



**Universidad Autónoma del Estado de México
Escuela de Artes Escénicas**

Licenciatura en Estudios Cinematográficos

**Jaula Oscura
Guión cinematográfico.**

Obra Artística

que presenta

José Ángel González García

Para obtener el título de
Licenciado en Estudios Cinematográficos

Director de tesis
Jesús Isaías Téllez Rojas

Toluca, México

Índice.

Índice.	2
“Jaula oscura” prospectiva de un guión cinematográfico para realización.	3
Introducción	3
Advertencia	5
1. Referencias aplicadas en la creación.	7
2. Creación de la ficción a partir de la realidad.	8
2.1 Ufología y abducción	8
2.2 Casos de Abducción.	10
2.3 La percepción y la realidad en relación con la abducción.	13
2.4 Extraterrestres en el cine y su perspectiva.	15
2.5 El cine serie B en México.	17
3. Proceso creativo y potencial cinematográfico del guion “Jaula Oscura”.	18
4. Análisis de conflictos.	27
5. Proyecto final y conclusión.	28
6. Bibliografía.	31
7.- Anexo.	33

“Jaula oscura” prospectiva de un guión cinematográfico para realización.

Introducción

La necesidad del ser humano por contar historias siempre ha existido, ya sea por contar sucesos ocurridos en su vida, inventados por ellos mismos o también mezclarlos y crear cualquier tipo de relato, dejando como consecuencia que los temas que se vean implicados sean ampliamente variados. Entre las temáticas que se han abordado a través del tiempo es sobre seres que no son de este planeta y provienen de alguna otra parte del universo, ya sea que se trate de hechos que se planteen como reales o bien puedan ser imaginados; Dando así como resultado un determinado subgénero en las historias, en este caso la ciencia ficción.

Desde sus inicios, en el cine se han realizado obras cuya temática se relaciona a sucesos ocurridos con seres extraterrestres un ejemplo popular es el cortometraje basado en la historia de Julio Verne "De la tierra a la luna", el filme "Viaje a la luna "(Méliès,2018) la cual se convirtió en un gran referente para contar historias de ciencia ficción y fantasía; en ésta, se plantea la idea de seres viviendo en la luna y han sido descubiertos por los seres humanos. El subgénero de la ciencia ficción en el cine se comienza a desarrollar a partir de estas historias en las que, gracias a la tecnología creada por el hombre ya sean herramientas reales y existentes u otras inventadas por el autor y solo existan en ese universo, se logran contar todo tipo de relatos en los cuales se puede concebir una utopía, es decir, un contexto perfecto para el ser humano y el desarrollo de su existencia o, por el contrario, una distopía en donde derivado del desarrollo de la tecnología existe un ambiente hostil o poco apto para los seres humanos y esto conlleva a distintas dificultades para que estos puedan subsistir o vivir satisfactoriamente.

Durante las década de los cincuentas y sesentas del siglo XX, las temáticas de los seres espaciales se vuelven populares gracias a los reportes de los medios sobre algunos hechos ocurridos en Estados Unidos en donde se comentaba que naves voladoras fueron encontradas en el desierto y los avistamientos de estas volando por el cielo se hacían más frecuentes entre las comunidades. La industria del cine de Hollywood aprovecharía que

estos temas son divulgados y se comienzan a realizar más películas de este corte, un ejemplo popular de los inicios es "Plan 9 del espacio exterior"(Wood Jr.,1958)

Entre estas diversas producciones de películas se generaba el movimiento del cine de bajo presupuesto o también denominado cine "serie o clase B", se denominó a este por el bajo presupuesto en su producción "...la película de presupuesto B, era entretenimiento hecho rápidamente, películas más cortas con escenarios básicos de estudios y una trama de formulaica bajo un subgénero como western, comedia, horror, noir". (Robichaux, 2004), algunas de las características de este tipo de cine es que trata casi cualquier temática en su mayoría con un tono satírico o irreverente lo que junto con una producción de pocos recursos resultó que se obtuvieron películas que con el tiempo tuvieron cierto tipo de impacto social debido al consumo que generaron.

En México la producción de cine serie B se popularizó y se dio a conocer por las famosas películas de el luchador "*El Santo*", en dichas películas se puede observar la influencia del cine norteamericano puesto que incluso llegaron a incluir personajes de terror similares a los de aquellas producciones. Una de sus películas que aborda la temática relacionada con la ufología y la existencia de los seres extraterrestres es "Santo, el Enmascarado de Plata vs. la invasión de los marcianos" (Crevenna, A,1966) Con diez años de diferencia a la película norteamericana "Plan 9", aborda la misma temática ideológica sobre los extraterrestres, se plantea que estos seres no están de acuerdo con los seres humanos en la utilización de armas y herramientas nucleares y por lo tanto quieren eliminar a la especie humana; desde esas décadas se observa cómo esta temática que involucra a seres no humanos provenientes de algún otro lugar del universo. Esta temática fue tomando popularidad y atención por parte de las audiencias y también de los creadores, llegando al punto de ser ampliamente comentada y difundida creando sus propios fundamentos para terminar siendo estudiada y denominada como una pseudociencia.

Actualmente se ha denominado "ufología" a la pseudociencia que se encarga de darle seguimiento a los fenómenos asociados con todo lo referente a la existencia de seres de otros mundos, dentro de la ufología se llegan a investigar casos con personas que atestiguan ser llevados en contra de su voluntad por seres que no son de este planeta, este tipo de casos con el tiempo se les ha denominado "abducción extraterrestre".(Ruiz, 2006)

Este tipo de fenómeno será la base para la realización de este cortometraje retomando ideas de la ufología sobre la abducción, así como películas y textos en los que se aborde esta temática para crear una argumentación documentada y exponer de una manera propia una perspectiva de autor sobre esta temática con el uso del lenguaje cinematográfico. Todo esto con el propósito de presentar el guión de un cortometraje clase B del subgénero fantástico y suspenso que aborda el tema de la abducción extraterrestre.

Advertencia

Desde la infancia se generó en mí un gusto particular por la temática de la ufología derivado del consumo de libros, películas y programas de televisión que abordan esta índole, creando siempre una expectativa de interés por conocer si en realidad pudiesen existir seres de otros planetas o razas y civilizaciones, que se hayan involucrado de alguna manera con los seres humanos. El resultado de esta afición genera el afán de contar una historia que trate estos temas a manera de expresión libre que pueda demostrar las habilidades adquiridas con los estudios en el ámbito cinematográfico y lograr un producto audiovisual satisfactorio.

En este proyecto se plantea una situación en la que el protagonista es abducido por alienígenas y él piensa que pudo haber sido solo un sueño, de esta manera se llega a plantear a grandes rasgos un cuestionamiento sobre la percepción de la realidad en los seres humanos, por otra parte, el cortometraje maneja una serie de ideas relacionadas con el cuidado del medio ambiente, las cuales provienen de los alienígenas, pues estos buscan la preservación del medio ambiente y con ello la preservación del ser humano, de la misma manera buscan una evolución positiva en el ser humano por medio del conocimiento y un estado de paz en la sociedad.

Se busca generar un cortometraje que resulte atractivo y entretenido para el público con una producción de bajo presupuesto que utiliza en el estilo cinematográfico con los elementos y características del subgénero de cine clase B.

Con los sucesos de la historia se invita a reflexionar sobre el cuidado del medio ambiente, se busca dar a entender que los hechos causados por el ritmo de vida de la

sociedad actual han llevado a nuestro planeta a un nivel de deterioro que genera distintos problemas para la humanidad y por lo tanto es de tal importancia poder generar un mejor pensamiento colectivo de modo positivo para empatizar con el planeta.

El cine de género en México ha tenido reconocimiento internacionalmente, en el pasado con los luchadores y actualmente uno de los autores más representativos es Guillermo del Toro quien ha ido consolidando su estilo en el terror y lo fantástico, logrando destacar en el medio.

La producción de películas de género en México es amplia y variada pero no muy considerada por parte de las grandes productoras que buscan productos directamente rentables y comerciales; Al generar más obras de este tipo se da la oportunidad a que en el cine mexicano las grandes producciones se atrevan a realizar este tipo de películas y lograr que la variedad de géneros sea amplia en el cine nacional.

Al ser este un proyecto de titulación universitario, la proposición de crear un cortometraje del subgénero surge como invitación a los creadores cinematográficos a seguir impulsando las obras de este tipo ya sea con altos o bajos presupuestos. Por otra parte, como estudiantes en el ámbito cinematográfico se toma en cuenta que las artes son un medio de libre expresión y por lo tanto la creación de una obra es un lienzo en blanco en el cual se puede plasmar cualquier idea que el autor desee y compartirlo con el mundo, como también por medio de esta se pueda difundir un mensaje positivo para la sociedad.

En este cortometraje se plantea que los alienígenas utilizan un objeto que resulta llamativo para el ser humano (la manzana plateada, que al tener contacto con este, al ser humano le es imposible resistirse a comerlo, de esta manera activan el mecanismo que es rastreado por los alienígenas y llegan a su localización a abducir a la persona. El sujeto que es abducido es puesto en un espacio en el que todo lo que observa es un negro vacío, este espacio es el lugar donde los alienígenas experimentan con el sujeto y provocan que en su mente observe imágenes de una destrucción del planeta a causa de fenómenos naturales.

1. Referencias aplicadas en la creación.

Entre los autores que han escrito obras relacionadas con la temática de seres de otros mundos destacan nombres como H.G. Wells con "La guerra de los mundos", H.P. Lovecraft, Isaac Asimov con "Los propios dioses ", Carl Sagan con "Contacto ", entre otros, cada autor con una perspectiva distinta en sus obras las cuales han sido retomadas en películas y también han pasado a ser influencia para otras.

En los relatos de Lovecraft se habla de monstruos con formas casi demoníacas y animalescas un ejemplo es el conocido monstruo "Cthulhu" quien ha sido adoptado por la cultura popular con referencias en series de televisión, películas y piezas musicales. La forma de este monstruo en particular destaca por parecer una combinación de bestia marina voladora con miembros que parecen tentáculos en la mandíbula y un cuerpo de un tamaño inimaginable.

Este tipo de seres monstruosos con tentáculos que forman parte de su anatomía han sido utilizados en distintas obras, dejando clara evidencia que la influencia es del monstruo imaginado por Lovecraft. Entre los ejemplos más evidentes de estos seres está el de la película "Possession" (Zulawski, 1981) en la historia a este ser no se le conoce su origen, solo se sabe que de alguna manera controla a las personas para poder usurpar una identidad tomando su forma física convirtiéndose en un doble de la persona; esto se toma como referencia en el comportamiento de estas criaturas en este cortometraje.

En la película "Arrival" (Villeneuve, 2016), se vuelven a observar criaturas con tentáculos en su anatomía, se menciona que su origen es extraterrestre pues incluso llegan en dos naves gigantes, la razón de su llegada no es discutida en la película, lo que se da a entender es que la comunicación de estos seres con un ser humano es a través de símbolos que al ser leídos tiene una relación con el tiempo en la percepción humana, de esta manera

propone que estos seres tienen una concepción del tiempo muy diferente a la de los humanos.

En este proyecto el uso de una criatura de este tipo con tentáculos en su anatomía propone que estos seres tienen uso de una tecnología que imita la realidad de un ser humano, mientras les permite experimentar con él y hacerle creer que lo que le ocurre es un sueño. De la misma manera le muestran mentalmente una posible destrucción del planeta ocasionado por desastres naturales provocados por el mal trato de las actividades humanas.

Contando con estas referencias como el punto de partida para la temática que se utiliza para contar esta historia en el aspecto teórico de la escritura del guión como obra artística, se toma en cuenta distintas ideas planteadas por McKee, desde la perspectiva de una libre creación con fundamentos para una narrativa atractiva para el espectador al mismo tiempo que esta misma se justifique conforme avanza.

El tomar en mayor parte la influencia de las ideas de McKee se debe al ser uno de los primeros acercamientos con el autor y la forma en la que ahonda sobre la escritura y narrativa del guión cinematográfico, se tiene en cuenta también que otros autores abordan de manera similar algunas ideas como Syd Field o Joseph Campbell.

Se utilizan los distintos conceptos que constituyen la estructura en el guión como lo son los acontecimientos narrativos, valores narrativos, golpes de efecto, premisa, o el cómo las sucesiones de acciones pueden dar origen a las escenas que posteriormente se agrupan en secuencias, como también qué tipo de narrativa se maneja en la historia, más adelante se profundiza en el uso de estos como referencia en el proceso creativo de este guión.

2. Creación de la ficción a partir de la realidad.

2.1 Ufología y abducción

La Real Academia Española define el término “*ufología*” como el estudio de los fenómenos asociados a los ovnis. Al no tener bases empíricas exactas no se considera como una ciencia y queda dentro de las llamadas pseudociencias; esta clasificación pudiese significar que los acontecimientos de este tipo pueden ser falsos ya que no pueden ser comprobados, como lo comenta Noguez, “Los errores de percepción y su descendencia de “creencias” evidencian un raro tesoro, el poder de la imaginación humana y su habilidad para transformar lo ordinario en lo misterioso y lo mítico. Nuestra capacidad para atrapar este resbaladizo hecho convierte el multiverso en un lugar mucho más interesante” (Ruiz, 2006). Al tener en cuenta estas afirmaciones se puede considerar que la mayoría de los sucesos de este tipo llegan a ser valorados por la ciencia como alucinaciones del individuo o inventos de su imaginación, sin embargo, existen otros sucesos que la ciencia simplemente no puede explicar, dejando a la deriva la veracidad de estos.

Entre los comienzos de las diferentes teorías sobre la procedencia de objetos desconocidos se considera, citando que: "Se puede tomar en cuenta un origen de los objetos voladores no identificados, en los últimos años de la segunda guerra mundial con avistamientos de misteriosos proyectiles denominados "foo fighters", posteriormente en estados unidos son llamados "flying saucers "(Jung, 1987); Generando que entre la población dichas teorías sobre el origen de estos objetos pudiera tratarse de ejercicios de armas desarrollados por el gobierno o incluso se pensara que se tuvieran acuerdos con los extraterrestres para el intercambio de tecnologías. "Llegando a nivel de conocerse de forma pública que Estados Unidos llevó a cabo programas de investigación sobre todo respecto al fenómeno de los objetos voladores no identificados". (Jung, 1987).

Al no conocer una posible base en tierra de estos objetos surgen otras teorías de que provienen de un lugar fuera de este planeta, llegando estas teorías a un nivel popular en los medios y la creación de historias a partir de esa temática, un ejemplo es el revuelo que causó una transmisión de radio de la historia “Una inocente narración de apenas una hora

de duración puso de pronto al mundo entero patas arriba, un fenómeno extraordinario que hoy sería difícil hasta de imaginar, pero que en aquel momento provocó el pánico entre miles de personas que salieron despavoridas, convencidas de que el mundo estaba siendo invadido por un ejército de alienígenas.”(Crespo, 2019), el relato de H.G Wells "La guerra de los mundos" logró desatar en el público la idea de que los sucesos ocurrían de forma real en ese momento generando pánico en las personas y posteriormente la divulgación de diferentes tipos de ideas y teorías en el pensamiento sociedad norteamericana y posteriormente en el mundo.

Entre las temáticas que se estudian en la ufología se encuentran los casos de personas que dicen haber tenido una abducción por parte de los seres extraterrestres, lo cual se define como los "supuestos casos de secuestro por parte de seres extraterrestres, quienes toman a una persona, en la mayoría de los casos contra su voluntad y, generalmente, le hacen exámenes físicos a veces, dentro de sus naves. En nuestros tiempos, los casos más sonados de los cuales se tienen registros sobre abducciones comenzaron en la década de los cincuenta, con relatos sobre abducciones que se dieron dentro de ovnis o salas tipo laboratorio en la cual los extraterrestres realizan algún experimentos o investigaciones sobre el individuo secuestrado" (¿Qué son las abducciones?, S.f.), se menciona supuesto debido a que en ninguno de estos casos la ciencia ha podido afirmar su veracidad ya sea por falta de pruebas o por la comprobación de alguna falsedad, sin embargo, son un gran número de personas las que comentan que han vivido una experiencia de este tipo, ya sea que sus casos se den a conocer por medios de comunicación como la televisión o periódicos y actualmente en internet donde existen foros en los que las personas comentan y comparan sus casos.

El tema principal de este proyecto aborda un caso imaginario en el que el protagonista es abducido por seres extraterrestres que experimentan con él y le muestran un mensaje relacionado con los problemas que existen en el planeta como los desastres naturales que han sido en gran parte causados por el hombre.

A partir de algunos de estos elementos que aborda la ufología se desarrollará la historia, principalmente con el concepto de la abducción extraterrestre, en el cual se muestra cómo se desarrolla la experimentación por parte de estos seres después de llevarse

al protagonista, complementado por el uso de las características del cine serie B, principalmente el uso de efectos especiales prácticos los cuales harán posible representar a los extraterrestres como seres de una raza de vida biológica que cuenta con extremidades de tentáculos haciendo referencia a los monstruos cósmicos de H.P Lovecraft o en el cine los seres mostrados en las películas “La región salvaje” (Escalante, 2016) y “Posesión” (Zulawski, 1981); De igual manera se creará con efectos prácticos el objeto desconocido (manzana plateada) que sirve de anzuelo que ellos utilizan para abducir a un ser humano.

2.2 Casos de Abducción.

Los casos que se presentan por testimonios de personas que dicen han sido abducidos por extraterrestres no tienen una validez oficial ante la ciencia pues no existe evidencia en la mayoría de estos más que el recuerdo de la persona.

En un estudio realizado en la universidad de Kansas en Estados Unidos que consistió en recabar los relatos de personas que dijeron haber sido abducidos, de estos el 89.9% dijeron haber sido contactados más de una vez, en la muestra 59 eran hombres y 70 mujeres. "Las narraciones que los abducidos describen son comparadas con el mito del héroe propuesto por Campbell, en los que la mayoría ellos toman el papel del héroe y tiene el viaje con distintas situaciones que continúan con el desarrollo del mito". (Kelley-Romano,2006). En este estudio se toman mayormente las consideraciones de los mitos sobre estos sucesos sin tratar de buscar una razón más relacionada con la ciencia, por lo tanto, la mayor parte de los casos son justificados por la conciencia colectiva que existe en las historias del mito y lo fantástico.

En las descripciones de los relatos uno de ellos menciona que sintió como fue sedado para poder ser abducido, “mientras una mujer explica que para ella estos seres pueden tener un origen en otra dimensión que ocurre al mismo tiempo que la nuestra”. (Kelley-Romano,2006). Esta postura se relaciona con los conceptos contemporáneos de la física cuántica mencionando una posibilidad de distintas realidades o dimensiones que no podemos observar por nuestras limitaciones físicas, lo cual no es algo que se tome en cuenta por parte de estudios o por la ciencia pues aún son temas poco comprensibles para poder relacionarse con los casos de este tipo.

Los sucesos en los que se comenta que la intención de los extraterrestres es ayudar al ser humano para una mejor evolución en un aspecto mental y espiritual, se encuentra el ejemplo de una chica quien dice que ellos contactan a las personas para buscar este cambio positivo. Entre otros testimonios hay quienes dicen que el contacto con estos seres sucede de forma mental o telepática e incluso hay quien piensa que no puede distinguir si el encuentro fue físico o de alguna manera fuera de su cuerpo. "En porcentaje de testimonios analizados se encuentra con que solo el 40% de tipo positivo en el que las intenciones son ayudar al ser humano y un 60% contienen una examinación física por parte de estos seres al abducido". (Kelley-Romano,2006). El planteamiento que se pretende realizar se basa en estas ideologías y experiencias, en primer lugar, la intención de los extraterrestres de querer ayudar al ser humano en su progreso evolutivo a manera positiva, con el contraste de la examinación física en el protagonista, dejando de esta forma una ideología polarizada en la que su buena intención necesita del sufrimiento y experimentación sobre los seres humanos.

La verosimilitud de estos sucesos puede ser inexistente debido a que para que se demuestre se necesita que la ciencia lo considere como tal después de haber sido comprobado por medio del método científico, sin embargo, al denominarse una pseudociencia pierde el interés por parte de los investigadores o se termina convirtiendo en un tema de conspiración pues la comprobación de ello podría significar un cambio radical en la cosmogonía del ser humano de una manera no conveniente para las elites en la ciencia, la religión y la política.

Una de las pocas pruebas que se pueden considerar válidas es la reciente liberación de archivos clasificados por parte del gobierno estadounidense en los cuales se mencionan conocimientos de la temática relacionada con la ufología como lo son testimonios de los encuentros con tecnologías que no son de este planeta y funcionan de maneras que aún no son comprendidas por los seres humanos.

En uno de los archivos se comenta que "el texto de 1947 hace diferentes menciones de los platillos voladores, lo cual indica que el FBI y el gobierno siempre han sabido de su existencia y lo han estado ocultando" (Alien Star.net,2020); Los documentos liberados, originalmente se publicaron en una página oficial, sin embargo estas páginas han sido

cambiadas y la única manera de encontrar los archivos es por medio de otras mismas de internet dedicadas a la divulgación del fenómeno extraterrestre, una de estas, menciona que en uno de los tantos documentos liberados se comenta que estos seres no provienen de otros planetas sino de otras dimensiones lo cual genera mayor intriga debido a que esto genera un alto grado de desconocimiento para la tecnología y la ciencia actual para poder comprender la existencia de ellos.

Uno de los ejemplos que se toman como referencia para este proyecto es la película "Los elegidos "(Stewart, 2013), en esta cinta se narra la historia de una familia común estadounidense que por extraños acontecimientos ocurridos en su casa, contactan con un investigador quien les dice que han estado siendo vigilados por extraterrestres de la raza de los grises y le menciona que ellos buscan llevarse a uno de sus hijos, argumentado que han existido diversos casos similares como los que esta familia está viviendo y la única manera de evitarlo es luchando por su propia cuenta. Al final ellos no logran salvar a su hijo y él es abducido por los extraterrestres, siendo uno más de los casos en los que el investigador ha sido testigo.

En esta película se muestra el contacto extraterrestre de una manera física en la que ellos ingresan en casa de la familia y en el momento en el que raptan al niño es planteado de manera en que él es engañado con visiones para guiarlo directo a los extraterrestres. Las visiones que tiene se dan de un momento a otro en el clímax de la obra, en un momento en que el chico quiere proteger a su hermano pequeño, mientras camina, todo su alrededor se desvanece y se convierte en una casa distinta en la que sigue buscando y cuando cree que está cerca de él, el espacio da un cambio nuevamente y muestra que está de frente con tres extraterrestres que al tocarlo lo desaparecen y no dejan rastro alguno.

Los elementos que se toman de referencia de esta película con respecto al momento de la abducción son: los sonidos que escucha la persona que será abducida y el cambio de espacio con visiones de otros acontecimientos, en el proyecto, el protagonista vive la abducción parecida con la de la película, primero por escuchar sonidos que le resultan demasiado molestos y después el cambio de espacio en donde se encuentra pensando que se está en su casa sin saber que ya ha sido abducido, a diferencia de la película, en el cortometraje la abducción se mostrará de la manera más común y reconocida en la cultura

popular con el uso de una luz proveniente del cielo que se lo lleva como también se plantea que el lugar a donde lo llevaron es un espacio oscuro y ahí experimentan con él para después devolverlo a su habitación.

Un ejemplo más reciente mostrado en el cine que muestra una abducción es la película "Horse Girl" (Baena, 2020) en esta se relata la historia de una chica que comienza a vivir sucesos extraños en los que se combinan sus sueños con su realidad y se presentan de una manera ambigua para el espectador y para la protagonista pues ninguno puede saber si lo que ha vivido es real, esto se representa inicialmente como si solo fuera lo que sueña la protagonista pero conforme avanza se pone en duda y termina por afectar psicológicamente al nivel de ser internada en un psiquiátrico debido a que ella está convencida de que todo lo que le ha sucedido tanto en la realidad como en sus sueños ha sido ocasionado por distintas ocasiones en la que fue abducida por extraterrestres.

No es hasta el final de la cinta que se plantea concretamente que ella si es abducida y se observa el momento en que ocurre dicho evento cuando decide ir a un bosque y ahí es iluminada por una luz que comienza a elevarla al cielo y es llevada a algún otro lugar finalizando la película con esta última escena. Este recurso de la luz que ilumina al protagonista y lo levanta en el aire para llevarlo con ellos será implementado para este proyecto puesto que es uno de los más conocidos y puede generar una imagen que perdura en el espectador estableciendo una mayor atención hacia la obra.

2.3 La percepción y la realidad en relación con la abducción.

Los seres humanos creemos que podemos reconocer entre lo que es o no real. Pero ¿qué es la realidad?, ¿Cómo se percibe individualmente la realidad? "La distorsión de la percepción ha permitido relacionarlo a modo de *"flash back"* ya que todos poseemos diferentes puntos de vista de la distorsión de la realidad ". (Paredes, 2010). Se conoce que a través de un proceso de percepción ocurrido en el cerebro de esta manera el ser humano construye lo que puede denominar realidad. Existen distintas posturas sobre lo que puede ser la realidad, pero siempre entrará la subjetividad de cada individuo para determinar lo que es, dentro de esta subjetividad se encuentra la percepción, "la cual nos caracteriza como

seres humanos también nos divide y nos hace individuos” (Ardon, S.f). Por lo tanto, se puede decir que la individualidad provoca que la percepción haga que cada quién cree su propia realidad en ciertos aspectos derivados por la capacidad sensorial de las personas.

El proceso perceptivo se encuentra en constante transformación, conforme el ser humano adquiere conocimiento de nuevos estímulos, va cambiando y los integra de forma diferente; sin embargo, no podemos decir que todo se reduzca a una sola recepción de estímulos, por el contrario, todo esto exige una activación importante de funciones complejas siendo básicas para ello la atención y la memoria, "un proceso sofisticado de construcción activa del conocimiento, cuya posibilidad no significa que sólo provenga de la maquinaria cerebral ni solo de la experiencia, procede de las dos y quien regula es la mente", (Sanmartín, 2011). Al ser un proceso complejo, fácilmente se puede cuestionar si una situación vivida por un ser humano que va más allá de términos comunes es real puesto que la experiencia genera amplias dudas sobre sí, en este caso la experiencia vivida que se relata con el protagonista de la historia del cortometraje.

Para el protagonista de este cortometraje la percepción que tiene al ser abducido ocurre de la siguiente manera, cuando come el objeto desconocido en forma de manzana, activa su funcionamiento y al poco tiempo se eleva y se va al cielo, seguido de esto, llega una nave espacial y se lleva a la persona. En este caso el protagonista despierta en un lugar oscuro y vacío en el que no se puede mover y no observa nada, solo un destello que lo deslumbra y escucha un sonido agudo e irritante, logra ver de forma borrosa y observa que su anatomía no es la ordinaria de un ser humano, observa unas sombras con forma de tentáculo que lo tocan y al hacerlo le provocan un gran dolor que lo deja inconsciente, al despertar está en su habitación, eso es lo que él ve, al levantarse de la cama se acerca a su mueble y tira un vaso al momento de desvanecer su cuerpo por escuchar un sonido agudo.

Todo lo que observa desaparece y vuelve al espacio negro y vacío en el que estuvo anteriormente, reacciona de manera violenta y quiere huir de ese lugar, al correr unos pasos es detenido por una barrera invisible que comienza a tocar y darse cuenta que está encerrado en esa especie de barrera invisible, por su reacción comienza a golpear la barrera y su mano comienza a sangrar mientras él cae desmayado, al despertar de nuevo, él se

levanta y cree que todo ha sido un sueño hasta que ve que su mano sangra y darse cuenta que sigue encerrado pero ahora en un espacio que es una imitación de su habitación.

Toda la construcción de esta realidad vivida por el protagonista se reduce a la percepción de estímulos provocados por los antagonistas de la historia, como menciona "ese instante en que la mente interpreta lo sentido, da lugar a la inclusión del sujeto a la interpretación de la realidad"(Ardón S.f). Por medio de estas sensaciones provocadas intencionalmente, dirigen a la creación de una realidad que solo el personaje puede construir en ese momento, de esta manera el personaje llega a un punto de confusión al creer que lo que le ha ocurrido ha sido un sueño, sin embargo, al observar que los sucesos han dejado evidencia física se da cuenta que todo lo ocurrido ha sido real.

La percepción de la realidad que vive el protagonista es planteada de forma en que los extraterrestres pueden alterarla a tal grado de querer confundirlo, creando un espacio que solo ocurre en su mente, pero los estímulos físicos como lo son los auditivos, visibles y de tacto ocurren de manera real de modo que afectan a su cuerpo. Esto lo logran debido a que en la experimentación con los seres humanos pueden controlar todo el sistema del cuerpo, alterándolo para poder crear las sensaciones y visualizaciones en él, por lo tanto, la realidad que vive el personaje ha sido creada y desarrollada intencionalmente por los extraterrestres al momento de la abducción.

2.4 Extraterrestres en el cine y su perspectiva.

En el cine la popularización de los temas de seres provenientes de otra parte del universo ocurre alrededor de la década de los años 50 del siglo XX, en estas películas "toman la llegada o la existencia de criaturas extraterrestres en base a las creencias populares de la época tipo: los alienígenas son seres hostiles y buscan conquistar el planeta" (Pita, 2018). En una mayoría de cintas esta idea se conserva y se mantiene el pensamiento de que estos seres no son algo con lo que el ser humano pueda establecer una relación de algún tipo, con pocas excepciones en las que se muestran distintas perspectivas de los autores para el posible trato en caso de que algún día existiera un contacto de la civilización terrestre con otra de origen fuera de este planeta.

En la década de los sesenta, se alterna una imagen amenazante del extraterrestre, fijada en obras como con una reflexión más adulta, "2001: Odisea del espacio" (Kubrick, 1968), ofrece una perspectiva distinta sobre los seres de otro mundo; En una entrevista en la que se cuestiona a Kubrick sobre el significado de la película, entre otras cosas, él menciona la idea de que el planeta tierra puede ser un como algún tipo de zoológico humano que es observado por seres extraterrestres, en sus propias palabras "Lo ponen donde supongo que podrías describir como un zoo humano, para estudiarlo, y toda su vida pasa desde ese punto en esa habitación. Y no tiene sentido del tiempo. Parece simplemente que pasa como lo hace en el film. Ellos eligen esta habitación, que es una réplica muy imprecisa de la arquitectura francesa. Deliberadamente imprecisa. Porque se sugiere que ellos tendrían alguna idea de algo que él podría pensar que era bonito, pero no estaban seguros del todo. Igual que no estamos totalmente seguros de qué hacer en los zoos con los animales, intentamos darles lo que piensan que es su entorno natural." (Image circulation, 2018,49m40s).. Esta idea de Kubrick es la base de la premisa para este cortometraje.

"Alien, el octavo pasajero" (Scott,1979), insiste en la imagen amenazante de los alienígenas presentando una raza alienígena que ataca al ser humano y también lo utiliza como medio para generar un nuevo ser de su raza, lo cual en las secuelas indirectas de esta película se plantea una nueva idea que señala que este ser fue creado por otro con una inteligencia superior para destruir a la raza humana quien también ha sido creada por los seres más avanzados.

Otro tipo de idea mostrada en películas es en la cuál de los extraterrestres pueden ser supremos al nivel de dioses un ejemplo es "Encuentros cercanos del tercer tipo" (Spielberg, 1977) resultando que el mundo quiera tener contacto con ellos; En "E.T., el extraterrestre" (Spielberg, 1982), se utiliza una perspectiva benéfica, creando una relación de amistad con el protagonista.

En la película "Encuentros cercanos del tercer tipo", trata la historia de un electricista norteamericano quien observa una nave voladora y se sorprende tanto que se obsesiona con el acontecimiento y decide investigar qué fue lo que observó, y descubre que el gobierno junto con científicos sabe que esos acontecimientos han estado ocurriendo y se disponen a tener contacto con la nave y descubrir que dentro de ella vienen seres

extraterrestres. En esta película se expone la idea de que los gobiernos tienen conocimientos sobre estos temas y otros tantos, pero no los dan a conocer al público y permanecen como un secreto del Estado. Esto se ha comprobado recientemente con diversos archivos desclasificados que habían permanecido en secreto sobre distintos acontecimientos de esta índole y que no pueden conseguir una explicación razonable, de esta manera se ha considerado al tema extraterrestre como algo real que el ser humano aún desconoce.

Una perspectiva con toques de comedia ácida es mostrada por en "Marcianos al ataque" (Burton, 1996), en la cual la tierra es sometida bajo el ataque de los extraterrestres, mostrando al final que su debilidad es la música producida por los seres humanos y así culminar con un final feliz de estilo de Hollywood.

En menor medida se proponen buenas intenciones de estos seres con la raza humana en las películas más conocidas que abordan la temática. Proponer una intención positiva por parte de los extraterrestres podría generar un pensar colectivo benéfico al analizar más a fondo y objetivamente los asuntos relacionados a dicha temática.

Tomando como ejemplos las diferentes posturas que se han utilizado en el cine con respecto a los extraterrestres, en este proyecto, se plantea una perspectiva que a primera instancia parece positiva en la manera en que el mensaje que ellos transmiten al protagonista pareciera que se provoca a tratar de generar un cambio en el comportamiento del ser humano con el cuidado del medio ambiente para evitar que las catástrofes naturales sigan siendo cada vez de mayor intensidad y poder lograr un equilibrio entre la raza humana y el planeta. En contraste, esta premisa se desarrolla con la actividad de la abducción que es en contra del consentimiento de las personas y también es llevada a cabo con violencia y dejando consecuencias físicas y psicológicas en cada ser que es sometido, de esta manera también se plantea una intención con tintes malévolos por parte del extraterrestre que pareciese que lo que pretenden es mantener a la especie humana con vida, pero para sus propios propósitos e intereses.

2.5 El cine serie B en México.

Después de la época del cine de oro en México, las propuestas para el cine nacional se atrevían a variar y acoplar elementos de distintos temas para las películas, con la influencia del cine serie B en Hollywood llegan a realizarse obras con este tipo de características, hasta el punto de crear un nuevo género como lo es el cine de luchadores, "Su cine de bajo presupuesto encontraba siempre cabida en las salas de doble, triple y cuádruple función con un público que no sólo disfrutaba la cinta sino que también la tomaba como algo serio y real". (Torres Yllán, 2008). El cual fundó sus bases con los elementos del cine estadounidense de bajo presupuesto, tomando como referencias los monstruos clásicos de las décadas pasadas como Drácula, la momia, el hombre lobo, el monstruo de la laguna, el monstruo de Frankenstein y por supuesto, los extraterrestres.

Entre las películas mexicanas más populares sobre extraterrestres se encuentra "La nave de los monstruos" (González, 1960) es una comedia de ciencia ficción, cuya trama es sobre el contacto extraterrestre de un rancho interpretado por Eulalio González "*Piporro*" quien enfrentará a distintos seres para salvar al planeta. Se muestran distintas razas de extraterrestres, las protagonistas, provenientes de Venus, tienen un aspecto de mujeres humanas cuyo objetivo es el de buscar y capturar un espécimen para poder mantener su especie en reproducción, las otras razas tienen aspectos de monstruos quienes dicen ser seres libres en la galaxia.

De esta manera se proyectan dos perspectivas por parte de ellos, la clásica y más usada, sobre seres que buscan controlar a la humanidad con hostilidad y la opuesta en la que la protagonista ayuda a combatirlos y quedarse en paz en la tierra.

Siguiendo con la misma idea de que los extraterrestres observan a los humanos como un peligro y buscan eliminarlos, la película "Santo, el Enmascarado de Plata vs. la invasión de los marcianos" (Crevenna, 1966), da a conocer directamente el punto de vista de estos seres, quienes justifican que los seres humanos al crear armas nucleares no merecen seguir con vida en la tierra comenzando con México, a menos que el mundo se una y decida establecer la paz.

Esta última idea se toma como referencia para plantear la perspectiva de los extraterrestres en este proyecto de cortometraje, puesto que en ese universo ellos pretenden

ayudar al ser humano para evitar su extinción debido a su comportamiento destructivo con el planeta, a pesar de que para lograr esto hacen abducciones y no les importa hacer daño a un ser humano, mientras su mensaje sea recibido.

En contraparte, se considera que la premisa de esta historia es que la supervivencia del ser humano siempre se pone a prueba ante lo desconocido, debido a que bajo la misma el guión desarrolla la narrativa en sentido hacia demostrarla con las acciones y reacciones que ocurren.

3. Proceso creativo y potencial cinematográfico del guion “Jaula Oscura”.

Parte del proceso creativo en la escritura del guión se complementa con la búsqueda de una narrativa lineal para poder contar esta historia de la manera en que se desea como creación autoral, de esta manera se plantea la consideración de elementos teóricos sobre la escritura para que esta se desarrolle con el tipo de coherencia correspondiente a su universo y subgénero, por ejemplo, cómo las situaciones sencillas como simples acciones desembocan a otras que pueden conducir la trama.

Uno de los rasgos propios de este guión es su casi nulo uso de diálogo, dejándose llevar solo por las acciones ocurriendo naturalmente, Mckee hace mención a los diálogos y el uso que conllevan de esta forma: “El mejor consejo para escribir un diálogo cinematográfico es no escribirlo. No debemos escribir jamás una frase de diálogo si somos capaces de crear una expresión visual que lo sustituya. El primer ataque que deberíamos llevar a cabo contra cada escena debería ser preguntarnos: ¿cómo podría escribir esto de una forma totalmente visual, sin recurrir a una sola frase de diálogo? Debemos obedecer la ley de las recompensas decrecientes: cuanto más diálogo escribamos, menor será el efecto que tenga. Si escribimos diálogo tras diálogo, obligando a los personajes a entrar en habitaciones, a sentarse en sillas y a hablar, hablar y hablar, los momentos de buen diálogo quedarán enterrados bajo esa avalancha de palabras. Pero, si escribimos para el ojo cuando llegue el diálogo, que llegará, provocará interés porque el público estará hambriento de él. La

reducción del diálogo como alivio de la imagen primordialmente visual ganará importancia y poder.” (Mckee, 2002); Esta historia se ayuda de este elemento para buscar generar efecto en el espectador.

Para establecer la construcción de narrativa sobre un subgénero se deben tomar en consideración factores determinantes para cumplir con las cualidades que le otorgan la categoría en el subgénero, en este caso se pueden observar las características del suspense: “Cuando hay suspense el público y los personajes saben lo mismo. El suspense combina curiosidad y preocupación. El noventa por ciento de las películas provocan interés de esta manera, sean comedia o drama. No obstante, en el suspense la curiosidad no se relaciona con un hecho sino con el resultado. El resultado de una película policíaca es siempre el mismo. Aunque no sepamos quién o cómo, el detective atrapará al asesino y la historia acabará «bien». Pero los relatos de suspense pueden acabar «bien», «mal» o con ironía. Los personajes y los espectadores avanzan de la mano a través del relato y comparten el mismo conocimiento. El público descubre las explicaciones cuando las descubren los personajes. Pero lo que no sabe nadie es «¿Cómo acabará todo esto?»”(Mckee, 2002).

El uso de otros elementos que permiten el desarrollo de la trama los menciona Mckee y los denomina de las siguientes maneras, “Los valores narrativos son las cualidades universales de la experiencia humana que pueden cambiar de positivo a negativo o de negativo a positivo, de un momento a otro.” (Mckee,2002); principalmente este elemento en el guión se identifican los valores de valentía/ cobardía y también fuerza/debilidad, estos se muestran con las acciones y actitud del protagonista al final el protagonista después de usar toda su fuerza queda debilitado e inconsciente, dando paso a la continuación de secuencia en la que despierta con una incógnita sobre la experiencia vivida. Otro elemento que menciona es “ Un golpe de efecto es un cambio de comportamiento con una acción/reacción. Golpe a golpe esos comportamientos cambiantes dan forma al giro que se produce en la escena.”(Mckee, 2002); En este guión predominan estos elementos debido a que en su mayoría son acciones sin diálogos, gracias a este tratamiento de recursos se logra llevar la narrativa de una manera fluida entre acción y reacción.

Una parte importante de la narrativa se denomina “ Clímax narrativo: Una narración está formada por una serie de actos que se desarrollan hasta alcanzar un clímax del último acto, o un clímax narrativo que conlleva un cambio completo e irreversible.” (Mckee, 2002), en este aspecto, en la historia esto sucede cuando el protagonista no aguanta más el dolor que siente y comienza a ver las imágenes que le muestran los seres extraterrestres, puesto que ese será el punto de cambio en él.

Entre otro de los conceptos que menciona Mckee es el de arquitepa, el cual, “implica una historia construida alrededor de un protagonista activo que lucha principalmente contra fuerzas externas antagonistas en la persecución de su deseo, a través de un tiempo continuo, dentro de una realidad ficticia coherente y causalmente relacionada, hasta un final cerrado de cambio absoluto e irreversible.(Mckee, 2002), esta categorización de narrativa es usada comúnmente en las historias y para esta historia, se ha decidido su uso.

Una idea que define al protagonista de esta historia se lleva a cabo con este fundamento; “La verdadera personalidad sólo se puede expresar a través de las decisiones tomadas ante dilemas. Cómo elija actuar la persona en una situación de presión definirá quién es, cuanto mayor sea la presión, más verdadera y profunda será la decisión tomada por el personaje.” (Mckee, 2002); coincidiendo en que las acciones decididas por el protagonista hablarán sobre su personalidad, en este caso el protagonista es sumamente impulsivo y se busca mostrar esto con acciones que demuestren su tipo de carácter ante las situaciones que le ocurren en cada momento.

Desde cambios en los elementos en escena como utilería hasta cambios en las acciones del personaje y consecuencias de las acciones fueron parte de la reescritura del guión para poder llegar al punto en el que la historia se podía entender y ser contada de la manera en que se pensó al momento de ser creada, con base en los diferentes elementos mencionados anteriormente por Mckee; algunos de estos cambios fueron el caso de la fruta que debía servir como un tipo de carnada para ser comida por el protagonista, al principio se imaginó como un objeto desconocido que ni el protagonista ni el espectador habían visto alguna vez en su vida, este estaba descrito como una pequeña forma piramidal del tamaño de una manzana que emite luces y daba rasgos de ser algo que no parecía de este mundo.

Tomando como base la idea de que el guión es lo más esencial para llevar a cabo una historia con potencial para su realización y en su caso su viabilidad para su producción con respecto a los elementos que el mismo guión indica pues este ha sido escrito considerando dichos argumentos, de la misma manera bajo el concepto artístico que se busca recrear en el cortometraje se describen detalladamente las ideas que el guión contiene junto con la previsualización y planificación bajo una perspectiva de la realización en la dirección del proyecto, de esta forma se establece un método de creación autoral con una subjetividad amplia por su parte.

Al ser una búsqueda de recreación del subgénero de ciencia ficción con tintes de serie B, se maneja un minimalismo en el escenario en el que ocurre la historia, la descripción de éste junto con el arte y el área de efectos especiales se describe a manera de que la elaboración de estos sea bajo las características de la convención de los subgéneros mencionados.

Por secuencias se desglosa departamentalmente algunas de las áreas de producción con la finalidad de valorarlas de cara a la realización del rodaje del guión que aquí se presenta. El número total de secuencias analizadas es de 7 secuencias para este cortometraje creando una prospectiva que enriquezca al guión en su lectura para indagar su potencial al momento de la posible realización.

La primera secuencia establece narrativamente el lugar donde se llevará a cabo el suceso entramado en la historia. Nos ubica en una habitación sencilla de 4 paredes estrecha, una ventana como única mira al exterior. La escenografía describe objetos propios de una habitación de un adolescente quien por cierto es el protagonista y aparece por primera vez al espectador.

Comenzando por el diseño de producción se toma en cuenta que se necesita un ambiente controlado básicamente por la iluminación debido a que la historia ocurre en su mayor parte por la noche. Es por este motivo que se requiere un set o locación con la posibilidad de oscurecer completamente y de ser posible, abrir las paredes o hacerlas corredizas para emplazar con una mejor facilidad, sin tener que retrasar la filmación por el cambio constante de óptica.

Específicamente sobre la iluminación se utilizará el tipo básico de luces de tres fuentes creando la atmósfera de noche, con el efecto noche americana de colores azules. Esto para los momentos donde no tiene la luz de su habitación encendida, el color azul bañara la atmósfera fría de soledad. En otras palabras, mientras ocurren los sucesos en la noche se apela a la cualidad depresiva del color azul según la teoría del color y su relación psicológica, ya que, “según Goethe el azul es el color de la tranquilidad, el color relajante... el más pasivo. Y por eso se asocia, desde el romanticismo, el color azul con todos aquellos sentimientos y sensaciones que tienen que ver con la pasividad, entre ellas la tristeza.” (Shackingcolors, 2019) Bajo esta premisa se considera el uso de este color en la iluminación de la fotografía.

En contraste, cuando la luz está encendida se ilumina al mismo tiempo con el tono de una lámpara de mesa con luz cálida. Eso en referencia a un uso del color en el que lo cálido del lugar puede remitir a un espacio de comodidad, confort y seguridad para el protagonista. La locación o set debe contar con una ventana ya sea real o diseñada, en dimensiones medianas, pero en ratio 4:3 a fin de confundir al espectador de vez en cuando. Este recurso de la ventana será utilizado para la narrativa fotográfica y también funciona como un simbolismo y una metáfora que se puede resumir bajo la frase “una ventana hacia otra realidad”.

Otros recursos utilizados en la escenografía son los *props*¹ dentro de la habitación como lo es la cama, un mueble tipo mesita de cama, un escritorio con una computadora, un reloj, una botella con agua, artículos de cocina como vasos platos cucharas, basura de galletas y papas, objetos personales como películas en DVD y discos de música, algunos libros y más objetos curiosos que han sido acumulados junto con la guitarra eléctrica que toca el protagonista; Muchas veces son parte de la imagen del personaje por ejemplo la motosierra de *Leatherface* en “La masacre de Texas” (Hopper, 1974). De esta manera el uso de la

¹ La diferencia entre un *prop* y los elementos utilizados en la escenografía es que el primero es manipulado por el actor, al contrario de un elemento que forma parte de la locación, de esta manera se maneja distinto en las áreas de arte en la producción. <https://prezi.com/-3szjyasboyd/utilleria-y-props/>

guitarra como prop habla de una parte de la personalidad del personaje, como también el sonido que genera y se vuelve parte de la narrativa.

Otro de los departamentos necesarios para visualizar a los personajes es precisamente el diseño y realización de vestuario. EL vestuario que utiliza el protagonista se compone de jeans color negro y playera básica color blanco mate, junto con tenis color negro con blanco, esta combinación de colores busca referir a la neutralidad que representa el protagonista como persona, sin generar una personalidad exacerbada con su actuación en el rodaje. Precisamente, hablando de la interpretación, respecto al actor y su dirección, en esta presentación del personaje se muestran tareas escénicas representativas de su conducta.

El personaje es presentado tocando guitarra lo cual expresa narrativamente el inicio en su cotidianidad hacia su viaje del héroe, según la narrativa clásica convencional propuesta por Campbell, esta comienza de esta manera: “El Mundo Ordinario, en este punto se presenta el hogar del Héroe, su vida previa a todo conflicto, por lo que se ha de mostrar su día a día con sus amigos y actividades. Pero no todo, solo lo más relevante porque cargar mucho esta parte puede aburrir. En definitiva, mostrar lo que le ata a ese lugar.”,(Campbell, 2018)

Y de esta forma se inicia así la narrativa del cortometraje.

Desde el inicio se observa que la actitud del protagonista dará un pequeño giro para mostrarse un poco eufórica e impulsiva ante los hechos que le ocurren comenzando con el primer evento que es la ruptura de una cuerda de la guitarra. Este pequeño incidente provoca una reacción sensiblemente agresiva debido al dolor y molestia generados por el sonido que se ocasionó. Posteriormente su intempestiva reacción para aventar la guitarra con disgusto por la situación, dejándolo pensativo y tratando de buscar una solución.

Por su parte, en términos de lenguaje cinematográfico y puesta a cuadro, de esta primera secuencia, comienza por mostrar la ventana en un inserto e ir alejándose hasta ver al protagonista realizando su acción, las tomas se podrían realizar con cámara en mano o con

estabilizador creando un pequeño movimiento que generaría una sensación de desconcierto. Esto se plantea por la idea de que la vista del espectador puede ser la vista de un ser extraterrestre que observa al protagonista en todo momento sin que este note algo, iniciando así desde la primera imagen de la ventana.

Continuando con la secuencia 2, la acción se centra en el protagonista sobre todo en la resolución de su problema. Ello se refleja mediante el cambio de cuerda para su guitarra, donde se dirige a buscarla entre todas sus cosas en desorden y al mover varias de ellas, se encuentra con la manzana plateada; esta manzana es un *prop* que bajo el tratamiento del diseño de arte se considera una manzana real, casi pintada para que pueda ser mordida por el protagonista.

En este momento, la actuación del protagonista se enfatiza en los gestos faciales como reacción de sorpresa ante algo desconocido y de gusto y disgusto después de comerlo y probar un mal sabor, se toma en cuenta un contraste en estas expresiones debido a la falta de diálogo en la acción. Las secuencias gestuales serán fundamentales para provocar un flujo de acción inquietante. Precisamente los planos en estas acciones son insertos de los objetos al buscarlos y al salir la manzana de entre ellos, mientras al protagonista se observa en plano medio continuando con el ligero movimiento de la cámara como en la secuencia anterior. Este emplazamiento con estabilizador se mantiene en todas las tomas en las que se observa al protagonista. Lo anterior para recalcar el punto de vista subjetivo de un personaje externo.

Esta secuencia continua con un cambio de set, en el que solo se observa una puerta de color beige perteneciente al cuarto de baño de su casa. La acción es solo la entrada y salida del personaje junto con el sonido del retrete. Estas tomas sirven como transición al momento después del contacto del protagonista con la manzana como objeto desconocido, lo cual sirve para plantear que ese fue como una carnada en la cual cayó. La iluminación de esas tomas es de luz fría a blanca para generar una sensación de calma y tranquilidad, se hacen planos medio de la manera como entra y sale el personaje.

La tercera secuencia regresa al set de su habitación. Para ese momento, el protagonista hace cambio de vestuario. Únicamente se pone unos shorts color negro que utiliza como ropa de dormir; la acción que realiza es la de observar un reloj digital tipo despertador que está sobre el escritorio y éste marca las 12:47am. Con una transición de disolvencia cambia el reloj a las 2:34 am. Esto en un plano de inserto que se abre y se observa a un lado la manzana que el personaje anteriormente había dejado en ese lugar. En este momento se prioriza la continuidad de los objetos y su distribución sobre el escritorio. Por cierto, los más importantes con respecto a la narrativa es la manzana y la botella de agua.

En el emplazamiento siguiente, mientras el protagonista duerme se observa la manzana brillar. Para ello se utilizará un reflejo con una linterna. En todas estas tomas, la iluminación cambiaría a tipo noche americana color azul y dirigida específicamente al personaje para ver con más claridad los gestos faciales. El plano de esta toma comienza con el inserto de la manzana y corta al plano medio del personaje mientras su acción es observar el objeto y a continuación su reacción de dolor por malestar estomacal, para después hacer paneo de nuevo a la manzana que ya no brilla. Es entonces cuando el personaje se levanta y sale al sanitario.

Acto seguido, de nuevo se observa la misma puerta color beige y el protagonista entra y sale acompañado con el sonido del retrete. La iluminación y emplazamiento es el mismo a la toma anterior de la puerta, la diferencia es que al salir mantiene una expresión de malestar.

La cuarta secuencia continua con el protagonista volviendo a su habitación y antes de que cierre la puerta observa que la manzana comienza a brillar con más fuerza que antes. En un plano medio y con seguimiento del personaje, se acerca a la manzana con expresión de asombro, esta secuencia se ilumina de la misma manera que la anterior, nuevamente con la técnica de noche americana. Se considera que la continuidad en esta escena se enfoca en la

posición de la manzana en el escritorio y justo a su lado una botella de agua de plástico transparente.

La manzana en un plano de inserto se levanta flotando, se dirige hacia la puerta abierta y sale. Esta acción se realizaría mediante un sencillo truco con un hilo transparente para levantarla y moverla pareciendo que flota en el aire. Al levantarse tira al piso la botella de agua que está a un lado sobre el escritorio, se incluye toma de la botella en el suelo. Como consecuencia, el protagonista reacciona con asombro y expresión de incertidumbre. Después de ver cómo sale manzana, sale tras de ella; se continúa utilizando plano medio con seguimiento de cámara mediante estabilizador.

Continúa la quinta secuencia con cambio de set, ahora en la parte exterior de su habitación, la terraza, se mantiene la iluminación de noche americana y el seguimiento de cámara en plano medio; La manzana se detiene y se eleva más.

El protagonista le sigue con la mirada y voltea hacia el cielo. En ese momento su rostro se ilumina con una luz blanca que le hace cerrar los ojos; él se comienza a elevar lentamente, se asusta y grita, pero no hay sonido alguno, en el aire se desmaya; se hace corte a negros. A continuación, vendrá un efecto de levitación que se realizaría con pantalla verde: se utiliza una toma del protagonista con el movimiento de la elevación generado por la toma de la cámara en un plano medio con un movimiento tipo pedestal que va de arriba hacia abajo, contrastando con la toma estática del fondo siendo la terraza. Ésta se insertará en la pantalla verde en post producción. A manera de nota, se debe tomar en cuenta la filmación de las tomas por separado.

En la sexta secuencia se hace uso de otro set, el cual representa el interior de una nave extraterrestre. Únicamente se trata de un lugar completamente a oscuras con una luz blanca cenital. No hay más elementos de utilería en el set desnudo y sórdido. Después del corte se inicia con un primer plano al rostro del protagonista. Comienza con él inconsciente y al despertar es cegado por la luz que le da directo en el rostro dejándolo con visibilidad casi

nula. Su expresión es de malestar; mantiene los ojos casi cerrados por la intensidad de la luz. La iluminación utilizada es plana para crear un aspecto bidimensional, como también una atmósfera claustrofóbica. En un siguiente plano abierto se observa al protagonista de perfil y se encuentra recostado en el aire: levitando. Con el uso de la pantalla verde como ya se mencionó, se crearía el efecto de su cuerpo flotando. En este plano el protagonista hace movimientos de forcejeo como si estuviera atado a una camilla, pero sin haber algo o como si ésta fuera invisible.

El sonido utilizado en esta secuencia compone un estruendo agudo parecido a un chillido que en la narrativa se identifica como el sonido que generan los seres extraterrestres y son escuchados por el protagonista cuando los ve de cerca. En el diseño sonoro se agregaría una frecuencia baja -aproximadamente 20 Hz- que resulta molesto al oído promedio, de esta manera genera una incomodidad al espectador por medio de la molestia expresada por el protagonista. Al momento que se escuchan los sonidos, la imagen se torna en un plano subjetivo del personaje. Un plano medio en el que solo se observa la luz blanca y poco a poco van entrando a cuadro y a contraluz, las figuras de los seres extraterrestres. Los alienígenas sugieren tener formas de tentáculos, pero al ser un plano subjetivo, se observa borroso por la intensidad de la luz. Siempre habrá un movimiento insistente de acercarse a tocar al cuerpo del protagonista.

Como se dijo anteriormente, los seres extraterrestres son representados con tentáculos únicamente. No se mostraría alguna otra parte de su anatomía, estos serían elaborados con espuma esponja o espuma de poliuretano y pintados de color verde en referencia a Cthulhu, el ser mitológico "... las figuras de un pulpo, un dragón, y una caricatura de ser humano. Una cabeza viscosa y cubierta de tentáculos destacaba sobre un cuerpo grotesco y escamoso con unas alas rudimentarias..."(Lovecraft. 2020) siendo esta la referencia directa para crear un diseño en un efecto práctico en el área de la dirección de arte.

Después del plano subjetivo se hace corte a primer plano del personaje con su expresión de dolor intenso causado por la intervención de los seres extraterrestres en él. Mientras se observan sus expresiones se hacen cortes intermitentes con un ritmo acelerado alternando en edición con video de archivo de eventos catastróficos, desastres naturales como tsunamis, terremotos, incendios forestales, erupciones volcánicas, huracanes, revueltas sociales y contaminación en mares y tierra. Mientras se observan presa y depredadores, el sonido de baja frecuencia y el sonido agudo de los seres se sigue escuchando y la secuencia finaliza con el primer plano al protagonista quedando inconsciente.

Se continua con la séptima secuencia. Ahora regresa la acción al set en su habitación donde se mantiene la iluminación de noche americana. En plano medio, el protagonista despierta súbitamente y alterado, queda sentado volteando a los lados y observando detenidamente la manzana en el escritorio justo como la dejó. Con un paneo de cámara se ve la manzana en el escritorio comenzando a brillar y de regreso con paneo a la reacción del personaje. Se prioriza la continuidad de la utilería de la tercera secuencia.

Cuando la manzana comienza a brillar, al mismo tiempo el protagonista reacciona con expresión de malestar al observarla, él se mueve para levantarse y al momento de poner un pie en el piso para levantarse, todo se desvanece volviendo a la oscuridad del set anterior.

En esta toma al levantarse se hace corte a un plano de inserto de su pie, en el que al tocar el piso ambos pies, la imagen se desvanece con el uso de la doble exposición. La primera en donde pone los pies en el piso de su habitación y la segunda con ambos pies del set en la oscuridad. Se debe considerar que la posición del encuadre debe ser el mismo exactamente para crear el efecto de la desaparición de toda la utilería de su habitación disolviendo a negros que corresponde al otro set. Con un corte a plano abierto se realiza la transición del set de su habitación al set de oscuridad.

Esta transición cambia totalmente, la octava secuencia se ubica en el set de oscuridad. En plano medio se observa al personaje desconcertado por la desaparición de lo que lo rodea,

después de observar y no ver nada, comienza a caminar despacio y al dar cuatro pasos choca con algo que no puede ver y se plantea que es una barrera invisible. Comienza a tocar la barrera tratando explorar extendiendo los brazos y tocando mientras da unos pasos averiguando que está encapsulado por esta barrera. Al guiarse con las manos tocando el muro invisible, se observa como sale de cuadro por el lado derecho y después entrando por el lado izquierdo a cuadro; representado que recorrió la barrera de manera cíclica hasta llegar al punto donde comenzó. En ese momento comienza a sentir dolor en la cabeza a tal grado de apretarse con las manos y terminar cayendo de rodillas, mientras continúa con la mano en la cabeza: La edición hace cortes intermitentes con un ritmo más rápido y violento que el anterior. Se observan las mismas imágenes de catástrofes, pero con menor duración entre los cortes. En tanto, queda arrodillado por el dolor, se desmaya y se hace corte a negro.

El protagonista despierta en la misma posición, se levanta y se da cuenta que sigue en el mismo lugar con la barrera invisible, ahora con desesperación comienza a golpear la barrera con las manos hasta empezar a sangrar su mano derecha y volver a desmayarse: haciendo corte a negro finaliza esta secuencia.

La novena secuencia se sitúa en el set de su habitación, se mantiene la iluminación de noche americana, en plano medio. El protagonista despierta súbitamente otra vez ahora más alterado volteando a los lados y se da cuenta que la manzana ya no está en su escritorio y la botella de agua si está en el piso. Se debe mantener la continuidad de la secuencia tres en donde cayó la botella de agua al piso. Con el uso de *voz en off* al despertar se pregunta a sí mismo, si todo había sido un sueño.

El elemento de la botella en el piso recalca el hecho que los acontecimientos anteriormente ocurridos fueron realidad, al igual que el sangrado en su mano derecha, se plantea esta evidencia para afirmarlo al espectador y no se mantenga como un final abierto a libre interpretación.

El protagonista se queda pensando, se levanta despacio y temblando. En plano de inserto se observa cómo levanta la botella del piso. Al levantarla observa y revisa que su mano derecha comienza a sangrar y está lastimada, su reacción es de sorpresa y miedo dándose cuenta de que lo sucedido fue real. En primer plano se observa la reacción en su rostro de desconcierto y confusión. El plano se desvanece a negro y con la aparición de los créditos termina el cortometraje.

4. Análisis de conflictos.

Se parte sobre la premisa de que para la sobrevivencia el ser humano puede luchar hasta el agotamiento o la muerte; la lucha contra fuerzas desconocidas como conflicto universal se utiliza para desarrollar la narrativa en este guión.

El conflicto general es desarrollado en el año de 2017 en México, en un fraccionamiento a varios kilómetros de la ciudad. tomando en consideración que según los estudios previamente comentados, un porcentaje mayor de la población del mundo no cree que un incidente con un ser extraterrestre pueda ocurrir, un menor porcentaje dice que le ha pasado algo.

Un conflicto básico se desarrolla en la vida de un joven de 17 años, interesado en la música y en tocar la guitarra, aprendiz desde los 13, es impulsivo e impaciente. Después de que se rompe la cuerda de su guitarra encuentra un objeto que al comer es abducido por alienígena, experimentando con él y mostrándole un posible fin del mundo, objetivo principal, buscar escapar y sobrevivir.

Conflicto central. El protagonista intenta confrontar el lugar en el que le ponen, golpeando hasta que no tiene fuerzas, sin obtener resultados, ellos solo lo dejan después de que experimentaron con él, sus acciones se basan en la búsqueda de la supervivencia

Orquestación de personajes.

El protagonista es Juan un personaje simple que no desarrolla más allá que un poco de su personalidad observada por sus decisiones y sus reacciones ante las situaciones que vive. Es

motivado de forma indirecta por su impulsividad a hacer algo inmediatamente, sin saber si tiene o no un objetivo fijo.

El personaje antagonista son los alienígenas que son mostrados por sus sombras, ellos son quienes envían los objetos espaciales con forma de manzana para quien la reciba sea sujeto de prueba para un experimento, ejecutándose de esa manera.

5. Proyecto final y conclusión.

En este proyecto se plantea un universo en el que los alienígenas tienen un sistema de vigilancia y experimentación con los seres humanos, utilizan un método en el que emplean un objeto con forma de manzana de tamaño de una manzana como un anzuelo, transportan el objeto a un lugar en la dimensión de la tierra y si un humano lo come será abducido y experimentarán con él.

El planteamiento de que unos seres inteligentes de otro lugar del universo puedan hacer lo que quieran con nuestros cuerpos y a consecuencia de ello intentar enviar un mensaje para procurar el cuidado de nuestro planeta, este es el factor que le da valor a la historia buscando una reflexión en la sociedad y al mismo tiempo una forma entretenida.

Una premisa que propone Jung es sobre la actividad científica dedicada a la energía nuclear, pudiendo ocasionar daños en cadena y una posible destrucción del planeta tierra generando que estas acciones llamen la atención de estos seres extraterrestres, (Jung, 1958); Desde este punto de vista se mantiene la idea de que estos seres han estado observando a la humanidad para evitar que se autodestruyan o inclusive en un caso extremo puedan destruir otro tipo de vida del universo.

La paradoja de Fermi plantea la idea del cuestionamiento sobre el contacto extraterrestre con base en el número de planetas y galaxias conocidas en el universo observable, dijo Fermi, “que en los 4.400 millones de años que tardó la vida inteligente en evolucionar en

nuestro planeta, el resto de nuestra galaxia debería haber sido invadida por extraterrestres igualmente inteligentes y tecnológicamente avanzados. Pero los científicos han estado monitoreando las ondas de radio en busca de señales de vida extraterrestre en el universo durante décadas, y no han encontrado nada ni a nadie”(Woodward, 2023). Junto con la idea de Kubrick en *Odisea del espacio*, se conjunta esta teoría para establecer la premisa de la narrativa sobre seres superiores en un estado de observación al ser humano.

La idea de qué los extraterrestres busquen ayudar o preservar la vida en la tierra no es del todo positiva pues para ello requieren experimentar con el ser humano y de alguna manera mejorarlo, mientras que la verdadera intención detrás de todo eso es seguir utilizándolo como un producto de recolección de energía que para ellos funcionaría de alimento. Tal como un granjero cuida de su ganado para poder obtener el mejor producto.

A primera instancia se busca plantear para el espectador un cuestionamiento de si al protagonista en verdad le ocurrió lo que vio pudo ser un sueño, esto reflejado por el personaje quien se queda pensando después de lo ocurrido, en cambio con los elementos de arte utilizados sirven para mostrar que los acontecimientos ocurrieron realmente.

El guión del cortometraje se crea con la intención de que se realice con un bajo presupuesto y busca el estilo del cine serie B con elementos de arte minimalistas como también el uso de efectos prácticos para la creación de los extraterrestres los cuales serán representados en pantalla mostrando únicamente tentáculos que los representan, teniendo como referencia los que han aparecido en películas como "*La región salvaje*" y "*Possession*".

Otro de los efectos prácticos que se utilizará es el de la creación del objeto desconocido que el protagonista encuentra y el cual es utilizado como carnada para que él sea abducido, este objeto tiene forma de manzana y tamaño de aproximadamente 5 cm, contará con una luz en su interior para el efecto que se busca crear.

Para el momento de la abducción no se plantea el mostrar una nave espacial, solo el efecto de una luz encima del protagonista por la cual es levantado y llevado hacia el cielo, se plantea utilizar el método de pantalla verde para crear este efecto visual en postproducción.

En cuanto a la imagen en pantalla y el lenguaje cinematográfico se plantea el uso de cámara en mano con leves movimientos para generar la sensación de un punto de vista ajeno al

protagonista como si alguien estuviera con él observándole de principio a fin comenzando por mostrar un plano abierto que poco a poco cambia a planos más cerrados mostrando más cercanía al protagonista y sus acciones.

La incógnita sobre la existencia sobre seres que provengan de alguna otra parte del universo o dimensión existirá hasta que la ciencia pueda comprobar y confirmar, mientras tanto estos temas se mantendrán como un mito en el imaginario colectivo, de igual manera existirán las diferentes posturas sobre si es que existen y el contacto con los seres humanos pueda ser benéfico o perjudicial para nuestra especie.

Así que en las historias y relatos que se crean sobre ellos y la variedad de perspectivas podría dar paso a crear nuevas posturas ideológicas sobre cómo sería la relación entre nuestra especie y una diferente que desconocemos, como también los cambios sociales que podrían generarse gracias a un acontecimiento de esa magnitud.

6. Bibliografía.

¿Qué son las abducciones? (s.f.) *Abducciones.com*

<http://www.abducciones.com/que-son-las-abducciones/>

Alienstar.net (20 de noviembre de 2020). FBI has Declassified Documents From 1947 Talking About Multi-Dimensional Beings That Visit Earth. *Alienstar.*

<https://alienstar.net/fbi-has-declassified-documents-from-1947-talking-about-multi-dimensional-beings-that-visit-earth/>

Ardón, Juan Ignacio (s.f). *Percepción y realidad*

Baena, J (2020) "Horse Girl"

Burton, T (1996) "Marcianos al ataque"

Campbell, J (2018) "El héroe de las mil caras"

Crespo, Cistina (21 de diciembre de 2019) “La guerra de los mundos: ¿el mito de la emisión de radio que desencadenó el pánico?”. *nationalgeographic.es*

<https://www.nationalgeographic.es/historia/2019/10/la-guerra-de-los-mundos-el-mito-de-la-emision-de-radio-que-desencadeno-el-panico>

Crevenna, A.(1966) "Santo, el Enmascarado de Plata vs. la invasión de los marcianos"

El viaje del Héroe de Joseph Campbell en 12 pasos más ejemplos (s.f) *Historia del cine. es*

<https://historiadelcine.es/glosario-terminos-cinematograficos/viaje-heroe-joseph-campbell-12-pasos-ejemplos/>

Escalante, A.(2016) “La región salvaje”

González, R.A (1960) "La nave de los monstruos"

Hopper, T. (1974) “La masacre de Texas”

Image circulation (29 junio 2018) The Shining - unseen interviews with Stanley Kubrick & Vivian Kubrick, 1980 (Jun'ichi Yaoi / 矢追 純一) Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=fVIXbS0SNqk&t=2955s>

Jung, C. G. (1987). Sobre las cosas que se ven en el cielo. México: Nilo Mex.

Kubric, S (1968) “2001: Odisea del espacio"

Kelley-Romano,Stephanie. (2006). Mythmaking in Alien Abduction Narratives. *Communication Quarterly*. 54. 383-406.

Ken Robichaux (2004)“b Movies- A brief History”. *Pictureshowman.com*

<https://pictureshowman.com/b-movies-a-brief-history/>

Lovecraft, H.P. (2020) La llamada de Cthulhu

Malla Paredes,Johnny (2010). *Fragmentos de la percepción de la realidad*

Mckee, Robert (2002) Story, Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting, editorial Alba.

Méliès, G.(2018) Viaje a la luna

Pita, Cesar. (marzo de 2018). "Los marcianos y la invasión extraterrestre de los años 50". *CineScrúpulos*, Año 6 No 16.

Ruiz Calpe, Vicente . (17 de octubre de 2016) "Plan 9 del espacio exterior ". *Relatos Pulp*.
<https://www.relatospulp.com/peliculas/analisis/494-plan-9-del-espacio-exterior.html>.

Ruiz Noguez, Luis . (2006) "Ufología ¿una ciencia?" *Marcianitos verdes*.

<http://marcianitosverdes.haaan.com/2006/11/ufologia-%C2%BFuna-ciencia-3/>

San Martín, Rómulo (2011). "La cognición incorporada: el contenido y la justificación del enfoque percepto-operacional del conocimiento". En: *Revista Sophia: Colección Filosofía de la Educación*. N° 11. Quito: Editorial Universitaria Abya-Yala, pp. 127-166.

Scott, R, (1979) "Alien, el octavo pasajero"

Spielberg, S. (1977) "Encuentros cercanos del tercer tipo"

Spielberg, S. (1982) "E.T., el extraterrestre"

shackingcolors (2019) "¿Por qué el azul es el color de la tristeza?". *shackingcolors.com*
<https://www.shackingcolors.com/2019/01/por-que-el-azul-es-el-color-de-la-tristeza.html#:~:text=Seg%C3%BAn%20Goethe%2C%20el%20azul%20es,pasividad%2C%20entre%20ellas%20la%20tristeza.>

Stewart, S (2013) "Los elegidos "

Torres Yllán, Irving (12 de febrero de 2008). Cine b en México. *Biosstars*.

https://web.archive.org/web/20080316154348/http://www.biosstars-mx.com/news/200803/cine_b_en_mexico.html

Villeneuve, D (2016) "Arrival"

Wood Jr., E. (1958) "Plan 9 del espacio exterior"

Woodward, Aylin (13 de febrero de 2023), ¿Qué hay en el cielo? No son extraterrestres. Aquí hay 13 posibles razones por las que aún no hemos establecido contacto. Businessinsider.com

<https://www.businessinsider.com/why-no-contact-with-aliens-2019-9?r=MX&IR=T>

Zulawski, A (1981) "Possession"

7.- Anexo.

Jaula Oscura

Escrito por

José Ángel González G.

pepeangellimon@gmail.com

FADE IN

1 INT. HABITACIÓN, CASA JUAN/NOCHE.

1

En la casa de una fraccionamiento típico mexicano, una pequeña habitación situada junto a una terraza en el ultimo piso se observa por dentro la ventana y la cortina abierta, debajo en el interior muestra una cama individual y un pequeño buró de madera a un lado, seguido de una mesa usada como escritorio con una computadora, lápices, libretas, un libro y un reloj despertador y una botella mediana con agua.

Se encuentra JUAN (22 años, estatura y complexión media, castaño, usa jeans y camisa negros), está sentado en la orilla de la cama tocando una guitarra eléctrica color negro y naranja, se levanta y toca con más fuerza y animo, hace movimientos despacio con la cabeza con el ritmo de la música que toca.

Mientras esta tocando la guitarra se le rompe la tercer cuerda. provoca un sonido agudo que le resulta muy molesto, Juan se sorprende y da un pequeño paso hacia atrás, molesto, arroja la guitarra a la cama.

JUAN

Ahh!, Maldición!

Se sienta aturdido por el sonido que provocó la cuerda rota, se toca la cabeza a la altura de la sien, después pone un dedo en el oído con la mano izquierda.

Sentado se pone la mano en la cabeza, se queda viendo fijamente hacia enfrente. voltea buscando a su alrededor y mira el buró que está a un lado de su cama.

Se levanta y se dirige a buscar entre sus cosas amontonadas y en desorden sobre el buró, arriba del buró se encuentra la ventana del cuarto y está abierta.

(CONTINUED)

Created using Celtx

2.

CONTINUED: (2)

Comienza a buscar en el cajón del buró y las cosas que tiene en desorden.

Al buscar entre las cosas amontonadas se encuentra con una pequeña manzana de color plateado, la sostiene en la mano y la acerca para mirarla, se asombra porque nunca había visto antes una de ese color.

Al tenerla en la mano de cerca en el rostro mientras la observa, se interesa en olerla y lo hace despacio, el olor le agrada y decide darle una mordida.

Juan la come, el sabor le gusta, vuelve a morderla y la come, al masticar siente un sabor desagradable, lo traga y hace gestos de desagrado. Deja la manzana delante de él en su escritorio a un lado de una botella de agua.

Comienza a frotarse el estómago despacio, haciendo gestos de dolor y sale de su cuarto.

CORTE A

2 INT. CASA DE JUAN/NOCHE. 2

Se observa una puerta color beige.

Juan entra al baño, cierra la puerta, se escucha el sonido del bajar del agua del retrete, solo se observa la puerta.

Se abre la puerta y sale Juan.

CORTE A

3 INT. HABITACIÓN, CASA JUAN/NOCHE. 3

Juan regresando a su habitación, observa la hora en el reloj, este marca las 12:47am.

Se pone unos shorts y se acuesta a dormir en su cama.

Juan duerme, el reloj marca las 2:24am.

La manzana que esta sobre el buró comienza a emitir un brillo tenue de luz azul proveniente de su centro.

Juan despierta, observa la manzana, de repente siente malestar hace gestos de disgusto y se toca el estómago, se levanta y sale rápido de su cuarto para ir al baño.

(CONTINUED)

Created using Celtx

3.

CONTINUED: (2)

Después de que Juan sale, la manzana comienza a emitir un pequeño destello de luz azul.

CORTE A

4 INT. CASA DE JUAN/NOCHE. 4

Exterior puerta color beige.

Juan entra al baño, cierra la puerta y se escucha el sonido del agua del retrete.

CORTE A

5 INT. HABITACIÓN, CASA JUAN/NOCHE. 5

Juan entra a su habitación y antes de cerrar la puerta, ve que la manzana comienza a brillar emitiendo un destello suave de luz azul.

Juan se acerca rápidamente a la manzana, la observa fijamente con atención mientras esta brilla suavemente de color azul y se apaga de manera intermitente.

La manzana comienza a levantarse flotando, tira la botella de agua que esta a un lado y sale por la puerta abierta llegando a la terraza junto a la habitación de Juan.

Juan observa asombrado como la manzana se eleva, espera un segundo pensando y decide salir a seguirla.

CORTE A

6 EXT. TERRAZA, CASA JUAN/NOCHE. 6

Al llegar a la terraza, Juan observa que la manzana es llevada hacia arriba por una luz blanca que proviene del cielo.

La luz blanca esta sobre Juan y comienza a levantarlo llevándolo flotando hacia arriba.

Juan se asusta y se desmaya mientras es llevado por la luz.

CORTE A

Created using Celtx

7 INT. NAVE /NOCHE.

7

Tiempo onírico.

En un espacio oscuro y vacío sin nada que se vea alrededor más que la oscuridad.

Juan despierta acostado, intenta pero no puede hablar ni moverse.

Lo único que puede observar es una luz blanca que proviene de arriba.

La luz se lo deja cegado y provoca que cierre los ojos.

Comienza a escuchar sonidos muy agudos que cada vez escucha más cercanos a él.

Intenta abrir los ojos pero la luz no le permite abrirlos por completo, lo único que puede observar son siluetas oscuras con forma de extremidades onduladas parecidas a tentáculos acercándose a él.

Observa que las siluetas lentamente tocan su cuerpo conforme más lo tocan más dolor le genera, al mismo tiempo en su mente observa imágenes de destrucción causada por desastres naturales en la tierra (destrucción por terremotos, inundaciones, incendios) hasta que queda inconsciente.

CORTE A

8 INT. HABITACIÓN, CASA JUAN/NOCHE.

8

Tiempo onírico. En la habitación.

Juan despierta súbitamente, se encuentra en su habitación, observa al rededor exaltado moviendo la cabeza de un lado hacia otro buscando mientras está sentado en su cama.

Se queda mirando fijamente la manzana en su escritorio.

La manzana comienza a brillar.

Juan hace gesto de dolor, se toca el estómago y se levanta rápidamente.

Al levantarse de la cama y poner un pie en el piso, todo lo de su alrededor se desvanece en un negro vacío.

(CONTINUED)

Created using Celtx

CONTINUED: (2)

CORTE A

9 INT. NAVE /NOCHE. 9

Tiempo onírico. Espacio Oscuro y vacío.

Al observar que todo ha desvanecido intenta caminar y al dar 3 pasos, choca contra una barrera invisible, se sorprende y comienza a tocar explorando la barrera, al tocarla extendiendo sus brazos se da cuenta de que está encerrado en ella.

De repente comienza a sentir dolor en la cabeza provocando que cierre los ojos, se agarre la cabeza y se doble por el dolor, al mismo tiempo que las imágenes que había visto antes de la destrucción le lleguen como un flasheo en la mente.

El dolor provoca que se caiga de rodillas y se desmaye.

Juan despierta, abre los ojos y se da cuenta que sigue en el interior del espacio vacío, se levanta y camina buscando la barrera invisible, al llegar a ella y tocarla comienza a golpearla desesperadamente, hasta quedarse sin fuerza, su mano le comienza a sangrar mientras cae desmayado.

CORTE A

10 INT.HABITACION, CASA JUAN/ DÍA. 10

Juan despierta en su cama sorprendido y agitado, se sienta, voltea a los lados, se queda observando.

JUAN (V.O)

¿Dónde estoy? ¿Fue un sueño?

Se da cuenta que no esta la manzana, y observa que la botella de agua que estaba en el mueble está tirada en el piso.

Se levanta con calma y lentitud, al dar un paso le tiembla las piernas, se sorprende al observar la botella de agua en el suelo y la levanta.

(CONTINUED)

Created using Celtx

6.

CONTINUED: (2)

Al levantar la botella, Juan observa que su mano derecha comienza a sangrar y la tiene tiene lastimada mientras se queda atónito mirándola fijamente y moviéndola para revisarla.

FADE OUT

Créditos.

Created using Celtx

+