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales”, *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, núm 64, vol. 20, México, Consejo Mexicano de Investigación Educativa, A.C., enero-marzo, 2015, p. 238.

ANEXO
CARPETA DE PRODUCCIÓN

MNEMOTECNIA
Producción y Dirección: Marco A. González Peñaloza
Ciudad de México, 2016.

CON EL APOYO Y COLABORACIÓN DE



CLÍNICA LORETO

TWISTED MUSIC STUDIO

La intención de crear este tipo de productos radica en la necesidad de abrir espacios de experimentación dentro de la misma disciplina. Crear un producto audiovisual desde el punto de vista de la comunicación exige otro tipo de compromiso con el público. Constantemente, como todo lenguaje, el audiovisual se encuentra en constante cambio. A menudo, el factor tecnológico supera al conocimiento técnico. Por ende, dado que contamos con las capacidades técnicas y tecnológicas necesarias para representar al mundo como queramos, debemos acelerar los procesos de producción, buscando un beneficio social y aprovechando las capacidades del lenguaje audiovisual.

INFORMACIÓN DE CONTACTO

STAFF DE PRODUCCIÓN

Producción y Realización:	Marco A. González Peñaloza margon90@gmail.com
Coordinación de Producción:	Ariadna Castro Barragán ariadnacastr@b@gmail.com
Asistente de Dirección:	Alejandro García Domínguez drejanalo.rotten@gmail.com
Diseño Sonoro	Roberto Chávez Bañuelos robertochavezba@gmail.com
Música Original	Ernesto Caballero Ruiz vimeo.com/133413802

STAFF DE TÉCNICO

Director de Fotografía:	Manuel Enríquez Salazar skatemanuel6@gmail.com
Asistente de Fotografía:	Joe Israel Hernández joe151289@hotmail.com
Sonido:	Guillermo Lino Quintana mike64sadev@gmail.com
Edición:	Marco Antonio González Peñaloza margon90@gmail.com
Escenografía:	Oscar Armenta González argodcea@hotmail.com
Instalación:	Fernando Campos Mejía 04455-2073-3814

FICHA AUDIOVISUAL

Título del mediodmetraje:	MNEMOTECNIA
Duración:	45 minutos
Género:	Ensayo Audiovisual
Objetivos:	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Demostrar que la teoría audiovisual debe acompañarse de la práctica. 2.- Evidenciar los alcances narrativos de la asincronía audiovisual. 3.- Demostrar que la exploración audiovisual permite enfocarse en la construcción del mensaje. 4.- Aprovechar las cualidades técnicas del video y su flexibilidad en consumo para acelerar los procesos de producción y distribución.
Público meta:	C- C+
Idioma y época:	Español Latinoamericano, México 2015
Asesor de Contenido:	Jessica Fernanda Conejo Muñoz
Investigación:	Marco A. González Peñaloza
Guionista:	Marco A. González Peñaloza
Lugar y año de producción:	Ciudad de México, 2014
Fecha de grabación:	Abril, 2014
Fecha de transmisión:	2017
Casa productora:	Independiente

INFORMACIÓN GENERAL DE CONTENIDO

Título: Mnemotecnia

Tema: Amor, Libertad, Memoria, Olvido y Muerte

Objetivo: Se pretende combinar dos formatos de guión (técnico y literario) con la finalidad de fragmentar el discurso, alejándose de la creación de un texto meramente literario y dar pie a un texto pensado en el audiovisual. Presentar solamente un guión, descrito plano por plano y con el apartado correspondiente al sonido entre cada plano; esto con la finalidad de profundizar en el tratamiento asincrónico del lenguaje audiovisual. Que sea capaz de funcionar en todos los niveles del proceso de producción, desde la creación hasta la edición y pasando por la realización. Que sea funcional tanto para dirección como todos los departamentos de producción así como actores.

Sinopsis: Basado en la noción de André Breton: antes de hacer revolución social hay que hacer revolución individual, el verdadero conflicto del relato se sitúa en Dante, un joven activista social que debe luchar una revolución que no le corresponde. Mesalina, el amor de su vida, decide abandonar la ciudad y el deso de luchar al ser pivada de su libertad de expresión. Es entonces que Dante decide adentrarse en un viaje introspectivo hacia El Adagio con el propósito de olvidar al amor. Es ahí donde se encuentra con Virgilio y cuestiona su libertad como ser.

DANTE

Edad: 23 años

Estatura: 1.79 cm.

Tez: Blanca

Complexión: Delgada

Cabello: Castaño oscuro

Lugar de Nacimiento: Estado de México



Actor: Emmanuel Islas Herrera

Psicología: Hombre joven inteligente, soñador, visionario pero muy sensible. . Dante se define como una persona amable, imprecisa, cambiante, compasiva, manipuladora, reflexiva y creativa. De gran espiritualidad, hace que muchos detalles mundanos que para algunas personas no son importantes, tengan valor importante para él. Dante tiene la capacidad de adaptar su comportamiento y adecuarlo a las características de las personas que lo rodean, generando confianza y un espíritu de armonía y compromiso, dando así un sentido de justicia y paz a sus acciones. Dante constantemente tiene miedo a equivocarse y por ello huye de los compromisos y el amor. No por ello, carece de sentimientos profundos, aunque su conducta pueda interpretarse en un vaivén entre la atracción que pueda sentir hacia un ser y la huida a tomar cualquier decisión.

BIOGRAFÍA DE DANTE

Dante nace el 11 de marzo de 1990 en el Estado de México bajo el signo de piscis. De familia humilde, Dante creció a las afueras de la ciudad, en el municipio de Tlalnepantla de Baz, cerca de la zona industrial más importante del estado. Rodeado de máquinas, camiones de carga y una gama infinita de ruidos, Dante despertó su curiosidad por la música y a la edad de 7 años recibe una batería (instrumento) como regalo de cumpleaños. Es hasta los doce años que Dante descubre su verdadero instrumento: la guitarra. Desde entonces pasó horas encerrado en su cuarto, imitando con la guitarra el ruido que constantemente invadía al ambiente.

A la edad de 14 años, la vida de Dante da un giro drástico; su madre muere víctima del cáncer. Junto a su padre deciden mudarse a la Ciudad de México en busca de una mejor calidad de vida. Ahí cursa su preparatoria y decide que no quiere dedicarse a la profesión de músico. Había descubierto que su gusto por la música radicaba en la cantidad infinita de imágenes que se producían en su cabeza a la hora de escucharla.

Así es como termina cursando la carrera de Comunicación Audiovisual en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la UNAM. Ahí comienza a participar activamente en el Taller de Experimentación Audiovisual y comienza a crear un proyecto de video experimental con varios compañeros músicos.

No es sino hasta la marcha histórica del 20 de mayo que Dante se comienza a interesar más por su entorno social y político. Junto a su equipo, Dante decide documentar en video los hechos y realizar una serie de videos conceptuales a través de internet.

Desde entonces, Dante ha estado presente en cada una de las marchas de la ciudad. Fue así que notó la constante presencia de Mesalina, quien era la líder del Consejo Estudiantil Universitario. La participación de Mesalina fue en aumento y el día en que llamó a la desobediencia civil, en esa manifestación, Dante es llevado a prisión por el Ejército junto

con todos los manifestantes. Ahí conoce a Mesalina de cerca y cuida de ella tras caer en una pulmonía severa que las autoridades ignoraron intencionalmente.

Durante las tres semanas de encierro, Dante logró mantener estable a Mesalina con ayuda de los demás compañeros activistas. Tras presionar a las autoridades por medio de una campaña a través de redes sociales, Dante, Mesalina y todos los manifestantes fueron puestos en libertad.

Al día siguiente, Dante decide ir a la universidad para hablar con sus profesores y amigos, pero en el camino es interceptado por dos carros sin placas. Dos personas de gran corpulencia lo suben a la fuerza, pero Dante, en el forcejeo, logra escaparse dejando su mochila en las manos de los secuestradores. En sus cinturones, Dante había logrado apreciar placas de la policía judicial. Al ser bien sabidas las artimañas del gobierno para callar gente, Dante decide ir por Mesalina para escapar juntos y esconderse a las afueras de la ciudad, cerca de la zona industrial en donde creció. Tras meses escondidos y tras enterarse de la cacería en contra de Mesalina, esta decide huir de la ciudad, abandonando a Dante y la lucha. Es entonces que Dante decide emprender un viaje hacia El Adagio.

MESALINA

Edad: 24 años

Estatura: 1.69 cm.

Tez: Blanca

Complexión: Delgada

Cabello: Castaño oscuro

Lugar de Nacimiento: Guadalajara, Jalisco.



Actriz: Libertad Salgado

Psicología: Mujer inteligente, versátil y nerviosa. Mesalina es un adulto joven independiente. Intenta constantemente dominar sus instintos a través del pensamiento. Siempre está en movimiento. Mesalina es buena comunicando, es versátil y muy cambiante. La dualidad siempre está presente y Mesalina lucha incansablemente para lograr un equilibrio entre sus instintos primitivos y el amplio despliegue de su intelecto. Por desarrollar actividades intelectuales, le es difícil entablar una relación con alguien que sea inferior intelectualmente a ella.

Mesalina entonces es indecisa y poco perseverante si las cosas no salen bien. A pesar de ello, cuenta con una gran capacidad de acción y ejecución. Suele tener problemas para concentrarse, para crear y entonces producir. Por el contrario, suele ser una mujer brillante y reflexiva a la hora de convencer a los que la rodean. Esa es su principal cualidad.

BIOGRAFÍA DE MESALINA

Mesalina nace el 1 de junio de 1989 en la ciudad de Guadalajara bajo el signo de géminis. Helena, su madre, muere al dar a luz y crece bajo el cuidado de su padre Alejandro y su abuela Dalila en el rancho de la familia a las afueras de Guadalajara. En 1994 y con el cambio de gobierno, Alejandro es inculpado injustamente de narcotráfico. Es encarcelado y ejecutado dentro del penal tres años más tarde. Se presume, que la familia tenía las pruebas suficientes para desenmascarar la artimaña de la Procuraduría General de la República, quienes habían armado el operativo para proteger a un alto funcionario del gobierno.

Mesalina queda ante el cuidado de su abuela, quienes tienen que salir de Jalisco bajo amenaza. Logran instalarse con una tía lejana en la Ciudad de México. Ahí, Mesalina crece y tras finalizar la secundaria, su abuela Dalila muere de un paro respiratorio. La investigación sobre el asesinato de su padre seguía sin esclarecerse. A partir de entonces Mesalina comienza a interesarse por el activismo social, llevándola a formar parte del Comité Estudiantil de su preparatoria.

A pesar de ser una alumna de excelencia, Mesalina estaba en extrema vigilancia por la directiva de la escuela. Esto, tras enterarse que la mayoría del presupuesto de su escuela iba directo al bolsillo de los altos directivos; por lo cual habría decidido cerrar la escuela por una semana en protesta y manifestando a través de un pliego petitorio la destitución del director y los secretarios de la Escuela Nacional Preparatoria “José Vasconcelos”. Su interés por el activismo social la llevó a estudiar Sociología en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM.

Consiguiendo un buen trabajo en una cafetería por las tardes, logra pagar sus estudios y un lugar dónde vivir, independizándose y perdiendo conexión con alguno de sus familiares. Desde el primer día en la universidad, Mesalina se mostró interesada por formar parte de los comités universitarios.

Rápidamente logró desempeñarse en puestos importantes dentro del comité de su facultad, llevándola así, a ser presidenta de la junta estudiantil a nivel universitario. Bajo el lema “Orden y Justicia” , llevó a la comunidad universitaria a formar parte de las más importantes manifestaciones vistas en el país, llegando a lograr cambios importantes en la política y el pensamiento social.

Recientemente, sus estrategias de manifestación se han enfocado en atacar al sector económico. Llamó a la desobediencia civil tras cerrar las principales carreteras y aeropuertos del país. Por este acto fue detenida y llevada a prisión. En el Ministerio Público conoció a Dante, un joven activista que se encontraba en la manifestación del día de la detención y que cuida de ella durante el encierro. Mesalina se enferma de pulmonía y no es atendida por las autoridades. Tras tres semanas detenidos, son liberados gracias a una fuerte campaña en redes sociales que llamó la atención de los medios internacionales, generando así presión en las altas esferas políticas. La liberación de Mesalina fue la primera y por negligencia.

Con el temor de no volver a ver a Dante, se lleva el anillo que estaba entre sus pertenencias en el momento en que recoge las suyas. Por primera vez había experimentado un gusto verdadero tras conocer a alguien. Dante, después de salir de prisión, busca a Mesalina, quien al recuperarse, se escapan y se esconden en un refugio a las orillas de la ciudad. Ahí es donde juntos planean consignar su lucha a través de internet. Con el nuevo cambio de gobierno, las autoridades mexicanas han iniciado una campaña extraoficial, ilegal, clandestina, en contra de Dante y Mesalina. Sus cabezas tienen precio y la condición es que todo deba parecer un accidente. Es entonces que Mesalina decide abandonar la lucha y huir del país, abandonando así a Dante.

VIRGILIO

Edad: ¿?

Estatura: 1.88 cm.

Tez: Blanca

Complexión: Robusta

Cabello: Calvo/Rapado

Lugar de Nacimiento: ¿?



Actor: Constantino Caso

Virgilio es el ser humano

Virgilio es la encarnación del ser interior que nos escucha y nos impulsa y al cual nos encomendamos.

Virgilio es la voz interior.

Virgilio es el guía

Virgilio es lo que no conoces

Virgilio es un enigma. Un misterio.

Virgilio vive en Dante y es Dante.

Virgilio es un personaje símbolo.

BIBLIA

PREGUIÓN

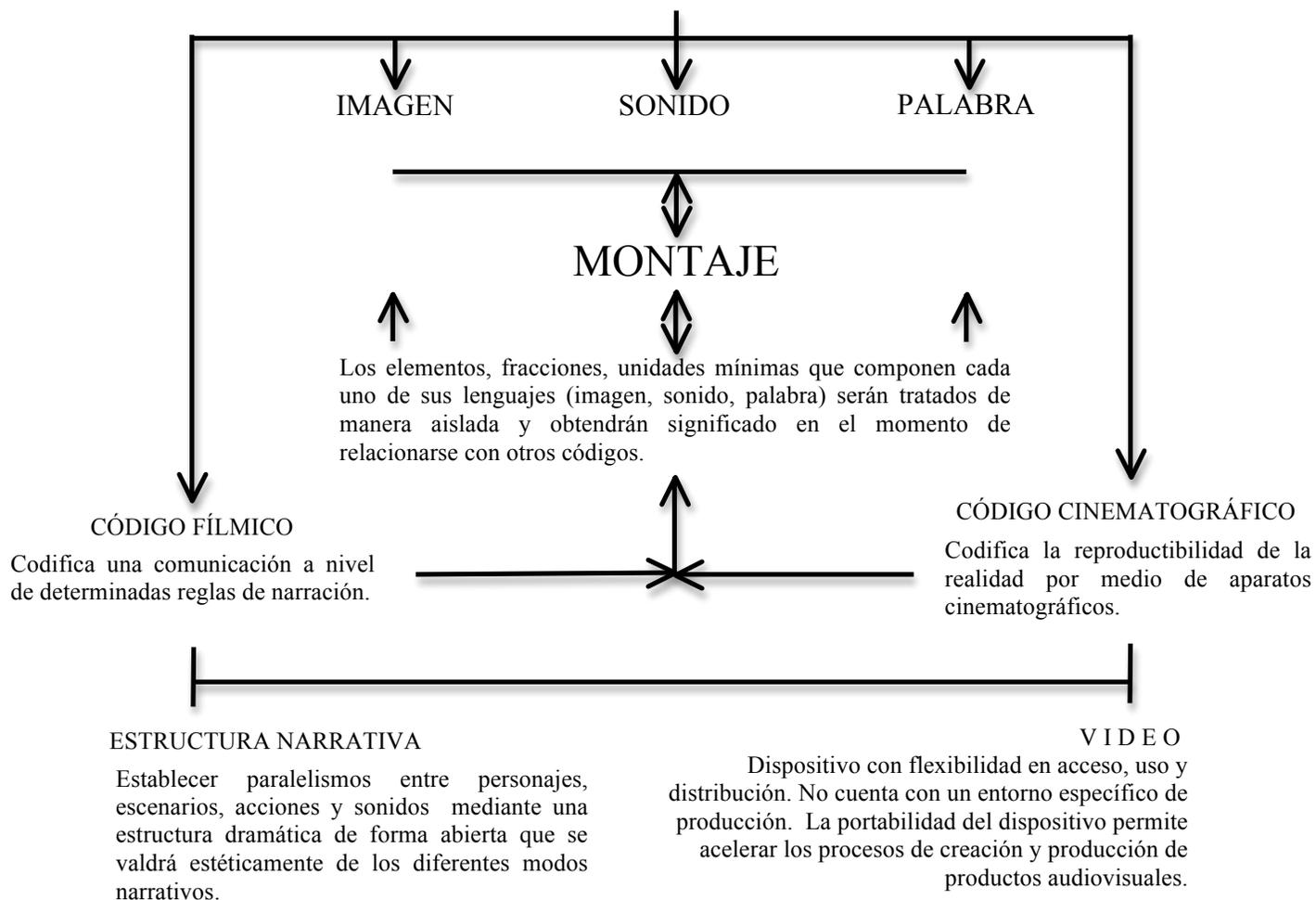
MNEMOTECNIA

Ejercicio teórico y de reflexión mediante la producción y realización de un proyecto de imagen en movimiento.

I

MONTAJE ASINCRÓNICO

La imagen y el sonido serán tratados como discursos complementarios; lo que no aporta uno, lo aporta el otro. El contraste entre ambos determina el significado.



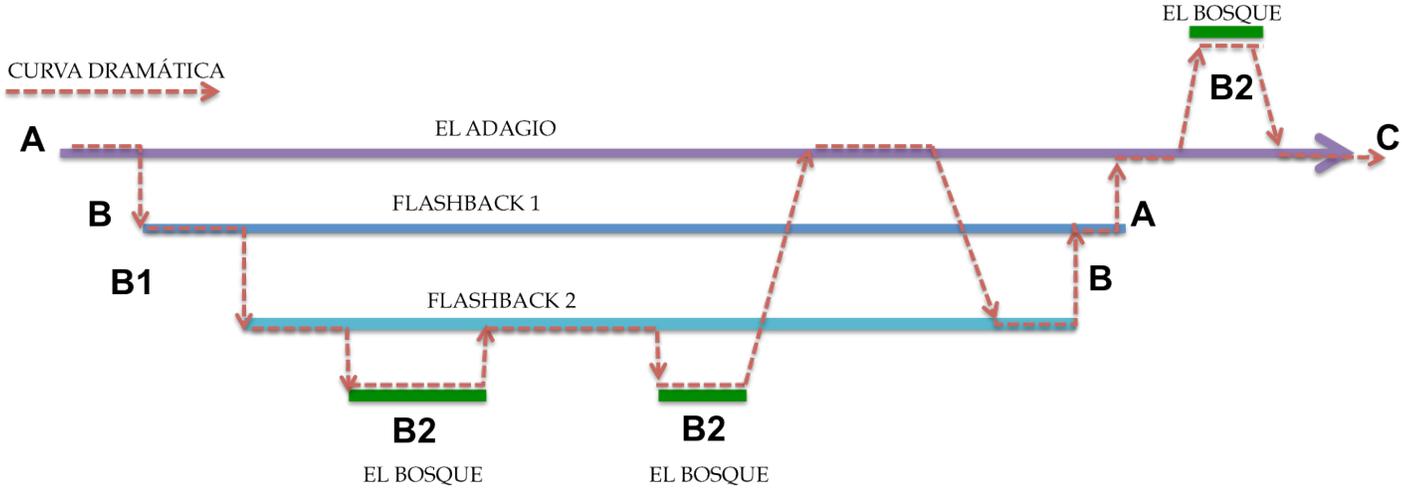
ESTRUCTURACIÓN NARRATIVA

Por secuencias:

1. Negros. Créditos.
2. Prólogo: Virgilio y Dante conversan en El Adagio. Dante atraviesa la luz de la pantalla.
3. Créditos II. Título: M N E M O T E C N I A
4. Calle desolada. Una cinta cerca el lugar advirtiéndole no pasar. Un autobús pasa sin detenerse.
5. Dante y Mesalina conversan en el interior del autobús. Dante escucha lo que Mesalina le muestra.
6. Una puerta. Dante sale de ella y abandona el lugar.
7. Plano Secuencia:
 - i. Dante sale del edificio y observa a una pareja besándose.
 - ii. Dante se detiene y pone música en su reproductor mp3.
 - iii. Dante sigue caminando y se encuentra con la misma pareja.
 - iv. Dante huye desconcertado.
 - v. La pareja vuelve a aparecer. Un tumulto de novios agradece a Dante.
 - vi. Dante logra escapar y enseguida se encuentra con Mesalina.
 - vii. Dante se acerca e intenta besarla. Mesalina huye.
 - viii. Dante corre tras Mesalina.
 - ix. Sin poder alcanzarla, Dante decide robar una bicicleta y alcanzar a Mesalina.
 - x. A punto de alcanzarla. Dante es atropellado por un automóvil. Mesalina y todas las parejas se acercan a verlo. Negros.
8. Dante despierta en la mitad de un bosque. Desconcertado. Dante se percata de un arroyo y decide seguirlo.
9. Dante escucha sonidos extraños por todos lados. Luce confundido.
10. Dante atraviesa el bosque y de pronto se encuentra con algo extraño. No sabe qué hacer. Observa cada detalle de aquello que se encontró.
11. Un pájaro sobre una rama. De pronto vuela.
12. Dante se encuentra con un lavabo que es alimentado por el agua del arroyo. Se hinca ante él y se lava las manos. Eso lo conmueve. Decidido, decide introducir su cara al lavabo.
13. Sobreexposición de video acompañadas de música. Tomas subjetivas bajo el agua.
14. Dante saca la cara del lavabo ya sin aire y desesperado.
15. Dante abre los ojos y está en una ambulancia. Es atendido de emergencia por paramédicos. Mesalina yace a su lado, sosteniéndole la mano, luce quieta y sin saber qué hacer o decir.
16. Mesalina se lava las manos en el baño del hospital, sale y camina por los pasillos del hospital hasta el cuarto de recuperación de Dante. Entra.

17. Mesalina toma el anillo de Dante, quien yace inconsciente en una cama. Mesalina le da un beso en la boca a Dante y se va.
18. Mesalina espera el transporte en la parada.
19. Mesalina está sentada en el interior del transporte público vacío. Recargando su cabeza en el cristal, luce pensativa y nostálgica.
20. Mesalina entra a su apartamento, se quita la chamarra, prende el televisor y se sienta en el sofá. Observa con atención las noticias en el televisor, saca el anillo de Dante de la chamarra y lo observa. Mesalina tiene un sueño.
21. Mesalina está corriendo desesperada en un bosque desolado, trata de buscar el lavabo en el que se sumergió Dante. No lo encuentra. En su lugar hay un hoyo tapado. Con las manos comienza a cavar. Con suficiente profundidad, Mesalina introduce el anillo de Dante y cubre con tierra el hoyo. Dante Muere.
22. En El Adagio, Virgilio y Dante tienen una plática filosófica sobre la muerte. Virgilio le quita a Dante el control del televisor de sus manos.
23. Reconstrucción de *Persona* de Ingmar Bergman.
24. Mesalina está sentada en el sillón del departamento viendo el discurso de EPN. Imágenes de una manifestación recreada. Referencia *Tierra en Trance* de Glauber Rocha.
25. Reconstrucción escenas de carro de Jean-Luc Godard. Dante sentado en la parte trasera de un carro.
26. Sobreexposición de video acompañado de música. Time Lipse. Toma subjetiva. Interior Automóvil. Luces de ciudad en la noche.
27. Dante y sus dos amigos conversan en el interior del auto. El carro se pasa un alto en una calle desolada.
28. Cenital. Dante sube las escaleras del edificio en donde vive.
29. Dante entra al departamento y ahí está Mesalina. Tienen una conversación y Dante intenta convencerla de escapar hacia El Adagio.
30. Dante y Mesalina conversan en el interior del autobús. Dante termina de escuchar lo que Mesalina le mostró. Han llegado al Adagio.
31. Dante y Mesalina descienden del autobús y entran a un edificio con torres de comunicación.
32. Dante y Mesalina llegan al interior del Adagio. Hay muchos televisores encendidos. Mesalina está confundida. Dante le dice algo al oído y la encierra en uno de los televisores.
33. Mesalina trata de recuperar desesperada el anillo que enterró. En su lugar, hay un hoyo con agua y lodo. Reflexión final de Mesalina.
34. Reflexión de Dante. Imágenes de Manifestaciones y de Mesalina.
35. Dante y Virgilio conversan en El Adagio. Virgilio le devuelve su anillo y le da el control de la televisión. Dante apaga la tele.
36. Epílogo: Monólogo Dante. Reflexión final.
37. Créditos

ESTRUCTURA NARRATIVA



GUIÓN

M N E M O T E C N I A

Marco Antonio González Peñaloza

NEGROS

CRÉDITOS I

APARECE CITA:

Ya es hora de que el pensamiento
vuelva a ser lo que es en realidad:
Peligroso para el que piensa y
transformador de lo real
J.L.G.

TÍTULO:

PRÓLOGO

SILENCIO. PAISAJE SONORO

Se escucha la reverberación de un espacio profundo y hueco.
A lo lejos se escuchan gotas de agua que caen lentamente.

1.- INT. LA ZONA. S/T

TWO SHOT. OVERSHOULDER

A contraluz, VIRGILIO y DANTE están sentados en un sillón
viendo de frente un balcón que emite mucha luz a través de
unas cortinas blancas que se mueven por el aire.

DANTE

Todavía no entiendo...
¿Cómo es que estoy en este
instante, en este momento...?

VIRGILIO

PAUSA

No hay nada que entender, sólo
piensa que estás aquí por mí.

ACOTACIONES DE AUDIO

Paisaje sonoro: reverberación de un espacio profundo y
hueco. Se escuchan gotas de agua caer en último plano
sonoro. Ritmo de diálogos al compás del goteo.

1.1.- INT. LA ZONA. S/T

EXTREME CLOSE-UP. TRAVELLING RIGHT. TWO SHOT

VIRGILIO abre repentinamente los ojos. Conforme se va
descubriendo la silueta de DANTE a su derecha, VIRGILIO se
pone de pie.

2.- INT. LA ZONA. S/T

ESTABLISHING SHOT

VIRGILIO se para del sillón mientras DANTE se queda sentado, inmóvil y viendo desconcertado la luz del balcón. VIRGILIO camina por detrás del sillón, donde se encuentra un entonador de ruidos; abre el tocadiscos. De un costado escoge un disco acetato y lo toma. Alrededor se aprecian televisores apagados y grandes bocinas sobre las paredes.

ACOTACIONES DE AUDIO

Se mantiene paisaje sonoro. Sonidos incidentales.

2.1.- INT. LA ZONA. S/T

TIGHT SHOT. CÁMARA EN MANO

VIRGILIO tiene entre sus manos un acetato con el nombre de Mesalina en la portada. Saca el disco de su funda y lo pone en el tocadiscos. Pone el brazo en el disco y comienza la música.

ACOTACIONES DE AUDIO

Paisaje sonoro cambia a atmósfera sonora. Sonidos incidentales.

2.- INT. LA ZONA. S/T

ESTABLISHING SHOT. FULL SHOT

VIRGILIO termina de poner la música y los televisores alrededor se encienden, reproduciendo en imágenes los preludios. Mientras tanto, DANTE está sentado en el sillón y cambia de aspecto, comenzando a lucir confundido y desconcertado. VIRGILIO poco a poco se va al fondo de La Zona, donde se encuentra un gran televisor que transmite el Preludio V.

DANTE

¿Se puede salir de esta habitación?, ¿se puede pasear por las calles de la ciudad?
¿Es seguro allá afuera?

ACOTACIONES DE AUDIO

Atmósfera sonora. Se escucha constantemente la pregunta qu'est-ce que c'est? con voz femenina.

3.- INT. LA ZONA. S/T

OVERSHOULDER. TRAVELLING. CÁMARA EN MANO.

VIRGILIO camina hacia el televisor y una vez enfrente de él, toca la pantalla.

VIRGILIO

No sé, yo nunca he salido.
Pero asómate al balcón, para que
veas de lo que hablo...

ACOTACIONES DE AUDIO

Se mantiene atmósfera sonora

4.- INT. LA ZONA. S/T

CLOSE-UP. TRAVELLING. CÁMARA EN MANO

DANTE voltea sobre su hombro a ver a VIRGILIO y tomando valor se levanta y camina hacia el balcón.

3.- INT. LA ZONA. S/T

OVERSHOULDER. CÁMARA EN MANO.

VIRGILIO sorprendido voltea y observa la decisión de DANTE y lo ve alejarse hacia el balcón.

4.1.- INT. LA ZONA. S/T

OVERSHOULDER. TRAVELLING. CÁMARA EN MANO

DANTE poco a poco se va acercando al balcón, despliega las cortinas y todo se va a blancos.

FADE OUT

ACOTACIONES DE AUDIO

Atmósfera sonora cambia de intensidad.

CORTE A

ENTRA TÍTULO: MNEMOTECNIA

ENTRAN CRÉDITOS II

FADE OUT: NEGROS

CROSSFADE ATMÓSFERA SONORA CON PAISAJE SONORO: EXT. AVENIDA.
NOCHE

5.- EXT. CALLE. NOCHE

EXTREME LONG SHOT.

Una avenida desolada y oscura. Postes de luz iluminan tenuemente el camino. Una cinta de "no pasar" cerca el lugar. Un camión se escucha acercarse. El camión rompe con la cinta pasando rápidamente.

ACOTACIONES DE AUDIO

Paisaje sonoro: EXT. CALLE. NOCHE. FADE IN MOTOR CAMIÓN ACERCÁNDOSE.

CORTE A

6.- INT. CAMIÓN. NOCHE

FULL SHOT

DANTE y MESALINA están sentados uno junto al otro en el interior de un autobús. Apenas y se ven sus rostros, se distinguen más sus formas y sombras a través de un contraluz con la ventana del camión, la cual tiene las cortinas recorridas dejando pasar la luz del alumbrado público que pasa rápidamente. DANTE está junto a la ventana, MESALINA está sentada del lado del pasillo. DANTE tiene unos audífonos puestos y ve, con la mirada perdida, a través de la ventana. MESALINA ve fijamente al frente. De pronto de su bolsa saca un reproductor de música, desenrolla los audífonos y se los da a DANTE, quien se los pone escuchando atentamente aquello que MESALINA tenía que mostrarle.

MESALINA (MUTE)

SORRPENDIDA.- ¡Dante!, necesito que escuches algo. Está aquí en mi bolso, sólo deja lo encuentro...debe estar por aquí.
VIENDO A DANTE.- Estoy segura que te va a gustar, te va a recordar algo...Dante, ¿me estás escuchando? (lo jalonea).

DANTE

SE QUITA LOS AUDÍFONOS.- ¿Qué? Perdón no te escuché, tenía los audí..

MESALINA

(lo interrumpe)Que escuches esto. Mira, ponte los audífonos.

DANTE se pone los audífonos que MESALINA le da.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

5.

SE ESCUCHA EN OFF UN NOTICARIO POR TELEVISIÓN.

DANTE (VO)
Ya me voy, regreso al rato

MESALINA (VO)
¿A dónde vas?

DANTE (VO)
Con mis amigos, regreso en la
noche.

ACOTACIONES DE AUDIO

RUIDO AMBIENTE. Las primeras líneas de Mesalina no se escuchan. CROSSFADE de ruido ambiente con los diálogos cuando DANTE se quita los audífonos. RUIDO AMBIENTE pasa a segundo plano sonoro. CROSSFADE FLASHBACK SONORO cuando Dante se pone los audífonos de Mesalina.

6.1.- INT. CAMIÓN. NOCHE

CLOSE-UP. CONTRAPICADA.

DANTE voltea a ver a MESALINA y ella sonríe. DANTE voltea hacia el pasillo del autobús y cierra los ojos fuertemente.

MESALINA (VO)
¿Te veré antes de irme?

ACOTACIONES DE AUDIO

SE MANTIENE. ENTRA RUDIO EXTRADIEGÉTICO cuando Dante cierra los ojos. Sensación de recuerdo.

CORTE A

7.- INT. PUERTA DEPTO 1. DÍA

TIGHT SHOT. FULL SHOT.

La puerta cerrada de un departamento. Se escucha en off la conversación de DANTE y MESALINA, quien está viendo las noticias de aquel domingo 7 de julio por la televisión. Se escucha a lo lejos el abrir y cerrar de una puerta. A cuadro pasa una MUJER caminando.

DANTE (VO)
No lo sé. Te aviso cualquier cosa

MESALINA (VO)
Dante, no quiero que te vuelvas a meter en problemas. La situación ya está muy grave...

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

6.

DANTE abre la puerta y se queda parado en el marco. Trae colgando unos audifonos. Responde fastidiado:

DANTE
No te preocupes.
Regreso en la noche.

DANTE cierra la puerta y se va. Se escuchan sus pasos conforme baja las escaleras. Ténueamente se escuchan las noticias de la televisión a través de la puerta. La cámara no se mueve, sólo se ve la puerta cerrada.

ACOTACIONES DE AUDIO

SONIDO AMBIENTE. Se escucha en off la conversación y el noticiario por televisión. FADE cuando Dante abre la puerta.
SONIDOS INCIDENTALES: pasos.

CORTE A

8.- INT/EXT. PASILLO/PARQUE. DÍA

PLANO SECUENCIA

CÁMARA FIJA. LONG SHOT/MEDIUM SHOT. DOLLY BACK.

La planta baja de un edificio. Se escucha a DANTE bajar escaleras. DANTE sale del edificio.

FULL SHOT. TRAVELLING RIGHT.

En la entrada están MUJER y HOMBRE besándose. DANTE se detiene un momento y los observa. MUJER y HOMBRE lo observan y le sonrien. DANTE sigue caminando, se pone los audifonos que traía colgando. El sonido ambiente se va a fondo.

DOLLY IN. CLOSE UP.

De pronto DANTE se detiene, saca su reproductor de música, selecciona una canción y sigue caminando. Comienza PIEZA MUSICAL. El sonido ambiente desaparece.

TRAVELLING. OVERSHOULDER.

Sin detenerse, DANTE voltea constantemente a ver a la pareja que dejó atrás. Luce desconcertado.

TRAVELLING. BIG CLOSE UP/ GROUP SHOT / MEDIUM SHOT/ AMERICAN SHOT

Al dar vuelta, DANTE se vuelve a encontrar con MUJER y HOMBRE besándose. DANTE los observa sin detenerse. Luce

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

7.

espantado. MUJER y HOMBRE lo observan y le sonrien. DANTE apresura el paso y observa alrededor. Se percata que en el parque hay muchas parejas de novios vestidos iguales, realizando diferentes acciones. Juegan, platican, se besan, se abrazan, se persiguen. Dante sigue caminando, luce desconcertado, volteea para todos lados.

TRAVELLING. MEDIUM SHOT. CONTRAPICADA.

DANTE se frota la cara. Se rasca la cabeza.

TRAVELLING. MEDIUM CLOSE UP. GROUP SHOT.

De pronto entra a un tumulto de parejas las cuales se están besando. Ahí está MUJER y HOMBRE en primer plano. DANTE se quita los audífonos y los observa. La música pasa a fondo.

CÁMARA FIJA. MEDIUM CLOSE UP. GROUP SHOT.

DANTE escucha las voces en su cabeza. Las parejas se separan y se ven fijamente entre ellas. DANTE se queda asombrado. Las parejas lo agreden y tratan de llevárselo. DANTE y las parejas forcejean.

VOCES OFF

P.P: Mesalina: Será mejor que me vaya de esta ciudad.

No me importa si no quieres venir conmigo.

S.P: Cánticos de Protesta

TRAVELLING. GROUP SHOT. MEDIUM CLOSE UP.

DANTE logra salir del tumulto de gente. Se pone los audífonos. La canción regresa a primer plano, las voces desaparecen.

CÁMARA FIJA. TWO SHOT. MEDIUM CLOSE UP.

Camina unos pasos y en su camino se interpone MESALINA. DANTE y MESALINA se contemplan. DANTE le toca el rostro, lo acaricia e intenta besarla. MESALINA lo detiene, lo empuja y comienza a correr.

TRAVELLING. LONG SHOT.

DANTE va tras ella. DANTE persigue a MESALINA por el parque lleno de parejas. MESALINA comienza a correr más rápido y a separarse de DANTE. DANTE desesperado, le quita la bicicleta a una de las PAREJAS. Se sube y sigue persiguiendo a MESALINA.

TRAVELLING. LONG SHOT.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

8.

DANTE persigue apresurado a MESALINA montado en una bicicleta. Todas las parejas comienzan a perseguir a DANTE.

TRAVELLING. LONG SHOT. CÁMARA FIJA. TWO SHOT.

A punto de alcanzarla. DANTE es atropellado. MESALINA se acerca a ver a DANTE quien está inconsciente. Entra atmósfera sonora (música). Se queda observando y mientras las PAREJAS invaden el cuadro, MESALINA sale entre la gente y se va. MESALINA sale de cuadro. Las PAREJAS invaden el cuadro y se va a negros

FADE OUT ACOTACIONES DE AUDIO SONIDO AMBIENTE. CROSSFADE PAISAJE SONORO PARQUE. EFECTO AUDIFONOS. SONIDO EXTRADIEGÉTICO PIEZA MUSICAL. FADE IN ATMOSFERA SONORA II SE MANTIENE.

CORTE A

FADE OUT

9.- EXT. BOSQUE. DÍA

FADE IN

BIG CLOSE UP. ZOOM OUT. FULL SHOT

DANTE está tirado, acostado en el pasto. De pronto abre los ojos. Regresa en sí y se sienta. Observa a su alrededor. Se escucha atmósfera sonora.

ACOTACIONES DE AUDIO
PAISAJE SONORO BOSQUE. ATMÓSFERA SONORA II.

9.1.- EXT. BOSQUE. DÍA

EXTREME LONG SHOT

DANTE se levanta. Se escucha el sonido del agua fluyendo. DANTE voltea para todos lados y camina lentamente. Conforme avanza, el sonido del agua fluyendo va aumentando. El lugar es un bosque con árboles muy altos y verdes. DANTE se detiene cerca de un árbol.

ACOTACIONES DE AUDIO
PAISAJE SONORO. ATMÓSFERA SONORA II. FADE IN sonido de agua fluyendo.

9.2.- EXT. BOSQUE, DIA

BIG CLOSE-UP,

DANTE observa desconcertado a su alrededor de derecha a izquierda.

9.3.- EXT. BOSQUE, DIA

TIGHT SHOT, TRAVELING LEFT

Ramas de árboles a contraluz.

9.2.1.- EXT. BOSQUE, DIA

BIG CLOSE-UP

DANTE observa a su alrededor de izquierda a derecha.

9.3.1.- EXT. BOSQUE, DIA

TIGHT SHOT, TRAVELING RIGHT

Ramas de árboles a contraluz.

9.2.2.- EXT. BOSQUE, DIA

BIG CLOSE-UP, TRAVELING LEFT

DANTE observa a su alrededor de derecha a izquierda.

9.4.- EXT. BOSQUE, DIA

LONG SHOT, TRAVELING/MEDIUM SHOT.

DANTE comienza a caminar siguiendo el sonido del agua. Observa para todos lados. El sonido del fluir del agua va aumentando mientras avanza DANTE.

ACOTACIONES DE AUDIO

PAISAJE SONORO, ATMOSFERA SONORA II, FADE IN sonido de agua fluyendo.

9.5.- EXT. BOSQUE. DÍA

LONG SHOT. CONTRAPIDCADA.
MONTAJE MÉTRICO Y RÍTMICO

DANTE entra a cuadro y se detiene. Observa hacia abajo, ve fijamente varios puntos en el suelo.

ACOTACIONES DE AUDIO
PAISAJE SONORO. ATMÓSFERA SONORA II. ACENTO MUSICAL
(percusión) en ATMÓSFERA SONORA EN CADA CORTE.

CORTE A

10.- EXT. BOSQUE. DÍA

TIGHT SHOT
MONTAJE MÉTRICO Y RÍTMICO

Llave de lavabo.

CORTE A

9.5.- EXT. BOSQUE. DÍA

LONG SHOT. CONTRAPIDCADA.
MONTAJE MÉTRICO Y RÍTMICO

DANTE observa hacia abajo, ve fijamente varios puntos en el suelo.

CORTE A

10.1.- EXT. BOSQUE. DÍA

TIGHT SHOT
MONTAJE MÉTRICO Y RÍTMICO

Chorro de agua cayendo.

CORTE A

9.5.- EXT. BOSQUE. DÍA

LONG SHOT. CONTRAPIDCADA.
MONTAJE MÉTRICO Y RÍTMICO

DANTE observa hacia abajo, ve fijamente varios puntos en el suelo.

CORTE A

10.2.- EXT. BOSQUE. DÍA

TIGHT SHOT
MONTAJE MÉTRICO Y RÍTMICO

El agua del lavabo está estancada, el chorro de agua que cae de la llave golpea produciendo pequeñas ondas.

CORTE A

9.5.1.- EXT. BOSQUE. DÍA

CLOSE-UP; SEGUNDO PLANO DESENFOCADO
MONTAJE MÉTRICO Y RÍTMICO

DANTE observa hacia abajo, ve fijamente varios puntos en el suelo. Luce desconcertado.

CORTE A

11.- EXT. BOSQUE. DÍA

TIGHT SHOT
MONTAJE MÉTRICO y RÍTMICO

Un pájaro posado en una rama. De pronto vuela.

CORTE A

9.6.- EXT. BOSQUE. DÍA

CENITAL. TIGHT SHOT. DOLLY BACK. FULL SHOT
MONTAJE MÉTRICO Y RÍTMICO

Un lavabo enterrado sobre la tierra escurriendo agua. DANTE entra a cuadro y se arrodilla. Pone sus manos sobre el lavabo.

9.6.1.- EXT. BOSQUE. DÍA

CONTRAPICADA. MEDIUM CLOSE-UP. TILT UP

DANTE observa ansioso el interior del lavabo. DANTE se va agachando poco a poco y de pronto introduce su cara en el lavabo que está lleno de agua.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

12.

ACOTACIONES DE AUDIO
CROSSFADE ATMOSFERA SONORA II con ATMÓSFERA SONORA III.

CORTE A

12.- EXT. ALBERCA. DÍA

SOBREEXPOSICIÓN DE VIDEO

Tomas subjetivas sobreexpuestas hundiéndose debajo del agua.

ACOTACIONES DE AUDIO
SONIDO EXTRADIEGÉTICO: ATMÓSFERA SONORA III

CORTE A

9.7.- EXT. BOSQUE. DÍA

MEDIUM SHOT. SEGUNDO PLANO DESENFOCADO

DANTE saca su cara del lavabo rápidamente. Luce confundido.
Se frota la cara poniendo sus manos sobre su rostro.

ACOTACIONES DE AUDIO
PAISAJE SONORO BOSQUE. SONIDO DE CHORRO DE AGUA EN PRIMER
PLANO.

CORTE A

13.- INT. AMBULANCIA. DÍA

CÁMARA SUBJETIVA. GROUP SHOT

DANTE está inconsciente en la camilla de la ambulancia. Los
PARAMÉDICOS lo atienden desesperados. DANTE está muy mal, le
ponen oxígeno y siguen con el protocolo médico. DANTE apenas
distingue la imagen y las voces de los médicos. Todo es muy
borroso. DANTE, a punto de quedar inconsciente, voltea hacia
el lugar donde está MESALINA. Cuando MESALINA acerca su mano
a DANTE, este pierde el conocimiento.

FADE OUT.

ACOTACIONES DE AUDIO
PAISAJE SONORO DIFUMINADO EMERGENCIA AMBULANCIA EN PRIMER
PLANO.

15.- INT. BAÑO HOSPITAL. S/T

TIGHT SHOT. OVERSHOULDER.

Un lavabo en un cuarto oscuro, iluminado con una tenue luz fría y azul. Entran las manos de MESALINA a cuadro y abre la llave del lavabo. Se comienza a lavar las manos arrepentida, lentamente. Se escucha en off la emergencia por el radio de la ambulancia de forma clara y legible.

ACOTACIONES DE AUDIO.

PAISAJE SONORO EMERGENCIA AMBULANCIA EN PRIMER PLANO. CROSSFADE con PAISAJE SONORO DE EMERGENCIA MEDICA POR RADIO A HOSPITAL.

CORTE A

14.- INT. AMBULANCIA. DIA

GROUP SHOT. EXTREME LONG SHOT.

DANTE está inconsciente en la camilla de la ambulancia. Los PARAMEDICOS lo atienden desesperados. MESALINA está sentada casi a su lado. MESALINA inmóvil, fría y en shock, acerca su mano para sostener la de DANTE.

ACOTACIONES DE AUDIO.

PAISAJE SONORO (DIÁLOGOS Y SONIDOS INCIDENTALES) DE PROTOCOLO MEDICO DE EMERGENCIA. PACIENTE ATROPELLADO EN ESTADO GRAVE.

CORTE A

14.1- INT. AMBULANCIA. DIA

TIGHT SHOT. TWO SHOT.

MESALINA le sostiene la mano a DANTE, se enfatiza el anillo de oro que DANTE trae en la mano.

14.2- INT. AMBULANCIA. DIA

CLOSE-UP

MESALINA ve hacia abajo, observa la mano de DANTE y el anillo.

CORTE A

(CONTINUA)

OVERSHOULDER

MESALINA cierra la puerta del baño.

TIGHT SHOT

PLANO SECUENCIA.

17.- INT. HOSPITAL. DIA

CORTE A

ACOTACIONES DE AUDIO
CROSSFADE. FLASHFORWARD. PAISAJE SONORO de Dante arribando al hospital. Dante es llevado a urgencias y es intervenido de emergencia. Se escucha en ATMOSFERA SONORA IV los sonidos de la operacion, las voces de los doctores. Se escucha el sonido de un electrocardiografo estabilizándose.

El silencio es interrumpido por el sonido de una puerta de hospital abriéndose abruptamente. Entran PARAMEDICOS apresurados con DANTE inconsciente en una camilla. Piden ayuda a urgencias, entran DOCTORES a cuadro a apoyar y guiar la camilla a la sala de emergencia. (PANO) MESALINA entra lentamente y se queda parada a mitad del camino. Inmóvil, ve como se llevan a DANTE.

LONG SHOT. GROUP SHOT. PANO. OVERSHOULDER

16.- INT. HOSPITAL. DIA

CORTE A

ACOTACIONES DE AUDIO
PAISAJE SONORO EN OFF. PARAMEDICOS. SONIDO DE ELECTROSHOCK. RECHINIDO LLAVE LAVABO. SILENCIO SONIDO AMBIENTE. SONIDO PUERTA ABRIÉNDOSE. CROSSFADE

MESALINA se dirige a la salida y abre la puerta.
desaparece. MESALINA se seca las manos con la toalla que está colgada a un lado. (TILT UP/OVERSHOULDER) MESALINA se termina de secar las manos y se queda viendo fijamente al espejo; totalmente en silencio. Después de un momento, MESALINA se dirige a la llave del agua; el sonido en off manos y cierra la llave del agua; el sonido en off
MESALINA se sigue lavando las manos. Se escucha en off la emergencia por radio. Los PARAMEDICOS desesperados tratan de regresar en si a DANTE. MESALINA se termina de lavar las

TIGHT SHOT. TILT UP. OVERSHOULDER.

15.- INT. BAÑO HOSPITAL. S/T

MESALINA camina por los pasillos del hospital. En off, paisaje sonoro de los sonidos de una intervención quirúrgica para salvar a DANTE. El sonido de un electrocardiograma se estabiliza conforme MESALINA avanza.

MESALINA (VO)

¿Ya no quieres hablarme?

DANTE (VO)

Lo único que quiero es volver a verte

MESALINA (VO)

Mañana a esta hora, estaré muy lejos de aquí.

DANTE (VO)

Y dentro de unos años, cuando te haya olvidado y mientras sigan existiendo historias como ésta, me acordaré de ti como del olvido.

MESALINA (VO)

Debes saber que una flor se marchita cuando sabe que te fuiste. Antes de sumergirte, te hubieras asegurado de estar frente a una persona.

DANTE (VO)

No te pido que me extrañes. Sólo que me recuerdes. El amor se extingue.

MESALINA (VO)

Cuando me vaya, sabrás todas las cosas que te has perdido. Pero nunca sabrás lo que no ganaste mientras estuve a tu lado. Lo que el corazón desea se paga con el alma.

El amor no muere, se reinventa.

MESALINA llega hasta la habitación donde reposa DANTE. MESALINA abre la puerta.

ACOTACIONES DE AUDIO

ATMÓSFERA SONORA IV: INTERVENCIÓN QUIRÚRGICA. SONIDO ELECTROCARDIÓGRAFO. PANEOS DIÁLOGOS EN OFF DESFASADOS Y EN DISTINTOS PLANOS SONOROS SONOROS.

(CONTINUA)

Un camión que pasa. Vemos a MESALINA sentada en la parada del autobús esperando su arribo. Los carros pasan y vuelven a cubrir el cuadro.

LONG SHOT. CÁMARA FIJA

19.- EXT. PARABÚS. NOCHE

ACOTACIONES DE AUDIO
SONIDO DIRECTO. CROSSFADE: SONIDO PUERTA CERRANDO-SONIDO DE CAMIÓN PASANDO.

CORTE A

Después de besar a DANTE, MESALINA se aleja dudosa. Aun a su costado, MESALINA guarda el anillo en la bolsa de su sweater. Si voltear, MESALINA sale del cuarto decidida. DANTE se queda con la mano tendida fuera de la cama. Se escucha el abrir y cerrar de la puerta.

LONG SHOT. TWO SHOT. CÁMARA FIJA.

18.- INT. HOSPITAL. DÍA

Vemos a MESALINA agachándose hacia la cara de DANTE. De manera hipócrita, MESALINA besa a DANTE. Se abre toma y conforme MESALINA se aleja de DANTE, un buró se descubre con un anillo de oro encima de él. A media altura, MESALINA suelta la mano que sostenía de DANTE y volteas a ver el anillo. Lo toma y se va.

CLOSE-UP. TRAVELLING. TWO SHOT. DOLLY BACK. TIGHT SHOT. DESENFOQUE.

18.1.- INT. HOSPITAL. DÍA

ACOTACIONES DE AUDIO.
SONIDO DIRECTO. SILENCIO. ELECTROCARDIOGRÁFO ESTABILIZADO

Un cuarto de recuperación. Vemos a DANTE inconsciente en la cama. MESALINA entra a la habitación. La iluminación es tenue y al centro, MESALINA se va acercando poco a poco y se posa a un costado de DANTE. MESALINA le toma la mano y la observa, la aprieta y decide entonces acercarse a besar a DANTE.

LONG SHOT. TWO SHOT. CÁMARA FIJA

18.- INT. HOSPITAL. DÍA

CONTINÚA:

17.

ACOTACIONES DE AUDIO
SONIDO DIRECTO. ÉNFASIS EN EL SONIDO DE LOS CARROS PASANDO.

CORTE A

20.- INT. TRANSPORTE COLECTIVO. NOCHE

MEDIUM SHOT

Vemos a MESALINA sentada en un autobús colectivo, del lado de la ventana recarga su cabeza. Luce pensativa.

ACOTACIONES DE AUDIO
SE MANTIENE SONIDO DIRECTO DE CALLE Y AUTOS PASANDO

CORTE A

21.- INT. PUERTA DEPTO 1. NOCHE

TIGHT SHOT

MESALINA abre la puerta de su apartamento

ACOTACIONES DE AUDIO
CROSSFADE DE AUTOS PASANDO CON EL SONIDO DE LLAVES Y PUERTA ABRIÉNDOSE. SE QUEDA SONIDO DIRECTO DE DEPARTAMENTO.

CORTE A

22.- INT. DEPTO 1. NOCHE

CLOSE-UP. CÁMARA EN MANO. TIGHT SHOT

MESALINA entra a su departamento asustada, preocupada de que alguien la viniera siguiendo. MESALINA se torna paranoica y cierra con llave la puerta. Guarda las llaves y sale de cuadro. Se observa la puerta cerrada.

ACOTACIONES DE AUDIO
ABRIR Y CERRAR DE PUERTA. EN ÚLTIMO PLANO SONORO SE ESCUCHA EL SONIDO DE LA CALLE. SONIDO DIRECTO.

CORTE A

23.- INT. SALA DEPTO 1. NOCHE

AMERICAN SHOT. TRAVEL LEFT. OVERSHOULDER

MESALINA entra a cuadro quitándose el sweater. Lo deja en el sillón. Toma de la mesa de centro el control remoto y se sienta. Prende el televisor, el cual muestra el discurso de EPN transmitido el día 7 de julio de 2013 por televisión abierta. MESALINA observa atenta el discurso y después de unos segundos toma de nuevo su sweater y de la bolsa saca el anillo. A contraluz, vemos a MESALINA como toma el anillo dirigiéndolo hacia arriba, levantando la mano, permitiendo ver con claridad gracias a la luz del televisor.

ACOTACIONES DE AUDIO

SONIDO DIRECTO. ÚLTIMO PLANO SONORO SE ESCUCHA EL SONIDO DE LA CALLE. SONIDO TV ENCENDIÉNDOSE. SONIDO DIEGÉTICO: AUDIO TV

CORTE A

23.2.- INT. SALA DEPTO 1. NOCHE

CLOSE-UP. CÁMARA EN MANO. BLUR

Vemos a MESALINA cómo termina de observar el anillo, bajando su brazo y viendo hacia abajo, directo a la mano que sostiene el anillo. De pronto. MESALINA decidida voltea a ver a la cámara. La imagen se empieza a distorcionar.

ACOTACIONES DE AUDIO

SONIDO DIRECTO. SONIDO DIEGÉTICO: AUDIO TV. FADE IN ATMÓSFERA SONORA V.

CORTE A

24.- EXT. BOSQUE. DÍA

TRAVELLING. CLOSE-UP

Vemos a MESALINA correr desesperada por el mismo bosque que DANTE.

ACOTACIONES DE AUDIO

ATMÓSFERA SONORA V. FADE IN: SONIDO ELECTROCARDIOGRAFO SE COMIENZA A DESESTABILIZAR.

24.1.- EXT. BOSQUE. DÍA

9.1.-EXTREME LONG SHOT

Vemos a MESALINA entrar a cuadro. Está corriendo, buscando algo. Voltea para todos lados. Está siguiendo la misma ruta que DANTE

24.2.- EXT. BOSQUE. DÍA

TRAVELLING. EXTREME CLOSE-UP

MESALINA corre desesperada. Comienza a buscar algo en el suelo.

24.3.- EXT. BOSQUE. DÍA

CÁMARA SUBJETIVA

MESALINA busca algo en el suelo

24.4.- EXT. BOSQUE. DÍA

LONG SHOT

MESALINA entra a cuadro, cautelosa busca algo.

24.5.- EXT. BOSQUE. DÍA

CÁMARA SUBJETIVA

MESALINA busca algo en el suelo

24.4.- EXT. BOSQUE. DÍA

LONG SHOT.

MESALINA, caminando, busca algo en el suelo. De pronto alza su mirada fijando su vista hacia un punto. Decidida vuelve a correr y sale de cuadro.

24.6.- EXT. BOSQUE. DÍA

9.6.- CENITAL. TIGHT SHOT. DOLLY BACK. FULL SHOT

MESALINA entra a cuadro buscando el lavabo donde Dante se sumergió. En el lugar no hay nada, sólo un rastro de tierra. MESALINA decepcionada poco a poco se acerca y se arrodilla frente al rastro de tierra. Frustrada, comienza a cavar un hoyo con sus manos

24.6.1- EXT. BOSQUE. DÍA

9.6.1.- CONTRAPICADA. MEDIUM CLOSE-UP. TILT DOWN

Vemos a MESALINA arrodillada cavando un hoyo con mucha desesperación. El sonido del electrocardiógrafo comienza a disminuir notablemente. De pronto MESALINA termina de cavar el hoyo. Se quita el sweater y de él saca el anillo de DANTE y lo introduce en el hoyo.

24.6.2- EXT. BOSQUE. DÍA

CÁMARA SUBJETIVA DENTRO DEL HOYO

Vemos a MESALINA introducir su mano al hoyo. Deja el anillo y comienza a tapar con tierra el hoyo. El sonido del electrocardiógrafo se detiene cuando la imagen se cubre con tierra. DANTE está muerto.

NEGROS

DANTE (VO)
¿Qué significa la muerte?

ACOTACIONES DE AUDIO
ATMÓSFERA SONORA V. SONIDO ELECTROCARDIÓGRAFO SIN SIGNOS VITALES EN NEGROS. SILENCIO.

CORTE A

25.- INT. RECONSTRUCCIÓN. DÍA

EXTREME CLOSE-UP

Se observa la barbilla de Virgilio, quien está acostado, inmóvil y sobre un fondo blanco. Está muerto.

VIRGILIO (VO)
La muerte es una salida del tiempo
y el espacio, un ciclo continuo,
inseparable, irrompible.

ACOTACIONES DE AUDIO

Paisaje sonoro: reverberación de un espacio profundo y hueco. Se escuchan gotas de agua caer en último plano sonoro.

25.1.- INT. RECONSTRUCCIÓN. DÍA

CLOSE-UP

Sobre un fondo blanco y recostada, vemos a la MAMÁ DE DANTE muerta.

VIRGILIO (VO)
Un cierto temor del cual no
hablamos

25.2.- INT. RECONSTRUCCIÓN. DÍA

TIGHT SHOT

Sobre un fondo blanco, vemos las manos de VIRGILIO, quien las tiene juntas sobre su vientre.

VIRGILIO (VO)
Siempre buscamos trascender, y por
eso, la muerte total además de
cuerpo... (continúa)

25.3.- INT. RECONSTRUCCIÓN. DÍA

TIGHT SHOT

A contraluz vemos la mano de DANTE que cuelga.

VIRGILIO (VO)
continúa...también es de alma. La
gente está muerta cuando es
olvidada.

DANTE (VO)
Y, ¿entonces?... (continúa)

25.4.- INT. RECONSTRUCCIÓN. DÍA

FULL SHOT.

Vemos a DANTE de perfil quien está desnudo sobre una plancha cubierta por una sábana blanca. Otra sábana cubre a DANTE hasta el pecho. Está boca arriba, inmóvil. De pronto gira la

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

22.

cabeza y observa hacia la cámara. Comienza a dar vueltas desesperado. Se cubre la cabeza con las sábanas. Vuelve a dar vueltas y decide sentarse sobre la cama

DANTE (VO)
continúa...¿Por qué recuerdo con tanto cariño a los seres que se han muerto?

VIRGILIO (VO)
No todo lo que se registra en la memoria es vida y no todo lo vivido se convierte en recuerdo. El olvido no significa no recordar nada. Olvidar es darle el mismo peso a todos tus recuerdos. (continúa)

25.4.1- INT. RECONSTRUCCIÓN. DÍA

MEDIUM CLOSE-UP

Vemos a DANTE sentado sobre la cama. Voltea su vista hacia la cámara. Observando atentamente algo en el horizonte, estira la mano intentando tocar lo que tiene enfrente.

VIRGILIO (VO)
Nada en este mundo tiene hecho de una vez y para siempre. El presente, el instante, es un obsequio... pero nunca será perdurable.

25.5.- INT. RECONSTRUCCIÓN. DÍA

OVERSHOULDER

Vemos a DANTE con la espalda descubierta y tocando la imagen de su madre.

ACOTACIONES DE AUDIO

Paisaje sonoro: reverberación de un espacio profundo y hueco. Se escuchan gotas de agua caer en último plano sonoro.

CORTE A

26.- INT. LA ZONA. S/T

TIGHT SHOT. DOLLY BACK. OVERSHOULDER.

DANTE está tocando la pantalla del televisor que transmite el Preludio V (25.5). Se detiene, da la vuelta y sale de cuadro.

ACOTACIONES DE AUDIO

Paisaje sonoro: reverberación de un espacio profundo y hueco. Se escuchan gotas de agua caer en último plano sonoro.

CORTE A

27.- INT. LA ZONA. S/T

AMERICAN SHOT. TWO SHOT. TRAVELLING

VIRGILIO está parado en medio de La Zona. Los televisores a su alrededor transmiten imágenes de MESALINA. En perspectiva se observa a DANTE pasar.

DANTE (VO)

Pero la piel también tiene memoria.
Y esa no olvida cuando conoce un amor.

ACOTACIONES DE AUDIO

Paisaje sonoro: reverberación de un espacio profundo y hueco. Se escuchan gotas de agua caer en último plano sonoro.

CORTE A

23.- INT. SALA DEPTO 2. NOCHE

OVERSHOULDER

Vemos a MESALINA sentada en un sillón viendo de frente un televisor que trasmite las noticias de ese día, el 7 de julio de 2013. EPN está dando un discurso por televisión abierta.

VIRGILIO (VO)

Dante...

ACOTACIONES DE AUDIO

Paisaje sonoro: reverberación de un espacio profundo y hueco. Se escuchan gotas de agua caer en último plano sonoro.

23.1.- INT. SALA DEPTO 2. NOCHE

TIGHT SHOT.

Se observa un televisor que transmite el discurso de EPN.

VIRGILIO (VO)+ MESALINA (VO)
¿Quién te ha olvidado?

ACOTACIONES DE AUDIO

Paisaje sonoro: reverberación de un espacio profundo y hueco. Se escuchan gotas de agua caer en último plano sonoro. CROSSFADE ATMOSFERA SONORA VI MANIFESTACIÓN.

CORTE A

28.- EXT. CALLE MANIFESTACIÓN. DÍA

TRAVELLING. MEDIUM CLOSE-UP.

DANTE está corriendo a contracorriente. Va en sentido contrario de la gente. DANTE intenta cruzar una manifestación. Luce desesperado. Todo mundo lo golpea.

VIRGILIO (VO)
El olvido no es más que un universo no interpretado, está más allá del vacío. El olvido es aquello que no te es permitido conocer. El simple retorno al caos.

DANTE (VO)
Si algo he aprendido, es que no te pierdes en un laberinto cuando tienes un amor

ACOTACIONES DE AUDIO

ATMOSFERA SONORA VI MANIFESTACIÓN.

28.1.- EXT. CALLE MANIFESTACIÓN. DÍA

TRAVELLING. 360°

Vemos a DANTE confundido, desesperado. Comienza a gritar mientras da vueltas sobre su propio eje. Se detiene, ve a la cámara. Una manifestación sucede a su alrededor.

DANTE (VO)
¡Engañosa memoria que has sido dada a todos aquellos que no piensan! Siempre tan alejados de la verdad...

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

25.

VIRGILIO (VO)
Caemos en el vacío que provoca el
olvido porque no hay nadie quien
nos sostenga. Los hombres no nacen
justos. El hombre se define cuando
define. Saber a dónde vas es saber
de dónde vienes.

ACOTACIONES DE AUDIO
ATMOSFERA SONORA VI MANIFESTACIÓN.

28.2.- EXT. CALLE MANIFESTACIÓN. DÍA

LONG SHOT

Vemos a MESALINA parada a la mitad de la manifestación. La
gente pasa mientras MESALINA se queda inmóvil viendo a
DANTE.

DANTE (VO)
No quiero olvidar porque le temo a
la incertidumbre. Si estoy hablando
contigo es porque busco un
consuelo.

ACOTACIONES DE AUDIO
ATMOSFERA SONORA VI MANIFESTACIÓN.

CORTE A

27.1.- INT. LA ZONA. S/T

TWO SHOT. DOLLY BACK. MEDIUM CLOSE-UP

VIRGILIO le susurra a DANTE desde su espalda. Se observan
imágenes de manifestaciones en los televisores. VIRGILIO le
quita el control remoto que DANTE sostiene entre sus manos.

VIRGILIO
No hay responsabilidad cuando te
disparas a ti mismo. Pero dime, ¿a
quién sostienes en esta caída?

VIRGILIO se va hacia atrás y la iluminación de La zona
cambia. Un juego formal de luces (sig. esc) aparece.

DANTE (VO)
¿Sólo es posible amar cuando
comprendemos?

ACOTACIONES DE AUDIO
ATMOSFERA SONORA VI MANIFESTACIÓN.

CORTE A

29.- INT. RECONSTRUCCIÓN CARRO. NOCHE

27.1.- MEDIUM CLOSE-UP

Respetando la misma composición y distancia en el plano, observamos a DANTE sentado en la parte trasera de un automóvil. Reconstruyendo las escenas de carro en las películas de Godard, se aprecia un juego de luces que asemejan el alumbrado de una ciudad por la noche. DANTE está inmóvil.

VIRGILIO (VO)

El amor sin conocimiento es tragedia. Si buscas a la muerte, busca a la musa. Bajo ellas está el olvido. No podrás morir si no te declaras culpable.

DANTE (VO)

¡La sociedad no permite sinceridad!

VIRGILIO (VO)

Lo que hace falta hacer es una revolución del espíritu. Cuando la gente está en el olvido, de nada sirve protestar y consiganr en masa.

DANTE (VO)

No existe oficio más caro que ser libre...

VIRGILIO (VO)

En tus recuerdos, en tu historia...está la libertad.
(Continúa)

ACOTACIONES DE AUDIO

ATMOSFERA SONORA VI MANIFESTACIÓN. CROSSFADE ATMOSFERA SONORA VII. PAISAJE SONORO CIUDAD

CORTE A

30.- INT. COCHE CIUDAD. NOCHE

TIME LIPSE. TIGHT SHOT. CÁMARA SUBJETIVA
VIDEOARTE

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

27.

Desde el interior de un auto en movimiento, se aprecia en time lapse los barridos de luz de una ciudad por la noche provocados por el movimiento en el registro de la imagen fija. A partir de la sobreimpresión de la imagen por medio de varias capas de video, se observa un juego formal de colores.

VIRGILIO (VO)

continúa... No temas a las imágenes que a menudo invaden tu cabeza. Dos personas se aman solamente cuando son libres.

DANTE (VO)

La libertad comienza cuando se controlan las imágenes. Así es como puedo acceder a un público, a una persona. Este conocimiento exige ser vivido de otra manera. Ser libre significa tener conciencia de lo que haces.

SE MANTIENE JUEGO FORMAL

ATMÓSFERA SONORA CAMBIA DE INTENSIDAD

CROSSFADE

ACOTACIONES DE AUDIO.

ATMÓSFERA SONORA VII SE MANTIENE. CROSSFADE CON SONIDO DIRECTO DE LA SIGUIENTE ESCENA.

31.- INT. COCHE CIUDAD. NOCHE

PLANOS SECUENCIA. TIGHT SHOT. GROUP SHOT. GIRO 180°. MEDIUM CLOSE-UP

CROSSFADE PIEZA MUSICAL insertada en la diégesis.

Observamos un recorrido en automóvil por la ciudad de noche en cámara fija. A los costados se alcanzan a ver las formas humanas de PILOTO y COPILOTO. De pronto, PILOTO baja el volumen del estéreo del auto, apreciándose sólo su brazo y su mano. Se escucha el sonido ambiente.

PILOTO (VO)

¿Quieres un cigarro?

DANTE lo observa y lo toma

COPILOTO (VO)

Yo te lo prendo.

Le prende el cigarro a Dante con un encendedor

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

28.

¿Qué bueno que te animaste a salir,
la verdad nos tenías preocupados...
(Entusiasmado) Y ¿cómo te sientes?

DANTE (VO)
Bien, todo está bien. (cortante)

(SILENCIO INCÓMODO)

PILOTO (VO)
¿No te duele nada?

Mirando por el retrovisor, DANTE responde agresivo

DANTE (VO)
No, sólo estoy cansado de correr.
No es la primera vez que me pasa. Y
tampoco estoy seguro que sea la
última vez que lo haga. (suspira
rápidamente)
Nadie es el mismo después de ser
arrollado, ¿cierto? (sarcasmo)

COPILOTO (VO)
Me gusta el humor con que tomas las
cosas

PILOTO (VO)
Te notas diferente, Dante.
(entusiasta)

CÁMARA GIRA 180° MEDIUM CLOSE-UP A DANTE

DANTE
Sí. He cambiado. Estoy cansado,
desesperado, ya les dije. Cansado
de no poder encontrar un punto
medio. De estar corriendo siempre
sin poder detenerme, dejando pasar
las cosas. De pronto caigo, me
levanto y mis piernas no responden
pero por alguna extraña razón yo
sigo corriendo.

COPILOTO (VO)
¿Por qué insistes? No puedes hacer
nada para detenerla. Ya tomó una
decisión ¿No te das cuenta? Ya le
mostraste tu mundo y ahora ¿qué?
¿le darás el control de tu vida?

DANTE MIRA POR LA VENTANA. SE QUEDA PENSATIVO
CORTE A

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

29.

ACOTACIONES DE AUDIO
SONIDO DIRECTO. PIEZA MUSICAL DIEGÉTICA. SE MANTIENE SONIDO
EN LA SIGUIENTE ESCENA.

31.1.- EXT. CIUDAD CALLE. NOCHE

ESTABLISHING SHOT

Vemos el carro en donde viajan DANTE y sus amigos el cual
decide pasarse un semáforo en rojo.

COPILOTO (VO)

¿Por qué la gente en esta ciudad
insiste en tomar la decisión del
otro?

PILOTO (VO)

Se trata de una guerra de palabras.
Ellos crearon su lenguaje, deja que
ellos mismos lo destruyan.

ACOTACIONES DE AUDIO
DIÁLOGOS. SONIDO DIRECTO. CARRO AVANZANDO EN UNA NOCHE
SILENCIOSA.

CORTE A

23.4.- INT. DEPTO 2. NOCHE

CENITAL. FULL SHOT

Vemos a DANTE subir unas escaleras desde el último piso.

DANTE (VO)

Debemos hablar con el idioma de los
sentimientos porque ya no existen
las palabras. Lo único que tengo
son imágenes para luchar. De la
palabras, ya sólo queda un
murmullo.

ACOTACIONES DE AUDIO
SONIDO DIRECTO DE LA ESCENA ANTERIOR. Se escucha un timbre
al terminar los diálogos.

CORTE A

23.3.- INT. SALA DEPTO 2. NOCHE

OVERSHOULDER. TWO SHOT. MEDIUM CLOSE-UP. TRAVELLING.
AMERICAN SHOT. PANEÓ. TWO SHOT. OVERSHOULDER.

MESALINA abre la puerta de su apartamento. Aparece DANTE a cuadro. Entra. MESALINA apresurada y habla con DANTE. Lo invita a sentarse y platicar.

MESALINA
¡Dante! (sorprendida)
Pensé que ya no te vería, ¿dónde
estuviste?

DANTE ENTRA AL DEPARTAMENTO

DANTE
Por ahí, ya sabes. ¿ya terminaste
de empacar?

MESALINA
Sí, ya terminé. Sólo que no podía
dormir, estaba viendo una película.
¿Por qué no pasas? ¿Te preparo
algo?

DANTE
No, gracias, estoy bien. Ven,
siéntate.

MESALINA SE SIENTA EN EL SILLÓN, DANTE LA SIGUE. MESALINA
está viendo Pierrot el Loco de Jean-Luc Godard.

23.5.- INT. DEPTO 2. NOCHE

CAMPO/CONTRACAMPO

DANTE se termina de sentar. MESALINA y DANTE platican.
DANTE, imprudentemente, comienza a actuar como si nada
hubiera pasado en sus vidas. Decide recitar los diálogos de
una película de Pierrot el Loco, una actividad que solía
hacer con Mesalina cuando eran pareja. MESALINA se ofende e
intenta irse. DANTE la detiene y termina accediendo,
completando las líneas del guión. Continúa conversación.

MESALINA
Dante, ¿por qué estás triste?

DANTE
Porque me hablas con palabras y yo
te miro constantemente con
sentimientos.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

31.

MESALINA

Es imposible hablar contigo.

MESALINA se intenta parar y DANTE la detiene. MESALINA se tranquiliza

MESALINA

No tienes ideas, sólo sentimientos.

DANTE

En los sentimientos también hay ideas.

MESALINA se vuelve a sentar.

MESALINA

¿Alguna vez me has mentido?

DANTE

No, nunca. ¿Por qué lo preguntas?

MESALINA

No, por nada. Mera curiosidad.

DANTE

Ya dime, ¿en qué estás pensando?

MESALINA

Imagina que estás a punto de morir. Alguien te tiene amenazado. No puedes defenderte. A cambio de tu vida esa persona te pide que le confieses tu más grande secreto... ¿se lo dirías?

DANTE

Entiendo tu trampa...

MESALINA

¿Cuál trampa?

DANTE

Tú trampa. No le tengo miedo a la muerte. Y si tú me pidieras mi más grande secreto también te lo diría. En cambio tú, prefieres irte y abandonar la causa.

MESALINA

¡Dante! ¡Nos están persiguiendo! ¿Qué no te das cuenta? No podemos seguir más con esta lucha. Es inútil pelear. La gente no escucha.
(MAS)

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

MESALINA (continúa)

¿Por qué debería luchar por ellos?
 Ya tomé una decisión, mañana a
 primera hora sale mi camión. Yo no
 me puedo quedar más, ellos están
 haciendo lo que quieren con
 nosotros. Terminaremos muertos tú y
 yo de todas maneras. Prefiero irme
 y morir de esta forma a enterrar
 nuestro amor en esta ciudad que nos
 oprime.

DANTE

No vengo a pedir que te quedes.

MESALINA

¿Y entonces?

DANTE

Quiero que escapes conmigo

MESALINA

¿Escapar contigo? ¿A dónde? Tú no
 eres capaz de abandonar esta
 ciudad. Tú y yo nunca seremos
 libres.

DANTE

Ok. Tratemos de hablar en serio.
 Dime lo que te gusta, dime lo que
 deseas, dime lo que sueñas y
 entonces yo haré lo mismo; sólo así
 podré saber si somos libres
 ¿Qué si te dijera que conozco un
 lugar, en esta ciudad, donde la
 libertad se vive y no sólo se
 sueña. Donde haces lo que quieres y
 no lo que debes...?

MESALINA

Ese lugar no existe

DANTE

No hay necesidad de huir. El último
 camión al Adagio sale a la media
 noche. Y quiero que vengas conmigo

DANTE le da a MESALINA un boleto de viaje. Mesalina lo
 observa (Plano detalle) dudosa.

CORTE A

ACOTACIONES DE AUDIO

SONIDO DIRECTO. AL FINAL DE LA CONVERSACIÓN, en el plano detalle del boleto, se escucha RUIDO EXTRADIEGÉTICO de escena 6.1. CROSSFADE sonido de camión pasando.

6.- INT. CAMIÓN. NOCHE

FULL SHOT

DANTE y MESALINA están sentados uno junto al otro en el interior de un autobús. Apenas y se ven sus rostros, se distinguen más sus formas y sombras a través de un contraluz con la ventana del camión, la cual tiene las cortinas recorridas dejando pasar la luz del alumbrado público que pasa rápidamente. DANTE está junto a la ventana, MESALINA está sentada del lado del pasillo. DANTE termina de escuchar lo que MESALINA le mostró, se quita los audífonos de MESALINA.

DANTE

Creo que ya terminó. No reconozco nada. Tal vez las voces...las he escuchado en alguna parte, pero no sé dónde.

MESALINA

¿En verdad no sabes quiénes son?

DANTE

Mmm... No

El autobús se detiene. DANTE se asoma por la ventana

DANTE

Ten, guarda esto, ya llegamos

MESALINA

Espera. Quiero decirte algo...
(hace una pausa)
¿Recuerdas aquella tarde en que nos detuvieron?
Pues esa fue la primera vez que sentí que no te volvería a ver. La primera en salir de prisión fui yo, y cuando recogí mis pertenencias, estaban junto a las tuyas. Y entonces vi el anillo que te regaló tu madre y lo guardé.

MESALINA saca del bolso de su sweater el anillo de oro de DANTE y se lo da.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

34.

MESALINA

Pensé que no te volvería a ver

DANTE lo rechaza

DANTE

No, no, no. Por favor. Sabía que tú lo tenías. Guárdalo, quiero que lo mantengas contigo. Lo guardaste para recordarme, ¿cierto? Anda, vamos. Nos están esperando.

DANTE Y MESALINA se paran de sus asientos y salen de cuadro.

ACOTACIONES DE AUDIO
SONIDO DIRECTO. SONIDO AMBIENTE

CORTE A

32.- EXT. TELEVISA CHAPULTEPEC. NOCHE

EXTREME LONG SHOT

MESALINA y DANTE se bajan del camión y caminan hacia la entrada de la zona. Se aprecia un lugar desolado con una gran torre de comunicaciones. MESALINA y DANTE se pierden en la oscuridad.

ACOTACIONES DE AUDIO
ATMÓSFERA SONORA

CORTE A

33.- INT. LA ZONA. S/T

CLOSE-UP. TRAVELLING

En la oscuridad, vemos a MESALINA temerosa por no ver nada. Poco a poco se va adentrando en la zona.

MESALINA (VO)

Dante, ¿a dónde me llevas?

MESALINA entra a la zona y luce asombrada por lo que está viendo.

ACOTACIONES DE AUDIO
ATMÓSFERA SONORA Y DIÁLOGO

CORTE A

34.- INT. LA ZONA. S/T

ESTABLISHING SHOT

Vemos a MESALINA y DANTE entrando a la zona. MESALINA voltea para todos lados, asombrada por lo que está viendo.

MESALINA (VO)
¿Qué es este lugar?

DANTE se acerca a MESALINA

ACOTACIONES DE AUDIO
ATMÓSFERA SONORA.

34.1.- INT. LA ZONA. S/T

TWO SHOT. MEDIUM CLOSE-UP

DANTE se acerca a MESALINA y le toma la cara

DANTE
No hay nada que entender, sólo
piensa que estás aquí por mí

35.- INT. LA ZONA. S/T

TIGHT SHOT.

Vemos planos detalle de los televisores de La Zona que transmiten los preludios. Planos detalle del entonador de ruidos y las bocinas.

MESALINA (VO)
Estás imágenes...

DANTE
Son mi historia. Todo esto lo debo
mantener suspendido para poder
olvidar. Lo que escuchas, es el
sonido de la memoria, de la
nostalgia. Tal vez he olvidado
ciertas cosas. Esto se debe a que
en mi vida he resignificado muchos
azares.

MESALINA
Sólo escucho ruido. Apenas y puedo
identificar las palabras.

(CONTINÚA)

DANTE

Lo que escuchas es música y esta también es un lenguaje. No la aprecias porque lo que significa para ti, significa diferente para el otro. De las palabras ya sólo queda el murmullo. Sin su melodía ni armonía, son sólo disonancias viajando a través del aire

MESALINA

Espera. ¿Cualquiera puede venir aquí?

DANTE

Sólo pueden entrar aquellas personas que buscan el olvido. Esto lo descubrí una vez que había logrado olvidar. Y es que a menudo dejo de recordar aquello que estoy olvidando.

Sería absurdo reconocer a alguien que ya no recuerdo.

ACOTACIONES DE AUDIO
ATMÓSFERA SONORA.

CORTE A

36.- INT. LA ZONA. S/T

CAMARA EN MANO. TRAVELLING. OVERSHOULDER. TWO SHOT.
OVERSHOULDER. PICADA.

MESALINA cuestiona a DANTE. Se observa el prelude V en el televisor detrás de MESALINA y DANTE

MESALINA

En verdad no entiendo nada. ¿Cómo puedo ser libre en este lugar? Necesito una razón para permanecer aquí, contigo, para siempre. Ya no quiero estar en esta ciudad. Déjate de juegos y ven conmigo.

ACOTACIONES DE AUDIO
ATMÓSFERA SONORA.

37.- INT. LA ZONA. S/T

DOLLY BACK. MEDIUM SHOT

VIRGILIO entra a cuadro con determinación. Se dirige al
entonador de ruidos y una vez enfrente de él, quita el disco
con el nombre de MESALINA

ACOTACIONES DE AUDIO

ATMÓSFERA SONORA. SE ESCUCHA EL SONIDO DEL BRAZO DEL
TOCADISCOS SIENDO REMOVIDO DE UN DISCO EN MOVIMIENTO.
SILENCIO

36.- INT. LA ZONA. S/T

CAMARA EN MANO. TWO SHOT. OVERSHOULDER. PICADO. CONTRACAMPO.

DANTE se acerca a responderle a MESALINA. Le susurra al
oído. Se observa el Preludio V detrás de ellos.

ACOTACIONES DE AUDIO

SILENCIO

36.1- INT. LA ZONA. S/T

EXTREME CLOSE-UP. TWO SHOT. TRAVELLING. CÁMARA EN MANO.

DANTE le susurrará al oído a MESALINA. NO SE ESCUCHA EL
DIÁLOGO, en cambio aparecen subtítulos con lo siguiente:

DANTE

Mientras el recuerdo no sea
decible, no existe para el otro.
Sólo lo intuye.

La cámara pasa por detrás de DANTE y MESALINA desaparece.
Poco a poco se abre la toma y se aprecia a MESALINA dentro
de los televisores, está intentando sacar el anillo del hoyo
en el que lo enterró. El hoyo tiene mucha agua y lodo. No lo
encuentra

MESALINA (VO)

No hay agua. Tengo seca la
boca...(continúa)

ACOTACIONES DE AUDIO

SILENCIO. SÓLO DIÁLOGOS

CORTE A

24.7.- EXT. BOSQUE. DÍA

FULL SHOT. SLOW MOTION

Vemos a MESALINA sobre sus rodillas intentando recuperar el anillo que enterró. En el hoyo sólo hay lodo y agua. MESALINA desesperada mancha todo con lodo.

MESALINA (VO)

continúa: pero contengo agua porque lloro cuando río, cuando adolezco, cuando sudo. Y me sale agua de por dentro, desde mi cuerpo. Han bloqueado todos los ríos. Teníamos tanta agua que sobraba. No. No, no. No hay agua. Ahora es agua y tierra. Es simple lodo. Agua...no fluyes, no corres. Ciudad, te hundes. Nos hundes contigo.

SE VA A NEGROS

DANTE (VO)

El alma está atrapada. Eso lo sé.

ACOTACIONES DE AUDIO
SILENCIO. SÓLO VO

CORTE A

37.- EXT. MANIFESTACIÓN. DÍA

COLLAGE DE IMÁGENES

Apreciamos planos de manifestaciones intercalados con planos detalle de MESALINA

DANTE (VO)

Comenzamos actividades que se volvieron una cotidianidad. Mis oídos ahora son incapaces de captar una partícula de tu sonido. Sólo veo una sombra de tu figura, y por imposible que parezca, no estás aquí. No puedo estar aquí contigo viendo cómo salen de tu boca palabras llenas de vacío. La piel se me eriza con tus gritos. Y de pronto, miles de voces intentan expresarse. ¡La piel quemada por una exposición solar!

(MÁS)

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

39.

DANTE (VO) (continúa)
En el aire sólo hay un intento de libertad de expresión. ¿Cómo puedes comprometerte con alguien cuando estás encerrada y sin posibilidad de decir lo que sientes?

MESALINA (VO)
¿Por qué me obligas a explicarte todo?

DANTE (VO)
Antes de que el recuerdo excarve mi cabeza. Tengo que decir que no soy capaz de sentir una revolución en ti. Una revolución de los dos. Un cambio verdadero que me haga confiar en este espíritu que pide que lo complemente...

CORTE A

24.7.- EXT. BOSQUE. DÍA

FULL SHOT. SLOW MOTION

Vemos a MESALINA sobre sus rodillas intentando recuperar el anillo que enterró. En el hoyo sólo hay lodo y agua. MESALINA desesperada mancha todo con lodo.

DANTE (VO)
Esta vez no espero nada

CORTE A

CROSSFADE

36.2- INT. LA ZONA. S/T

DOLLY BACK. OVERSHOULDER.

Vemos a DANTE enfrente de un televisor que transmite la escena de MESALINA en el lodo. DANTE se aleja y sale de cuadro.

ACOTACIONES DE AUDIO
ENTRA ATMÓSFERA SONORA

36.3- INT. LA ZONA. S/T

FULL SHOT

Vemos a VIRGILIO sentado en el sillón viendo el televisor. DANTE entra a cuadro y se sienta a su lado.

VIRGILIO
Creo que esto te pertenece.

VIRGILIO LE DA A DANTE SU ANILLO DE ORO. DANTE LO ALZA HACIA LA LUZ Y LO OBSERVA. SE LO PONE.

VIRGILIO
Tengo algo más.
Ten. Ahora eres libre.

VIRGILIO le da a DANTE el control de la televisión. DANTE sin saber qué decir se queda observando el control y decide apagar los televisores. SILENCIO

VIRGILIO
¿Por qué apagaste la tele?
(confundido)

DANTE
Había mucho ruido.

ACOTACIONES DE AUDIO
ATMÓSFERA SONORA SE INTERRUMPE CUANDO SE APAGA TV

CORTE A

37.- NEGROS

Aparece intertitulo: EPÍLOGO

ACOTACIONES DE AUDIO
SILENCIO

38.- INT. LA ZONA. S/T

AMERICAN SHOT

Vemos a DANTE entre sombras con el abrigo negro de VIRGILIO sentado en un banco alto.

DANTE
¿Qué haces ahí? Perdiendo el tiempo
no conseguirás nada. La pantalla ya
estuvo en negros en algún momento
(MÁS)

(CONTINÚA)

(CONTINUA)

SE ENCIENDEN LAS LUCES DEL SET. LOS TÉCNICOS COMIENZAN A RECOGER TODO DEL ESCENARIO

enciendan las luces.
La película no termina aquí,

supone, tú deberías ser dueño.
goza de la libertad, de la cual se
hombre que vendió la patria y ahora
si nada, olvidando, como aquel
interno y saldrás de la sala como
Dante Alighieri contra su demonio
Acabas de presenciar la lucha de
soñé con la libertad del hombre.
sala se encienden. En esta película
se borra cuando las luces de la
oscuridad. El mundo de una película
El cine no puede vivir en la

Ahora me toca a mí hablar.
te digo?
En verdad, ¿crees entender lo que

DANTE SE PARA DE LA SILLA

¿Al menos sabes para qué has
vendido?

eres tú.
imaginas. Solo ves en mí lo que
quién soy. No me conoces, me
mis recuerdos y aun así no sabes
Debes de aceptarlo. Te permití ver
Apenas y puedes inferir mi nombre.

Relájate un poco más. Por favor.

Relájate. No deberías ponerle con
esa actitud cuando digo que te
estoy hablando a ti. (Señala
cámara)

porque soy libre
fumar. (FUMA) En cambio, yo fumo
Sencilla. A ti no te permiten

¿Qué cual es la diferencia entre tú
y yo?

DANTE saca unos cigarrillos de su abrigo. Igualmente saca unos
cigarrillos y prende un cigarrillo

no te muevas?
Igual que tú. Y entonces, ¿por qué
Todos aquí están hartos de esperar.
DANTE (continúa)

41.

CONTINUA:

Nada se ha borrado. ¿Cierto?

Cuando terminó la grabación, fui para mi casa. Ya en mi cuarto, con todas mis quejas y lamentos, soñé con la libertad del hombre. ¿Qué separa a la vida de la ficción? Ya no sé ni en qué me he convertido. En mi vida constantemente caigo, siempre hay alguien ahí, poniendo el pie para tropezar. No entiendo por qué. Y aunque no lo comprenda, debes de aceptar que estás cayendo conmigo. Te estas hundiendo. Pero, ¿por qué caemos? Alguna vez, un amigo me dijo que caemos porque no hay nadie que nos sostenga. ¿A quién sostienes tú?, me preguntó. ¿Quién me sostiene a mí? Esa es la pregunta que constantemente trato de resolver. Cuando esto me afecta, suelo mirar al cielo. Casi siempre está nublado. Por momentos llueve. Y a pesar de ello, lo único que lamento de todo esto es mi torpeza. Nadie sabe quién soy. Y no me arrepiento de nada.

Escucha con atención. Y más vale que recuerdes esto porque no lo diré dos veces:
Esta película no tiene final. La siguiente escena la pones tú. Puedes cambiar los decorados, y también su orden. El tiempo no es lineal. El tiempo es cíclico y vivimos en un eterno retorno. Pero yo creo en el libre albedrío. Creo en la actividad de los seres humanos. Quiero liberar la voluntad del hombre. Pareciera que todo lo que ocurre es una reiteración de lo mismo, solemos pensar que no hay escapatoria. Pero cuando pensamos, la voluntad se convierte en producto de nuestro pensamiento, no de la voluntad divina. No dependemos de nadie. Llámenneme loco, pero aun creo en la libertad. Creo en el futuro, en el progreso, en el valor insustituible de cada persona. Creo
(MÁS)

(CONTINÚA)

DANTE (continúa)

que cada uno de nosotros posee una misión en este mundo, en este espacio, en este momento. Por eso, todo lo que hagamos con nuestra vida será valioso.

Es necesario hacer todo lo que podamos, así cuando por dentro nos ocurra una descarga, esa interminable que nos recorre cuando encontramos esa quietud llamada muerte. Debemos recordar que nada existe, que el tiempo avanza sin dirección, y que somos fuego. Y ese fuego un día sin más, sin avisar ni dar tiempo, se extinguirá.

Cuando experimentemos esa explosión que no hace ruido, como un eco que no empieza y que no acaba, nos habremos dado cuenta que nos buscábamos a nosotros mismos. Hasta ese momento podremos amar con locura.

Puede que alguien nos busque en las palabras detrás de las palabras, en nuestra boca cerrada, en nuestra mano sin nadie y en el eterno silencio. En donde ya no estamos, pero donde algún día estuvimos. La eternidad yace en la memoria de quien te amó.

Cuando emprendamos solos la búsqueda de ese lugar donde todo permanece, cuando veamos esa luz que nos cubre todo el cuerpo hasta cegarnos, entenderemos que el frío lo llevamos por dentro, porque pues sí... la gente muere.

ASISTENTE DE DIRECCIÓN (VO)

¡CORTE!

Siguiente escena...

Preparen luces...

¡ARTE!, por favor quiten esto, se ve horrible. Cambien el color.

DANTE DESAPARECEN. UN ASISTENTE ENTRA A RECOGER EL BANCO.

NEGROS

(CONTINÚA)

DANTE (continúa)

que cada uno de nosotros posee una misión en este mundo, en este espacio, en este momento. Por eso, todo lo que hagamos con nuestra vida será valioso.

Es necesario hacer todo lo que podamos, así cuando por dentro nos ocurra una descarga, esa interminable que nos recorre cuando encontramos esa quietud llamada muerte. Debemos recordar que nada existe, que el tiempo avanza sin dirección, y que somos fuego. Y ese fuego un día sin más, sin avisar ni dar tiempo, se extinguirá.

Cuando experimentemos esa explosión que no hace ruido, como un eco que no empieza y que no acaba, nos habremos dado cuenta que nos buscábamos a nosotros mismos. Hasta ese momento podremos amar con locura.

Puede que alguien nos busque en las palabras detrás de las palabras, en nuestra boca cerrada, en nuestra mano sin nadie y en el eterno silencio. En donde ya no estamos, pero donde algún día estuvimos. La eternidad yace en la memoria de quien te amó.

Cuando emprendamos solos la búsqueda de ese lugar donde todo permanece, cuando veamos esa luz que nos cubre todo el cuerpo hasta cegarnos, entenderemos que el frío lo llevamos por dentro, porque pues sí... la gente muere.

ASISTENTE DE DIRECCIÓN (VO)

¡CORTE!

Siguiente escena...

Preparen luces...

¡ARTE!, por favor quiten esto, se ve horrible. Cambien el color.

DANTE DESAPARECEN. UN ASISTENTE ENTRA A RECOGER EL BANCO.

NEGROS

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

44.

ASISTENTE DE DIRECCIÓN (VO)
Luces y cámara listas...
Escena 39 toma 1...
¡ACCIÓN!

ACOTACIONES DE AUDIO
SILENCIO. SONIDO DIRECTO. TODOS LOS RUIDOS.

CORTE A

CRÉDITOS III

ENTRA PIEZA MUSICAL II DE CRÉDITOS. TEMA PRINCIPAL.

FIN

STORYBOARD

Hoja: 1 de 39

Título: Mnemotecnia
 Productor y Realizador: Peñaloza

Fotografía: Manuel Enriquez

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Two Shot Overoulder		<p>Dante: Todavía no entiendo, ¿cómo es que estoy en este instante, en este momento...?</p> <p>Virgilio: No hay nada que entender sólo piensa que estás aquí por mí.</p> <p>Atmósfera Sonora de un espacio profundo y hueco. Se escuchan gotas de agua caer.</p>	40s
Extreme Close-Up Traveling Right Two Shot		<p>Atmósfera Sonora de un espacio profundo y hueco. Se escuchan gotas de agua caer.</p>	4s
	<p>Sec/Esc: 1.1 Acción: Virgilio abre los ojos y se para Observaciones: Cámara en Mano</p>		

STORYBOARD

Hoja: 2 de 39

Título: Mnemotecnia

Fotografía: Manuel Enriquez

Productor y Realizador: Peñaloza

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Establishing Shot		Atmósfera sonora crossfade. Se agregan elementos.	20s
	Sec/Esc: 2 Acción: Virgilio se para y busca un vinyl Observaciones: Abrir plano en perspectiva		
Tight Shot Travelling		Atmósfera sonora crossfade. Se agregan elementos.	16s
	Sec/Esc: 2.1 Acción: Virgilio saca y pone el vinyl. Sube el volumen Observaciones:		

STORYBOARD

Hoja: 3 de 39

Título: Mnemotecnia

Fotografía: Manuel Enriquez

Productor y Realizador: Peñaloza

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Establishing shot		<p>Entra Atmósfera sonora. Ruido Dante. Se puede salir de esta habitación? ¿Se puede pasar por las calles de la ciudad? ¿Es seguro allí afuera? Se escucha una voz femenina diciendo: qu'est que c'est?</p>	20s
Overshoulder Travelling		<p>Atmósfera sonora. Ruido Virgilio: No sé, yo nunca he salido, pero asímate al balcón, para que veas de lo que hablo... Se escucha una voz femenina diciendo: qu'est que c'est?</p>	16s
	<p>Sec/Esc: 3 Acción: Virgilio se acerca al Preludio V Observaciones: Cámara en mano</p>		

STORYBOARD

Hoja: 4 de 39

Título: Mnemotecnia

Fotografía: Manuel Enriquez

Productor y Realizador: Peñaloza

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Close-up		Atmósfera sonora. Ruido	14s
	Sec/Esc: 4 Acción: Dante escucha y se levanta decidido Observaciones: Cámara fija		
Overshoulder		Atmósfera sonora. Ruido Comienza cambio de intensidad	6s
	Sec/Esc: 3.1 Acción: Virgilio ve la decisión de Dante Observaciones: Cámara en mano		

STORYBOARD

Hoja: 5 de 39

Título: Mnemotecnia

Fotografía: Manuel Enriquez

Productor y Realizador: Peñaloza

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Overshoulder Travelling		Atmósfera Sonora, Ruido Cambia de intensidad	12s
	Sec/Esc: 4.1 Acción: Dante atraviesa la luz Observaciones: Cámara en mano		
Créditos		Pieza musical, Crossfade Paisaje Sonoro sig. Esc.	60s
	Sec/Esc: Créditos Acción: Créditos Observaciones: Diseño Gráfico		

STORYBOARD

Hoja: 6 de 39

Título: Mnemotecnia

Fotografía: Manuel Enriquez

Productor y Realizador: Peñaloza

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Extreme Long Shot	 <p>Sec/Esc: 5 Acción: Una cinta cerca el lugar, un camión pasa Observaciones: Cámara Fija. Eje Acción Izq-Der</p>	<p>Crossfade. Música extra diegética a diegética. Paisaje sonoro: Calle. Ciudad. Noche. Sonidos incidentales. Camión pasa.</p>	12s
Full Shot	 <p>Sec/Esc: 6 Acción: Dante y Mesalina conversan en el bus. Observaciones:</p>	<p>Crossfade: Sonido Ambiente. Conversación: Mesalina: ¿Dante, necesito que escuches algo, debe estar por aquí...Dante, ¿me estás escuchando? Dante: ¿Qué? Perdon, no te escuché, tenía los audif... Mesalina: Que escuches esto, Mira, póntelos. Flashback VO.</p>	60s

STORYBOARD

Hoja: 7 de 39

Título: Mnemotecnia

Fotografía: Manuel Enriquez

Productor y Realizador: Peñaloza

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Close-up Contrapicada	 <p>Sec/Esc: 6.1 Acción: Dante confundido, observa a Mesalina Observaciones: Cámara Fija. Color.</p>	Flashback VO: Mesalina: ¿Te veré antes de irme?	12s
Tight Shot	 <p>Sec/Esc: 7 Acción: Dante y Mesalina discuten. Dante sale. Observaciones: Cámara Fija</p>	Sonido Directo. Dante: No lo sé. Espero que sí. Mesalina: Dante, espera, no quiero que te vuelvas a meter en problemas. La situación ya está muy grave, Date cuenta que nos están persiguiendo. Dante: No te preocupes, voy a estar bien.	20s

STORYBOARD

Hoja: 8 de 39

Título: Mnemotecnia
Productor y Realizador: Peñaloza

Fotografía: Manuel Enríquez

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Plano Secuencia		Paisaje Sonoro. Crossfade Planos Sonoros Pieza Musical Voces	4:20 min
Close-up Cenital		Crossfade: Atmósfera sonora.	8s
	Sec/Esc: 8 Acción: Dante persigue a Mesalina Observaciones: Steadycam		
	Sec/Esc: 9 Acción: Dante despierta en un bosque y se espanta Observaciones: Cámara en mano		

STORYBOARD

Hoja: 9 de 39

Título: Mnemotecnia

Fotografía: Manuel Enriquez

Productor y Realizador: Peñaloza

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Extreme Long Shot		<p>Atmósfera Sonora. Acento cuerdas y distorsión. Fade: agua corriendo</p>	20s
	<p>Sec/Esc: 9.1 Acción: Dante observa asustado la antena en el bosque. Se levanta y tropieza con un arroyo. Observaciones: Cámara fija.</p>		
POV		<p>Atmósfera Sonora. Agua</p>	16s
	<p>Sec/Esc: 9.1.1. Acción: Dante ve el camino que sigue el arroyo y lo sigue. Sale de cuadro. Observaciones: Cambio de acción por locación.</p>		

STORYBOARD

Hoja: 10 de 39

Título: Mnemotecnia

Fotografía: Manuel Enriquez

Productor y Realizador: Peñaloza

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Big Close-up		Atmósfera Sonora. Agua	8s
	Sec/Esc: 9.2 Acción: Dante observa a su alrededor Observaciones: Cámara en mano		
POV Tight Shot		Atmósfera sonora. Agua	4s
	Sec/Esc: 9.3 Acción: Ramas a contraluz Observaciones: Cámara en mano		

STORYBOARD

Hoja: 11 de 39

Título: Mnemotecnia

Fotografía: Manuel Enriquez

Productor y Realizador: Peñaloza

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
American Shot Travelling Left	 Sec/Esc: 9.2.1 Acción: Dante voltea desconcertado. Fija la vista en un punto Observaciones: Continuidad	Atmósfera Sonora. Agua	8s
POV Long Shot Travelling.	 Sec/Esc: 9.3.1 Acción: Dante observa el camino. Observaciones: Cámara en mano	Atmósfera Sonora. Agua	6s

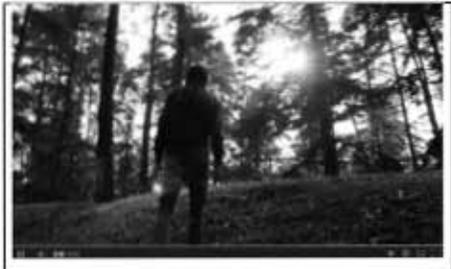
STORYBOARD

Hoja: 12 de 39

Título: Mnemotecnia

Fotografía: Manuel Enriquez

Productor y Realizador: Peñaloza

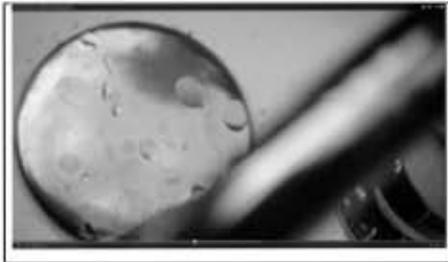
Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Long Shot Overhoulder		Atmósfera Sonora. Agua aumenta con el andar de Dante.	10s
	Sec/Esc: 9.4 Acción: Dante Camina y el fluir del agua aumenta Observaciones: Cámara Fija		
Long Shot Contrapicada x3		Atmósfera Sonora. Agua. Acento musical percusión.	6s x3
	Sec/Esc: 9.5 Acción: Dante observa fijamente al suelo Observaciones: Cámara Fija.		

STORYBOARD

Hoja: 13 de 39

Título: Mnemotecnia
Productor y Realizador: Peñaloza

Fotografía: Manuel Enriquez

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Tight Shot	 Sec/Esc: 10 Acción: Detalle Lavabo Observaciones:	Atmósfera Sonora. Agua. Acento musical percusión.	4s
Tight Shot	 Sec/Esc: 10.1 Acción: Chorro de agua cayendo Observaciones:	Atmósfera Sonora. Agua. Acento musical percusión.	4s

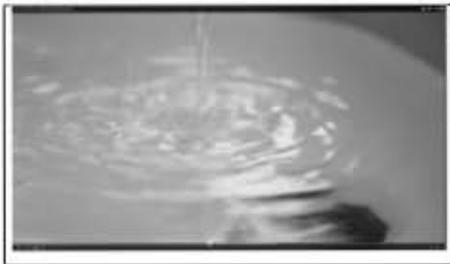
STORYBOARD

Hoja: 14 de 39

Título: Mnemotecnia

Fotografía: Manuel Enriquez

Productor y Realizador: Peñaloza

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Tight Shot		Atmósfera Sonora. Agua. Acento musical percusión.	4s
	Sec/Esc: 10.2 Acción: Agua estancada Observaciones:		
		Atmósfera Sonora. Agua. Acento musical percusión.	4s
	Sec/Esc: 9.5.1 Acción: Dante observa desconcertado Observaciones:		

STORYBOARD

Hoja: 15 de 39

Título: Mnemotecnia
Productor y Realizador: Peñaloza

Fotografía: Manuel Enríquez

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Tight Shot		Atmósfera Sonora. Agua. Acento musical percusión.	6s
Picada Tight Shot Dolly Back Full Shot		Atmósfera Sonora. Agua. Acento musical percusión.	10s
	Sec/Esc: 11 Acción: Un pájaro en una rama; vuela. Observaciones:		
	Sec/Esc: 9.6 Acción: Dante llega al lavabo Observaciones: Cámara en mano		

STORYBOARD

Hoja: 16 de 39

Título: Mnemotecnia

Fotografía: Manuel Enriquez

Productor y Realizador: Peñaloza

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Tight Shot		Atmósfera Sonora. Agua. Acento musical percusión.	10s
Contrapicado Medium Close-Up Tilt Up		Atmósfera Sonora. Agua.	16s
	Sec/Esc: 9.6.2 Acción: Dante se lava las manos. Cierra la llave Observaciones: No está en guión.		
	Sec/Esc: 9.6.1 Acción: Dante se moja la cara. Mete la cara al agua Observaciones:		

STORYBOARD

Hoja: 17 de 39

Título: Mnemotecnia

Fotografía: Manuel Enriquez

Productor y Realizador: Peñaloza

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
POV		Pieza Musical	2:30 min
Medium Shot		Paisaje Sonoro. Sonido directo. Respiración agitada Dante.	4s
	Sec/Esc: 12 Acción: Sobreexposición de video Observaciones: Varias tomas		
	Sec/Esc: 9.7 Acción: Dante saca la cara del lavabo Observaciones: Segundo plano desenfocado		

STORYBOARD

Hoja: 18 de 39

Título: Mnemotecnia

Fotografía: Manuel Enriquez

Productor y Realizador: Peñaloza

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
POV Group Shot		Paisaje Sonoro de emergencia en Ambulancia. Sonido Directo	10s
	Sec/Esc: 13 Acción: Dante es atendido por paramédicos Observaciones:		
Tight Shot		Paisaje Sonoro Emergencia Ambulancia.	8s
	Sec/Esc: 15 Acción: Mesalina se lava las manos Observaciones:		

STORYBOARD

Hoja: 19 de 39

Título: Mnemotecnia

Fotografía: Manuel Enriquez

Productor y Realizador: Peñaloza

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Group Shot Extreme Long Shot		Paisaje Sonoro. Sonido Directo	10s
	Sec/Esc: 14 Acción: Dante es atendido en una ambulancia Observaciones:		
Tight Shot Two Shot		Paisaje Sonoro. Sonido Directo	6s
	Sec/Esc: 14.1 Acción: Mesalina le sostiene la mano a Dante Observaciones:		

STORYBOARD

Hoja: 20 de 39

Título: Mnemotecnia
 Productor y Realizador: Peñaloza

Fotografía: Manuel Enríquez

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Tight Shot Tilt Up Overhoulder		Paisaje sonoro emergencia en ambulancia. Fade sonido directo, llave cerrándose.	16s
Long Shot Group Shot Paseo		Flashforward Paisaje Sonoro Operación, Sonido Directo	16s
	Sec/Esc: 15 Acción: Mesalina se termina de lavar las manos Observaciones:		
	Sec/Esc: 16 Acción: Dante es operado Observaciones:		

STORYBOARD

Hoja: 21 de 39

Título: Mnemotecnia

Fotografía: Manuel Enríquez

Productor y Realizador: Peñaloza

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Plano Secuencia		Paisaje Sonoro Operación. Sonido de electrocardiógrafo estabilizándose mientras Mesalina avanza. VO conversación Dante y Mesalina.	
Long Shot Two Shot		Sonido Directo. Sonidos Incidentales. Silencio. Sonido Electrocardiógrafo.	X2
X2	Sec/Esc: 17 Acción: Mesalina cierra puerta y camina. Observaciones: Intentar Vértigo		
	Sec/Esc: 18 Acción: Mesalina entra al cuarto de Dante Observaciones:		

STORYBOARD

Hoja: 22 de 39

Título: Mnemotecnia

Fotografía: Manuel Enriquez

Productor y Realizador: Peñaloza

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Two Shot Close-up/ Overboulder Dolly Back Desenfocar		Sonido Directo. Sonidos Incidentales. Silencio. Electrocardiografo. Sonido Puerta cerrándose	
Long Shot		Carrros pasando. Sonido Ambiente. Paisaje Sonoro.	

STORYBOARD

Hoja: 23 de 39

Título: Mnemotecnia

Fotografía: Manuel Enriquez

Productor y Realizador: Peñaloza

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Close-up		Carros pasando. Paisaje Sonoro.	
	Sec/Esc: 20 Acción: Mesalina pensativa Observaciones: Cámara fija		
Tight Shot		Crossfade sonido puerta abriéndose. Fade out paisaje sonoro ciudad con cerrar de puerta.	
	Sec/Esc: 21 Acción: Mesalina abre la puerta Observaciones: Cámara Fija		

STORYBOARD

Hoja: 24 de 39

Título: Mnemotecnia

Fotografía: Manuel Enriquez

Productor y Realizador: Peñaloza

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Travelling Full Shot		Sonido Directo. Sonidos Incidentales	
	Sec/Esc: 22 Acción: Mesalina entra al depto.. Observaciones: Cámara en mano		
American Shot Overshoulder Travel Left		Sonido Directo. Sonidos Incidentales. Audio TV discurso EPN 7 de julio de 2013	
	Sec/Esc: 23 Acción: Mesalina prende la TV Observaciones:		

STORYBOARD

Hoja: 25 de 39

Título: Mnemotecnia
Productor y Realizador: Peñaloza

Fotografía: Manuel Enriquez

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Medium Shot		Sonido Directo. Sonido TV. Sonidos Incidentales. Crossfade atmósfera sonora. Acento musical.	
	Sec/Esc: 23.2 Acción: Mesalina ve el anillo Observaciones: Blur. La imagen se distorsiona		
Close-up Travelling		Atmósfera Sonora. Sonido Electrocardiógrafo en aumento. Sonido de respiración agitada Mesalina.	
	Sec/Esc: 24 Acción: Mesalina corre Observaciones: Cámara en mano		

STORYBOARD

Hoja: 26 de 39

Título: Mnemotecnia

Fotografía: Manuel Enriquez

Productor y Realizador: Peñaloza

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Extreme Long Shot		Se mantiene	
	Sec/Esc: 24.1 Acción: Mesalina corre Observaciones: Sólo piernas. Cámara fija		
Extreme Close-up Travelling		Se mantiene.	
	Sec/Esc: 24.2 Acción: Mesalina corre desesperada Observaciones: Cámara en mano		

STORYBOARD

Hoja: 27 de 39

Título: Mnemotecnia
Productor y Realizador: Peñaloza

Fotografía: Manuel Enriquez

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
POV X2	 <p>Sec/Esc: 24.3 y 24.5 Acción: Mesalina busca algo en el suelo; fija la vista. Observaciones: GoPro</p>	Se mantiene	X2
Long Shot	 <p>Sec/Esc: 24.4 Acción: Mesalina entra a cuadro decepcionada. Sale. Observaciones: Cámara Fija</p>	Se mantiene	

STORYBOARD

Hoja: 28 de 39

Título: Mnemotecnia

Fotografía: Manuel Enriquez

Productor y Realizador: Peñaloza

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Central 9.6.1		Se mantiene. Acento musical. Sonido Electrocardiógrafo sube de intensidad	
	Sec/Esc: 24.6.1 Acción: Mesalina se arrodilla Observaciones: Cámara Fija		
POV		Sonido Electrocardiógrafo en muerte. Diálogo en negros. Dante: ¿Qué significa la muerte?	
	Sec/Esc: 24.6.2 Acción: Mesalina introduce el anillo. Observaciones: GoPro. Negros		

STORYBOARD

Hoja: 29 de 39

Título: Mnemotecnia

Fotografía: Manuel Enriquez

Productor y Realizador: Peñaloza

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Overshoulder Tight Shot		Atmósfera y diálogo VO se mantienen	
	Sec/Esc: 23. 1 Acción: Mesalina ve la TV Observaciones: Jump Cut. Encuadre más cerrado		
Travelling Medium Shot		Diálogos VO Paisaje Sonoro Manifestación Dante: El olvido no es más que un universo no interpretado, está más allá del vacío. El olvido es aquello que no me es permitido conocer. El simple retorno al caos. Virgilio: Si algo has aprendido, es que no te pierdes en un laberinto cuando conoces un amor.	
	Sec/Esc: 28 Acción: Dante en manifestación Observaciones: Jump cuts		

STORYBOARD

Hoja: 30 de 39

Título: Mnemotecnia

Fotografía: Manuel Enriquez

Productor y Realizador: Peñaloza

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Travelling 360°		<p>Paisaje Sonoro Manifestación. Diálogo VO Dante: ¿Engañosa memoria que has sido dada a todos aquellos que no piensan! Siempre tan alejados de la verdad. Virgilio: Caemos en el vacío que provoca la incertidumbre porque no hay nadie que nos sostenga. Los hombres no nacen justos. El hombre se define cuando define.</p>	
	<p>Sec/Esc: 28.1 Acción: Dante está desesperado. Ansioso. Observaciones: Jump Cuts. Tierra en Trance. Cámara en mano</p>		
Long Shot		<p>Paisaje Sonoro Manifestación. Diálogo VO Virgilio: Saber a dónde vas es saber de dónde vienes. Dante: No quiero olvidar porque le temo a la incertidumbre. Si estoy hablando contigo es porque busco un consuelo.</p>	
	<p>Sec/Esc: 28.2 Acción: Mesalina parada en medio de manifestación. Observaciones: Cámara en mano.</p>		

STORYBOARD

Hoja: 31 de 39

Título: Mnemotecnia
Productor y Realizador: Peñaloza

Fotografía: Manuel Enríquez

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Two Shot Medium Close-Up Dolly Back Travelling		Atmósfera Sonora. El Adagio Diálogo. Sonido Directo. Virgilio: No hay responsabilidad cuando te disparas a ti mismo. Pero dime, Dante, ¿a quién sostienes en esta caída? Dante: ¿Solo es posible amar cuando comprendemos?	
Medium Shot 27.1		Paisaje Sonoro Ciudad Noche Diálogo VO Dante y Virgilio.	
	Sec/Esc: 29 Acción: Dante maneja un auto Observaciones: Reconstrucción. Coordinar.		

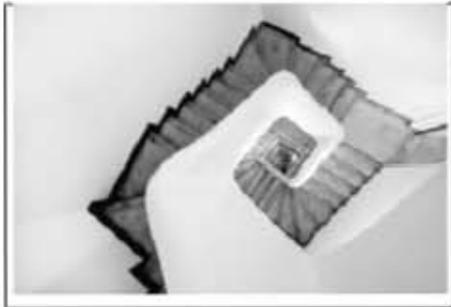
STORYBOARD

Hoja: 32 de 39

Título: Mnemotecnia

Fotografía: Manuel Enriquez

Productor y Realizador: Peñaloza

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Establishing Shot		Conversación VO Paisaje Sonoro Ciudad Fade Out música diagética cuando avanza el carro.	
Central Full Shot		Diálogo VO Crossfade Esc. Anterior: Dante: Debemos hablar con el idioma de los sentimientos porque ya no existen las palabras. Lo único que tengo son imágenes para luchar.	
	Sec/Esc: 31.1 Acción: El auto se pasa un alto Observaciones: Cámara Fija. Grabar VO en silencio. Dejar música.		
	Sec/Esc: 23.4 Acción: Dante sube las escaleras Observaciones: Cámara Fija		

STORYBOARD

Hoja: 33 de 39

Título: Mnemotecnia
Productor y Realizador: Peñaloza

Fotografía: Manuel Enríquez

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Overhoulder Two Shot Medium Close-Up Travelling		Sonido Directo. Diálogos VO	
	Sec/Esc: 23.3/23.3.1 Acción: Dante entra al apartamento Observaciones: Posibles 2 tiros. 2º sin guión		
Campo Contracampo		Sonido Directo. Diálogos VO Sonido diegético Pierrot el Loco Godard Final de conversación. Sonido extradiegético, camión pasando.	
	Sec/Esc: 23.5 Acción: Dante y Mesalina discuten Observaciones: Varias tomas. Pierrot, El Loco		

STORYBOARD

Hoja: 34 de 39

Título: Mnemotecnia
Productor y Realizador: Peñaloza

Fotografía: Manuel Enríquez

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Full Shot		Sonido Directo. Diálogos VO	
	Sec/Esc: 6 Acción: Dante y Mesalina en el camión Observaciones: Cámara Fija		
Extreme Long Shot		Sonido Directo. Acento Musical. Atmósfera Sonora.	
	Sec/Esc: 32 Acción: Mesalina y Dante llegan al Adagio Observaciones: Televisa		

STORYBOARD

Hoja: 35 de 39

Título: Mnemotecnia
Productor y Realizador: Peñaloza

Fotografía: Manuel Enríquez

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Close-Up Travelling		Sonido Directo. Diálogo. Atmósfera Sonora	
	Sec/Esc: 33 Acción: Mesalina y Dante entran al Adagio Observaciones: Cámara en mano		
Establishing Shot		Sonido Directo. Atmósfera Sonora Diálogo. Mesalina: ¿Qué es este lugar? Dante: No hay nada que entender, sólo piensa que estás aquí por mí.	
	Sec/Esc: 34 Acción: Mesalina cuestiona a Dante Observaciones:		

STORYBOARD

Hoja: 36 de 39

Título: Mnemotecnia
Productor y Realizador: Peñaloza

Fotografía: Manuel Enriquez

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Close Up Tight Shot		Diálogos VO Atmósfera Sonora	
	Sec/Esc: 35 Acción: Detalles del Adagio Observaciones: Varias tomas.		
Two Shot		Atmósfera Sonora, Diálogos, Sonido Directo	
	Sec/Esc: 36 Acción: Dante encierra a Mesalina Observaciones: Cámara en mano		

STORYBOARD

Hoja: 37 de 39

Título: Mnemotecnia
Productor y Realizador: Peñaloza

Fotografía: Manuel Enríquez

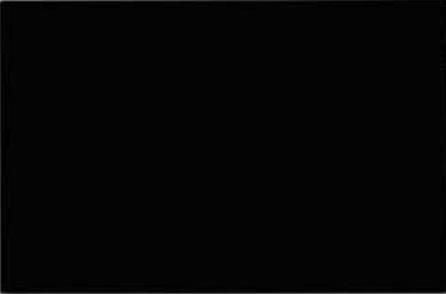
Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Medium Shot		Atmósfera Sonora. Quita sonido. Sin Pista de Audio	
	Sec/Esc: 37 Acción: Virgilio quita la música Observaciones: Cámara Fija. Posible Dolly		
Two Shot Extreme Close-Up	 <p data-bbox="591 1402 878 1444">... cuando el recuerdo no sea decible, no existe para el otro. Sólo lo intuye.</p>	Silencio	

STORYBOARD

Hoja: 38 de 39

Título: Mnemotecnia
Productor y Realizador: Peñaloza

Fotografía: Manuel Enriquez

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Full Shot Picada		Diálogos VO Mesalina.	
	Sec/Esc: 24.7 Acción: Mesalina intenta recuperar el anillo Observaciones: Cámara en mano		
NEGROS		Diálogo VO Dante: El alma está atrapada. Eso lo sé.	
	Sec/Esc: NEGROS Acción: NEGROS Observaciones: NEGROS		

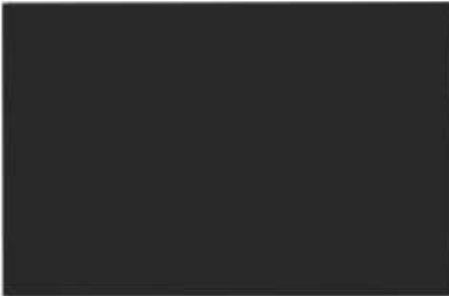
STORYBOARD

Hoja: 39 de 39

Título: Mnemotecnia

Fotografía: Manuel Enriquez

Productor y Realizador: Peñaloza

Plano	Trabajo de cámara	Audio	Tiempo
Medium Shot American Shot		Monólogo Sonido Directo, Silencio	
	Sec/Esc: 37 Acción: Monólogo Dante Observaciones: Cámara Fija, Tilt Up		
NEGROS		Diálogo VO Asistente de dirección: Luces y cámara listas... Escena 39 toma 1... ¡Acción!	

DISEÑO DE PRODUCCIÓN

Más que ilustrar una idea, el **Diseño de Producción** en *Mnemotecnia* tiene por finalidad capturar la vida, la personalidad y el estado psicológico de los personajes. No tiene por objetivo simplista, reducirse a elaborar con detalle el sentido de un diálogo o acción. Su función entonces consiste en sobresaltar al espectador con la autenticidad de las acciones y la profundidad de las imágenes; no a través de una impuesta ilustración de su sentido.

El **Diseño de Producción**, como la culminación del montaje, busca representar el conjunto total sobre en el que se construye un sistema de lenguajes que funcionan por relaciones de contraste y complementariedad. Del mismo modo que no hay dos personalidades iguales, ninguna puesta en escena estará repetida. En el momento en que una puesta en escena se vuelve un signo, un concepto, todas las acciones, los personajes, su psicología se vuelve esquemáticas y falsas por el simple hecho de la reiteración. De lo que se trata es de ser fieles a la verdad de los personajes y las circunstancias, más que a la atracción superficial de una interpretación con “imágenes”.

Desgraciadamente, en una discusión teórica tienden a surgir más dificultades a causa de la abundancia de términos y etiquetas que sirven únicamente para oscurecer el significado de lo que se dice y para aumentar la confusión. El verdadero **Diseño de Producción** está basado siempre en una relación orgánica entre la idea y la forma. De hecho, cualquier desequilibrio entre la forma y el concepto hará imposible la creación de sentido en un audiovisual.

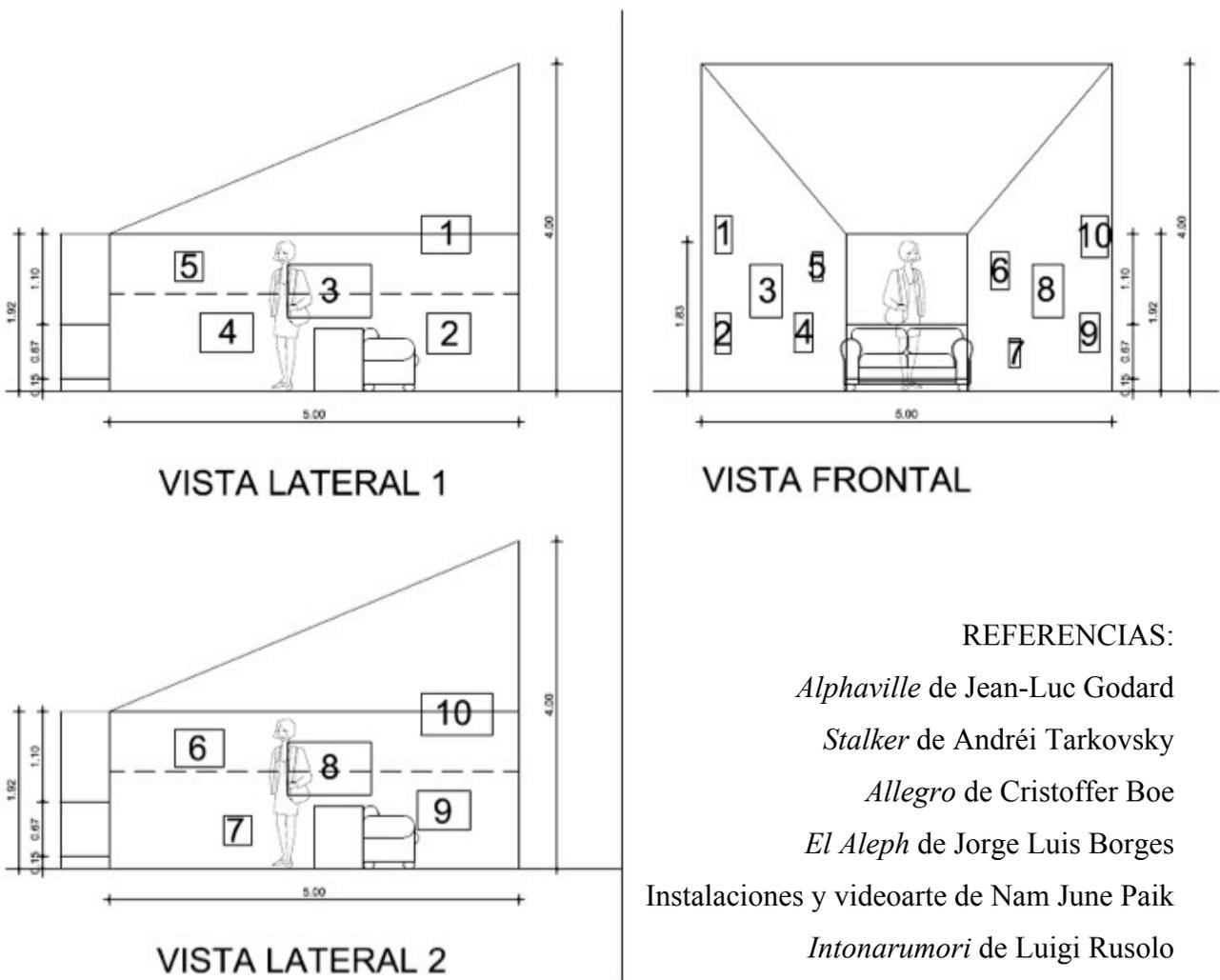
La manera en que se crea sentido en *Mnemotecnia* se basa mucho en la noción de contrapunto, desde el manejo asincrónico del lenguaje visual y sonoro, hasta de los elementos formales que los componen. Así, el **Diseño de Producción** busca llevar el concepto de contrapunto a la Puesta de Escena y crear el mismo efecto al contraponer la

realidad con la ficción. Para lograrlo, se utilizarán interiores y exteriores tanto en locaciones naturales como en un set de televisión, donde se montará una escenografía.

DISEÑO DE ARTE

EL ADAGIO

Espacio sin comprobación en la realidad en el que se representa la inconsciencia del individuo y la inestabilidad de una sociedad. Los aspectos físicos que conforman la escenografía darán la sensación de un espacio que no está terminado o que está en reparación/construcción. Se trata de todo aquello impalpable que todo individuo o sociedad calla o subestima.



REFERENCIAS:

Alphaville de Jean-Luc Godard

Stalker de Andréi Tarkovsky

Allegra de Cristoffer Boe

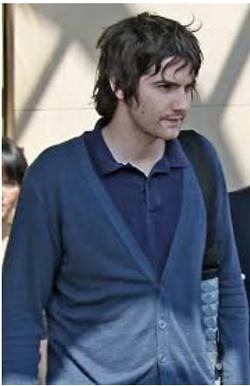
El Aleph de Jorge Luis Borges

Instalaciones y videoarte de Nam June Paik

Intonarumori de Luigi Rusolo

VESTUARIO

DANTE



MESALINA



VIRGILIO



DISEÑO SONORO

El sonido en *Mnemotecnia* tiene gran importancia y relevancia en su tratamiento narrativo y estético. Así, con **el Diseño Sonoro** se busca mantener un tratamiento aislado, pero complementario con el resto de los elementos visuales del medimetraje. El sonido entonces pasa a ser entendido como un tipo de lenguaje capaz de lograr una narrativa y exaltar las percepciones del espectador.

Por ello, la banda sonora en *Mnemotecnia* estará influenciada por tres principios fundamentales. El primero consiste en las ideas de Jacques Attali: *desde hace veinticinco siglos el saber occidental intenta ver el mundo. Todavía no ha comprendido que el mundo no se mira, se oye. No se lee, se escucha.*

El segundo principio basado en nociones físicas, biológicas y psicológicas, las cuales sostienen que el sonido es capaz de hacer vibrar al cuerpo humano y producir emociones. Y el tercer principio, inspirado en las ideas de Luigi Russolo: *el oído del hombre moderno está educado para complacerse de los sonidos dispares que produce en su vida cotidiana y reclama emociones acústicas cada vez más amplias y complejas.*

El **Diseño Sonoro** de *Mnemotecnia* pretende retomar principios de la Música Atonal, Música Concreta y Música Electrónica, para así, nutrir el contrapunto que provoca el ejercicio asincrónico, el cual necesariamente debe retomar principios musicales como el ritmo y la métrica. Su narrativa pretende adquirir sentido a partir de los diálogos, específicamente la utilización de la *voz en off*.

Referencias musicales: **The Haxan Cloak, Throbbing Gristle, The Effects of 333, Pierre Shaeffer, Luigi Russolo, Alexander Scriabin, John Murphy y Jonny Greenwood.**

PLANIFICACIÓN DE PRODUCCIÓN

LOCACIONES

1) EL ADAGIO

Bodega Erikvon S.A. de C.V.

Dirección: Agujas 88, Col. El Vergel. . 09880. Iztapalapa. México, D.F.

2) CALLE LLEGADA AUTOBÚS

Dirección: Circuito Mario de la Cueva, Cd. Universitaria. Coyoacán. México, D.F.

3) AUTOBÚS

Turismo Georgia

Dirección: Francisco Guerrero MZ. 3 Lt 15. Campamento 2 de Octubre. Iztacalco, México, D.F.

4) PLANO SECUENCIA

Conjunto Habitacional Unidad Independencia

Dirección: Independencia Batan Sur, Magdalena Contreras, 10100. México, D.F.

5) BOSQUE

Popo Park

Dirección: Salto del Agua S/N. Popo Park. Atlautla, Estado de México.

6) AMBULANCIA

Medical Crew México

Dirección: Oriente 160. Unidad Modelo, Iztapalapa. México, D.F.

7) HOSPITAL

Clínica Loreto

Dirección: Morelos 83, Progreso Tizapán, Álvaro Obregón. México, D.F.

8) PARADA AUTOBÚS

Dirección: Av. División del Norte esquina con Mártires Irlandeses, Col. San Diego Churubusco. Coyoacán, 04120. México, D.F.

9) DEPARTAMENTO

Dirección: América 309, Los Reyes, Coyoacán. 04330. México, D.F.

10) ESCALERAS ESPIRAL

Dirección: Victor Hugo 108, Anzures. Miguel Hidalgo, 11590. México, D.F.

11) LLEGADA AL ADAGIO

Televisa Chapultepec

Dirección: Av. Chapultepec 28, Doctores. Cuauhtémoc, 06724. México, D.F.

PLAN DE GRABACIÓN

MNEMONTECNIA PLAN DE GRABACIÓN EL ADAGIO DÍA I

Orden	#Esc	Pág Guión	Plano	Descripción	Señal Directo	Tiempo Estimado de Grabación	Observaciones
1	33	34	Close-Up, Travelling	Mesalina en el centro de la mesa del Adagio	✓	5min.	Díálogos
2	34	35	Establishing Shot	Dante y Mesalina en la loggia del Adagio	✓	5min.	Díálogos Esc 34 y 34.1 en una sola toma. Se elimina Esc 34.1
3	35	35	Tight Shot	Detalles de imágenes en televisores	X	10min.	
4	35.1	-	Medium Shot	Dante caricaturizado en los televisores	✓	5min.	No está en guión. Diálogo... Estas imágenes
5	36	36	Two Shot	Mesalina saca a Dante y lo cuestiona	✓	5min.	La acción cambia. Mesalina saca a Dante. Atención en continuidad de sig. escena
6	36.1	37	Two Shot/ Close Up	Dante le susurra a Mesalina y Dante le mira en el televisor	✓	15min.	Cuidado con los movimientos y coordinación de imágenes en televisores
7	1	1	Overshouler	Dante y Virgilio en el contrafuz	✓	10min.	Díálogos
8	1.1	1	Extreme Close-Up	Virgilio abre los ojos y se para	X	5min.	Cuidado con la continuidad del movimiento
9	2	2	Establishing Shot	Virgilio se para de sí mismo y pone música. Los televisores suspenden la transmisión	✓	15min.	Señal incidental
10	2.1	2	Tight Shot	Virgilio pone un disco con el nombre de Mesalina	✓	10min.	Atención con los sonidos incidentales
11	3	3	Overshouler	Virgilio camina al fondo del Adagio	✓	10min.	Díálogos Atención con la dirección. Virgilio camina y observa la decisión de Dante
12	4	3	Close-Up	Dante observa a Virgilio y se para	✓	5min.	Señal incidental
13	4.1	3	Overshouler	Dante camina a la luz	✓	5min.	Señal incidental
14	26	23	Overshouler	Dante toca la pantalla del fondo	✓	5min.	Atención con imágenes en proyector
15	27	23	LIBRE	Dante le reprocha a Virgilio	✓	5min.	Plano libre para Manu. Diálogo
16	27.1	25	Two Shot	Virgilio le susurra a Dante desde la escena pasada	✓	15min.	Atención con distancia de plano. Coordinar Sig. Esc.
17	37	37	LIBRE	Virgilio quita el disco de Mesalina	✓	5min.	
18	36.2	39	Overshouler	Dante ve a Mesalina en el INT. De TV.	✓	15min.	Atención con imágenes. Trucos cámara incidentales
19	36.3	40	Full Shot	Escena Final	✓	10min.	Díálogos.
20	38	40	American Shot	Monólogo Dante	✓	-	Apuntador

MNEBOTECNIA
PLAN DE GRABACIÓN
DEPARTAMENTO
DÍA II

Orden	#Esc	PágGuión	Plano	Descripción	Sonido Directo	Tiempo Estimado de Grabación	Observaciones
1	7	5	TightShot	Una puerta. Dando a los dioses diálogos y se va	✓	5min	Dejar 20 seg con puerta cerrada. ATENCIÓN VO
2	23.3	30	Travelling	Dando a la puerta y Mesalina se ve	✓	5min.	Diálogos. Cuidado con CONTINUIDAD
3	23.5	30	Campo y contracampo	Danny y Mesalina se sientan en el sillón. Platican	✓	25min.	VARIAS TOMAS PLANO DETALLE BOLETO BUS PIERROTELLOCENTV
4	21	17	TightShot	Mesalina a la puerta de su apartamento	✓	5min.	SONIDO INCIDENTAL
5	22	17	Close-Up	Mesalina entra, cierra la puerta y sale del cuadro	✓	5min.	SONIDO INCIDENTAL
6	23	18/23	American Shot	Mesalina en la TV y saca el niño y lo observa	✓	10min	SONIDO INCIDENTAL Y AMBIENTE IMAGEN EN SE HACEN 6 TIRAS 2" MESALINA VIENDO MUCHO TIEMPO EL DISCURSO DE EN
7	23.2	18	Close-Up	Mesalina termina de ver el niño y suena	X	5min	-
8	23.1	24	TightShot	Televisor. Discursos EN	X	5min.	-

MNEKOTECNA
 PLAN DE GRABACIÓN
 PLANO SECUENCIA/HOSPITAL/AMBULANCIA/CAMIÓN/TELEVIS
 DÍA III

Orden	#Esc	Pág Guión	Plano	Descripción	Sonido Directo	Tiempo Estimado de Grabación	Observaciones
0	7	5	TightShot	Una puerta	✓	8:00-9:00	Conseguir vecinos en ayuda. Último diálogo Dante
1	8	6	Plano Secuencia	Dante es perseguido y atrapado por sus pensamientos	✓	9am-12pm	Coordinación para ATENCIÓN SONIDO ACCIDENTE
2	28	24	Travelling/Medium	Dante como contraccorriente de manifestantes	✓	15min	NECESITAMOS UNA PANCAJETA SONIDO PROTESTA
3	28.1	24	Travelling/360°	Dante grita como suplicio	✓	15min.	SONIDO DE PROTESTA
4	28.2	25	LongShot	Mesalina estapa rademientras manifestación pasa	✓	15min.	SONIDO DE PROTESTA
5	15	13	Tight Shot/Overshoulder	Mesalina se lava las manos, termina y sale del baño	✓	3:00-3:15	SONIDO AGUA, CUIDADO ILUMINACIÓN AZUL
6	17	14	Plano Secuencia	Mesalina sale del baño y sube al elevador. Llegal cuarto de Dante	✓	3:15-3:30	NO ESTÁ EN GUION Mesalina en elevador 45seg.
7	18	16	LongShot/TwoShot	Mesalina entra al cuarto de emergencia donde está Dante inconsciente. Roba el analí y se va	✓	3:30-3:45	ATENCIÓN CONTINUIDAD. Segrahander acciones en escena
8	18.1	16	Close-Up/Travelling	Mesalina besa a Dante, toma el analí	✓	3:45-3:50	CONTINUIDAD DE PLANO ANTERIOR
9	14	13	GroupShot	Paramédicos atienden a Dante, Mesalina le toma mano a Dante	✓	4:00-4:15	ATENCIÓN EN SONIDO PARAMÉDICOS 2-3min mínimo
10	13	12	ICV	Dante inconsciente es atendido por paramédicos	X	4:15-4:20	DESENFOQUES
11	14.1	13	TightShot	Mesalina le sostiene la mano a Dante. Se enfoca el analí de cero	X	4:20-4:25	Se enfoca el analí de cero
12	14.2	13	CloseUp	Mesalina ve la cara bajo el mano y el analí	X	4:25-4:30	Mirada
13	5	4	Extreme LongShot	Camión pasa y se aproxima	✓	8:00-8:15	PERMISOS Practicamentrayecto diálogo en camión.
14	6	4/34-35	FallShot	Mesalina y Dante convulsionan intermitente	✓	8:30-9:30	SONIDO DIRECTO. Segrahader camión a la forma, submisurgentes. CONTINUIDAD
15	6.1	5	Close-up/contrapicada	Dante ve a Mesalina y ella sonríe. Dante se cierra y mira los ojos	✓		CONTINUIDAD
16	23.4	29	Central	Dante sube las escaleras	✓	9:30-9:40	Hablamiento de la grabación Victor Hugo
17	19	16	LongShot	Mesalina Espera el bus	✓	10:00-10:20	Coordinación para ESPERAR REFORMA 222
18	20	17	MediumShot	Mesalina pensativa en el interior del bus	✓	10:20-10:35	Distancia del decamión. Grabación clandestina
19	32	34	Extreme LongShot	Camión llega a Televisa Dante y Mesalina bajan	✓	11:00-11:30	

CRONOGRAMA



Preproducción

1-10 abril

Se contempla lectura de guión con acores.

Indispensable confirmar las locaciones.

Realizar pruebas de cámara

Realización

11-20 de abril

Grabación en locaciones.

Grabación de VO en estudio

Ensayo con actores

Junto de producción.

Edición

21-24 de abril

Calificación de material

videográfico y sonoro

Preparar montaje definitivo.

CRONOGRAMA

Abril 2014

Post Producción

25-30 de abril

Corrección de Color

Musicalización

Diseño Sonoro

	Martes 1 Junta Producción	Miércoles 2 Lectura de guión	Jueves	Viernes	Sábado 5 Scouting Confirmación Locaciones
6 Scouting Confirmación Locaciones	7 Ensayo Actores	8 Compra Necesidades	9 Compra Necesidades	10 Ensayo Actores	11 Grabación VO
12 Grabación Día I	13 Compra Vestuario	14 Escenografía Compra de Material	15 Escenografía Instalación	16 Junta Producción	17 Ensayo Actores
18 Grabación Día II	19 Grabación Día III	20 Grabación Día IV	21 Calificación de Material	22 Edición	23 Edición
24 Edición	25 Diseño Sonoro y Musicalización	26 Diseño Sonoro y Musicalización	27 Diseño Sonoro y Musicalización	28 PostProducción	29 PostProducción
30 PostProducción					

FUENTES DE CONSULTA

- Acha, Juan, *Los conceptos esenciales de las artes plásticas*, México, Ediciones Coyoacán, 2006.
- Arnheim, Rudolf, *Arte y percepción visual*, Madrid, Ed. Alianza Forma, 2002.
- Attali, Jacques, *Ruidos: ensayo sobre la economía política de la música*, París, Ed. Siglo XXI, 1977.
- Bachero, Alicia, “Los lugares posibles de la creatividad”, *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos.*, núm 16, Buenos Aires, Universidad de Palermo/Facultad de Diseño y Comunicación, junio, 2004.
- Belting, Hans, *Antropología de la imagen*, España, Katz Editores, 2007.
- Benjamin, Walter, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, México, Ed. Ítaca, 2003.
- Bettetini, Gianfranco, *Cine: lengua y escritura*, Milán, F.C.E., 1975.
- Bordwell, David, *Arte cinematográfico*, México, Ed. McGraw-Hill, 2002.
- Bordwell, David, *El cine de Eisenstein* Barcelona, Ed. Paidós, 1999.
- Bordwell, David, *La narración en el cine de ficción*, Barcelona, Paidós, 1996.
- Bozal, Valeriano, *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas Vol. II*, Madrid, Ed. La balsa de la Medusa, 1996.
- Canet, Fernando, *Narrativa audiovisual: estrategias y recursos*, Madrid, Ed. Síntesis, 2009.
- Carrillo Quiroga, Perla, “La investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales”. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, núm 64, vol. 20, México, Consejo Mexicano de Investigación Educativa A.C., enero- marzo, 2015.
- Catalá M. Josep. *Documental y Vanguardia*, Barcelona, Cátedra, 2005.
- Chalkho, Rosa Judith, “Transdisciplina y percepción en las artes audiovisuales”, *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y*

Comunicación. Ensayos., núm 16, Buenos Aires, Universidad de Palermo/Facultad de Diseño y Comunicación, junio, 2004.

- Chion, Michel, *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*, Barcelona, Ed. Paidós, 1993.
- Dondis, D. A., *La sintaxis de la imagen*, España, Ed. GG Diseño, 2008.
- Eco, Umberto, *La estructura ausente*, España, Ed. Debolsillo, 2005.
- Eco, Umberto, *Tratado de Semiótica General*, México, Ed. Debolsillo, 2005
- Eisenstein, Sergei, *Hacia una teoría del montaje*, España, Ed. Paidós, 2001.
- Eisenstein, Sergei, *Teoría y técnica cinematográfica*, Madrid, Ed. Rialp, 1989.
- Feyerabend, P., *Tratado contra el método*, Madrid, Ed. Tecnos, 1997.
- Gadamer, Hans-Georg, *Estética y hermeneútica*, Madrid, Ed. Tecnos, 1996.
- Gallardo Cano, Alejandro, *Curso de teorías de la comunicación*, México, Ed. Cromocolor, 1998.
- Gaudreault, André; Jost, François, *El relato cinematográfico*, Barcelona, Paidós, 1995.
- Giacomantonio, Marcello, *La enseñanza audiovisual*, Barcelona, Ed. G.G., 1983.
- Gombrich, E.H, *La imagen y el ojo*, Madrid, Ed. Debate, 2000.
- Gombrich, E.H, *Los usos de las imágenes. Estudios sobre la función social del arte y la comunicación visual*, México, Ed. FCE., 2003.
- Gómez Isla, José, *Cuestión de imagen. Aproximaciones al universo audiovisual desde la comunicación, el arte y la ciencia*, España, Ed. Salamanca, 2013.
- González Flores, Laura, “Hacia una teoría de la fotografía: memoria vs estética”, ponencia presentada en el Seminario- *Mirada Documental*, México, IIE, UNAM, marzo, 2010.
- Guerrero, Gilberto, “La televisión mexicana II”, *Revista Mexicana de Comunicación*, núm 11, México, 1999.
- Guski, Rainer, *La percepción*, Barcelona, Ed. Herder, 1992.

- Hayakawa, S.I, *El lenguaje en el pensamiento y en la acción*, N.Y., Ed. UTEHA, 1967.
- Ivins, W. M., *Imagen impresa y conocimiento. Análisis de la imagen prefotográfica*, Barcelona, Gustavo Gili, 1975.
- Larson, Samuel, *Pensar el sonido: una introducción a la teoría y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico*, México, Ed. CUEC, 2012.
- Lieury, Alain, *Manual de psicología general*, Barcelona, Ed. Herder, 1992.
- Lizarazo, Diego, *Hermenéutica de las imágenes*, México, Ed. Diseño y Comunicación, 2004.
- Martín, Silvia, *Videoarte*, Alemania, Taschen, 2006.
- Mirzoeff, Nicholas, *Una introducción a la cultura visual*, Barcelona, Paidós, 2003.
- Mitry, Jean, *Estética y Psicología del Cine*, Madrid, Ed. Siglo XXI, 2002.
- Olabuenaga, Teresa, *El discurso cinematográfico. Un acercamiento semiótico*, México, Ed. Trillas, 2008.
- Pesci Gaytán, Ernesto. *Video-Ensayo: Narrativa maestra del pensamiento audiovisual*, [en línea] 6 pp. México, Universidad Autónoma de Zacatecas, 12 de julio de 2014. Dirección URL:
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A6036.pdf.
- Rodríguez, Ángel, *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Barcelona, Ed. Paidós, 1998.
- Ruiz Jiménez, Antonio Gabriel, *El cine: ¿muerte o transfiguración?*, Sevilla, Ed. Comunicación Social, 2005.
- Sabido, Miguel, *El tono. Andanzas teóricas, aventuras prácticas, el entretenimiento con beneficio social*, México, Ed. UNAM, 2002.
- Simpson, Robert, *Manual práctico para producción audiovisual*, Barcelona, Ed. Gedisa, 1999.
- Tarkovski, Andréi, *Esculpir el Tiempo*, México, Ed. UNAM, 2009.