

Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Artes
Departamento de Cine

NARCOLEPSIA por José G Méndez

Trabajo presentado como parte de los requisitos para optar al título de
licenciado en artes, mención cinematografía

Tutoría: Ricardo Azuaga

Junio, 2012

Ficha técnica

Título: NARCOLEPSIA

Dirección, edición, producción, cámara y sonido: José G Méndez

Género: Ficción

Duración: 20 minutos

Formato: Mini DV

País: Venezuela

Año: 2012

Introducción

Experiencias personales importantes como el soñar y viajar me inspiraron a realizar el cortometraje. La idea principal del proyecto tuvo que ver con la necesidad de explorar el universo onírico del personaje principal, un sujeto que posee un imaginario visual lleno de formas y situaciones curiosas. Para lograr este objetivo se llevó a cabo el tratamiento artístico desde dos perspectivas claramente diferenciadas a lo largo de la historia.

La primera es la que se relaciona con la realidad o el estado de vigilia y que sigue un lineamiento estético formal particular, es decir, se refiere a imágenes grabadas en un entorno auditivo controlado y con iluminación artificial.

La otra es la atmósfera onírica, que consta de imágenes de carácter documental con sonido directo del entorno, rodadas con cámara en mano y en algún caso una toma subjetiva fija. De esta manera quedaría bien diferenciado el argumento temático que parte de las dos realidades; de lo apolíneo y lo dionisiaco, lo onírico y lo consciente, la vigilia y el sueño.

La forma de representación audiovisual y el tratamiento de la historia a nivel dramático forman dos pilares inseparables que dan sentido a la estructura dramática. El personaje es sólo el centro y foco de las acciones y situaciones que lo sobrepasan.

Finalmente se agregaron efectos de post-producción a las tomas de exteriores que representan los sueños para darles un carácter estilístico particular y propio de un universo surrealista, entendido por mí como un lugar difuso donde las realidades se mezclan y varían constantemente. Es por esto que se agregaron los efectos visuales que vemos en la mitad de las escenas del cortometraje.

Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Artes
Departamento de Cine

NARCOLEPSIA por José G Méndez

Trabajo presentado como parte de los requisitos para optar al título de
licenciado en artes, mención cinematografía

Tutoría: Ricardo Azuaga

Junio, 2012

La idea

Desde siempre el cine documental ha fascinado mi atención. Entiendo como imágenes documentales, las que van desde la primera grabación o vista de los obreros saliendo de la fábrica filmados por los hermanos Lumiere hasta las imágenes contemporáneas de la guerra en progreso.

Sólo colocar la cámara frente a un objeto inanimado es darle vida. Gracias a las herramientas que hemos adquirido durante la experiencia en la escuela de artes, además de proyectos audiovisuales independientes en los que he participado, creo sin duda alguna que cada uno de nosotros es un creador o artista en potencia y que en esta era de avances y desarrollo tecnológico sin precedentes, debemos ser capaces de mostrar a las nuevas generaciones maneras no convencionales de contar historias.

Así como cualquiera sube un video en *youtube*, hoy en día todos pueden participar de un drama, de un recuerdo, de un instante, de una visión o simplemente el hecho de compartir algo propio e irreprochable. Es posible que todos contemos buenas historias si se le enseñan a los espectadores nuevas maneras y herramientas de percibir el hecho artístico.

Con la llegada del formato de video digital, cada casa tiene una cámara y todos pueden ser camarógrafos, es fácil hacerse con una computadora y programas de edición. Es un momento donde realizar trabajos audiovisuales es posible para la gran mayoría de personas.

El cine independiente, el cual siempre ha estado alejado de las grandes productoras cinematográficas, actualmente, gracias a la era digital en la que ahora vivimos, se encuentra más accesible al hombre común.

Una vez revisando en internet, di con el fenómeno de la narcolepsia, que es uno de los trastornos del sueño sin origen conocido, que afecta a muy

pocas personas en el mundo y que consiste simplemente en pasar de la vigilia al sueño sin transición en cualquier momento, cayendo en un estado profundo de ensoñación, incluso con sueños vívidos y acompañados de alucinaciones sonoras.

La idea me dio vueltas en la cabeza y vi que se habían hechos películas acerca del insomnio, la amnesia y otros estados de inconsciencia como el coma pero casi ninguna acerca de esta dolencia, me pregunte ¿Cómo sería alguien con este padecimiento? ¿Y si viviera solo? Por último, ¿Y si pudiera controlar lo que sueña? De esta manera surge la idea principal de la historia.

En el cortometraje *Narcolepsia*, el personaje bien puede parecer una extensión de mis propios sentimientos encontrados, dudas y contradicciones. Sin embargo, la percepción del espectador siempre va a estar contaminada por las experiencias personales. En ultima instancia mi intención es la de dar un mensaje de resistencia, reflexión o quizás entretenimiento con un matiz algo surrealista.

El final es abierto y queda a discreción del espectador sacar sus propias conclusiones, obviamente los juicios de valor siempre serán libres. En este trabajo, los elementos de post-producción y efectismo de carácter técnico adquieren especial interés ya que de ellos depende en gran parte el tratamiento del tema central de la historia que son los sueños.

Apreciaciones generales y desarrollo

La voz en off es un elemento importantísimo ya que es el hilo conductor de la historia y proporciona sentido a la trama desde la perspectiva personal del protagonista que manifiesta su experiencia. La voz en off se grabó en estudio y se incluyó posteriormente.

La voz en off de Alex se aleja del realismo, más bien simula la escuchada en los comics o la usada por los cineastas de la nueva ola francesa, donde parece un artificio que nos acerca a un mundo lleno de ficciones alejado del plano real conocido.

Esta voz tiene la intención de ser atemporal y libre de contaminantes como un acento local particular, es por eso que asemeja la voz que apreciamos en algunos comics de carácter oscuro y sombrío pero sin llegar a la exageración del llamado acento neutro usado para el doblaje en español en Latinoamérica.

La iluminación tiene dos características bien diferenciadas a nivel temático. Por un lado, las imágenes grabadas en interiores fueron iluminadas con 2 Arri y algunas pantallas de colores amarillo y verde, según la intensidad emocional que el espacio o la escena requerían.

En otras escenas el elemento primordial fue la luz natural que brindaba el sol en momentos precisos. Se prestó especial atención al manejo de las sombras y a la nitidez del cuadro ya que algunas secuencias de tomas se rodaron en entornos cerrados. La intención era que en algunos momentos se apreciara cierto granulo en la imagen que diera la impresión de estar viendo un video casero.

Las locaciones se eligieron para contarnos experiencias pasadas del personaje e invitarnos a conocer más sobre él, bien sea en el gusto por la

música y la interpretación del piano, como cuando ve la televisión en su casa o la reminiscencia a lugares que ha visitado como cuando vemos la escena de la torre del reloj en Londres.

En cuanto a las tomas que implican los sueños, estas fueron hechas con la iluminación natural del ambiente. Sin embargo, se introdujeron varios efectos visuales en post-producción, algunos tuvieron que ver que ver con la aceleración en la velocidad del cuadro y la introducción de la intensificación o corrección del color, así como inserción de atmósferas *vintage* que tenían como objetivo dar un carácter surrealista y atemporal al filme.

El sonido representa un elemento vital ya que en el caso de las tomas de estudio o interiores, se uso el micrófono integrado a la cámara que junto a una computadora portátil y un programa de edición de sonido, permitió controlar el entorno sonoro a nuestro beneficio.

Los efectos de sonidos son pocos y repetitivos, cada vez que Alex está por quedarse dormido escuchamos una transición de audio que acompaña el momento.

En cuanto a la música sólo oímos ambientación musical en 2 momentos durante el corto, una en la escena 12 cuando Alex está frente al televisor donde hay un hombre que toca piano y en la escena 15 final del tren que está unida con los créditos.

La interpretación fue grabada directamente de una presentación en Niza, Francia del conocido pianista de plazas europeo Steve Villamasone, un talentoso músico bohemio que va de ciudad en ciudad interpretando los clásicos como Beethoven, Bach o Verdi a cambio de unas pocas monedas.

Por ora parte, el tratamiento visual va estrechamente vinculado a la dirección de arte, en este caso trabaje con dos lineamientos bien

diferenciados, uno que tiene que ver con los momentos en la historia donde el personaje este despierto, allí la nitidez y el fuera de foco súbito son los elementos que conforman el cuadro y el fondo. La instalación de la cámara se hizo con soporte fijo (trípode) y con poco movimiento, haciendo uso de planos convencionales.

Las escenas que involucraron los sueños del personaje representan otra visión, por ejemplo, hay movimientos bruscos del cuadro, cámara en mano y una calidad de imagen dinámica con matiz documental rodado en primera persona. Estas tomas tienen alto porcentaje de ruido y difuminado variable, son de carácter subjetivo, atemporal y el personaje principal no aparece explícitamente en el encuadre.

Financiamiento

Los gastos que tienen que ver con los traslados a la locación, viajes, comida y elementos técnicos corrieron por cuenta propia.

Justamente cuando se habla de cine guerrilla se dice que se trabaja con tres personas y el mínimo de recursos, en este caso podría hablarse de método de realización "sub guerrilla". Aparte de mi, sólo personas muy ligadas a mi entorno social y familiar me acompañaron en esta travesía, no mas de dos de ellos por día de rodaje.

El dinero fue producto de mi esfuerzo y el aporte de amigos que se interesaron en el proyecto ayudándome de manera desinteresada, como el caso de una amiga que me dejó usar su casa e instalaciones (piscina y sauna) para la grabación de las tomas en Caracas y mi hermano como actor, que sin cobrar nada me regalo un mes de su tiempo para realizar el trabajo.

Grabaciones y locación

Se grabó con una cámara Handycam Sony (mini Dv) DCR-HC62 con lente Carl Zeiss. Con la llegada del video en alta definición (HD), el mini Dv es si se quiere es un formato en vías de extinción pero fue el que elegí, primero porque fue la cámara con la que realicé las primeras tomas en los viajes y segundo, porque me daba la oportunidad de darle a la imagen ese carácter de video casero desgastado que quería.

Ahora, la selección de las locaciones se produjo a través de varios viajes al continente europeo. Durante cinco años estuve grabando más de 15 cintas, que incluyen visitas a Francia, España, Alemania, Inglaterra e Italia y suman al menos 15 horas de grabación.

Luego fui dándole forma al guión con la inspiración que me produjeron algunas escenas iniciales que incluían vistas de ciudades o tomas de gente caminando en entornos urbanos.

Posteriormente decidí grabar las escenas que me hacían falta como las del niño corriendo, que es el hijo de mi prima que vive en Barcelona o la de la mujer semidesnuda caminando en la playa. Finalmente, cuando tenía toda la tomas que daban forma al universo onírico del personaje, procedí a grabar las escenas restantes con el actor en Caracas.

Selección del material

La selección de las escenas fue quizá uno de los momentos más difíciles ya que implicaban ver una cantidad considerable de cintas, algunas con sonidos y apariciones de agentes no deseados como mi propia voz o ruidos que nada tenían que ver con la idea de mi proyecto. Luego de descartar horas y horas de material finalmente conseguí las escenas que quería usar.

Muchas veces tuve que esperar un año para volver a viajar y grabar una toma de un árbol como la de la escena inicial por detalles, por ejemplo, como que el sonido era saturado y no podía ser usado en el corto.

En otras ocasiones habían escenas que me gustaban mucho pero alguien miraba a la cámara y estropeaba todo el material, como recordándome que no son extras y que eran personas reales con vida y miedo a ser filmadas por un extraño.

Sin duda fue un proceso creativo que disfrute mucho y que me permitió esconderme detrás de un lente para observar a la gente junto a los lugares con un ojo crítico, muchas veces a escondidas y otras abiertamente inoportuno.

Por otra parte, con las tomas en Caracas es otra historia, aquí el entorno era totalmente controlado y podía repetir una toma cuantas veces quisiera.

Trabaje ensayando los movimientos, gestos y miradas con el actor muchas veces para que a la hora de grabar la escena resultara fluida y sin muchos cortes. Como se trataba de mi hermano podía decirle exactamente que quería y como debía hacer las cosas para que me gustaran.

Finalmente, luego de tener aproximadamente 5 tomas por escena, tras horas de revisar termine eligiendo las que consideré tenían la mejor interpretación.

La edición o montaje

El equipo usado para la edición fue un ordenador de última generación Hewlet Packardt, DV6 con 650 gb de memoria interna, procesador intel i7 y tarjeta gráfica radeon de 2 gb, sin el cual los efectos complejos de edición hubiesen sido imposibles de renderizar o exportar.

Para editar se uso el programa de edición profesional *Adobe Premiere CS 5.5*, también se agregaron los elementos efectistas en post-producción con esta valiosa herramienta de trabajo.

La edición fue organizada y meticulosamente preparada, ya que de éste elemento dependía en gran parte el ritmo de la historia. En los momentos de los sueños el ritmo es rápido y trepidante dando la sensación de salto de un plano a otro como si se tratase de un eje dimensional. Es, si se quiere, un montaje subjetivo, ya que se presenta el relato y acontecimientos en el orden en que los ve el personaje principal Alex. Es decir, vemos el curso de las cosas como el las vería.

Para hacer valer este efecto se utilizó simplemente la transición de *corte a*, a excepción de los momentos donde se introduce *cortes a negro* para dar a entender que la porción de tiempo transcurrido es más larga que en los instantes anteriores.

En un momento se hacen varios cortes a negro intermitentemente durante la misma escena para dar la sensación de que el personaje se está quedando dormido y no puede controlar lo que le sucede.

En otras escenas se llevó a cabo la superposición de varias imágenes una tras otra a gran velocidad, ya que se busca recrear un micro sueño de Alex. Si se quiere, se trata de un montaje dinámico, rítmico y basado en la

asociación de imágenes precedidas por la voz en off del personaje principal que antecede cada situación con su visión personal de lo que ocurre.

El uso del desenfoque también es importante ya que representa la pérdida temporal de la visión de Alex producto de su condición de narcoléptico. Durante estos segundos, así como en los estados que preceden al despertar, se introdujo mediante la mezcla de sonido un efecto característico llamado *Phaser* que simula un eco con reverberación.

También a algunas imágenes se les aplicó corrección de color, dándole balance a los ajustes de brillo y contraste. Algunas partes tienen intensificación deliberada del color.

En otra escena hay una panorámica de la ciudad de Barcelona donde vemos la transición del atardecer al anochecer en un minuto, logrado con la aceleración del cuadro gracias a un efecto de cámara. La grabación original tiene una duración aproximada de 2 horas y media.

El mas importante y usado de los efectos es el que tiene que ver con las secuencias de los sueños y varía de intensidad según la escena. El efecto se conoce *ruido y granulado*, a su vez este se subdivide en *polvo y rascaduras* según se aplique particularmente le dan a la imagen un carácter punteado o chispeado rodeado por muchos puntos o una pantalla difusa como de pintura en movimiento, respectivamente.

Según Béla Balazs en su texto el montaje:

"El término técnico Schnitt se ha incorporado al idioma alemán. El término francés montage, que significa composición, es más expresivo que schnitt o su equivalente inglés *cutting*. Se trata realmente de una especie de composición. Cuando el director ordena los planos en una determinada sucesión, para alcanzar un efecto fijo, lo que puede lograr de forma meditada,

está realizando el mismo trabajo que un montador cuando reúne y compone las piezas sueltas de una máquina para que se convierta en un instrumento de producción”.(1998: 371)

Luego habla del montaje poético y agrega:

“Con la ayuda del montaje poético podemos provocar asociaciones profundas. A veces basta la imagen de un paisaje para despertar el recuerdo de un rostro o la impresión de un carácter. Estos son los verdaderos efectos literarios. No hay palabra capaz de acercarse a la esfera de las imágenes y las formas...Tal como saltan chispas cuando acercamos dos objetos de electricidad, la unión de las imágenes desencadena en el filme este proceso asociativo, en cuyo desarrollo las imágenes se verifican unas a otras, tanto como si lo ha querido el director como si no. Es una fuerza inmanente que está en manos del artista. El puede formarla y darle una dirección.” (1998: 378)

Siguiendo este principio básico es que he basado mi trabajo.

Post producción

Los efectos visuales sólo fueron posibles tras una profunda exploración mediante ensayo y error con el programa de edición premier CS5. Recordemos que es una plataforma relativamente nueva y no ha sido explotada al máximo de sus posibilidades, sin embargo, tras revisar y probar qué ajustes se aproximaban más a la intención, que como director quería para el cortometraje, logre conseguir plasmar, en la medida de lo posible, la atmósfera que, como creador, tenía en mi cabeza. Esto no hubiese sido posible hace 20 años, por ejemplo, porque no existían herramientas de ese tipo al alcance de todos.

Ideas finales

Desde que mi madre me regalo la primera cámara a los 12 años, ha pasado algún tiempo ya, he visto cambiar las cintas, los formatos, los ordenadores, los reproductores de video pero siempre he tenido claro lo que he querido hacer, contar historias, filmar, dirigir, actuar.

La escuela de artes nos da las herramientas teóricas necesarias para estudiar los fenómenos artísticos a través de la historia y su evolución en el tiempo pero la realización cinematográfica sigue siendo una aventura que no todos deciden emprender. Es difícil contar con la persistencia, autodisciplina y ayuda de los colaboradores pero si se logra, la producción es un evento único y fortalecedor.

El trabajo de realización me ha enseñado a ver el cine y, en general, los medios audiovisuales de otra forma. Es un "parto", una evolución constante de ideas que no concluye ni siquiera con la entrega del producto final. Parece que como artistas hacemos la continuación de una película que alguien ya empezó y así continuamos indefinidamente, nada es nuestro, ni siquiera el estilo nos pertenece.

Lo más interesante de este trabajo es que he aprendido a no dar el brazo a torcer cuando se trata de cambiar ideas. Sé que no es la típica tesis presentada en la escuela que usualmente se tratan de cortos documentales o cortos de ficción con una narrativa lineal bien definida y que hemos visto cientos de veces.

Siento que ha llegado el tiempo de creadores innovadores y espectadores conscientes de su tarea de disfrutar y hacer críticas constructivas más que de juzgar. Lo importante es que la idea nos mueva, que la historia nos muestre eso que no sabíamos, independientemente que

nos guste o no, que nos haga sentir “algo”, ese es el trabajo de los artistas y de los que vivimos, de intercambiar experiencias y participar de nuestras historias que son muchas.

Finalmente, quiero agradecer a todos los profesores, que desde el inicio de la carrera, me ayudaron e influyeron con sus enseñanzas de manera directa e indirecta en este proyecto.

Fuentes consultadas

BALAZS, Béla (1998) "El montaje" en *Textos y manifiestos del cine*. Ediciones Cátedra, sitios e imagen. Madrid.

Ficha técnica

Título: NARCOLEPSIA

Dirección, edición, producción, cámara y sonido: José G Méndez

Género: Ficción

Duración: 20 minutos

Formato: Mini DV

País: Venezuela

Año: 2012

