

UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS

**FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CARRERA DE
CS. DE LA COMUNICACIÓN SOCIAL**

PROGRAMA DE CINE Y PRODUCCIÓN Y AUDIOVISUAL



**“REALIZACIÓN DEL CORTOMETRAJE DE FICCIÓN: “ENTRE IMÁGENES” A
PARTIR DEL ANÁLISIS DEL RETRATO VISUAL Y SONORO DE LA
ESQUIZOFRENIA EN PELÍCULAS DIRIGIDAS POR CINEASTAS NOMINADOS AL
ÓSCAR ENTRE LOS AÑOS 2010 a 2020”**

Proyecto de Grado para obtener el Título de Licenciatura

Por: Carolina John Durán, Miguel Ángel Mamani Condori.

Tutor: M.Sc. Rodrigo Alfredo Patiño Sanjinés

La Paz – Bolivia

Marzo, 2023

UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN SOCIAL PROGRAMA DE
CINE Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Proyecto de grado:

**REALIZACIÓN DEL CORTOMETRAJE DE FICCIÓN: “ENTRE IMÁGENES” A
PARTIR DEL ANÁLISIS DEL RETRATO VISUAL Y SONORO DE LA
ESQUIZOFRENIA EN PELÍCULAS DIRIGIDAS POR CINEASTAS NOMINADOS
AL ÓSCAR ENTRE LOS AÑOS 2010 a 2020**

Presentado por:

Univ. Carolina John Durán

Univ. Miguel Ángel Mamani Condori

Para optar por el grado académico de *Licenciatura en
Cine y Producción Audiovisual*

Nota numeral:80....

Nota literal:Ochenta....

Valoración: Sobresaliente

Ha sido aprobado con felicitación y recomendación de publicación.

Coordinador del Programa de Cine y Producción Audiovisual:

Lic. Andrés Zaratti Chevarria

Tutor: M.Sc. Rodrigo Alfredo Patiño Sanjinés

Tribunal: M.Sc. Daniel Alejandro Moya Orias

Tribunal: Lic. Gonzalo Walter Leonardini Marín

Fecha: La Paz, 6 de marzo, 2023

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo a todos
aquellos que creyeron
en nosotros, familia, docentes y amigos.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos primeramente a Dios y a nuestros padres, por brindarnos todo el apoyo desde el primer día que emprendimos este sueño y por habernos inculcado los valores necesarios para poder alcanzar nuestras metas. A nuestras hermanas y hermanos por alentarnos y acompañarnos día a día en este camino.

A nuestro querido tutor, Gory Patiño, por haber confiado en nosotros y habernos guiado en cada paso que dimos. Su paciencia y consejos fueron muy importantes para nosotros.

A nuestros docentes, por habernos brindado su conocimiento y compartido su pasión a lo largo de todos estos años, lo cual valoramos enormemente.

A nuestros amigos, Natalia, Adrián, José María, Nicole, David, Kevin, Ricardo, Macedonio, Alejandro y Mauricio, porque sin su apoyo y cariño brindado nada hubiera sido igual.

CONTENIDO

Resumen	7
Introducción	8
Problematización.....	9
Diagnóstico	9
<i>Shutter Island (La Isla Siniestra) - Martin Scorsese</i>	12
<i>Black Swan (Cisne Negro) - Darren Aronofsky</i>	13
<i>Joker (Guasón) - Todd Phillips</i>	15
Delimitación de la Investigación.....	17
<i>Delimitación Temporal</i>	17
<i>Delimitación Espacial</i>	18
<i>Delimitación Temática</i>	18
Descripción del Problema	18
Objetivos: General y Específicos	19
<i>Objetivo General</i>	19
<i>Objetivos Específicos</i>	19
Justificación.....	20
<i>Selección De Escenas</i>	20
Marco Teórico E Histórico.....	22
<i>Retrato Visual y Sonoro en el Cine</i>	24
<i>Salud Mental</i>	28
<i>Esquizofrenia</i>	28
Estrategia Metodológica.....	32
<i>Análisis De Contenido</i>	34
<i>Análisis Fílmico</i>	34
<i>Análisis Découpage de las escenas seleccionadas</i>	35
Resultados	41
Conclusiones y recomendaciones	44
Referencias.....	45

Referencias de internet.....	45
Referencias fílmicas	47
<i>Anexos</i>	47
<i>Guion literario</i>	47
<i>Ficha técnica</i>	47
<i>Guion técnico</i>	59
<i>Cronograma de Actividades</i>	66
<i>Presupuesto</i>	68
<i>Análisis plano por plano</i>	71

Resumen

La realización de un cortometraje de ficción a partir del análisis de películas que tratan con la esquizofrenia, entre otros criterios, tales como, los directores y sus galardones, el periodo de elaboración y sus características técnicas y narrativas.

Entre uno de los principales problemas de la investigación fue realizar un análisis de las películas y a partir del mismo extraer detalles técnicos y narrativos que ayuden a desarrollar un cortometraje, articulándose a las limitaciones de producción.

El trabajo se basó en un análisis de contenido de carácter cualitativo de las películas. Se realizó un análisis fílmico, con la técnica del decoupage, presentando un análisis plano por plano de distintas escenas seleccionadas en las películas, analizando, planos, banda de imagen y banda de sonido.

Los elementos extraídos del análisis, fueron evaluados para seleccionar cuales serán utilizados en la elaboración del cortometraje. Así como también, se consideraron las diferencias de modo de producción entre los largometrajes analizados y los límites de producción que cuenta nuestra producción audiovisual. En base a una idea, se desarrolló un guion literario, posteriormente entro en la etapa de pre producción, producción y por último la etapa de post producción, para llegar al producto terminado.

Palabras Claves: Cortometraje, esquizofrenia, análisis fílmico, psicología.

Abstract

The making of a fictional short film based on the analysis of films that deal with schizophrenia, among other criteria, such as the directors and their awards, the production period and their technical and narrative characteristics.

Among one of the main problems of the investigation was to carry out an analysis of the films and from it extract technical and narrative details that help to develop a short film, articulating the production limitations.

The work was based on a qualitative content analysis of the films. A film analysis was carried out, with the decoupage technique, presenting a shot-by-shot

analysis of different scenes selected in the films, analyzing shots, image band and soundtrack.

The elements extracted from the analysis were evaluated to select the ones that will be used in the production of the short film. As well as, the differences in the mode of production between the analyzed feature films and the production limits that our audiovisual production has are considered. Based on an idea, a literary script was developed, later it entered the pre-production stage, production and finally the post-production stage, to reach the finished product.

Keywords: Short film, schizophrenia, film analysis, psychology.

Introducción

¿Qué tienen de fascinante los personajes con enfermedades mentales y las películas que tratan estos temas?

A lo largo de los años el cine ha ido evolucionando y con ello los diferentes tipos de temas que tocan sus guiones, por lo que, en este documento se analizan uno en específico, enfocado a las enfermedades mentales, se habla específicamente de la esquizofrenia.

En los últimos diez años (2010-2020) el cine ha tratado diversos temas de salud mental, desde diferentes puntos de vista, haciendo un tema común entre las películas. Dentro de la gama de temas de salud mental, la esquizofrenia ha sido abordada de manera específica en tres películas que sirven como referencia: Joker de Todd Phillips (2019), Shutter Island de Martin Scorsese (2010) y Black Swan de Darren Aronofsky (2010), esto debido a los elementos técnicos (sonoro y visual) utilizados para su producción, así como por su impacto en la sociedad.

Existe una fascinación por el retrato de personajes con enfermedades mentales en el cine. Los grandes actores obtuvieron premios al mejor actor interpretando a enfermos mentales por ejemplo: Joaquin Phoenix por su interpretación como Arthur Fleck en el Joker (2019) y Natalie Portman que interpreto a Nina Sayers en Black Swan (2011).

Un punto importante a destacar en las películas seleccionadas son sus nominaciones a los Premios Oscar, el cual genera prestigio a las películas tanto ganadora como nominadas.

El Oscar se convierte, en muchos casos, en el redentor de las películas de “presupuesto medio”. Una nominación al Oscar significa para estas apuestas, estrenos en mercados que ni por casualidad iban a tener la oportunidad de mostrarse. “*Call me by your name*” (llámame por tu nombre) es un buen ejemplo, la película de Luca Guadagnino en la que se invirtió un total de US\$ 4.9 millones un poco más de lo que cuesta un episodio de *House of Cards*-, tenía poco chance de estrenarse en Colombia, pero gracias a las nominaciones a los Premios de la Academia, pudimos verla incluso antes de la ceremonia (Aristizabal, 2018, párr. 4).

Por lo referido, se puede precisar que además del prestigio que los premios generan en una película, también está el impulso comercial que la misma da a las películas nominadas.

De esta manera, en las siguientes páginas se desarrolla y se hace énfasis en los pequeños detalles que hacen que estas películas sean verosímiles, transportándolo a la realidad acertada del personaje, haciendo de esta manera que el público se envuelva en este mundo diegético y se analice cada una de esas piezas que los directores exponen, para poder comprender cómo estas funcionan y desarrollan la narrativa tanto de manera individual como de manera colectiva.

Problematización

Diagnóstico

A nivel del cine nacional, en Bolivia el abordaje de enfermedades mentales es escaso, y como referencia se tiene una película que trata el tema que se pretende estudiar, la misma no es del género ficción al que está orientado este estudio, sino se trata de un **documental**. Se refiere a la película *Mar Negro* (2018), del director Omar Alarcón. “Esta es la historia del poeta Hugo Montero, quien recluido en el Hospital

Psiquiátrico de Sucre nos permite tener una mirada reflexiva del mundo de la cordura y la locura desde la poesía” (Montero, 2019, párr. 3).

La película-documental señalada trata de algo más general; sin embargo, se acerca a lo que se pretende desarrollar en este análisis y sirve como un punto de partida, pero no es lo suficientemente acertado ni específico, ya que más allá de la esquizofrenia, se trata el concepto de “Locura” entre todos los pacientes del psiquiátrico, como refiere uno de los personajes dentro de ella, y se infiere sobre el hecho de que las personas en el mundo exterior están más locos que los que están dentro del psiquiátrico.

Mar Negro (2018), es una película que permite conocer o poner en contexto la situación que vive nuestro país respecto el escaso abordaje de enfermedades mentales y permite afianzar la pertinencia de trabajar los elementos técnicos para crear un producto audiovisual que aborde este tipo de temas.

La falta de producción nacional sobre el tema, lleva a seleccionar películas lejanas a nuestro entorno, en este caso películas de origen estadounidense, las mismas que presentan el tema de la esquizofrenia desde el punto de vista del entorno mismo de su desarrollo.

En este sentido, en el desarrollo del presente estudio, se analizó cómo los directores abordan en sus películas sobre la esquizofrenia, desde lo visual y lo sonoro. Esta enfermedad no es tan común de retratar dentro del marco audiovisual, debido a que tiende a ser dificultosa al momento de retratarla y por lo tanto requiere de elementos específicos para hacerlo de manera adecuada.

En la investigación se hizo énfasis en los detalles que hacen que estas películas sean verosímiles y transporten a la realidad acertada del personaje, adentrándose en este mundo diegético y analizando cada una de esas piezas que los directores exponen, para poder comprender cómo estas funcionan y desarrollan la narrativa tanto de manera individual y colectiva.

Al hablar de enfermedades mentales en el cine, encontramos un abanico lleno de películas que muestran distintos tipos de enfermedades y distintas maneras de representarlas a través del lenguaje audiovisual, ¿Por qué se basó esta investigación en

tres películas en específico? Como se explicó anteriormente punto por punto los parámetros de selección, la investigación fue limitada por un número de parámetros específicos debido a que, primero se escudriño entre el género y se encontró las siguientes películas, 'Psicosis' (Alfred Hitchcock, 1960), 'Sexto Sentido' (M. Night Shyamalan, 1999), 'Memento' (Christopher Nolan, 2000), 'Fight Club' (David Fincher, 1999), 'Split' (Shyamalan, 2016), 'La sombra de los otros' (Mans Marlind, Björn Stein, 2013), 'Alguien voló sobre el nido del cuco' (Milos Forman, 1975), 'Taxi Driver' (Martin Scorsese, 1976), 'La chaqueta metálica' (Stanley Kubrick, 1987), 'El silencio de los corderos' (Jonathan Demme, 1991), no obstante, esa selección es demasiado amplia al momento de investigar a fondo y a detalle los distintos filmes, (recordar que la investigación se basa en películas que tratan una enfermedad en específico en el cine, y no es tan amplio como "thriller psicológico" en general, por lo cual la selección es más reducida) por lo que se limita esta selección aún más a películas en lo que los personajes sufran la enfermedad que el personaje del cortometraje en desarrollo sufre, y cerramos ese círculo un poco más llevando a investigar solo películas que tenga personajes esquizofrénicos, ya que en muchas películas los síntomas se confunden y se piensa que es esquizofrenia cuando en realidad es trastorno de personalidad, o trastorno disociativo, ansiedad social, u alguna otra enfermedad mental con síntomas relacionados a la esquizofrenia, por lo que la variedad de películas que representen esta enfermedad disminuye un poco más al ser una característica más específica, 'Una mente Maravillosa' (Ron Howard, 2001), 'Spider' (David Cronenberg, 2002), 'Take shelter' (Jeff Nichols, 2011), 'Canvas' (Joseph Greco, 2007), 'Donnie Darko' (Richard Kelly, 2001), 'Shutter Island' (Martin Scorsese, 2010), 'Joker' (Todd Phillips, 2019), 'Black Swan' (Darren Aronofsky, 2010), al indagar un poco más en cada una de las películas y ver las distintas maneras que los directores representan a sus personajes, se vuelve a limitar la selección a películas para que tengan actualidad, para poder tomar recursos que prevalezcan hasta la fecha y que estén actualizados, delimitamos la investigación a los últimos 10 años (2010-2020), y el siguiente parámetro que se tomó en cuenta fue la impresión de las personas profesionales y no profesionales en el ámbito acerca de las

películas, las críticas fueron cruciales, entonces se examinaron las opciones, y se llegó a la conclusión de investigar tres películas en específico ‘Isla Siniestra’ (*‘Shutter Island’*, *Martin Scorsese*, 2010), ‘Cisne Negro’ (*‘Black Swan’*, *Darren Aronovsky*, 2010), ‘El Guasón’ (*‘Joker’*, *Todd Phillips*, 2019), además de esas características, al visualizarlas se encontró muchas características que enlazan las películas entre sí y que al realizar un análisis profundo serían de gran ayuda en la investigación.

Otro punto que se tomó en cuenta son los premios obtenidos por las películas, más específicamente las nominaciones y distinciones obtenidas en los Premios Oscar en sus distintas categorías.

Las películas seleccionadas para la realización de la presente investigación son las siguientes:

- 1) Shutter Island / La Isla Siniestra (2010) **(Ver Anexo A)**
- 2) Black Swan / Cisne Negro (2010) **(Ver Anexo B)**
- 3) Joker / Guasón (2019) **(Ver Anexo C)**

Shutter Island (La Isla Siniestra) - Martin Scorsese

Sinopsis de FILMAFFINITY España (2010):

En el verano de 1954, los agentes judiciales Teddy Daniels y Chuck Aule son destinados a una remota isla del puerto de Boston para investigar la desaparición de una peligrosa asesina que estaba recluida en el hospital psiquiátrico Ashecliffe, un centro penitenciario para criminales perturbados dirigido por el siniestro doctor John Cawley. Pronto descubrirán que el centro guarda muchos secretos y que la isla esconde algo más peligroso que los pacientes. Thriller psicológico basado en la novela homónima de Dennis Lehane (FILMAFFINITY, 2020, párr. 1).

Calificaciones:

FilmAffinity - 7,6/10

IMDb - 8,2/10

Rotten Tomatoes - 68%

Shutter Island recaudo 299,5 millones USD en Taquilla.

Premios 2010:

Festival de Berlín: Sección oficial de largometrajes a concurso

National Board of Review: Top 10 mejores películas, mejor diseño prod.

Satellite Awards: Nominada Fotografía, Sonido, Montaje y Dirección Artística

Asociación de Críticos de Chicago: Nominada Mejor Fotografía,

Saturn Awards: 5 nominaciones incluyendo Película Terror/Thriller.

Sociedad de Editores de Sonido: Nominada a Mejor Sonido.

Shutter Island se sitúa en el año 1954, que fue una época agitada para la psiquiatría en el tema de tratamientos psiquiátricos, justo cuando las instituciones mentales seguían en su auge.

Una de las razones por la cual se tomó la decisión de elegir esta película es el personaje principal, debido a que comparte muchas características con el personaje del cortometraje que se realizará, Teddy Daniels (Leonardo Di Caprio) que presenta la esquizofrenia a partir de un estrés postraumático, que es el mismo tipo de esquizofrenia que tiene el personaje principal del cortometraje, su trastorno deviene a raíz del abandono por parte de su madre cuando era niño.

En la película se refleja cada uno de los síntomas que sufre el personaje principal debido a este trastorno, como alucinaciones, pérdidas de la noción de la realidad y tiempo, un mundo imaginario creado a su conveniencia, y uno que otro síntoma más.

Al momento de la selección, se logró encontrar un sin fin de películas que hablan de la locura en sí, pero muy pocas que hablen de lo que se busca en específico que es la esquizofrenia, y más específico aún de la esquizofrenia derivada a partir del estrés postraumático, “el trastorno de estrés postraumático es una enfermedad de salud mental desencadenada por una situación aterradora, ya sea que la hayas experimentado o presenciado. Los síntomas pueden incluir reviviscencias, pesadillas y angustia grave, así como pensamientos incontrolables sobre la situación” (Mayo Clinic, 2021, párr. 1).

Black Swan (Cisne Negro) - Darren Aronofsky

Sinopsis de FILMAFFINITY España (2010)

Nina, una brillante bailarina que forma parte de una compañía de ballet de Nueva York, vive completamente absorbida por la danza. La presión de su controladora madre, la rivalidad con su compañera Lily y las exigencias del severo director se irán incrementando a medida que se acerca el día del estreno. Esta tensión provoca en Nina un agotamiento nervioso y una confusión mental que la incapacitan para distinguir entre realidad y ficción (Jabega, 2010).

Calificaciones:

FilmAffinity - 7,6/10

IMDb - 8,0/10

Rotten Tomatoes - 85%

Black Swan recaudo 330 millones USD en Taquilla.

Premios 2010:

Premios Oscar: Mejor Actriz (Portman). 5 nominaciones, incl. Mejor película.

Globo de Oro: Mejor Actriz (Portman). 4 nominaciones, incl. Mejor película.

Premios BAFTA: Mejor Actriz (Portman). 12 nominaciones, incl. Mejor película,

Círculo de Críticos de Nueva York: Mejor fotografía.

Festival de Venecia: Mejor actriz o actor joven (Mila Kunis).

4 Premios Independent Spirit: Mejor film, director, actriz (Portman) y fotografía.

Otro aspecto importante a tomar en cuenta en la selección de esta película es la relación con las enfermedades mentales, más específicamente con la esquizofrenia.

El personaje principal, en el desarrollo de la película, va mostrando diferentes síntomas relacionados con la esquizofrenia. El síntoma principal que el personaje principal presenta son las alucinaciones.

La primera vez que Nina estaba en el puente, vio a una mujer que vestía una chaqueta negra. Las mujeres usaron teléfonos celulares como ella hizo. No hace mucho tiempo, se cruzaron, cuando Nina vio a una mujer se sorprendió de que las mujeres fueran similares a ella. Nina volvió a ver, pero la mujer no era

alguien que se pareciera a ella. Esto sucede después de que Nina le pregunta a Thomas el papel. Finalmente consigue el papel, piensa que solo es capaz de bailar como el cisne blanco. Eso es hacer que suceda la alucinación porque ella vendió transformarse como el cisne negro (Novestyningtyas Niken, 2016).

Las alucinaciones que sufre el personaje principal se deben a diferentes factores que se van develando.

La interacción aparece de conflicto externo e interno. Los conflictos que le ocurren a Nina se convierten en el detonante de su alucinación, porque Nina recibe fuertes presiones de las personas que la rodean. El conflicto entre Nina y su madre porque su madre quiere que Nina se convierta en la niña perfecta para conseguir el papel de cisne blanco. Por otro lado, el director de arte quiere a Nina no solo como un cisne blanco, sino que debería transformarse en cisne negro (Novestyningtyas Niken, 2016).

Joker (Guasón) - Todd Phillips

Sinopsis:

Arthur Fleck vive en Gotham con su madre, y su única motivación en la vida es hacer reír a la gente. Actúa haciendo de payaso en pequeños trabajos, pero tiene problemas mentales que hacen que la gente le vea como un bicho raro. Su gran sueño es actuar como cómico delante del público, pero una serie de trágicos acontecimientos le hará ir incrementando su ira contra una sociedad que le ignora (Centro Cultural Universitario, 2020, párr. 3)

Calificaciones:

FilmAffinity - 8,0/10

IMDb - 8,4/10

Rotten Tomatoes - 68%

Joker recaudo 1,074 miles de millones USD en Taquilla.

Premios 2019:

2 Premios Oscar: Mejor actor (Joaquin Phoenix) y banda sonora. 11 noms.

Globos de Oro: Mejor actor (Phoenix) y música original. 4 nominaciones.

Premios BAFTA: Mejor actor (Phoenix), banda sonora y reparto. 11 nom.

Festival de Venecia: León de Oro (Mejor película).

American Film Institute (AFI): Top 10 - Mejores películas del año.

Critics Choice Awards: Mejor música y actor (Joaquin Phoenix). 7 nominaciones.

Otro punto a tomar en cuenta es la relación de la película con el campo de las enfermedades mentales. El personaje principal presenta diferentes síntomas “...risa patológica, alucinaciones, comportamiento motor desorganizado” (Merchán Del Hierro, Fernández, & Gatto, 2021).

Uno de los síntomas más importantes a tomar en cuenta son las alucinaciones, ya que este es un síntoma importante de la esquizofrenia, el cuál es el tema central en el proyecto. “Las alucinaciones son percepciones sensoriales anormales que ocurren en ausencia de un objeto o estímulo externo. Este síntoma constituye uno de los cinco dominios del espectro de la esquizofrenia y otros trastornos psicóticos” (Asociación Estadounidense de Psiquiatría, 2013).

Un factor importante que contribuye a la problemática del personaje principal son sus traumas, los cuales en este caso se desarrollaron en la infancia. Es así que en la película se muestra que el personaje principal sufrió abuso sexual en su infancia, lo que le causó serios problemas posteriormente.

El trauma experimentado por alguien puede causar alteraciones o la mentalidad de la persona. Las personas que tienen trauma suelen experimentar algo malo durante la infancia que les provoca sentir miedo como abuso, quedarse solos en un lugar extraño durante semanas o incluso más, ver una gran pelea entre padres y abuso sexual, serán malos recuerdos / experiencias para ellos. Alguien que continúe experimentando estas cosas seguramente siempre recordará y eventualmente producirá otras personalidades debido al trauma que experimentó.” (Rahman, Abdur, Azlan, Ulfatmi, & Firdiansyah, 2021, p. 76).

La selección de estas películas se llevó a cabo mediante, los siguientes parámetros:

1. Tema: una preselección entre películas que traten como tema las enfermedades mentales, seguidamente eligiendo sólo las que desarrollan la esquizofrenia como tema de base

En el proceso de selección se encontraron varias opciones, pero la mayoría de ellas carecían de actualidad.

2. Fecha de estreno: se decidió limitar la selección a aquellas películas que fueron estrenadas en los últimos diez años (2010-2020) de manera que se defina una muestra más controlada y actualizada en cuanto a lo que se pretende investigar.
3. Críticas: El siguiente paso fue revisar las críticas que tenían, tanto del público como de expertos, y las puntuaciones obtenidas como se muestra en la sinopsis de cada una de ellas.
4. Las nominaciones a los Premios Oscar en todas sus categorías que las películas seleccionadas obtuvieron.

De la aplicación de los criterios de selección antes descritos, se tiene como resultado las tres películas mencionadas anteriormente, siendo éstas las más relevantes en la última década respecto al abordaje de la esquizofrenia.

Estas producciones seleccionadas, proporcionaron la información audiovisual necesaria para hacer un análisis respecto a cómo es retratada la esquizofrenia como trastorno mental en el cine, tanto en el aspecto visual como sonoro, siendo esta una parte fundamental e importante en las características y el desarrollo de los personajes.

Al analizar la previa selección de películas, se logró conocer todas las características que las componen, logrando construir una base sólida para el producto audiovisual a desarrollar, y a partir de ello poder crear una nueva forma de interpretar este tópico logrando tener una manera propia de representar al personaje y su historia.

Delimitación de la Investigación

Delimitación Temporal

El presente estudio abarca los últimos diez años (2010 a 2020).

Delimitación Espacial

El presente estudio se sitúa en películas producidas en EE.UU.

Delimitación Temática

El tema de estudio abarca el análisis de la esquizofrenia como retrato visual y sonoro, de las siguientes películas: El Cisne Negro del director Darren Aronofsky producida el año 2010, La Isla Sinistra del director Martin Scorsese producida el año 2010, El Guasón del director Todd Philips producida el año 2019.

Las tres películas fueron seleccionadas debido a su relevancia en el cine, y cuyos directores tienen una larga trayectoria, siendo nominados a múltiples premios entre ellos Los Oscars; El premio Óscar también llamado *premio de la Academia* o, en inglés, *Academy Award*— es un premio anual concedido por la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas (en inglés: AMPAS; Academy of Motion Picture Arts and Sciences) en reconocimiento a la excelencia y activismo social de los profesionales en la industria cinematográfica que incluye actores, directores y escritores, ampliamente considerado el máximo honor en el cine (The Academy Awards, 2007), y con todo el contexto sobresaliente (en dirección, en narrativa, en actuación, en sonido) que las películas poseen, se decidió seleccionarlas.

Descripción del Problema

Se parte del supuesto que la sociedad, por diversos factores, desconoce y hasta cierto punto invisibiliza a las personas que sufren de esquizofrenia o de enfermedades mentales en general.

Ahora bien, enfocándonos al tema propuesto se determina que en la actualidad el cine se presenta como unas de los medios más importantes, tanto como medio representativo así como también informativo al indagar sobre el abordaje de las enfermedades mentales en producciones cinematográficas, como es el caso de la esquizofrenia, se evidencia que existen muy poco material de películas que tratan este tópico en la última década y de manera específica en el cine boliviano la carencia de material es aún más evidente.

Existen películas que tratan estos temas y comparten determinados patrones parecidos, de manera que al determinar los mismos, fue posible identificar y encontrar las características visuales/sonoras que coincidan en estas películas y analizar las mismas.

En este sentido, al tomar como referencia las películas ya mencionadas, se tomó y validó determinados recursos técnicos y narrativos tanto de imagen y de diseño sonoro, las cuales se analizaron y matizaron con características reales de personas que padecen esta enfermedad, así poder contrastar el punto de realismo alcanzado en estas películas tanto en su imagen y construcción sonora, de manera que se puedan incorporar dichas técnicas que permitan la creación de productos audiovisuales originales y propios, sin caer en una emulación de los mismos, si no lo contrario añadir valor y autenticidad a la producción propia.

En conclusión la presente investigación aborda de manera puntual el siguiente problema:

¿Cuáles son los recursos técnicos, visuales y sonoros del lenguaje narrativo audiovisual del género thriller psicológico, más específicamente productos que desarrollen las características de la esquizofrenia en sus protagonistas, empleados en las tres películas por los respectivos directores que ayudan a representar la esquizofrenia?

Objetivos: General y Específicos

Objetivo General

Aplicar los elementos técnicos, en base a un análisis previo de las películas seleccionadas para reproducir esta condición mental, esquizofrenia, en un cortometraje de género de thriller psicológico.

Objetivos Específicos

Los objetivos específicos de este estudio son:

- 1) Analizar y comprender cada una de los recursos visuales y sonoros de la manera en que es presentada la esquizofrenia en las tres películas.

- 2) Identificar y determinar cómo el trabajo de la imagen afecta al desarrollo del personaje.
- 3) Identificar y determinar cómo el trabajo del sonido afecta al desarrollo del personaje.
- 4) Identificar el patrón que estas películas siguen al presentar la esquizofrenia.
- 5) Implementar las características estudiadas sobre la esquizofrenia en el personaje principal del cortometraje.

Justificación

La necesidad de este estudio se origina frente a la idea de desarrollar un proyecto audiovisual (cortometraje), que aborde la temática de enfermedades mentales, específicamente la esquizofrenia y al trabajar en el argumento se evidencia un conocimiento limitado con relación a las enfermedades mentales, específicamente la esquizofrenia, a las personas que la padecen, recurriendo para el caso en el mundo cinematográfico en busca de referencias y material que sirva para orientar este proceso.

A partir de esta constatación, se establece la necesidad de realizar una investigación del retrato tanto visual como sonoro respecto a películas que traten el tema de la esquizofrenia, ya que se considera que la esquizofrenia es un tema difícil de retratar y debido a la complejidad y sensibilidad del mismo, los personajes tienden a caer es una suerte de estereotipo, que puede resultar contraproducente tanto como para el realizador del proyecto y aún más para las personas que padecen las enfermedades.

Por lo que se justifica una investigación sobre las características de las películas, el trabajo y desarrollo de la esquizofrenia, el retrato en general, la interpretación de los personajes, de manera que con este nuevo conocimiento emergente de la investigación, se cuente con elementos que aportan a un abordaje adecuado para encarar la realización de un cortometraje que además sirva a quienes pretendan incursionar en la producción audiovisual sobre el tema de la esquizofrenia.

Selección De Escenas

Las escenas de películas que examinaremos con esta metodología son:

El Guasón.

Escena 1:

Arthur se dirige a hacer una visita a su vecina, entra al departamento, su vecina se sorprende, lo reconoce con lejanía, y teme por su seguridad y la de su hija, Arthur actúa como si no pasara nada, en las siguientes imágenes nos damos cuenta que la relación cercana que él cree tener con la vecina, es producto de sus alucinaciones debido a su enfermedad.

Código de Tiempo [1:15:56- 1:19:41] (Ver anexos D e I)

El Cisne Negro.

Escena 1:

Nina está tomando un baño, trata de relajarse, cierra los ojos, caen gotas de sangre en la bañera, abre los ojos y se ve a ella misma fuera de la bañera, sale abruptamente del agua y observa que está sola en el baño, observa su mano izquierda, sus dedos sangran. Se dirige a su espejo y toca la herida de su hombro izquierdo, empieza a cortarse las uñas hasta que se hace una herida con la tijera, toma una toalla para limpiarse la sangre, hasta que oye la voz de su madre llamándola.

Código de Tiempo [51:15 - 52:40] (Ver anexos E y J)

Escena 2:

Nina se encuentra en su vestidor preparándose para su recital de ballet, en ese momento entra su compañera de baile, Lily, ella se enoja con la misma por querer quitarle el papel, se enfrentan en una pelea, Nina empuja a Lily contra el espejo, el espejo se rompe, Lily cae, al caer vemos que el rostro de Lily cambia, y ahora es Nina, y se vuelve una pelea contra ella misma, con uno de los pedazos cortantes Nina apuñala a “Lily”, y esta se desangra, Nina la esconde en el baño y sale del vestidor a presentar el acto.

En la segunda parte de la escena vemos que Nina termina el primer acto y vuelve al vestidor para alistarse para el segundo acto, esta vez no hay sangre en el piso y Lily no se encuentra en el baño, tocan la puerta, Nina abre y nos encontramos a Lily

felicitándola por el acto, nos damos cuenta que todo eso fue producto de su delirio, y la que está herida en realidad no es Lily, sino Nina.

Código de Tiempo [1:32:56 - 1:34:34] [1:37:47 - 1:40:31] (Ver anexos F y K)

Isla Siniestra.

Escena 1:

Teddy ingresa encendiendo uno fósforos para iluminar el lugar, Geoge está sentada en su celda, empieza a echar la culpa de todo lo que sucede a Teddy, se acerca a la reja y Teddy lo reconoce, George le enseña las heridas que le hicieron, George insta a Teddy a dejar ir a su esposa fallecida, en ese mismo instante Teddy comienza con su delirio y su esposa aparece detrás de George, ella le habla de algunos recuerdos con Teddy pero George grita que la deje ir y tiempo después su esposa desaparece y Teddy se tiene que retirar del lugar.

Código de Tiempo [1:11:19- 1:16:33] (Ver anexos G e L)

Escena 2:

Teddy entra al faro, lugar donde piensa que se llevan a cabo las cirugías clandestinas en el cerebro a los pacientes del psiquiátrico, pero al que se encuentra allí es al Dr. Cawley, que le explica por qué se encuentra en ese lugar, y le revela que no es el detective que cree ser, si no que él lleva años encerrado allí como paciente, Teddy al escuchar esa declaración entra en negación, los recuerdos no tardan en aparecer en su cabeza, vemos la escena del crimen, donde su esposa asesina a sus hijos, y debido a esa recarga de información; Teddy experimenta un colapso mental.

Código de Tiempo [1:45:27- 2:03:54] (Ver anexos H y M)

Marco Teórico e Histórico

En este estudio, se desarrolló y empleo conceptos, los cuales forman parte de la investigación, que nos ayudaron como herramientas para estructurar el tema que se lleva a cabo. Además, funcionaron de base para lograr un mejor entendimiento del tema de estudio.

Estado del Arte

En la exploración de películas relacionadas al tema de interés, la esquizofrenia, se presentan tres películas que son sometidas al análisis del estado de arte. Asimismo, se establece una nacional que nos da un poco de contexto del abordaje de la esquizofrenia en el cine boliviano, a pesar de que esta sea un largometraje documental.

Sobre La Esquizofrenia

En la primera película estudiada, titulada Isla Siniestra (Martin Scorsese, 2010), a primera vista se comprende la manera en la que el director transmite lo que sienten los personajes a través de la fotografía (color, valores de planos y movimientos), por ejemplo uno de los recursos que utiliza el director para que el espectador se sienta dentro del personaje y empatice, es el salto de eje, que provoca una sensación parecida a la que el personaje vive dentro de la escena analizada, los colores que se utilizaron en la película se justifican con la historia y con cada una de las acciones de los personajes dentro de ella, por lo que se encontró recursos técnicos que se pueden seguir al momento de realizar un cortometraje con características similares.

La segunda película que se analizó, se titula Cisne Negro (Darren Aronfsky, 2010), en esta película, se encuentra una similitud en la elección de valores de planos, pero con diferente visión que la anterior película analizada, está aunque es de diferente estilo, sigue conservando características clave de este tipo de películas, por ejemplo los movimientos de cámara como conductor de emociones para el espectador, el color como personaje importante dentro de la película y de igual manera el tipo de narración de la historia y las subtramas que maneja para poder darle forma al filme.

Y por último, la película analizada más actual en el estudio, que titula El Guasón (Todd Phillips, 2019), misma que encierra características similares de las dos películas analizadas anteriormente, valores de planos, movimientos de cámara y sobre todo el color, en las tres películas el color que destaca es el verde, y basándonos en estudios psicológicos, este puede significar inmadurez, peligro u oscuridad, estas tres sensaciones encajan con exactitud en el perfil de las tres películas, lo cual hace que sea una

característica que resalta y este análisis hace que el color tome un lugar muy importante a la hora de crear la diégesis del cortometraje a producir.

Cabe aclarar que en ninguna de las tres películas se menciona la enfermedad como tal, esta se va descubriendo poco a poco mediante características que el personaje y la trama van desarrollando.

Por último, la pieza identificada a nivel nacional es *Mar Negro*, dirigida por Omar Alarcón, es un documental realizado en un hospital psiquiátrico, el cual trata sobre la vida de una persona que padece de esa enfermedad y su desenvolvimiento en diferentes áreas, como la escritura.

Retrato Visual y Sonoro en el Cine

Antecedentes históricos.

Desde sus orígenes, el ser humano es una persona expresiva, que tiene la necesidad de manifestar lo que siente de una manera u otra, actualmente la mayoría de las personas logra llevar a cabo este cometido a través del arte, ya sea mediante la arquitectura, danza, pintura, música, poesía, escultura, o ya sea por el último y el más relevante en este estudio, el cine. A lo largo del tiempo, el séptimo arte ha sido esencial para que los artistas puedan expresarse mediante las imágenes en movimiento, haciéndose más precisos al plasmar sus emociones y transmitir al público con exactitud lo que necesitan.

En 1895 los hermanos Louis y August Lumiere revolucionan la historia del cine con "*La salida de la fábrica*", un micro documental de 46 segundos que captura a los obreros de una fábrica, saliendo de la misma, una imagen en movimiento que aunque actualmente puede parecer poco, en ese momento fue un hecho que cambió totalmente la manera de ver y hacer las cosas, marcando un camino que hasta el día de hoy sigue vigente.

En el año 1995 el cine cumplió cien años, desde entonces, el cine ha atravesado diferentes períodos, desde la etapa muda hasta el comienzo del cine sonoro, desde el cine no narrativo hasta el cine de géneros y así en adelante.

Esta evolución reconoce ciertos hitos específicos que han representado verdaderos cambios históricos; sin dudas, el primero de ellos consistió en la incorporación del sonido, en especial de voces humanas y música, sin olvidar los efectos sonoros. El segundo impacto de alta relevancia consistió en la posibilidad de incorporar color y abandonar el estilo tradicional de proyecciones en blanco y negro. Finalmente, la aparición de tecnologías digitales ha sido el tercer golpe de efecto en la historia del cine, que ha permitido la generación de imágenes sorprendentes en el marco de un cambio notable de los costos (Educación Artística, 2015, párr. 3).

Concepto de Cine, Imagen, Sonido y Color.

Cine

El cine o cinematógrafo (del griego “kiné” que significa movimiento, y “grafos” que se traduce como imagen; es un aparato óptico por el cual rápidamente se suceden múltiples fotos que representan una secuencia de acción, produciendo la ilusión de un cuadro de figuras móviles.

El cine, es un arte y una técnica, considerado como el séptimo arte, es el arte de narrar historias mediante la proyección de imágenes y este surgió como cine mudo, sin participación actoral, captando imágenes en movimiento, de personas, vehículos, o guerras, y con tomas breves (Cocupo, 2016, párr. 4)

Imagen

Cuando se piensa en imagen, se recurre a una representación de algo o alguien, que trata de asemejarse a la realidad, más no obstante no lo es, a partir de esta reproducción de la realidad surgen diversas realidades y mundos que se pueden explorar gracias a la imagen. En este sentido, de acuerdo a Belting (2007),

Una imagen es más que un producto de la percepción. Se manifiesta como resultado de una simbolización personal o colectiva. Muchos de los hechos del pasado, del presente y del futuro los conocemos a través de imágenes que nos dan, a la vez, una imagen, es decir una idea, un concepto, un sentido (p. 15)

Sonido

En este caso el sonido es una herramienta que nos ayuda a representar diversos momentos. En el caso del audiovisual es una herramienta que está presente todo el tiempo en el mismo. Ahora para definir mejor qué es el sonido, el libro *Conceptos Fundamentales del Sonido* define, “como una vibración mecánica que se propaga a través de un medio material elástico y denso (habitualmente el aire), y que es capaz de producir una sensación auditiva” (SINTEC, 2016, párr. 1).

Así mismo, el libro lo divide en dos, como fenómeno físico y como fenómeno fisiológico. El primero lo define,

... como la perturbación producida por un cuerpo en vibración dentro de un medio, identificado por sucesivas variaciones de presión que dan lugar a un determinado tipo de ondas sonoras, longitudinales o de presión que se propagan a través de este medio, transportando energía a una determinada velocidad. Como fenómeno fisiológico lo define...el sonido es una perturbación del medio que produce sensaciones auditivas al alcanzar el oído (SINTEC, 2016, párr. 2 y 3).

Psicología cromática

“La psicología del color se encarga de estudiar e investigar cómo afectan los colores al comportamiento humano y las percepciones que tiene un individuo sobre estos” (Peiró, 2021, párr. 1).

El color en el cine va más allá de solo ser una propuesta estética. “Psicología cromática o psicología del color”, es un concepto que muchas veces es tomado por sentado, cuando en realidad es una parte fundamental en la narrativa de una película, ya que los colores se encargan de completar el mensaje que se quiere dar y de transmitirlo correctamente al espectador. El color aporta a la transmisión de sensaciones, ideas, y emociones.

“El color es sensorial e individual, subjetivo, por tanto. La psicología clasifica sus percepciones adjudicándole significados, y atendiendo a las funciones que en él se aprecian, que, como dice J.C. Sanz, serían de adaptación y de oposición” (Sanz, 2009, p. 43)

Aplicación del color en el cortometraje

El color en el cine, como se mencionó anteriormente, es un elemento muy importante a la hora de marcar el tono psicológico del filme, para guiar al espectador a abordar las emociones de cada escena y ayudar a enfatizar lo que está sucediendo en la pantalla.

En las películas que se analizaron, el color juega un papel muy importante a la hora de narrar la historia, el cuidado en el uso del color en esos filmes es primordial, todos los colores hasta el más mínimo detalle son pensados y puestos con una intención específica, en todas las películas especialmente en el Joker, que es donde vemos el desarrollo del color de una manera muy perceptible a la vista, destacando los colores verde, azul y amarillos con mayor precisión y profundidad, el color en esta película desempeña su función de manera clara y concisa, haciendo que el público se envuelva en esos colores y que la historia se entienda de una manera más fácil.

En Shutter Island, los colores están más fundidos los unos con los otros, que van variando de una escena a otra dependiendo de lo que necesitan destacar, manteniendo un color predominante en todo el filme, en este caso el color verde, para mantener al espectador en un camino marcado y guiarlo a través de todo lo que quieren plasmar a través de los colores secundarios que son cambiantes a lo largo de la historia. Por último, Black Swan, aunque el uso del color en este filme no es tan perceptible como las 2 anteriormente mencionadas, en esta película son muy cuidadosos con las paletas de colores que se utiliza, si bien no destacan un color en específico, tratan de que todo se vea muy limpio teniendo pop-ups de colores para enfatizar las diferentes situaciones que surgen dentro de la historia.

El color en el cortometraje se dividió en dos partes, uno, su realidad (en los momentos en los que él está solo) y dos, su delirio, (cuando ve a su mamá y su mundo se ve agradable), de esta manera, los delirios se trataron con colores más cálidos, amarillo, café, colores tierra, para poder crear ese ambiente agradable y seguro de tranquilidad que él está sintiendo, a diferencia de su realidad que se trató con colores más fríos, para poder enfatizar los sentimientos abrumadores del personaje, destacando verde y azul

principalmente, por último tenemos una de las escenas más importantes, donde su realidad y su delirio se unen, y se encuentran en un mismo plano, por lo que al jugar con los colores en esta escena decidimos mezclar varios colores, para destacar ese conflicto interno de emociones y realidades que estaba viviendo el personaje en ese instante, y para poder descolocar al espectador y así poder acompañar mejor al personaje en esa escena. Estas divisiones de color a lo largo del cortometraje se hicieron para poder segmentar lo que el personaje pensaba, y percibía, como también para poder identificar lo que había fuera de sus pensamientos y emociones de manera más clara, y que sea más fácil para el espectador recibirlas.

Salud Mental

Para la Organización Mundial de la Salud (OMS), 2019, la salud mental es “un estado de bienestar en el cual el individuo es consciente de sus propias capacidades, puede afrontar las tensiones normales de la vida, puede trabajar de forma productiva y fructífera y es capaz de hacer una contribución a su comunidad” (párr. 3).

Por otro lado, Mayo Clinic (2019), describe como enfermedad mental o trastorno mental como:

Es una amplia gama de afecciones de la salud mental, es decir, trastornos que afectan el estado de ánimo, el pensamiento y el comportamiento. Son ejemplos de enfermedad mental la depresión, los trastornos de ansiedad, los trastornos de la alimentación y los comportamientos adictivos (párr. 7).

En este estudio los conceptos previos son necesarios, ya que la esquizofrenia (la base de este estudio) es un tipo de enfermedad mental, y para poder comprender el siguiente término necesitamos entender su origen.

Esquizofrenia

Antecedentes históricos.

Los trastornos mentales tienen una amplia historia, los cuales fueron siendo catalogados a medida que estos eran estudiados y tratados, en el caso de la esquizofrenia. Por tanto, se indica:

A lo largo del siglo XIX se produjo un enorme aumento de ingresos en todo Occidente de pacientes en las instituciones psiquiátricas de la época, los manicomios. El promedio anual de ingresos en un manicomio norteamericano típico pasó de 31 en 1820 a 182 en 1870 y el promedio de pacientes por manicomio de 57 a 473 (Malo, 2018, párr. 3).

Concepto de Esquizofrenia.

La palabra esquizofrenia (schizophrenia) (del griego clásico σχίζειν schizein dividir, escindir, hendir, romper' y φρήν phrēn, 'entendimiento, razón, mente), dejándose entender en un concepto de una mente-fragmentada y más específica. La Esquizofrenia, que según Eugenio Bleuer (1967):

Es una enfermedad que viene determinada por la desintegración de la personalidad y que presenta la triada sintomática siguiente: una disociación del contenido del pensamiento, hay un fallo en la asociación de ideas que camina de la disgregación a la incoherencia del pensamiento. Un autismo o cierre en su mundo propio con evidente escisión entre este mundo del enfermo y el mundo exterior, o sea, un mal contacto con la realidad. Y una ambivalencia afectiva, es decir, vivir simultáneamente dos sentimientos opuestos, amar y odiar, querer y no querer, etc., alguna cosa (Bleuer, 1967 citado en Saavedra, 2019)

La Organización Mundial de la Salud (2019), nos trae un término de la Esquizofrenia más actualizado y con datos más exactos, indica que:

La esquizofrenia es un trastorno mental grave que afecta a más de 21 millones de personas en todo el mundo., La esquizofrenia se caracteriza por una distorsión del pensamiento, las percepciones, las emociones, el lenguaje, la conciencia de sí mismo y la conducta. Algunas de las experiencias más frecuentes son las alucinaciones (oír voces o ver cosas inexistentes) y los delirios (creencias erróneas y persistentes).

En todo el mundo, la esquizofrenia se asocia a una discapacidad considerable y puede afectar al desempeño educativo y laboral (OMS, 2019).

Por los conceptos referidos se da una mayor claridad de los mismos, por lo que se necesita saber cuáles son las causas que hace que esta enfermedad se desarrolle en las personas, y aunque al buscar no se encuentre una respuesta en concreto a esta interrogante, existe una gran variedad de respuestas a esta cuestionante, muchas de ellas nos ayudan a poder entender y comprender mejor el origen de la enfermedad. A continuación, se citaran las respuestas más relevantes:

La Organización Mundial de la Salud señala que en las investigaciones no se ha identificado un único factor y que, “Se considera que la esquizofrenia puede estar provocada por la interacción entre la genética y una serie de factores ambientales. Factores psicosociales también pueden contribuir a la esquizofrenia” (OMS, 2019, párr. 7).

Como se puede observar la Organización Mundial de la Salud define que no hay un único factor que desate la esquizofrenia entonces aquí entra Spoerri, que concuerda con el concepto de la OMS, pero nos añade más disparadores para esta enfermedad. Al respecto se menciona que

No existe un motivo puramente psíquico para producir esta enfermedad, pero se considera factores desencadenantes los siguientes: aislamiento social que puede empezar desde el nacimiento, experiencias de abandono, de vergüenza, de tipo religioso y sexual. Luego el factor psíquico interviene como motivo coadyuvante en la génesis de la esquizofrenia (Spoerri, 1965, p. 67).

Spoerri sintetiza en que la causa y motivo de esta enfermedad, es causada debido al accionar de factores somáticos y psíquicos coadyuvantes todos sobre la base de una constitución heredada.

Con estos dos conceptos se pudo ampliar un poco más el génesis de esta enfermedad, y así entrar a los criterios para identificar esta enfermedad.

En 2013, una de las guías de enfermedades mentales, Asociación Americana de Psiquiatría, indica sobre el tiempo para que un trastorno sea considerado esquizofrenia “Dos (o más) de los síntomas siguientes, cada uno de ellos presente

durante una parte significativa de tiempo durante un período de un mes (o menos si se trató con éxito). Al menos uno de ellos ha de ser (1), (2) o (3):

1. Delirios.
2. Comportamiento definitivamente inapropiado o poco común.
3. Alucinaciones.
4. Desorden psicomotor craso; hiperactividad e hipo actividad.”

Otras indicaciones de cómo esta enfermedad se suscita,

Durante una parte significativa del tiempo desde el inicio del trastorno, el nivel de funcionamiento en uno o más ámbitos principales, como el trabajo, las relaciones interpersonales o el cuidado personal, está muy por debajo del nivel alcanzado antes del inicio... (Asociación Americana de Psiquiatría, 2013, p. 39).

Concepto de Esquizofrenia Paranoide.

Para ser más específicos en el tema que se trata, se seleccionó un tipo de esquizofrenia, por el cual la Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM-5 define de la siguiente manera,

Esquizofrenia paranoide: es el tipo de esquizofrenia más frecuente en la mayor parte del mundo donde predominan los delirios relativamente estables, a menudo de tipo paranoide, los cuales se acompañan habitualmente de alucinaciones, especialmente del tipo auditivo, y de perturbaciones de la percepción. No hay perturbaciones del afecto, ni de la volición, ni del lenguaje, como tampoco síntomas catatónicos, o bien esta sintomatología es relativamente poco notoria (Asociación Americana de Psiquiatría, 2013, p. 63).

Tomando en cuenta los conceptos anteriormente desarrollados, se determina que en este caso, se tomó a la esquizofrenia paranoide como tema a desarrollar en el futuro cortometraje para el proyecto en cuestión. Así mismo, se desarrollaron conceptos del ámbito audiovisual para que nos sirvan como base para nuestro tópico.

Aplicación de los conceptos de esquizofrenia en el cortometraje

Al personaje principal del cortometraje, Darío, se le asignó características de conducta basadas en los conceptos de esquizofrenia previamente desarrollados. Por ejemplo el aislamiento social y el poco contacto con el exterior que el personaje demuestra. Esto lo se observa en varias escenas en las que el personaje principal puede tener comportamientos inapropiados cuando este está en contacto con el exterior.

Otra característica que el personaje son las alucinaciones, la principal es la que sufre visualizando a su madre. Igualmente, presenta alucinaciones auditivas. Esto sucede en varios momentos del cortometraje, hasta que en un punto Darío, el personaje principal, se da cuenta de la alucinación y provoca un desorden en su conducta, también considerable como síntoma de la esquizofrenia o más específicamente esquizofrenia de tipo paranoide.

Otro punto a tomar en cuenta es que la misma historia refiere el abandono de la madre, a una temprana edad. El personaje principal toma esto como un evento traumático. Entonces esta experiencia de abandono, según los conceptos de esquizofrenia previamente mencionados, también puede coadyuvar al desarrollo de dicha enfermedad.

Estrategia Metodológica

Para este estudio de análisis del retrato sonoro y visual de la esquizofrenia en el cine, el tipo de estrategia metodológica que se optó por utilizar fue la investigación descriptiva para reseñar las características de la realidad a estudiar con el fin de comprenderla de manera más exacta, y así lograr entender a fondo el tema que se está tratando y encontrar la respuesta a nuestra cuestionante.

La investigación descriptiva:

...se encarga de describir la población, situación o fenómeno alrededor del cual se centra su estudio. Procura brindar información acerca del qué, cómo, cuándo y dónde, relativo al problema de investigación, sin darle prioridad a responder al

“por qué” ocurre dicho problema. Como dice su propio nombre, esta forma de investigar “describe”, no explica.” (Mejia, 2020, párr. 1).

El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. Los investigadores no son meros tabuladores, sino que recogen los datos sobre la base de una hipótesis o teoría, exponen y resumen la información de manera cuidadosa y luego analizan minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento (De Deobold & Meyer, 1981, p. 37).

En el estudio se realizó la investigación de tres distintas películas, lo que requiere de un estudio minucioso de cada detalle, describiendo cada parte de ellas y llegando a lo que las define, a sus características que las conforman, basándose en el tema de la esquizofrenia y como cada pequeño fragmento aporta a la construcción del mundo y de los personajes en la película en sí.

Para estudiar más a profundidad se estableció trabajar con uno de los tipos de metodología de investigación descriptiva y esta es el Estudio de Interrelaciones, “el objeto es identificar relaciones que existen entre los hechos para lograr una verdadera comprensión del fenómeno a estudiar, los estudios de esta índole son los estudios de casos, estudios causales comparativos y estudios de correlación” (De Deobold & Meyer, 1981, p. 20). Por tanto, específicamente se registró en el tipo de Estudios Causales Comparativos ya que este servirá para lograr llegar a obtener respuestas más acertadas. Los Estudios Causales Comparativos:

Además de pretender descubrir cómo es un fenómeno se quiere saber de qué manera y por qué ocurre, entonces se comparan semejanzas y diferencias que existen entre fenómenos, para descubrir los factores o condiciones que parecen acompañar o contribuir a la aparición de ciertos hechos y situaciones (De Deobold & Meyer, 1981, p. 31).

Análisis De Contenido

Para realizar el presente estudio se consideró que lo más adecuado para llevarlo a cabo es mediante un análisis de carácter cualitativo, en base a la visualización profunda de las películas seleccionadas para ser analizadas de manera general y poder realizar la respectiva comparación entre ellas y de manera específica se realizó un análisis de escenas seleccionadas relevantes para poder identificar cada detalle a profundidad.

El análisis se basó en identificar las técnicas narrativas audiovisuales en escenas (seleccionadas), tomando en cuenta a detalle cada uno de los elementos que las componen, como ser valores de planos, movimientos de cámara, uso del color, tipo de iluminación, uso de la música, efectos de sonido, tipo de montaje y poder con todos estos elementos llegar a tener una información sólida para poder llevar a cabo el análisis, y así lograr responder a la cuestionante presentada.

Análisis Fílmico

Una de las herramientas más importantes para el análisis de las películas fue el análisis fílmico.

Así pues, como “la” teoría, el análisis del film es una manera de presentar, racionalizándolos, fenómenos observados en los films, como la teoría “del cine”, el análisis de los films es una actividad ante todo descriptiva y no formativa, ni siquiera allí donde se hace, en ocasiones, más explicativa (Aumont & Marie, 1990, p. 39).

En este sentido, se evaluó la técnica de análisis más conveniente para el proyecto. Entonces tomando en cuenta la finalidad de realizar un cortometraje, se determinó utilizar la técnica *découpage*, que precisa que “En el cine clásico, los planos se combinan a su vez en unidades narrativas y espaciotemporales comúnmente denominadas secuencias (conjunto de planos). A estas unidades, el plano y la secuencia narrativa, se aplica la noción *découpage*” (Aumont & Marie, 1990).

De esta manera, se tomó la decisión de realizar un análisis plano por plano de las escenas seleccionadas en las películas que se eligieron, tomando en cuenta tres aspectos, planos, banda de imagen y banda sonora. La primera contiene elementos como, duración

del plano, descripción del plano, la segunda, encuadre, ángulo y movimiento, la tercera, voz, y ruidos o música.

Análisis Découpage de las escenas seleccionadas

Shutter Island

Código de Tiempo [1:45:27- 2:03:54]

Primero, en la escena tenemos una paleta de colores que nos acompaña hasta el final de la misma, y los colores predominantes son el Verde y el Amarillo, en la psicología del color encontramos muchos significados aplicados en el arte, pero específicamente en esta escena, el verde tiene la finalidad de demostrar lo siniestro y peligroso que se percibe en la escena, mientras que el amarillo resalta la locura, la enfermedad y obsesión que vive el personaje.

La ruptura de eje del plano 2 tiene por finalidad posiblemente hacernos sentir incómodos, como fuera de lugar, porque es una ruptura brusca, y ejemplifica tal vez anticipadamente la ruptura de realidad que el personaje va a experimentar al cruzar la puerta, que le provocará incomodidad y ese estado de fuera de lugar que experimentamos los espectadores con esa ruptura de eje previamente.

Luego tenemos otra ruptura de eje en el plano 5 y 6, que es menos brusca por lo que pasa un poco desapercibida, y es porque el caos de la situación en ese plano toma protagonismo pero no deja su finalidad de anticipar lo que sentirá el personaje, mientras más cerca está esa ruptura en la realidad del personaje menos perceptible se hace la ruptura de eje acompañada de la situación, en comparación de la primera ruptura que es pesada, ya que todavía estaba lejana a la situación.

En los planos 19 y 20 podemos apreciar el uso de valores de planos y movimientos de cámaras para establecer lo que experimentan emocionalmente los personajes en el momento, tenemos a Teddy en un primer plano con cámara en movimiento, y luego tenemos al Dr. Carwl en plano medio con cámara fija, en esta secuencia de planos se puede ver como la elección de plano va de acuerdo a la situación del personaje Teddy está emocionalmente inestable, confundido y la cámara en movimiento ejemplifica esto, por otro lado tenemos el plano fijo del Dr. Carwl, reflejando su determinación y serenidad en el momento, luego Teddy es el personaje

principal en la escena, y el primer plano del personaje juega un papel importante para dar este significado, haciendo que el personaje secundario (Dr. Carwl) esté en plano medio, así poder identificarlos y darle más peso en la escena a Teddy.

Un punto importante a tomar en cuenta son los planos fijos en las conversaciones que tienen los personajes, en el plano y contraplano, algo característico en el director. De esta manera, sin tanto movimiento, permite que se generen menos distracciones y se pueda apreciar de mejor manera el desenvolvimiento de los personajes. Este detalle se puede ver por ejemplo en los planos 104 a 119, algo que se repite en diferentes secuencias de la película. Los movimientos de cámara son utilizados en momentos que la secuencia necesita por ejemplo en el plano 137.

En el plano 145, un plano de duración corta, se observa la ruptura entre la realidad y la alucinación del personaje. El sonido sirve de soporte para desarrollar el mismo, ya que en planos anteriores, el arma que toma Andrew tiene un sonido metálico. Algo que se corrobora en el mismo disparo. Pero en el plano 145 en sí, la imagen muestra como existen detalles que siguen a la alucinación y otros no, la ropa del doctor en ningún momento se vio perforada por la bala, sin embargo la sangre si salta. Algo que se confirma en el plano 148, donde el doctor aparece intacto, y la mancha de sangre de la pizarra desaparece. En el plano 153, en el plano sonoro se nota un cambio, el sonido de pistola ya no es metálico, cambia a ser un sonido a plástico. Segundos después el mismo es confirmado por la imagen.

En el plano 172 se vuelve a observar una alucinación de Andrew, la cual aparece tal y como él la recuerda en un momento específico, Además de que la misma tiene una iluminación diferente a otros personajes como en planos previos se ve. En el plano 175 se observa a otra alucinación de Andrew, una niña, que igualmente tiene una iluminación diferente, además de que salen de la lógica de planos anteriores, ya que los otros personajes desaparecen.

En el plano 179 inicia un flashback, en el cual el color predominante es el verde, acompañado de amarillo y marrón. La misma inicia con un plano secuencia, el cual funciona para dar un contexto de lo que se tratará la secuencia. Además de que en esta

secuencia se hace uso de música extradiegética, la cual aumenta la intensidad en los planos 186 y 187, donde Dolores es vista por primera vez en un recuerdo y no una alucinación.

En el plano 188, gracias al movimiento de cámara se da una descripción rápida del lugar donde se encuentran ambos personajes. Además que en estos planos se develan el porqué de algunos diálogos y alucinaciones que vivía el personajes.

En el plano 208, cuando Dolores aparece, nuevamente retorna la música extradiegética, el cual se puede tomar como característica del personaje en el diseño sonoro de la secuencia, esta música extradiegética acompaña en todo el diálogo que ambos personajes tienen, deteniéndose por un instante en el momento del disparo.

En el diálogo, cuando dolores toca el pecho de Andrew, existe un cambio de eje, el mismo se ve en los planos 215, 216, 218 y 219. Estos cambios de ejes no son bruscos y se ven naturales ayudando al desarrollo de la secuencia.

En el plano 229, al terminar la iluminación, la iluminación del plano cambia bruscamente sobre el personaje, cuando este cae desmayado. Este plano da por terminado la secuencia de la alucinación y del flashback.

Shutter Island

Código de Tiempo [1:11:19- 1:16:33]

En esta secuencia se puede observar que el cerillo y los sonidos que genera son elementos importantes a tomar en cuenta. Así como en otros planos de la película, los planos fijos son muy utilizados para que los personajes se desenvuelven mejor, por ejemplo en los planos 3 al 14.

En el plano 10 se observa un cambio de iluminación, algo que va marcando en distintos momentos de la secuencia, aportando en el ritmo del mismo, el encendido y apagado de los cerillos funcionan y sirven como soporte para este cometido. También se puede observar en los planos 35 y 36

En el plano 47, música extradiegética empieza de manera suave, al mismo tiempo una alucinación del personaje principal empieza, plano 49, la alucinación rompe la lógica de la secuencia con una coloración e iluminación diferente.

Joker

Código de Tiempo [1:15:56- 1:19:41]

Los colores predominantes que se manejan en esta escena son el Azul, Verde y Amarillo, una paleta de color interesante y complejo a nivel significativo. Arthur está en una situación de entendimiento, y sus emociones están mezcladas, en este caso el papel del Azul es claro, podemos percibir que es indicador de la tristeza, la melancolía y el aislamiento del personaje, luego tenemos el Verde que en este caso puede que resalte la inmadurez del personaje, el peligro al que se expone o que expone, y la enervación que está experimentando, por último el color amarillo, como lo menciono en la primera parte, se asocia con enfermedad, locura y obsesión, que encaja perfectamente con el perfil del personaje en esta escena, también el amarillo enfatiza el carácter problemático de algunos personajes, en este caso el de Arthur es uno de ellos.

En los planos 1, 2 y 3, ejemplifica la anticipación de una introspección al personaje, un acercamiento y el descubrimiento de algo, con primeros planos y con un primer primerísimo primer plano de Arthur, y los planos van acompañados de cámara lenta, efecto que podemos interpretar como la calma antes del caos, y este efecto enfatiza la acción y aumenta el impacto emocional, esto nos prepara para la situación que el personaje experimenta posteriormente en la escena.

Desde el plano 1 al plano número 10, tenemos la presencia de música in crescendo en la escena, en esos planos la tensión aumenta, acompañada con las acciones de Arthur que son lentas y sospechosas, y hace que la situación sea impredecible y la ansiedad del espectador aumenta esperando sin saber qué esperar.

En el plano 13 tenemos la aparición del segundo personaje, la vecina de Arthur, y en ese momento la música ha desaparecido por completo, pero tenemos la presencia de la lluvia que aparece justo después de que la música cesa y concuerda con la aparición de (vecina), este paso de música de tensión a lluvia puede ejemplificar algo que se estaba anticipando (la música de tensión), que luego se revela enteramente (la lluvia que empieza a caer), y los sonidos acompañan muy bien esta situación.

En la parte de planos desde el plano 13 podemos ver el papel importante que tiene el movimiento y el valor de plano para expresar sentimientos y relevancia, En estos planos Arthur tiene un cambios de primeros planos y planos medios todos en cámara en mano, que demuestra que es relevante en la escena debido al valor de plano y el movimiento de la cámara nos comunica lo inestable que el personaje es a nivel emocional y lo desbordado que está en el momento, por otro lado en la misma escena tenemos a (vecina), que está encuadrada en planos medios y planos americanos, denotando que es personaje secundario, y que su relevancia no es mayor a la de Arthur, la cámara es fija, por lo que tiene la finalidad de hacernos sentir que ella a comparación de Arthur, está estable a nivel emocional.

Black Swan

Código de Tiempo [51:15 - 52:40]

La paleta de colores en esta escena y en la película en general no resaltan, la película tiene un tono un tanto plano, y los colores que predominan lo hacen de una manera sutil. En esta escena los colores predominantes son el Verde, el Rosa, y algunos tintes discretos de Amarillo sobre un lienzo blanco. El verde en esta escena significa el peligro al que se enfrenta el personaje, y nos anticipa la sensación de inseguridad, el rosa hace alusión a la feminidad del personaje ya que es una escena muy íntima y también a la inocencia que la caracteriza, por último los toques de amarillo resaltan la enfermedad y la locura de las que el personaje padece.

El sonido juega un papel importante en esta escena ya que cumple con la función de preparar al espectador y anticiparlo a la escenas fuertes que el personaje vive posteriormente, en los primeros planos se escuchan una melodía lenta de piano, esto se detiene en el plano 6, que es el plano previo a la situación fuerte de la escena, el silencio de esos planos previos más el sonido del agua, crea una expectativa tensionada en el espectador que hace que el siguiente suceso recaiga con fuerza y tenga el impacto emocional correcto. En el plano 8 lo que se anticipó sucede y hay mucha tensión en la escena, la alucinación toma lugar y el sonido de tensión aumenta, acompañando cada sensación e intensificando aún más, la alucinación cesa y la música tensionada se

detiene, vuelve la melodía de piano ayudando a decrecer las sensaciones provocadas y volviendo al mismo lugar que el comienzo.

El plano secuencia de la última parte de la escena es muy importante, para sellar y establecer la situación que el personaje está viviendo, esa pelea interna que tiene el personaje con ella misma es lo más importante de la escena. Tenemos un plano secuencia en el plano número 14, que ejemplifica ese conflicto interno del personaje de manera creativa con los espejos, y cambia de primer plano (Lily) y a plano medio en el espejo (su alucinación de ella misma), vemos los cambios de expresión y de personaje, al pasar de un valor de plano al otro, es interesante cómo esta puesta en escena resuelve de manera muy efectiva el sentido de la escena y la da a entender de una manera muy clara sin tener que recurrir a otras medidas surrealistas u alguna otra herramienta innecesaria.

Black Swan

Código de Tiempo [1:32:56 - 1:34:34] [1:37:47 - 1:40:31]

Uno de los aspectos más importantes a tomar en cuenta en esta secuencia, son los tiempos que cada plano se toma, en los planos y contraplanos por ejemplo, 2 a 8, se toma de 1 a 3 segundos cada plano, por ejemplo se da en los planos 10 a 22, donde se toman de 1 a 2 segundos.

En el plano 9 se puede observar la primera alucinación del personaje, el mismo se apoya en el reflejo del espejo y un movimiento de cámara. El personaje responde bruscamente a la alucinación, en la que pelea con ella misma. En esta alucinación, la personaje principal sufre una transformación en su cuerpo, en la que su cuello se transforma, emulando a un cuello de cisne, temática del baile que realiza. Así mismo se ve en el plano 33 como sus ojos cambian de color momentáneamente. En el plano 34 se observa supuestamente el fin de la alucinación, ya que el personaje contra que ella peleaba cambia y deja de ser ella, justo después de supuestamente matarla.

La secuencia es acompañada por música extradiegética, la que va aumentando y disminuyendo, dependiendo como se va desarrollando la secuencia.

En la siguiente secuencia, plano, vemos una transición con fundido, donde se ve una elipsis para poder saltar el tiempo muerto de la escena.

En el plano 7 se ve como el personaje, que en la secuencia anterior supuestamente fue asesinada, aparece nuevamente. Estos planos y contraplanos son desarrollados en cámara en mano, además de ser acompañados con música extradiegética. En el plano 16 se ve como el pedazo de vidrio, que en la secuencia anterior, supuestamente había sido clavado a otro personaje, fue clavado a ella misma. Esta secuencia denota la ruptura entre sus alucinaciones y su realidad.

Resultados

Al analizar las películas se pudo ver que cada director utilizaba e interactuaba de manera diferente, pero al unificarlo se veían las similitudes, en el color, el sonido, los encuadres, los personajes, las acciones, la manera en el uso de la música, las locaciones, los elementos, los ambientes, todos y cada uno de esos detalles, tratando de unificarlos y hacer un todo, que represente la situación por la que pasa el personaje, al hacer eso, los filmes llegan parecerse mucho, aunque externamente, si no internamente, todas ellas siguen un proceso muy parecido. Si analizamos detenidamente estos elementos son claramente visibles, por lo cual, en base a los conceptos y a dichos análisis desarrollados, se determinó que en el producto realizado se pudo emplear gran parte de los elementos que se extrajeron y fueron estudiados de las respectivas películas propuestas. Partiendo de conceptos básicos de la esquizofrenia, y sus características, tales como, alucinaciones, delirios, sensaciones, movimientos, etc. A raíz de dicha investigación se aplicaron las características a Darío, el personaje principal del cortometraje, como ser su ansiedad social, las alucinaciones que forman parte de su día a día, de sus episodios de depresión, etc. Y estas fueron representadas por medio de la interpretación primeramente del actor, con herramientas y elementos técnicos que se mencionan posteriormente.

En base al análisis se logró identificar elementos, tales como movimientos de cámara, uso del color, diseño sonoro, etc. Al poner en práctica toda la teoría, el utilizar ciertos elementos para la creación de nuestro producto nos llevó a ciertas limitantes, mayormente de producción, aun así se llevó a cabo la utilización de una variedad de ellos, para poder lograr resolver la problemática.

Si analizamos la diferenciación entre nuestro producto y el análisis que se realizó nuestra selección de películas en el aspecto técnico es el movimiento de cámara, si bien en la película *Black Swan* se tiende a usar mucho más movimiento de cámara y no así cámara fija, nosotros empleamos en mayor medida este último elemento apeándonos un poco más en la técnica utilizada en la película *Shutter Island*. Lo que no quiere decir que no hayamos usado una variedad de movimientos de cámara, solo que fue utilizado en menor medida. Otro punto de diferenciación entre el análisis y nuestro producto fue algunos planos de introducción o “establishing shots” los cuales, para dar cierta sensación de incomodidad al espectador, tuvieron una duración larga para cumplir dicho propósito. En gran parte del proyecto se pudo llevar a cabo la utilización de los elementos analizados, tanto conceptuales de la esquizofrenia, más específicamente paranoide, así como elementos de imagen y de sonido de los productos audiovisuales seleccionados.

Formando parte de la puesta en escena y la narrativa, en ningún momento se explica textualmente la enfermedad del protagonista, sino que se la caracteriza a raíz de la construcción y desarrollo del personaje, tal y como lo hacen con Nina en ‘*Cisne Negro*’ (Darren Aronofsky, 2010), no se explica, y muchos de sus síntomas producen confusión entre el público, dejando que las dudas surjan acerca de la afección que padece, y al ver más allá en el género de thriller psicológico, películas que tratan enfermedades mentales distintas a la esquizofrenia, como ‘*Alguien voló sobre el nido del Cuco*’ (1975), ‘*La Chaqueta Metálica*’ (1987), ‘*Taxi Driver*’ (1976), etc., optan por este mismo tipo de presentación de personaje, por lo que la decisión se tomó con el fin de que el personaje se vaya desarrollando en la historia con singulares síntomas a la vista, sin embargo no se muestran de manera muy textual, dejando al espectador poder sacar sus propias conclusiones acerca del personaje, entre los síntomas que se manejó

dentro del corto tenemos su distorsión de la realidad, encerrarse en sus pensamientos dejando la realidad de lado, la ansiedad social que provoca estar en medio de sonidos, balbuceos, miradas y personas, pérdida del control de sus emociones, enojo infundado, frustración, distanciamiento de su entorno, soledad, etc. dejando al personaje afrontar distintas situaciones con los rasgos que lo caracterizan, haciendo más intrigante al personaje, generando un incremento en la sustancia de la narrativa del mismo, y añadiendo una fundación a las acciones venideras.

El cortometraje se estructuró alrededor de un montaje lineal (montaje en orden cronológico donde los personajes se desarrollan en un espacio y tiempo correlativo con un objetivo que mueve la trama.), con una serie de flashbacks en el desenlace de la historia, complementando la información faltante para poder enriquecer el plot twist que la historia da en las escenas finales. En las tres películas seleccionadas de igual manera el montaje es lineal, generando un plot twist final para poder re direccionar la historia, y deconstruir lo que el espectador había percibido, cambiando las bases de la historia y así generando un quiebre que hace que todo sea cuestionado, dejando al espectador un final distinto al que había previsto, y sacándolo de la zona de confort en la que se había acomodado, este tipo de estructura juega con la psicología del espectador adentrándose aún más en la diégesis.

En el aspecto narrativo, el personaje principal, Darío, tiene un momento de ruptura en su desarrollo. Este se puede ver cuando el protagonista encuentra la billetera en la calle y dicho suceso nos sirve como detonante para que la historia avance, además de modificar el comportamiento del personaje principal. Algo similar sucede en la película *Black Swan* con su personaje principal, Nina. Cuando la protagonista consigue el papel de la obra, este suceso sirve como detonante, así mismo termina afectando el comportamiento del personaje principal.

En el cortometraje el color juega un papel muy importante, y se logró armar la atmósfera necesaria para poder desarrollar al personaje en las distintas situaciones por las que pasa, y las distintas etapas del cortometraje, como la división entre delirio y

realidad (se explica con mayor profundidad en el apartado del color en el marco teórico), los distintas emociones que experimenta, son representados en un porcentaje, por el color, para guiar al espectador mediante todo el camino, y acompañarlo en la longitud del cortometraje.

Conclusiones y recomendaciones

Al finalizar con el proyecto se llegó a algunas resoluciones, en principio se determinó que el realizar un análisis de una o varias películas es de gran ayuda para la creación de un nuevo producto audiovisual, ya que al hacerlo, se logra extraer detalles técnicos los cuales sirven como aprendizaje.

Si bien se tuvo planeado, en base al análisis el cual fue llevado al guion técnico, la elección de valores de plano y movimiento de cámara. En rodaje se hicieron propuestas que aportaron al desarrollo de la trama así como también por algunas limitaciones de producción, los cuales fueron basados y evaluados de igual manera acorde al análisis desarrollado.

Por otra parte, el hecho de que en este proyecto se haya realizado un análisis nos muestra las limitaciones de producción que un cortometraje independiente puede tener, en aspectos de logística, presupuesto, etc. Lo cual no debe restringir el normal desarrollo del proyecto, ya que en etapas de pre producción se evalúan dichas posibles limitantes y sus posibles soluciones. Por ejemplo, en rodaje se tuvieron inconvenientes con cambios de clima repentinos, problemas de locación, limitaciones de tiempo, etc. Los cuales, como se mencionó, fueron tomados en cuenta en etapas previas de producción y se pudieron solucionar de manera inmediata, esto también debido a la elección correcta del equipo técnico acompañó en todo el proceso.

Un aspecto importante a tomar en cuenta a futuro es la conexión y la forma de realización del guion con respecto el análisis, esto debe empezar desde la creación de la idea, si bien en la creación del producto se hizo el trabajo de manera paralela, también sería conveniente ver las limitaciones que te pueda mostrar el análisis para tomar todos esos elementos como punto de partida para la idea y posteriormente escritura del guion.

Ya que si en un principio se da el enfoque deseado a la esencia principal del proyecto, para después hacer una selección de obras que puedan aportar al desarrollo del mismo, se puede llegar a tener una óptica diferente de los puntos a los que se pueden y no se pueden alcanzar. Lo que no quiere decir que si el mismo se realiza de manera paralela, como se realizó en el presente proyecto, no se llegue al mismo punto. Simplemente se observó que se puede tener otro tipo de desarrollo alternativo.

Referencias

Asociación Americana de Psiquiatría. (2013). *Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM-5*. Arlington: Médica Panamericana.

Asociación Estadounidense de Psiquiatría. (2013). *Manual diagnóstico y estadístico de trastornos mentales*. Barcelona: Masson.

Aumont, J., & Marie, M. (1990). *Análisis del fim*. Barcelona: Paidós Comunicación.

Belting, H. (2007). *Antropología de la imagen*. Buenos Aires: Katz Editores.

De Deobold, V. D., & Meyer, W. (1981). *Manual de técnica de la investigación educacional*. Barcelona: Paidós.

Rahman, Abdur, Azlan, Ulfatmi, & Firdiansyah. (2021). *Transtorno de personalidad como se ve en la película Joker de Todd Phillip*. Tesis Skripsi UIN.

Saavedra, J. (2019). Esquizofrenia Paranoide. *Revista Médica de Costa Rica*, 33-44.

Sanz, J. C. (2009). *El lenguaje del color*. España: Tursen - H. Blumen.

Spoerri, T. (1965). *Compendio de Psiquiatría*. Barcelona: Toray.

Referencias de internet

Aristizabal, D. (20 de marzo de 2018). *La importancia de los Premios Oscar*. Obtenido de <https://lacebraquehabla.com/la-importancia-de-los-premios-oscar/>

- Centro Cultural Universitario. (23 de marzo de 2022). “*Joker*” con *Joaquin Phoenix* en ciclo de cine. Obtenido de <https://ccuunne.ar/novedad?t=-joker--con-joaquin-phoenix-en-ciclo-de-cine>
- Cocupo. (26 de julio de 2016). *¿Qué es el cine?* Obtenido de <https://cocupo.com/que-es-el-cine/>
- Educación Artística. (10 de diciembre de 2015). *El Cine*. Obtenido de <http://educacionartisticacz.blogspot.com/2015/12/el-cine.html>
- FILMAFFINITY. (29 de octubre de 2020). *La isla siniestra*. Obtenido de <https://m.facebook.com/EdicionesSMA/photos/a.879214589107678/1279778689051264/?type=3>
- Jabega. (2010). *El cisne negro*. Obtenido de https://jabega.uma.es/discovery/fulldisplay/alma991003155149704986/34CBUA_UMA:VU1
- Malo, P. (2018). *Sobre la historia de la esquizofrenia*. Obtenido de [https://psiquiatria.com/bibliopsiquis/blog.php?wurl=sobre-la-historia-de-la-esquizofrenia®ister_vars\[acceptamsg\]=1](https://psiquiatria.com/bibliopsiquis/blog.php?wurl=sobre-la-historia-de-la-esquizofrenia®ister_vars[acceptamsg]=1)
- Mayo Clinic. (11 de noviembre de 2021). *Transtorno de estrés postraumático (TEPT)*. Obtenido de <https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/post-traumatic-stress-disorder/symptoms-causes/syc-20355967#:~:text=Descripci%C3%B3n%20general,pensamientos%20incontrolables%20sobre%20la%20situaci%C3%B3n>
- Mejia, J. T. (27 de agosto de 2020). *Investigación descriptiva: características, técnicas, ejemplos*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/investigacion-descriptiva/>
- Merchán Del Hierro, X., Fernández, B. J., & Gatto, E. (agosto de 2021). *Why is the Joker Laughing? Clinical Features for the Differential Diagnosis of Pathological Laughter*. Obtenido de <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/33884584/>
- Montero, H. (2019). *Mar Negro Film;*. Obtenido de https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=340008196592616&id=192011328058971

- Novestyaningtyas Niken. (2016). *The Symptoms of Schizophrenia Experienced by Nina Sayers in Film Black Swan*. Obtenido de <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Symptoms-of-Schizophrenia-Experienced-by-Nina-Niken/e793e4495e039fad448d81e51dbc213257c5d975>
- OMS. (3 de octubre de 2019). *Salud mental*. Obtenido de <https://www.who.int/es/news-room/facts-in-pictures/detail/mental-health>
- Peiró, R. (2021). *Psicología del color*. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/psicologia-del-color.html>
- SINTEC. (2016). *Los conceptos fundamentales del sonido*. Obtenido de <https://www.sintecinsonorizacion.com/es/noticias/conceptos-fundamentales-sonido-9.htm>
- The Academy Awards. (2007). *Los Oscars*. Obtenido de <https://web.archive.org/web/20070407234926/http://www.oscars.org/aboutacademyawards/index.html>

Referencias fílmicas

- Scorsese (Dirección). (2010). *Shutter Island* [Película].
- Aronofsky (Dirección). (2010). *Black Swan* [Película].
- Philips (Dirección). (2019). *Joker* [Película].
- Alarcon (Dirección). (2018). *Mar Negro* [Película].

Anexos

Guion literario

ENTRE IMAGENES

1. ESC EXT. CALLE 5/DÍA

DARÍO (30), un joven, cansado, desaseado, camina de bajada por la calle, con gente caminando, detrás suyo un HOMBRE pasa por su lado, con fuerza, el cuerpo del hombre choca su cuerpo, se da la vuelta

DARÍO

Ey!

DARÍO mira al horizonte, baja la mirada y hace el ademán de darse la vuelta, antes de esto visibiliza una billetera en el piso, mira hacia los lados, y nadie presta atención a la billetera, DARÍO recoge la billetera de manera lenta, cuida sus movimientos, mira a su alrededor mientras sostiene la billetera de manera que esté visible, con la mirada busca a alguien entre la gente, a nadie parece importarle, DARÍO dudoso guarda la billetera en el bolsillo de su pantalón, y camina hacia adelante.

2. ESC INT. COMEDOR DE DARÍO/DÍA

DARÍO entra con prisa al comedor, el ambiente es agradable, el lugar es pequeño, unas plantas, cuadros y un reloj en la pared, una ventana deja entrar luz, el ambiente está un poco polvoriento, una maceta en la esquina con plantas, al lado derecho se encuentra un perchero con unas cuantas prendas, al lado una puerta que da a una pequeña cocina.

DARÍO deja su chalina colgada en el perchero, se quita los zapatos de manera brusca, y se sienta en una silla, pone la billetera sobre la mesa, revisa con curiosidad lo que contiene, su madre ANA (48), cabello oscuro, delgada, se encuentra junto a la cocina, vacía unos cuantos utensilios, silenciosa. Se acerca a DARÍO con curiosidad, ANA posa su mano en el hombro de DARÍO, DARÍO se sobresalta

DARÍO

Me asustaste

ANA dirige su mirada hacia DARÍO, DARÍO da vuelta con la cabeza, la mira, y le sonríe

DARÍO

Mira lo que encontré

ANA recorre una silla y se sienta a un costado de DARÍO

ANA

¿Dónde la encontraste?

DARÍO

En la calle, estaba viniendo y la encontré ahí,
tirada en el piso

ANA mira a DARÍO fijamente

ANA

¿En serio hijito?

DARÍO

Sí, sí

ANA mira a DARÍO incrédula , DARÍO percibe la mirada de su madre

DARÍO

Mamá, no me la robé

ANA

Solo pregunto papito

ANA hace una seña levantando las dos manos, quitándose la

culpa, ANA se levanta y se va en dirección a la cocina, DARÍO revisa lo que hay dentro de la billetera, encuentra una curiosa foto de una mujer cargando un bebé en brazos, la cara de la mujer está rasgada por lo que no se reconoce a la persona, DARÍO se intriga por la foto, re busca alguna otra cosa en la billetera, encuentra unas cuantas monedas, y dos recetas médicas

ANA (cont'd)

(o.s.)

Sería bueno que busques al dueño

DARÍO sigue viendo las cosas de la billetera

ANA

(o.s.)

Esas recetas médicas parecen ser importantes

DARÍO pierde la mirada en la fotografía rasgada, la mira con intriga

ANA (cont'd)

¿Hijo?

DARÍO vuelve en sí mismo y mira hacia el piso por un instante, pensativo, asiente con la cabeza lentamente y reafirma su respuesta asintiendo con más energía,

DARÍO

Sí, sí

La mirada de DARÍO se pierde otra vez.

3. ESC EXT. CALLE 5/DÍA

DARÍO camina en la calle donde encontró la billetera, mira a su alrededor, con la mirada busca algo, da unos pasos alrededor del punto donde encontró la billetera, mira el piso, levanta la mirada hacia los lados, y mira hacia arriba, no encuentra nada, un grupo gente está pasando, hablan unísono, DARÍO trata de encontrar información, habla con una chica sentada en unas escaleras, DARÍO sube la calle, y pregunta a las personas que se encuentran alrededor, no consigue información.

4. ESC EXT. CALLE/DÍA

DARÍO concentrado va caminando por la calle, con la fotografía en mano, mira la dirección de nuevo, y alza la mirada buscando el lugar, camina a lo largo de la calle, la fotografía se resbala de sus manos y es arrastrada por el viento hacia la calle, DARÍO se agacha para tratar de alcanzar la foto, al agarrarla, mira que al lado de la foto hay un volante color rojo que llama su atención, lo levanta en conjunto con la foto, lee el volante:

“Se busca billetera con documentos importantes,
buena recompensa, llamar al: 76661136”

DARÍO esboza una sonrisa y camina mirando hacia los lados concentrado, enérgico, cruza la calle y va en dirección a una tiendita.

5. ESC INT. TIENDITA /DIA

DARÍO llega a la tiendita , alza uno de los teléfonos, mira hacia las números que tiene el teléfono, y marca el número del volante, el teléfono suena DARÍO no obtiene respuesta, se queda pensativo, cuelga el teléfono con fuerza, saca dinero de su bolsillo para pagar la llamada, mira hacia los lados pensativo, deja las monedas en el mostrador, molesto, se va caminando, tira el volante al piso.

6 . ESC INT. HABITACIÓN DE DARÍO/NOCHE

DARÍO ingresa a la habitación, ANA está sentada con las manos en la mesa, se acerca a la mesa, se dirige hacia ANA, le da un beso en la mejilla

DARÍO

Hola mamita

ANA

Hola papito, ¿cómo estás?

DARÍO hace una mueca de insatisfacción, se da la vuelta, se saca la chalina y la coloca en el perchero

ANA

Sentate hijito, te voy a traer un juguito, debes estar cansado

ANA se levanta y extiende una silla para DARÍO, se dirige a la cocina, DARÍO se sienta, se acomoda, deja la billetera en la mesa y mira en dirección de ANA

ANA (cont'd)

(O.S.)

¿Y qué tal te fue hoy? ¿Encontraste algo?

DARÍO mirando en dirección a la mesa, juega con la billetera, con la mirada perdida

DARÍO

Un número, y una dirección, nada importante, nada que sirva

ANA se acerca a la mesa con 2 vasos de jugo, se sienta al lado de DARÍO y le da el vaso, DARÍO hace el ademán de agarrar, el vaso no está

ANA

Toma hijito servite

DARÍO (cont'd)

Gracias ma

ANA toma un sorbo del jugo y luego DARÍO toma un poco, el vaso aparece en su mano

ANA

¿Me decías hijito? ¿Encontraste algo?

7. ESC EXT. CALLE/GRADAS DÍA

DARÍO está sentado en unas gradas, pensativo en silencio, con los dedos roza la billetera que sostiene en las manos.

8. ESC EXT. CALLE/PASAJE DÍA

DARÍO camina mirando a los lados, el pasaje se encuentra lleno, las personas pasan por su lado, la gente murmura, DARÍO está nervioso, la gente lo mira cuando pasa, los ojos de DARÍO no se dejan de mover mirando a todos lados de manera nerviosa.

9. ESC EXT. CALLE/DÍA

DARÍO, con la cabeza baja, camina por una calle donde hay poca gente, y con la billetera en mano. Levanta la cabeza. ANA camina de espaldas, DARÍO corre para encontrarla.

DARÍO

¡Mamá!

ANA se voltea, tiene una bolsa en la mano, le sonríe pero da un paso atrás y agarra su bolsa con fuerza.

ANA

¿Disculpe?

DARÍO

¿Qué haces aquí? Pensé que no ibas a salir.

La señora mira a los lados y vuelve a mirar a DARÍO.

ANA

Creo que te estás equivocando.

DARÍO se queda en silencio un par de segundos.

DARÍO

No, no. Mejor te ayudo.

DARÍO intenta agarrar la bolsa de la señora. La señora se aparta, mientras DARÍO bruscamente intenta agarrar la bolsa.

ANA

¿Qué le pasa? Me está lastimando. ¡Auxilio!

Mientras la señora grita, dos personas se acercan.

SEÑOR

¡Joven que pasa! Déjala.

El señor agarra de la chaqueta y los hombros a DARÍO y lo empuja. DARÍO los mira mientras se agarra el hombro.

SEÑOR (cont'd)

Ratero de mierda, ahorita vamos a llamar a la policía.

DARÍO se queda mirando mientras le gritan, da unos pasos atrás y se va rápidamente del lugar.

10. ESC INT. HABITACIÓN DE DARÍO/NOCHE

DARÍO abre la puerta, entra a la habitación, apoya su espalda en la puerta, se queda parado unos segundos, está en completo silencio, ligeramente se escucha la respiración de DARÍO, se saca su chamarra y la tira al piso, camina hacia su cama, se sienta, mira hacia el piso, se queda ahí un segundo, rápidamente levanta la cabeza, mira en dirección a la mesa de noche, y con fuerza quita todo lo que hay en la mesa y lo tira al suelo. Rompe algunos vasos que tenía al frente, levanta la mesa y la voltea, los pocos

objetos que estaban ahí caen, DARÍO empieza a patear las cosas y empieza a llorar, se desploma en el piso.

DARIO (CONT'D) (cont'd)

Mamá...

En el piso, DARÍO mira al frente y está la billetera. La toma, la mira y encuentra una marca rasgada, lo que parece ser una D, DARÍO toca con la yema de los dedos la pequeña marca.

11. ESC INT HABILITACIÓN DÍA (FLASHBACK)

DARÍO está sentado en la mesa. DARÍO tiene una billetera en una mano y una aguja en la otra.

MAMA

(V.O.)

Espero te guste papito

DARÍO con la aguja empieza a rasgar la billetera.

12. ESC INT HABILITACIÓN DÍA (FLASHBACK)

DARÍO tiene una billetera en una mano, sentado en el comedor, dirige su palabra a alguien en la habitación.

DARÍO

Mira

Se queda en silencio unos segundos esperando una respuesta.

DARÍO

Cuando estaba viniendo aquí me lo encontré,
estaba tirado en la calle

Se vuelve a quedar en silencio. La habitación está vacía.

DARÍO

Sí, sí, mamá, no me lo robe

DARÍO sonríe al vacío.

12. ESC INT FARMACIA (FLASHBACK)

DARÍO, entra a la farmacia, está parado delante de un estante, y la farmacéutica se acerca a atenderlo

FARMACÉUTICA

Me puede mostrar la receta, por favor

DARÍO extiende la receta a la farmacéutica

FARMACÉUTICA

Clozaril, deme un momento

DARÍO, se queda mirando a la nada, pensativo

13. ESC EXT CALLE DÍA (FLASHBACK)

DARÍO (5) está sentado en una banca, con la cabeza agachada, nadie a su alrededor. Tiene una foto en sus manos, la agarra con fuerza al punto que la foto se arruga. Empieza a rasgar la imagen de la mujer en la foto con sus uñas.

14. ESC EXT CALLE DÍA (FLASHBACK)

DARÍO está en una cabina de teléfono en la calle, con el teléfono en el oído, mientras espera a que le respondan.

15. ESC INT HABITACIÓN DARÍO DIA (FLASHBACK)

El teléfono de DARÍO está sobre la mesa de noche, suena repetidas veces.

20. ESC INT. HABITACIÓN DE DARÍO/NOCHE

DARÍO, con lágrimas en los ojos, se queda quieto, apenas mueve las pestañas, la habitación está totalmente desordenada, se queda en silencio, se escucha ligeramente el sonido de la calle.

Ficha técnica

Dirección: John Durán Carolina, Mamani Condori Miguel Ángel

Guion: John Durán Carolina, Mamani Condori Miguel Ángel

Dirección de fotografía:

Montaje: John Duran Carolina

Asist. Dirección: Terrazas Ramírez Nicole Allison

Productor: John Durán Carolina, Mamani Condori Miguel Ángel

Música:

Sonido:

Operador de cámara:

Dirección de arte: Fernández Quevedo Natalia Isabel

Vestuario: Terrazas Ramírez Nicole Allison

Maquillaje:

Casting: Cuenca Tamayo Adrián Santiago, Guaraya Nineth

País: Bolivia

Año: 2021

Duración: 8 Min

Guion técnico

ESCENA	PLANO	ÁNGULO	MOVIMIENTO DE CÁMARA	DIÁLOGO	PERSONAJES	DESCRIPCIÓN/ACCIÓN	LOCACIÓN	OBSERVACIÓN
1	PM	Neutro	Plano secuencia	“Ey!”	Darío, extras	Darío camina de bajada por la calle. Un hombre corre a toda velocidad, el cuerpo del hombre choca el cuerpo de Darío. Darío se da la vuelta y grita.	Calle	
	PP	Contrapicado	Cámara fija		Darío	Darío mira hacia el horizonte y baja la mirada al piso, se agacha a recoger la billetera.	Calle	
	PD	Picado	Cámara en mano		Darío	Darío recoge la billetera	Calle	
	PM	Contrapicado	Cámara fija		Darío	Darío se levanta con la billetera en las manos dejándola ver, mira hacia los lados	Calle	
	PP	Neutro	Cámara fija		Darío	Darío abre y revisa la billetera.	Calle	
	PG	Neutro	Cámara fija		Darío	Darío guarda la billetera en su bolsillo y camina.	Calle	
2	PA	Neutro	Paneo seguimiento		Darío	Darío entra a la habitación y deja sus cosas rápidamente Darío cuelga su chalina en el perchero	Habitación Darío	
	PM	Picado	Cámara fija		Darío	Darío se sienta en una silla.	Habitación Darío	
	PM	Neutro	Cámara fija		Darío	Se agacha y se saca los zapatos	Habitación Darío	
	PM	Neutro	Fijo	“Me asustaste”	Darío y Ana	Darío concentrado revisa la billetera, la mano de Ana se posa en el hombro de Darío	Habitación Darío	

	PG	Neutro	Fijo		Darío	Darío se sobresalta y mira en dirección a Ana. Ana se sienta,	Habitación Darío	
	PM	Neutro	fijo	“Mira”	Darío y Ana	Darío le muestra la billetera a Ana	Habitación Darío	
	PM	Neutro	Fijo		Ana	Ana mira lo que Darío le muestra.	Habitación Darío	
	PM	Picado	Fijo	“¿Dónde lo encontraste?”	Darío y Ana	Darío tiene la billetera en la mano		
	PM	Neutro	Fijo	“En la calle. Estaba viniendo y la encontré tirada ahí, en el piso”	Darío	Darío mira a Ana	Habitación Darío	
	PM	Neutro	Fijo	“¿en serio hijito?”	Ana	Ana mira a Darío, y mira la billetera	Habitación Darío	
	PM	Neutro	Fijo	“Sí, si si...”	Darío	Darío mira a Ana	Habitación Darío	
	PM	Neutro	Fijo		Ana	Ana mira a Darío fijamente	Habitación Darío	
	PM	Neutro	Fijo	“Mama, no me la robé”	Darío	Darío mira a Ana	Habitación Darío	
	PM	Neutro	Fijo	“Solo te pregunto papito”	Ana	Ana levanta las manos y se levanta de la mesa	Habitación Darío	
	PG	Neutro	Fijo		Darío y Ana	Darío sigue revisando la billetera mientras Ana se levanta de la mesa y entra a la cocina.	Habitación Darío	
	PM	Neutro	Fijo		Darío	Darío mira dentro de la billetera.	Habitación Darío	
	PP	Neutro	Fijo		Darío	Darío saca una foto de la billetera	Habitación Darío	
	PM	Picado	Fijo		Darío	Darío mira billetera.	Habitación Darío	
	PP	Neutro	Fijo		Darío	Darío saca una receta medica	Habitación Darío	
	PM	Neutro, Lateral	Fijo	o.s. “Sería bueno que busques al dueño. Esas recetas parecen ser importantes”	Darío	Darío mira las monedas y desdobra los papeles, los lee	Habitación Darío	

	PD	Picado, ligeramente lateral	Fijo		Darío	Darío lee la receta médica	Habitación Darío	
	PM	Neutro, Lateral	Fijo		Darío	Darío mira concentrado	Habitación Darío	
	PP	Neutro	Fijo		Darío	Darío busca en la billetera y saca algunas monedas.		
	PM	Neutro	Fijo		Darío	Darío observa la foto.		
	PM	Neutro	Fijo		Darío	Darío tira las monedas y vuelve a levantar la foto	Habitación Darío	
	PP	Neutro	Fijo	o.s. "Hijo?"	Darío	Darío tiene la foto en manos.	Habitación Darío	
	PP	Neutro, frontal	Fijo	Si, si, si	Darío	Darío se espabila, y mira a Ana, vuelve a mirar a la billetera y asiente con la cabeza	Habitación Darío	
3	PG	Neutro	Fijo		Darío	Gente caminando	Calle	
	PA a PM	Neutro	Paneo		Darío	Darío camina en la calle donde encontró la billetera	Calle	
	PM	Picado	Fijo		Darío	Darío pregunta a una mujer que está sentada.	Calle	
	PM	Neutro	Fijo		Darío y mujer 1	La mujer le responde,	Calle	
	PG	Contrapicado	Fijo		Darío y hombre 1	Darío pregunta	Calle	
	PG	Contrapicado	Fijo		Darío	Darío pregunta a otra persona	Calle	
	PG	Contrapicado	Fijo		Darío	Darío pregunta a otra persona	Calle	
	PG	Contrapicado	Fijo		Darío	Darío pregunta a otra persona	Calle	
4	Neutro	Fijo		Darío	Darío mira hacia los lados, y mira hacia la foto que tiene en mano	Calle	Calle	
	PM	Neutro	Fijo		Darío	Darío mira hacia los lados, y mira hacia la foto que tiene en mano	Calle	
	PP	Neutro	Paneo		Darío	La fotografía se resbala de sus	Calle	

						manos, la fotografía se cae y Darío la levanta.		
	PM	Neutro	Fijo		Darío	Darío lee un cartel pegado a la pared.	Calle	
	PP	Neutro	Fijo		Darío	Un cartel con la inscripción "Se busca billetera" está pegado en la pared. Darío lo arranca.	Calle	
	PM	Contrapicado	Fijo		Darío	Darío lee el volante	Calle	
	PM	Neutro	Fijo		Darío	Darío esboza una sonrisa y mira hacia atrás. Dobla el cartel y se lo guarda en la billetera.	Calle	
5	PM	Neutro	Fijo		Darío	Darío llega a un kiosco, levanta el teléfono y saca el volante.	Kiosco/calle	
	PM	Picado	Fijo		Darío	Darío visibiliza el número de teléfono y marca el mismo.	Kiosco/calle	
	PM	Neutro	Fijo		Darío	Darío espera que le respondan. El teléfono suena.	Kiosco/calle	
	PM	Neutro	Fijo		Darío	Darío espera sin respuesta alguna.	Kiosco/calle	
	PM	Neutro	Fijo		Darío	Darío vuelve a marcar y continúa sin respuesta.	Kiosco/calle	
	PM	Neutro	fijo		Darío	Darío cuelga y deja una moneda. Arruga el volante y lo bota al piso.	Kiosco/calle	
	PG	Neutro	Fijo		Darío	Darío después de botar el papeles, se va caminando molesto.	Kiosco/calle	
6	PG	Picado	Fijo	Sentate hijito, te voy a traer un jugueto, debes estar cansado ¿Y qué tal te fue hoy? ¿Encontraste algo? Un número, y una dirección, nada importante, nada que sirva	Darío y Ana	Darío entra a la habitación y deja sus cosas rápidamente. Darío cuelga su chalina en el perchero. Ana se levanta y se dirige a la cocina.	Habitación Darío	

	PA a PM	Neutro	Fijo	Toma hijito servite	Ana	Ana sale de la cocina con dos vasos en brazo.	Habitación Darío	
	PM	Neutro	Fijo	Gracias ma	Darío y Ana	Dario recibe el vaso	Habitación Darío	
	PM	Neutro	Fijo	“Gracias Ma” ¿Me decias, encontraste un numero?	Darío y Ana	Ana se sienta al lado de Darío. Darío bebe un poco.	Habitación Darío	

7	PG	Neutro	Fijo		Dario	Dario sentado en unas gradas con una billetera en manos.	Calle	
	PP	Picado	Cámara en mano		Dario	Dario con la billetera en mano	Calle	
8	PP	Neutro	Cámara en mano		Dario	Dario camina rapido	Calle	*voces extradieéticas
	PP	Subjetivo	Cámara en mano		Dario	La gente pasa al lado de Darío	Calle	*voces extradieéticas
	PP	Neutro	Cámara en mano		Dario	Dario camina rapido	Calle	*voces extradieéticas
	PP	Subjetivo	Cámara en mano		Dario	La gente pasa al lado de Darío	Calle	*voces extradieéticas
9	PG	Neutro	Fijo		Dario	Dario camina	Calle	
	PE	Neutro	Fijo		Dario	Dario camina con las manos en el bolsillo	Calle	
	PM	Neutro	Cámara en mano		Dario	Dario levanta la cabeza	Calle	
	PE	Dorsal	Cámara en mano		Ana	ANA camina de espaldas	Calle	
	PM	Neutro	Cámara en mano	DARIO Mama	Dario	DARÍO corre	Calle	
	PE	Neutro, Lateral	Cámara en mano		Dario Ana	Dario se detiene y Ana se voltea, lo mira y da un paso atrás	Calle	
	PM	Neutro	Cámara en mano	ANA disculpe	Ana	Ana agarra su bolsa con fuerza	Calle	
	PM	Neutro	Cámara en mano	DARIO Que haces aqui Pensé que no	Dario	Dario habla a ana	Calle	

				ibas a salir				
	PM	Neutro	Cámara en mano	ANA Creo que te estas equivocando	Ana	Ana mira a los lados y habla a Diario	Calle	
	PM	Neutro	Cámara en mano		Dario	Darío, quieto en silencio	Calle	
	PE	Neutro	Cámara en mano	DARÍO No, no. Mejor te ayudo ANA qué le pasa, me está lastimando, auxilio	Darío Ana	DARÍO intenta agarrar la bolsa de la señora. La señora se aparta, mientras DARÍO bruscamente intenta agarrar la bolsa.	Calle	
	PM	Neutro	Cámara en mano	SEÑOR Joven que le pasa, déjala	Darío Ana Señor	El señor agarra de la chaqueta y los hombros a DARÍO y lo empuja. DARÍO los mira mientras se agarra el hombro.	Calle	
	PM	Neutro	Cámara en mano	SEÑOR ratero de mierda, ahorita vamos a llamar a la policía	Señor Ana	El señor se pone del lado de Ana, después del jaloneo.	Calle	
	PM	Neutro	Cámara en mano		Darío	Darío da un paso atrás y sale corriendo del lugar	Calle	
10	PG	Picado	Fijo		Darío	DARÍO abre la puerta, aún se toca el hombro, se queda parado unos segundos al lado de la puerta.	Habitación de Darío	
	PM	Neutro	Cámara en mano		Darío	Darío está parado con la mirada perdida	Habitación de Darío	
	PM	Neutro	Fijo		Darío	Darío se quita la chamarra y la bota.	Habitación de Darío	
	PM	Neutro	Cámara en mano		Darío	Darío está parado y empieza a tirar los objetos de su alrededor.	Habitación de Darío	

	PG	Neutro	Fijo		Darío	Darío está sentado al borde de la cama.	Habitación de Darío	
	PA	Neutro	Cámara en mano		Darío	Darío patea una mesa	Habitación de Darío	
	PP Largo	Neutro	Cámara en mano		Darío	DARÍO, llorando, esta echado y se retuerce. Se arrastra para levantar la billetera que esta tirada en el piso.	Habitación de Darío	
11	PG	Neutro	Fijo		Darío	DARÍO está sentado en la cama de su habitación	Habitación de Darío	
	PP	Neutro	Fijo		Darío	DARÍO tiene una billetera en una mano y una aguja en la otra.	Habitación de Darío	
	PD	Neutro	Fijo	ANA VO Espero te guste	Darío	DARÍO con la aguja empieza a rasgar la billetera.	Habitación de Darío	
12	PG	Neutro	Fijo		Darío (5)	Está sentado en una banca, con la cabeza agachada, nadie a su alrededor.	Calle	
	PP	Picado	Fijo		Darío	Tiene una foto en sus manos, la agarra con fuerza al punto que la foto se arruga.	Calle	
	PD	Picado	Fijo		Darío	Empieza a rasgar la imagen de la mujer en la foto con sus uñas.	Calle	
13	PM	Neutro	Fijo		Darío	DARÍO, está parado delante de un estante	Farmacia	
	PP	Neutro	Fijo	FARMACÉ UTICO Tienes que tener cuidado y no olvidarte de comprar y tomarlas	Darío	Recibe un sobre con pastillas en la mano.	Farmacia	
14	PM	Neutro	fijo		Darío	Revisa lo que contiene la billetera		

	PP	Picado, ligeramente lateral	fijo	“Me asustaste”	Darío	Darío se sobresalta y mira en dirección a Ana	Habitación Darío	
	PA Conjunto	Neutro frontal	fijo	“Mira lo que encontré”	Darío	Darío le muestra la billetera a Ana	Habitación Darío	
	PM	Neutro	Fijo	“Venía caminando y estaba tirada en el suelo”	Darío	Darío mira a Ana	Habitación Darío	
	PM	Neutro	Fijo	“Mamá, no la robé”	Darío	Darío mira a Ana	Habitación Darío	
	PG	Neutro	Picado		Darío	Darío mira al frente, la habitación está vacía, mientras Darío habla solo.	Habitación Darío	
15	PM	Lateral	Fijo		Darío	Darío con el teléfono en la oreja, espera que le contesten.	Café internet	
16	PP	Neutro	Fijo			El celular de DARÍO está sobre la cama.	Habitación de Darío	
	PG	Neutro	Fijo			El teléfono suena repetidas veces	Habitación de Darío	
17	PPP a PM	Neutro	Fijo - Ligero dolly out		Darío	DARÍO, con lágrimas en los ojos, se queda quieto, apenas mueve las pestañas	Habitación de Darío	
	PG	Picado casi Cenital	Fijo		Darío	La habitación está totalmente desordenada, se queda en silencio, se escucha ligeramente el sonido de la calle.	Habitación de Darío	

Cronograma de Actividades

ACTIVIDADES (1ra Etapa)	ABRIL		MAYO		
	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5
Búsqueda de					

bibliografía					
Estructura del marco teórico					
Elaboración de diseño metodológico					
Elaboración del diagnóstico					
Escritura de guion					
Presentación de Memoria Teórica(1ra Parte)					

ACTIVIDADES (2da Etapa)	AGOSTO		SEPTIEMBRE				OCTUBRE	
	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8
Visionado a profundidad de películas seleccionadas								
Procesamiento,								

Interpretación y Análisis								
Resultados de la investigación								
Finalización de Guion de Cortometraje								
Pre Producción								
Producción								
Post Producción								
Conclusión de Investigación								

Presupuesto

PRESUPUESTO							
1 DESARROLLO					Precio	total cuenta	
1.1		GUION					
	1.1.1	Escaleta y/o guion		40			
	1.1.2	Fotocopias		50			
	1.1.3	Material de archivo		20			
					110	Bs	
		TOTAL DESARROLLO			110	Bs	
2 PRODUCCION					Precio	total cuenta	
2.1		GASTOS GENERALES					

	2.1. 1	Materiales de oficina	40			
	2.1. 2	Impresiones	60			
	2.1. 3	Otros	30			
				130	Bs	
2.2 HONORARIOS PRODUCCION						
	2.2. 1	Productor de campo	0			
	2.2. 2	1er asistente de producción	0			
				0	Bs	
2.3 HONORARIOS DIRECCION						
	2.3. 1	Director	0			
	2.3. 2	Asistente de dirección	0			
	2.3. 3	Continuista	0			
				0	Bs	
2.4 FOTOGRAFIA						
	2.4. 1	Director de fotografía	0			
	2.4. 2	Asistente de fotografía	0			
	2.4. 3	Gaffer	0			
	2.4. 4	Suministros	0			
	2.4. 5	Alquiler luces y maquinaria	0			
	2.4. 6	Alquiler otro equipo	0			
	2.4. 7	Otros	0			
				0	Bs	
2.5 SONIDO						
	2.5. 1	Sonidista	0			

	2.5. 2	Otros	0			
				0	Bs	
2.6	TRANSPORTE					
	2.6. 1	Carro de producción/movilización	480			
				480	Bs	
2.7	ACTORES					
	2.7. 1	Actor Protagonista	150			
	2.7. 2	Actriz Secundaria	140			
				290	Bs	
2.8	ALIMENTACION					
	2.8. 1	Alimentación	450			
				450	Bs	
		TOTAL PRODUCCION	1350	Bs		
				Precio	total cuenta	
3	POSTPRODUCCION					
3.1	Edición de imagen					
	3.1. 1	Editor	0			
	3.1. 2	Compra material de archivo	0			
				0	Bs	
3.2	POSPRODUCCION DE SONIDO					
	3.3. 1	Diseño de sonido	0			
	3.3. 2	Mezcla final	0			
				0	Bs	
3.3	MUSICA					
	3.4. 1	Compositor/ música original	0			
	3.4. 2	Grabación de música	0			
	3.4. 3	Mezcla de música	0			

		3.4.4	Derechos de autor	0		
					0	Bs
			TOTAL POSTPRODUCCION	0	Bs	
			TOTAL PRESUPUESTO	1460	Bs	

Análisis plano por plano

SHUTTER ISLAND ESCENA FARO

PLANO		BANDA DE IMAGEN		BANDA DE SONIDO		MONTAJE
NRO	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN(COLOR, CONTENIDO)	CAMARA(ESCALA, ÁNGULO Y MOVIMIENTO)	VOZ(IN, OFF)	RUIDOS MÁS MÚSICA	(TIPO DE RACCORDS, PUNTUACIONES, CORTINILLAS)
1	7 SEG	-VERDE Y BLANCO -PERSONAJE DE COSTADO EN PLANO MEDIO, SOSTIENE UN RIFLE, CAMINA CON SIGILO.	-PM a PP -Lateral, con angulación neutra -Paneo y traveling in		- Respiración, pasos, contacto con el rifle.	
2	5 seg	-Amarillo y verde -Personaje de costado en primer plano, se acerca a la puerta, escucha un ruido, y retrocede con alerta	-PP a PM -Lateral con angulación neutra, - ligero paneo siguiendo el personaje -Ruptura de eje		- Respiración -Pasos, arrastrado de pies -Ruido off screen	

3	1 seg	-Verde y Amarillo -Puerta -Fijo	-PM - Frontal,Angulacion Neutra -Fijo		-Ligera brisa	
4	2 seg	-Verde y blanco -Personaje de frente, mira hacia el horizonte en alerta	-PM - Frontal,Angulación neutra -Fijo		- Respiracion	
5	0,5 seg	-Verde,amarillo y blanco -Pie del personaje empuja la puerta	-PP -Frontal, angulación neutra -Fijo -Ruptura de eje		-Golpe de puerta con pie	
6	1,5 seg	-Verde y amarillo -Personaje patea puerta y entra bruscamente,se arrodilla y apunta con el rifle.	-PG -Lateral a frontal con angulación neutra. -Fijo. -Ruptura de eje.		-Golpe a la puerta, rechinado de la puerta, pierrastro.	
7	3 seg	-Amarillo y verde -Personaje sentado en una silla, sus brazos encima del escritorio.	-PG -Frontal, angulación neutra -Fijo	Por qué estás mojado bebé?	La brisa del viento	
8	1,5 seg	-Verde y amarillo -Personaje arrodillado, apunta	-PG -Frontal con angulación		Brisa del viento	

		con el rifle	neutra. -Fijo.			
9	1,5 seg	-Verde y amarillo -Personaje arrodillado, apunta con el rifle	-PM -Lateral con angulación neutra	¿Qué dijiste?	Brisa del viento	
10	1 seg	-Amarillo y verde -Personaje sentado en una silla, sus brazos encima del escritorio.	-PG -Lateral a frontal con angulación neutra. -Fijo. -Ruptura de eje.	Sabes exactamente lo que dije	Brisa del viento	
11	3 seg	-Verde y Amarillo -Personaje de rodillas, se pone de pie apuntando con el rifle, cierra la puerta	-PG -Frontal, con angulación neutra -Fijo		Puerta cerránd ose, bisagras viejas rechinan	
12	7 seg	-Verde y Amarillo - Personaje camina hacia adelante apuntando con el rifle	-PA, PM, PP, PPP, PM -Frontal, pasa a Lateral, luego Dorsal, Angulación neutra -Travelling out, con un paneo hacia la derecha y luego hacia la izquierda		-Pasos -Crujido de piso de madera	
13	2	-Verde y Amarillo	-PM	“El rifle está		

	seg	-Personaje sentado en la silla del escritorio	-Lateral con ligero frontal, con angulación neutra -Fijo	vacío,a propósito”		
14	4 seg	-Verde y amarillo -Personaje con rifle en mano seda la vuelta, y revisa las balas en el rifle	-PA -Dorsal, ligeramente frontal, angulación neutra -Fijo		Bisagra de la puerta rechinando	
15	2 seg	-Verde y amarillo -Personaje cierra la puerta, mira hacia el piso y se da la vuelta	-PP -Dorsal, luego frontal, angulación neutra -Fijo			
16	1,5 seg	-Verde y Amarillo -Personaje sentado en la silla del escritorio invita a sentarse al otro personaje	-PM -Lateral con ligero frontal, con angulación neutra -Fijo	“Toma asiento”	-Piso de madera rechina -Pasos -Suenan chocando las Piezas del rifle	
17	1,5 seg	-Verde y amarillo -Personaje con la mirada perpleja	-PP -Frontal, angulación neutra -Fijo			
18	4 seg	-Verde y amarillo -Enfoca en un proyector y luego vemos una pistola	-PD de un proyector y luego pasa al PD de		- Respiración off screen	

			<p>una pistola</p> <ul style="list-style-type: none"> - Angulación neutra a un ligero picado -Ligero Tilt Down 		del personaje	
19	2 seg	<ul style="list-style-type: none"> -Verde y amarillo -Personaje con la mirada perpleja 	<ul style="list-style-type: none"> -PP -Frontal, angulación neutra -Fijo 	“Por el amor de Dios”	<ul style="list-style-type: none"> - Respiración del personaje 	
20	1,5 seg	<ul style="list-style-type: none"> -Verde y Amarillo -Personaje sentado en la silla del escritorio trata de convencer al otro personaje que se siente 	<ul style="list-style-type: none"> -PM -Lateral con ligero frontal, con angulación neutra -Fijo 	“Sécate, te vas a resfriar”		
21	2,5 seg	<ul style="list-style-type: none"> -Verde y Amarillo -Personaje mira fijamente al otro personaje, y le responde 	<ul style="list-style-type: none"> -PP -Frontal, angulación neutra -Fijo 	“Bueno”		
22	2 seg	<ul style="list-style-type: none"> -Verde y Amarillo -Personaje deja el rifle a un lado apoyado en la pared, sin quitar la mirada al otro personaje 	<ul style="list-style-type: none"> -PA -Frontal, angulación neutra -Fijo 		<ul style="list-style-type: none"> -Sonido del rifle al tocar el suelo -Pies arrastrándose 	
23	3 seg	<ul style="list-style-type: none"> -Verde y Amarillo -Personaje sentado en la silla del escritorio habla con el otro personaje 	<ul style="list-style-type: none"> -PM -Lateral con ligero frontal, con angulación neutra 	“¿Lastimaste mucho al guardia?”		

			-Fijo			
24	4 seg	-Verde y Amarillo -Personaje responde al otro personaje, con desentendimiento	-PA -Frontal, angulación neutra -Fijo	“No sé de qué estás hablando”		
25	8 seg	-Verde y Amarillo -Personaje sentado en la silla del escritorio habla con el otro personaje, luego llama por teléfono	-PM -Lateral con ligero frontal, con angulación neutra -Fijo	“Sí, él está aquí” “Pídale al Dr. Sheehan que atienda a su hombre”		
26	9 seg	-Verde y Amarillo -Personaje responde al otro personaje con incredulidad, camina hacia adelante	-PA -Frontal, angulación neutra -Fijo	“Entonces... ¿El Dr. Sheehan llegó en el transbordador esta mañana?” OS: “No precisamente”	-Voz de uno de los personajes Off Screen -Pasos	
27	4 seg	-Verde y Amarillo -Personaje sentado en la silla del escritorio habla con el otro personaje, lo sigue con la mirada	-PM -Frontal, angulación neutra -Paneo hacia la derecha	“Arruinaste mi auto, en serio amaba ese auto”		
28	3 seg	-Verde y Amarillo -Personaje responde al otro	PM -Frontal, angulación	“Lo siento mucho”		

		personaje con incredulidad, camina hacia adelante	neutra -Ligero paneo hacia la izquierda siguiendo al personaje			
29	4 seg	-Verde y Amarillo -Personaje sentado en la silla del escritorio habla con el otro personaje, lo sigue con la mirada	-PM -Frontal, angulación neutra -Paneo hacia la derecha	“Los temblores están empeorando no?”		
30	3 seg	-Verde y Amarillo -Personaje pensativo escucha al otro personaje	-PM -Frontal, angulación neutra -Fijo	OS: “Como van las alucinaciones?”	- Respiración cansada	
31	6 seg	-Verde y Amarillo -Personaje pensativo escucha una voz que viene desde el costado, mira hacia un lado y aprieta los ojos y los vuelve a abrir	-PP - Lateral, luego Frontal, angulación neutra -Fijo	-OS: “Vete de aquí, Teddy, Este lugar va a terminar contigo”	- Respiración cansada	
32	1,5 seg	-Amarillo y Verde, más oscuro -Personaje habla al otro personaje parada en una esquina del faro, las luces se apagan y desaparece	-PG -Frontal, con angulación neutra -Fijo		-Efecto de sonido de transición para enfatizar el final de la alucinación del personaje	

33	1,5 seg	-Verde y Amarillo -Personaje de costado, mira hacia el frente de nuevo	-PP -Frontal y luego Lateral, angulación neutra -Fijo		- Respiración nerviosa	
34	1,5 seg	-Verde y Amarillo -Mano del personaje temblando	-PD -Frontal, angulación neutra -Fijo		-Viento sopla a lo lejos - Respiración agitada	
35	1,5 seg	-Verde y Amarillo -Personaje pensativo responde al otro personaje	-PM -Frontal, angulación neutra -Fijo	“No están tan mal”		
36	4 seg	-Verde y Amarillo -Personaje sentado en la silla del escritorio habla con el otro personaje, lo sigue con la mirada	-PM -Frontal, angulación neutra -Paneo hacia la derecha	“Se pondrán peor” OS: “Ya lo sé		
37	4 seg	-Verde y Amarillo -Personaje concentrado responde al otro personaje	-PM a PP -Frontal, angulación neutra -Fijo	“La doctora Solano, me dijo de los neurolépticos”		
38	5 seg	-Verde y Amarillo -Personaje sentado en la silla del escritorio habla con el otro personaje, lo sigue	-PM -Frontal, angulación neutra -Fijo	“Ah, sí? ¿Cuándo fue eso?” OS: “Yo la		

		con la mirada		encontré...”		
39	5 seg	-Verde y Amarillo -Personaje responde con seguridad al otro personaje, señala hacia afuera	-PA -Frontal, Angulación neutra -Fijo	“En una cueva de los acantilados, pero no la van a agarrar”		
40	5 seg	-Verde y Amarillo -Personaje sentado en la silla del escritorio habla con el otro personaje, lo mira fijamente”	-PM -Frontal, angulación neutra -Fijo	“No lo dudo, dado que ella no existe		
41	1,5 seg	-Verde y Amarillo -Personaje mira fijamente confundido al otro personaje	-PM -Frontal, ligeramente lateral -Fijo		- Respiración	
42	12 seg	-Verde y Amarillo -Personaje sentado en la silla del escritorio habla con el otro personaje, lo mira fijamente	-PM -Frontal, angulación neutra -Fijo	“Tus alucinaciones están peor de lo que pensaba, no estás tomando neurolépticos, la verdad no estás tomando nada”		
43	1, 5 seg	-Verde y Amarillo -Personaje responde enojado al otro personaje,	-PM -Frontal, ligeramente lateral	“Entonces ¿Qué carajos es esto?”		

		muestra el temblor en su mano	-Fijo			
44	2 seg	-Verde y Amarillo -Personaje sentado en la silla del escritorio habla con el otro personaje, lo mira fijamente	-PM -Frontal, angulación neutra -Fijo	“Síndrome de abstinencia”		
45	4,5 seg	-Verde y Amarillo -Personaje responde enojado al otro personaje, baja mano	-PM -Frontal, ligeramente lateral -Fijo	“¿Abstinencia?, ¿De qué? si no he tomado ni un solo trago desde que llegue		
46	7,5 seg	-Verde y Amarillo -Personaje sentado en la silla del escritorio habla con el otro personaje, lo mira fijamente	-PM -Frontal, angulación neutra -Fijo	“De clorpromazina, no soy fan de la farmacología, pero en tu caso...”		
47	1,5 seg	-Verde y Amarillo -Personaje responde confundido al otro personaje	-PM -Frontal, ligeramente lateral -Fijo	”Clorproma... qué?”		
48	8 seg	-Verde y Amarillo -Personaje sentado en la silla del escritorio habla con el otro personaje, lo mira fijamente	-PM -Frontal, angulación neutra -Fijo	“Clorpromazina, lo mismo que te hemos dado los últimos 24		

				meses”		
49	6 seg	-Verde y Amarillo -Personaje responde reclamando al otro personaje	-PM -Frontal, ligeramente lateral -Fijo	“Osea, que los últimos 2 años, tuvieron a alguien drogándome en Boston?”		
50	8 seg	-Verde y Amarillo -Personaje sentado en la silla del escritorio habla con el otro personaje, lo mira fijamente	-PM -Frontal, angulación neutra -Fijo	No en Boston, aquí, llevas aquí 2 años como paciente de esta institución”		
51	15 seg	-Verde y Amarillo -Personaje responde reclamando al otro personaje, se acerca al escritorio intimidante	-PM -Frontal, ligeramente lateral -Ligero tilt up de seguimiento	“Después de todo lo que he visto acá doctor, ¿En serio cree que me va a convencer de que estoy loco? Sabe con qué clase de gente trato? Soy un alguacil federal!”		
52	3 seg	-Verde y Amarillo -Personaje sentado	-PM -Frontal,	“Eras un alguacil		

		en la silla del escritorio habla con el otro personaje, lo mira fijamente, levanta un documento	angulación neutra -Fijo	federal, aquí hay una copia de tu formulario de entrada”		
53	2 seg	-Verde y Amarillo -Personaje mira confundido al otro personaje	-PP -Frontal, ligeramente lateral, angulación neutra -Fijo			
54	4 seg	-Verde y Amarillo -Personaje sentado en la silla del escritorio habla con el otro personaje, lee el documento, levantando la mirada hacia el otro personaje	-PM -Frontal, angulación neutra -Fijo	“Prueba del 67 vo paciente,		
55	1,5 seg	-Verde y Amarillo -Personaje mira confundido al otro personaje	-PP -Frontal, ligeramente lateral, angulación neutra -Fijo			
56	3 seg	-Verde y Amarillo -Personaje sentado en la silla del escritorio habla con el otro personaje, lee el documento, levantando la mirada hacia el	-PM -Frontal, angulación neutra -Fijo	“Podrías haber revelado todo lo que pasa en este lugar”		

		otro personaje				
57	1,5 seg	-Verde y Amarillo -Personaje mira confundido al otro personaje, frunce el ceño	-PP -Frontal, ligeramente lateral, angulación neutra -Fijo		- Balbuceo	
58	4 seg	-Verde y Amarillo -Personaje sentado en la silla del escritorio habla con el otro personaje, sostiene el documento, y lo extiende hacia el otro personaje	-PM -Frontal, angulación neutra -Fijo	“Y sin embargo no encontraste el tiempo para mirarla, así que léelo ahora, adelante”	-Sonido del papel	
59	5 seg	-Verde y Amarillo -Personaje mira confundido al otro personaje, frunce el ceño más, agarra el papel y baja la cabeza para leer	-PP -Frontal, ligeramente lateral, angulación neutra -Ligero paneo hacia la izquierda		-Sonido del papel	
60	15 seg	-Personaje lee el documento concentrado, lo vemos de costado, por la parte de atrás vemos al otro personaje sentado en el escritorio de frente	-PM conjunto, a PP -Lateral a Frontal con angulación neutra -Travelling circular hacia la derecha	“El paciente es muy inteligente, veterano de guerra condecorado, estuvo en la liberación de dachau, Ex alguacil, propenso a la violencia,		

				no se arrepiente por su crimen porque niega que haya sucedido”		
61	3 seg	-Verde y Amarillo -Personaje sentado en la silla mira fijamente al otro personaje	-PM -Frontal ligeramente lateral, angulación neutra -Travelling circular hacia la izquierda	OS: “Relatos altamente desarrollados”		
62	3 seg	-Personaje lee el documento concentrado	-PP -Frontal con angulación neutra -Travelling circular hacia la derecha	“Le impiden que encare la verdad		
63	3 seg	-Personaje se enoja, alza la voz, y lanza el documento al otro personaje	-PP -Frontal con una ligera angulación contrapicada -Fijo	“Me cansé de esta mierda!, ¿Dónde está mi compañero? ¿Dónde está Chuck?”		
64	1 seg	-Verde y Amarillo -Personaje sentado en la silla, con la	-PM -Frontal, angulación			

		mirada hacia abajo se rasca la cabeza	neutra -Fijo			
65	6 seg	-Verde y Amarillo -Personaje sentado en la silla, con la mirada hacia abajo se rasca la cabeza	-PM -Frontal, angulación neutra -Fijo	- "Pongámosl o de otra forma, el nombre de tu esposa se apellidaba Chanal, estoy en lo cierto?"		
66	2 seg	-Verde y amarillo -Personaje se enoja, alza la voz, y mira amenazante	-PP -Frontal con una ligera angulación contrapicada -Fijo	- "No te atrevas a hablar de ella"		
67	1,5 seg	-Verde y amarillo -Personaje mira fijamente y determinado al otro personaje	-PP -Frontal, angulación neutra -Fijo	"Es necesario		
68	1 seg	-Verde y amarillo -Personaje enojado sigue con la mirada al otro personaje que cruza hacia el otro lado	-PP -Frontal con una ligera angulación contrapicada -Fijo		-Pasos	
69	7 seg	-Verde y Amarillo -Personaje camina hacia una caballete, lo destapa y es una pizarra, apunta una	-PM -Frontal, angulación neutra -Fijo	¿Qué tienen en común estos nombres? Es tu regla de cuatro	- Rechinar de lámpara - Destapa	

		lámpara en esa dirección		Andrew, ¿Que ves?"	do de sábana	
70	4 seg	-Verde y amarillo -Personaje enojado alza la voz amenazando al otro personaje	-PP -Frontal con una ligera angulación contrapicada -Fijo	“Si le hicieron algo a mi compañero ..., cometieron una violación de...”		
71	8 seg	-Verde y Amarillo -Personaje mira hacia el otro personaje y grita amenazante, apunta a la pizarra dominante	-PM -Frontal, angulación neutra -Fijo	“Andrew, concéntrate!, ¿Qué ves?, los nombres tienen las mismas letras”		
72	2 seg	-Verde y amarillo -Personaje deja de fruncir el ceño, se aleja un paso, y se enfoca en lo que dice el otro personaje	-PP -Frontal con una ligera angulación contrapicada -Fijo			
73	8 seg	-Verde y Amarillo -Personaje mira hacia el otro personaje y apunta a la pizarra, explicando la situación	-PM -Frontal, angulación neutra -Fijo	“Edward Daniels, tiene las mismas letras que Andrew Laeddis, igual que Rachel Solano y		

				Dolores Chanal, son anagramas”		
74	2 seg	-Verde y amarillo -Personaje alza oa voz a la defensiva contra el otro personaje, mira con incredulidad	-PP -Frontal con una ligera angulación contrapicada -Fijo	“Sus tácticas no van a funcionar conmigo”		
75	9 seg	-Verde y Amarillo -Personaje mira hacia el otro personaje y apunta a la pizarra, explicando la situación	-PM -Frontal, angulación neutra -Fijo	“Viniste acá por la verdad, y acá está, tu nombre es Andrew Laeddis, el 67 vo paciente en Ashecliffe, eres tú Andrew		
76	2 seg	-Verde y amarillo -Personaje baja la voz y casi susurrando le habla a el otro personaje con incredulidad	-PP -Frontal con una ligera angulación contrapicada -Fijo	“Mentiras”		
77	9 seg	-Verde y Amarillo -Personaje mira hacia el otro personaje sigue, explicando la situación	-PM -Frontal, angulación neutra -Fijo	“Te internaron hace 24 meses, cometiste un crimen terrible y no te puedes		

				perdonar así que inventaste otra persona”		
78	8 seg	-Verde y amarillo -Personaje ya calmado con la voz baja le habla a el otro personaje nervioso con preocupación	-PP -Frontal angulación neutra -Fijo	“Yo..., pasemos a los hechos, sí?”		
79	5 seg	-Verde y Amarillo -Personaje se aleja de la pizarra mira hacia el otro personaje sigue, explicando la situación	-PM -Frontal, angulación neutra -Ligero paneo hacia la izquierda	“Creaste una historia donde no sos un asesino, sino un héroe, un alguacil”		
80	2,5 seg	-Verde y amarillo -Personaje mira a el otro personaje nervioso, e incrédulo	-PM -Frontal angulación neutra -Fijo	OS: ”Viniste a investigar un caso”		
81	1,5 seg	-Verde y Amarillo -Personaje mira hacia el otro personaje sigue, explicando la situación	-PM -Frontal, angulación neutra -Fijo	“Todo lo que te digamos...”		
82	2,5 seg	-Verde y amarillo -Personaje mira a el otro personaje con confusión	-PM -Frontal angulación neutra -Fijo	OS: “Sobre quién eres, o qué hiciste...”		
83	4	-Verde y Amarillo	-PM	“Lo puedes		

	seg	-Personaje mira hacia el otro personaje, se calma un poco y alza la mano para explicarle algunas cosas	-Frontal, angulación neutra -Fijo	descartar como una mentira”		
84	3 seg	-Verde y amarillo -Personaje mira a el otro personaje, alza la voz y se acerca un poco, amenazante	-PM -Frontal angulación neutra -Fijo	“Mi nombre es Edward Daniels”		
85	4 seg	-Verde y Amarillo -Personaje mira hacia el otro personaje y le habla, eleva la voz	-PM -Frontal, angulación neutra -Fijo	“Conozco esta fantasía desde hace 2 años, conozco cada detalle”		
86	2 seg	-Verde y amarillo -Personaje mira fijamente confundido a el otro personaje	-PM -Frontal angulación neutra -Fijo	OS: “El paciente 67, la tormenta”		
87	3 seg	-Verde y amarillo -Personaje le habla tranquilo a el otro personaje	-PM -Frontal angulación neutra -Fijo	“Rachel Solano, tu compañero perdido”		
88	5 seg	-Verde y amarillo -Personaje mira fijamente confundido a el otro personaje	-PM -Frontal, angulación neutra -Fijo	OS: “Los sueños que tienes a Diario, En Dachau, tal vez no mataste a los		

				guardias”		
89	8 seg	-Verde y amarillo -Personaje le habla tranquilo a el otro personaje	-PM -Frontal con angulación neutra -Ligero travelling in	“Ojala pudiera dejarte vivir en tu mundo de fantasía, de verdad quisiera”		
90	4 seg	-Verde y amarillo -Personaje mira fijamente confundido a el otro personaje	-PM -Frontal, angulación neutra -Fijo	OS: “Pero eres violento, entrenado...”		
91	10 seg	-Verde y amarillo -Personaje le habla tranquilo a el otro personaje	-PM -Frontal con angulación neutra -Ligero travelling in	“Eres el paciente más peligroso que tenemos,has lastimado a ordenanzas, guardias, pacientes, hace 2 semanas atacaste a Noyce” OS: “No no, ya se de que se trata”		
92	2 seg	-Verde y amarillo -Personaje mira fijamente enojado a el otro personaje	-PM -Frontal, angulación neutra	“Noyce fue obra suya”		

			-Fijo			
93	1,5 seg	-Verde y amarillo -Personaje le habla tranquilo a el otro personaje	-PM -Frontal con angulación neutra -Fijo	“Claro que no”		
94	2,5 seg	-Verde y amarillo -Personaje mira fijamente enojado a el otro personaje, se pone tenso y alza la voz, se acerca	-PM -Frontal, angulación neutra -Fijo	“Dame una razón, por la que yo lo atacaría”		
95	6 seg	-Verde y amarillo -Personaje le habla tranquilo pero con determinación a el otro personaje	-PM -Frontal con angulación neutra -Fijo, con ligero travelling in, casi nulo	“Porque él te llamó Laeddis, y sabes harías lo que fuera por no ser él, tengo una transcripción de tu charla con él ayer”		
96	3 seg	-Verde y amarillo -Personaje mira fijamente con preocupación a el otro personaje	-PM -Frontal, angulación neutra -Fijo			
97	4,5 seg	-Verde y amarillo -Personaje le habla con determinación a el otro personaje, toma un documento del escritorio	-PM -Frontal con angulación neutra -Fijo, con ligero travelling in, casi nulo	“Esto se trata de ti y de Laeddis, siempre ha sido así”	-Sonido de hojas de papel	

98	2 seg	-Verde y amarillo -Personaje mira fijamente con preocupación a el otro personaje, toma el documento	-PM -Frontal, angulación neutra -Fijo		-Sonido de hojas de papel	
99	2 seg	-Verde y amarillo -Personaje mira fijamente a el otro personaje, esperando su respuesta	-PP -Frontal con angulación neutra -Fijo			
100	3 seg	-Verde y amarillo -Personaje mientras lee el documento, reclama a el otro personaje con amenaza	-PM -Frontal, angulación neutra -Fijo	“No no, aquí dice que esto es sobre mí, y Laeddis”		
101	6 seg	-Verde y amarillo -Personaje mira fijamente a el otro personaje, mientras trata de explicar la situación	-PP -Frontal con angulación neutra -Fijo	“Cuando le preguntaste qué le pasó en la cara, dijo, fuiste tú,		
102	3 seg	-Verde y amarillo -Personaje mientras lee el documento, contradice a el otro personaje con nerviosismo	-PM -Frontal, angulación neutra -Fijo	“Quiso decir que fue mi culpa...”		
103	10 seg	-Verde y amarillo -Personaje mira fijamente a el otro personaje, y con determinaci´n le habla alzando la	-PP -Frontal con angulación neutra -Fijo	“Casi lo mataste, El alcalde y la junta de supervisores		

		voz		decidieron... ”		
--	--	-----	--	--------------------	--	--

104	2 seg	-Verde y amarillo -Dos personajes, uno de espalda, el otro de frente, mira fijamente confundido.	-PM -Frontal con angulación neutra -Fijo		- Respira ción, brisa del viento.	
105	5 seg	-Verde y amarillo -Dos personajes, uno de espalda, el otro de frente, mira fijamente.	-PP a PM -Lateral con angulación neutra, - ligero paneo siguiendo el personaje -Ruptura de eje	Te van a hacer una lobotomía, Andrew ¿Lo entiendes?	-Brisa del viento	
104	8 seg	-Verde y amarillo -Dos personajes, uno de espalda, el otro de frente, mira fijamente confundido y cambia de expresión.	-PM - Frontal,Ang ulación Neutra -Fijo	Sí, claro que entiendo,	-Ligera brisa	
105	1.5 seg	-Verde y amarillo -Dos personajes, uno de espalda, el otro de frente, cambia de expresión respecto a lo que le van diciendo.	-PM - Frontal,Ang ulación neutra -Fijo	Si no le sigo la correinte...	-Ligera brisa	

106	5.5 seg	-Verde y amarillo -Dos personajes, uno de espalda, el otro de frente, va subiendo de tono en lo que le va diciendo.	-PM -Frontal, angulación neutra -Fijo	... en su jueguito. Dr. Naehring me convertirá en uno de sus fantasmas.		
107	2 seg	-Verde y amarillo -Dos personajes, uno de espalda, el otro de frente, lo mira fíamente	-PM -Frontal, angulación neutra -Fijo	¿Qué hay de mi compañero?	-Brisa fuera del lugar	
108	14 seg	-Verde y amarillo -Dos personajes, uno de espalda, el otro de frente, va subiendo el tono de voz continuamente. Hasta que un tercer personaje ingresa por su espalda a la habitación, camina lentamente en dirección a ellos.	-PM -Frontal, angulación neutra -Fijo seguido de un ligero paneó.	¿Vas a decirles a mis superiores que es un mecanismo de defensa? Hola, jefe	-Brisa fuera del lugar - Rechina do de la puerta -Pasos sobre la madera del piso	
109	3 seg	-Verde y amarillo -Personaje, confundido, sigue con la mirada al personaje que ingreso.	-PM -Lateral, angulación neutra -Fijo		-Pasos	
110	4 seg	-Verde y amarillo -Tres personajes, dos se quedan parados, mientras el	-PA -Frontal -Ligero paneó		-Pasos - Respira ción	

		del medio camina y se acomoda				
111	13 seg	-Verde y amarillo -Un personaje mira al frente, confundido, baja la mirada y mira al frente.	-PP -Frontal -Fijo	¿Qué pasa aquí? ¿Trabajas para el?	- Respiración	
112	4 seg	-Verde y amarillo Tres personajes, dos se quedan parados, mientras el del medio camina y se acomoda	-PA -Frontal -Paneo		-Pasos - Respiración	
113	4 seg	-Verde y amarillo Tres personajes, dos se quedan parados, mientras el del medio camina y se acomoda	-PA -Frontal -Paneo		-Pasos - Respiración	
114	5 seg	-Verde y amarillo -Tres personajes, uno de espalda, uno de frente y uno de costado. El primero señala al último mientras habla.	-PA -Frontal -Fijo	Lo siento. Alguien tenía que estar contigo y protegerte	-Brisa	
115	13 seg	-Verde y amarillo -Un personaje, notablemente confundido, habla con el otro personaje.	-PM -Frontal -Fijo	Me has estado vigilando, cada minuto. ¿Quién eres? ¿Quién eres? Dime.	-Ligera brisa	
116	2	-Verde y amarillo	-PM	¿No me	-Ligera	

	seg	-Dos personajes, uno de espaldas y el otro de frente	-Frontal -Fijo	reconoces Andrew?	brisa	
117	2 seg	-Verde y amarillo -Un personaje, notablemente confundido.	-PM -Frontal -Fijo		-Ligera brisa	
118	7 seg	-Verde y amarillo - Dos personajes, uno de espaldas y el otro de frente, habla de manera tranquila.	-PM -Frontal -Fijo	He sido tu psiquiatra los últimos dos años, Soy Lester Sheehan	- Ligera brisa	
119	7 seg	-Verde y amarillo -Un personaje, notablemente confundido. Mueve la cabeza en negación.	-PM -Frontal -Fijo	Te conte lo de mi esposa	- Ligera brisa	
120	2 seg	-Verde y amarillo - Dos personajes, uno de espaldas y el otro de frente.	-PM -Frontal -Fijo	Lo se Baje por un...	- Ligera brisa	
121	2 seg	-Verde y amarillo -Dos personajes, se ve el detalle de la espalda de uno, el otro de frente mira al piso y camina a su izquierda.	-PM -Frontal -Paneo	...acantilado por ti, confié en ti.	- Ligera brisa	
122	3 seg	-Verde y amarillo -Un personaje enojado levanta la voz.	-PM -Frontal -Fijo	Arriesgue todo por ti. ¡Todo!		
123	1 seg	-Verde y amarillo - Dos personajes, uno de espaldas y	-PM -Frontal -Fijo	Ya lo sé jefe	-Ligera brisa	

		el otro de frente, le habla de manera tranquila.				
123	2 seg	-Verde y amarillo -Dos personajes, uno de costado, el otro de frente.	-PM -Frontal -Fijo	Se nos acaba el tiempo Andrew		
124	2 seg	-Verde y amarillo -Dos personajes, uno de espaldas y el otro de frente.	-PM -Frontal -Fijo	le juré a la junta de supervisores ...	- Respiración	
125	7 seg	-Verde y amarillo -Dos personajes, uno de costado, el otro de frente.	-PM -Frontal -Fijo	que armaría la simulación más radical que jamás se ha intentado,	- Respiración	
126	4 seg	-Verde y amarillo -Dos personajes, uno de espaldas y el otro de frente, confundido, se toca la frente.	-PM -Frontal -Fijo	yo creía que si dramatizábamos esto	- Respiración	
127	5 seg	-Verde y amarillo -Dos personajes, uno de costado, el otro de frente.	-PM -Frontal -Fijo	Tu verías lo falso, lo imposible que es Has hecho todo lo que has querido durante los últimos dos días	- Respiración	
128	3 seg	-Verde y amarillo -Dos personajes,	-PM -Frontal	¿Dónde están los		

		uno de espaldas y el otro de frente.	-Fijo	nazi, experimentando?		
129	3 seg	-Verde y amarillo -Dos personajes, uno de costado, el otro de frente.	-PM -Frontal -Fijo	¿Los quirófanos satánicos?		
130	4 seg	-Verde y amarillo -Dos personajes, uno de espaldas y el otro de frente. El personaje que esta de frente intenta responder pero no puede.	-PM -Frontal -Fijo			
131	3 seg	-Verde y amarillo -Dos personajes, uno de espaldas y el otro de frente. El personaje de frente se queda mirando fijamente al otro, esperando una respuesta.	-PM -Frontal -Fijo			
132	8 seg	-Verde y amarillo - Dos personajes, uno de espaldas y el otro de frente. El personaje de frente se pone la mano en el cabeza, confundido, y se sienta.	-PM -Lateral -Tild down	Andrew escúchame	-Pasos - Respiración	
133	8 seg	-Verde y amarillo - Dos personajes, uno de espaldas, sentado, y el otro de frente. El personaje de frente	-PM - Contrapicado hacia la derecha -Fijo	si fracasamos contigo todo lo que tratamos de hacer se		

		le habla de forma tranquila.		verá desacreditado		
134	2 seg	-Verde y amarillo -Tres personajes dos de espalda y uno sentado. Este último mira hacia el piso. Hasta que el personaje que esta de espaldas de la izquierda se sienta.	-PM -Frontal, neutro. -Fijo.	Estamos en el frente de una guerra muchacho	-Pasos -Ropa.	
135	7 seg	-Verde y amarillo .Dos personajes, uno de espalda y uno de frente, sentado cerca al primero.	-PM, más cercano -Picado hacia la derecha -Fijo	y ahora todo depende de ti	-Pasos -Respiración	
136	5 seg	-Verde y amarillo -Un personaje y el detalle del brazo de otro. El personaje está sentado baja la mirada y se queda viendo un punto mientras ligeramente asienta la cabeza..	-PM -Contrapicado lateral -Fijo		-Respiración	
137	2 seg	-Verde y amarillo -El personaje del medio arremete rápidamente y toma un arma que está encima de una mesa y se aleja para después apuntar con la misma y gritar.	-PP a PM -Frontal -Cámara en mano.	No se muevan	-Golpe con la mesa -Pasos -Respiración	

138	1 seg	-Verde y amarillo -Un personaje, asustado, se levanta y da un paso detrás rápidamente.	-PM -Lateral neutro -Paneo		-Pasos - Respira ción	
139	0.5 seg	-Verde y amarillo -Un personaje apunta con el dedo y da un paso atrás.	-PM -Frontal -Ligero paneo	No no	-Pasos - Respira ción	
140	3.5 seg	-Verde y amarillo -Un personaje apunta con una pistola de izquierda a derecha, grita frenéticamente.	-PM alejado -Frontal neutro -Fijo	Mi nombre es Edward Daniels	- Respira ción	
141	4 seg	-Verde y amarillo -Tres personajes, una de espaldas y dos de frente. El primero los está apuntando con un arma de derecha a izquierda. El de la derecha está al lado de un escritorio, mientras el ultimo esta detrás del escritorio.	-PG -Frontal neutro -Fijo	la pistola esta cargada, puedo sentir el peso ¿Estas seguro de que esa es tu arma?		
142	7 seg	-Verde y amarillo -Un personaje apunta con un arma grita enérgicamente a tal punto de escupir mientras lo hace.	-PM más cercano -Frontal neutro -Fijo	¡Tiene mis iniciales a un lado! ¡Esta vez no me van a confundir!		
143	3 seg	-Verde y amarillo -Un personaje quito, delante una pizarra.	-PM -Frontal neutro a la derecha	Entonces dispara, porque es la única		

			-Fijo	manera en la que podrás salir de esta isla		
144	3 seg	-Verde y amarillo -Un personaje sostiene con ambas manos un arma. Se mueve a la derecha enojado y dispara.	-PM -Frontal neutro a la izquierda -Fijo		- Respiración	
145	1 seg	-Verde y amarillo -Un personaje cierra los ojos pero no se inmuto ante los disparos. Sangre salpica en su saco y en la pizarra que está detrás. (Alucinación)	-PM -Frontal neutro -Fijo		- Disparos, sonido metálico.	
146	0.5 seg	-Verde y amarillo -Un personaje sostiene con ambas manos un arma. Se mueve rápidamente a la izquierda enojado.	-PM -Frontal neutro -Fijo		- Respiración -Sonido rompiendo el viento mientras mueve el arma.	
147	2.5 seg	-Verde y amarillo -Ambas manos sosteniendo el arma en primer plano, moviéndose de derecha a izquierda y temblando. Un personaje en	-PS -Neutro -Paneo		- Reverberación de los disparos	

		segundo plano, levantando sus manos ligeramente. -Humo de los disparos saliendo del arma.				
148	2 seg	-Verde y amarillo -Un personaje mira al frente, quieto.	-PM -Frontal neutro a la derecha -Fijo	Andrew, por favor no		
149	3 seg	-Verde y amarillo -Un personaje sostiene con ambas manos un arma. Apunta a su izquierda pero mira a su derecha sorprendido. Gira lentamente con el arma a su derecha.	-PM -Frontal neutro a la izquierda -Fijo		- Respiración	
150	0.5 seg	-Verde y amarillo -Ambas manos sosteniendo el arma en primer plano, moviéndose de izquierda a derecha, y temblando. Un personaje en segundo plano, va bajando sus manos.	-PS -Neutro -Paneo		- Respiración -Viento	
151	1.5 seg	-Verde y amarillo -Un personaje, se mueve de izquierda a derecha	-PM -Frontal neutro -Fijo		- Zapatos arrastrándose - Respiración	
152	4	-Verde y amarillo	-PS			

	seg	-Ambas manos sosteniendo el arma en primer plano, moviéndose de izquierda a derecha, y temblando. Un personaje en segundo plano está quieto delante de la pizarra, sin sangre, y lo mira fijamente.	-Neutro -Paneo			
153	15 seg	-Verde y amarillo -Un personaje mira extrañado su arma. Baja la misma la mira la agarra con las dos manos y la rompe. Sube la mirada para hablar para después volver a bajar la mirada.	-PM a PP - Contrapicado o ligeramente, a la izquierda. -Paneo, tild down y tild up.	¿Qué le hicieron a mi maldita pistola? Es un juguete Andrew	-Pistola de plástico rozando con la mano - Respiración - Plástico rompiéndose. - Pedazos chocando con el piso de madera.	
154	6 seg	-Verde y amarillo -Un personaje con la mirada al frente camina de costado.	-PM -Frontal neutro a la derecha -Dolly out	te estamos diciendo la verdad	-Pasos	
155	2 seg	-Verde y amarillo -Un personaje mira al frente, confundido.	-PM -Frontal neutro a la izquierda	Dolores estaba loca	- Respiración	

			-Paneo			
156	3 seg	-Verde y amarillo - Dos personajes, uno de espaldas y el otro de frente, camina lentamente.	-PM -Frontal -Fijo	era depresiva, suicida, tu bebiste	-Pasos - Respira ción	
157	2 seg	-Verde y amarillo -Un personaje, se queda quiero mientras escucha confundido.	-PM -Lateral neutro -Fijo	te alejaste, ignoraste lo que te decían		
158	4 seg	-Verde y amarillo - Dos personajes, uno de espaldas y el otro de frente, camina lentamente.	-PM -Frontal -Fijo	Te mudaste a ese lago	-Pasos	
159	1 seg	-Verde y amarillo -Dos personajes, uno de espaldas y el otro de frente. Este último lo mira enojado, empezando a levantar sus manos y se abalanza rápidamente.	-PM -Frontal neutro -Fijo	después de que ella incendió su apartamento	-Pasos - Respira ción	
160	3 seg	-Verde y amarillo -Dos personajes, el primero agarra del cuello al otro y lo empuja contra una pared de ladrillo. Un tercero ingresa y los intenta separar pero es empujado a un escritorio	-PM - Contrapicad o lateral -Fijo a paneo	¡Estas mintiendo! ¡Me drogaste!	-Pasos - Respira ción	
161	2 seg	-Verde y amarillo -Un personaje se	-PG -Cenital		-Golpe con el	

		golpea con el escritorio, rápidamente levanta unos papeles de la misma.	-Fijo		escritorio - Respiración - Papeles rozando	
162	1 seg	-Verde y amarillo -Un personaje agarra unas fotos y se mueve rápidamente de derecha a izquierda.	-PM -Frontal -Paneo	¡Lo único que has hecho es mentirme!	-Pasos - Respiración .Golpes	
163	1 seg	-Verde y amarillo -Dos personajes justos agarrándose contra una pared, se acerca un tercero para agarrar a uno de ellos.	-PP -Frontal -Paneo	¡Tus hijos!		
164	5 seg	-Verde y amarillo -Tres personajes, Uno de espaldas, uno se aleja al escritorio tomándose del cuello, mientras el último, enojado, se acerca para mostrarle unas fotos al personaje de espalda.	-PM -Frontal -Cámara en mano	¡Andrew...tus hijos, Andrew, tus hijos! Simon, Henry	-Pasos -Fotos rozando	
165	2 seg	-Verde y amarillo -Uno de espalda, el otro de frente. Este último va retrocediendo mientras le	-PM -Frontal -Cámara en mano	Yo nunca tuve hijos	-Pasos - Respiración	

		muestran las fotos.				
166	8 seg	-Verde y amarillo -Tres personajes, Uno de espaldas, uno al lado del escritorio tomándose del cuello, mientras el último le muestra una foto, avanza lentamente.	-PM -Frontal neutro -Cámara en mano	Tu esposa los ahogo... en la cabaña junto al lago, mira la niña con la que sueñas, todas las noches	-Pasos -Respiración -Fotos rozando	
167	5 seg	-Verde y amarillo -Uno de espalda, el otro de frente. Este último, muy confundido, va retrocediendo mientras le muestran las fotos.	-PM -Frontal a la izquierda -Cámara en mano	Yo nunca tuve una niña La que te dice que deberías haberla salvado	-Pasos -Respiración	
168	10 seg	-Verde y amarillo -Tres personajes, Uno de espaldas, uno al lado del escritorio tomándose del cuello, mientras el último le muestra una foto, avanza lentamente.	-PM -Frontal a la derecha -Cámara en mano	... salvado a todos. Tu hija, se llamaba Rachel ¿Vas a negar que vivió? ¿Vas a negarlo?	-Pasos -Respiración	
169	19 seg	-Verde y amarillo -Uno de espalda, el otro de frente. Este último, muy confundido, se queda quieto, mientras le muestran las fotos. Baja la mirada para observar la foto,	-PM -Frontal a la izquierda -Fijo		-Pasos -Respiración	

		cierra los ojos y gira la cabeza a su derecha. Vuelve a subir la mirada, abre los ojos, ve la foto, las toma y las observa.				
170	5 seg	-Verde y amarillo -Tres personajes, Uno de espaldas, observa las fotos, uno al lado del escritorio tomándose del cuello, mientras el último se queda quieto esperando la reacción del primero. Este toca las fotos con su mano derecha.	-PM -Frontal -Fijo		-Pasos -Respiración	
171	8 seg	-Verde y amarillo -Un personaje observa unas fotos, tiene los ojos rojos a punto de llorar. Hasta que escucha la voz de una mujer.(Alucinación)	-PP -Frontal contrapicado -Fijo	Lo siento mucho, mi vida	-Respiración	
172	3 seg	-Verde y amarillo -Una personaje, mojada, camina lentamente. Una luz amarilla la ilumina fuertemente.	-PM -Frontal neutro -Fijo	Te dije que no entraras aquí	-Pasos	
173	3 seg	-Verde y amarillo -Un personaje mira al frente. Una luz	-PP -Frontal neutro	te dije que esto ...	-Respiración	

		ilumina su rostro.	-Fijo			
174	3 seg	-Verde y amarillo -Una personaje, mojada, solloza mientras habla. Una luz amarilla la ilumina fuertemente.	-PM -Frontal neutro -Fijo	...sería tu perdición		
175	4 seg	-Verde, amarillo y blanco. -Tres personajes, una niña y una mujer, se quedan mirando al personaje de la izquierda.	-PA - Contrapicad o lateral -Fijo			
176	3 seg	-Verde y amarillo -Dos personajes, el de la derecha mira al frente, el de la izquierda se queda parada de espalda. El primero voltea la mirada y la observa.	-PM abierto -Frontal contrapicad o -Fijo			
177	3 seg	-Verde y amarillo -Un personaje mira a su izquierda fijamente.	-PP -Frontal contrapicad o -Fijo		-Música extradie gética	
178	5 seg	-Verde y amarillo -Una mano, mojada, abierta se va levantando lentamente.	-PP -Frontal neutro -Fijo		-Música extradie gética	
179	43 seg	-Verde, amarillo y marrón. -Personaje ingresa	-PM -Frontal neutro	Ya regrese Lo agarramos	-Música extradie gética	

		por la puerta, deja su saco u su sombrero, camina a la cocina, abre una repisa, saca una botella de vino, toma un vaso y se sirve el vino, grita, bebe, deja el vaso, grita, confundido camina con dirección al patio, en el mismo se ve a otra personaje sentada en un columpio frete a una laguna, abre la puerta para salir.	-Plano secuencia	justo afuera de Oklahoma, debí de parar en diez lugares de aquí a Tusla, voy a dormir toda una semana ¿Dolores? ¡Dolores!	-Perilla -Puerta cerrando -Pasos -Ropa cayendo -Música diegética en radio - Bisagra -Vaso golpeando con madera -Vidrio golpeando - Liquido en vaso -	
182	4 seg	-Verde y amarillo. -Personaje sale por la puerta de vidrio y mira al frente.	-PM -Frontal neutro -Fijo		-Música extradiegética - Bisagra	
183	2 seg	-Verde y amarillo -Mujer sentada en un sillón columpio frente a la laguna	-PG -Frontal neutro -Fijo		-Música extradiegética -Pájaros	
184	3 seg	-Verde y amarillo. -Personaje frente a la puerta de vidrio, mira al frente confundido.	-PM -Frontal -Paneo	¿Dolores?	-Música extradiegética -Pájaros	

185	14 seg	- Verde y amarillo -Mujer sentada en un sillón columpio frente a la laguna, gira la cabeza, mira hacia atrás, vuelve a mirar al frente lentamente y se apoya en el sillón para levantarse.	-PC -Frontal neutro -Fijo		-Música extradie gética -Pájaros	
186	4 seg	-Verde y amarillo -Personaje mira al frente, camina, baja la grada y se detiene.	-PE -Frontal -Fijo		-Música extradie gética -Pájaros	
187	6 seg	-Verde y amarillo -El personaje se levanta del sillón, mira al frente y camina.	-PE a PM -Frontal -Dolly in		-Música extradie gética -Pájaros	
188	35 seg	-Verde y amarillo -Un personaje mira al frente, tiene una pistola en el cinturón, mueve la cabeza y frunce las cejas. El otro personaje se acerca, lo abraza y lo besa. -Cambio de eje - Se separa un segundo y lo vuelve a abrazar, el primer personaje levanta la cabeza y mira de derecha a izquierda.	-PM, PP -Frontal neutro -Dolly in, paneo, cambio de eje.	Bebe ¿Por qué estás toda mojada? Te extrañé Quiero ir a casa Estás en casa ¿Dónde están los niños?	-Música extradie gética -Pájaros	
189	3 seg	-Verde y amarillo -Dos personajes	-PM -Frontal	Están en la escuela	-Pájaros	

		juntos, frente a frente. El personaje de frente lo mira cansada, y con los ojos caídos.	neutro -Fijo			
190	9 seg	-Verde y amarillo -Dos personajes juntos, frente a frente. El personaje de frente agarra la cabeza del otro personaje con paciencia, y la mira a los ojos preocupado.	-PM -Frontal neutro -Fijo	Es sábado, cariño Las escuelas no abren los sábados	-Pájaros	
191	5 seg	-Verde y amarillo -El personaje de frente mira frustrada al personaje de espaldas y sonrío.	-PM -Frontal neutro -Fijo	La mía, si	-Pájaros	
192	6 seg	-Verde y amarillo - El primer personaje con sus manos agarrando la cabeza del segundo, la mira preocupado, rápidamente quita sus manos, sus ojos miran hacia el lago y frunce el ceño.	-PM -Frontal neutro -Ligero paneó		-Pájaros	
193	3 seg	-Verde y amarillo -Tres personajes flotando en el agua, los tres están sin movimiento.	-PG -Neutro -Fijo		-Pájaros -Ligera brisa	
194	8	-Verde y amarillo	-PA	Ay, no, Dios	-Pasos	

	seg	-Dos personajes, uno de frente. Mira preocupado y confundido al frente. Su respiración aumenta y dirige la mirada a momentos al personaje del frente y sale corriendo empujando al otro personaje.	-Frontal neutro -Fijo	mío, ¡Ay, Dios Mío!	- Respiración -Pájaros -Ligera brisa	
195	16 seg	-Verde y amarillo -Dos personajes, uno se queda parado al fondo mientras el otro salta y entra al lago, se ven cuerpos flotando a lo lejos, llega hacia el cuerpo.	-PG -Frontal neutro -Fijo	¡Ay, Dios Mío!	-Agua moviéndose -Pájaros -Agua salpicando	
196	4 seg	-Verde y amarillo -Un personaje voltea al otro personaje, sin movimiento, totalmente pálido. Ambos personajes están mojados. Le acomoda el cabello	-PM -Cenital -Fijo		-Agua moviéndose	
197	11 seg	-Verde y amarillo - Un personaje aparta el cabello del segundo personaje de su cara y le da respiración boca a boca, tratando de resucitarla.	-PM -Frontal neutro -Fijo	¡Vamos, vamos!	-Agua moviéndose	

		Mientras, el tercer personaje esta al fondo apoyada.				
198	6 seg	-Verde y amarillo -Un personaje toma en sus brazos a otro personaje. Empieza a llorar y a gritar, mira al frente y rápidamente avanza con el otro personaje en el hombro.	-PM -Frontal neutro -Fijo		-Agua moviéndose - Respiración	
199	4 seg	-Verde y amarillo - Un personaje con otro en brazos se abre paso en el agua y encuentra otro cuerpo, lo pone a su hombro	-PM -Frontal neutro -Fijo		-Agua moviéndose - Respiración	
200	8 seg	-Verde y amarillo -Un personaje pone a su hombro otro personaje y después a un tercero, extendiendo su brazo.	-PM -Frontal neutro -Fijo	-Agua moviéndose -Respiración	-Agua moviéndose - Respiración	
201	1 seg	-Verde y amarillo -Un personaje con otros tres en brazos, llora y grita fuertemente.	-PG -Cenital -Fijo	¡No!	-Agua moviéndose	
202	4 seg	-Verde y amarillo -Un personaje en la orilla camina y mira fijamente sin ninguna expresión.	-PG -Frontal -Fijo	No	-Agua moviéndose	

203	10 seg	-Verde y amarillo -Un personaje con otros tres en brazos, llora y grita fuertemente. Camina hacia la orilla lentamente.	-PG -Cenital -Tild up	No	-Agua moviéndose -Pájaros	
204	2 seg	-Verde y amarillo -Un personaje apoyada en una piedra, mojada y completamente quieta.	-PE -Frontal neutro -Fijo		-Pájaros	
205	17 seg	-Verde y amarillo -Un personaje lentamente levanta, coloca a otro personaje en la orilla en el césped	-PE -Frontal neutro -Paneo, tild down		-Pasos -Pájaros	
206	8 seg	-Verde y amarillo -Un persona se arrodilla junto al cuerpo del otro personaje y con delicadeza besa su frente	-PM -Picado -Tild up		-Pájaros	
207	26 seg	-Verde y amarillo Un personaje acaricia el pelo del personaje echado, llora, se sienta a un lado de los tres personajes echados, le quita un zapato a uno de ellos y le masajea el pie.	-PE -Frontal neutro -Fijo		-Pájaros - Respiración .-Roce de la ropa con el césped	
208	6	-Verde y amarillo	-PE		-Pájaros	

	seg	-Tres personajes echados con las manos en el pecho, sin moverse. Un personaje de espaldas, sentado. Ingres a un personaje toca la espalda del personaje de espaldas y se agacha.	-Picado frontal -Fijo		-Música extradiegética	
209	4 seg	-Verde y amarillo -Un personaje de espaldas se agacha, con sus dos manos le agarra la cara al personaje de frente.	-PM -Frontal -Fijo		-Pájaros -Música extradiegética	
210	7 seg	-Verde y amarillo -Un personaje con sus dos manos le agarra la cara al personaje de costado y sonr íe.	-PP -Lateral neutro -Fijo	Ponlos alrededor de la mesa, Andrew Los secaremos, les cambiaremos la ropa	-Pájaros -Música extradiegética	
211	1.5 seg	-Verde y amarillo -Un personaje de espaldas, con sus dos manos le agarra la cara al personaje de frente. El personaje de frente mira a un costado muy confundido.	-PM -Frontal neutro -Fijo		-Pájaros -Música extradiegética - Respiración	
212	9.5	-Verde y amarillo	-PP	Serán	-Pájaros	

	seg	-Un personaje con sus dos manos le agarra la cara al personaje de costado y sonrío mientras habla.	-Neutral lateral -Fijo	nuestras muñecas vivientes, Los llevaremos a comer al campo	-Música extradiegética - Respiración	
213	10 seg	-Verde y amarillo -Un personaje de espaldas, con sus dos manos le agarra la cara al personaje de frente. El personaje de frente levanta la mirada, con los ojos rojos, y se dirige al otro personaje.	-PM -Frontal neutro -Tild up	Si alguna vez me amaste, Dolores, Por favor no hables más	-Pájaros -Música extradiegética - Respiración	
214	7 seg	-Verde y amarillo -Un personaje abraza al personaje de costado con tristeza lo mira y mueve la cabeza antes de hablar.	-PM -Frontal neutro -Fijo	Yo te amo	-Pájaros -Música extradiegética - Respiración	
215	5 seg	-Verde y amarillo -Cambio de eje -Unas manos con anillo toca la camisa de otro personaje y lo agarra con fuerza.	-PP -Frontal neutro -Fijo		-Pájaros -Música extradiegética -Roce de la ropa	
216	7 seg	-Verde y amarillo -Cambio de eje -Un personaje abraza al personaje de costado, llora y levanta la mirada.	-PM -Frontal neutro -Fijo	Libérame	-Pájaros -Música extradiegética - Respira	

					ción	
217	5 seg	-Verde y amarillo -Un personaje de espaldas, con sus dos manos le agarra la cara al personaje de frente. El personaje de frente levanta la mirada, con los ojos rojos, una lágrima cae por su mejilla.	-PM -Frontal neutro -Fijo	Mi amor	-Pájaros -Música extradie gética - Respira ción	
218	3 seg	-Verde y amarillo -Cambio de eje -Unas manos con anillo toca la camisa de otro personaje y le agarra con fuerza el pecho.	-PP -Frontal neutro -Fijo		-Pájaros -Música extradie gética -Roce de la ropa	
219	6 seg	-Verde y amarillo -Cambio de eje -Un personaje abraza al personaje de costado, llora mientras habla y junta su frente con la del otro personaje.	-PM -Lateral neutro -Paneo	Los bañaremos Te amo	-Pájaros -Música extradie gética	
220	3 seg	-Verde y amarillo -Un personaje de espaldas, con sus dos manos le agarra la cara al personaje de frente. El personaje de frente mira con mucha tristeza.	-PM -Frontal neutro -Fijo	Yo también te amo	-Pájaros -Música extradie gética	
221	4	-Verde y amarillo	-PM		-Pájaros	

	seg	-Un personaje abraza al personaje de costado, llora mientras, sonrío, cambia su expresión facial debido al disparo.	-Lateral neutro -Paneo		-Música extradiegética - Disparo	
222	4 seg	-Verde y amarillo -Un personaje de espaldas, con sus dos manos le agarra la cara al personaje de frente. El personaje de frente mira llora mientras se agacha sosteniendo al otro personaje.	-PM -Frontal neutro -Tild down		-Pájaros -Música extradiegética - Respiración	
223	5 seg	-Verde y amarillo -Un personaje abraza al personaje de costado, cierra los ojos y cae al suelo.	-PM -Lateral neutro -Paneo		-Pájaros -Música extradiegética - Respiración -Golpe al césped.	
224	4 seg	-Verde y amarillo -Un personaje mira al suelo y llora mientras se agacha.	-PM -Frontal neutro -Paneo		-Pájaros -Música extradiegética - Respiración	
225	8 seg	-Verde y amarillo -Un personaje llora, se agacha	-PM -Lateral neutro		-Pájaros -Música extradiegética	

		ligeramente, toca el vientre de otro personaje, el cual esta ensangrentado, levanta las manos llenas de sangre.	-Tild down		gética - Respiración	
226	4 seg	-Verde y amarillo -Cuatro personajes echados en el suelo en fila, un personaje llora, sentado entre las piernas del personaje de vestido amarillo, el cual tiene el vientre ensangrentado. Un zapato rojo y un arma están dispersos en el plano.	-PG -Cenital -Fijo		-Pájaros -Música extradiegética - Respiración	
227	5 seg	-Verde y amarillo -Un personaje echado sobre el césped, tiene los ojos cerrados. Sangre recorre desde el pecho hasta el cuello, llegando hasta un collar en forma de corazón.	-PM -Cenital -Fijo		-Pájaros -Música extradiegética - Respiración -Llanto	
228	2 seg	-Verde y amarillo -Un personaje mira hacia abajo, con una expresión facial seria.	-PM - Contrapicado -Fijo	Andrew	-Llanto	
229	3 seg	-Verde y amarillo -Un personaje cae	-PM a PG -Picado		-Efecto de	

		al suelo bruscamente, mientras dos personajes se agachan rápidamente para agarrarlo. La iluminación cambia bruscamente en el cuadro.	-Dolly out		sonido agudo -Caída en suelo de madera	
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------	--	-------------------------------------------	--

SHUTTER ISLAND ESCENA PRISIÓN

NR O	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN(COLOR, CONTENIDO)	CAMARA(ESCALA, ÁNGULO Y MOVIMIENTO)	VOZ(IN, OFF)	RUIDOS MÁS MÚSICA	(TIPO DE RACCORDES, PUNTUACIONES, CORTINILLAS)
1	8 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje camina, con un fosforo encendido en la mano derecha. Tratando de ver en las sombras.	-PM -Frontal neutro -Fijo, paneo	Laedis...	-Pasos -Gotas de agua	
2	7 seg	-Marrón y amarillo -Unas celdas metálicas, un personaje está sentado al fondo mientras susurra. Se tapa de la luz, tiene una cobija al lado suyo.	-PG -Frontal picado -Dolly in	Me dijiste que estaría libre de este lugar. Lo prometiste.	-Pasos -Eco -Música extradiegética	

3	7 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje saca otro fosforo y lo enciende para iluminar el lugar.	-PM a PP -Frontal neutro -Fijo	Laedis	-Pasos -Fosforo raspando y encendiendo.	
4	6 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje camina y enciende otro fosforo para iluminar.	-PM -Frontal contrapicado -Fijo	¿Laedis?	-Pasos -Fosforo raspando y encendiendo. - Respiración	
5	4 seg	-Marrón y amarillo -Personaje, detrás de rejas, esta sentado, con las manos en la cabeza, se ríe.	-PG -Lateral picado -Fijo	Maldita sea, es bastante gracioso	-Gotas -Grillos	
6	3 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje mete una mano con un fosforo por las barandas de metal. Observa el lugar para reconocer quien está ahí.	-PM -Frontal contrapicado -Fijo	Tu voz... ¿No lo reconoces?	-Gotas -Grillos	
7	6 seg	-Marrón y amarillo -Personaje, detrás de rejas, esta sentado, con las manos en la	-PG -Lateral picado -Fijo	Después de todas las conversaciones que hemos tenido,	-Gotas -Grillos	

		cabeza, voltea a mirar ligeramente.		después de todas las mentiras que me dijiste.		
8	6 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje mete una mano con un fosforo por las barandas de metal. Observa el lugar para reconocer quien está ahí.	-PM -Frontal neutro -Fijo	Déjame ver tu cara	-Gotas -Grillos	
9	6 seg	-Marrón y amarillo -Personaje, detrás de rejas, está sentado, con las manos en la cabeza, voltea a mirar.	-PE -Lateral picado -Fijo	Dicen que soy de ellos ahora, dicen que estoy en casa, dicen que nunca saldré Tu fosforo está a punto de apagarse	-Gotas -Grillos	
10	1.8 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje mete una mano con un fosforo por las barandas de metal. Agita la mano y apaga el fosforo. Hay poca iluminación, baja la cabeza para sacar otro fosforo.	-PM -Frontal neutro -Fijo		-Viento - Respiración -Gotas -Grillos -Caja de fosforos	

11	0.2 seg	-Verde -Un fosforo raspa y enciende rápidamente.	-PD -Frontal neutro -Fijo		-Silvido y chispa de fosforo	
12	2 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje mete una mano con un fosforo por las barandas de metal y grita.	-PM -Frontal neutro -Fijo	Déjame ver tu cara		
13	4 seg	-Marrón y amarillo -Personaje, detrás de rejas, está sentado, con las manos en la cabeza, voltea a mirar.	-PE -Lateral picado -Fijo	¿Por qué? Para que puedas mentirme más, esto no se trata de la verdad.	-Grillos	
14	2 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje mete una mano con un fosforo por las barandas de metal y grita.	-PP -Frontal neutro -Fijo	Sí, se trata de exponer.	-Grillos	
15	16 seg	-Marrón y amarillo -Personaje, detrás de rejas, está sentado, con las manos en la cabeza, voltea a mirar. Se levanta rápidamente y se	-PE a PM -Lateral picado -Tild up,tild down	Esto se trata de ti y Laeddis, eso es todo lo que se ha tratado siempre Yo fui incidental,	-Pasos -Grillos	

		acerca a la reja.		una manera de entrar		
16	6 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje con un fosforo en la mano, reconoce quien está dentro y se sorprende	-PM -Frontal neutro -Fijo	George Noyce? No es posible	-Grillos	
17	5 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas se acerca. Su cara está arruinada, labios gruesos cubiertas con suturas, su cara es una masa hinchada de moretones. Se acerca a la reja para mostrarle la cara.	-PM a PP -Frontal neutro -Fijo	Te gusta	-Pasos -Grillos	
18	2 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje con un fosforo en la mano, reconoce quien está dentro y se sorprende	-PP -Frontal neutro -Fijo	Quién te hizo esto	-Grillos	
19	1 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas, se apoya en las mismas.	-PP -Frontal neutro -Fijo	Tu	-Grillos	
20	3 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje	-PP -Frontal	¿Cómo diablos	-Grillos	

		con un fosforo en la mano, se sorprende del estado del otro personaje, el cual lo empuja.	neutro -Fijo	yo...		
21	4 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas, agarra las mismas. La luz del día entra por la ventana.	-PP -Frontal neutro -Fijo	Tú charla, tu maldita charla y estoy de vuelta aquí por tu culpa		
22	5 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas habla fuerte y mira fijamente al personaje que esta de espalda.	-PP -Frontal neutro -Fijo	Encontraré una manera de arreglar esto.		
23	5 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas, agarra las mismas. Mueve la cabeza mientras habla.	-PP -Frontal neutro -Fijo	Nunca saldré, salí una vez pero no dos veces, nunca dos veces.		
24	2 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas habla fuerte y mira fijamente al personaje que esta de espalda.	-PP -Frontal neutro -Fijo	¿Cómo te atraparon de nuevo?		
25	6 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas, agarra las	-PP -Frontal neutro -Fijo	Lo sabían ¿No lo entiendes? Todo lo		

		mismas. Se acerca más a las rejas.		que estabas haciendo, todo tu plan.		
26	3 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas susurra y mira al personaje que esta de espalda. Se asusta y se aleja ligeramente de la reja.	-PP a PM -Frontal neutro -Fijo	Es un juego, todo esto...		
27	8 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas, agarra las mismas. Se acerca más a las rejas y gesticula mientras habla.	-PP -Frontal neutro -Fijo -PP -Frontal neutro -Cámara en mano	Es para ti. No estás investigando nada, eres una rata en un laberinto.		
28	3 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas susurra y mira, confundido, al personaje que esta de espalda y le niega con la cabeza.	-PP -Frontal neutro -Fijo	Te equivocas		
29	5 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas, agarra las mismas. Se acerca más a las rejas, gesticula mientras habla y	-PP -Frontal neutro -Fijo	¿De verdad haz estado solo mucho tiempo desde que llegaste aquí?	-	

		se toca la cabeza.				
30	3 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas susurra y mira, confundido, al personaje que esta de espalda, le asienta con la cabeza.	-PP -Frontal neutro -Fijo	Estoy con mi pareja		
31	3 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas, agarra las mismas. Se acerca más a las rejas, gesticula mientras habla y se toca la cabeza.	-PM -Frontal neutro -Fijo	Y déjame adivinar, nunca has trabajado con él antes, ¿verdad?		
32	4 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas susurra y mira, confundido, al personaje que esta de espalda.	-PP -Frontal neutro -Fijo	Él es un U.S. Marshal de Seattle		
33	4 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas, agarra las mismas. Se acerca más a las rejas, gesticula mientras habla.	-PP -Frontal neutro -Fijo	¿Nunca ha trabajado con él antes?		
34	8 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas se queda quieto	-PM -Frontal neutro -Fijo	Conozco al hombre, sé que confío en este		

		mientras mira a los ojos al personaje de espaldas.		hombre		
35	7 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas, agarra las mismas. Se acerca a las rejas, gesticula mientras habla. Termina de hablar e inmediatamente la luz se va.	-PM -Frontal neutro -Fijo	Entonces ya ganaron		
36	3.8 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas se queda quieto. Está a oscuras. Mira abajo y saca su caja de fósforos.	-PM -Frontal neutro -Fijo	Carajo	-Sollozos -Caja de fosforos	
37	0.2 seg	-Rojo y amarillo -Un palito de fosforo es raspada a la banda de una caja.	-PD -Frontal neutro -Fijo		-Palito raspando	
38	2 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas se queda quieto. Está a oscuras y se ilumina al levantar el palito de fosforo.	-PM -Frontal neutro -Fijo		-Fosforo encendi ndo	

39	8 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas. Se acerca llorando, mientras es iluminado por el palito.	-PM -Frontal neutro -Fijo	Me van a llevar al faro, me van a cortar el cerebro	-Pasos	
40	2 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas se queda quieto, mientras escucha.	-PP -Frontal neutro -Fijo			
41	4 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas. Se acerca llorando, mientras es iluminado por el palito y grita.	-PM -Frontal neutro -Fijo	y solo estoy aquí por ti		
42	5 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas se queda quieto, se acerca el palito mientras habla. Al terminar, un personaje le toma de los brazos.	-PM -Frontal neutro -Fijo	Te voy a sacar de aquí. George no iras al faro	-Contacto de la ropa	
43	7 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas. Toma de los brazos al personaje de espaldas a través de las rejas.	-PM -Frontal neutro -Fijo	No puedes matar a Laeddis y exponer la verdad al mismo tiempo, tienes que		

				tomar una decisión.		
44	1 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas, mueve la cabeza, convenciendo al personaje de espaldas.	-PM -Frontal neutro -Fijo	No estoy aquí para matar a nadie		
45	2 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas. Grita y se aleja de las rejas.	-PM -Frontal neutro -Fijo	Mentiroso		
46	3 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas, las agarra. Habla determinado.	-PM -Frontal neutro -Fijo	George escúchame, yo no lo matare. Te lo juro		
47	4 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas. Escucha y se aleja de las rejas.	-PM -Frontal neutro -Fijo	Ella está muerta. Déjala ir	-Pasos	
48	4 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas, se apoya en las mismas. Escucha y cambia de expresión a confundido. Mira a su derecha.	-PM -Frontal neutro -Fijo		-Música extradiegética	

49	4 seg	-Rojo y amarillo -Tres personajes, dos frente a frente separados por una reja y una silueta (alucinación) en la sombra.	-PG -Frontal neutro -Fijo	Dile Teddy	-Música extradiegética	
50	6 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas, se apoya en las mismas. Tiene un palito de fosforo en la mano. Esta congelado, sin moverse y suelta el palito.	-PM -Frontal neutro -Fijo -Cambio de eje	Tienes que hacerlo. No hay otra forma	- Respiración -Música extradiegética	
51	4 seg	-Rojo, azul y amarillo - Tres personajes, dos frente a frente separados por una reja y una última que sale de las sombras.	-PG -Frontal neutro -Fijo	Dile sobre ese día	-Pasos -Música extradiegética	
52	2 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas, agarra las mismas. Esta congelado, viendo y escuchando su alucinación.	-PM -Frontal neutro -Fijo	Te dije que se me partía el corazón y me preguntaste	-Música extradiegética	
53	2 seg	-Amarillo y	-PM	por que	-Música	

		verde -Un personaje parado, se toca el vestido. El fondo se mueve mientras ella habla.	-Frontal neutro -Fijo		extradie ética	
54	1 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas. Gesticula con las manos desesperado.	-PM -Frontal neutro -Fijo	Te está manipulando	-Música extradie ética	
55	4 seg	-Verde, azul -Un personaje detrás de las rejas. Sonríe mientras habla.	-PM -Frontal neutro -Fijo	Te dije que era felicidad. Te va a matar.	-Música extradie ética	
56	2 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas. Gesticula con las manos desesperado.	-PM -Frontal neutro -Fijo	Te va matar	-Música extradie ética	
57	9 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas, agarra las mismas. Esta congelado, viendo y escuchando su alucinación. A su izquierda, un personaje de espaldas.	-PM -Frontal neutro -Fijo	¿Quieres encubrir la verdad? Entonces tienes que dejarla ir No puedo	-Música extradie ética	
58	1 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las	-PM -Frontal neutro	Tienes que dejarla ir.		

		rejas. Gesticula con las manos desesperado y termina gritando.	-Fijo			
59	7 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas, agarra las mismas. Esta congelado, viendo y escuchando su alucinación. A su izquierda, un personaje de espaldas, lo mira. Se le quiebra la voz al hablar.	-PM -Frontal neutro -Fijo	No puedo No puedo No puedo	-Música extradiegética -Suspiro	
60	6 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas. Gesticula con las manos desesperado, retrocede, señala mientras habla.	-PM -Frontal ligeramente picado -Fijo	Entonces nunca saldrás de la isla	-Música extradiegética	
61	5 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas, agarra las mismas, mientras escucha, mira a su derecha. Se muere bruscamente a su derecha y agarra las rejas.	-PM -Frontal neutro -Fijo	Dolores	-Música extradiegética	
62	2 seg	-Amarillo y gris. -Celda vacía, al	-PG -Frontal		-Música extradiegética	

		fondo se ve una ventana. La persona que estaba ahí ya no está.	neutro -Fijo		ética	
63	4 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas, llora, agarra las mismas, mientras mira al frente.	-PM -Frontal neutro -Fijo		-Música extradiegética	
64	17 seg	-Amarillo y verde. -Un personaje, detrás de las rejas, adolorido se sienta al fondo de la celda.	-PE -Frontal picado -Fijo	Él no está acá, lo trasladaron fuera de aquí, si no está en el bloque A, solo hay un lugar donde puedes estar	-Música extradiegética - Rozadura de la ropa	
65	6 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas, llora, agarra las mismas, mientras mira al frente.	-PM -Frontal neutro -Fijo	El faro	-Música extradiegética -Respiro	
66	2 seg	-Amarillo y verde. -Un personaje, detrás de las rejas, adolorido se sentado al fondo de la celda,	-PE -Frontal picado -Fijo		-Música extradiegética	

		se toca la cabeza.				
67	3 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje detrás de las rejas, tiene los ojos rojos, agarra las mismas, mientras mira al frente.	-PP -Frontal neutro -Fijo		-Música extradiegética	
68	2 seg	-Amarillo y verde. -Un personaje, detrás de las rejas, adolorido se sentado al fondo de la celda, se toca la cabeza. Un personaje de espalda empieza a caminar a su derecha.	-PE -Frontal picado -Paneo		-Pasos -Música extradiegética	
69	2 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje camina hasta que escucha un llamado, se detiene y gira la cabeza.	-PM -Frontal neutro -Paneo	Hey	-Pasos -Música extradiegética	
70	3 seg	-Amarillo y verde. -Un personaje, detrás de las rejas, adolorido se sentado al fondo de la celda.	-PE -Frontal picado -Fijo	Que Dios te ayude	-Pasos -Música extradiegética	
71	6 seg	-Rojo y amarillo -Un personaje,	-PM -Frontal		-Pasos -Música	

		con lágrimas en los ojos, gira la cabeza lentamente y se va.	neutro -Paneo		extradiegetica	
--	--	--------------------------------------------------------------	------------------	--	----------------	--

JOKER ESCENA VECINA

PLANO		BANDA DE IMAGEN		BANDA DE SONIDO		MONTAJE
NRO	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN(COLOR, CONTENIDO)	CAMARA(ESCALA, ÁNGULO Y MOVIMIENTO)	VOZ(IN, OFF)	RUIDOS MÁS MÚSICA	(TIPO DE RACCORDS, PUNTUACIONES, CORTINILLAS)
1	7 seg	-Azul, Verde y amarillo -Personaje A en el ascensor se da la vuelta lentamente, y mira al personaje B	-PP -De dorsal pasa a Frontal con angulación neutra -Ligero paneo hacia la derecha		-Música de tensión in crescendo	-Cámara lenta
2	5,5 seg	-Azul, Verde y Amarillo -Personaje B hace un ademán de dispararse con una pistola en la cabeza mientras mira fijamente a personaje A	-PPP -Frontal con angulación neutra -Fijo		-Música de tensión in crescendo	-Cámara lenta
3	5 seg	-Azul, Verde y Amarillo	-PP -De Frontal		-Música de	-Cámara lenta

		-Personaje A se da la vuelta lentamente, quedando de espaldas hacia al personaje B	pasa a Dorsal con angulación neutra -Fijo		tensión in crescendo	
4	9 seg	-Azul, Verde y Amarillo -Personaje A camina de espaldas por el pasillo, llega a una puerta y se direcciona a ella	-PM -Dorsal con ligera angulación contrapicada -Cámara en mano, seguimiento		-Música de tensión in crescendo	
5	7 seg	-Azul, Verde y Amarillo -Personaje A coloca su mano en la perilla de la puerta y la abre con cuidado	-PD -Lateral con angulación neutra -Pequeño Tilt up		-Música de tensión in crescendo	
6	5 seg	-Azul, Verde y Amarillo -Personaje A abre lentamente la puerta y esta parado fuera antes de entrar	-PM -Frontal con ligera angulación contrapicada -Fijo		-Música de tensión in crescendo	
7	4,5 seg	-Azul, Verde y Amarillo -Personaje A su mano con delicadeza toca una mochila colgada en la pared	-PD -Lateral con ligera angulación contrapicada -Cámara en mano, seguimiento		-Música de tensión in crescendo	

			o			
8	2,5 seg	-Azul, Verde y Amarillo -Espalda baja de Personaje A, camina lentamente	-PP -Dorsal, angulación neutra -Cámara en mano, seguimient o		-Música de tensión in crescen do	
9	4 seg	-Azul, Verde y Amarillo -Personaje A su mano con delicadeza toca la encimera de un mueble	-PD -Dorsal, angulación neutra -Cámara en mano, seguimient o		-Música de tensión in crescen do	
10	8,5 seg	-Azul, Verde y Amarillo -Personaje A su mano con delicadeza toca dibujos en la pared	-PD -Dorsal ligeramente Lateral con ligera angulación ligera contrapicad a -Cámara en mano, seguimient o		-Música de tensión decesce ndo -Sonido de Lluvia in crescen do	
11	7,5 seg	-Azul, Verde y Amarillo -Personaje A su mano con delicadeza toca el borde de un sillón, la televisión está encendida en la parte trasera	-PM -Lateral con angulación neutra -Cámara en mano, seguimient o		-Sonido de Lluvia	

12	10 seg	-Amarillo, Azul y Verde -Personaje A, sentado en el sillón pensativo	-PP -Lateral con angulación neutra -Cámara en mano, travelling circular		-Sonido de Lluvia	
13	8 seg	-Predomina el Amarillo, toques de Azul y Verde -Personaje A, sentado en el sillón pensativo toca con delicadeza las cosas de la mesita del medio, personaje B ingresa a la habitación y se sobresalta al ver a personaje A	-PM -Lateral, ligero Frontal, con angulación neutra -Cámara en mano, travelling circular	-OS: "Es hora de ir a la cama" -"¡Oh por Dios!"	-Sonido de Lluvia -OS: Sonido de puerta cerrándose	
14	2 seg	-Predomina el Amarillo, toques de Azul y Verde -Personaje B se sorprende, asustada habla hacia el personaje A	-PM -Frontal, con angulación neutra -Fijo	- "¿Qué estás haciendo aquí?"	-Sonido de Lluvia	
15	6,5 seg	-Amarillo, de Azul y Verde -Personaje A de espaldas mirando hacia la televisión, personaje B le habla	-PM -Dorsal, con angulación neutra -Cámara en mano, travelling out	-OS: "Estás en el departamento o equivocado"	-Sonido de Lluvia	
16	14	-Amarillo, de Azul	-PM	- "Tú	-Sonido	

	seg	y Verde -Personaje A cabizbajo, concentrado, pensativo, personaje B sigue hablando, personaje A asiente	-Lateral, con angulación neutra -Cámara en mano	nombre es Arthur, ¿Verdad?, vives al final del pasillo, realmente necesito que te vayas, ”	de Lluvia	
17	9,5 seg	-Amarillo, de Azul y Verde -Personaje B, habla a personaje A, con preocupación	-PM -Lateral, Angulación neutra -Cámara en mano	-”Mi pequeña hija está durmiendo en la otra habitación”	-Sonido de Lluvia	
18	12 seg	-Amarillo, de Azul y Verde -Personaje A toca la mesa con sus dos manos, cabizbajo, habla a personaje B, con voz baja	-PD manos, a PPP cara -Frontal, ligeramente Lateral, angulación neutra -Cámara en mano, tilt up	-OS: “Por favor” -”He tenido un mal día”	-Sonido de Lluvia	
19	5 seg	-Amarillo, de Azul y Verde -Personaje B, habla a personaje A, con preocupación y miedo	-PM -Dorsal, ligeramente lateral, angulación neutra -Cámara en mano	-”Puedo llamar a alguien?, está tu madre en casa?”	-Sonido de Lluvia	
20	5,5 seg	-Amarillo, de Azul y Verde -Personaje A de espaldas, lentamente da la vuelta y mira a	-PA -Dorsal, ligeramente lateral, luego frontal,		-Sonido de Lluvia	

		personaje B	angulación neutra -Cámara en mano			
21	4 seg	-Amarillo, de Azul y Verde -Personaje B de pie, de frente mira a personaje A con preocupación	-PA, conjunto -Frontal, angulación neutra -Cámara en mano		-Sonido de Lluvia -Efecto sonoro de golpes estrident e tensiona dos	
22	10 seg	-Amarillo, de Azul y Verde -Personaje A mira a personaje B, levanta su mano lentamente y hace el ademán de colocarse una pistola en la cabeza	-PA -Frontal ligeramente lateral, angulación neutra -Cámara en mano		-Efecto sonoro de golpes estrident e in crescen do aumenta la tensión	
23	2 seg	-Amarillo, de Azul y Verde -Personaje B, se lleva las dos manos a la boca, mientras mira a personaje A, con preocupación y miedo	-PM -Lateral, angulación neutra -Cámara en mano		-Efecto sonoro de golpes estrident e in crescen do aumenta la tensión	

24	1,5 seg	-Amarillo, de Azul y Verde -Personaje A, sigue haciendo el ademán de la pistola, mientras mira a personaje A	-PPP -Frontal, angulación ligeramente contrapicada -Cámara en mano		-Efecto sonoro de golpes estridentes in crescendo aumenta la tensión	
25	2 seg	-Amarillo, de Azul y Verde -Personaje B parada en la puerta sonriendo a personaje A	-PP -Frontal, angulación neutra -Fijo		-Efecto sonoro de golpes estridentes in crescendo aumenta la tensión	
26	2 seg	-Amarillo, de Azul y Verde -Personaje A solo parado agarrando la puerta mirando hacia adelante, no hay nadie	-PG -Dorsal, angulación neutra -Fijo		-Efecto sonoro de golpes estridentes in crescendo aumenta la tensión	
27	1,5 seg	-Amarillo, de Azul y Verde -Personaje A mirando hacia personaje B, se ríen, mientras hablan	-PM conjunto -Lateral, con angulación neutra -Fijo		-Efecto sonoro de golpes estridentes in crescendo	

					do aumenta la tensión	
28	1,5 seg	-Amarillo, de Azul y Verde -Personaje A mirando hacia adelante, se ríe, está solo	-PA -Lateral, con angulación neutra -Fijo		-Efecto sonoro de golpes estrident e in crescen do aumenta la tensión	
29	1,5 seg	-Amarillo, de Azul y Verde -Personaje A sentado mirando hacia adelante con sus manos juntas preocupado personaje B sentada a su lado, le acaricia la espalda con pena	-PA conjunto -Frontal, angulación neutra -Fijo		-Efecto sonoro de golpes estrident e in crescen do aumenta la tensión	
30	1,5 seg	-Amarillo, de Azul y Verde -Personaje A sentado mirando hacia adelante preocupado, está solo	-PM -Frontal, ligeramente lateral, angulación neutra -Fijo		-Efecto sonoro de golpes estrident e in crescen do aumenta la tensión	
31	3,5 seg	-Amarillo, de Azul y Verde	-PA -Frontal		-Efecto sonoro	

		-Personaje A mira a personaje B, su mano hace el ademán de una pistola en la cabeza	ligeramente lateral, angulación neutra -Cámara en mano		de golpes estridentes decreciendo	
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------	--	--------------------------------------	--

BLACK SWAN ESCENA BAÑO

PLANO		BANDA DE IMAGEN		BANDA DE SONIDO		MONTAJE
NRO	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN(COLOR, CONTENIDO)	CAMARA(ESCALA, ÁNGULO Y MOVIMIENTO)	VOZ(IN, OFF)	RUIDOS MÁS MÚSICA	(TIPO DE RACCOR DS, PUNTUACIONES, CORTINI LLAS)
1	2 seg	-Verde y Rosa -Personaje A sumergida en la tina pensativa	-PG -Frontal con angulación neutra -Fijo		-Teclas de piano sonando	
2	5 seg	-Verde y Rosa -Personaje A sumergida en la tina pensativa	-PP -Frontal con angulación ligeramente picada -Fijo		-Teclas de piano sonando	
3	2 seg	-Verde y Rosa -Manos de Personaje A sobre su estómago, bajan	-PD -Frontal con angulación		-Teclas de piano sonando	

		lentamente por su bajo vientre	cenital -Fijo			
4	18 seg	-Verde y Rosa -Personaje A sumergida en la tina se masturba, cierra los ojos	-PP -Frontal con angulación ligeramente picada -Fijo		-Teclas de piano sonando	
5	3,5 seg	-Verde y Rosa -Personaje A sumerge la cabeza en la tina, sumergiéndose completamente	-PG -Frontal con angulación neutra -Fijo		-Teclas de piano sonando	
6	3,5 seg	-Verde y Rosa -Personaje A bajo el agua sostiene la respiración, abre los ojos	-PP -Frontal con angulación ligeramente picada -Fijo		- Sonidos de agua -Golpes bajos lejanos	
7	1,5 seg	-Verde y Rosa -Perspectiva de Personaje A, mira hacia arriba, vemos dentro del agua el exterior	-PM -Frontal con angulación ligeramente contrapicada -Fijo		- Sonidos de agua -Golpes bajos lejanos	
8	6 seg	-Verde y Rosa -Personaje A bajo el agua sostiene la respiración, cierra los ojos, gotas de sangre caen, y ella abre los ojos y se asusta	-PP -Frontal con angulación ligeramente picada -Fijo		- Sonidos de agua -Música de suspenso o in crescendo	

					do	
9	2 seg	-Verde y Rosa -Perspectiva de Personaje A, mira hacia arriba, vemos dentro del agua el exterior, se ve a ella misma pero en otro estado	-PM -Frontal con angulación ligeramente contrapicada -Fijo		- Sonidos de agua -Musica de suspens o	
10	2 seg	-Verde y Rosa -Personaje A saca la cabeza de la tina, rápidamente asustada	-PG -Frontal con angulación neutra -Fijo		-Música de suspens o descien de	
11	2 seg	-Verde y Rosa -Personaje A asustada mira hacia abajo en dirección a sus manos	-PP -Frontal con angulación ligeramente picada -Fijo		-Música de suspens o de crescen do	
12	1,5 seg	-Verde y Rosa -Los dedos de la mano del personaje A sangran	-PD -Frontal con angulación ligeramente picada -Fijo		-Música de tensión	
13	9 seg	-Verde y Rosa -Personaje A asustada mira sus manos y las lleva al plano	-PP -Frontal con angulación ligeramente picada -Fijo		- Teclado piano suena de nuevo	
14	32 seg	-Verde y Rosa -Personaje A mira	-Plano secuencia	OS: "Cariño?",	- Teclado	

		sus rasguños en la espalda, luego ve sus manos y empieza a cortarse las uñas, se lastima, se limpia la sangre con la toalla, mira hacia la puerta, le hablan desde afuera, y trata de calmarse.	-PM a PP -Frontal y Lateral, angulación neutra -Paneo	¿Qué haces allí adentro??"	piano suena tranquilizando el ambiente	
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------	----------------------------	----------------------------------------	--

BLACK SWAN ESCENA PELEA FINAL

NR O	DURAC IÓN	DESCRIPCIÓN(COLOR, CONTENIDO)	CAMARA(E SCALA, ÁNGULO Y MOVIMIENTO)	VOZ(IN, OFF)	RUIDOS MÁS MÚSICA	(TIPO DE RACCORDES , PUNTUACIONES, CORTINILLAS)
1	4 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje, llorando, abre la puerta, la cierra y se apoya en ella, escucha una voz, la mira y se asusta.	-PP -Frontal neutro -Cámara en mano	Comienzo difícil, ¿eh? Bonita	- Cerradura de la puerta -Golpe de puerta -Pasos -Suspiro	
2	2 seg	-Verde, amarillo y gris -Dos personajes, ambos de espaldas, una parada y la otra sentada frente al espejo, vestida de	-PM -Frontal con angulación neutra -Fijo	humillante ...	- Respiración, brisa del viento.	

		cisne negro, se maquilla mientras habla.				
3	3 seg	-Verde y amarillo -Un personaje, asustado, se apoya contra la puerta y mira al frente.	-PP -Frontal con angulación neutra -Cámara en mano	Sal	- Respiración -Música extradiegética	
4	2 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje sentado frente al espejo, se la ve por el reflejo. Ella mira por el espejo. Tiene un pincel en la mano derecha.	-PM -Frontal ligeramente picado -Fijo	Estoy preocupada por el próximo acto	-Música extradiegética	
5	2 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje, apoyado en la puerta, mira al frente y respira.	-PM -Frontal con angulación neutra -Fijo		- Respiración -Música extradiegética	
7	3 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje sentado frente al espejo, se la ve por el reflejo. Ella mira por el espejo. Tiene un pincel en la mano derecha.	- PM -Frontal ligeramente picado -Fijo	Seguro que no te sientes con ganas.	-Música extradiegética	
8	2 seg	-Verde, amarillo y	-PP	Para.	- Música	

		gris -Un personaje, apoyado en la puerta, mira al frente preocupado.	-Frontal con angulación neutra -Cámara en mano	Solo para.	extradiegetica	
9	4 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje sentado frente al espejo, se la ve por el reflejo. Ella mira por el espejo. Hasta que voltea y se pone en primer plano. Hay un cambio de personaje, transición en el paneo, y es la misma que está en la puerta.	-PM más cercano a PP -Frontal con angulación neutra -Paneo	¿Qué tal si... bailo el cisne negro?	- Música extradiegetica -Silla golpeando	
10	2 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje se levanta de la silla, avanza y se acerca al personaje de espalda.	-PM -Frontal con angulación neutra -Fijo		-Pasos -Música extradiegetica	
11	1 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje, apoyado en la puerta, mira al frente preocupado. Da un paso atrás	-PP -Frontal con angulación neutra -Cámara en mano		- Respiración -Pasos -Música extradiegetica	

		asustado al verse a sí mismo.				
12	2 seg	-Verde, amarillo y gris -Dos personajes, son la misma persona con diferente vestuario, ambos de costado, se agarran, la de vestido blanco la empuja contra un espejo en la pared.	-PA -Picado lateral -Fijo	Déjame en paz	-Golpe contra el espejo -Contacto con el vestuario -Vidrio rompiendo y cayendo al piso	
13	2 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje, asustado, se levanta.	-PP -Frontal con angulación neutra -Tild up		-Vidrio rompiendo y cayendo al piso -Música extradiegética	
14	2 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje, inconsciente, tendido en el suelo sobre pedazos de vidrio.	-PP -Frontal picado -Fijo		-Vidrios moviéndose -Música extradiegética	
15	1 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje mira hacia abajo, asustado.	-PP -Frontal contrapicado -Fijo		-Verde, amarillo y gris -Respiraci	

					ón	
16	1 seg	- Verde, amarillo, gris y rosa. -Dos personajes. Una tendida sobre vidrios rotos, la otra encima preocupada se aleja. -Ambas son la misma persona.	-PE -Lateral neutro. -Fijo		-Música extradiegética	
17	1 seg	- Verde, amarillo, gris y rosa. -Un personaje inconsciente sobre vidrios rotos, abre los ojos y gira rápidamente la cabeza al frente.	-PP -Frontal picado -Fijo		-Música extradiegética	
17	1 seg	-Verde, amarillo, gris y rosa. -Dos personajes. Una tendida sobre vidrios rotos, se levanta rápidamente y toma del cuello a la que está encima. -Ambas son la misma persona.	-PE -Lateral neutro. -Fijo		-Contacto de la piel -Música extradiegética	
18	1 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje mira hacia abajo,	-PP -Frontal contrapicado -Cámara en		-Música extradiegética -	

		es tomado del cuello. Asustado no puede reaccionar.	mano		Respiración	
19	1 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje levanta las manos. Tiene una expresión enojada.	-PP -Frontal picado -Cámara en mano		- Respiración -Música extradiegética -Contacto de la piel	
20	1 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje mira hacia abajo, es tomado del cuello. Asustado no puede reaccionar.	-PP -Frontal contrapicado -Cámara en mano		-Música extradiegética - Respiración y grito	
21	2 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje levanta las manos. Tiene una expresión enojada.	-PP -Frontal picado -Cámara en mano		- Respiración -Música extradiegética	
22	1 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje mira hacia abajo, es tomado del cuello. Asustado no puede reaccionar.	-PP -Frontal contrapicado -Cámara en mano		-Música extradiegética - Respiración y grito	

		Intenta alejarse para respirar y grita.				
23	0.5 seg	-Verde, amarillo y gris -Ambas manos agarran fuertemente al cuello.	-PD -Frontal con angulación neutra -Fijo		-Música extradiegética -Contacto de piel	
24	0.5 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje, enfurecido, grita al hablar.	-PP -Frontal con angulación neutra -Fijo	Mi turno	-Música extradiegética	
25	0.5 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje abre la boca intentando respirar y cierra los ojos.	-PP -Frontal contrapicado -Fijo	Mi turno	-Música extradiegética	
26	1.5 seg	-Verde, amarillo y gris -Una mano maquillada busca toca los pedazos de vidrio y agarra uno.	-PD -Cenital -Fijo		-Música extradiegética -Vidrios golpeando	
27	1 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje grita y levanta el cuello.	-PP -Frontal contrapicado -Fijo		-Música extradiegética -Grito	

28	1 seg	-Verde, amarillo y gris -Ambas manos agarran fuertemente al cuello. El cuello se transforma y empieza a ponerse áspera.	-PD -Frontal con angulación neutra -Fijo		-Música extradiegética -Contacto de piel	
29	1 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje agarra el cuello a otro. Este cuello empieza a estirarse más y más. Se detiene y se asusta.	-PM -Frontal contrapicado -Fijo		-Música extradiegética -Contacto de piel	
30	1 seg	-Verde, amarillo y gris -Una mano maquillada busca toca los pedazos de vidrio y agarra uno.	-PD -Cenital -Fijo		-Música extradiegética -Vidrios golpeando	
31	0.5 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje, con manos en el cuello, furiosa se levanta.	-PM -Frontal contrapicado -Cámara en mano		-Música extradiegética	
32	0.5 seg	-Verde, amarillo y gris -Una mano introduce	-PD -Frontal con angulación neutra		-Respiro -Música extradiegética	

		violentamente un pedazo de vidrio en un vestido negro.	-Fijo			
33	2 seg	-Verde, amarillo, gris y rosa -Un rostro notablemente furioso tiene los ojos rojos mientras mira al frente. Grita con la voz distorsionada.	-PPP -Frontal contrapicado -Cámara en mano	Es mi turno.	- Respiración -Música extradiegética	
34	3 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje preocupado, escupe sangre por la boca,	-PP -Frontal picado -Cámara en mano		- Respiración -Sangre saliendo por la boca	
35	2 seg	-Verde, amarillo, gris y rosa -Un personaje furioso, respira fuertemente. Se aleja ligeramente y cambia de expresión a preocupado.	-PP -Frontal contrapicado -Cámara en mano		- Respiración	
36	2 seg	-Verde, amarillo y gris -Una mano saca un pedazo de vidrio impregnado de	-PD -Frontal con angulación neutra -Cámara en mano		-Vidrio -Suspiro	

		sangre de un vestido negro.				
37	2 seg	-Verde, amarillo, gris y rosa -Un personaje mira al frente, asustado, respira fuerte.	-PP -Frontal contrapicado -Cámara en mano		- Respiración	
38	1 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje, diferente al de la anterior escena, con sangre en la boca, se cae sobre los vidrios.	-PM -Frontal picado -Cámara en mano		- Respiración -Vidrios	
39	2 seg	-Verde, amarillo, gris y rosa -Un personaje mira al frente y respira fuerte. Se asusta al ver al frente.	-PM -Frontal contrapicado -Cámara en mano		- Respiración	
40	1 seg	-Verde, amarillo y gris -Una mano deja el vidrio impregnado de sangre en el suelo.	-PD -Frontal picado -Fijo		-Golpe de vidrio	
41	3 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje con sangre en la boca,	-PP -Frontal picado -Cámara en		-Vidrios - Respiración	

		cae de a poco y se apoya en el piso lleno de pedazos de vidrio.	mano			
42	6 seg	-Verde, amarillo, gris y rosa -Un personaje mira al frente y respira fuerte. Se asusta al ver al frente. Escucha golpes en la puerta, voltea escucha y vuelve a mirar al frente.	-PM -Frontal contrapicado -Cámara en mano	Black Swan, al lugar en 5...	- Respiración -Golpes a la puerta	
43	1 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje en el suelo, con sangre en la boca, inconsciente.	-PM -Frontal picado -Cámara en mano		-Música extradiegética -Llanto	
44	3 seg	-Verde, amarillo, gris y rosa -Un personaje asustado, mira a los lados.	-PM -Frontal contrapicado -Cámara en mano		-Música extradiegética -Sollozos	
45	2 seg	-Verde, amarillo, gris y rosa -Dos personajes, uno en el suelo encima de pedazos de vidrio, es arrastrado por otro personaje.	-PE -Frontal con angulación neutra -Fijo		- Respiración -Vidrios -Música extradiegética	

46	2 seg	-Verde y amarillo -Un personaje camina de espaldas e ingresa por una puerta.	-PM -Frontal ligeramente contrapicado -Cámara en mano		-Música extradiegética -Ropa arrastrando -Vidrios	
47	4 seg	-Verde y amarillo -Un personaje, con sangre en la boca, es arrastrado con algunos pedazos de vidrio.	-PP -Cenital -Cámara en mano		-Música extradiegética -Ropa arrastrando -Vidrios Pasos	
48	17 seg	-Verde y amarillo -Un personaje camina de espalda, se detiene, entra en pánico y respira fuertemente, se tranquiliza, mientras sus ojos se ponen más y más rojos.	-PM a PP -Frontal con angulación neutra -Cámara en mano		-Música extradiegética - Respiración -Música diegética	

NR O	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN(COLOR, CONTENIDO)	CAMARA(ESCALA, ÁNGULO Y MOVIMIENTO)	VOZ(IN, OFF)	RUIDOS MÁS MÚSICA	(TIPO DE RACCORDS, PUNTUACIONES, CORTINILLAS)
------	----------	-------------------------------	-------------------------------------	--------------	-------------------	-----------------------------------------------

1	3 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje ingresa por la puerta, cierra, y se queda al lado de la misma.	-PP -Frontal con angulación neutra -Cámara en mano		- Respiración -Perilla -Puerta golpeando -Música extradiegética	
2	4 seg	-Verde, amarillo y gris -Una tela rosa tapa varios pedazos de vidrio. -Sangre sale de puerta.	-PE -Subjetivo -Paneo		-Música extradiegética	
3	13 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje maquillado mira hacia debajo de derecha a izquierda. Camina rápidamente hacia una repisa, levanta las manos y saca una toalla rosa, camina hacia a la puerta con sangre y tapa la misma con la toalla.	-PP -Frontal con angulación neutra -Cámara en mano, plano secuencia.		-Música extradiegética - Respiración -Pasos -Toalla rozando el piso.	
4	7 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje ingresa y se	-PE -Frontal picado -Fijo		-Pasos -Música extradiegética	Transición con fundido

		sienta frente a un espejo. Se la ve mediante el reflejo. Se empieza a quitar la tiara que tiene en la cabeza.				
5	10 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje vestido de rosa, se maquilla con una esponja, escucha golpes en la puerta, voltea la mirada. Se levanta y camina hacia la puerta.	-PM a PP -Frontal con angulación neutra -Fijo, cámara en mano.		-Música extradiegética -Golpes en la puerta	
6	2 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje abre la puerta y se sorprende.	-PP -Frontal con angulación neutra -Fijo	Oye...	-Música extradiegética -Perilla abriendo	
7	2 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje detrás de la puerta sonríe mientras habla.	-PM -Frontal con angulación neutra -Cámara en mano	estuviste increíble.	-Música extradiegética	
8	2 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje con la puerta media abierta, se sorprende con lo	-PM -Frontal con angulación neutra -Cámara en mano		-Música extradiegética	

		que ve.				
9	4 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje detrás de la puerta sonríe mientras habla	-PM -Frontal con angulación neutra -Cámara en mano	las cosas se pusieron tan mal entre nosotras.	-Música extradiegética	
10	3 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje con la puerta media abierta, se sorprende con lo que ve. Apenas logra asentir, baja la mirada y cierra la puerta.	-PM -Frontal con angulación neutra -Cámara en mano	Me impresionaste	-Puerta cerrando -Música extradiegética	
11	6 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje detrás de la puerta sonríe mientras habla, se despide y se aleja	-PM -Frontal con angulación neutra -Cámara en mano -PP -Frontal con angulación neutra -Cámara en mano	Está bien... bueno... te dejaré terminar. Merde.	-Música extradiegética, aumenta intensidad .	
12	3 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje confundido, cierra la puerta. .	-PP -Frontal con angulación neutra -Cámara en mano -PE		-Música extradiegética, aumenta intensidad .	

			-Plano subjetivo -Paneo			
13	4 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje cierra la puerta, voltea mira de izquierda a derecha.	-PP -Frontal con angulación neutra -Cámara en mano		-Música extradiege tica, aumenta intensidad .	
14	4 seg	-Verde, amarillo y gris -Una tela rosa tapa pedazos de vidrio. -Una toalla rosa está en la base de una puerta.	-PE -Plano subjetivo -Paneo		-Música extradiege tica, aumenta intensidad .	
15	25 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje camina se agacha y levanta una toalla rosa, no hay sangre. Abre la puerta, la habitación está vacía, sale confundida, tiene los ojos llorosos y baja la mirada.	-PM -Frontal con angulación neutra -Cámara en mano, plano secuencia,		-Música extradiege tica	
16	9 seg	-Verde y amarillo -Vestido blanco con una mancha de sangre. Una mano la toca.	-PD -Frontal con angulación neutra -Fijo		-Música extradiege tica	

17	3 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje, con la mirada hacia abajo.	-PP -Frontal con angulación neutra -Cámara en mano		-Música extradiegética -Sollozo	
18	6 seg	-Verde, amarillo y gris -Vestido blanco con una mancha de sangre. Una mano la toca, agarra un pedazo de vidrio incrustado y lo saca	-PD -Frontal con angulación neutra -Fijo		-Música extradiegética -Sollozo -Vidrio	
19	22 seg	-Verde, amarillo y gris -Un personaje con lágrimas en el rostro mira al pedazo de vidrio y lo deja caer. Mira hacia abajo y empieza a llorar, mira a los lados y avanza.	-PP -Frontal con angulación neutra -Cámara en mano		-Música extradiegética -Sollozo -Vidrio	
20	5 seg	-Verde, amarillo, gris y rosa -Un personaje se sienta frente a un espejo, se la ve mediante el reflejo.	-PE -Frontal picado -Fijo		-Música extradiegética	
21	25 seg	-Verde, amarillo,	-PP		-Música	

		gris y rosa -El reflejo de un personaje, llora, sube la mirada, se limpia las lágrimas con una esponja, deja de llorar,	-Frontal con angulación neutra -Cámara en mano		extradiegetica -Llanto	
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------	--	---------------------------	--

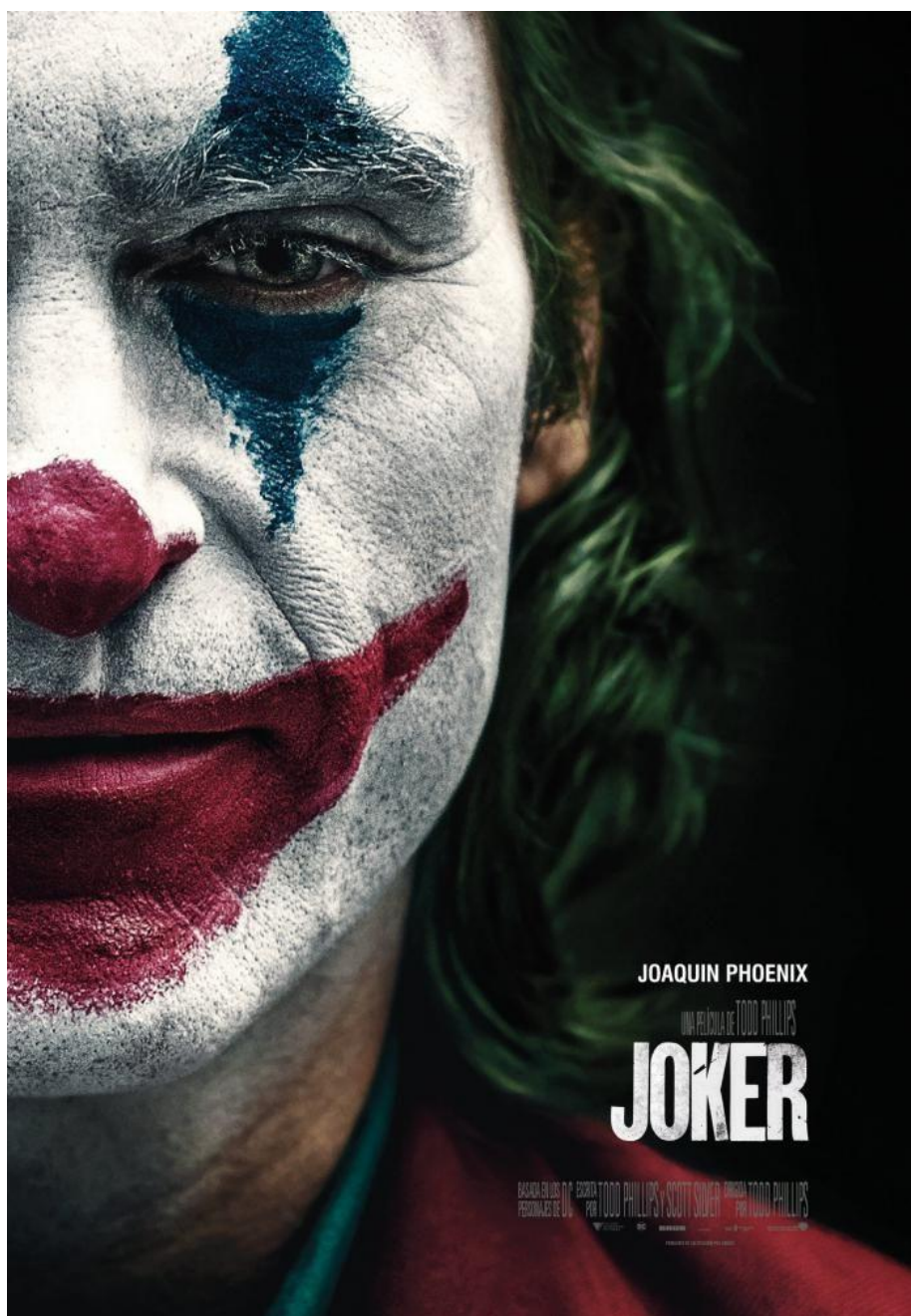
Anexo A



Anexo B



Anexo C



Anexo D

JOKER (EL GUASON) [1:15:56- 1:19:41]

EXT. THE BRONX, ESCALERA - NOCHE

HAY UNA LLUVIA TORRENCIAL

Arthur sube la larga y empinada escalera de cemento hacia su edificio.

INT. EDIFICIO DE APARTAMENTOS, ELEVADOR - NOCHE

Empapado entra en el ascensor y presiona el botón para su piso. Al sentir algo, se da la vuelta y "ve" a Sophie. Ella hace la mímica de volarse la cabeza con el dedo.

INT. PASILLO, EDIFICIO DE APARTAMENTOS - CONTINUA

Empapado, con la ropa pegada a su cuerpo, Arthur sale del ascensor y camina hacia la puerta de Sophie. Gira la perilla de la puerta. Está desbloqueada.

Empuja la puerta y entra

INT. APARTAMENTO DE SOPHIE, SALA - CONTINUA

Arthur entra en el apartamento de Sophie, mirando a su alrededor.

Se sienta en el sofá

Sophie sale del dormitorio de su hija, se aleja un poco cuando ve a Arthur.

SOPHIE

¡Ay Dios mío! ¿Qué estás haciendo aquí?

Arthur sigue mirando al frente.

SOPHIE

(Golpe)

Estás en el apartamento equivocado.

Se da la vuelta finalmente

SOPHIE

Tu nombre es Arthur, ¿verdad?

Tú vives al final del pasillo.

El asiente.

SOPHIE

Realmente necesito que te vayas.

Mi niña durmiendo en la otra habitación.

Por favor.
Arthur solo la mira fijamente

ARTHUR

Tuve un mal día.

Golpea

SOPHIE

¿Puedo llamar a alguien?

¿Es tu madre en casa?

ZOOM IN A ARTHUR, mirándola, él levanta los dedos hacia su cabeza, imitando una pistola.

CORTE A:

INT. PASILLO, EDIFICIO DE APARTAMENTOS - NOCHE

Arthur caminando por el pasillo hacia el departamento de su madre.

INT. APARTMENT DE LA MAMA, SALA - NOCHE

Arthur se sienta solo en el sofá, riendo. La TV está encendida pero él no lo está viendo.

Él simplemente continúa riendo, pensado en que su vida es solo parte de una broma.

Anexo E

BLACK SWAN (EL CISNE NEGRO) [51:15 - 52:40]

INT. BAÑO DEL APARTAMENTO - NOCHE

Nina se ducha, dejando que el agua tibia la bañe. Oye que se abre la puerta y se vuelve.

Ella mira a través de la cortina de la ducha, ve una FIGURA BORROSA de pie en el baño.

NINA

Solo un segundo. Casi termino.

Ninguna respuesta. La figura se queda quieta.

NINA (CONTINUACIÓN) (molesta)

Mamá-

Nina abre la cortina.

La puerta está cerrada. El contorno de la mamá es solo una túnica oscura colgando de la puerta.

Aliviada, cierra el telón y se vuelve...

Se encuentra cara a cara con su sonriente gemela, la DOBLE.

Nina retrocede, tratando de escapar, y se mete en la bañera

Ella se da vuelta y mira hacia arriba. El doble se ha ido. Pero puede ver agua de color óxido dando vueltas en el desagüe. Ella siente su hombro y se estremece. Mira su mano y ve un poco de sangre.

Nina apaga la ducha y sale cautelosamente de la bañera.

Ella se mira en el espejo. Su hombro está cubierto de arañazos profundos y sangrientos.

Se mira los dedos y ve que las uñas le han vuelto a crecer.

Coge un par de TIJERAS pequeñas del botiquín y comienza a recortarlas.

Ella mira al espejo y ve que su reflejo corta la punta de su dedo índice.

Nina jadea y deja caer las tijeras, haciendo ruido en el fregadero. Dos de sus dedos están sangrando, sus puntas están cortadas.

ERICA

¿Cariño? ¿Todo bien ahí?

NINA

Si

Nina mira el pomo de la puerta, esperando que no entre. Los pasos se alejan y Nina respira.

Pasa sus manos bajo un poco de agua para limpiar la sangre.

Anexo F

BLACK SWAN (EL CISNE NEGRO) [1:32:56 - 1:34:34] [1:37:47 - 1:40:31]

INT. BACKSTAGE - DESPUÉS

Al final del acto, Nina sale corriendo del escenario. Ella se derrumba, hiperventilando. La bailarina que interpreta a ROTHBART la mira con preocupación.

ROTHBART

¿Estás bien?

Ella mira hacia arriba, ve su MÁSCARA espeluznante y rápidamente retrocede. Otros MIEMBROS DEL CUERPO la rodean, chirriando "¿Estás bien?" ¿Qué sucedió? ", etc. Aturdida, Nina se vuelve y ve a Brennan en el escenario masticando.

David fuera, detrás de la cortina cerrada.

David ve a Nina, la mira y se enoja.

Brennan se pasa los dedos por el pelo, de espaldas a Nina.

Nina se acerca con cautela.

NINA

No fue mi culpa. Me dejó caer.

Ni siquiera puede mirarla.

BRENNAN (enfurecido)

¡Qué jodido desastre! Él se aleja.

Nina está sola, abandonada. Ella ve a todos detrás del escenario mirándola.

Ella corre, escapando de sus miradas.

107 INT. VESTIDOR DEL PRINCIPIO - IGUAL

Cierra la puerta detrás de ella, lista para llorar.

DOBLE (O.S.)

Ey ...

Ella mira hacia arriba y encuentra al Doble sentado casualmente en el borde de su tocador, vistiendo el disfraz de Cisne Negro.

NINA

Fuera de aquí.

El Doble se enfrenta a ella; ella ahora es Lily.

LILY

Comienzo difícil, ¿eh? Bonita humillante ...

NINA

Sal.

LILY

Vaya ... de mala educación.

Lily sonríe tímidamente y se baja del mostrador.

LILY (CONTINUACIÓN)

Estoy preocupado por el próximo acto. No Seguro que te sientes con ganas.

NINA

Para. Solo para.

LILY

¿Qué tal si... bailo el cisne negro?
¿Para ti?

NINA

No.

Lily vuelve a mirar a Nina, ahora convertida de nuevo en el Doble.

DOBLE

Pero es mi turno.

NINA

No lo hagas.

El Doble simplemente se ríe de ella. La furia de Nina se eleva desde adentro.

NINA (CONTINUACIÓN)

¡¡¡Déjame en paz!!!

Ella se lanza hacia el doble.

Chocan contra un ESPEJO DEL LARGO DE LA PARED, rompiéndolo. Los fragmentos caen por todas partes.

LILY voltea a Nina y se lamenta. Puñetazo tras puñetazo. Nina hace todo lo posible para bloquear el ataque. Se pelean, tiran cosas, chocan contra las paredes. La DOBLE pone sus manos alrededor del cuello de Nina... Nina intenta liberar las manos, pero es demasiado fuerte. LILY se aprieta.

LILY

Ella no fue lo suficientemente buena. No puede manejar el centro de atención ".

El cuello de Nina comienza a estirarse, sus ojos se hinchan, se quedan sin oxígeno. Sus manos se mueven frenéticamente por la superficie del tocador...

LILY (CONTINUACIÓN)

Eso es lo que dirán. Y se olvidarán de ti.

Los dedos de Nina encuentran el borde de un PEDAZO DE ESPEJO, pero no pueden agarrarlo. Se estiran... y lo recogen.

Nina mira a Lily, sus ojos ROJOS y NEGROS. Como los de un cisne.

Y ella CONDUCE el fragmento en su estómago. Aturdida, Lily mira hacia abajo.

Toca la herida, ve sangre en sus dedos.

NINA

Es mi turno.

El DOBLE mira a Nina y sonr e.
Ella tose sangre y se derrumba en el suelo. Nina la mira fijamente, respirando con dificultad, en lo alto la adrenalina. Sus ojos lentamente cambian de negro a su color humano normal.
Golpean la puerta.

STAGE MANAGER (OS)

Black Swan, al lugar en 5...

Nina arrastra el cuerpo r gido al armario del armario.

114 INT. VESTIDOR PRINCIPAL

Cierra la puerta detr s de ella, la bloquea. Gira y ve los vidrios rotos por todo el piso.
Ella mira el armario cerrado. Un charco de sangre sale por debajo de la puerta.
Coge una toalla y la pone sobre la sangre. Empieza a desvestirse.

115 INT. VESTIDOR DE PRINCIPALES - MOMENTOS DESPU S

De vuelta con el disfraz de Cisne Blanco, se vuelve a aplicar el maquillaje. Se apresura, pero ve que le tiemblan las manos. Ella mira en ellos, la realidad de lo que ha hecho comienza a asimilarse.

Hay un TOQUE en la puerta. Ella mira hacia  l, con la cara apenas maquillada.

NINA

Un segundo.

Ella va hacia la puerta, la abre solo un poco. Se asoma y encuentra ...

LILY mir ndola.

LILY (a rega adientes)

Oye ... estuviste incre ble.

Nina est  petrificada.

LILY (CONTINUACI N)

En serio. Lo siento, las cosas se pusieron tan mal entre nosotras.

(M S)

LILY (CONTINUACI N)

De todos modos, Michael me pidió que te dijera eso.
Así que aquí estoy.

Nina apenas logra asentir.

LILY (CONTINUACIÓN)

Está bien... bueno ... te dejaré terminar.
Merde.

Lily se da vuelta y se aleja.

El pánico se apodera de ella, Nina cierra rápidamente la puerta. Se da la vuelta y mira el armario. Da un paso cauteloso hacia él, su rostro se repite innumerables veces en todos los fragmentos reflectantes.

Ella levanta la toalla del suelo y la mira.

Está limpio. Sin sangre. Ella mira hacia el suelo. Tampoco hay sangre.

Preocupada, abre lentamente la puerta del armario... Y lo encuentra vacío. Ningún cuerpo en absoluto. Ella mira el espejo roto. Ve su reflejo mirándola. Ella lo mira durante un largo rato y se da cuenta de algo. Se toca el estómago y se estremece un poco. Retira su mano. Está cubierto de líquido rojo. Sangre. Ha comenzado a empapar el disfraz, creando una mancha roja tenue. La tela está rasgada en el centro de la mancha. Se lo quita para confirmar su miedo. Y descubre una puñalada, en su propio estómago. Se palpa en el interior y saca la punta afilada del espejo que todavía está metida dentro. La sangre comienza a fluir más rápidamente. Ella deja caer el espejo.

STAGE MANAGER (V.O.) (En el PA)
Cisne blanco en 5.

Aturdida, Nina cierra la cremallera del disfraz. Se sienta en el tocador y termina de aplicar el resto del maquillaje de White Swan.

Anexo G

SHUTTER ISLAND (LA ISLA SINIESTRA) [1:11:19- 1:16:33]

INT. SALÓN TERCER PISO-DÍA

Teddy sale de las escaleras hacia el corredor
Celdas de reclusos que recubren las paredes en cada puerta
lateral, con esposas y cadenas utilizadas como cerraduras
improvisadas

Hay sombras oscuras de los presos en las sombras de las
celdas, murmurando y fragmentos de canto y enojo
despotricando eco en las paredes oscuras.

Teddy comienza a caminar por el pasillo hacia las celdas.
Tratando de ver en las sombras.

VOZ DEL HOMBRE (O.S)
(Susurrando)

Laedis...

Y se detiene en frío. Teddy gira alrededor, tratando de
localizar la fuente del sonido siguiendo el susurro
sibilante.

VOZ DEL HOMBRE (O.S)
(Susurrando)

Laedis...

Es más oscuro cada vez que avanza, Teddy saca fósforos
comienzan a encenderlos uno tras otro mientras pasa por las
celdas.

La luz se enciende en frente de cada celda dando un breve
vistazo de lo que está en el interior.

Un hombre pelirrojo semi-desnudo dibujando un enorme par de
ojos rojos en la pared de su celda usando su propia sangre.

Un hombre adulto tatuado sentado en el piso de su celda
cantando en voz baja la misma canción una y otra vez-

Una celda vacía está al lado, Teddy lo mira confundido un
hombre con mirada enojada aparece de la oscuridad y golpea
las barras.

a solo metros de Teddy, alguien se estaba escondiendo en la
sombra. Teddy retrocede mientras el hombre de ojos
enojados, furioso, agarra las barras de la celda.

HOMBRE DE OJOS ENOJADOS

Tu estas muerto, todos estamos muertos.
Este es el infierno, estamos en el infierno.

Él solloza y cae de rodillas y él lo mira, oye que la voz más cerca ahora.

VOZ DEL HOMBRE (O.S.)

Me dijiste que estaría libre de este lugar.

Lo prometiste.

Teddy se mueve rápidamente a la próxima celda, enciende otra cerilla.

VOZ DEL HOMBRE (CONT'D)

Mentiste

Con la luz parpadeante, Teddy apenas puede distinguir a un hombre sentado en la esquina trasera de la celda con la cara cara escondida en la sombra.

TEDDY

(En silencio)

¿Laeddis?

HOMBRE

Maldita sea, es bastante gracioso

TEDDY

Tu voz...

HOMBRE

¿No lo reconoces?

Después de todas las conversaciones que hemos tenido, después de todas las mentiras que me dijiste.

TEDDY

Déjame ver tu cara

HOMBRE

Dicen que soy de ellos ahora, dicen que estoy en casa, dicen que nunca saldré. (Apuntando afuera) Tu fosforo está a punto de apagarse.

Lo suficientemente seguro, El fosforo parpadea hasta apagarse, Teddy temblando enciente otro.

TEDDY

Déjame ver tu cara

HOMBRE

¿Por qué?

Para que puedas mentirme más, esto no se trata de la verdad.

TEDDY

Sí, se trata de exponer.

El hombre se levanta lentamente, moviéndose hacia la luz

EL HOMBRE

Esto se trata de ti y Laeddis, eso es todo lo que se ha tratado siempre

- y su cara está arruinada, labios gruesos como llantas de bicicleta cubiertas con suturas, su cara es una masa hinchada de moretones y tapones en la nariz rota.

EL HOMBRE

Yo fui incidental, una manera de entrar

TEDDY

George Noyce? (impresionado)

No es posible, no puedes estar aquí

George Noyce se acerca cada vez más, gira la cabeza para que Teddy pueda ver el horrible desastre en su rostro.

GEROGE NOYCE

Te gusta

TEDDY

Quién te hizo esto

GEORGE NOYCE

Tú lo hiciste

TEDDY

¿Cómo diablos yo...

GEORGE NOYCE

Tú charla,

tu maldita charla y estoy de vuelta aquí por tu culpa

TEDDY

George escúchame tiene que haber algún papel de traslado, consultas de psiquiátrica.

Encontraré una manera de arreglar esto.

GEORGE NOYCE

Nunca saldré, salí una vez pero no dos veces, nunca dos veces.

TEDDY

¿Cómo te atraparon de nuevo?

GERGE NOYCE

Lo sabían

¿No lo entiendes?

Todo lo que estabas haciendo, todo tu plan.

Es un juego, todo esto...

Gesticula de una manera que abarca no solo el mismo, no solo la celda, sino todo el edificio incluso toda la isla.

GEORGE NOYCE

Es para ti.

No estás investigando nada, eres una rata en un laberinto.

TEDDY

Te equivocas

GEORGE NOYCE

De verdad haz estado solo mucho tiempo desde que llegaste
aquí?

TEDDY

Estoy con mi pareja

GEORGE NOYCE

Y déjame adivinar, nunca has trabajado con él antes,
¿verdad?

TEDDY

Él es un U.S. Marshal de Seattle

GEORGE NOYCE

Nunca ha trabajado con él antes?

Teddy se detiene

TEDDY

Conozco al hombre, sé que confío en este hombre,

GEORGE NOYCE

Entonces ya ganaron

Otro fosforo se apaga. Teddy rapidamente enciende otro, se
asomabra al ver las heridas en la cara de Noyce.

GEORGE NOYCE

Me van a llevar al faro, me van a cortar el cerebro
y solo estoy aquí por ti

TEDDY

Te voy a sacar de aquí.

George no iras al faro

Noyce lo miras bien con algo entre medio, piedad y furia

GEORGE NOYCE

No puedes matar a Laeddis y exponer
la verdad al mismo tiempo, tienes que tomar una decisión.

Entiendes?

TEDDY

No estoy aquí para matar a nadie

Noyce casi escupe la palabra

GEORGE NOYCE

Mentiroso

TEDDY

George escúchame, yo no lo matare.

Te lo juro

GEORGE NOYCE

Ella está muerta. Déjala ir

Detrás de Noyce, algo se mueve en la sombra de la celda.
Dolores

Emerge de las sombras directamente detrás de Noyce. Ella
usa un vestido floral hay flores en el cabello.

Ella habla, su voz suave. Noyce da no hay señales de oírla, pero Teddy no puede quitarle los ojos de encima.

DOLORES

Dile Teddy

Teddy está congelado por la conmoción que está rompiendo su alucinación.

GEORGE NOYCE

Tienes que hacerlo. No hay otra forma
Dolores continua, como si Noyce no hablara, con la mirada sobre Teddy.

DOLORES

La vez que me compraste esas flores, y te preguntaste como sonaría un corazón que se rompe de felicidad. Ese día cuando la imagen mía te llenaba, tanto como nunca, la sangre, el aire lo haría, cuando sentiste que nacerías para un solo momento... y ese día lo era todo
Noyce continua hablando no puede ver ni oír a Dolores, su voz se sobrepone a la de ella, mientras Teddy observa donde esta Dolores.

GEORGE NOYCE

¿Quieres encubrir la verdad?
Entonces tienes que dejarla ir

TEDDY

(VOZ QUEBRADA)

No puedo

Noyce suelta las barras, comienza a retirarse a la sombra de la celda, su voz es como un fantasma.

GEORGE NOYCE

Entonces nunca saldrás de la isla
El fosforo se apaga. Dolores desaparece al mismo tiempo.
NOyce no se perfila cuando se sienta de nuevo. Sus manos en la cabeza, la misma posición en la que Teddy lo encontró.

GEORGE NOYCE

Él no está acá, lo trasladaron fuera de aquí, si no está en el bloque A, solo hay un lugar donde puedes estar

TEDDY

El faro

Teddy da vuelta para irse

GEORGE NOYCE

Hey

(Teddy voltea para verlo)

Que Dios te ayude

Anexo H

SHUTTER ISLAND (LA ISLA SINIESTRA) [1:45:27- 2:03:54]

INT FARO DIA

Teddy se apoya de rodilla, mirando a través del rifle largo que cubre la habitación

Pero no hay nada más que una sola mesa. Cubierto de rifles y una radio militar

CAWLEY

Sentado detrás, viendo calmado, sin asustarse o sorprenderse

CAWLEY

Por qué estas mojado bebé?

Un largo momento tenso. Teddy lleva el rifle a la cabeza.

TEDDY

¿Qué dijiste?

CAWLEY

Sabes exactamente lo que dije.

Cawley recoge un bolígrafo, ignorando a Teddy mientras empieza a escribir algo en su cuaderno.

CAWLEY

El rifle está vacío por cierto

Teddy se detiene, mientras Cawley lo ignora, saca la brecha y revisa la cámara

CAWLEY

Toma asiento

Teddy camina hacia la única silla frente a la mesa que mira hacia la habitación.

Varios caballetes están apoyadas contra las paredes cubiertas con sábanas blancas.

Una grabadora de carrete a carrete con hojas en la silla en la esquina. Un micrófono en la cima, la cual está grabando.

CAWLEY

Por el amor de Dios, sécate. Te resfriaras

Teddy mira hacia abajo en la silla, una toalla esta doblada sobre ella.

Teddy se empieza a se car, mientras mira a Cowley.

Su Revolver de servicio, sobre el escritorio, encima los documentos de Cowley.

CAWLEY

Que tan lastimado está el guardia

TEDDY

No tanto

Cawley asiente, negociador y la radio para llamar

CAWLEY

Sí, esta aquí. Haz que el doctor eche un vistazo a tu
hombre antes de que lo envíes

El cuelga

TEDDY

El elusivo doctor, seguramente le cortaste las vacaciones y
lo trajiste en el ferry esta mañana

CAWLEY

No exactamente

Cawley frota una mano sobre su cabeza

Cawley

Volaste mi auto Realmente amaba ese auto

TEDDY

Lo siento por eso

Teddy saca la forma de su bolsillo mientras lo hace sus
manos tiemblan notablemente, casi tira el cuaderno

CAWLEY

Los temblores están empeorando
¿Cómo van las alucinaciones?

Dolores esta parada detrás del escritorio de Cawley con un
vestido a Teddy con compasión

Nota: Dolores es una alucinación de Teddy. Entonces Cawley
no la ve ni responde.

TEDDY

No mal

CAWLEY

Empeoraran

TEDDY

Conozco a la Dra. Solando y me dijeron que los
neuroplásticos tardan 2 días en acumularse en el torrente
sanguíneo,

CAWLEY

¿lo sabía ella y cuándo fue esto?

TEDDY

Lo encontré aquí en la cueva interior, en los arrecifes,
pero no la atraparan.

CAWLEY

No lo dudo, dado que no es real, tus alucinaciones son más
severos de lo que pensé

TEDDY

Tú no eres neurólogo, no estás en nada
Teddy está cada vez más cansado, Teddy saca la mano

TEDDY

Entonces, ¿qué diablos es esta

CAWLEY

Retirada

TEDDY

(Disgustado)

De qué? siquiera he tomado una maldita bebida desde..

CAWLEY

El cloroformo. Tiene sus contras.

Tengo que decir.

No soy un gran fan de la farmacología pero en tu caso definitivamente veo la necesidad de aquello

TEDDY

Cloroformo..

CAWLEY

Si, lo mismo que te estuvimos dando durante los últimos 2 años.

TEDDY

Así que en los últimos dos años ha tenido alguien en Boston que me dio drogas ...

CAWLEY

Boston no.

Aquí.

Llevas aquí dos años. Un paciente de esta institución. Teddy se queda boquiabierto por un momento.

TEDDY

Después de todo lo que veo aquí, doctor, ¿De verdad crees que puedes convencerme de que estoy loco? ¿Sabes con qué tipo de personas estamos tratando? Soy un alguacil de los Estados Unidos

CAWLEY

Eras un alguacil de los EE. UU.

Y un soldado, un veterano de guerra.

Cawley saca papel de su archivo

CAWLEY

Aquí hay una copia del formulario de admisión por el que ingresó en el pabellón C.

Prueba del paciente 67

Si hubieras llegado al continente

Podrías haber volado este lugar.

TEDDY

Todavía gano

CAWLEY

Y, sin embargo, todavía no ha podido encontrar tiempo para mirarlo. Léelo

Adelante

Teddy saca el papel mientras Cawley lo lee en voz alta

CAWLEY

El paciente es muy inteligente y muy delirante.
Veterano del ejército condecorado. Encarcelado por la liberación de Dachau.

Ex alguacil de EE. UU.

Proclividad conocida a la violencia.

No mostró remordimiento por su crimen porque su negación es tal

Que nunca tuvo lugar ningún crimen narrativas fantásticas y altamente desarrolladas que impidan enfrentar la verdad de sus acciones...

TEDDY

¿Y?

ÉL se pone de pie. Tira Una de las hojas de un caballete. Revolotea como una paloma rota. El caballete lee.

EDWARD DANIELS-ANDREW LAEDDIS

RACHEL SOLANDO-DOLORES CHANAL

CAWLEY

Intentemos esto de otra manera. El apellido de soltera de su esposa era "Chana", ¿estoy en lo cierto?

TEDDY

¡Ni siquiera hables de ella!

CAWLEY

Me temo que tengo que hacerlo.

¿Observa algo que estos cuatro nombres tengan en común? la regla 4.

- Andrew, ¿qué ves?

TEDDY

Nada

Golpea el nombre con impaciencia con el dorso de la mano.

CAWLEY

Tienen las mismas letras.

Edward Daniels tiene exactamente lo mismo que Andrew Laeddis.

Lo mismo que Rachel y Solando y Dolores Chana. Todos los nombres

Son anagramas el uno del otro.

TEDDY

No, eso no es posible

CAWLEY

Viniste aquí por la verdad. Aquí lo tienes.

Tu nombre es Andrew Laeddis. El paciente número 67 en
Ashecliffe eres tú, Andrew.

Mira a Cawley y luego se ríe casi histéricamente

TEDDY

Esto es bajo incluso para ustedes

CAWLEY

Fue internado aquí por orden judicial hace 24 meses. Tu
crimen es terrible.

Uno que no puedes perdonarte a ti mismo.

Entonces inventaste otro yo.

Volvamos a los hechos.

Y he creado una historia en la que

No eres un asesino, eres sordo...

Usted es un alguacil de EE. UU. Solo aquí en Ashkliff por
un caso

y has descubierto la conspiración

Para que todo lo que te digamos sobre quién eres, qué has
hecho

TEDDY

Andrew Mi nombre es Edward Daniels.

CAWLEY

He estado escuchando esta fantasía

Durante dos años. Conozco todos los detalles. Paciente 67.

Rachel Solando.

Tu pareja perdida

Sueños que tienes todas las noches. Estabas en Dachave

Pero no pudo haber matado a ningún guardia.

Ojalá pudiera dejarte vivir en tu mundo de fantasía.

Realmente lo hago.

TEDDY

OH, muy generoso de tu parte

CAWLEY

Crees que no entiendo por qué estás tan desesperado de
vivir como un buen hombre en vez de un monstruo?

Pero tú eres violento, entrenado, peligroso. Eres el
paciente más peligroso que tenemos. Has herido a todos los
guardias, otros pacientes.

Hace dos semanas atacaste a George Noyce.

TEDDY

¡Hice algo así!

CAWLEY

Porque te llamó Laeddis
Y tú haces cualquier cosa para no ser el

TEDDY

Eso es ridículo, Royce nunca me llamo Laeddis.

Lo vi ayer

CAWLEY

¿Qué te dijo?

(Abre un archivo)

Tengo una transcripción de esa conversación que tuvo ayer
con Noyce.

Esto es sobre ti y Laeddis Eso es todo lo que siempre ha
sido Esto dice que se trata de

"yo y Laeddis".

Cuando le preguntes qué le pasó a la cara,
Dijo, y cito de nuevo, "Lo hiciste".

TEDDY

Quiso decir que fue mi culpa él...

CAWLEY

Casi lo matas.

Cawley cierra el archivo

CAWLEY

He estado escuchando esta fantasía una y otra vez por dos
años. Se cada detalle del paciente 67, la tormenta, tu
compañero perdido, Rachel Solando. Los sueños que tienes
cada noche y cada vez que te confronta la realidad sales
con la mujer de la cueva.

TEDDY

Y que hay de la mujer que encerraste en la habitación de
Rachel Solando? Me vas a decir que es mi imaginación
también?

CAWLEY

Su nombre es Emily Morrow, ella es una enfermera aquí. La
prometida del doctor Sheehan, a decir verdad tenía dudas de
que ella aceptara ese papel pero lo hizo por el así como
también lo hizo por ti.

TEDDY

(Burlón)

Y los compañeros estaban de acuerdo.

Seguro estaban de acuerdo con que yo fingiera ser un
alguacil

CAWLEY

No fue difícil. Ellos están acostumbrados a ti Teddy.

Y están asustados de ti. Un compañero dijo algo equivocado
y ahí esta Noyce

TEDDY

No lo toque y lo sabes

CAWLEY

El alcaide y la junta de ultramar
Están decididos a que se haga algo, se ha decidido sin
embargo, podemos traerte de vuelta a la cordura ahora
Teddy lo mira, Cawley está completamente serio

Ahora mismo

Se tomarán medidas permanentes para garantizar que no pueda
volver a herir a nadie.

Cawley se ve como si le doliera todo lo que sucede,
rompiendo su corazón.

CAWLEY

Te lobotomizaran, Andrew. ¿Lo entiendes?

TEDDY

Genial lo que hacen aquí doc.

Entonces que, ¿Sheehan el policía malo?

El estará acá en cualquier momento

La puerta detrás de Teddy se abre, la gira para ver a Chuck
entrar por la puerta, totalmente bien, cruza el escritorio
y se una a Cawley

CHUCK

Hola jefe

Teddy lo mira paralizado

Pensé que estabas

Esperaba que hacías todo para salir de aquí

Chuck se ve genuinamente disgustado.

CHUCK

Lamento eso

Alguien tenía que quedarse contigo, mantenerte a salvo.

TEDDY

Me has estado vigilando, ¿verdad?

Mirarme cada minuto. ¿Quién... quién eres tú?

¿Quién es usted?

Dime.

CHUCK

¿No me reconoces, Andrew? He sido su psiquiatra principal
durante los últimos dos años.

Soy Lester Sheehan.

Teddy se aleja de Chuk, El doctor Sheehan aterrorizado
Teddy lo mira, Cawley tiene el semblante serio

DR. CAWLEY

Se decidió, que, si no te podemos traer de vuelta a tus
cabales,
ahora mismo, en este instante, tomaremos decisiones
permanentes
Para que no hieras a ninguna persona nunca más

Cawley lo mira como si estuviera sufriendo, y las palabras
estuvieran rompiendo su corazón

DR. CAWLEY

Te van a hacer una lobotomía, Andrew
¿Lo entiendes?

TEDDY

Que buen número, Doc.

¿Y ahora que? Sheehan es el policía malo

El debería estar aquí en cualquier segundo...

La puerta de atrás se abre, Teddy se da la vuelta, Chuck
entra en la habitación, se ve limpio, sano, totalmente
bien, Chuck se cruza por atrás del escritorio y se para al
lado de Cawley.

CHUCK

Hola, jefe

Teddy lo mira sorprendido

TEDDY

Yo... yo te traje aquí

Estaba dispuesto a arriesgar todo

Para sacarte de aquí...

Chuck se ve genuinamente disgustado

CHUCK

Lo siento por eso, nunca quise que te sientas

Traicionado. Dr. Cawley y yo lo pensamos muchísimo

Por semanas antes de hacerlo, pero no había otra opción

Alguien tenía que estar contigo y protegerte

TEDDY

Me has estado vigilando, cada minuto.

¿Quién eres? ¿Quién eres? Dime.

Teddy mira fijamente a Chuck

CHUCK

¿No me reconoces Andrew? He sido tu psiquiatra
los últimos dos años, Soy Lester Sheehan

TEDDY

Yo.. yo confié en ti
Arriesgue todo para regresar por ti, ¡Todo!

CHUCK

Ya lo sé jefe

DR. CAWLEY

Se nos acaba el tiempo Andrew, le juré
A la junta de supervisores, que armaría la simulación más
radical
Que jamás se ha intentado, yo creía que si dramatizábamos
esto,

Tu verías lo falso, lo imposible que es
Has hecho todo lo que has querido
durante los últimos dos días, dime:
¿Dónde están los nazi, experimentado?
¿los quirófanos satánicos?

Teddy se inclina hacia atrás boquiabierto, esta pasmado,
mira hacia Chuck, Chuck lo mira con simpatía, Teddy se
sienta y se agarra la cara

CHUCK

Andrew listen to me, si fracasamos contigo
Todo lo que tratamos de hacer se verá
Desacreditado

Cawley se arrodilla junto a Teddy

DR. CAWLEY

Estamos en el frente de una guerra
Muchacho, y ahora todo depende de ti

Teddy mira fijamente a Cawley, hace un movimiento brusco
hacia atrás y agarra la pistola que esta en el escritorio

TEDDY

¡No se muevan! ¡No se muevan!

CHUCK

No, Andrew, no

TEDDY

Mi nombre es Edward Daniels, la pistola esta cargada,
puedo sentir el peso

DR. CAWLEY

¿Estas seguro de que esa es tu arma?

TEDDY

¡Tiene mis iniciales a un lado!
¡Esta vez no me van a confundir!

DR. CAWLEY

Entonces dispara, porque es la única manera
En la que podrás salir de esta isla
Teddy con el dedo en el gatillo, mira a Cawley pensativo,
le dispara varias veces, luego apunta a Chuck

DR. CAWLEY

Andrew, por favor no

Teddy vuelve a apuntar a Cawley, mira a la pistola de
cerca, abre la pistola

TEDDY

Mi pistola...

Teddy agarra la pistola con sus dos manos, y con fuerza la
parte en dos, la pistola es de plástico

TEDDY

¿Qué le hicieron a mi maldita pistola?

CHUCK

Es un juguete Andrew, te estamos diciendo
la verdad, Dolores estaba loca, era depresiva, suicida, tu
bebiste, te alejaste, ignoraste lo que te decían
Te mudaste a ese lago, después de que ella
incendió su apartamento
Teddy empuja a Chuck contra la pared

TEDDY

¡Estas mintiendo! ¡Me drogaste! ¡Lo único
que has hecho es mentirme!

Cawley corre hacia el escritorio, levanta una foto, y va
hacia Teddy

DR. CAWLEY

¡Andrew... Tus hijos, Andrew, tus hijos!

Cawley le enseña las fotografías de sus hijos a Teddy

DR. CAWLEY
Simon, Henry

TEDDY
Yo nunca tuve hijos

DR. CAWLEY
Tu esposa los ahogo...
en la cabaña junto al lago, mira
la niña con la que sueñas, todas las noches

TEDDY
Yo nunca tuve una niña

DR. CAWLEY
La que te dice que deberías haberla
Salvado, salvado a todos.
Tu hija, se llamaba Rachel
¿Vas a negar que vivió? ¿Vas a negarlo?

Teddy se queda pasmado, viendo la fotografía fijamente, cierra los ojos y agacha la cabeza, los vuelve a abrir, toma la fotografía y la mira a detalle, pasa sus dedos por la pequeña cara de Rachel, Cawley mira fijamente a Andrew

TEDDY
Lo siento mucho, mi vida

Teddy levanta la mirada de la fotografía, y ve a Dolores frente suyo acercándose

DOLORES
Te dije que no entraras aquí, te dije que esto
sería tu perdición

Rachel, aparece frente a Teddy, le extiende su mano pálida, fría y mojada

INT. CABAÑA DEL LADO - DÍA - FLASHBACK

Teddy (su verdadero nombre Andrew) camina, abre la puerta y entra a una casa vacía, la cabaña

TEDDY

Ya regresé

Teddy se quita el saco y el sombrero, y los coloca en el sillón

TEDDY

Lo agarramos justo afuera de Oklahoma,
Debí de parar en diez lugares de aquí a Tusla,
Voy a dormir toda una semana

Teddy abre la cajonera de la cocina, y saca un vino, toma un vaso y sirve un poco

TEDDY

¿Dolores?

Teddy toma un sorbo de vino, mira hacia la ventana en busca de Dolores

TEDDY

¡Dolores!

Teddy camina lentamente hacia la ventana

TEDDY

¿Dolores?

Dolores se encuentra sentada en una silla mecedora, a las orillas del lago, Teddy abre la puerta y sale al patio trasero, Teddy está confundido

TEDDY

(Voz baja)

¿Dolores?

Dolores gira su cabeza hacia Teddy y lo observa, Teddy la mira, y camina, acercándose a ella, Dolores se levanta de la silla y camina en dirección a Teddy, Dolores se ve distante, perdida, Teddy la mira confundido

TEDDY

Nena...

Teddy niega con la cabeza confundido

TEDDY

¿Por qué estás toda mojada?

DOLORES

Te extrañé

Dolores se acerca a Teddy, lo agarra del cuello y lo besa apasionadamente, Teddy se queda inmóvil, confundido sin responder al beso, mira hacia un lado, buscando algo

DOLORES

Quiero ir a casa

Dolores esboza una sonrisa, Teddy levanta las cejas preocupado

TEDDY

Estás en casa

Teddy levanta la mirada hacia el lago buscando algo

TEDDY

¿Dónde están los niños?

Dolores pone su cabeza contra el pecho de Teddy, agarrándolo por el cuello, Teddy preocupado mueve su cabeza de un lado a otro en busca de algo, baja la mirada hacia Dolores, Dolores lo mira fijamente

DOLORES

Están en la escuela

Teddy agarra la cabeza de Dolores con paciencia, y la mira a los ojos preocupado

TEDDY

Es sábado, cariño

Las escuelas no abren los sábados

Dolores mira frustrada a Teddy

DOLORES

La mía, si

Dolores sonríe, Teddy todavía con sus manos agarrando la cabeza de Dolores la mira preocupado, rápidamente quita sus manos, sus ojos miran hacia el lago, frunce el seño, mira hacia el lago con detenimiento

TEDDY
(Con dolor)
Ay, no, Dios mío,
¡Ay, Dios Mío!

Teddy aparta a Dolores y corre hacia el lago, salta y entra en él, se ven cuerpos flotando a lo lejos, Teddy llega hacia el cuerpo, y le da la vuelta

TEDDY
Ay, mi dios

El cuerpo es de Rachel, pálida y fría, Teddy le limpia la cara para verla bien, la aprieta y la abraza con fuerza contra su pecho

TEDDY
¡Dios mío, no!

Teddy aparta el cabello de Rachel de su cara y le da respiración boca a boca, tratando de resucitarla

TEDDY
¡Vamos, vamos!

Teddy aprieta la nariz de Rachel y sopla dentro de su boca, la abraza con fuerza, y llora con impotencia, mira a lo lejos, y sus ojos se abren, con Rachel en brazos se abre paso en el agua y encuentra otro cuerpo, uno de sus hijos, lo pone a su hombro

TEDDY
¡Por favor, Dios!

Extiende su otro brazo y alza a su tercer hijo del agua con dificultad, llora

TEDDY
¡Por favor, Dios, no!
¡No!

Teddy llora y grita fuertemente, Dolores en la orilla lo mira fijamente sin ninguna expresión, Teddy camina hacia la orilla con sus hijos en brazos
Teddy lentamente coloca a sus hijos en la orilla en el césped

Teddy se arrodilla junto al cuerpo de Rachel y con delicadeza besa su frente, acaricia su pelo, llora, se sienta a un lado de los niños, le quita un zapato a Rachel y le masaje su pie
Dolores se acerca Teddy, se agacha, con sus dos manos le agarra la cara, y esboza una sonrisa

DOLORES

Ponlos alrededor de la mesa, Andrew
Los secaremos, les cambiaremos la ropa
Serán nuestras muñecas vivientes,
Los llevaremos a comer al campo
Teddy mira detenidamente a Dolores, con el ceño fruncido y sus ojos rojos, lagrimea

TEDDY

Si alguna vez me amaste, Dolores,
Por favor no hables más

Dolores pone sus brazos alrededor del cuello de Teddy y asiente con la cabeza con tristeza

DOLORES

Yo te amo

Dolores masajea el pecho de Teddy con sus manos, y presiona su cabeza contra la de Teddy

DOLORES

(llorando)
Libérame

Teddy la mira, lagrimea

TEDDY

Mi amor...

DOLORES

Los bañaremos

TEDDY

Te amo, cariño

DOLORES

Yo también te amo

TEDDY
Demasiado

DOLORES
Te amo demasiado, te amo..

Teddy tira del gatillo disparándole a dolores, Teddy tiembla, Dolores cae hacia atrás, Teddy llora con desconsuelo, mira sus manos y están llenas de sangre, el vestido de dolores esta ensangrentado, su sangre se desliza hasta su cuello, Dolores muere

PASA A BLANCO

Anexo I

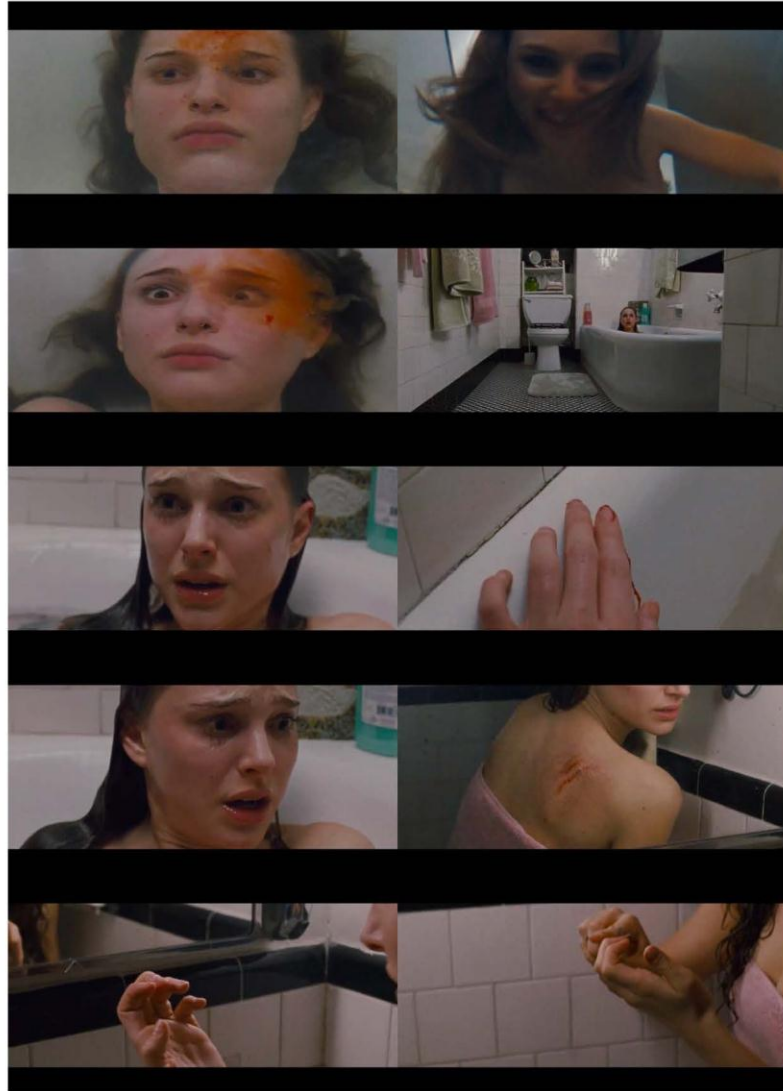






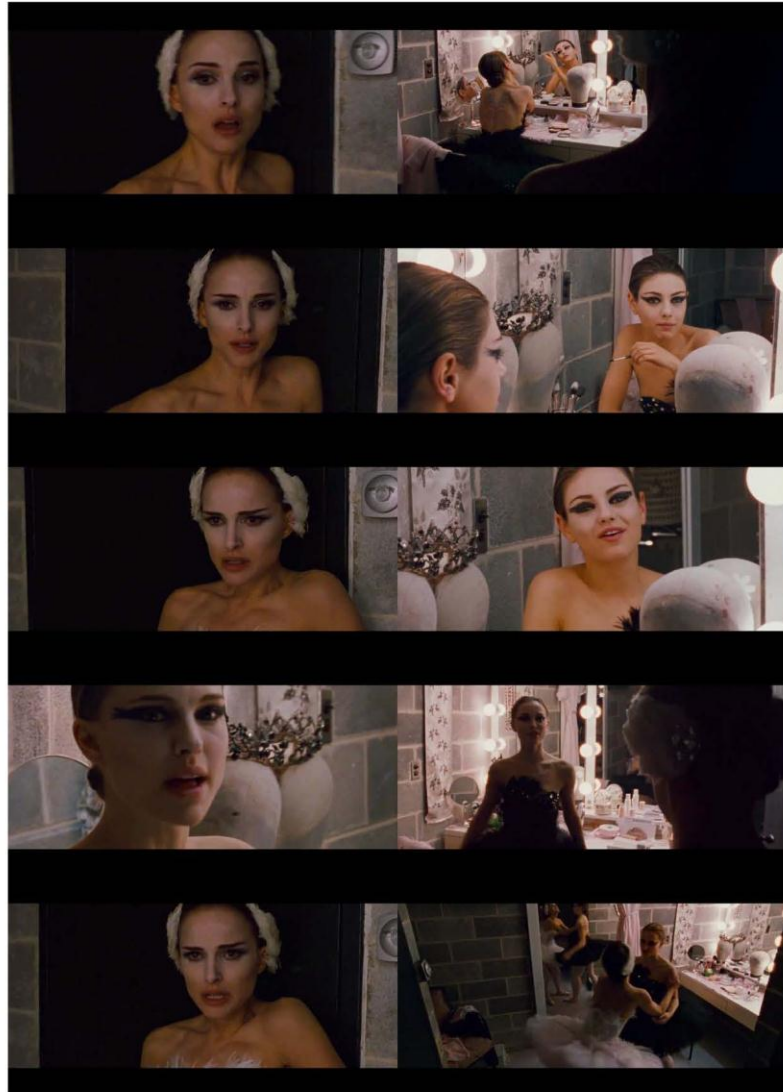


Anexo J



Anexo

h











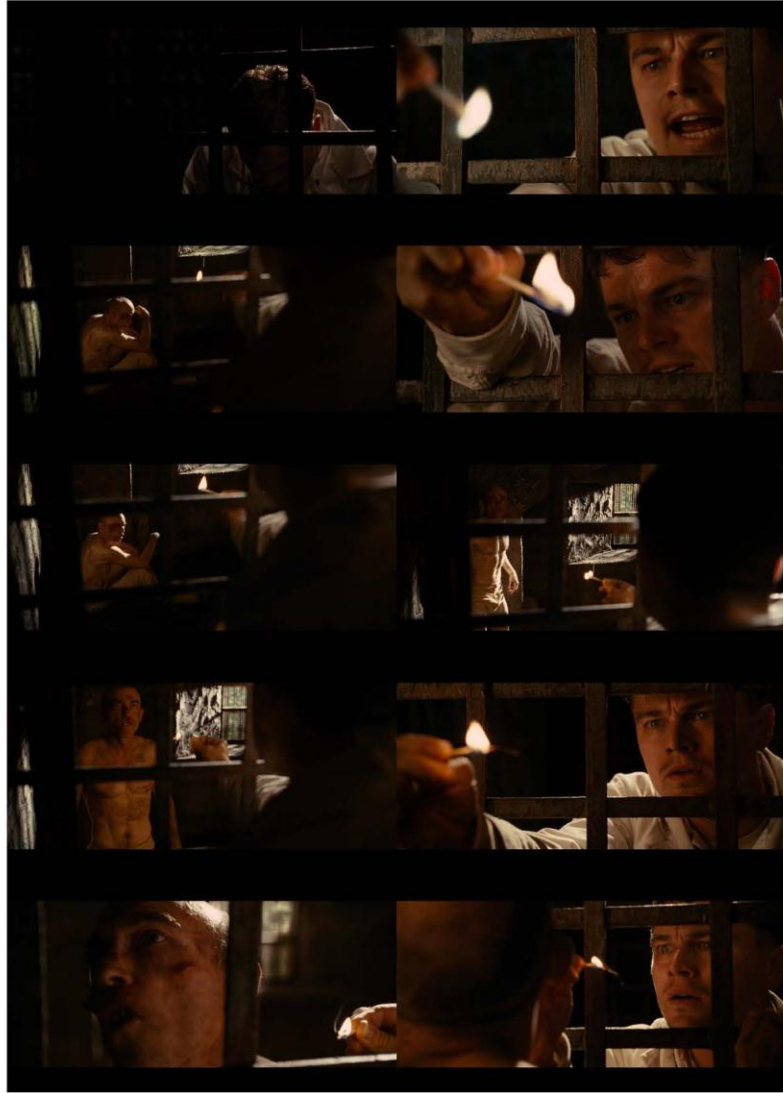


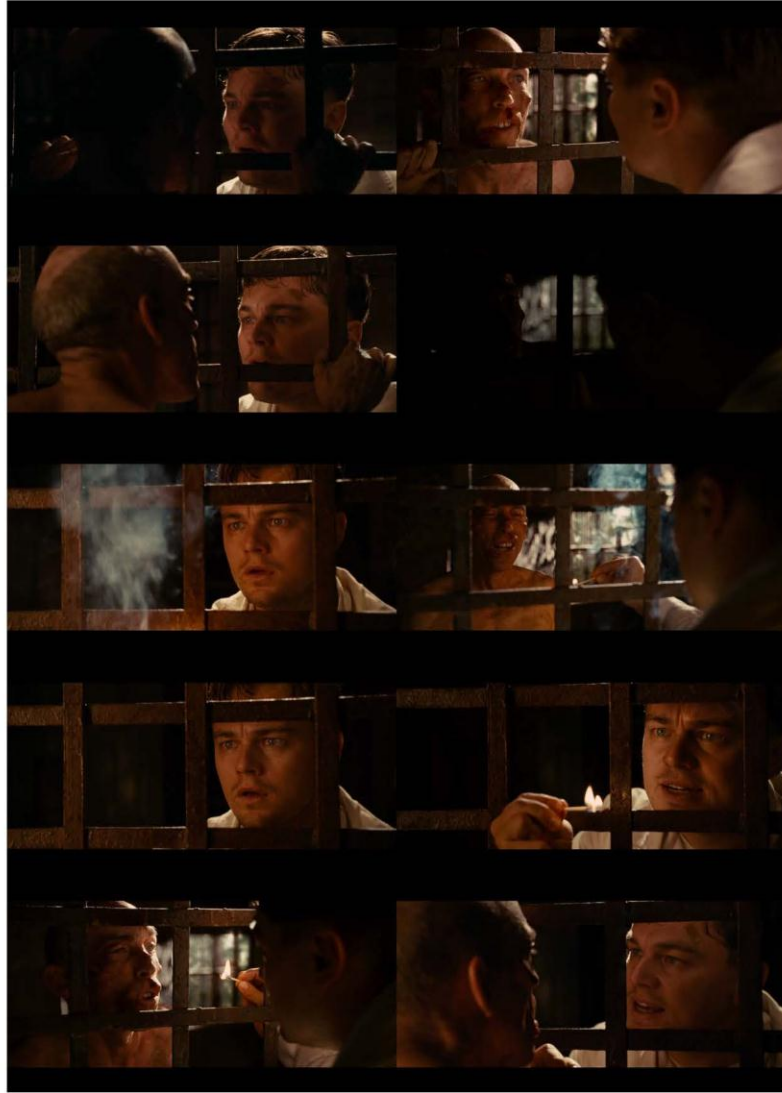




Anexo L











Anexo M

































