

Proyecto Postproducción
Prof.:
EDA (Escuela Distrital de Artes)

Proyecto Cinematográfico: "Paralelo"
Modalidad: Cortometraje
Postulantes: José Ortiz
Alejandro Sierra
Brigit Quintero
Steven Restrepo
Anderson Freitte

1. **Tema:** Juan, toma una reliquia ancestral que lo lleva a un viaje onírico entre planos donde no distingue la realidad de la ficción, tiene la misión de dar un mensaje al futuro cercano para evitar el envenenamiento total del agua, la tierra y el aire.
2. **Premisa:** En la lucha por nuestros recursos naturales.
3. **Sinopsis:** Juan tiene una experiencia onírica donde entre planos debe pasar para poder llevar un mensaje que evitará que la ciudad y sus alrededores envenenen el agua, la tierra y el aire. Juan no distingue en que realidad está sin embargo tiene un encuentro con una Diosa que lo guiará en su camino y ayudará a cumplir su misión, no sin antes padecer sensaciones de frustración, desanimo, impotencia entre otras cosas que lo pondrán en un plano consciente de lo importante que es la preservación de los recursos naturales y conservar la vida de todo lo vivo que nos rodea.
4. **Nota del director:** No es un secreto que estamos en una época en que la industrialización ha sido egoísta y mal manejada en el tema de cómo manipulan sus desechos, la cultura ciudadana es punta de lanza para determinar cuánto contaminamos a diario y sin pausa nuestros recursos naturales. Es una tarea difícil pero a manera de reflexión de cada quien la historia muestra desde el origen como se ha ido desgastando más y más estos espacios que de alguna manera hacen parte primordial del desarrollo ambiental de cada municipio del departamento. Las referencias geográficas van desde Los Chorros de San Luis en Tubará donde todo se origina y se desarrolla gran parte de la historia. Se maneja un poco de las lenguas mukaná y arawak que le dan un toque de identidad y credibilidad a lo que se está tratando, ya que la implementación de estos elementos muestra un plus de esfuerzo a lo creativo e investigativo que se puede lograr al momento de crear historias como esta. Nos apoyamos en la investigación de la etnia Mukaná para poder adentrarnos en estos territorios sagrados donde la política y el poco interés de

algunos nativos que emigraron hace años permitieron que se atentara en varias ocasiones a la identidad de etnia propia del Atlántico y Bolívar.

5. Tratamiento Audiovisual: (De forma más detallada se establece cómo se va a contar la historia. Se habla sobre los personajes, sus principales acciones, la época, el espacio, etc.)

Se pretende contar cada escena bajo un contexto audiovisual coherente donde el mensaje principal se mantendrá en la importancia que tiene el agua en la vida de los seres vivos. Juan y la Diosa Wakaripana tienen la responsabilidad de preservar ese recurso natural por lo que Juan como protagonista debe sortear varias situaciones que lo desplazan de un lugar a otro a contratiempo para poder cumplir su misión otorgada por el Dios Hú.

6. Tratamiento Estético: En cada escena se tuvo en cuenta que como eran plano irreales superpuestos en la mente del protagonista se usan elementos como agua, tierra y vegetación que destaquen e impacten sin necesidad de realizar grandes efectos especiales más bien centrados en lo recursivo de los elementos tomados y que en cada escena sirven para dar apariencia de que es un hecho poco común. El vestuario implementado es artesanal en accesorios y en otros ya son prendas fijas terminadas y óptimas para cada escena. El maquillaje en el protagonista es básico, es más bien recalcar la sudoración para que enfoque esfuerzo físico y en la actriz el aspecto de una diosa mokaná protectora lleva un look fresco, natural en cabello y en rostro, un tanto rupestre que destaque su furia y mantenga su ternura y amor por lo que protege.

7. Propuesta para Fotografía y Cámara: Definimos que planos generales, detalle sumado también a travelling y plano subjetivo nos apoyarían para destacar las acciones de Juan. Todo va a color con el fin de mostrar la realidad y lo natural de los espacios. Luz natural tanto en zona urbana como en la rural del bosque seco propio de terrenos vistos en el municipio de Tubará.

8. Propuesta para Sonido: Todo lo referente a la banda sonora y por qué. Por ejemplo, si se quiere que lleve música instrumental, o rock de los 70; o si se quiere hacer cine mudo, etc.

Extracción de sonidos de la naturaleza, el ruido de los carros, el ruido de la gente, los lamentos de la gente, un rap que enfatice la misión del protagonista. Todo se sustenta con el argumento de que hiperbolizar sonidos de la naturaleza crean en el espectador un mejor contacto con lo que ve.

9. Scouting: Lugares tentativos para realizar la producción, y por qué.

Corrales o chorros de san Luis en Tubará, su aspecto natural acentúa el toque mitológico ya que cuenta con arroyos, cuevas marcadas con petroglifos y senderos propios que sirven para que el personaje haga su primer recorrido y el espectador sepa porqué suceden las cosas después de. La intendencia fluvial, es el sitio ideal para enredar la historia ya que cuenta con una carretera poco transitada y muelles útiles para simular un portal. Vía 40-circunvalar es un sitio donde el río Magdalena se recruta de desechos contaminando la ciénaga. Playas de Santa Verónica, es donde inicia la historia). Monumento la ventana al mundo, sitio más actual de la ciudad donde por su forma y diseño es el ideal para recrear el punto máximo donde debe llegar el protagonista a terminar su misión.

“PARALELO”

Escena - Juan se encuentra recorriendo la orilla de la playa y se encuentra una reliquia que le llama extrañamente la atención y este al tener contacto con el objeto de manera inmediata entra en un plano diferente al que estaba, ve a su alrededor vegetación exuberante y mucho ruido de insectos y animales, es decir vislumbra que ya no está en la playa y empiezan sus dudas existenciales de que es real y que no. Entre unos cuantos pasos que da llega a una caverna donde lo recibe la diosa Wakaripana de la cual le causa curiosidad su belleza y esta diosa empieza a realizarle un tipo de preguntas que le confirmen quien es y si él puede ser el guerrero que tanto había esperado para entregarle la misión de llevar el mensaje al futuro cercano que el Dios Hú le había encomendado y evitar el envenenamiento continuo de los recursos naturales y una guerra marcada por el líquido puro y más apreciado...el agua. Juan debe llegar al Kamaashjorhú (El génesis, el origen del todo) que por cosas del cambio climático tomó la forma de un tótem multicolor llamado “La Ventana al Mundo”. Antes de emprender su misión Juan recibe un ritual de protección otorgado por Wakaripana quien en su lengua nativa intenta a regañadientes hacer entender a Juan la importancia de que él se convierta en ese guerrero que evitará una catástrofe de gran impacto para la humanidad.

Escena - Juan llega a un plano trágico donde experimenta sensaciones de desespero, dolor y sufrimiento; se ve rodeado de basura y aguas contaminadas que lo hacen fijar su mirada en un niño que porta un cartel que reza una frase “Tengo Sed”, Juan recuerda que tiene una botella de agua y piensa dársela al niño pero se da cuenta que su agua también está contaminada e imposible de ingerir, por lo que Juan en su desespero e impacto psicológico que causa toda esta secuencia se dirige a un punto donde pasa a un plano más relajado, aparentemente...el plano de la confusión.

Escena - En esta tranquilidad aparente Juan un poco confundido de hacia dónde debe dirigirse pregunta a varias personas sobre las coordenadas que Wakaripana le había dado y nadie supo de lo que él les preguntaba. Este era el plano de la confusión en donde a las personas no les interesaba nada y a todo eran indiferentes, sin embargo una persona lo atendió y respondió a su

incógnita, aparentemente ya que este era un enemigo de la misión y lo embarca sin Juan saber que ese camino no era sino un desvío que quitaba sus posibilidades de entregar ese mensaje y poco tiempo le quedaba para poder cumplirle a Wakaripana y por supuesto a la Tierra.

Juan aparece en otro punto más confundido pues desconoce aún que es real y que no lo es. De manera oportuna hace una mirada atrás en el tiempo y recuerda algo que le dijo la diosa “Esto es un sueño real, tu sueño y por lo tanto tú también tienes el poder de manipular los elementos a tu favor” saca su botella de agua y ve que es pura la bebe y se siente fortalecido tan bien se siente que empieza a caminar y a cantar de lo decidido a que él como el elegido debía ser fuerte y culminar con éxito ahora que ya empezaba a comprender que en su sueño cambiaría el mal destino de uno de los recursos que más aprecio y cuidado debería tener el ser humano.

Juan escucha la voz de Wakaripana en su mente diciéndole “sigue y mira a lo lejos hacia arriba siempre” y así fue...a lo lejos vio un edificio multicolor que le llamó la atención y pensó “ese es el lugar”.

Escena - Entre más caminaba Juan más se acercaba a ese edificio colorido pero veía que el tiempo no le alcanzaba y corre más rápido para así poder avanzar mucho más rápido antes que el tiempo culminara.

Juan toda prisa logra llegar y se pregunta ¿Y ahora qué? En la que por instinto decide atravesar el tótem gigante para que se absorbiera el mensaje al cruzar del otro lado.

Final - Juan al cruzar el tótem se despierta a la orilla del mar y sorprendido por su novia lo toma de la mano y se van caminando hasta perderse en el plano.
