

EL DOBLE DE ADRIANO

Obra para optar a título en Realizador(a) en Cine y Televisión

Cortometraje ficción

Integrantes:

Andrés Croquevielle Huepe
Miguel Angel del Peso Araya
Sebastián Andres Valdés Bravo

Profesor Guía

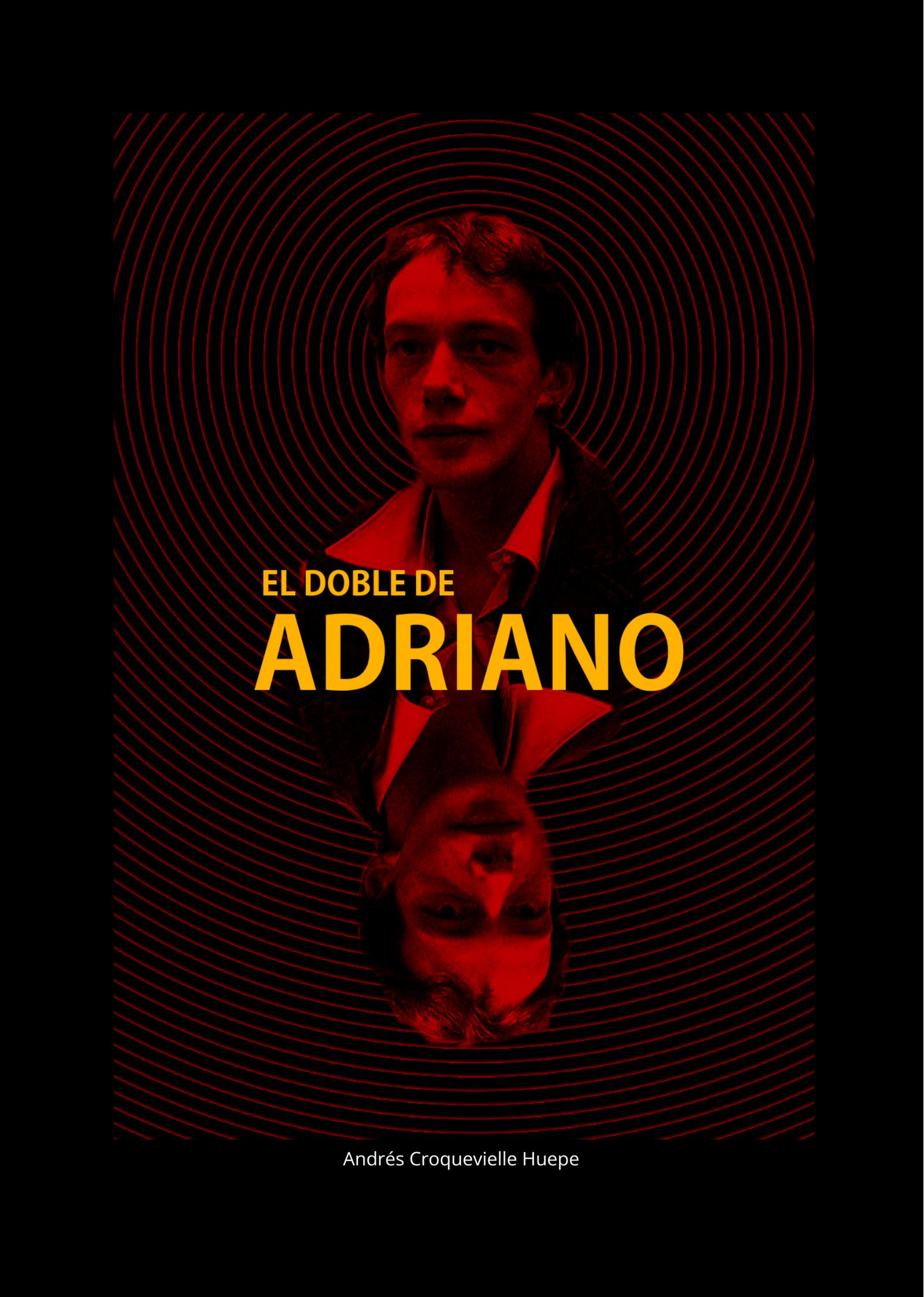
Nicolás Guzmán Martínez

Santiago de Chile

2023

Índice:

Postulación de Proyecto	3
Informe de fin de semestre	21
Propuesta de Dirección	33
Workflow Cortometraje + Campaña RRSS	39
Script Final	40



EL DOBLE DE
ADRIANO

Andrés Croquevielle Huepe

Nombre del proyecto:

El doble de Adriano

Storyline

Adriano (25), un pintor aterrorizado por exhibir su obra, es contactado por un doble idéntico a él, quien le ofrece tomar su lugar para conseguir el reconocimiento que desea.

Tipo de obra:

Cortometraje ficción

Tiempo en pantalla:

25 minutos

Nombre del postulante:

Andrés Croquevielle Huepe

Cargo a postular:

Dirección

Propuesta integrantes:

Dirección:

Andrés Croquevielle (confirmado).

Producción:

Barbara Robles

Fotografía:

Miguel del Peso (confirmado).

Sonido:

Evelyn Gormaz

Dirección de arte:

Marjorie Saavedra

EXPERIENCIA ACADÉMICA

2018

- "La ventana indiscreta", cortometraje de ficción. Cargo: Dirección y Dirección de fotografía
Link: <https://vimeo.com/311807435>

2019

- "XXYY-XX", ejercicio ficción. Cargo: Dirección de fotografía
Link: <https://vimeo.com/690219578>
- "Un matrimonio", cortometraje de ficción. Cargo: Dirección de fotografía
Link: <https://vimeo.com/347405229>

2020

- "Constitución de un hermano", cortometraje documental. Cargo: Creador audiovisual
Link: <https://vimeo.com/472886265>
- "En los lugares más tranquilos, no siempre encontré tranquilidad", cortometraje documental. Cargo: Creador audiovisual
Link: <https://vimeo.com/499432969>

2021

- "Sobre tus pedales", página web interactiva. Cargo: Diseñador de página.
Link: <https://buronn.github.io/sobretuspedales.cl/>
- "Simulación antártica", videojuego RV. Cargo: Game designer, diseñador de mapa.
Link (Requiere Oculus quest 2):
<https://drive.google.com/drive/folders/16qLHlyB7lwV5I9Ucffl9xLZlShk9usR0?usp=sharing>

EXPERIENCIA LABORAL

- "Alien0089", cortometraje ficción, MimbresFilms. Cargo: Post producción.
(2021 - Presente)

REEL ANIMACIÓN

- Link: <https://vimeo.com/685612438>

Motivación

La idea del doble ha sido un interés personal recurrente en varios años. Más específicamente con sentirme constantemente fuera de mí, como observando en tercera persona o sentir que no soy aún la persona que quiero ser realmente, aún sabiendo tentativamente qué es lo que tengo que hacer para llegar a serlo.

Antes de saber que quería estudiar cine, había encontrado una película llamada *The Double*, dirigida por Richard Ayoade, en la que un joven se ve lentamente reemplazado de su propia vida por un personaje de aspecto idéntico a él, cuya mayor diferencia es su personalidad mucho más intensa y carismática. Encontrar una película así en mi adolescencia fue una gran revelación, sentí una gran conexión con la idea de sentirme reemplazado por mí mismo, sentirme fuera de mente y lugar, abandonando lo que me es más auténtico para conseguir un resultado externo y a su vez, lográndolo.

Decidí explorar en películas que ya han hecho el doble personaje, donde me di cuenta que en muchas de ellas el elemento común era el choque de virilidad por un interés romántico/sexual, en los que el personaje femenino era estrictamente un símbolo útil de conflicto psicosexual en vez de un estudio de personaje. Por esto mismo opté por omitir el interés romántico y explorar para este corto el conflicto de la autenticidad a través del artista y su arte. No es que quiera castrar a los personajes de otros conflictos, es más que nada llevar la historia por otro camino no explorada anteriormente.

Argumento

Adriano (25) es un pintor que recién está empezando su carrera artística. Está reunido en su departamento tipo gueto vertical con Bastián (26), su amigo y confidente, quien le sugiere que se inscriba en una próxima exhibición artística. La idea horroriza a Adriano quien le expresa a Bastián que la idea de exponerse, no sólo como persona sino como artista frente a más personas y que estas sean indiferentes a él, le provoca pánico. Bastián le insiste con que debería hacerlo, argumentando que no tiene nada que perder y que si bien, la crítica es dolorosa, no es el fin de su carrera. Adriano responde que no se trata de la crítica, se trata más bien de pasar desapercibido frente al resto. Bastián intenta entenderlo, pero pregunta si no es eso mejor acaso (que nadie diga nada para que siga con lo suyo), Adriano le explica que no porque siente que si no dicen nada, es porque no ven ni sienten nada, tanto por su arte como en él como persona, le duele pensar que nadie ve nada en él. Finalmente, Bastián le expresa que siempre notó que tiene una obsesión con la originalidad. Bastián le deja anotado el nombre de la exhibición para que busque las bases y postule de todos modos.

Una vez solo, en su lúgubre departamento, Adriano merodea en el living donde se encuentra el atril con su pintura cubierta en un velo negro, está nervioso. Recoge una cajetilla de cigarros, se percata que está vacía. Su respiración se torna pesada, decide salir a comprar cigarros a un negocio cercano. Bajo las luces fluorescentes de la caja del negocio, coloca 3 cajetillas y un encendedor. La vendedora le anuncia el valor total y suelta una curiosa pregunta sobre su estado psicológico ya que había notado su expresión de angustia además de la cantidad de cajetillas. Adriano, intentando no decir mucho, le explica que está nervioso por una presentación que tendrá que hacer. La vendedora le pregunta si le da miedo la gente, Adriano le explica brevemente lo que siente, ella finge entender y le pregunta si le ha pasado antes, Adriano le dice que sí y comenta su anécdota. La vendedora intenta quitarle importancia a este suceso aislado y que no es el fin del mundo. Él se despide con una sonrisa incómoda.

Después de su compra, Adriano vuelve al departamento y se encuentra con que el velo negro de su pintura está en el suelo. Intenta buscar qué fue lo que lo botó, pero no encuentra nada. Su teléfono rompe el silencio del departamento de la habitación con una llamada de un número desconocido donde una voz

femenina busca confirmar su presencia en la exhibición. Adriano suena confundido, no había hecho la inscripción todavía. Adriano decide confirmar y cuelga.

Al cabo de unos instantes, el celular rompe el silencio nuevamente, otro número desconocido. Lo deja sonar un instante en su mano, hasta que contesta. Una voz idéntica a la suya le ordena que no cancele la inscripción a la exhibición. Adriano está en shock, le pregunta quién es, de qué está hablando. Después de una pausa, el desconocido le explica que lo está ayudando, que sabe que la presentación lo tiene atormentado. Adriano intenta sacarle más información, a lo que el desconocido después de una pausa le responde que es quien Adriano quiere ser, que lo está intentando ayudar, insiste. Adriano le pregunta qué es lo que quiere a cambio, el desconocido le dice que nada, solo que no haga las cosas más difíciles, que se lo deje todo a él. Adriano le explica que espera de las personas que asistan a su exhibición artística. El desconocido entiende y agrega que nadie puede saber de lo que él está haciendo. Adriano intenta preguntarle por qué, pero el desconocido ya colgó.

En el día de la presentación, Adriano espera un poco para entrar a su presentación, para poder escabullirse en el público sin llamar la atención. La sala ya tiene público. Una única luz intensa ilumina el atril que sostiene su obra, cubierta con un velo negro. La sala concentra al público por los asientos de más adelante, Adriano se sienta lo más atrás posible sin estar tan separado de la aglomeración, intenta cubrir parcialmente su cara con su bufanda para ocultarla. Se escucha un murmullo, no parece distinguir comentarios sobre el evento. Al darse cuenta que la presentación va con 15 minutos de atraso, entra en pánico, se posiciona para pararse, mientras mira a su alrededor. Un murmullo empieza a manifestarse, esta vez un poco más fuerte, distingue cierta frustración en los espectadores, intenciones de irse, comentarios despectivos. Adriano empieza a levantarse de su asiento lo más lento posible, y justo cuando ya estaba por terminar de enderezarse, aparece el presentador con un micrófono, se sienta inmediatamente. El presentador parte por disculparse, explica que hubo un pequeño problema pero que la presentación sigue en pie. El presentador continúa hablando, diciendo que el autor pidió expresamente que introdujera el lienzo como una obra profundamente enigmática. Dicho lo anterior, termina su introducción llamando al escenario por nombre a Adriano, señalando con su brazo a alguien cerca suyo, no en la dirección de Adriano.

Entra al escenario caminando alguien con una extraña postura, no se alcanza a notar su rostro al estar todavía por la zona menos iluminada. Su manierismo entusiasmado pareciera que fuese a presentar la próxima gran invención. Parte hablando, con la misma voz que reconoció del teléfono, se introduce con el nombre de Adriano, parte disculpándose por la demora, que se entienda que él no da ningún segundo por sentado. Da una charlatanería sobre lo que más ama de la pintura, sobre sus mayores inspiraciones, todo con una energía histriónica. Su discurso sigue y sigue, Adriano demuestra confusión en lo que se ve de su rostro, está mirando a su alrededor y el público está perplejo pero atento. Al terminar, se acerca al atril y lentamente empieza a revelar el lienzo entre aplausos. Adriano se encuentra atónito con lo que acaba de pasar.

Adriano se va de la sala indignado, se quita la bufanda y sale de la exhibición. De vuelta en su departamento, llama al número que tiene de su doble. Lo desafía, preguntándole que si realmente sabe tanto de él, que lo vaya a ver a su departamento. Pasado un rato, ya de noche, Adriano oye unos pasos retumbando por el eco del pasillo, afuera de su departamento. A medida que los escucha más cerca, bajan la marcha, mientras él espera frente a la puerta a su invitado. Nota la silueta de unos pies por el otro lado de la puerta, tenuemente iluminados por las luces de afuera, hasta que eventualmente tocan la puerta. Adriano se acerca a la mirilla de la puerta para ver quién es, se arma de valor y la abre. El doble se ve con una expresión de plenitud, pero que cambia a confusión al ver a Adriano tan alterado. En un largo silencio, Adriano lo rompe confrontando a su doble por la presentación, quien lo queda mirando y lo intenta intimidar con convencerlo de que no es un doble sino su reemplazo, de que él es un error, una equivocación, y que el resto lo verá a él (Adriano) como un fraude.

El final del proyecto aún no está definido del todo, pero es algo que podremos trabajar en conjunto con el equipo y el profesor guía, siendo todavía una obra por explorar.

Tratamiento audiovisual

Propuesta de dirección



Uno de los mayores desafíos de este corto, más allá de la ejecución técnica, es la dificultad actoral de tener que comunicarse consigo mismo. Pudiendo dirigir, expresar y que se expresen a través de sutilezas las motivaciones trascendentales de los dos personajes interpretados por un solo actor y demostrar que son personas totalmente diferentes.

En términos prácticos, es necesario desarrollar en conjunto al actor la manera de poder establecer esta dualidad al momento de filmarla; cómo convencer de que son dos personas distintas en pantalla.

El doble de Adriano es un personaje que podría ser visto como una energía maligna intentando suplantar a Adriano. Él existe físicamente, la gente lo puede ver a él por separado de su "original", pero lo evita a toda costa. Sabe lo mismo que Adriano, pero no tiene sus mismos sentimientos. Esa es la diferencia de la cual el doble es consciente y por lo tanto quiere evitar que el resto lo note y los vea juntos.

Adriano por otra parte tiene su crisis interna de cómo luchar por su propia autenticidad. Intenta ser lo más fiel a sí mismo pero también se da cuenta que lo más difícil es no pasar desapercibido, siendo su miedo más grande la indiferencia del resto.

Estudiando la película de Enemy, supe que se utilizó principalmente un objeto que referencie la línea de mirada.

En la imagen a continuación, se puede ver que se utilizó una bola de tenis para orientar a Jake Gyllenhaal



En el monitoreo se utilizó un crossfade para poder superponer ambas tomas, ayudando al actor a poder referirse a un personaje que no está presente de una manera minimalista que facilita la recomposición de la toma en post.



En términos de guión, el corto tiene algunos guiños (más allá de lo obvio) en la forma que el libro de José Saramago, "El hombre duplicado", va exteriorizando el conflicto interno del personaje. Si bien la literatura tiene la ventaja de poder contar sin mostrar, las acciones de Tertuliano (el protagonista del libro) en las que intenta desenvolver el misterio son de cierta manera referenciadas, principalmente por las conversaciones por teléfono, su inseguridad, introversión, además de su colega amigo (el profesor de matemáticas) como una voz de la razón que es la inspiración de Bastián, amigo de Adriano.

No busco hacer una adaptación directa de este libro, es más como una lectura de estudio, pues también toma los elementos de otras películas que adaptan una idea similar.

Dirección de fotografía

Existe una constante tensión psicológica en nuestro personaje principal frente a la veracidad de la realidad de lo que está viviendo, que se refleja en los ambientes transitorios en los cuales la historia se sitúa. Nos referimos a un concepto llamado "espacios liminales", lugares enclaustrados por construcción humana y mayormente iluminación artificial, que presentan un característico vacío, tanto espacial como la ausencia de otras personas.

En términos fotográficos, es dejar ver ese vacío opresivo con valores de plano mayormente medios, dejando un gran aire detrás de los sujetos en cuadro.



Enemy



Us



Twin Peaks

La utilización de estos espacios podría decirse como “descontextualizada”, carecen de una identidad propia como tal y en su lugar obedecen a la psiquis del personaje. Esto nos permite trabajar con una estética lumínica mucho más impresionista al poder usar esta irrealidad a nuestro favor, incorporando matices emocionales del contexto y espacio en la trama.

De esta forma por un lado podemos crear atmósferas artificiales con diversas tonalidades reforzando así la ambigüedad de la situación de los personajes o permitiéndonos exaltar las expresiones sus acciones.

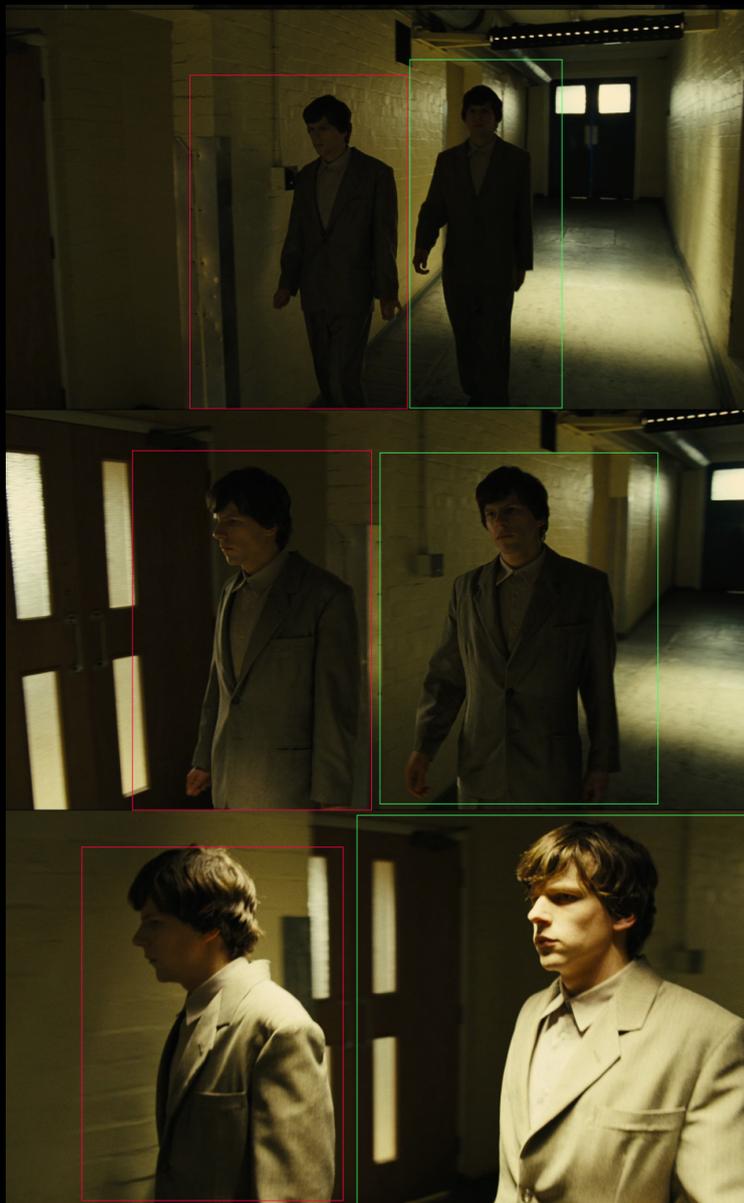
El punto de vista siempre está del lado de Adriano en forma de cámara invisible y a su misma altura, permitiéndonos, por ejemplo, observar de cerca sus acciones y expresiones, mirando directamente desde sus ojos con su forma voyerista de observar al otro personaje o el mundo que le rodea.

Nuestra idea tiene una necesidad de movimiento dentro de cuadro y de cámara, ya que tener dos personajes interpretados por el mismo actor en un mismo plano puede traer conflictos de verosimilitud. Por ello es importante que les acompañe movimiento para profundizar la relación de los personajes con el espacio y la relación entre ellos.

Estudiando películas en las cuales se han hecho esta clase de efectos visuales, estas utilizan un cabezal electrónico, que permite replicar movimientos de cámara todas las veces necesarias, y de este modo poder juntar las tomas en movimiento en post producción para que esté presente el mismo actor dos veces.



La solución más asequible para nuestro tamaño de producción es la utilización del estabilizador electrónico DJI RS2 en conjunto a su aplicación para teléfonos, que permite programar movimientos repetitivos de sus motores de 3 ejes.



En esta secuencia de la película *The Double*, se puede ejemplificar la utilización de cabezal electrónico y un estimado de cómo fue el rearmado de esta escena en post producción.

Los cuadrados de colores serían una representación de enmascarado en un software de postproducción como *After Effects*, en la que se pueden fusionar dos tomas distintas para parecer una. Gracias a la utilización de un cabezal electrónico, esto significa que dos tomas *en movimiento* se verán en sincronía.

Teniendo en cuenta lo estricto que tiene que ser el

método de filmación para este efecto específico (actor doble con movimiento de cámara), es un recurso para usarse de manera económica y por sobre todo no se interpone en la realización de la obra.



Por esto mismo, el “plan B” sería evitar simplemente un paneo de este tipo y limitarse a cuadros fijos que jueguen con la profundidad del plano.

En el transcurso de la narración, la iluminación artificial se vuelve fundamental. Para ello utiliza el set Fresnel Arri 1000w: Estas son nuestras principales luces direccionales para trabajar sobre los personajes. Estos otorgan luz tungsteno de alta calidad, flexible y manipulable. Diva lights: Esencial para crear la iluminación ambiental de diversas escenas. Focos Led: Luces auxiliares de diverso uso. Set de gelatinas, Banderas, Reflectores 5 en 1 y c-stand para soportes para equipos de iluminación.

Tratado sonoro

Como se expresó en la propuesta de fotografía, el corto se centra mayormente en la psicología del personaje, la sonoridad intenta reflejar de manera expresiva aquellos elementos internos, principalmente a través de un tipo de silencio ensordecedor. En este sentido, los ambientes de ciudad más artificiales cobran protagonismo, como el sonido de micros y automóviles permeando el interior de un espacio, o el eco de los pasos en un pasillo de departamento. Tales sonidos se incorporan a la historia como elementos de suspenso, delatando la confusión constante del personaje con la existencia de alguien tan irreal. La diégesis sonora es sobre sonidos que ocurren externos al personaje pero su percepción es aquella que suena de manera elevada.

Las decisiones de locaciones siendo un lugar urbano significa que el departamento está ubicado a modo de insinuación en el centro de la ciudad, pero estaría en otro lugar donde el bullicio no interfiera con la atmósfera del corto.

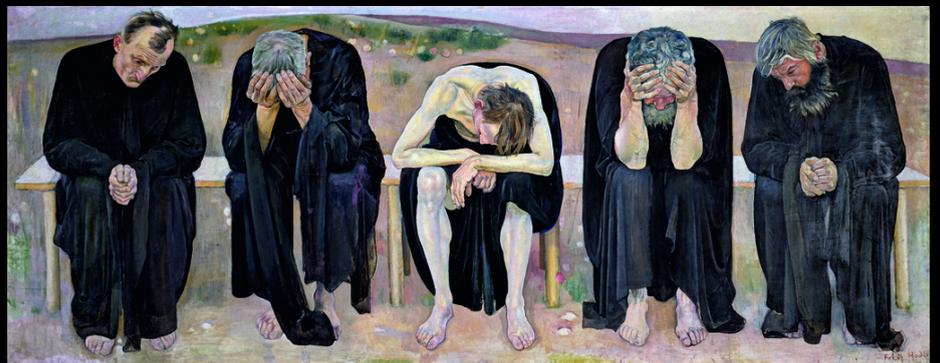
Dirección de arte

El cortometraje se desarrolla principalmente en el departamento de Adriano, por lo que la dirección de arte gira mayormente en esa locación. La decoración y el vestuario van de la mano con su personalidad ansiosa y su vocación artística, sumado a que vive en un lugar pequeño, la utilería se vería condensada en este espacio. Además, Adriano es un personaje disperso, por lo que sus espacios estarían desordenados, casi como si todo fuera su taller.

Esto habla del personaje como alguien devoto por su vocación, casi consumido por ella, coherente con su conflicto de vivir atemorizado por el rechazo de su creación.



El mayor desafío de la dirección de arte es la pintura misma que Adriano busca presentar, siendo idealmente un lienzo original que esté temáticamente relacionado con el corto, el cual podría relacionar con la vanguardia del Simbolismo, de fines del siglo XIX.



Montaje

Por la manera en que la obra se construye, su montaje cumple la función de armar la ansiedad que experimenta el protagonista, dejando que el montaje interno de la filmación acumule tensión, dejando tomas claves que se alarguen, como aguantando la respiración.

La historia va espacio por espacio de manera lineal, con cada plano siguiendo un orden cronológico.

Cronograma estimativo

Este cronograma incluye todas las etapas de producción del cortometraje de ficción a realizar con una finalización que coincida con los plazos otorgados por la universidad de Chile e ICEI.

La etapa de desarrollo podremos finalizarla durante el primer semestre de 2022. En cuanto a preproducción se realizarán scouting, visitas de locación y pruebas de sonido, imagen y arte para evitar que en la etapa de producción (o rodaje) existan inconvenientes que incrementen el presupuesto señalado más adelante. El rodaje del cortometraje será realizado en 7 jornadas, de las cuales 5 serán en la locación departamento, 1 ½ será en la locación galería y ½ en la locación bazar.

En cuanto al montaje, contaremos con 30 jornadas durante los meses de Octubre y Noviembre, para así pasar a la etapa de postproducción.

La etapa de postproducción se dividirá en dos secciones: postproducción de sonido e imagen.

La postproducción de imagen será realizada por el director (Andrés Croquevielle) y el director de fotografía (Miguel Del Peso) ambos con experiencia en trabajos de coloración, VFX y más.

La postproducción de sonido será realizada por alguien externo a la universidad. Con estos plazos estaríamos listos para tener el cortometraje a fines de diciembre 2022 y cumplir con los plazos otorgados para defender y egresar.

ETAPA	DESCRIPCIÓN	JORNADAS	MES INICIO	MES TERMINO	FECHA ESTIMATIVA
0. TRABAJO PREVIO A SELECCIÓN	0.1. POSTULACIÓN PROYECTOS	1	MARZO	ABRIL	20/03/2022
	0.2. PRESELECCIÓN	5			Entre 21/03/2022 - 25/03/2022
	0.3. ASESORÍAS	2			Del 28/03/2022 al 01/04/2022
	0.4. PITCH	1			04/04/2022
	0.5. SELECCIÓN	1			04/04/2022
	0.6. ASIGNACIÓN PROFESOR GUÍA	1			04/04/2022
	0.7. CONFORMACIÓN GRUPOS	1			08/04/2022
1. DESARROLLO	1.1. INVESTIGACIÓN	4 MESES APROX.	ABRIL	JULIO	Entre 11/04/2022 - 31/07/2022
	1.2. ESCRITURA GUIÓN				
	1.4. ASESORÍAS POR DEPARTAMENTO				
	1.5. DOCUMENTOS TÉCNICOS				
2. PREPRODUCCIÓN	2.1. SCOUTING VISITA LOCACIONES	3	AGOSTO		5 días en total durante el mes de Agosto.
	2.1.1. PRUEBA IMAGEN 2.1.2. PRUEBA SONIDO	2			
3. PRODUCCIÓN	3.1. RODAJE	7	SEPTIEMBRE		7 días hábiles durante el mes de Septiembre sin contar la semana de fiestas patrias
4. POST-PRODUCCIÓN	4.1. MONTAJE	30	OCTUBRE	NOVIEMBRE	30 jornadas entre Octubre y Noviembre
	4.2. POST-PRODUCCIÓN IMAGEN 4.3. POST-PRODUCCIÓN SONIDO	10	DICIEMBRE		10 días hábiles durante el mes de Diciembre
	5. DEFENSA	5.1. PROYECCIÓN OBRA FINALIZADA	1	DICIEMBRE	

Presupuesto estimativo

El presupuesto presentado es de un total de \$3.000.000.

El financiamiento estará dividido por:

- \$2.000.000 por campaña de financiamiento en catapulta.me y difusión de cuenta bancaria del productor.
- \$250.000 aprox otorgados por la universidad de Chile.
- \$750.000 por aporte de corporaciones culturales de las distintas municipalidades en las que viven los integrantes del equipo.

Este presupuesto considera todas las etapas del cortometraje, desde scouting hasta la postproducción de imagen y sonido

RESUMEN PRESUPUESTO PROYECTO OBRA DE TÍTULO: "EL DOBLE DE ADRIANO"

ETAPAS	CLP	DETALLE
1. DESARROLLO	0	0
2. PREPRODUCCIÓN	390.000	Scouting + visita a locación + pruebas de sonido, imagen y arte
2.1. Transporte scouting	40.000	- Transporte para 3 jornadas de búsqueda de locación
2.2. Catering Scouting	40.000	- Catering para 3 jornadas de búsqueda de locación
2.3. Insumos covid-19	10.000	- Mascarillas KN95, alcohol gel principalmente Se utilizarán para scouting y prueba de sonido, imagen y arte.
2.4. Transporte prueba de sonido, imagen y arte	70.000	- Transporte para dos jornadas de prueba de sonido, imagen y arte.
2.5. Catering prueba de sonido, imagen y arte	70.000	- Catering para dos jornadas de prueba de sonido, imagen y arte.
2.6. Honorario actor principal	70.000	- Pago por jornada de dos jornadas de prueba de sonido, imagen y arte.
2.7. Arriendo de equipo técnico	35.000	- Equipo de fotografía, iluminación, sonido y grip de Pañol ICEI = \$0 - Arriendo Estabilizador electrónico DJ1RS2 = \$30.000 (por una jornada de prueba)
2.8. Arriendo galería de exhibición	30.000	- Arriendo locación (galería de exhibición) para 1 jornada de prueba de sonido, imagen y arte
2.9. Arriendo departamento	25.000	- Arriendo locación (departamento) para 1 jornada de prueba de sonido, imagen y arte
3. PRODUCCIÓN	2.310.000	7 jornadas
3.1. Arriendo de equipo técnico	140.000	- Equipo de fotografía, iluminación, sonido y grip de Pañol ICEI = \$0 - Arriendo Estabilizador electrónico DJ1RS2 = \$70.000 (por dos jornadas de grabación)
3.2. Transporte	550.000	15 personas x 7 jornadas = \$250.000 Arriendo ban jornada nocturna = \$300.000
3.3. Catering	500.000	Catering para 7 jornadas de rodaje
3.4. Honorarios actores	550.000	Actor principal= 490.000 (7 jornadas) Amigo = 30.000 (1 escena) Presentador = 30.000 (1 escena)
3.5. Locación	405.000	Departamento (5 jornadas) = 250.000 (departamento de conocido del equipo) Galería (1 ½ jornada) = 105.000 Bazar (½ jornada) = 50.000
3.6. Arte	300.000	Compra de implementos, útiles y vestuario de segunda mano necesarios por y para dirección de arte
3.7. Insumos técnicos	70.000	Pilas, gaffer, masking tape, otros.
3.8. Insumos covid-19	50.000	Mascarillas KN95, aerosol desinfectante, toallas desinfectantes, jabón antibacterial, alcohol, alcohol gel, amonio cuaternario, guantes, escudo facial.
3.9. Otros e imprevistos	150.000	Caja chica
4. POST-PRODUCCIÓN	300.000	Post- producción de imagen y sonido
4.1. Post-producción imagen	0	Post- producción de imagen será realizada por el director y director de fotografía.
4.2. Post-producción sonido	300.000	3 jornadas de post-producción de sonido.
TOTAL	3.000.000	Detallado anteriormente.

Informe de semestre

El doble de Adriano

A lo largo del desarrollo del proyecto, han aparecido cambios significativos en sus diferentes áreas, pero el espíritu de la obra sigue siendo el mismo. La realización del teaser ha significado replantear algunas ideas que en papel parecían de una forma pero nos fuimos dando cuenta que se podían hacer diferentes, partiendo desde alejarse de las referencias principales como Enemy, para explorar un lenguaje cinematográfico distinto. La historia adquirió un tono de ciencia ficción, mezclado con el drama psicológico prevalente, que si bien no busca explicar el corto, expande las posibilidades narrativas.

Actualización de storyline (v.3)

Adriano entra a su departamento, saca una boleta del metro de su bolsillo y la coloca en una ruma de más boletas. Se quita su chaqueta y la cuelga en el perchero, lleva la mochila consigo hasta el living comedor pasando por los diarios del piso de su lugar de trabajo, saca su computador portátil y se instala en su mesa. Se va a la cocina, saca un tazón del lavaplatos y lo enjuaga. Mientras hierve el agua, saca una bolsa de té, después de estrujarla la coloca en un plato con más bolsas de té distintas. Vuelve a la mesa y se sienta, abre su correo y se encuentra con un mensaje de un galerista semi-famoso, quien lo contacta tras ser recomendado por sus profesores para conocer más de su trabajo. Se encuentra atónito y se pasa un momento extenso intentando redactar una respuesta apropiada.

En una sala oscura de máquinas, se encuentra un televisor de tubos catódicos sobre una mesa de madera sin barniz, emitiendo una imagen de ruido de estática. Sobre la mesa se encuentra también un teléfono de plástico con teclado. El televisor comienza a mostrar figuras geométricas repetitivas, afectadas por interferencia de señal. Muestra mensajes redactados como comandos computacionales. Comienzan

a sonar numerosos traqueteos, retumbando en el eco de la sala. Sonido de máquinas trabajando. Se ilumina la sala de color rojo. Entra alguien. Se detiene a mirar el televisor, aguardando instrucciones. El sujeto frente al televisor se voltea a teclear en un teléfono. Es el Doble.

El celular de Adriano empieza a vibrar por una llamada, número no identificado, no da ninguna información. Contesta, y le habla una voz extrañamente familiar. Este desconocido ofrece ir en su lugar a mostrarle su taller al galerista. Adriano accede.

Afuera del taller está esperando Adriano mientras ve que el galerista llegó, se exaspera porque pasan los minutos pasada la citación. A punto de ir a introducirse al galerista, se adelanta el Doble, vestido con ropa más oscura, quien lo saluda con una disculpa desinteresada y entran al taller donde cierran las puertas. Al cabo de 20 minutos, salen del taller, el galerista le menciona algo al Doble que Adriano no alcanza a oír, se van del lugar y se despiden, toman caminos separados.

Adriano regresa a su departamento, una vez adentro se apoya en la puerta para recuperar el aliento. Explora su departamento con la mirada, buscando la evidencia de algún cambio, intentando armar sentido de lo que acaba de suceder.

Tocan la puerta, Adriano anonadado se acerca cautelosamente a la puerta, toma la manilla de la puerta y se detiene antes de abrir. Frente a frente se encuentra con el Doble. Adriano retrocede de la puerta hasta el living comedor, el Doble entra y cierra la puerta, explora el departamento con la mirada, rompe el silencio asegurándole que le dejó una buena impresión al galerista, Adriano intenta seguir la conversación pero salen expresiones vacías de alivio.

El Doble invita a Adriano a que se sienten en la mesa del living comedor. Adriano se para al lado de una de las sillas, pero no se sienta, el Doble mueve la silla al otro extremo de la mesa y se para detrás de ella, frente a Adriano.

Adriano interrumpe el silencio que se acumulaba. -¿Qué hay que hacer?, pregunta. El Doble esconde una expresión de satisfacción, cruza los brazos. -Esperar. -¿A qué

cosa?. El Doble se desplaza alrededor de la mesa, acercándose a Adriano, quien se aleja levemente.

Comienza a sonar el teléfono celular de Adriano, -¿Qué le dijiste?, dice Adriano entrando en desesperación. -¿Quieres saber?, responde -¿Pero quién es?¿Es él?. El Doble lo mira fijamente, no le responde, estira su mano para recibir el teléfono de Adriano, quien se lo entrega a regañadientes. El Doble contesta, -Buenas tardes, si con él, hola mucho gusto (pausa), ajá, ajá si, perfecto, me encantaría, me parece estupendo, ¿cuándo?, perfecto, estamos hablando, hasta luego. Corta. Adriano lo queda mirando perplejo. -Tienes lugar en una exhibición suya. El Doble le sonríe. -Se llama "Mente y Cuerpo", ya te imaginas de qué se trata, es en unos meses así que tienes tiempo para presentarle un cuadro. Adriano está anonadado, tiene la mirada vacía, no sabe qué responder, no sabe qué hacer. -Sígueme, le dice el Doble.

Ambos personaje salen del departamento y caminan por los pasillos del departamento, pareciera que por las vueltas llegan al mismo departamento, pero hay algo distinto, la numeración?

El doble abre sin llave, está oscuro pero pareciera entrar una luz roja. Pareciera ser el mismo tipo de departamento que el de Adriano, pero lo que está a la izquierda está a la derecha, y viceversa, no logra orientarse. En una esquina está el televisor del replicador. Todo está más ordenado que el departamento de Adriano, pero no parece estar ocupado por alguien, más bien parece una imitación de un espacio real. No encuentra al Doble

En una pared está empapelado con fragmentos de trabajos de Adriano, y a un costado está el Doble, no se le alcanza a ver claramente el rostro por la falta de iluminación. Señala un boceto. -Tienes este diseño, pero no existe un cuadro. Es un navegante solitario en un bote. -No me he dado el tiempo de desarrollarlo. -Es distinto a tus otros trabajos, parecen más postales de situaciones, son más naturalistas, aparecen retazos de la vida de personas, pero este no es así, no tiene mucho sentido realmente. -Bueno por algo es un boceto, es más privado.

El Doble lo queda observando con incredulidad. -Es más o menos reciente también, por el tipo de líneas que tiene y el lápiz es parecido a bocetos de otros cuadros que sí hiciste. -Y qué tiene. -No es típico que el personaje de tus dibujos esté de espalda, que no se le vea el rostro. -Estaba experimentando algo distinto y ya. -Estas evitando decirme que el sujeto se parece a ti. Adriano se queda en silencio por un momento. -Eres tu, ¿cierto?. Adriano "se quiebra", -Si, es un poco la idea. -¿Y por qué no está en los remos?, -Se supone que había alguien más ahí, pero está solo, no sabe cómo navegar. Pausa. -Deberías partir mostrándole este diseño al galerista, -Si, puede ser. -Quizás que mire hacia adelante, -No, no sé a quién poner ahí, prefiero que no quede claro, -Colócate a ti entonces, -Y qué irá a pensar el público, claro que no. -Ser más honesto quizás te ayude, además no tiene nada de vanidoso si es como me lo explicas, -No se trata de lo vanidoso, no quiero hacerlo real, no quiero crear la situación en la que estoy varado, esperando a que alguien tome el control por mi. Lo que he hecho antes en mis otros trabajos es de cierta manera continuar la vida de cada momento que retrato, pero no quiero continuar esto. Quizás el significado sirve para la exposición, pero no puedo decir que soy yo, no puedes decir que soy yo, me hará más daño convencerme de que puede ser cierto que no tengo control. -Entonces, no lo diré, será una representación del miedo a lo desconocido, de un futuro abrumador. -Eso me basta, gracias.

Adriano y el Doble van caminando por un pasillo. Llegan a dos puertas y un espejo. Adriano entra a la izquierda, a su taller, el Doble sigue por la derecha, a hablar con el galerista.

-Revisando uno de mis trabajos anteriores, pensé en este que tengo de boceto, la idea es de un remero joven en altamar, que está solo en un bote grande, mostrando la falta de alguien más. Pensé en salirme del esquema de mis trabajos anteriores para experimentar algo nuevo. -Entiendo, no se le ve la cara, es intencional? -Si, quizás algo como René Magritte que desplaza el sentido de la imagen. -¿Y por qué no mejor pones a más personas? Más lejos, por ejemplo, para que se entienda que mejor que no es por algo meditativo, sino que está solo. -Lo voy a pensar, es una buena idea. Discuten El doble y el galerista. -Una pregunta, no te parece quizás... Piensa el galerista, -¿Eres tú? O sea, digamos, el de la pintura. ¿Es algo que tú

sientes?. El Doble se queda en silencio, y sin mayor emoción en sus palabras, -Si, es algo que siento, de estar varado en medio de la nada sin saber qué hacer, que me falta alguien que tome el control, algo así. El galerista lo mira un poco incrédulo, -Bueno, es tu decisión, no te recomiendo mucho basarte en algo tan personal, probablemente no llegues a ninguna parte. -Comprendo

El Doble va al taller de Adriano. -Me recomendó acentuar su soledad, para que se entienda que no está ahí por elección, me dijo que podrías poner más personas, alejadas de él. Adriano se voltea de su espacio de trabajo. -Pero encuentro que el hecho de que esté solo, y que no aluda a un contexto real, parezca algo irreal, más ad hoc a la temática de la exposición. El doble sin mayor interés lo mira, -Bueno, igual deberías tenerlo en cuenta. También me recomendó que no te basaras mucho en algo tan personal, quizás te atrapes mucho. El Doble se retira, Adriano sigue trabajando pero se detiene a pensar en lo último que dijo.

Llegando del taller a su departamento, se detiene en la puerta. Piensa que quizás lo que encuentre al otro lado no será su departamento sino la copia. Entra, es su departamento, siente un gran alivio. Sin darse cuenta, hay una chaqueta que no es suya en el perchero de la puerta, y en uno de los muebles, está el televisor del replicador.

A pesar del alivio inicial, Adriano está inquieto, se quedó pensando en lo que le dijo el Doble. Busca en su teléfono el historial de llamadas y marca al del cual lo llamó el doble.

En el cuarto de máquinas, comienza a sonar el teléfono, al lado está el televisor del Replicador. El Doble mira el teléfono, deja de sonar, mira al replicador, asiente y sonrío, se retira por la puerta de la sala a un espacio oscuro, y desaparece.

Adriano se da cuenta de que el Doble no aparecerá más. Toma un cuaderno y empieza a escribir lo que va a decir para la presentación, raya varias veces lo que escribe.

La copia del departamento se superpone al original en la pantalla del replicador, y Adriano comienza a mover las cosas para copiarlo. Se percató de la chaqueta, es la misma que tenía el Doble cuando lo llevó a la copia de su departamento. Se coloca la chaqueta ajena, se toma el pelo y sale a la exposición.

Momentos antes de la inauguración de la exhibición, está Adriano nervioso, no está el galerista, deambula en la sala de la exhibición. Entra el galerista se encuentra con Adriano y le avisa que se acerca la hora de apertura. Adriano asiente en silencio, el galerista pasa de largo a la instalación y se encuentra con que el lienzo fue dañado, con una rajadura en donde está el personaje del cuadro. El galerista sorprendido comienza a cuestionar que ha sucedido en el espacio, los otros expositores se aglomeran al fondo a ver lo que está sucediendo.

La cámara “entra” por la rajadura de la pintura, a un espacio oscuro. Transiciona a un espacio donde se encuentra Adriano sumergido bajo agua, en algo que parece una piscina pero no se alcanza a ver por la falta de luz, y a la orilla está parado el Doble, mirándolo. El replicador está a su lado iluminando el lugar con su pantalla. La escena es reminiscente al cuadro de David Hockney, “retrato de un artista”.



(Final de storyline hasta ahora)

Uno de los cambios más importantes es la incorporación del personaje de El replicador, un ente mecánico y obsesivo, cuyo objetivo es controlar a Adriano para “alimentarse” de él, en un sentido psíquico. Queda por aclarar visual y narrativamente esta motivación. También surgió la pregunta de porqué lo que le va pasando en la historia es algo negativo para el protagonista, y cómo se da cuenta de esto.

Pero más allá de cambios puntuales, la estructura de la historia podría darse por definida, falta solidificar algunas cosas, pero de aquí a las próximas versiones no debieran tener cambios fundamentales.

Teaser

El guión del teaser estaba pensado para el mismo teaser, pero es un fragmento de una escena como estaba escrita. Se pudo ver que aporta más que los personajes digan menos, de manera más precisa. Por suerte como estaba grabado, sacar líneas resultó sencillo de hacer.

La locación elegida resultó desfavorable. Si bien cumplía que fuese un espacio para alguien que vive solo, en términos prácticos terminó complicando el rodaje, sobre todo para la dirección de fotografía y la posición de la cámara. Si bien la iluminación resultó bien al mantenerse continua, el espacio pequeño significó adaptar la coreografía del actor y de la cámara, pues en algunos momentos no cabían los dos juntos. Esto significó que al momento de montar el teaser, los cortes entre planos presentaban problemas de fluidez.

Por suerte, vimos que la resolución de la filmación permitió reencuadrar y acomodar visualmente los planos. En ese proceso, nos encontramos con una solución muy simple pero efectiva de realizar los movimientos de cámara con el actor duplicado. Anteriormente probamos con el gimbal haciendo de cabezal motorizado, pero eso traía consigo bastante trabajo; tiempo en montar y programar, además de que en ocasiones no era perfectamente repetido. Entonces, reencuadrar en post también

significa que podemos mover la cámara digitalmente, asegurando que la composición no delatara que no es un movimiento físico. Esto nos abre las puertas y tener más libertad al no tener que depender únicamente del gimbal.

La actuación de Aldo, el actor, fue bien lograda. Necesita algunas afinaciones por parte de dirección, pero tiene el potencial y trabajó bien en el rodaje, por lo que está considerado para el cortometraje. El casting hizo dar cuenta el desafío de interpretar dos personajes iguales pero diferentes, pues algunos hacían uno bien y el otro lo exageran, o no mostraban las matices necesarias para diferenciarlos. Por lo mismo, quedamos conformes con las capacidades del actor, solo queda trabajarlo más.

El plan de rodaje debe contemplar los cambios de vestuario entre personajes. Ocurrió que nos saltamos uno de los planos por equivocación y tuvimos que deshacer los cambios estéticos en el actor, lo cual se lograron pero podría haberse complicado más si no se tiene cuidado en los rodajes posteriores.

Actualización de propuestas

Montaje

La idea principal es que, en conjunto con la fotografía, el montaje construya suspenso, inquietud y una sensación de extrañeza. En un inicio pensamos que romper con la continuidad sería lo ideal para generar esta sensación, como por ejemplo utilizar saltos de eje y en la escala de planos. También jugar con la duración de estos, haciendo que sean lo suficientemente largos para que se vuelvan incómodos.

Sin embargo a la hora de montar el teaser algunas cosas tuvieron que cambiar, ya que no era posible establecer un código donde se quiebre la continuidad en tan poco tiempo sin que parezca un error. A pesar de esto, el teaser se ve favorecido por planos de duración más extensos, ya que estos construyen mejor el suspenso y ayuda a generar tensión. También decidimos prescindir de usar planos contra planos, debido a que evitar mostrar demasiado al doble o “esconderlo” del espectador apoya el objetivo de generar incomodidad en este último.

Otra de las ideas iniciales era utilizar planos abiertos para hacer énfasis en el vacío de las locaciones, además que son más convenientes a la hora de duplicar al actor en el mismo plano. El punto era jugar con los espacios liminales, lugares transitorios que resultan inquietantes por lo vacíos, estériles y amplios que son. Nuestro problema fue la locación en la que pudimos grabar el teaser, la cual resultaba muy pequeña, por ende hubo que inclinarse a planos cerrados. La ventaja que tienen estos planos es que ayudan a fragmentar a los personajes y el entorno, creando de otra forma una sensación desorientadora.

A pesar de esto no se descarta la idea de probar quiebres en la continuidad para el corto final. Lo importante es armar un montaje que al igual que los otros departamentos, refleje el estado mental del protagonista y la ansiedad que sufre. Por eso también se pretende utilizar dependiendo de la escena los planos abiertos y cerrados, con el fin de crear inquietud de dos formas, ya sea en base al espacio en sí o a la fragmentación de la imagen, respectivamente

En cuanto a la temporalidad, todos los sucesos ocurren de manera lineal, donde los planos siguen un orden cronológico, por ende todas las sensaciones planteadas se generan gracias a cómo está estructurada la escala de planos y la duración de estos más que en base a la cronología dentro del corto. En lo que va del storyline actualizado, nos planteamos la idea de utilizar el montaje paralelo, especialmente en las escenas finales, donde se contraponen la perspectiva del replicador con los efectos sobre Adriano.

Fotografía

La idea de el Doble de Adriano requiere de una propuesta fotográfica que responda y haga retrato de los estados mentales de nuestro protagonista en relación con su doble y el extraño momento/espacio en el que se encuentre. Una situación que desafía lo real pero que aún así no pierde una sensación de normalidad y/o autenticidad.

Por ello el universo de El Doble de Adriano es en un mundo distendido y fragmentado al mismo tiempo. Es un lugar real donde las cosas y los hechos transcurren con “normalidad” en un tono extraño y misterioso.

La trama del guión hace de este corto un drama psicológico, por lo que optamos por conceptos como fragmentación y liminalidad (espacial), acompañado de un juego de movimiento y planos estáticos. Nos interesa una estética low-mid key, con tonos medios y fríos, para dar un tono sombrío y misterioso al corto.

Partiendo por los espacios, el concepto de espacio liminal responde a lugares en ciertos momentos que en la suma, crean una ambientación que provoca sensaciones extrañas y de vacío. Esto es porque son espacios artificiales creados para ser transitados pero que se encuentran vacíos, abandonados o solitarios.

En nuestro caso la idea es crear la sensación de que nuestro personaje se encuentra en una especie de limbo, sin alejarnos de lo que consideramos realidad. Estos espacios transmiten muchas sensaciones porque tienen directa relación con la psicología de nuestro personaje y reflejan sus sensaciones.



Fotográficamente se retrata mayormente en planos medios y cerrados, con lentes normales y tele, para así fragmentar a nuestros personajes y los espacios. De esta forma con la fragmentación acentuamos la espacialidad, las características y gestos de los personajes que los hacen únicos narrativamente. Además junto al uso de

filtros, para suavizar altas luces visibles en los espacios como un Pro Mist y filtros o prismas que crean juegos ópticos de repetición que reflejan el estado mental de Adriano.

El movimiento de cámara es necesario, especialmente en planos en conjunto, para hacer creíble el efecto de ambos personajes en pantalla, al integrar el espacio, movimiento de los actores y cámara en una sola imagen que integra todas estas relaciones de forma orgánica.

Técnicamente es complejo pero logable, después de varios test llegamos a la conclusión que debe ser un recurso muy economizado ya que es necesario para la credibilidad del doble en el mundo de Adriano, pero el sobre uso se vuelve un problema de tiempo y recursos para el rodaje.



Este se logra utilizando gimbals o cabezales mecanizados que pueden repetir movimiento de manera exacta las veces requeridas, de esta forma y con buena coreografía y recorte en after effects se puede incorporar ambos personajes en una misma imagen en movimiento.

La iluminación es fundamental en nuestro caso para la estética liminal. Nuestro corto no transcurre en gran parte en espacios transitados, pero sí en espacios artificiales cerrados e iluminados por luz artificial. Entonces de esta forma junto a la idea de una imagen low-mid key con tonos fríos y neutrales podemos generar atmósferas en las

cuales la iluminación ambiental y la de nuestros personajes toman un tono impresionista que responda a la idea de reflejar las sensaciones y sentimientos de los personajes en el espacio.

Esto lo haremos con el uso de Diva lights para iluminación ambiental junto con spotlights en distintos espacios de la escenografía que recalquen detalles en la escenografía y el espacio. Además con banderas y difusores se controlará la iluminación que venga del exterior o sea propia de la locación.

Para nuestros personajes principalmente se hará uso principalmente de fresnel con gelatinas y difusores ya que no nos interesa luz dura pero sí direccionada. Así podemos controlar totalmente la iluminación y darle el tono que buscamos con la estética liminal que tenemos de referencia principalmente.

Producción

En lo que respecta a la calendarización, el corto apunta a un rodaje entre la última semana de septiembre y la primera de octubre. Más allá de eso, está en espera de las otras propuestas.

EL DOBLE DE ADRIANO

Propuesta de dirección

Atmósfera

Para el cortometraje, busco construir la atmósfera con una extrañeza onírica subyacente. No tanto como para que parezca una película de Halloween, aunque inevitablemente siniestro por el acontecimiento pivotal del corto que es la aparición de el doble.

Lo importante de esta extrañeza es que parezca mágica, de una fuerza mayor. Si bien parte de la construcción narrativa es sostenida, en un principio, por el psicoanálisis, lo más importante es no hacer parecer que el doble es tan solo una alucinación.

Un referente claro sobre esta combinación magia-psiquis sería el estilo de David Lynch, por ejemplo, en *Eraserhead*. Estéticamente, tiene elementos mágicos y significantes visuales que no son tanto una metáfora o una analogía, operan desde una lógica interna de sus películas.

En “El doble de Adriano”, más que ir o no por la teatralidad visual que pueden ser algunas puestas en escenas Lyncheanas, es más por hacer creer que todo lo que pasó, en el universo del cortometraje, pudo pasar realmente.

Para alcanzar esta construcción mágica, el guión se centra en no dar demasiados detalles. Resulta favorable la duración tipo cortometraje, se acaba tan rápido que no se alcanzan a hacer preguntas, o al menos preguntas de carácter cotidiano, como por ejemplo, ¿Dónde vive el doble? ¿Alguien más lo vio? ¿Cuánto tiempo pasa realmente dentro del corto?

El elemento más determinante para llevar esta ilusión adelante son las elipses. Se ve el domicilio, se ve el taller, se ve la galería, pero ¿los puntos intermedios? Aquí entra la dimensión mágica, la dimensión liminal. Rellena de alguna forma vacíos en la historia, no con más historia, sino con atmósfera, imágenes y banda sonora, acciones ambiguas pero que denotan una intención, solo que salido de una lógica realista.

En estas escenas, la determinación tiene que ser genuina. Aquí algo pasa que es de alguna manera aceptable para Adriano, porque sino podría perfectamente quedarse quieto, no transitar por estos espacios, o derechamente negarse.

Desconcierto

El estado de desconcierto es constante, es gran parte de lo que responde Adriano frente a lo que le sucede en el corto.

Lo importante de esta respuesta, es que sea un desconcierto “factible”. La aparición de el doble es un desconcierto de “Por qué me está intentando ayudar”, más que de “Por qué existe un doble idéntico a mi”.

Las palabras que responde cada personaje apuntan a que en verdad todo lo que está sucediendo es una posibilidad, pero que no saben cómo afrontarla.

Su tránsito por los espacios liminales es una manera de sostener esto, pues de alguna manera, solo le pasa, no pregunta a dónde van.

Esto no es llevar al exotismo, ni el vestuario, ni los espacios, ni las actuaciones.

Construcción visual

Visualmente, veo mucho el cortometraje con una constante penumbra, incluso en las escenas de día. Gran parte de esto tiene que ver con que transcurre la totalidad de la historia en interiores.

En el departamento, la entrada de luz se vería obstruida por la cortina del ventanal, el taller no recibe mucha luz directa. El sol no brilla directamente sobre los personajes, salvo quizás en los exteriores del taller cuando los personajes se reúnen con Florencia.

La direccionalidad de la luz es importante y presente, aunque no sea luz dura propiamente tal, la estética penumbrosa da paso a una iluminación expresiva, pero a veces sutil.



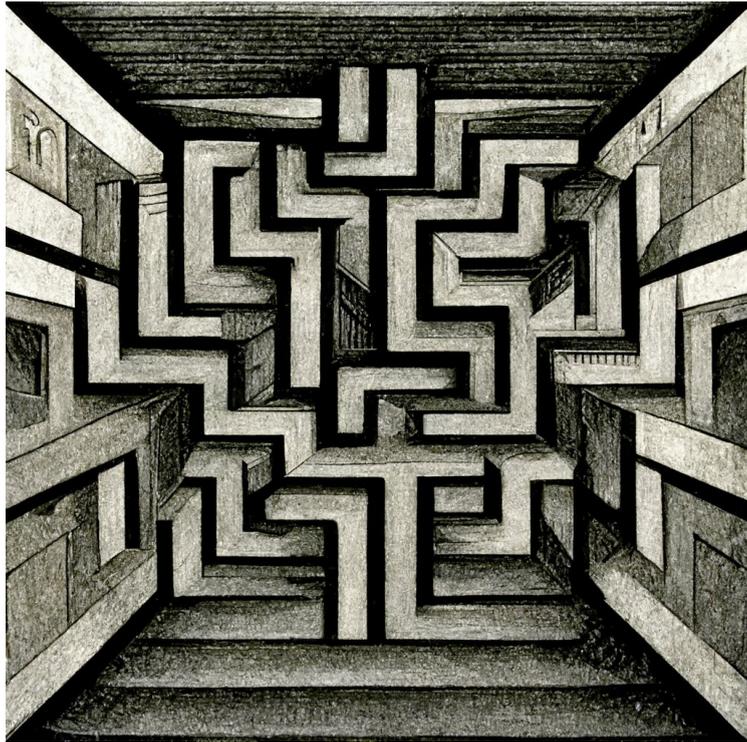


Las luces y las sombras son elementos marcadamente simbólicos en general, son contrapartes, igual que Adriano y el Doble.

Entrando ya directamente con los personajes principales, el juego de las oposiciones asimétricas es parte también del desequilibrio que la presencia del doble causa en la vida del protagonista. Los planos y contraplanos entre ambos personajes, especialmente en el departamento, buscan contribuir a la sensación de que un personaje tiene un gran efecto sobre el otro. Veo mucho a el Doble teniendo planos más abiertos, que permitan que el personaje pueda desplazarse de modo que acecha al protagonista, quien por el contrario está constantemente arrinconado, en planos más cerrados.

La distancia de ambos personajes de la cámara también son parte de la subjetividad de esta, teniendo a Adriano de más de cerca, mientras que el Doble es una figura de misterio constante.

Respecto al movimiento, el corto tiene un desafío no menor de poder colocar a ambos personajes en pantallas, siendo el mismo actor de ambos personajes. Esto pone una limitante importante en cuánto se puede mover la cámara, para después componer ambas tomas en post-producción. Me interesa poder hacer una mezcla de movimientos, en la medida de lo que se pueda, pero todo apuntando a una sutileza. Cámaras en mano con estabilización mecánica, para un movimiento casi imperceptible de respiración, haciendo que genere un ruido subliminal en la imagen. Para los espacios liminales, los veo con mucha más rigidez visual, pensando en un laberinto sólido. No significa estaticidad de cámara, ni que no tenga movimiento, pero que la propuesta se acomode a los parámetros.



En cuanto a los entornos, hay 3 espacios que son construidos; el departamento, la sala de máquinas, y el espacio de los dibujos. La galería está más sujeta a lo que pueda ser realizable, y los espacios liminales son la locación misma.

Para el departamento, hay una omisión intencional de su dormitorio, entonces se limita al living-comedor, y brevemente la cocina. Este espacio es de alguien que vive solo, que busca co-arrendatario por lo que muestra cierta “incompletitud”, una mitad faltante. Es un lugar que si bien se construye en base a lo que un estudiante podría tener de espacio; no demasiado ornamentado, relleno por la presencia de una sola persona, que tiene sensibilidad estética, pero también emana algo de

extrañeza, no tanto porque la persona es excéntrica, sino que habitan en un mundo extraño.

La sala de máquinas es un espacio casi alienígena, que no se asemeja a ningún espacio humano, pero que tiene una estética maquínica-cables-tubos, lo que podría caber en una cámara casi aséptica, pero que presenta cierto caos. Parte de este espacio también lo construye el sonido, con la banda sonora creando un universo más allá de las paredes de la sala de máquinas.

El espacio de los dibujos es onírico, un espacio que es contenido en sí mismo, no hay nada más allá de sus paredes, que a la vez es una continuación del espacio liminal. Solo que en este caso, en vez de ser un lugar transitorio, es un lugar al que llegan.

Narración sonora

La sala de máquinas tiene la particularidad de ser un espacio inconexo de cualquier lugar conocido, como el planeta de *Eraserhead*, pero que se esparce fuera de éste. Es la máquina detrás de todo, la fuerza que controla la realidad, por lo que sus partituras sonoras van distorsionando progresivamente el “mundo real”, pero que siempre está en un lugar apartado.

También se refleja en el ritmo de la interferencia/estática del televisor, siendo por ponerlo de una forma la “boca” de la maquinaria.

El sonido es tipo metálico-maquínico, que expresa una tecnología totalmente desconocida pero se entienda como *una* tecnología de carácter físico/kinético. Metales crujiendo, motores encendiéndose y apagándose, como de fábrica o una extensión de esta.

Lo que quiero enfatizar es que no es un espacio computacional, que no parezca que el corto es una simulación estilo Matrix.

“Tetsuo: The iron man” es un ejemplo de un concepto industrial que no tiene mayor explicación científica, es más como una textura metálica en forma de monstruo.

En lo que consta lo “liminal”, un silencio abrumador de ruido blanco, que filtra los sonidos directos, que podrían ser de pasos o puertas.

Espacios



En el departamento, se transparenta el exterior, me gustaría que no se viese para afuera, con papel mantequilla u otra cosa para dejar entrar la luz.

La mesa-horno es también un poco inusual, no dejar que se vea la parte del horno. Separar ambientes de las otras habitaciones. No mostrar la cocina desde afuera.

Personajes

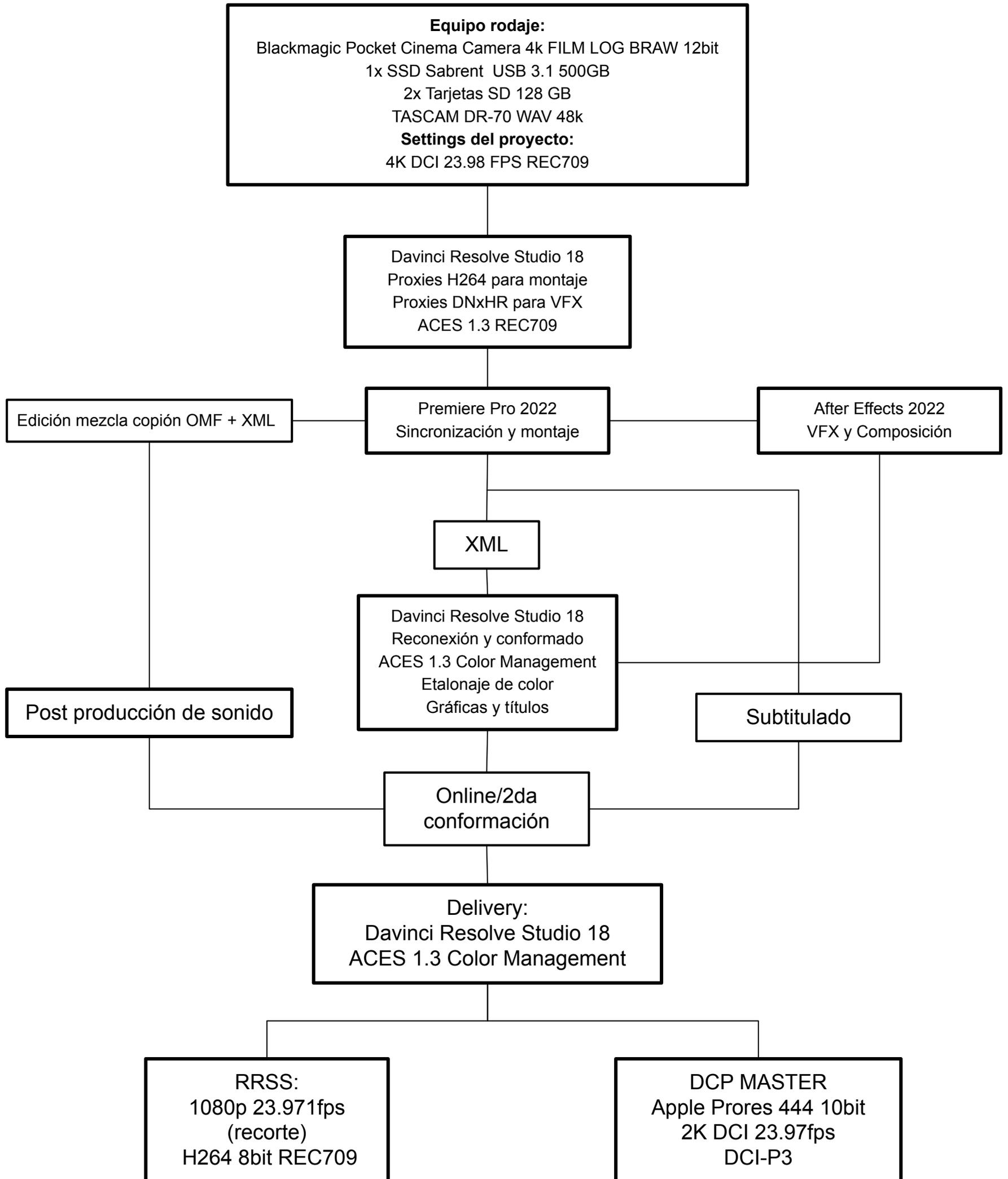
Adriano y Doble son interpretados por un mismo actor, y si bien los planos-contraplanos bastan para poder separar a los personajes, cuando están juntos en pantalla necesitan una guía visual. Marcando el suelo, se pueden poner al actor y a otra persona de referencia para que pueda seguir una mirada, haciendo convincente que en verdad están juntos en pantalla.

El ritmo del corto utiliza varios silencios entre palabras, por lo que la comunicación de los personajes es a través del lenguaje físico, por ejemplo el contacto visual, la postura de los hombros, la separación de los pies.

En cuanto a la galerista, Florencia encuentra a Doble más o menos desagradable pero mantiene su palabra de tenerlo en la exhibición, su trato se mantiene desde una jerarquía. Cuando conoce a Adriano de verdad, su actitud cambia, al ver a alguien que se asemeja más a lo que ha visto en otros estudiantes de artes. Me interesa que su noción sobre la dinámica Adriano-Doble sea ambigua, que no muestre explícitamente si sabe o no lo que está pasando, pero sí que sospecha que algo está pasando.

WORKFLOW CORTOMETRAJE + CAMPAÑA RRSS

“EL DOBLE DE ADRIANO”



EL DOBLE DE ADRIANO
BY ANDRÉS CROQUEVIELLE

GABRIELA F. SOIZA

1. INT. ESPACIO VACÍO - INDEFINIDO

De una grieta de pared emana ruido de maquinaria industrial.

CUT TO: TÍTULO "EL DOBLE DE ADRIANO"

2. INT. SALA DE MÁQUINAS - INDEFINIDO

Suena maquinaria industrial. A lo lejos se ve la SALA DE MÁQUINAS con las luces apagadas. En el interior, se encuentra un televisor con la pantalla titilante (flicker) e imágenes distorsionadas. Después de un sonido de golpe metálico, indicando una activación, se encienden las luces de la SALA DE MÁQUINAS

3. INT. TALLER ARTES - DÍA

Se ve ADRIANO merodeando erráticamente por el taller. Se aprecia el suelo del taller, entre el desorden de otros estudiantes.

4. INT. PASILLO DE DEPARTAMENTO - NOCHE

ADRIANO (24) se encuentra frente a su puerta, buscando las llaves para entrar. En esa demora, sale VECINA (70) de la puerta de al lado, sonríe nervioso pero genuinamente, saludando antes de darse cuenta de todo lo que cargaba, la mujer se haya sacando la basura y notablemente abrumada por la carga.

ADRIANO:

Hola, vecina

(Pausa, ella no contesta)

¿La ayudo?

Antes de que VECINA pueda reaccionar, ADRIANO se apresura a ayudarla torpemente, aunque no se muestra muy dispuesta a hacerlo, algunas botellas que lleva se cae y, y algunas se le escapan de las manos. La mujer intenta decirle algo.

ADRIANO:

(Interrumpiendo nervioso)

Perdone es que soy medio despistado.

ADRIANO le mira con nerviosismo y la VECINA le mira con una sonrisa incómoda, como si se viese obligada a agradecerle, recibiendo las botellas y siguiendo en lo suyo mientras él se despide con un movimiento de cabeza y se apresura al departamento.

5. INT. DEPARTAMENTO ADRIANO - NOCHE

ADRIANO ingresa a su departamento aún notablemente avergonzado y algo frustrado por la situación con su vecina. Al final termina por vaciar sus bolsillos. Acomoda una boleta en la entrada junto a más boletas, saca dos monedas, y una anilla de lata, las deja encima y cuelga la chaqueta. Recorre el lugar para cargar su computador que saca de su mochila, y aprovecha para descansar un poco del día. Luego va a la cocina, enjuaga una taza del lavaplatos tras encender el hervidor, y revisa un recipiente lleno de bolsas de té secas, pero decide abrir una nueva.

Adriano se instala en el comedor con su taza y revisa su portátil, luego su expresión cambia a una de extrañeza. Lo vemos revisar su correo.

Voz en off:

"Adriano, soy Florencia Undurraga, invitada de la muestra del curso que se hizo a fines del año. Profesores tuyos compartieron opiniones positivas de tu trabajo.

Actualmente me encuentro gestionando un proyecto. Avísame si te parece, te dejo mi número."

La cara de Adriano es de incredulidad primero, se nota que luego pasa a la sorpresa aún algo mezclada con confusión. Aún así, el nerviosismo permanece. Comienza a intentar escribir un correo.

ADRIANO:

(En su mente)

Estimada.

Estimada Florencia. Florencia.

Es un honor. Es un agrado saludarla.

Imagino que debe tener un horario ocupado.

ADRIANO borra su avance, el té se ha enfriado. Continúa.

ADRIANO:

Muchísimas gracias por la consideración.

De ser posible. Tal vez.

Me en-can-ta-ría mostrarle mi trabajo.

ADRIANO borra su avance.

ADRIANO:
 Florencia. Mucho gusto.
 Gracias, le escribo para coordinar.
 Enviar.
 Programar envío. A las 8.
 A las ocho-cero-siete.

ADRIANO cierra su computador.

6. INT. SALA DE MÁQUINAS - INDEFINIDO

En el mismo ritmo neurótico en el que Adriano intenta redactar el correo de respuesta, suenan traqueteos y sonidos de ventilación mecánica, preparando algo.

Se enciende una potente luz roja dentro de la sala. El televisor pasa a negro aunque sigue encendido. Se abre una puerta y entra un sujeto que no podemos ver, DOBLE, quien se aproxima a la mesa del fondo; está el televisor, también un teléfono de teclas y un cuaderno con un lápiz.

DOBLE abre el cuaderno, pasa varias páginas; tiene extensas anotaciones, con caligrafía de otras personas. Encuentra una página en blanco. DOBLE se voltea a mirar el televisor; de la estática revela un mensaje críptico: ANIMAR ANIMA. Anota algo en el cuaderno que no vemos.

Marca un número y se acerca el auricular.

7. INT. DEPARTAMENTO ADRIANO - NOCHE

ADRIANO se encuentra mirando su teléfono con expresión desconcertada, es un número privado que su identificador de llamadas no reconoce. Duda un poco, pero al final contesta, aunque deja que la otra persona hable primero.

DOBLE:
 Adriano.

ADRIANO:
 (en confusión)
 ¿Aló?

DOBLE:
 Vaya oportunidad única ¿o no?

ADRIANO:
 (Titubea, abre la boca)
 ¿Q-...? ¿Con quién hablo?

DOBLE:
 ¿A qué hora te juntas con Undurraga?

ADRIANO:
 (trata de hablar pero se corta
 entre sus palabras)
 ¿...? ¿Con quién hablo?

DOBLE:
 Espérame ahí. No te entres.

La llamada se corta y ADRIANO observa su teléfono sin entender lo que ha pasado. Llama al teléfono de regreso, el teléfono suena, pero al final se escucha el mensaje de "el número al que estás llamando no se encuentra disponible o se encuentra apagado."

8. EXT. TALLER ARTES - DÍA

ADRIANO va llegando al punto de reunión con FLORENCIA, se detiene por un instante pensando en la llamada, y duda, pero avanza. Ve a FLORENCIA de lejos y cuando se va acercando FLORENCIA reacciona a la llegada, pero no de ADRIANO sino de DOBLE.

DOBLE le intenta dar la mano, hace un gesto liviano de saludo, y señala el taller donde tiene su espacio de trabajo. Es visiblemente acomodadizo a la situación, FLORENCIA lo recibe con limitada cordialidad. ADRIANO sólo alcanza a ver a DOBLE de espalda. Entran.

ADRIANO espera afuera, completamente descolocado con lo que acaba de suceder, mira alrededor, buscando posibles testigos. Nada.

Adriano está en posición de espera, se nota que ha pasado un rato. FLORENCIA y DOBLE emergen del taller; DOBLE mantiene su ligereza, FLORENCIA no particularmente impresionado, pero manteniendo su cordialidad hacia quien cree que es Adriano.

DOBLE voltea brevemente su mirada hacia ADRIANO, FLORENCIA no se percata.

9. INT. DEPARTAMENTO ADRIANO - DÍA

Adriano se encuentra en su departamento, intranquilo. Su boca está sellada. Escanea con la mirada su entorno, revisando si falta o si se movió algo, como si hubieran entrado a robar. Como presa arrinconada, intercalando entre quedarse quieto e intranquilo o moverse por el espacio.

Tocan a la puerta y ADRIANO inmediatamente reacciona, pero demora en contestar.

ADRIANO:
¿Quién es?

No recibe respuesta. Se acerca dudosamente a la puerta mirándola fijamente como si estuviese esperando que volviesen a golpear. Como nadie lo hace se detiene frente a ella y toma el pomo para abrirla. Su expresión cambia nuevamente cuando abre la puerta.

ADRIANO y DOBLE se miran en silencio durante varios segundos, inspeccionando con la mirada, su lenguaje físico es diametralmente distinto, a pesar de lucir idénticos.

ADRIANO retrocede y DOBLE inspecciona el departamento con la mirada, podemos ver la tasa de té de anoche sin terminar. ADRIANO se mueve nervioso en base al doble, pero este lo hace como si no se percatase de su presencia, como si estuviese solo.

DOBLE:
Salió bien, oye, bien... Creo que le caíste 'bien'.

ADRIANO intenta responder, pero es incapaz de encontrar las palabras para decirlo. DOBLE es consciente de eso.

DOBLE:
(con ironía)
Imagino que me estabas esperando.

ADRIANO:
(Sin pensarlo)
Ándate.

DOBLE finge sorpresa y falsa indignación ante sus palabras.

DOBLE:
¿Por qué no nos sentamos mejor?

ADRIANO:
Creo que deberías irte.

DOBLE:
Pero hablemos.

ADRIANO:
No. ¿De qué?

DOBLE no le contesta si no que le sonríe como si ADRIANO supiera perfectamente a que se refería. Adriano abre la boca para cuestionarlo otra vez, DOBLE presta atención a la taza.

DOBLE:
(interrumpiendo)
Sólo vine a ayudarte.

ADRIANO se nota confundido ante sus palabras y la expresión que suela responde a esa emoción. DOBLE toma la taza e inspecciona el contenido.

ADRIANO:
¿Cómo?

DOBLE:
A mi manera.

ADRIANO no entiende a que se refiere y se nota en su expresión de desconcierto, el silencio que sigue es profundo, pero no muy largo. Cuando ADRIANO va a contestar otra vez, el teléfono de este comienza a sonar, sorprendiéndolo. Ve la pantalla y se da cuenta que es FLORENCIA. DOBLE no se ve inmutado, parece esperar a que ADRIANO conteste. Al ver nombre, ADRIANO modula sorprendido, sin decirlo "¿qué chucha?". Alza la mirada al doble con el ceño fruncido.

ADRIANO:
¿Por qué me está llamando, qué le dijiste?

DOBLE:
Pero contéstale.

ADRIANO:
No, pero ¿qué le digo?

DOBLE:
No sé... contesta... a ver que te dice.

Ante la presión, ADRIANO reacciona entregándole el teléfono.

ADRIANO:
Toma.

DOBLE no replica, toma el teléfono y contesta la llamada, llevándose el celular a la oreja, y respondiéndole a FLORENCIA con naturalidad.

DOBLE:
 ¿Aló? Hola, disculpe, si, no tenía mi
 teléfono a mano
 (risas)
 Si, sí ¿Cómo está? Bien, bien,
 gracias. Sí, dígame.

ADRIANO observa al doble mientras este conversa, acercándose un poco más que antes pero aún manteniendo la distancia, notándose nervioso.

DOBLE:
 Oh... ¿de verdad? Si, si, que honor,
 me encantaría. Muchas gracias, si...
 ¿Cuándo es?
 (pausa)
 Ahh, ya, ya, genial. Si, ahí nos
 mantenemos en contacto y reviso todo.
 Muchas gracias, si... que tenga buena
 tarde.

DOBLE corta y le regresa el celular, levanta una pequeña sonrisa, como de que pasó exáctamente lo que tenía que pasar. ADRIANO está inmóvil, tratando de entender lo sucedido.

DOBLE:
 Te invitó a exponer.

ADRIANO traba un poco su respiración. Abre la boca y gestualmente pide más información.

DOBLE:
 La idea es que sea una pieza...
 Original.

ADRIANO:
 Y... ¿qué hago?

La expresión de DOBLE nos indica que es aquello que quería escuchar. ADRIANO vuelve a reaccionar un poco a la defensiva.

ADRIANO:
 ¿Por qué aceptaste?

DOBLE:
 (hace un gesto de indiferencia)
 Puedes llamarla y decirle que no.

ADRIANO aprieta un poco su teléfono, no es eso lo que quiere, su expresión lo demuestra. DOBLE hace un gesto hacia la salida.

DOBLE:

Vamos.

10. INT. PASILLOS CURVOS (ARTES) - INDEFINIDO

ADRIANO y DOBLE caminan en paralelo. ADRIANO un poco detrás, mirando a DOBLE, quien solo mira hacia adelante. Llegan hasta una puerta que emana una luz roja hacia afuera.

11. INT. **ESCENARIO SALA ELEFANTE ARTES CENTRO*** - INDEFINIDO

ADRIANO y DOBLE entran a una habitación negra donde podemos ver diversos objetos/dibujos suspendidos e iluminados por una potente luz roja.

ADRIANO:

(modula sorprendido, luego habla)
¿Qué es esto?

DOBLE:

(señalando los dibujos)
Son tuyos. ¿No te suenan?

ADRIANO observa los dibujos inspeccionándolos, como si fueran viejos, pero los reconoce como suyos, apenas.

ADRIANO:

(más para si mismo que para DOBLE)
Ni siquiera tienen fecha...

DOBLE:

(Sin notarse si se refiere a
Florenxia, o alguien más)
Esto le va a gustar.

ADRIANO:

¿A quién?

DOBLE:

Los hiciste tú, sirve. Y te gusta.

ADRIANO:

(inseguro)
Puede ser...

DOBLE:

Piensas que no le va a gustar. A
Florenxia.

ADRIANO:
 (algo a la defensiva, pero no muy convencido)
 Se supone que debería gustarme a mi también.

DOBLE:
 Y que se venda.

ADRIANO:
 (Con cierto tono de desprecio en su respuesta)
 Si... lo tengo claro.

ADRIANO se gira a mirarle fingiendo decisión.

ADRIANO:
 Tengo que pensarlo... le voy a dar una vuelta... hacer varias versiones.

DOBLE:
 Pero no le des tantas vueltas, o vas a terminar perdido.

ADRIANO lo mira con extrañeza, las palabras de DOBLE no fueron azarosas.

ADRIANO:
 (¿Qué?)
 ¿Cómo?

DOBLE:
 (Con una amabilidad que se puede confundir por condescendencia)
 Nada. Es tu oportunidad única.
 Recuerda que tiene que ser original.

ADRIANO no está convencido de que es su respuesta final.

12. INT. PASILLO DE DEPARTAMENTO - ATARDECER

VECINA se encuentra hablando con el teléfono en el hombro. Se acerca al buzón y lo revisa.

VECINA:
 Si, mijita, no tiene idea. El doctor me dijo que tuviera cuidado, pero es difícil.

La vemos revisar el buzón y sacar algunos sobres. ADRIANO ingresa al edificio, vemos a VECINA voltear brevemente la

cabeza, lo ve y ADRIANO hace un gesto en su dirección tímido de saludo, pero va con audífonos y simplemente sube las escaleras. VECINA ve a ADRIANO pero no hace un gesto obvio en su dirección. Vuelve a prestarle atención al teléfono.

VECINA:

Si, mijita, no tiene idea. El doctor me dijo que tuviera cuidado, pero es difícil...

VECINA tiene las manos vacías, como si nunca hubiese abierto el buzón antes. Abre el buzón y repite exactamente las mismas acciones anteriores, sacando los sobres. Cuando los vemos nos damos cuenta que están en blanco.

13. INT. TALLER ARTES - NOCHE

Está el atril con la pintura al centro de la sala. DOBLE la inspecciona maliciosamente. No hay nadie más.

14. INT. OFICINA - DÍA

DOBLE entra a la oficina de FLORENCIA, entra con mucha más cautela (en comparación a cuando entró al departamento de Adriano). Mantiene una mirada perspicaz hacia FLORENCIA, se detiene detrás de la silla. FLORENCIA aún no se voltea a recibir a DOBLE. Finalmente, le hace un gesto con la mano, para que tome asiento. DOBLE toma asiento, con mucha ligereza y cuidado, su rostro no ha cambiado.

FLORENCIA finalmente desocupa sus manos de lo que estaba haciendo en el computador. Mira a DOBLE, analizándolo.

Después de un continuo silencio

FLORENCIA:

Adriano...

DOBLE en ningún momento ha roto el contacto visual. Inclina sutilmente su cabeza, como de acercarse a escuchar. FLORENCIA inspecciona brevemente la pantalla de su computador.

FLORENCIA:

Me dijiste que no era la final, ¿cierto?

DOBLE asiente

FLORENCIA:
 (Con algo de alivio, de ahorrarse
 la decepción)

Ah...

FLORENCIA levanta una ceja, esperando el resto de la
 respuesta

DOBLE:
 (intentando ser tranquilizador)
 Debería estar terminado para la fecha

FLORENCIA mece su cabeza, una pequeña expresión en el rostro
 de ironía, como que le hubiesen dicho algo demasiado obvio.

FLORENCIA:
 Necesito verlo listo antes, Adriano.

DOBLE asiente

FLORENCIA:
 (continúa la frase)
 ¿Cuándo...?

DOBLE:
 (pensando bien antes de responder)
 Luego

FLORENCIA demuestra un poco de fastidio con cómo se está
 llevando la conversación

FLORENCIA:
 (acercándose)
 Necesito que me digas una fecha más
 clara. Va bien tu avance, pero son
 hartos los que estamos trabajando en
 esto y necesito que estén. En la
 fecha.

DOBLE asiente

FLORENCIA:
 Tengo que ir a hablar con unos profes
 por ahí en el taller, ojalá verte ahí.
 Trabajando.

DOBLE asiente, se le escapa brevemente una sonrisa

15. INT. SALA DE MÁQUINAS - INDEFINIDO

DOBLE analiza el televisor, que titila con suavidad, y anota

algo en el cuaderno.

16. INT. TALLER ARTES - DÍA

ADRIANO está sentado en el taburete de su lugar en el taller. Mirando sin mucha acción su bastidor. Escucha que alguien entra, es FLORENCIA, está hablando con alguien más de la sala. ADRIANO entra en pánico, no sabía que venía al taller, se esconde detrás de su bastidor.

FLORENCIA termina de hablar, y voltea su cabeza en la dirección de ADRIANO, con una mirada inquisitiva. Se desplaza lateralmente, buscando el ángulo para ver quién está detrás del bastidor. ADRIANO se va moviendo para que no alcance a verle, pero aún así detecta su mirada.

FLORENCIA queda mirando fijamente en su dirección, perpleja, Adriano trata de ver de reojo.

17. INT. SALA DE MÁQUINAS - INDEFINIDO

El televisor de la sala de máquinas muestra agitación en pantalla, la distorsión tipo glitch se vuelve más errática y el sonido va aumentando también.

18. INT. DEPARTAMENTO ADRIANO - NOCHE

ADRIANO abre la puerta.

ADRIANO:

Pasa.

Esta vez recibe a DOBLE con calma, quien ingresa al departamento con una expresión de desagrado.

DOBLE:

¿Y? ¿Avanzaste?

ADRIANO no contesta y le da la espalda.

CUT TO:

DOBLE y ADRIANO se encuentran en el living/comedor. ADRIANO se encuentra sentado frente al computador escribiendo, revisando imágenes y anotando ciertas cosas. DOBLE se pasea por el espacio.

DOBLE:

No entiendo por qué te estás complicando tanto... Yo creo que le estás dando mucho color al asunto.

ADRIANO:
 (lo mira un poco nervioso por
 sobre su hombro y aprieta un poco
 los dientes)
 Tu insistes que le falta algo...

DOBLE:
 Entonces ¿Así nomás?...

ADRIANO:
 (dubitativo, algo incómodo)
 No, si... igual si siento que le falta
 algo, sólo que...

No continúa porque se nota pensativo mientras observa a la nada, como analizando.

DOBLE:
 (fingiendo algo de desinterés)
 Yo creo que le falta una presa.

ADRIANO voltea a verlo con el ceño un poco fruncido, confundido y tratando de disimular lo alarmado.

ADRIANO:
 ¿Una presa?

DOBLE:
 ¿Por qué no?

ADRIANO:
 ¿Y por qué sí?

ADRIANO habla como si lo estuviese interrogando, desconfianza de la elección de palabras de el DOBLE, pero este no se muestra nervioso o inmutado, aunque su voz suena a una mezcla entre amenaza y diversión

DOBLE:
 Oye ¿por qué siempre me respondes como
 que te intento hacer algo?
 (alza las manos)
 Puedes hacer lo que quieras.

ADRIANO:
 No, pero, ¿por qué una presa?

DOBLE:
 (encogiéndose de hombros)
 Las arañas cazan sus presas, hacen sus
 nidos...

DOBLE lo observa durante unos segundos en silencio, se nota que detrás de su silencio hay cierta amenaza subyacente.

DOBLE:
Y se multiplican. Son grandes artistas, ¿no crees? Escogen sus presas con mucha consideración.

ADRIANO detiene un poco su belicosidad, como si se arrepintiese pero aún se nota desconcertado, quiere refutar las palabras ajenas pero no sabe cómo.

ADRIANO:
No me gusta... no siento que sería algo que haría yo.

DOBLE:
¿Y para qué aceptaste mi ayuda?

ADRIANO se pausa, descolocado por la pregunta.

ADRIANO:
¿La "acepté"?

DOBLE:
(con cierta diversión)
No tenías opción.

ADRIANO se retrae, pareciera estar intentando entender algo.

ADRIANO:
No sé... no.

DOBLE le da una palmada suave al hombro de ADRIANO, intentando tranquilizarlo.

19. INT. PASILLOS CURVOS (ARTES) - INDEFINIDO

ADRIANO camina por un pasillo curvo subterráneo, no se alcanza a distinguir dónde. Camina apresuradamente, mira a sus espaldas cada cierto tiempo, como viendo si está dejando algo bien atrás.

El pasillo pareciera repetirse, ADRIANO se acelera a un trote, sigue viendo si está dejando algo atrás.

20. INT. TALLER ARTES - DÍA

ADRIANO llega al taller por la mañana, camina hasta su puesto y cuando hace el ademán de sacarse la mochila, se detiene al ver su cuadro, incrédulo. Debajo de la araña, se encuentra

pintada una mariposa rendida. Sabe que ha sido el doble. La cámara por primera vez se acerca al cuadro.

21. EXT. TALLER ARTES - DÍA

FLORENCIA está fumando un cigarro a las afueras del taller. ADRIANO emerge tímidamente, al verla se sorprende pero disimula, intenta armarse de determinación para hablarle. Trata torpemente de imitar los manierismos de Doble.

ADRIANO:

El cuadro... está ilisto! Bueno. Muy bueno.

FLORENCIA se voltea a mirarlo entre desconcertada y sorprendida.

ADRIANO:

(haciendo señas hacia la sala)
Está... lo podemos ver... qué te parece

FLORENCIA le muestra el cigarro aún por terminar, haciéndole entender que espere un poco. Mantiene una cordialidad no vista antes.

ADRIANO:

(sacudiendo la cabeza)
Claro... claro...

ADRIANO se ve visiblemente nervioso, aún cuando intenta no demostrarlo. FLORENCIA se ve inquisitiva ante los nerviosismos de ADRIANO, pero luego se muestra más afable.

FLORENCIA:

(mientras bota humo de cigarro)
Demás que está bueno, por eso quedaste en la exposición... Lo importante es que a ti te guste.

Pausa

FLORENCIA:

Estás acomplexado.

ADRIANO mira a la nada, confundido.

ADRIANO:

(con un entusiasmo que no engaña a nadie, se encoge de hombros muy brevemente)

Obvio me gusta, sino para qué exponerlo.

FLORENCIA le sonr e con algo de l stima genuina y bota el humo de su cigarro y lo apaga contra la pared, antes de darse vuelta y apoyar su mano en el hombro de ADRIANO, d ndole una palmadita de apoyo, la l stima sigue ah  pero tambi n cierta animosidad. FLORENCIA se retira, ADRIANO regresa al taller.

22. INT. PASILLO DE DEPARTAMENTO - NOCHE

VECINA anda cargada de nuevo, pero ADRIANO no la ayuda, absorto en sus pensamientos mientras saca sus llaves para abrir la puerta. A VECINA se le vuelve a caer parte de su carga, de la sorpresa al notar que ADRIANO le ignora, intenta llamarle la atenci n.

VECINA:

(entorpecida por su carga)

 Pas  algo?

ADRIANO se encuentra alica do, tarda en responder.

ADRIANO:

Nada.

A pesar de molestarle la respuesta cortante, VECINA demuestra algo de l stima. ADRIANO ingresa a su departamento.

23. INT. DEPARTAMENTO ADRIANO - NOCHE

ADRIANO se encuentra en medio de su departamento, se nota que est  claramente pasando por una crisis mental que lentamente se comienza a manifestar en su expresi n facial y en la forma en la que su cuerpo reacciona

Saca su tel fono celular y marca al n mero del doble, este no contesta. Marca reiteradas veces, y se escucha el mensaje autom tico de "EL TEL FONO AL QUE USTED EST  MARCANDO NO EXISTE".

Se tensa, acelera el paso por el departamento e intenta ordenarlo, pero no puede, no sabe por d nde empezar. Agarra una bolsa de basura y comienza a botar algunas cosas; dibujos suyos, bolsas de t .

24. INT. PUERTAS PARALELAS - INDEFINIDO

ADRIANO y EL DOBLE llegan a una sala roja con dos puertas y un espejo. Se detienen, ADRIANO mira a EL DOBLE, quien sin devolverle la mirada entra a la puerta que tiene frente a él, a un cuarto oscuro. ADRIANO se queda mirando la puerta cerrada que tiene frente a él.

25. INT. SALA DE MÁQUINAS - INDEFINIDO

La sala de máquinas está de regreso a su iluminación normal. EL DOBLE se acerca al replicador, suena el teléfono, lo deja sonando hasta que se detiene. Anota algo último en el cuaderno y lo cierra. Asiente al replicador, y se va. Se escucha un cierre de puerta pesado.

CORTE A NEGRO.

26. INT. GALERÍA - NOCHE

FLORENCIA entra a la exposición de arte que organizó, intenta buscar una cara faltante; ADRIANO.

Finalmente lo encuentra, está parado frente a su pieza en exhibición, FLORENCIA lo observa dubitativa. Al acercarse termina por confirmar que es él.

Descubre, que en la mitad de abajo del bastidor, donde está la mariposa, ha sido tajada, abierta.

FLORENCIA se alarma.

FLORENCIA:

¿Adriano?

ADRIANO no responde, FLORENCIA no logra ver si ADRIANO fue el responsable de la intervención

FLORENCIA:

¿Qué es esto?

ADRIANO sigue sin responder

FLORENCIA:

¿Qué te pasa?

ADRIANO:

Nada

FLORENCIA:

¿Cómo... nada?

Los murmullos vuelven pero el diálogo se difumina en el ambiente a medida que vemos como la cámara enfoca el cuadro dañado, abierto por la mitad como si lo hubiesen rajado, pero en vez de verse el detrás del lienzo o la pared, hay un agujero negro.

27. INT. SALA DE MÁQUINAS - INDEFINIDO

ADRIANO está mirando fijamente el televisor con los ojos bien abiertos, el cual está emitiendo una frecuencia sonora incremental.

28. INT. DEPARTAMENTO ADRIANO - DÍA

DOBLE camina hasta el fondo del living, hacia el ventanal.