

SEGUNDO INFORME
OBRA DE TÍTULO
ENSAYO SOBRE UN CUERPO PERDIDO



INTEGRANTES

CAMILA CALZADA
MANUELA ESPIÑEIRA
GONZALO MARURI
TAMARA MONZONSILLO
CAROLINA RONDA
DANIEL VERA

ÍNDICE

PORTADA	Pág 1
ÍNDICE	Pág 2
1. FICHA TÉCNICA	Pág 4
2. EQUIPO HUMANO	Pág 4
3. SINOPSIS	Pág 5
4. ARGUMENTO	Pág 5
5. PROPUESTA CINEMATOGRAFICA DEL PROYECTO	Pág 6
6. TRATAMIENTO	Pág 8
6.1. PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA	Pág 8
6.2. CARPETA DE ARTE	Pág 14
6.2.1. PROPUESTA DE ARTE	Pág 15
6.2.2. AMBIENTACIÓN	Pág 16
6.2.3. PALETA DE COLORES	Pág 18
6.2.4. EFECTOS ESPECIALES	Pág 22
6.2.5. UTILERÍA	Pág 25
6.2.6 ÉPOCA	Pág 25
6.2.7. LOCACIÓN	Pág 28
6.2.8. CASTING	Pág 31
6.3. PROPUESTA DE SONIDO	Pág 37

6.3.1. INTRODUCCIÓN	Pág 37
6.3.2. METODOLOGÍA	Pág 37
6.3.3 MEZCLA	Pág 40
6.4. PROPUESTA DE MONTAJE	Pág 41
7. OBJETIVOS	Pág 43
7.1. OBJETIVOS GENERALES	Pág 43
7.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	Pág 43
8. PRESUPUESTO	Pág 44
9. PLAN DE FINANCIAMIENTO	Pág 45
10. PLAN DE PRODUCCIÓN	Pág 46
11. PLAN DE RODAJE	Pág 48
12. COTIZACIONES	Pág 50
13. CESIÓN DERECHOS IMAGEN	Pág 52
14. PERMISO DE GRABACIÓN	Pág 54
15. GUIÓN DEFINITIVO	Pág 55
16. GUIÓN TÉCNICO	Pág 67
17. DESGLOSE SONORO	Pág 72
18. DESGLOSE DE ARTE	Pág 76
19. PRODUCCION TECNICA	Pág 79
20. ANEXOS	Pág 80
20.1. RESUMEN INVESTIGACIÓN	Pág 80
20.1.1. DEPRESIÓN	Pág 80

20.1.2. SUICIDIO **Pág 82**

20.1.3. TRATAMIENTO **Pág 83**

20.1.4. CONTEXTO CULTURAL **Pág 83**

20.1.5. TECNOLOGÍA **Pág 85**

20.1.6. MÚSICA **Pág 87**

1. FICHA TÉCNICA.

Título	Ensayo sobre un cuerpo perdido
Basada en	Obra de teatro "Ensayo sobre un cuerpo perdido"
Duración	18 minutos.
Género	Ficción-Experimental
Formato de grabación	VHS - Full HD
Formato de Exhibición	Blu-ray

2. EQUIPO HUMANO

Dirección	Manuela Espiñeira
Producción	Tamara Monzoncillo.
Guión	Daniel Vera.
Asistencia de Dirección	Felipe Egaña*
Dirección de Fotografía	José Miguel Miño*
Dirección de Arte	Camila Calzada.
Sonido	Carolina Ronda.
Montaje	Gonzalo Maruri.
Post de Sonido	Carolina Ronda
Post de Imagen	Manuela Espiñeira

* COLABORADORES

3. SINOPSIS

Transcurre el año 1994. Silvia es una joven de 21 años que sufre una profunda depresión, producto de la cual se ha relegado a la casa de campo familiar. Tras la decisión de acabar con su vida, Silvia inicia el registro en video de sus últimos días en este lugar. Donde Emilio, un campesino encargado de su cuidado, es la última persona con que se relaciona. A través de este video, Silvia describe su particular forma de ver el mundo, como un testimonio que da a conocer su angustia y la imposibilidad de comunicarse.

4. ARGUMENTO

Ensayo sobre un cuerpo perdido es un cortometraje de ficción con tratamiento experimental. El guión es una adaptación al cine de una obra de teatro titulada del mismo modo que fue montada por la compañía de teatro maldito durante el año 2012 y remontada el 2013.

La historia transcurre en el 1994. Silvia es una joven de 21 años que producto de una profunda depresión ha optado por relegarse a una casa rural ubicada en el valle central chileno, propiedad de sus padres. Silvia vive sola, esperando que la distancia de su mundo le ayude a levantarse de la crisis por la que pasa. En este lugar, el único contacto físico que Silvia mantiene con otra persona es Emilio, un campesino de 36 años que trabaja para su padre como cuidador de la casa. Debido a las circunstancias, también se encarga de verificar el estado de Silvia y abastecerla con las provisiones necesarias.

La historia da inicio cuando Silvia decide acabar con su vida y realizar un video de sus últimos días. Este es un testimonio de su día a día y de su mundo interno, aquello que siente, pero que es incapaz de expresar de otra forma. Silvia intenta describir su estado a partir de la rutina que lleva en el lugar, donde su relación con Emilio se convierte en un elemento fundamental de aquello que quiere expresar. El video que Silvia graba con su cámara es a la vez el dispositivo del relato, o sea una narración audiovisual en primera persona.

La familia de Silvia vive en Santiago y solo se mantienen en contacto por los llamados telefónicos que ella constantemente intenta evitar. De esta forma, Emilio es el canal que mantiene la relación entre ambos, cuidándola e informando de su estado periódicamente a sus padres.

En un comienzo la relación entre Silvia y Emilio es distante, ella siente interés por él, pero al entrar en contacto se retrae y genera aún más lejanía. Emilio la ve como alguien frágil de quien debe preocuparse pero también como una especie de autoridad a la que debe acato y respeto. Esta lejanía se estrechará cuando ambos descubren que la cooperación mutua es esencial para sobrellevar esta relación impuesta. Emilio descubre en ella un ser frágil que necesita apremiantemente su ayuda. Mientras Silvia ve en él aquella última persona frente a la que puede sentirse tranquila, una mirada que no la juzga y un cabo que aun la ata a la realidad.

A pesar de ciertas mejorías en el estado de Silvia, la depresión siempre se mueve como un fantasma en su vida, como algo que intenta suprimir pero de lo que no se puede desprender. De esta forma la crisis y sus intenciones de suicidio se revitalizan cuando entiende que incluso Emilio es incapaz de ver en la forma que ella lo hace. Muestra a Emilio el video que ha realizado y su completo desconcierto e indiferencia es la prueba de esto. A pesar de todo, Silvia asume el suicidio de forma estoica, entendiendo en el proceso que es la única manera de comunicar algo y la mejor manera de acabar su testimonio.

Universidad de Chile
Instituto de la comunicación e Imagen
Obra de título
Profesor Guía: María Isabel Donoso

5. PROPUESTA CINEMATOGRAFICA DEL PROYECTO.

Ensayo sobre un cuerpo perdido, es un cortometraje de ficción que habla sobre Silvia, una joven de 22 años que al estar sumida en una fuerte depresión decide aislarse en la casa de campo de sus padres bajo el cuidado de Emilio, el vigilante del lugar, y realizar un video en donde va mostrando su cotidianidad y su sentir, el cual finalmente se transforma en un testigo de sus últimos días de vida.

El relato de la película pretende emular que lo visto por el espectador es el video que Silvia graba, con la intención de potenciar la subjetividad del personaje. El tratamiento tiene como objetivo quitar la presencia omnisciente y evidente de un realizador externo, utilizando un dispositivo que se sirve de narrativas de corte experimental para la construcción de este mundo cargado de psicologismos e intenciones suicidas. Por esto la imagen será siempre grabada desde la cámara que Silvia manipula diegéticamente en la historia, dando paso a una narrativa audiovisual en primera persona.

El argumento del cortometraje está tomado de una obra de teatro adaptada para un guión cinematográfico, que tiene por objetivo mostrar cómo un estado mental o anímico adverso se ve reflejado en las acciones del cuerpo, sirviéndose de un relato intimista que muestra la cotidianidad de Silvia en el día a día con sus altos y bajos a lo largo en la historia. Para poder aumentar la intimidad del relato en la obra de teatro, se utilizaba como recurso el espacio físico donde se encontraban los espectadores, ya que éstos se ubicaban dentro de la puesta en escena generando la sensación en el espectador de “estar sentados en el living de Silvia”

Por esto, a partir de la necesidad de generar una impresión equivalente a la de la obra de teatro en el espectador, contemplando las limitaciones del formato audiovisual, se decide por incluir el dispositivo tras el cual se mostrará la historia: a través de la cámara de Silvia, ya que así se estrecha la relación entre espectador y personaje porque el relato no sólo muestra la cotidianidad de Silvia, sino que exhibe el fragmento de cotidianidad de Silvia que ella desea registrar.

Para así generar un código experimental que busca transgredir las narrativas clásicas del audiovisual, pero que cumple con el objetivo principal del proyecto que es presentar la subjetividad de una mirada ficticia, pero factible a través de un formato audiovisual.

Por otro lado, para intentar extremar el estado mental depresivo de Silvia, y siendo fiel a la obra de teatro que nos inspira, pensamos que el autoretrato corporal es una buena manera para lograr la complicidad y expresividad buscada, desde una mirada no convencional, más apegada al ensayo (tal como lo dice el nombre de la obra) que realiza Silvia en sus últimos días. Por esto las secuencias corporales tendrán un tratamiento particular con detalles al más puro estilo de un diario visual corporal

Lo que buscan todos estos elementos es poder interpretar las intenciones más fuertes presentes en la obra y transcribirlas a un lenguaje audiovisual, en el que lo más importante es llegar a transmitir la sensación de ahogo y desolación en la que la protagonista se encuentra, ya que no es capaz de desear nada de lo que se propone y ambas deben ser expresadas a través de su cuerpo, del modo de grabarse a sí misma y las cosas que la rodean.

La exploración en el lenguaje del cuerpo y el trabajo del silencio son otros de los fundamentos por los cuales se desea realizar el cortometraje, ya que en ambos hay posibilidades de expresión que son difíciles de

manejar cuando los diálogos son los que guían la narrativa. En este caso se intentará trabajar sobre una propuesta que minimice los diálogos y que trabaje sobre acciones e imágenes que vayan develando las intenciones de los personajes.

El modo en que Silvia graba las cosas que va descubriendo a su alrededor, como el pájaro muerto, las cenizas del cigarrillo que se consume, la salida del sol al amanecer que son pequeños detalles que van develando una observación minuciosa de su propia cotidianeidad en la que los días transcurren sin mucha diferencia entre sí. Las acciones que realiza como hacer una rutina de ejercicios, grabar a Emilio escondidas, jugar a quemar cosas en la chimenea, dejar que la cámara muestre como pasa ella la tarde sin hacer el más mínimo movimiento, ya sea por entretención o por extremo aburrimiento. Son maneras en las que Silvia se muestra desde su psicología que si bien está afectada por una depresión no tiene un distintivo tan especial o fantástico transformando a Silvia en una realidad posible, pero inexistente.

Otro elemento que construye la mente de Silvia a través del espacio físico es el encierro buscando generar claustrofobia en el espectador, ya que por un lado se desea trabajar con las restricciones propias de una obra teatral en el formato cine y por el otro, se marca una diferencia sustancial entre el afuera y el adentro que remarca la decisión de aislamiento y estado de Silvia. La época del año en el que se suceden los hechos es invierno, de modo que el estado anímico del personaje se condice con los elementos del exterior y se muestra cómo todo a su alrededor se va muriendo al igual que Silvia.

Emilio es quien debe hacerse cargo de las necesidades de Silvia y es el elemento que la proveerá compañía y cuidados a lo largo de su encierro. La relación entre ambos es de carácter obligatoria, ya que Emilio es un trabajador que cuida del lugar cuando está deshabitado durante el año y ahora debe cuidar de Silvia que es quién viene a modificar su rutina y a desordenar la vida que Emilio suele llevar. Exactamente el lugar donde los hechos suceden son en una casa rural del valle central chileno, que puede ser en comunas como Pirque, Talagante, Calera de Tango, El Monte, etc.

La temporalidad de la historia se define a través de la necesidad de encontrar una época donde no hubiere hiperconectividad como en la actualidad, ya que los medios de evasión actuales no son efectivos en la narrativa del presente cortometraje. La idea es que no tenga acceso a internet ni a telefonía móvil para que pueda aislarse de un modo radical, y por otro lado debe existir la tecnología suficiente como para que el personaje pueda grabarse a sí mismo de forma casera. Ante lo cual se presenta la historia en el año 1994 donde ambos factores se dan y son verosímiles.

En conclusión "Ensayo sobre un cuerpo perdido" es un cortometraje en el que la búsqueda de un código propio para poder narrar una subjetividad desde el lenguaje audiovisual es lo que caracterizará el proyecto y todas sus propuestas se teñirán de esta intención de autoría y originalidad narrativa.

Universidad de Chile
Instituto de la comunicación e Imagen
Obra de título
Profesor Guía: María Isabel Donoso

6. TRATAMIENTO.

6.1. PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA

Como primer elemento para construir la subjetividad del personaje, la propuesta fotográfica de “Ensayo sobre un cuerpo perdido” es clave. Esto, porque la cámara que nos muestra la historia es manipulada por la protagonista. Este dispositivo narrativo pondrá al espectador en una perspectiva muy íntima y subjetiva, a tal punto, que lo que está viendo le parecerá directo, sin la mano interventora de un realizador tornándose incluso amateur.

El contexto histórico al cual la historia está supeditada es en el Chile del año 1994, por lo que el tipo de cámara desde el cual se hará el registro del cortometraje será verosímil con la época en la que se encuentra. Grabaremos en formato Hi8.

Esta decisión de fotografía guarda relación con la intención de dirección de recrear a través de las imágenes la manera de ver de un personaje más que el modo de narrar de un cineasta. También este método es una forma de traducir el lenguaje teatral al audiovisual sirviéndose de las propias herramientas del cine para generar la sensación de cercanía entre el actor y el espectador presentes en el teatro también en la sala de cine.

El registro de cámara por lo tanto, siempre debe estar teñido de una intención voyerista, en la cual nuestro protagonista registra retazos de su propia intimidad en las imágenes para poder expresar a través de su cuerpo y de su forma de grabar lo que no puede decir con palabras.

Esto supone un método de trabajo especial en cámara, en iluminación en textura y color de imagen que buscara reconstruir el sentir de una joven inmersa en una profunda depresión que desea plasmar en un video la memoria de un cuerpo se supone ya perdido.



Imagen grabada desde una cámara VHS casera existente en los 90.

La época en que este ensayo será grabado es la década del 90, por lo que se usará una cámara existente en ese contexto. Aun no está definido si se usará una Hi8 o VHS para emular la textura y el tipo de imagen de las grabaciones caseras de la época, ya que dependerá de pruebas de cámara a realizarse en conjunto con dirección, producción y el departamento de arte.

La textura y el color que da la imagen de cinta, ayudara a dar mas consistencia al mundo recreado. La síntesis de color y la textura de la imagen serán bastante básicas con bajo rango dinámico y altos contrastes entre

las altas y las bajas luces, es decir: si estamos dentro de la habitación y vemos hacia fuera, veremos quemado afuera o sub-expuesto adentro.

El look de ensayo será severo en este sentido, por lo que se permitirá esconder información adentro o afuera según convenga al relato.

Por otro lado, el formato cinta nos obligara a tener ruido electrónico (dado por la ganancia automática de la cámara) en las instancias de baja luz como las noches y atardeceres filmados dentro de la habitación, eso se utilizará como un recurso narrativo para demarcar el estilo casero en la narración.



Ejemplo de textura tipo VHS y de poco rango dinámico en la imagen.

Por el tratamiento elegido, habrá dos tipos de plano, los planos en mano donde Silvia toma la cámara y nos muestra lo que ella determina y los planos fijos con la cámara apoyada en un elemento de utilería y/o ambientación.

El que Silvia manipule la cámara con que se cuenta el cortometraje le dará a los planos un look amateur, desprolijo. La inexistencia de un trípode entre las pertenencias del personaje obliga a Silvia a utilizar elementos cotidianos para apoyar la cámara, esto permitirá vinculara los elementos de la habitación como una silla, una mesa, la cama, dentro de un armario, el suelo, a la narración de tal manera que el sitio en que este puesta la cámara esté agregando capas de información al relato. Estos serán los planos fijos en que Silvia nos mostrara como pasa el tiempo en su encierro.

De igual manera Silvia tomara la cámara para mostrarnos las cosas en que ella pone su atención, sus “objetos de interés”, entre estos encontramos al pájaro muerto de la ventana, Emilio, los primeros rayos del amanecer, etc. Este tipo de planos ayudarán al espectador a mirar como ella, a percibir el mundo que Silvia habita y entender un poco su subjetividad distorsionada.

Para los planos que graba Silvia se usara zoom, movimientos erráticos y una cámara que “tirite” a pulso humano mientras nos muestra el mundo que habita y la forma en que se relaciona con él. En estos planos Emilio será víctima de la obsesión de Silvia, grabado desde dentro de la habitación, se verá también el propio cuerpo de Silvia que es explorado por ella, usando la cámara como herramienta de estudio. También mostrará detalles de su vida cotidiana como su comida o los objetos con que interactúa. Silvia usará también el recurso del reflejo para mostrar los elementos que decide grabar con su cámara a pulso.



Ejemplos de posibles detalles de la vida cotidiana de Silvia grabados con su cámara.



Ejemplo de grabación del cuerpo fragmentado y de utilización de reflejos en la cámara.

En los planos fijos en cambio, Silvia desarrollará alguna actividad en la pieza, ya sea dentro o fuera de campo. En estos planos, la composición se jugará con muchas capas de profundidad de campo, buscando generar tres o cuatro planos; uno inmediatamente relacionado al apoyo de la cámara (sabana de la cama, puerta de armario, cenicero en escritorio, tras ventilador), dos planos intermedios usados en personaje y objetos, y una cuarta capa con fondo. Este recurso buscará transmitir la sensación de voyerismo e intimidad y a su vez incluirá al espectador en el mundo presentado.



Ejemplo de cámara apoyada sobre un elemento diegético.



Ejemplo de uso de capas para encuadrar los distintos planos fijos.

A nivel de encuadre se buscara narrar tanto dentro como fuera de campo, esto se dará de forma casi natural por los desplazamientos que Silvia tenga y por el sonido de las acciones que ella realiza fuera de encuadre.

Se trabajarán los encuadres de forma desprolija, jugando con los límites del cuadro y los elementos a veces erráticamente entran en las composiciones, veremos desbochados que den cuenta de este desequilibrio que existe en el mundo de Silvia.



Ejemplo de imagen desbochada que muestra desequilibrio.

El tratamiento de luz que tendrá el corto será realista, pero no así naturalista. Realista en el sentido que las fuentes de luz estarán justificadas pero no naturalista porque tenemos claro que la luz propia del lugar no dará para grabar enfatizando las expresiones ni los decorados tal como se quiere.



Ejemplo de luz realista.

Entre las particularidades del tratamiento de luz de “Ensayo sobre un cuerpo perdido”, encontraremos haces de luz dura que entran a la habitación dejando ver las partículas de polvo que se levantan y bañan los decorados rebotando en elementos brillosos o prismáticos que refracten la luz e iluminen sectores de la habitación con texturas poco comunes. Lo errático de la grabación automática de las cámaras compactas proporcionara contraluces y siluetas que contribuyan a polarizar el mundo presentado. Esto ayudara a construir por un lado el

misterio y la oscuridad del mundo que habita Silvia y por otro lado a enfatizar lo radical de la situación en que el personaje se haya.



Ejemplos de haces de luz que refractan y entradas de luz dura.

Finalmente, para potenciar el quiebre narrativo temporal que implica el darse cuenta que el cortometraje que hemos visto esta siendo visto por los personajes y generamos este corto dentro del corto, haremos un quiebre visual, donde veamos a los protagonistas desde una cámara omnisciente en formato Full HD en el formato de proporciones 16:9 .

En este momento veremos la cámara desde la que se graba todo desde fuera solo hasta que la cinta comienza a grabar de nuevo y por ultima vez el suicidio de Silvia desde el formato en display.



Ejemplos de cine grabado desde el cine.

6.2. CARPETA DE ARTE



6.2.1. PROPUESTA DE ARTE

PROPUESTA DE ARTE

Pretende generar mediante la puesta en escena de un único espacio, que es la habitación de Silvia, una aproximación del espectador a dos aspectos fundamentales para comprender el contexto en que se encuentra la protagonista: la época en la que vive y su estado mental depresivo y con tendencia suicida.



6.2.2. AMBIENTACIÓN

AMBIENTACIÓN

Su pieza es un espacio en el que ella no habita completamente, que no le es propio. La vemos allí todo el tiempo, pero solamente está de paso. Es por esto que la ambientación busca ser minimalista.





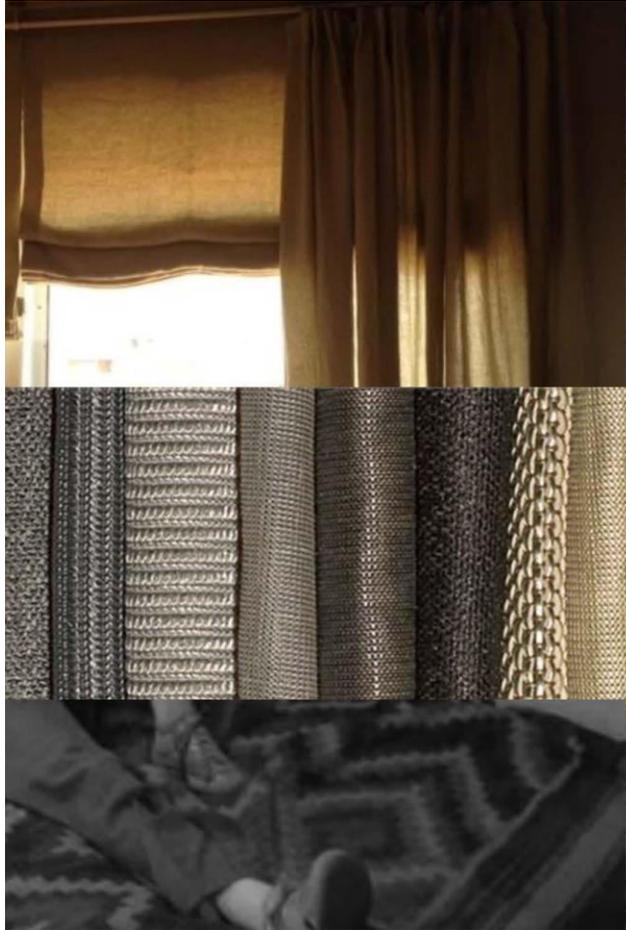
La habitación de Silvia existe en una casa de campo, donde ella tiene visión al exterior a través de una ventana. El espacio abierto, verde, iluminado, distinto de una habitación algo sombría, donde la luz parece un intruso que entra a veces a avisar el día. Comprendemos su decisión de aislamiento y encierro al encontrarla en un lugar que es tan contrastante con el exterior.

6.2.3. PALETA DE COLORES

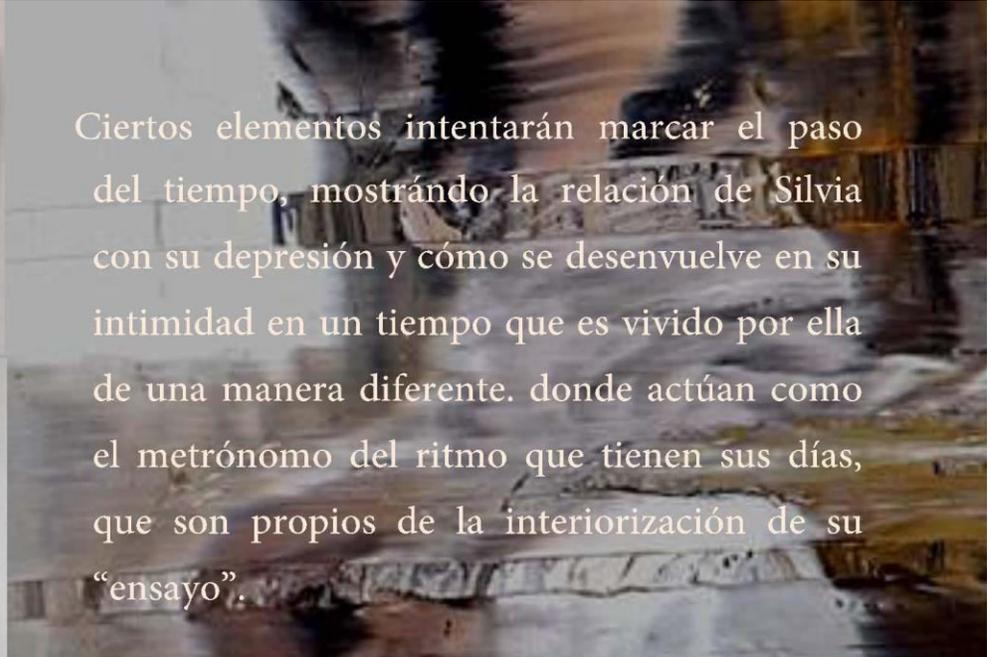
PALETA DE COLORES

Colores deslavados, opacos y dirigidos hacia la tonalidad gris como un color neutro y pasivo que simboliza la indecisión y la ausencia de energía, y que además expresa duda y melancolía. Soportando así la idea de un espacio de aislamiento e introspección decadente de la protagonista, que a la vez se acompaña de tonos cálidos para apoyar el recurso del calor, además tonos café ya que gran parte de la habitación cuenta con muebles de madera. Todo esto en contraste con tonos verdes propios del exterior, del campo y que se presenta como un opuesto al interior, donde Silvia está siempre.





La habitación será un espacio algo desolado, serán las texturas en cortinas, cubrecamas, cojines, alfombras, muebles, etc que ayuden a generar una sensación de desprolijidad y diversidad en un lugar que representa la inestabilidad de la protagonista.



Ciertos elementos intentarán marcar el paso del tiempo, mostrando la relación de Silvia con su depresión y cómo se desenvuelve en su intimidad en un tiempo que es vivido por ella de una manera diferente, donde actúan como el metrónomo del ritmo que tienen sus días, que son propios de la interiorización de su “ensayo”.

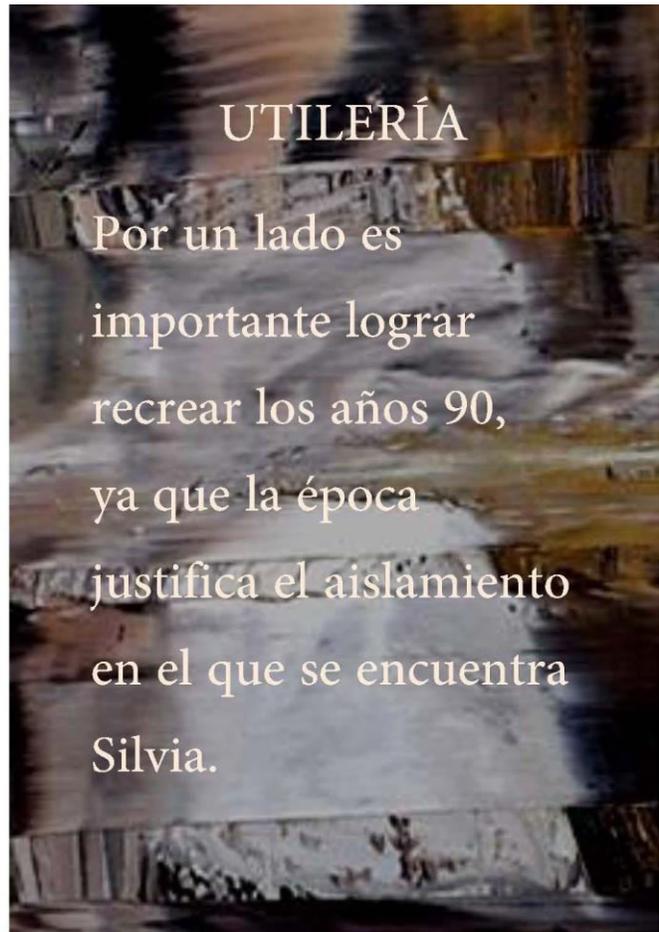


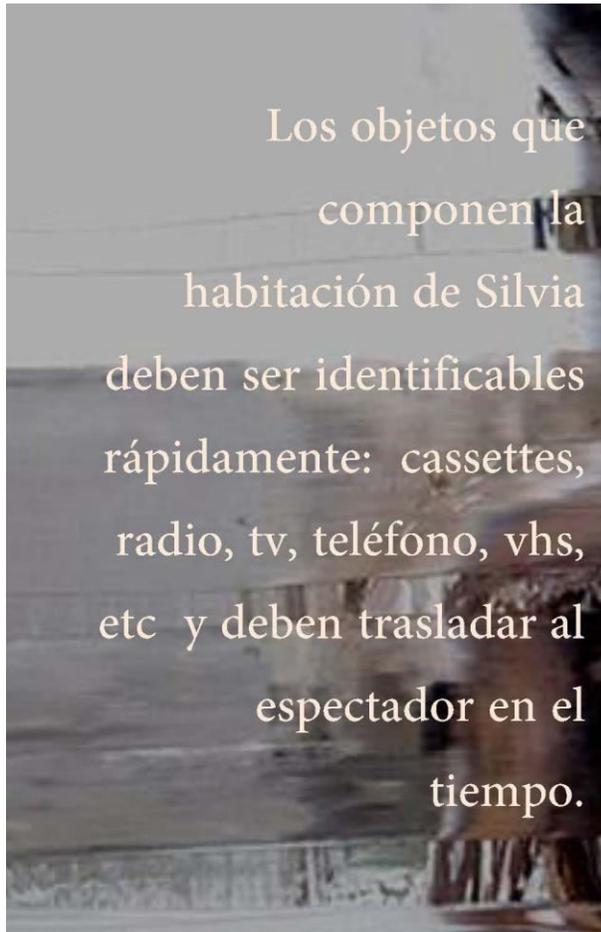
Por otro lado elementos como el desorden, la cama deshecha siempre, platos y tazas acumulados, o platos con comida intacta, son señal de su estado depresivo

6.2.4. EFECTOS ESPECIALES



6.2.5. UTILERÍA





6.2.6. ÉPOCA

ÉPOCA

Es importante lograr recrear los años 90, ya que la época justifica el aislamiento en el que se encuentra Silvia: la comunicación sólo establecida por un teléfono fijo que puede ser descolgado y es suficiente para desconectarse (a diferencia de lo que ocurre en la actualidad). Además el tratamiento para la depresión en aquella época era escaso y es fundamental para la historia el hecho de que Silvia no esté bajo alguno, sino simplemente viva su depresión hasta conducirla al suicidio. Para esto es primordial utilizar vestuario con referencias de la moda de la época, pero a la vez respetando la identidad de los personajes.





6.2.7. LOCACIÓN

LOCACIÓN

La elección de la locación pasa por, en primer lugar, tener una construcción que no sea moderna, sino relativamente antigua, lo más cercana a lo rural posible y con vista a un campo, o parcela. Esta locación cuenta con paredes livianas, ventanas y piso de madera y vista al exterior.





Las ventanas al exterior permiten conocer el campo que contrasta con la pieza y que, nuevamente, dicen al espectador que Silvia quiere estar aislada.

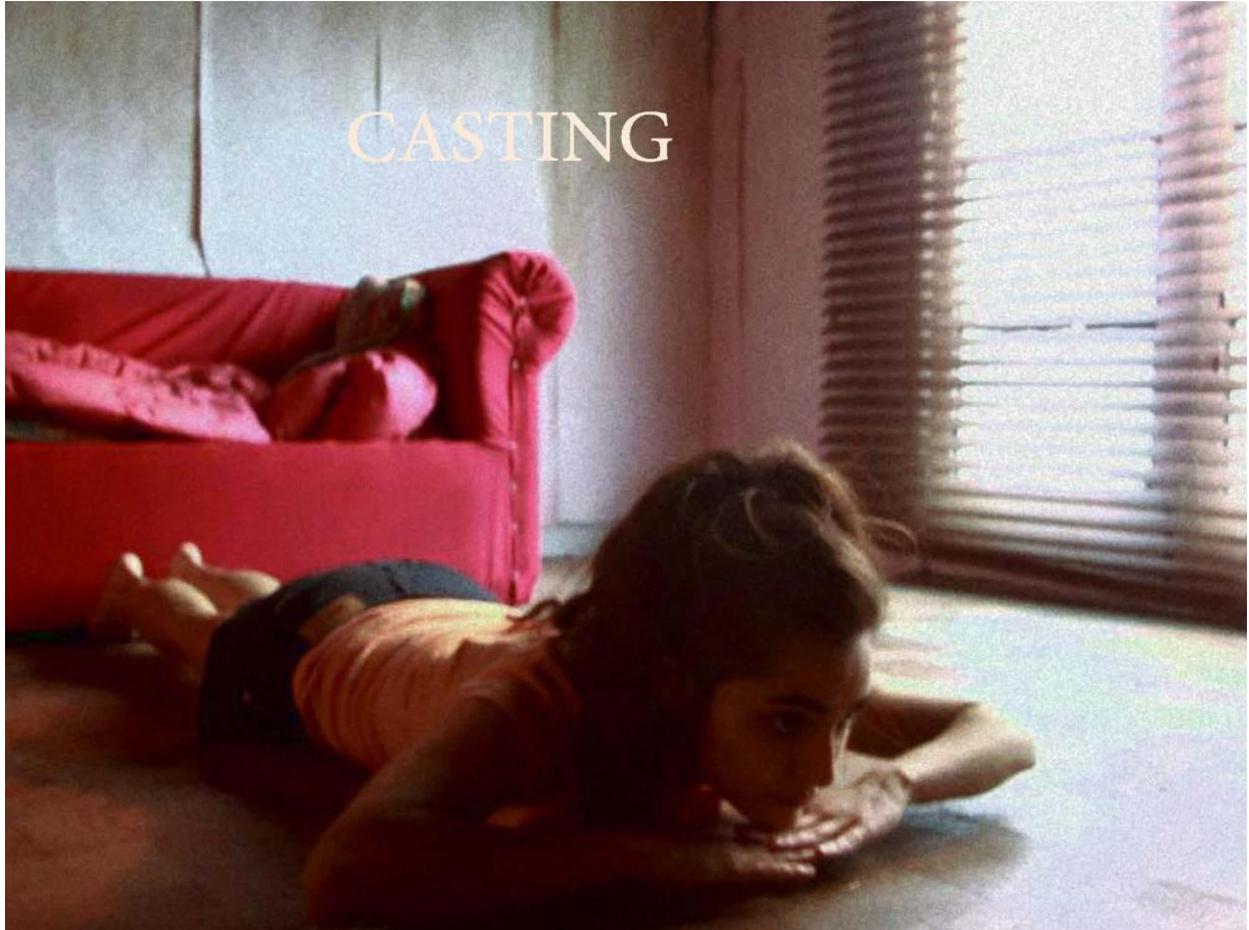
Otro requisito que cumple es tener 2 puertas -una da a un baño y otra a un pasillo- que permiten la opción de generar capas de profundidad. Esto es necesario para dar un respiro al espectador, ya que todo el cortometraje transcurre en una sola habitación, y esto puede ser agobiante.





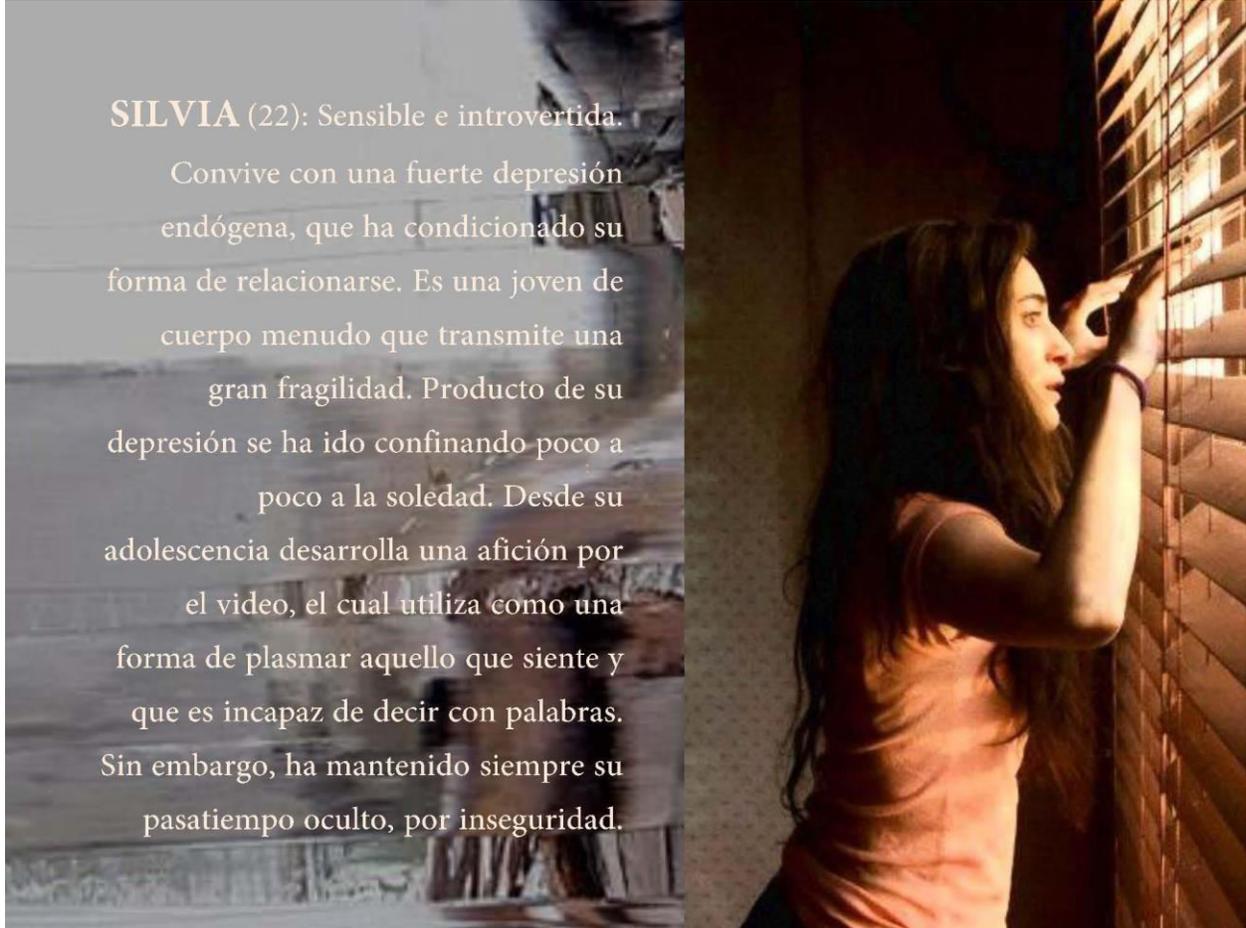
Otro factor a favor de esta habitación es que cuenta con mueblería antigua, que es un alivio para producción.

6.2.8. CASTING



SILVIA (22): Sensible e introvertida.

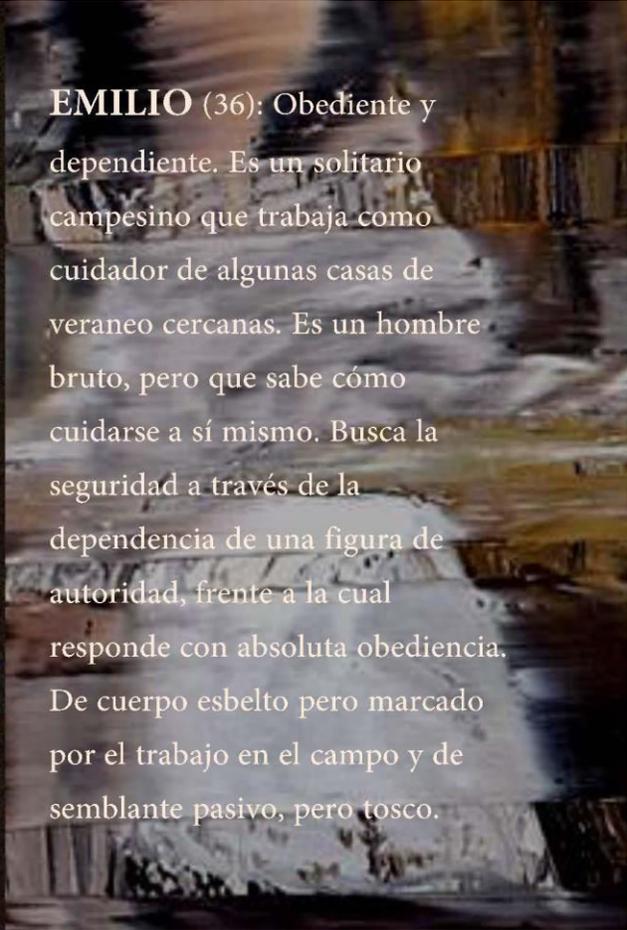
Convive con una fuerte depresión endógena, que ha condicionado su forma de relacionarse. Es una joven de cuerpo menudo que transmite una gran fragilidad. Producto de su depresión se ha ido confinando poco a poco a la soledad. Desde su adolescencia desarrolla una afición por el video, el cual utiliza como una forma de plasmar aquello que siente y que es incapaz de decir con palabras. Sin embargo, ha mantenido siempre su pasatiempo oculto, por inseguridad.



VESTUARIO



Su look es despreocupado, desprolijo y sencillo, ya que no se fija en su apariencia, puesto que la depresión viene por lo general con una baja de autoestima. Tampoco tiene ánimo para cambiarse mucho de ropa, considerando que está todo el tiempo encerrada en su cuarto. Su rostro estará siempre limpio de maquillaje aunque en momentos podría lucir el rostro cansado, ojeroso, algo demacrado. Respetando la moda noventera (corte de pantalón a la cintura, poleras cortas o muy sueltas, jardineras, etc) y acorde a la época del año del cortometraje: todo transcurre en un frío invierno.



EMILIO (36): Obediente y dependiente. Es un solitario campesino que trabaja como cuidador de algunas casas de veraneo cercanas. Es un hombre bruto, pero que sabe cómo cuidarse a sí mismo. Busca la seguridad a través de la dependencia de una figura de autoridad, frente a la cual responde con absoluta obediencia. De cuerpo esbelto pero marcado por el trabajo en el campo y de semblante pasivo, pero tosco.

VESTUARIO

Emilio es un hombre del campo, por lo que su apariencia en general es desaliñada, siempre está algo sucio, ya que trabaja afuera la mayor parte del día. Por esto su vestimenta es también sencilla y debe ser cómoda. También respetando la moda noventera en cuanto al corte de pantalón, color de jeans y corte de camisa.





6.3. PROPUESTA DE SONIDO

6.3.1. INTRODUCCIÓN

La tarea del registro sonoro es de gran relevancia dentro de una realización audiovisual, por lo que es necesario cuidar los detalles y tomar el tiempo necesario para asegurar una buena grabación del sonido. “Ensayo sobre un cuerpo perdido” es un corto que nos relata la historia de Silvia, una joven que se encuentra en un estado de depresión y que a pesar de su juventud decide terminar con su vida, por lo tanto el desafío del departamento de sonido es lograr captar la atmósfera y sentimiento de la obra y estar al servicio de esta, resaltando los momentos claves con un tratamiento sonoro acorde a la situación y así crear la atmósfera acorde a cada escena y con coherencia a nivel global.

En “Ensayo sobre un cuerpo perdido” es muy importante la propuesta sonora, puesto que se produce una situación en la que el autor no es omnisciente, sino más bien es el protagonista quien elige que vemos y que no, y esto produce a su vez que muchos sonidos queden fuera de campo; entonces muchas cosas que suceden no se ven y sólo las escuchamos fuera de campo. Es aquí donde el sonido da cuenta de lo que está pasando.

El sonido entonces está a disposición de la propuesta experimental de este cortometraje, busca que el espectador salga de su rol pasivo y se transforme en activo, ya que cuando une una imagen y un sonido completa la figura, arma la historia y le da un sentido y significado a lo que ve y escucha.

6.3.2. METODOLOGÍA

Para el desarrollo de esta tarea, se dividirá el proceso del tratamiento sonoro en 3 grandes etapas:

A. Preproducción

Etapas de análisis del guión del cortometraje y desarrollo de la propuesta de diseño sonoro.

B. Registro

Etapas de grabación de la banda sonora durante la filmación del corto.

C. Postproducción

Etapas de edición y procesamiento de la banda sonora del corto.

A continuación se desarrollarán cada uno de las etapas anteriores.

A. PREPRODUCCIÓN

En esta etapa es necesario tener en cuenta los diferentes factores que influirán la toma de sonido directo para así poder determinar que equipos son los más adecuados para y en qué momento y de qué manera se ocuparán para lograr la mejor toma de sonido posible, ya que si bien se pueden capturar ruidos o errores durante la grabación, no todos se pueden arreglar en la etapa de postproducción. Estos factores son:

A.1 Número de personajes

A.2 Vestuario de los personajes

A.3 Locaciones de la grabación

A.1 Número de personajes

El número de personajes determina cuantos micrófonos se usarán. En este caso con dos personajes se usarán dos micrófonos inalámbricos o lavalier.

A.2 Vestuario de los personajes

El vestuario de los personajes determina si es posible ocupar o no micrófonos inalámbricos en las distintas tomas.

Existen distintas telas o materiales de vestuario que producen más o menos ruido, por lo que se aconseja usar ropa de algodón que es la que menos suena y no ropa de fibra sintética, la cual suena mucho y se mete en los inalámbricos. Los accesorios como collares o aros también pueden producir ruido, por lo que es aconsejable que sean lo más pequeños posible o no usarlos directamente.

Otro punto a considerar es que como la época del año que se quiere recrear es la de verano, es posible que los personajes, especialmente Silvia, estén ligeros de ropa, por lo que hay que tener cuidado de que no se vean los micrófonos o no ocuparlos, y usar sólo sonido de caña.

También dependiendo del tipo de planos de las escenas, si son abiertos, cerrados o primeros planos determinará el tipo de micrófono que se ocupará.

A.3 Locaciones

En las locaciones donde se filmará es necesario saber si hay mucho ruido ambiente, y que se puede hacer para disminuirlo, incluyendo el posible cambio de locación, o la propuesta de doblarlo directamente. En nuestro caso la locación estará ubicada en una parcela o casa de campo, lugar en el cual no existirán fuentes de contaminación acústica, por lo que no sería un problema para captar un sonido ambiente adecuado. También hay que identificar las distintas fuentes de ruido que puedan molestar a la grabación y buscar una posible solución para eliminarlo o disminuirlo, lo que puede hacerse con la decoración, como por ejemplo el uso de alfombras o cortinas que absorban el sonido y eviten el eco que se pueda producir en la habitación.

En la habitación de Silvia es necesario ver si las dimensiones de ésta y la altura del techo permiten un buen uso y desplazamiento de la caña, y también ver que haya espacio suficiente para el sonidista, pues se puede dar la situación en que en lugares reducidos puede no caber. Por lo visto, las locaciones escogidas no presentarían mayores problemas para el sonidista y el uso de la caña.

B. REGISTRO

Durante el rodaje es necesario tener en cuenta varios factores para el uso y posicionamiento de los micrófonos para conseguir así la mejor toma posible de sonido y se adecue a los requerimientos de cada escena.

Como ya se dijo anteriormente, el corto está ambientado durante el verano, por lo cual se deberá simular con iluminación especial la luz de esa época del año, por lo que hay que tener especial cuidado con que la caña no produzca sombras, por lo cual es necesario ensayar las escenas con la posición de la caña y asegurarse vea la caña ni su sombra. Por otra parte también hay que estar atentos a que no se meta la caña en el plano.

Un factor particular de este corto es que en su diseño de imagen presenta dos tipos de toma diferentes: subjetiva y objetiva, y por lo tanto los micrófonos deben adaptarse a los requerimientos especiales de cada una de ellas, como se detalla a continuación:

B.1 Para tomas objetivas: usar caña a una distancia que se asemeje en lo posible a la distancia de la cámara con el sujeto, pero sin sobrepasar una distancia máxima que permita captar el sonido de forma que se entienda, y que no que introduzca demasiado ruido electrónico de pre amplificación. Para éstas tomas el uso del micrófono inalámbrico es opcional, y se usa sólo como back up.

La razón de la posición de los micrófonos en este tipo de tomas es tratar de simular el sonido que captaría el micrófono propio de la cámara, ya que el sonido cambia cuando la cámara está a distinta distancia, especialmente la captación de la cantidad de reverberación con respecto a la cantidad de sonido que llega directamente.

B.2 Para tomas subjetivas: se puede usar cualquier método que permita el mejor sonido (de mayor calidad técnica), esto es caña cercana, apenas fuera de cuadro, e inalámbrico escondido en la ropa, aproximadamente 10 cm bajo el mentón

Por ser una casa de campo el lugar donde se desarrollará la obra, es importante tratar de captar los sonidos ambientes que la caracteriza; el sonido del viento, el crujir de la madera, un ocasional trinar de pájaros.

El sonido de un móvil de viento para los momentos de tranquilidad, y el sonido de un reloj para los momentos de tensión, que marque el pasar del tiempo pueden ser elementos que ayuden a crear distintas atmósferas. Otros sonidos pueden ser un elemento de continuidad, un constante murmullo que puede marcar tanto tranquilidad como malestar, como un sonido de un artefacto electrónico viejo.

El silencio es muy importante, ya que se tiene que sentir esa sensación de soledad y aislamiento a la que se está sometiendo Silvia, por lo que es muy importante mantener el menor ruido posible en el set y cuidando que el ruido exterior no interfiera durante la grabación.

Las acciones que se producen fuera de campo son importantes, por lo que se deberá ingeniar una forma de representarlas y que se entienda lo que pasa fuera de la vista. Por ejemplo, cuando Silvia se cuelga se podrá escuchar el sonido de ella subiéndose a alguna silla o mesa, el sonido del cinturón contra una viga, y luego de unos segundos el ruido de la silla siendo balanceada y luego cayendo al suelo.

C. POSTPRODUCCIÓN

En la etapa de post producción existen varias divisiones:

C.1 Diálogo: este incluye el sonido de producción, el doblaje (ADR), y posibles narradores si los hay.

C.2 Foley: sonido que se graba específicamente para reemplazar sonidos de eventos que ocurren en la imagen, como golpes, pasos, puertas, etc.

C.3 FX: en esta sección se incluyen sonidos no relacionados a eventos en imagen, pero relacionados con la intención narrativa y el carácter emocional de lo que ocurre, lo que se llama atmósfera sonora. Estos sonidos pueden ser producidos por cualquier medio mecánico o electrónico, los que sirven para aumentar subjetivamente la intensidad o importancia de un evento que ocurre en la imagen, y no se corresponde necesariamente con el sonido real del evento.

C.4 Música: La música es otro elemento a considerar en la postproducción de sonido. Cuando en una producción audiovisual existe música especialmente creada para esta, debe haber una suerte de armonía entre la imagen y la música. En las escenas donde hay música, debe haber un ritmo en el montaje que le permita al compositor corresponder con compases y ritmo musical.

En el caso particular de este corto no habrá música especialmente compuesta, sino que se ocupará música envasada representativa de la época, por lo que no se le dará un tratamiento especial.

6.3.3. MEZCLA

Tras el montaje final se ubican finalmente todos los elementos que componen la banda sonora, como diálogos, Foley, FX y música, se corrigen o realzan los elementos sonoros deseados mediante el procesado de efectos, tiene lugar la etapa de mezcla. La mezcla consiste en situar cada uno de los elementos sonoros en una distribución espacial del oyente (lo que técnicamente se denomina “panoramizar”) y en situar cada elemento a su nivel sonoro adecuado.

Al finalizar este proceso obtendremos la banda sonora final masterizada stereo.

6.4. PROPUESTA DE MONTAJE

“Ensayo sobre un cuerpo perdido” nos relata la historia de Silvia, una joven con depresión que en sus últimos días de vida, busca dejar registro con una cámara de video del paso del tiempo y de su silenciosa relación con quien es su último contacto humano antes de llevar a cabo el suicidio: Emilio. De esta forma, el relato audiovisual representa el último testimonio en vida de la muchacha, expresando tanto en su forma como en su contenido, una manera particular de ver el supuesto vacío de la existencia.

Considerando las características narrativas que tiene el cortometraje, la presente propuesta de montaje pretende estar en coherencia respecto a las mismas en función de que la historia y el código que se utiliza para narrarla se desenvuelvan de forma verosímil.

El cortometraje desde un principio instala un relato a partir de una supuesta grabación que es manipulada por Silvia, realizadora y a su vez protagonista de la misma. Por ende, la noción de relato audiovisual adquiere características que podemos llamar *amateur* o aficionado. Vemos que la cámara es instalada en varios soportes así como también es utilizada con la técnica “cámara en mano”, gestos que de una u otra forma van dando cuenta que hay un “alguien” detrás de este registro. Esta técnica de un tiempo a esta parte ha sido utilizada en varios films contemporáneos a fin de darle un grado de verosimilitud a lo que se está grabando distinto a lo que puede provocar en el espectador una obra audiovisual cuya ejecución tiene un carácter más academicista (referentes como *Cloverfield* (2008) y *District 9* (2009) hacen eco de ello). En este sentido (y considerando las herramientas propias de la época histórica en la cual se sitúa el relato) se pueden permitir ciertas licencias en la edición o montaje del video de Silvia, que más que hablar de un conocimiento acabado y pulcro de la técnica cinematográfica, nos develan más bien una personalidad particular que determinó esas decisiones de montaje.

De esta manera, el montaje del cortometraje tiene como desafío adquirir una personalidad que sea coherente a la personalidad de la protagonista de la historia, quien es la que finalmente manipula el relato audiovisual que verá el espectador final. Así, en el montaje se utilizará el corte directo entre plano y plano ya que es la noción más intuitiva que cualquier persona con un mínimo de conocimiento respecto al dispositivo audiovisual puede tener a fin de asociar ideas o conceptos que quieran ser registrados con un cámara de video y luego exhibidos como un discurso coherente.

En relación con lo anterior, al estar el relato que ve el espectador supeditado a la decisión tomada por la protagonista respecto a lo que ella quiere o no mostrar de sus últimos días de vida, el montaje hará uso a su vez de “planos secuencias”. De esta forma se pretende dejar espacio al ritmo y montaje interno cada plano, el que sugiriendo este carácter *amateur* de la grabación que se mencionaba antes, también nos permitirá revelar el lugar, la atmósfera, las acciones, el paso del tiempo y los pequeños gestos que están destinados a ejecutarse en la pieza en la cual se encuentra confinada la protagonista. Referente de lo anterior es la escena de la película *Benny’s video* (1992) donde la cámara del protagonista, Benny, deja registro en un plano secuencia de cómo éste asesina a la chica que recién había invitado a su casa, haciendo un uso extensivo del *campo* y *fuera de campo* de la acción en escena. Aplicado al cortometraje, será fundamental el uso de una banda sonora que sea capaz de construir la atmósfera del lugar durante el transcurso de estos planos secuencias y así poder complementar la riqueza de la imagen con el sonido de una cámara análoga grabando, sonidos extradiagéticos como pájaros, viento, el sonido del ventilador, etc.

Otro aspecto importante a nivel de montaje es otorgarle una textura y un formato a la imagen que dé cuenta del dispositivo audiovisual que Silvia está utilizando para registrar sus últimos días de vida. Así el uso de una proporción de aspecto 4:3, código de tiempo en la imagen (fecha histórica y tiempo), cortes a una imagen azul y una textura de imagen tipo VHS serán elementos a desarrollar en el proceso de edición del cortometraje. Cabe destacar que el uso del código de tiempo será utilizado también como indicio y complemento al paso del tiempo en el lugar, el que a su vez estará sugerido a partir de la propuesta del departamento de fotografía.

Silvia, al momento de registrar el paso del tiempo antes de su muerte, decide utilizar viejas cintas familiares para grabar y editar sobre ellas. Es así como en el transcurso del relato, este gesto se sugerirá a través del montaje de pequeños clips de estas imágenes de archivo de la historia familiar de Silvia, a fin de hacer evidente aquella decisión de borrar su “memoria familiar”, otorgándole ella más importancia al registro de su propia sensación de vacío existencial. Por ende, ya no tan sólo se trata de que el espectador tenga noción de que lo que está viendo es un relato de tipo aficionado, con cortes aparentemente erráticos y azarosos (donde a veces se filtrarán imágenes de tiempos pasados), sino que también sea capaz de comprender que: en planos con más o menos duración, con más o menos acción, etc. detrás de ellos hay alguien (Silvia como narradora) que decidió editarlos así, es decir, registrar y ordenar determinados momentos del tiempo fílmico a fin de generar un relato audiovisual; un testimonio: un discurso expresivo totalmente individualizado y de un carácter y tono particular.

Ahora bien, en cierto momento del cortometraje, llegando casi al final de éste, existirá un cambio en el código de montaje que se había llevado hasta ahora, pues es ahí donde existe un cambio en el narrador del relato. Pasamos de la narración personal de Silvia articulada a través de sus grabaciones a una narración de tipo omnisciente cuya mayor diferencia va a estar determinada por que veremos a Emilio mientras mira en el televisor parte de la escena empalmada anteriormente a ésta (que el espectador estará viendo en tiempo presente) en una especie de “puesta en abismo” retardada. En esta parte, se hará uso del corte directo a favor del *raccord* de las acciones que realizan tanto Silvia como Emilio luego de ver el video, sacar el *VHS* del reproductor, pasárselo a Emilio y luego caminar hacia la cámara. En este sentido, la pretensión es realizar un *decoupage* que alterne de forma limpia e invisible planos generales con detalles, haciendo referencia a un estilo clásico de montaje.

Finalmente, luego del momento anterior, volveremos al código utilizado a lo largo del todo el cortometraje a través de un *plano secuencia*, dando a entender nuevamente al espectador que es Silvia quien decidió dejar registro, a través de la cámara de video, de su suicidio.

7. OBJETIVOS

7.1. OBJETIVOS GENERALES

- Explorar de modo libre y creativo la narrativa audiovisual en un contexto académico correspondiente al proceso de titulación.
- Adaptar el lenguaje del teatro al audiovisual sin dejar entrever la procedencia del proyecto, pero rescatando lo esencial de la historia original.
- Trabajar desde la subjetividad del personaje en todos los aspectos del tratamiento, omitiendo la evidencia de un realizador audiovisual.

7.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Trabajar con un dispositivo que permita presentar el contexto temporal de la historia y que éste sea utilizado siempre de modo diegético.
- Presentar el contexto geográfico de la obra a través de los elementos de ambientación y sonido, los cuales deben obedecer a una narrativa realista y verosímil.
- Trabajar un montaje amateur, colmado de simbolismos y significaciones expresivas narradas a través de la unión de dos ideas que busquen expresar sentimientos antes de narrar una situación concreta, acción de la cual se encargará el trabajo sonoro.

8. PRESUPUESTO

ITEM	COSTO	UNIDADES	TOTAL
PREPRODUCCION			
VISITA LOCACIONES (BENCINA)	25.000	1	25.000
HOST PAGINA WEB	6.700	1	6.700
PRODUCCION			
ARRIENDO LOCACION	40.000 DIARIOS	4 DIAS	160.00 0
HONORARIOS ACTRIZ	40.000 DIARIOS	3 DIAS	120.00 0
HONORARIOS ACTOR	40.000 DIARIOS	2 DIAS	80.000
BENCINA Y TRANSPORTE			
TAXI COLECTIVO	4000 PESOS P/P	26	104.00 0
BENCINA DESDE SANTIAGO	10.000 P/C	4	40.000
CATERING	2.500	52	130.00 0
DEPARTAMENTO DE ARTE	20.000	1	20.000
DEPARTAMENTO SONIDO	15.000	1	15.000
ARRIENDO DE EQUIPOS EXTRA UNIVERSITARIOS			
2 HMI 1.2	40.000 DIARIOS	4 DIAS	160.00 0
GENERADOR 6.5 KV	30.000 DIARIOS	4 DIAS	120.00 0
FILTRO SILK 2M	25.000 DIARIOS	4 DIAS	100.00 0
PETROLEO	5.000 DIARIOS	4 DIAS	20.000

TOTAL		1.100.700	
--------------	--	------------------	--

9. PLAN DE FINANCIAMIENTO

COSTOS DE PRE PRODUCCIÓN	MAYO- AGOSTO	TOTAL
CUOTAS	Financiado	31.700
COSTOS DEL RODAJE O PRODUCCIÓN	AGOSTO	
CROWDFUNDING	Financiado	300000
CUOTAS	Financiado	68.800
CUOTAS PENDIENTES	En proceso	700.000
TOTAL		1.100.700

10. PLAN DE PRODUCCIÓN

ACTIVIDADES	MAR	AB	MY	JUN	JUL	JUL	JUL	JUL	AGO	AGO	AGO	AGO
PREPRODUCCION					1	2	3	4	1	2	3	4
PITCH	X											
ESCRITURA DE GUION		X	X	X								
GUION TECNICO				X								
CASTING			X									
LOCACIONES				X								
DESGLOSE				X								
PLAN DE RODAJE				X								
PRESUPUESTO Y PLAN DE FINANCIAMIENTO			X									
PRESENTACION AUSPICIO ITAHUE			X									
PRESENTACION FONDO MUSTAKIS			X									
CONTRATOS DE LOCACION					X							
CONTRATO SESION DERECHOS DE IMAGEN					X							
CONSEGUIR SALA ENSAYOS				X								
ENSAYOS					X	X	X	X	X	X	X	X
CONSEGUIR VESTUARIO						X	X	X				
CONSEGUIR AMBIENTACION						X	X	X				
CIERRE CONTRATO ALOJAMIENTO						X						

TRANSPORTE (CONSEGUIR AUTOS)									X	X	X	
VISITAS TECNICAS				X	X							
RODAJE												X

	MEMBRE				TUBRE					MEMBRE					EMBRE			
	1				1					1					1			
SO MATERIAL																		
S ARMADO																		
CORTE																		
INAL																		
ODUCCION SONIDO																		
IMAGEN																		
NAL																		
TACION FINAL																		

11. PLAN DE RODAJE

Jornada 1 de 4

	E sc	Acción	Personaj e-	Observacion es	Horario gx	utilería
1	1	Silvia está en su habitación paseándose, se ve el texto: Ensayo sobre un cuerpo perdido.	Silvia		10.00- 12.00	
2	3	Descubrimiento Pájaro	Silvia	Se rompe el vidrio	12.00- 14.30	
3		ALMUERZO			14.30- 15.30	
4	5	Desconexión, Silvia decide no contestar el teléfono	Silvia		15.30- 17.30	Pantalones cortados
5	1 3	Silvia jugando al solitario	Silvia		17.30 19.30	
6		FIN DE LA JORNADA			20.00	

Jornada 2 de 4

	Esc.	Acción	Personaje-	Observaciones	Horario gx	Utilería
1	6	Vacío, Silvia graba al pájaro	Silvia		10.00- 12.00	Pájaro
2	15	Crisis, bailando	Silvia		12.00 14.30	Radio
3		ALMUERZO			14.30- 15.30	
4	7	Intento, Silvia busca un cable para suicidarse	Silvia		15.30- 17.30	Cables
5	19	Suicidio	Silvia		17.30 19.30	

6		FIN DE LA JORNADA			20.00	
----------	--	--------------------------	--	--	--------------	--

Jornada 3 de 4

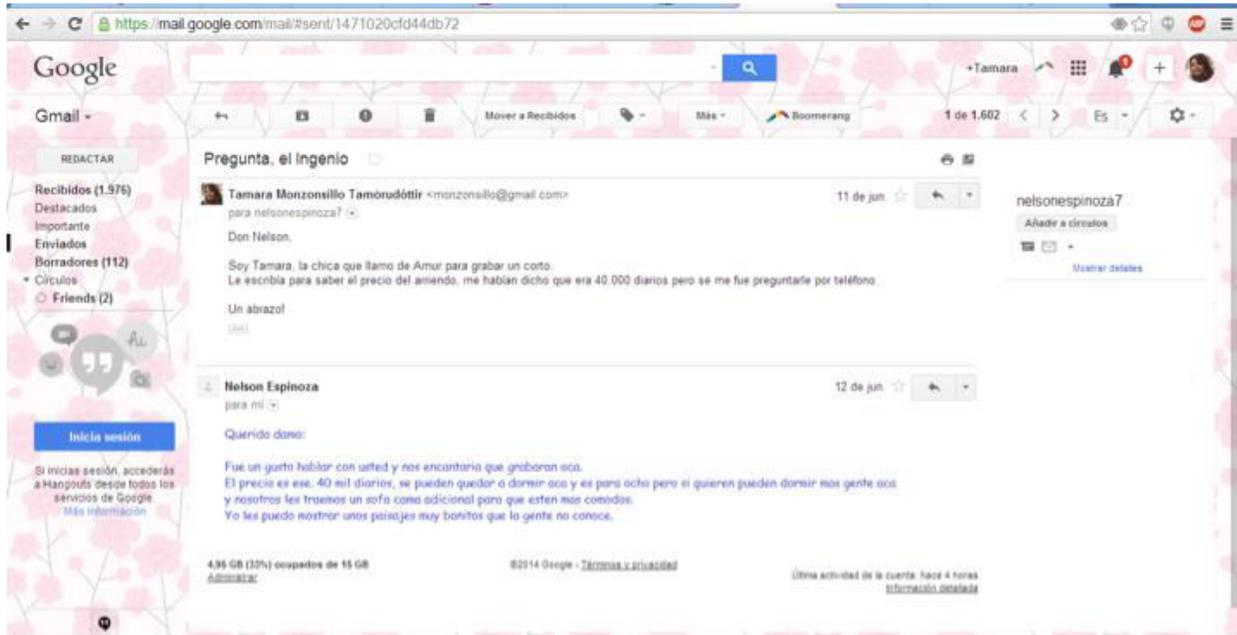
	Esc.	Acción	Personaje-	Observaciones	Horario gx	utilería
1	4	Rol Emilio	Silvia y Emilio	Ventilador?	10.00-11.30	
2	11	Conflicto de Emilio. Contesta el teléfono con evasivas.	Emilio y Silvia		11.30 13.00	
3	14	Auxilio y acercamiento	Silvia y Emilio		13.00 14.30	Comida
4		ALMUERZO			14.30-15.30	
5	17	Destrucción	Silvia y Emilio		15.30 17.30	
6	18	Giro Video	Silvia y Emilio		17.30 19.30	
7		FIN DE LA JORNADA			20.00	

Jornada 4 de 4

	E s c .	Acción	Perso naje-	Observaci ones	Horari o gx	Utilería
1	9	Las montañas al amanecer desde su ventana			09.00- 10.00	
2	1 2	Interés en Emilio	Emilio		10.00 11.30	
3	2	Presentación Emilio	Emilio		11.30- 13.00	
4	1 0	Las comidas, planos de las comidas con insectos, etc.			13.00 14.30	
5		ALMUERZO			14.30- 15.30	
6	8	Planos del pájaro muerto	"Pájar o"		15.30- 17.00	
7		Espacio para posibles retomas			17.00 18.30	
		FIN DE LA JORNADA			19.00	

12. COTIZACIONES

Locación en el Ingenio



HMI



13. CESIÓN DE DERECHO DE IMAGEN

CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

En SANTIAGO DE CHILE, a 04 de julio de 2014, por medio del presente instrumento, el suscrito, don (ña) Nicole Alejandra Rebolledo Rubio, manifiesta su voluntad de participar a través de su actuación en el cortometraje, "Ensayo sobre un cuerpo perdido" dirigido por Manuela Espiñeira.

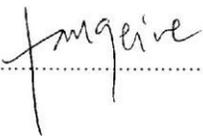
De completa conformidad, acepto que se me grabe en vídeo, se me fotografíe y se grabe mi voz, sonidos y conversaciones. Durante o en conexión con mi participación, reconozco que ella será la propietaria exclusiva para todo el mundo de los derechos de autor resultantes y beneficios de mis servicios.

Por lo tanto, declaro que autorizo a "Manuela Espiñeira" a reproducir, editar y emitir mi actuación, a través de medios como televisión y cine, nacional y extranjero.

Leído, ratificado y firma

Fecha : 04 de julio de 2014
Nombre : Nicole Alejandra Rebolledo Rubio
Cédula de Identidad : 17.310.116-3

Firma :



CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

En SANTIAGO DE CHILE, a 08 de julio de 2014, por medio del presente instrumento, el suscrito, don Víctor Eduardo Silva Pérez, manifiesta su voluntad de participar a través de sus actuaciones en el cortometraje, “Ensayo sobre un cuerpo perdido” dirigido por Manuela Espiñeira.

De completa conformidad, acepto que se me grabe en video, se me fotografie y se grabe mi voz, sonidos y actuaciones. Durante o en conexión con mi participación, reconozco que ustedes serán los propietarios exclusivos para todo el mundo de los derechos de autor resultantes y beneficios de mis servicios.

Por lo tanto, declaro que autorizo a “Manuela Espiñeira” a reproducir, editar y emitir mi actuación, a través de medios como televisión y cine, nacional y extranjero.

Leído, ratificado y firma

Fecha : 08 de julio de 20014
Nombre : Víctor Eduardo Silva Pérez
Cédula de Identidad : 17.027.813-5

Firma :



14. PERMISO DE GRABACIÓN

PERMISO GRABACIÓN

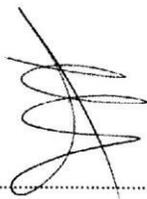
Por medio del presente documento se autoriza la filmación del cortometraje Ensayo sobre un cuerpo perdido de Manuela Espiñeira, dentro de la locación que se encuentra en CAHINO EL PRINCIPAL 3445, PIRONE de aquí en adelante llamado "la locación".

Se autoriza por consiguiente que se lleven a cabo grabaciones en el lugar y que las imágenes surgidas a partir de esta sean registradas, editadas y distribuidas para los fines y maneras que Manuela Espiñeira estime convenientes.

El precio establecido es de 0. — lo que nos permite grabar desde _____ hasta _____

Leído, ratificado y firma

Fecha : 08-07-2014
Nombre : EUGENIA TORO
Cédula de Identidad : 3.586.847-5

Firma : 

Ensayo Sobre un Cuerpo Perdido

Escrito Por:

Manuela Espiñeira
Daniel Vera

Idea Original:
Valentina Reyes

v. 5.2

Aclaración: El video que veremos a continuación es un registro casero hecho desde una cámara VHS en el año 1994 que muestra la cotidianeidad de Silvia en las semanas previas a su suicidio.

- 1 **SECUENCIA PRESENTACIÓN**
INT. HABITACIÓN SILVIA. MAÑANA. 03-10-1994.

Presentación Silvia-ensayo.

La grabación al ser desde una cámara VHS, nos muestra la fecha en la pantalla.

Se ve el ojo de Silvia. Ella acomoda la cámara sobre una mesa, mostrando de fondo la habitación de Silvia.

En ella hay una cama con frazadas signo de que alguien durmió ahí, pero no tiene la cama hecha con sábanas.

Junto a la cama hay un velador y sobre éste un teléfono de línea descolgado, un cenicero lleno de colillas y una lámpara.

En el lado izquierdo de la cama hay una alfombra que deja un espacio despejado para circular.

Silvia (21) se para frente a la cámara mientras se hace un moño en el pelo. Con los brazos en la cintura comienza a hacer ejercicios suaves de elongación. Intenta tocar sus pies sin flectar las piernas pero no lo logra y se toma la espalda en señal de dolor.

TITULO: Ensayo sobre un cuerpo perdido.

- 2 INT. HABITACIÓN SILVIA. 03-10-1994.

Vemos el teléfono descolgado. Se escucha muy despacio el tono.

- 3 INT. HABITACIÓN SILVIA. 04-10-1994.

Silvia nuevamente está parada frente a la cámara. Luce pensativa, como si no supiera que hacer. Se arregla la ropa y mira hacia el frente, da un gran respiro, pero otra vez se queda paralizada.

Silvia se acerca a la cámara, la toma y la ubica en un nuevo lugar. Se para nuevamente frente a esta, ahora con la ventana de fondo. La joven luce mas desconcentrada que antes, reacciona al ver algo en el patio que le llama la atención.

Se corta la cámara.

2.

4 INT. HABITACIÓN SILVIA. AMANECIENDO. 05-10-1991.

Presentación Emilio.

La cámara baja para descubrir a Emilio, quien está entrando por la cerca. Hace un zoom a su cara.

A través de un corte directo vemos a Emilio dándole comida a unas gallinas que revolotean por el patio.

5 INT. HABITACIÓN SILVIA. ATARDECER. 06-10-1994.

Choque Pájaro - Efecto forward - Estado Silvia 1

Silvia acomoda la cámara a nivel del piso y se ubica frente a esta. Se recuesta sobre el suelo con la vista hacia el techo. La joven comienza a practicar una serie de abdominales que realiza lentamente y con cuidado. Luego pasa a las flexiones, pero no puede hacerlas correctamente, debe apoyar sus rodillas en el suelo.

Mientras esto ocurre se ve como si alguien acelerase la imagen que estamos visionando mostrando el "efecto forward".

Silvia, luego de realizar su rutina de ejercicios se queda tumbada en el piso un largo rato sin moverse. El efecto forward se ve en intervalos de tiempo. Silvia continúa sin moverse mientras la luz del día va cambiando y se va transformando en noche. Durante el tercer intervalo se ve que Silvia reacciona de golpe. El video queda detenido y retrocede unos segundos, vuelve a poner play y se escucha un golpe seco de un objeto estrellándose contra un vidrio ante el cual Silvia reacciona. Se pone de pie y se corta la cámara.

Hay una mala síntesis de color entre los empalmes, la imagen se va a verde (denotando edición análoga en VHS).

6 INT. HABITACIÓN SILVIA. MAÑANA 07-10-1994.

Descubrimiento Pájaro - Encuentro con la muerte.

Vemos una trizadura en la ventana de la habitación que Silvia graba detenidamente con su cámara. El área trizada es pequeña y su forma se asemeja a una telaraña. La recorre con el dedo rodeando el centro donde algo se impactó.

La cámara baja hasta el marco de la ventana, donde nos muestra un ave muerta. Silvia hace un zoom para verla en detalle, recorre su cuerpo y se fija en sus ojos. Los párpados están entreabiertos y sus pupilas aun se ven algo brillantes. La cámara se queda detenida en estas.

Apaga la cámara.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

3.

Imágenes de Archivo

Se ve un pequeño fragmento de imágenes caseras de su familia. Unas niñas pequeñas en el jardín.

7 INT. HABITACIÓN SILVIA. DIA 13-10-1994.

Rol Emilio

Silvia juega a tirar cáscaras de nueces a la chimenea. La radio está encendida con una canción de moda. Silvia se encuentra en silencio mirando cómo se consumen rápidamente los trozos de madera en el fuego.

Desde la puerta entra Emilio con comida en una bandeja.

EMILIO
(desde afuera)
Permiso

Emilio se acerca y deja la bandeja sobre el velador, al devolverse cuelga el teléfono descolgado. Silvia lo ignora. Mientras Emilio cruza la puerta para salir, Silvia masculla unas débiles palabras.

SILVIA
(muy despacio)
Gracias

Silvia continúa mirando fijamente las llamas del fuego.

Se corta la cámara.

8 INT. HABITACIÓN SILVIA. 13-10-1994.

Vemos un plato de comida a medio terminar que está siendo invadido por hormigas.

9 **SECUENCIA INTENTO**
INT. HABITACIÓN SILVIA. NOCHE 16-10-1994.

Desconexión

Silvia se encuentra en el centro de la habitación. Sobre el piso hay un pantalón que Silvia marca con un molde de papel. Junto a ella hay desparramadas otras piezas de ropa.

El teléfono comienza a sonar. Ella lo mira, pero inmediatamente lo ignora. Toma otro pantalón y repite el procedimiento. Lo hace de forma automática.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

4.

Cada vez que el aparato suena se escucha repicar el sonido de los otros teléfonos de la casa. Después de 7 ring este deja de sonar, Silvia se levanta rápidamente y lo descuelga. Luego vuelve inmediatamente a su labor.

La cámara se corta y hay un drop que nos lleva a la escena siguiente.

10 INT. HABITACIÓN SILVIA. DÍA 17-10-1994.

Vacío

Silvia graba los fragmentos del cuerpo del pájaro muerto que se encuentra en el borde de la ventana, este ya está un poco descompuesto, pero a Silvia no le preocupa. Lo analiza minuciosamente con su cámara. En off se escucha su respiración que es fuerte y larga, como si estuviera suspirando.

11 INT. HABITACIÓN SILVIA. NOCHE 18-10-1994.

Intento

Silvia pone frente a la cámara un cajón de madera. Se nota alterada y busca algo desesperadamente. Revuelve los cajones de su mueble sacando todas las cosas que hay adentro. La búsqueda es errática y revisa en los mismos lugares varias veces.

Desconecta los cables del televisor y los mide en relación a su brazo, luego los tira al suelo para seguir revisando. Finalmente tras correr un mueble encuentra el largo cable que estaba buscando.

Aún alterada se sube al cajón ubicado frente a la cámara. Mantiene el equilibrio mientras amarra los cables a una viga del techo. El cajón cruje con cada movimiento, pero aun así se estira para poder terminar el dogal.

Silvia se queja cada vez que debe descansar para volver a estirarse. Sus manos tiemblan y se tupen entre sí aumentando su histeria. La joven sigue intentando hasta que en un arrebato lanza el cable hasta el piso.

Aun sobre el cajón, Silvia llora de frustración. Baja de la caja y camina hacia la cámara para cortar el video.

El video que estamos viendo se va a azul. Arriba en el display se lee STOP. Se queda la pantalla azul durante un par de segundos.

12 INT. HABITACIÓN SILVIA. DIA 17-10-1994.

Vacío otra vez.

Se ven las brazas del fuego a punto de extinguirse.
Alrededor está lleno de cáscaras de nueces carbonizadas.

13 **SECUENCIA EMILIO**
INT. HABITACIÓN SILVIA. AMANECER. 19-10-1994.

Nuevos Aires.

Desde la ventana de Silvia se ve el sol saliendo entre las
montañas en el amanecer.

14 INT. HABITACIÓN SILVIA. NOCHE. 19-10-1994 INT. HABITACIÓN
SILVIA. DÍA 20-10-1994.

Conflicto de Emilio

Silvia está en silencio escuchando cerca de la puerta. Vemos
su rostro en primer plano.

EMILIO

Si señor, si señor.(Pausa) Claro.
No si yo estoy atento, si señor, ya
se levanta mas y hace cosas, no
sale todavia... si, exacto. No se
preocupe por eso, si come, come
(Pausa) Mire, yo la veo bien...
bueno. No hay problema. Usted
también.

Silvia luce afectada, sin embargo, al escuchar los pasos de
Emilio se deja caer en la cama. Emilio entra por la puerta.

En el mueble hay un plato de comida a medio acabar que
Emilio reemplaza por uno caliente. Se detiene a mirar hacia
Silvia, quien está fuera de plano. Emilio sale de la
habitación sin decir nada.

15 INT. HABITACIÓN SILVIA. VARIOS MOMENTOS

Interés en Emilio

Se muestran imágenes de Emilio grabadas desde la ventana sin
que él se de cuenta.

P1: Vemos a Emilio entrando por la cerca.

P2: Con una picota Emilio hace un surco en la tierra. Se
detiene para descansar apoyándose en la misma herramienta.

P3: Se ve a Emilio alimentando las gallinas.

16 INT. HABITACIÓN SILVIA. TARDE. 21-10-1994.

Estado de Silvia 2

Silvia se encuentra sobre su cama la cual está llena de cables. En el televisor se escucha un video familiar que mira a ratos. Con los dientes intenta pelar uno de los cables. Mordisquea el plástico para sacar una hebra pero esta se corta cuando la tira. Silvia insiste y se ayuda con la uñas mientras vuelve a mirar el video.

Silvia se levanta de la cama y sale de plano. Desde el televisor se escucha la celebración de un cumpleaños. Al volver a la cama, Silvia trae un cuchillo con el que comienza a pelar los cables. Hace un corte en la mitad y tira del plástico que cubre el cobre.

Silvia termina de pelar el cable mientras sigue mirando la tele. Lo hace de forma mecánica, casi sin fijarse en lo que hace. Desde el video se escucha las vacaciones de una familia en la playa. Silvia observa atenta hasta que accidentalmente se realiza un pequeño corte en la mano. Se queja e inmediatamente se lleva la herida a la boca. Chupa la sangre sin dejar de mirar el video.

17 INT. HABITACIÓN SILVIA. DÍA 22-10-1994.

Auxilio y Acercamiento

Silvia esconde la cámara dentro de uno de los muebles. Se ve la mayor parte de la habitación y sobre el suelo hay un plato de comida. Una vez que termina de encuadrar, Silvia prepara el sillón y lo corre para que quede frente a la cama. Lo acomoda hasta que se escuchan los pasos acercándose a la habitación.

Emilio se asoma por la puerta, en sus manos trae una bandeja con dos platos. Camina hacia ella y le extiende un plato de comida. Se sienta en frente.

EMILIO

Permiso

Emilio comienza a comer sin subir la mirada. Silvia mastica lentamente y observa a Emilio interesada.

El silencio entre ambos se alarga y se vuelve incómodo.

Silvia ha comido un par de bocados y ya no es capaz seguir. Intenta tragar pero no logra que la comida baje por su garganta y se atora. Emilio toma un vaso y camina hacia el baño mientras Silvia escupe el trozo en el mismo plato.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

7.

Emilio se acerca hasta ella y le pasa el agua que Silvia traga inmediatamente.

Emilio se saca la chaqueta, toma los cubiertos y comienza a picar la comida en pequeños pedacitos. Su procedimiento es torpe pero eficaz y en poco tiempo termina de cortar la carne. Alcanza el plato a Silvia. Ella toma el tenedor que ya tiene varias trozos pinchado y se lo lleva a la boca.

Silvia come lentamente y Emilio vuelve a su puesto para terminar de comer. Ella lo mira de reojo.

Se corta la cámara.

Hay nuevamente un empalme que denota la edición análoga. La imagen se va a verde.

18

SECUENCIA CRISIS

INT. HABITACIÓN SILVIA. MAÑANA. 25-10-1994.

Superación

Silvia acomoda la cámara frente a un mueble. Los rayos de la mañana entran a través de la ventana y con algo de dificultad la joven camina hacia el baño. Al volver enciende la radio, pone un cassette y se ubica frente a la cámara.

De pronto Silvia comienza a bailar. Sus movimientos no van acorde al ritmo y son mas bien frenéticos y pulsionales. Ya enajenada en el movimiento aumenta la energía a cada paso.

De pronto lo que estamos viendo se acelera, mostrando un efecto forward. Vemos a Silvia bailando por largo rato. Hace pausas para tomar aire y retoma la acción. Estas pausas se hacen cada vez mas cercanas pero Silvia no deja de bailar. La reproducción de lo que vemos vuelve a la normalidad.

Silvia no se detiene hasta que sus piernas flaquean y cae sobre sus rodillas. En el suelo se recoge para descansar. Su respiración está agitada y por su cuerpo corre sudor.

Después de un rato intenta levantarse pero se tiene que apoyar en la cama para lograrlo. Ya en pie elonga su espalda y estira el cuello.

19

INT. HABITACIÓN SILVIA. 29-10-1994.

Fragilidad

Vemos fragmentos del cuerpo de Silvia desnudo. Escuchamos de fondo la radio sonando. Ella está manipulando la cámara. Se ven sus piernas, sus pies, un pedazo de su ingle, la cadera, etc.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

8.

Imágenes de Archivo

Se ve un fragmento de imágenes caseras de su familia. Tras una ventana vemos una niña corriendo por el patio. Juega sola.

20 INT. HABITACIÓN SILVIA. TARDE 30-10-1994.

Destrucción

Vemos a través de la ventana el pájaro muerto en estado de putrefacción. Silvia lo graba detenidamente y recorre sus detalles.

Silvia se aleja para grabar la trizadura del vidrio y deja la cámara apoyada sobre la mesa con este encuadre hecho. Vemos la habitación con la trizada ventana y en el fondo el sol que comienza a ponerse.

Con su mano Silvia da un gran golpe al vidrio y este se quiebra haciendo un fuerte estruendo. Se nota frenética. Su mano comienza a sangrar, pero ella continúa pegándole a los retazos de la ventana que quedaron sin romper.

Se escuchan los gritos de Silvia mientras vemos distintos objetos de la habitación siendo lanzados por el hoyo en la ventana. Repentinamente entra Emilio al lugar, al darse cuenta de la situación, la toma por la cintura y la aleja del vidrio roto.

Silvia rompe en llanto e intenta soltarse desesperadamente, pero cede ante el fuerte abrazo de Emilio, quien la contiene hasta que esta deja de tiritar.

SILVIA
(Calmándose)
Discúlpame... discúlpame.

Emilio asiente sombrío y con su mano acaricia la espalda a la joven. Emilio se levanta y comienza juntar los trozos de vidrio para botarlo. Silvia lo contempla trabajando.

EMILIO
Quizas debería volver a su casa.

Hay un largo silencio. Silvia no responde, enciende un cigarrillo aun algo nerviosa. Emilio toma el pájaro en una bolsa y la cierra. Silvia observa como Emilio sale de la habitación con la bolsa en la mano.

Emilio vuelve a entrar a la habitación.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

9.

EMILIO
¿Quiere comer algo?

Silvia está ensimismada en sus pensamientos con la mirada perdida en el humo de su cigarrillo. Emilio le insiste y se le acerca pero esta no responde. El video que estamos viendo se detiene.

21

SECUENCIA SUICIDIO

INT. HABITACIÓN SILVIA. NOCHE 30-10-1994.

El video. 2do giro.

Una segunda cámara distinta a la de Silvia nos muestra a Emilio mirando en la pantalla del televisor el video que el espectador acaba de observar. En el video se ve el último frame de la escena anterior.

El video se acaba y hay un largo silencio. Emilio aun se encuentra hipnotizado por la pantalla, mientras Silvia enciende un cigarro y se sienta en el sillón.

SILVIA
¿y? (espera) ¿No vas a decir nada?

Emilio logra salir de su estupefacción y apunta la cámara.

EMILIO
¿Está grabando todavía?

SILVIA
No, está apagada.

EMILIO
¿Y va a seguir?

SILVIA
Eso es todo. (Pausa) quería que lo vieras, yo... (titubea) quizás piensas algo, ya está terminado.

Emilio vuelve a mirar el ultimo frame que quedó en la pantalla.

EMILIO
Bueno... ¿Entonces vuelve a su casa ahora que terminó?

Pausa. Silvia mira los vidrios desparramados a su alrededor. Emilio se rinde de esperar una respuesta y se levanta para medir la ventana.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

10.

EMILIO

Hoy duerma en otra pieza, mañana
consigo un plástico para tapar
esto.

Emilio termina de medir y anota en un papel. Se acerca a
Silvia quien está desconectada y en absoluto silencio.

EMILIO

¿Necesita algo mas?

Silvia no responde ni con el mas mínimo gesto. Emilio
insiste.

EMILIO

... comida, frazadas. Alguna cosa.
Si quiere me puedo quedar acá.

Emilio sigue esperando una respuesta. Silvia incluso lo mira
pero no es capaz de decir nada. Él comienza a inquietarse.
Hay una gran pausa donde ambos guardan silencio.

EMILIO

¡Ya pues! ¡Diga algo aunque sea!

Silvia despierta de su retraimiento y responde con
tranquilidad.

SILVIA

Estoy bien. Gracias. Y perdón por
la ventana.

EMILIO

No importa.

SILVIA

Yo me las arreglo con la pieza,
puedo dormir en la de al lado y
despues ya arreglamos esta. ¿Tienes
la medida de la ventana?

EMILIO

Si, la apunté por aquí. Le decía
que mañana traigo el forro para
tapar por mientras.

Silvia asiente.

SILVIA

Gracias.

Silvia sonrie levemente mientras Emilio la mira algo
desconcertado, sale de la habitación. Se escucha el portazo
de la puerta de la casa. Silvia camina hacia la cámara.

22 INT. HABITACIÓN SILVIA. NOCHE 30-10-1994.

Suicidio

Silvia echa a andar la cámara. Vemos todo desde ahí nuevamente. Silvia camina hacia el baño desde donde escuchamos la llave de agua correr. Vuelve con un fuentón de agua que deja frente a la cámara. Camina hasta la cómoda y saca dos largos cables con uno de sus extremos pelados.

Silvia realiza cada acción con calma. Fuera de campo Silvia conecta los cables a la corriente y deja los extremos pelados cerca del fuenton. Finalmente Silvia pone el cajón tras el resipiente y se sienta en él. Mete los pies en el agua y toma los cables por la parte cubierta por el plástico.

Silvia toma una gran bocanada de aire y espera unos segundos. Desliza los cables hasta que su piel entra en contacto con el cobre. Se escucha un fuerte estruendo e inmediatamente se corta la luz. La cámara se apaga.

FIN

16. GUIÓN TÉCNICO
SEGÚN GUIÓN V5.2

Esc	Nº P	I/E D/N	Plano	Óptica (cam. compact a lente unico)	Angulacion/Altura	Movimiento	Descripción	Observación
1a	1	I - D	PD ojo	Leve zoom.		Cam en mano	Silvia acerca la camara a su ojo y mira durante un momento	Plano sugerido desde Foto para comienzo de corto
	2	I - D	PG	Angular	Estante	Sin Movimiento. (SM)	Silvia acomoda la camara, se para frente a ella y comienza a elongar	Esc. 1a es misma que 1b. Se hace separacion por entrada de titulo
1b	1	I - D	PG a PM	Angular	Estante	SM	Silvia graba pero no sabe que hacer. Cambia de lugar la camara y mira por la ventana mientras se rasca la caeza	
2	1	I - D	PD	Zoom	Silvia	Cam en mano	luz colandose entre las copas de los arboles	Planos 1 y 2 no tienen corte. Son continuos
	2	I - D	PD	Zoom in - back - in	Silvia	Cam en mano	Erraticamente la camara busca a Emilio. No lo logra capturar. Va a	sensacion de perdida en el espacio por zoom.

							zoom back para poder ubicarse en el espacio. Luego zoom again	Reacomoda para situarse.
	3	I - D	PM	zoom	Silvia	Cam en mano	Silvia registra a emilio alimentando las gallinas.	
3	1	I - D	PD	Leve zoom.	Silvia	Cam en mano	dedo explora la trizadura del vidrio con su dedo	con una mano graba y con la otra explora
	2	I - D	PD	Zoom		Cam en mano	explora el pajarito. Se detiene en su ojo	
	3	E - D	PG	-	normal		Niñas en el jardín	Imágenes de Archivo. "falta de montaje"
4	1	I - D	PM	Angular	mueble	SM	Silvia jugando con el ventilador. Entra emilio y deja la bandeja. Silvia no lo mira, solo dice gracias sin que emilio escuche	camara detrás del ventilador
5	1	I - D	PG	Leve zoom.	mueble	SM	silvia esta en el piso recortando su ropa. Suena el telefono y ella no contesta.	Definir tiro de camara respecto a locacion.
6	1	I - D	PD	Zoom	Silvia	Cam en mano	Exploracion Pajaro Muerto	
7	1	I -	PG	Angular	Mueble	SM	Silvia recorre la	sujeto a

		T(arde)					habitacion buscando algo. Encuentra un cable. Intenta suicidarse y se arrepiente.	evaluacion severa
8	1	I - D	PD	zoom	Silvia	Cam en mano	Exploracion Pajaro Muerto	mismo que esc 6
9	1	I - A(manecer)	PG	zoom	Silvia	Cam en mano	Entre las montañas sale el soool.	desde dentro de habitacion
10	1 a 1 0	I - D	PD	Variaciones	Silvia	Cam en mano	Platos con comida, hormigueada, en descomposicion	
11	1	I - D	PM	zoom	Silvia	Cam en mano	Silvia se graba a si misma mientras escucha la conversacion de emilio. La conversacion termina. Entra emilio y cambia su plato de comida	conversacion emilio en fuera de campo
12	1	I/e - D	PM	zoom	Silvia	Cam en mano	emilio entra por la cerca	grabamos desde dentro de la pieza hacia ext.
	2	I/e - D	PM	zoom	silvia	Cam en mano	Emilio hace un zurco en la tierra. Descansa	
	3	I/e - D	PM	zoom	silvia	Cam en mano	emilio alimenta gallinas	
13	1	I -T/N	PG	Angular	mueble	SM	Silvia juega a los	efecto

							naipes en su casa. Hay un video corriendo en la Tv. Se rasca la cabeza compulsivamente.	forward
14	1	I - D	PG	Angular	armario	SM	Ambos almuerzan juntos	Grabado desde dentro de armario
15	1	I - D	PG	Angular	mueble	SM	Silvia deja la camara grabando. Pone la radio y comienza a bailar	Desde estante. FFW
16	1	I - N	PD	Variaciones	Silvia	Cam en mano	piernas	exploracion de silvia de supropio cuerpo perdido
	2	I - N	PD	Variaciones	Silvia	Cam en mano	pies	
	3	I - N	PD	Variaciones	Silvia	Cam en mano	ingle	
	4	I - N	PD	Variaciones	Silvia	Cam en mano	guata	
	5	I - N	PD	Variaciones	Silvia	Cam en mano	cadere	
	6	I - N	PD	Variaciones	Silvia	Cam en mano	planta de pies	
17	1	I - D	PD	zoom	Silvia	Cam en mano	Pajaro en estado de putrefaccion. Silvia reacomoda la	Escene en 1 solo plano. A lot of Fuera de campo.

							camara y rompe el vidrio de un puñete. Comienza a lanzar cosas hacia afuera	
18	1	I - T/N	P..				Emilio mira el video	CAMARA OMNISCIENTE
19	1	I - N	PG	Angular	mueble	SM	silvia echa a andar la camara y se suicida	Regreso a camara de silvia

17. DESGLOSE SONORO.

SEGÚN GUIÓN V5.2

Secuencia	Int/Ext - Lugar	D.N	Personaje	Tipo de sonido	Carácter de sonido	Fuente Sonora	Tipo de Microfono	Observaciones
Sec. Presentación								
1. Presentación Ensayo								
Vista cámara VHS, se muestra a Silvia en su pieza acomodando la cámara. Se peina, hace ejercicios. Cambia de lugar la cámara, ahora con la ventana de fondo. Se rasca la cabeza, mira el patio	INT - Pieza Silvia	Día	Sylvia	-Sonido ambiente	Pasos, cruir de la madera, movimientos del cuerpo y roce de la ropa, respiración cuando se acerca a la cámara	Sonido directo	Mc. caña	Foley efecto de
2. Presentación Emilio								
Vemos a través de la ventana de Emilia la llegada de Emilio y sus labores diarias, como alimentar los animales. Todo visto desde la cámara que maneja Silvia.	INT - Pieza Silvia	Amanecer	Emilio	-Sonido ambiente - sonido de cámara	Viento suave pasando por las hojas de los árboles, sonido de una reja abriéndose, maíz cayendo al suelo y ruido de gallinas	Sonido directo Foley	Mc. caña	La escena es vista desde la cámara de Silvia al interior de su pieza, por lo que debe tener Foley - sonido de cámara Post efectos sonoros.
3. Descubrimiento Pájaro								
Silvia observa y graba una trizadura en la ventana y descubre un pájaro muerto al que también graba. Esta grabación se corta y vemos un video antiguo de unas niñas jugando.	INT - Pieza Silvia	Mañana	Silvia	Sonido ambiente sonido de cámara, video pregrabado	Dedos o uña pasando por el cristal, sonido manipulación de la cámara, respiración de Silvia, sonido de video niñas jugando en un jardín.	Sonido directo	Mc. caña	Vemos un video antiguo, debe notarse el sonido de video en la cámara Foley sonidos risas, juegos, correr en el pasto Post efectos sonido
4. Rol Emilio								
Silvia está en su habitación escuchando radio frente al ventilador, fuma. Emilio entra para dejarle comida, la saluda y le cuelga el teléfono. Silvia responde con un saludo suave.	INT - Pieza Silvia	Día	Silvia Emilio	Sonido ambiente Voz Silvia Voz Emilio	Ventilador, música en la radio, exclamación de Silvia, puerta abriéndose, bandeja con servicio y loza, teléfono descolgado y vuelto a colgar, Silvia fumando, saludo Silvia-Emilio	Sonido directo música de radio Foley	Mc. caña Lavalier S	La exclamación y saludo de Silvia son muy suaves y con poca fuerza y debe notarse Foley teléfono sonando, tono de teléfono, cigarro
Secuencia Intento								
5. Desconexión								
Silvia se hace un short, raya una polera. Deja sonar el teléfono. Se mueve con dificultad y con dolor al descolgarlo.	INT- Pieza Silvia	Noche	Silvia	Sonido ambiente	televisor encendido, Silvia fumando, Teléfono(s) sonando repetidamente y descolgado -sonidos de ropa de cama, -quejidos de Silvia	Sonido directo Foley	Mc. caña	Foley teléfono sonando, tono de teléfono
6. Vacío								
Vemos la imagen de cámara de Silvia grabando el pájaro muerto.	INT- Pieza Silvia	Día	Silvia	Sonido ambiente	Silvia suspirando con dolor	Sonido directo	Mc. caña	Sonido de cámara manipulada, el suspiro debe estar en off pero en primer plano.

Secuencia	Int/Ext - Lugar	D.N	Personaje	Tipo de sonido	Carácter de sonido	Fuente Sonora	Tipo de Micrófono	Observaciones
7. Intento								
Silvia pone un cajón de madera frente a la cámara, revisa cajones, busca un cable. Se sube al cajón, trata de amarrar cable a una viga, no puede, llora, bota el cable. Se baja del cajón, apaga la cámara de video.	NT- Pieza Silvia	Noche	Silvia	Sonido ambiente	Cajones de madera siendo abiertos, revueltos, muebles corriéndose, roce de cables contra una viga, respiración y quejidos, crujir cajón de madera, cables lanzados al piso, llanto de Silvia, pasos de Silvia	Sonido directo Foley	Mc. caña Lavalier	Los sonidos deben reflejar el momento de angustia de Silvia. Debe abrir y revolver los cajones con dificultad, los muebles deben sentirse pesados al ser arrastrados, la respiración de Silvia debe ser errática, fuerte y con angustia, el llanto cortado y como si fuera a gritar pero sin fuerza, y debe quejarse por el dolor de cuerpo que le produce el moverse y hacer fuerza, arrastrar los pies cuando camina Foley roce cable con madera, crujir cajón, pasos.
8. Vaco otra vez								
Vemos el pájaro muerto, esta vez descompuesto	NT - Pieza Silvia	Día	Silvia	Sonido ambiente	Respiración de Silvia	Sonido directo	Mc. caña	Sonido de cámara manipulada, respiración en off
9. Nuevos Aires								
Se ve el amanecer desde ventana de Silvia.	NT - Pieza Silvia	Amanecer	-----	Sonido ambiente	Pajaritos cantando, viento suave	Sonido directo Efectos de sonido	Mc caña	Sonidos que den cuenta del amanecer como suave trinar de pájaros, gallos, viento, móvil
10. Las comidas								
Secuencias de platos y comidas distintos días.	NT - Pieza Silvia	-----	-----	-Sonido ambiente -Sonido de video	viento, móvil de viento	ruido de cámara	Mc caña	Sonido de viento, móvil de viento
11. Conflicto Emilio								
Silvia abre su puerta para escuchar conversación de Emilio al teléfono con su patrón (padre Silvia). Al cortar ella corre a su cama. Emilio entra a su pieza a dejarle comida, la observa un momento y se va.	NT - Pieza Silvia	Varios días y momentos	Emilio	Sonido ambiente	Voz Emilio al teléfono puerta se abre, bandeja con platos y servicio, pasos de Emilio	Sonido directo Foley	Mc caña Lavalier E	Conversación de Emilio en off, sus movimientos deben reflejar cuerpo con energía. -Foley de pasos, puerta, vajilla.
12. Interés en Emilio								
Videos de Emilio caminando, arando la tierra, alimentando gallinas	NT - Pieza Silvia	Varios momentos	Emilio	Sonido ambiente	Cerca abriéndose Emilio arando la tierra y alimentando gallinas.	Sonido de video en cámara	Mc caña	Sonido de móvil de viento, pajaritos.
13. Estado de Silvia								
Silvia juega con naipes, ve videos familiares, se rasca la cabeza. Video FF muestra lo mismo durante el día. Tira los naipes al suelo intenta dormir, busca confort para la herida que se dejó por rascarse, pone un nuevo video.	NT- Pieza Silvia	Varios días y momentos	Silvia	-Sonido ambiente -video en la TV	Naipes, video familiar y otros Silvia rodando en la cama y rascándose la cabeza	Sonido directo sonido de video Foley	Mc caña	Foley distintas acciones y movimientos de Silvia.

Secuencia	Int/Ext - Lugar	D/N	Personaje	Tipo de sonido	Carácter de sonido	Fuente Sonora	Tipo de Micrófono	Observaciones
14. Audilio y Acercamiento								
Silvia esconde la cámara grabar. Emilio entra con comida para 2. Emilio come, Silvia se atora escupe, Emilio le da agua, le corta la comida. Silvia come lentamente, lo mira de reojo.	INT - Pieza Silvia	Día	Silvia	Sonido ambiente Voz Emilio	Cámara en un mueble bandeja con cubiertos y loza Silvia y Emilio comen Silvia se atora llave baño abierta cuchillo cortando comida	sonido directo Foley	Mc caña Lavaler E Lavaler S	Silvia cuando come suena forzado, mastica y mastica, luego se atora. Foley agua corriendo en el baño.
Secuencia Crisis								
15. Superación								
Silvia baila frente a la cámara con movimientos descoordinados y frenéticos. Caer de rodillas al suelo, no se puede levantar, logra subirse a la cama. Se pone de pie y se estira.	INT - Pieza Silvia	Mañana	Silvia	Sonido ambiente	Pasos de Silvia, música en la radio Silvia cae de rodillas al suelo respiración agitada	Sonido directo Sonido de radio	Mc caña	Respiración agitada de Silvia deben mostrar su esfuerzo físico al bailar
16. Fragilidad								
Vídeo de partes del cuerpo de Silvia. Suena la radio.	INT - Pieza Silvia		Silvia	Sonido ambiente	radio sonando	Sonido directo sonido de radio	Mc caña	Sonido de radio fuera de campo
17. Desnutrición								
Silvia graba el pájaro muerto, el vidrio trizado. Silvia golpea el vidrio y lo rompe, y continúa haciéndolo aunque sangra. Silvia grita y lanza cosas por la ventana. Emilio entra y la abraza, la calma. Silvia le pide disculpas. Emilio la acaricia, luego recoge los vidrios del suelo. Emilio le dice que regrese. Largo silencio. Silvia fuma. Emilio recoge el pájaro, sale con la basura. Regresa y le pregunta si quiere comer algo. Ella no responde. Luego de un rato inmóvil pone el cajón de madera frente al tv, se acerca a la cámara y esta se corta.	INT - Pieza Silvia	Tarde	Silvia Emilio	Sonido Ambiente Voz Emilio Voz Silvia	-Vidrio roto a golpes -gritos de Silvia -cosas siendo lanzadas por la ventana y pieza. -Vidrios siendo recogidos -Silvia fumando -Pasos de Emilio -Pasos de Silvia -cajón siendo arrastrado.	Sonido directo Foley	Mc caña Lavaler E Lavaler S	Gritos de Silvia deben reflejar la ira contenida, la pena, respiración fuerte, cuando pide disculpas lo hace en medio de sollozos. - cuando arrastra el cajón lo hace con dificultad - Foley cajón siendo arrastrado Post efectos sonoros.

Secuencia	Int Ext - Lugar	D.N	Personaje	Tipo de sonido	Carácter de sonido	Fuente Sonora	Tipo de Micrófono	Observaciones
Secuencia Suicidio								
18. El video. 2º giro								
Emilio ve un video en la tv, se sienta. Emilia apaga la cámara. Se acaba el video y hay un silencio largo. Emilio mira la pantalla azul. Silvia fuma en un sillón. Pequeño diálogo. Emilio mide la ventana para poner un vidrio nuevo. Emilio pregunta si necesita algo más, ella con la cabeza dice que no, él se enoja un poco. Silvia saca el VHS y se lo da a Emilio, quien se va sin hablar.	INT - Pieza Silvia	Noche	Silvia Emilio	Sonido Ambiente Voz Emilio Voz Silvia	Sonido de video en la tv Silvia fumando. Pasos de Emilio Diálogo Emilio	Sonido directo Foley	Mc caña Lavalier E Lavalier S	Voz de Emilio debe demostrar preocupación y desconcierto. Foley de pasos y movimientos por la pieza de ambos
19. Suicidio								
Silvia enciende la cámara, saca un cable de la cómoda. Calmada, pasa el cable por una viga. Se escucha su suicidio	INT - Pieza Silvia	Noche	Silvia	Sonido Ambiente Voz Silvia Foley	Ruidos de muebles, se cordón pasando por una viga. Mueble cayendo, respiración fuerte y grito ahogado de Silvia	Sonido directo Foley	Mc caña Lavalier S	Silvia calmada en un principio, pero puede respirar nerviosamente. Foley de muebles, roces, golpe seco.

18. DESGLOSE DE ARTE

SEGÚN GUIÓN V5.1

Escena	Ambientación	Utilería	Vestuario	Efectos especiales y otros	Maquillaje
1	Habitación Sylvia: Cama Cubrecamas Frazadas Cojines Velador Cajonera Tv Teléfono Cenicero Lámpara Alfombra VCR Cables Planta de interior Fotografías Adornos paredes: campanitas, Adornos velador Libros Cassettes Cajas VHS Mochila jeans Regadera Ventilador Radio Cuadernos Vaso	Cámara VHS Cajetilla y cigarros Papel: Ensayo sobre un cuerpo perdido	Sylvia:		
2	Habitación Sylvia hacia el exterior	Alimento gallinas	Emilio:	Gallinas	
3	Habitación Sylvia			Trizadura en la ventana Ave muerta	
4	Habitación Sylvia	Bandeja Plato de comida Servicios Vaso	Sylvia: Emilio:	Comida	

		Cigarros			
5	Habitación Sylvia: Bandeja Plato de comida Vaso Servicios		Sylvia:	Comida	
6	Habitación Sylvia			Pájaro Ventana trizada	
7	Habitación Sylvia	Cosas al interior del cajón de madera de la cajonera. Cables de televisor	Sylvia:	Viga del techo donde ella se cuelga. Gotitas para ojos (llanto)	
8	Habitación Sylvia			Pájaro Ventana trizada	

5

9	Habitación Sylvia hacia el exterior				
10	Habitación Sylvia: Varios platos de comida + servicios + vasos			Varios restos de comida. Bichos u hongos en la comida.	
11	Habitación Sylvia: Bandeja Plato de comida (2) + vasos + servicios		Emilio:	Comida (1) Resto de comida (1)	

12	Habitación Sylvia:	Naipes Confort	Sylvia:	Sangre	
13	Habitación Sylvia: Plato de comida Bandeja	Cámara	Sylvia: Emilio:	Comida (1) Resto comida (1)	
14	Habitación Sylvia hacia afuera:	Picota Comida para gallinas	Emilio:	Gallinas	
15	Habitación Sylvia;		Sylvia:		Sudor
16	Habitación Sylvia			Pájaro muerto pútrefacto Trizadura de vidrio	
17	Habitación Sylvia	Cigarros Bolsa	Sylvia: Emilio:	Pájaro muerto putrefacto Trizadura Sangre	
18	Habitación Sylvia		Emilio: Sylvia:		
19	Habitación Sylvia	Cable	Sylvia:		

19. PRODUCCIÓN TÉCNICA

Equipos U Chile

- **Diva**
- **1 maleta arri 650 - 300**
- **Ser 5 bandera corta flujo**
- **Ser articulaciones**
- **Maleta de prensas**
- **Ser 3 medidas**
- **Porta filtro 1x1**
- **8 extensiones**
- **12 pesas de arena**
- **Monitor**
- **Grabadora Tascam DR-60D (Grabador para cámaras DSLR de 4 pistas).**
- **Micrófonos de solapa Sennheiser EW 100 G2.**
- **Micrófono de caña Rhode y caña telescópica.**
- **Audífonos de monitoreo Sennheiser.**
- **Cables XLR, tarjeta SD / SDHC y baterías AA.**

Equipos extra universitarios

- **HMI 1.2**
- **Generador de 6.5 kva**
- **Filtro Silk 2 mts**

20. ANEXOS

20.1. RESUMEN DE INVESTIGACIÓN.

Estado emocional y psíquico del personaje

20.1.1. DEPRESIÓN

La palabra depresión viene del latín *depressio*, que significa opresión, abatimiento o encogimiento.

Actualmente la palabra se utiliza para definir el trastorno del estado de ánimo que se caracteriza por el profundo sentir de tristeza, abatimiento, infelicidad, falta de autoestima, culpa, etc. Los cuales provocan en quienes la padecen una incapacidad parcial o total de disfrutar de las cosas a las que antes estaban acostumbrados a disfrutar en su vida cotidiana.

Existen sesgos cognitivos (por parte del sujeto) demostrados empíricamente; entre ellos, suelen encontrarse algunos prototípicos en la depresión, conocidos como tríada cognitiva. Este modelo cognitivo consiste en tres patrones cognitivos principales que inducen al sujeto a considerarse a sí mismo, su futuro y sus experiencias, de un modo idiosincrásico (o con un patrón común que lo diferencia de los demás).

- El primer componente de la tríada se centra en la visión negativa del paciente acerca de sí mismo. Tiende a atribuir sus experiencias desagradables a un defecto suyo de tipo psíquico, moral o físico. Debido a este modo de ver las cosas, el paciente cree que, a causa de estos defectos es un inútil carente de valor. Por último, piensa que carece de los atributos esenciales para lograr la alegría y la felicidad.
- El segundo componente de la tríada cognitiva se centra, en el caso del depresivo, en interpretar sus experiencias de una manera negativa. A él le parece que el mundo le hace demandas exageradas y/o le presenta obstáculos insuperables para alcanzar sus objetivos. Interpreta sus interacciones con el entorno en términos de relaciones de derrota o frustración. Estas interpretaciones negativas se hacen evidentes cuando se observa cómo construye el paciente las situaciones en una dirección negativa, aun cuando pudieran hacerse interpretaciones alternativas más plausibles.
- El tercer componente de la tríada cognitiva se centra en la visión negativa acerca del futuro. La persona espera penas, frustraciones y privaciones interminables. Cuando piensa en hacerse cargo de una determinada tarea en un futuro inmediato, inevitablemente sus expectativas son de fracaso.

Físicamente la depresión puede generar síntomas como: trastornos del sueño o del apetito, sensación de cansancio, falta de concentración, migrañas, dolores de espalda, tensiones musculares, mareos, dificultades

respiratorias, entre otros. La última consecuencia física posible del padecimiento de un trastorno depresivo es el suicidio.

Si bien la depresión es reconocida como enfermedad por la OMS, comúnmente se habla de ella como un trastorno o enfermedad mental o una psicopatología, ya que en su aparición afectan factores genéticos, biológicos y psicosociales. Pero aún no se ha descubierto una alteración biológica común en todas las personas que la padecen.

Existen diferentes tipos de trastornos depresivos, entre los que se cuentan el trastorno depresivo mayor, el distímico, adaptativo, asociado a duelo patológico, etc.

En el caso de esta investigación se abordarán el trastorno depresivo mayor y el distímico por ser ambos características del estado de ánimo del personaje principal del cortometraje. La diferencia entre ambos trastornos es la duración del padecimiento, ya que la depresión mayor se manifiesta como un episodio de corta duración de entre 2 semanas hasta 2 años, el cual, puede ser único o recurrente. En cambio el trastorno distímico afecta el estado anímico del paciente en largos períodos de tiempo con un mínimo de dos años de duración.

Los criterios comunes para identificar ambos trastornos son:

a) La presencia de al menos 5 de los síntomas siguientes:

- Estado de ánimo triste, disfórico o irritable durante la mayor parte del día durante varios días.
- Disminución de la capacidad de disfrutar o interesarse por las actividades habituales.
- Disminución o aumento del peso o el apetito.
- Trastornos del sueño, ya sea porque se duerme más de lo que se acostumbra o porque se duerme menos.
- Enlentecimiento o agitación psicomotriz.
- Sensación de debilidad física.
- Sentimientos recurrentes de inutilidad o culpa.
- Disminución de la capacidad intelectual y el rendimiento.
- Pensamientos recurrentes de muerte o ideas suicidas.

b) Que no existan signos o criterios de trastornos afectivos mixtos (síntomas maníacos o depresivos), trastornos esquizoafectivos, trastornos esquizofrénicos.

c) Existe un cuadro que repercute negativamente en la esfera social, laboral o en otras áreas vitales del paciente.

d) Los síntomas no se pueden explicar por el consumo de sustancias tóxicas o medicamentos ni por patologías orgánicas.

e) No se puede explicar por una reacción de duelo ante la pérdida de una persona u objeto importante para el paciente.

20.1.2. SUICIDIO

La palabra suicidio, se compone por dos elementos del latín: *sui*, de sí mismo y *cidio* del verbo *caedere*, matar. El cual es el acto por el que una persona se quita la vida a sí misma.

El suicidio guarda una estrecha relación con el padecimiento de algún trastorno depresivo, ya que se estima que dos tercios de las personas que se suicidan sufren depresión.

En términos de la presente investigación, el tipo de suicidio a analizar es el realizado por personas que se encuentran en un profundo estado depresivo, ya que se condice con el perfil psicológico del personaje a presentar.

En el caso del suicidio del personaje, este no es improvisado, ya que es una decisión que este toma al ver que su aislamiento no le ha ayudado a superar su estado depresivo. El video que realiza a partir de esto es una exploración de sí misma, un registro de sus últimos días y finalmente una forma de expresión.

Para dar a entender el objetivo de Silvia se investigaron patrones comunes en las situaciones contextuales en casos de perfiles suicidas, ellos son:

- Aislamiento y soledad habiendo pérdida de apoyo y lazos sociales.
- Poca empatía y apoyo familiar.
- Cronicidad del estado depresivo.

Además se investigaron patrones de actitudes de potenciales suicidas, entre ellas se reconocen:

- Presencia de conductas suicidas (fantasías, ideación, amenazas, intentos, etc.)
- Agresividad y violencia contra sí mismos.
- Dificultad de concentración.
- Comentar directa o indirectamente (a través de metáforas o eufemismos) con otros sus intenciones suicidas.
- Pérdida del deseo.
- Tener comportamientos autodestructivos.
- Cambio de hábitos alimenticios
- Cambio en los hábitos de sueño.
- Alejamiento voluntario de círculos sociales.
- Preparar maneras de quitarse la vida.
- Desprenderse de las propias pertenencias.
- Pérdida del interés en lo que previamente disfrutaba.
- Temores injustificados frente a la posibilidad de enloquecer o dañar a otros.
- Pérdida de esperanza en el futuro y el presente.
- Abuso en el consumo de alcohol o drogas.

Por último, se hizo una investigación sobre el origen de las ideas de muerte en los perfiles suicidas, con el objetivo de establecer el de Silvia. Llegando a conclusión de que, ella busca expresar a través de su muerte y el período previo a ella, sus pensamientos y sentimientos sobre la inutilidad y el vacío de su propia existencia.

20.1.3. TRATAMIENTO

En los años 90' existía un déficit de profesionales psicólogos que trataran las depresiones. Sólo las personas con buena situación económica podían acceder a pagar un psicoanalista que tratase estos cuadros. Por lo tanto, la depresión no era abordada desde la psicología sino desde la medicina, con medicamentos y con *electroshock* en casos extremos. Mientras los casos no tratados derivaban en suicidios. Además producto de la dictadura militar, Chile se vio por muchos años atrasado en cuanto a las nuevas corrientes teóricas de la psicología que ya se aplicaban en otras partes.

20.1.4. CONTEXTO CULTURAL

En los años 90 el contexto social y político de Chile da un vuelco producto del fin de la dictadura militar y el paso a la democracia, periodo conocido como "Transición". La transición significó, primero, una especie de reconciliación en el país donde se intentó dejar atrás el pasado e ignorar las divisiones con la ilusión de un cambio. Lo que no implicó que no existiera de todas formas una polarización política derecha-izquierda, como siempre hubo, sino que intentó ser disimulada por un fin común, que era dejar atrás un periodo de sufrimiento y temor.

Estar en democracia significaba por fin liberarse de la censura impuesta pro la dictadura, esto en la televisión, en el cine. El nacimiento de programas como "Plan Z" hablan de una juventud destapada, dispuesta a enfrentar la opinión pública siendo críticos y atrevidos.

Significó además un periodo de crecimiento económico para el país, y por lo tanto de aumento en la tecnología, de un paulatino nacimiento de la era digital y de entrar a la globalización. Esto implicó una juventud influenciada por los sonidos y las modas extranjeras, la llegada del cable y canales como MTV, permitían un mayor acercamiento a un consumo cultural más variado. Así también megaeventos como conciertos, que antes no se acostumbraba ver, ahora enriquecían el panorama cultural nacional.

Es así como la moda en los 90 a nivel mundial se definió por una mezcla de estilos que surgían desde distintos ámbitos ligada a un nacimiento de individualismo generado por la modernidad y el deseo de plasmar este individualismo debía verse reflejado en la vestimenta.

En estos años aún se conservaba algo de la exuberancia de los años ochenta en los colores de neón, el brillo, las telas plateadas y los estampados exagerados, sobre todo ligados a la influencia del estilo rap, que venía surgiendo, o el pop, donde además se combinaban colores contrastantes y fuertes sin un patrón armónico. Sin embargo, a la vez se caracterizó por un perfil de vestimenta sencilla y cómoda, más ligado a la influencia de la música grunge y su filosofía, donde había identificada una generación de adolescentes y jóvenes que se sentían apartados de las normas sociales convencionales y que mostraban una cierta desesperanza en el mundo moderno. Demostraban su apatía a través de jeans rasgados, colores oscuros y las camisas cuadrille.

Particularmente en Chile, la influencia estadounidense -manifestada a través del canal de música MTV- marca su fuerza también desde el grunge, pero conservando el estilo sencillo, ya que era un "destape" que estaba recién comenzando, los jóvenes buscaban descubrir cómo ser transgresores en una sociedad que aún no estaba del todo preparada. También se esparce un gusto por el estilo militar, quizá como una provocación al pasado histórico del país, una superación del miedo, manifestado por las nuevas generaciones a través de la moda. Por otro lado y a modo general prima un estilo vagancia o de despreocupación en la vestimenta, priorizando la comodidad. Las prendas sueltas y básicas como jeans y poleras simples marcaban la tendencia de lucir casual.

Estampados a rayas:



Colores pasteles, sencillos, camisas sin bolsillos y poleras simples.



Retorno del estilo hippie, pantalones a la cintura y rasgados.



20.1.5. TECNOLOGIA

La época de los noventa en cuanto a tecnología se caracteriza por lo cambiante del escenario, nuevas tecnologías surgen reemplazando con rapidez a las previas.

Muchas de las tecnologías presentes en los 90' están básicamente obsoletas en la actualidad, como son los walkman o discman, mientras otras aún se encuentran vigentes aunque en versiones más modernas, como por ejemplo la telefonía móvil.

En esta época ya están disponibles en Chile de manera comercial los primeros celulares, de gran tamaño y valor elevado, están reservados para las personas con mayores recursos económicos.



El personal stereo, era el dispositivo por el cual se escuchaba música en cintas e cassette de mayor popularidad en la década del 90

En esta época comienzan tímidamente a popularizarse las cámaras de video.



Un modelo popular es RCA Pro edit Camcorder
Ocupaba cintas vhs y era de uso más bien doméstico o amateur.
También popular aunque de mayor costo y difícil acceso es la Sony Handycam Video Hi8.



20.1.6. MÚSICA

	Intérprete	Canción
1	Lisa Loeb and Nine Stories	Stay
2	Mazzy Star	Fade into you
3	Portishead	Wandering Star
4	the Cardigans	Carnival
5	Jamiroquai	Space Cowboy
6	Blur	Girls and Boys
7	Oasis	Supersonic
8	Aerosmith	Crazy
9	Candlebox	Far Behind
10	Sundgarden	Black Hole Sun
11	Stone Temple Pilots	Interstate love song
12	Meat Puppets	Backwater
13	Nirvana	The man who sold the world
14	Fito Páez	Circo Beat
15	Café Tacuba	Las Flores
16	Los Peores de Chile	Síndrome Camboya
17	Los Enanitos Verdes	Lamento boliviano
18	Green Day	Welcome to Paradise
19	Korn	Blind
20	Pantera	5 minutes Alone
21	Bon Jovi	Always
22	Crash Test Dummies	Mmm mmm mmm

23	Alice in Chains	No excuses
24	Beck	Loser
25	Stone Temple Pilots	Vaseline
26	Weezer	Buddy Holly
27	The Offspring	Self Esteem
28	La Sociedad	Y verás
29	Pablo Herrera	Alto al fuego
30	Madonna	Take a Bow
31	Massive Attack	Protection
32	Gianluca Grignani	Mi historia entre tus dedos
33	Pedro Aznar	Ella se perdió
34	Everything but the girl	Missing
35	Le Ley	Cara de Dios
36	Los Tres	He barrido el sol
37	Nicole	Esperando nada