

EMMA

Monografía

Jeimy Vanessa Parra Ordoñez

Juan Manuel Galindo Cárdenas

Camilo Andrés Barreto Aragón

Erly Dayhana Arévalo Suárez

Luisa Fernanda Falla Sánchez

Julián David Moreno Arévalo

Samuel Josué Vargas Lara

Alison Maria Patiño Ardila

Jaidier Astley Urquijo Vargas

Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

Bogotá D.C.

Proyecto de Grado 1 - 2022

Resumen

Esta es una indagación que se llevó a cabo con el fin de poder extraer la información necesaria, llamada *Investigación Técnica*, donde se basa en la recolección de información digital para poder plasmar el concepto de “coma” en el audiovisual Emma, para ello se realizó la respectiva búsqueda de información que contextualizara los aspectos de viajes astrales, donde la conciencia y la espiritualidad van más allá del cuerpo y la materia, para seguidamente enfocarse más en el sentido del “coma”, siendo la idea principal a la que quería adentrarse el director del proyecto. El proceso de investigación partió de la visualización de videos explicando por qué se puede producir un coma, por otro lado, la muerte, a raíz del propio coma, y la conciencia que está activa durante todo el proceso del individuo, las fuentes escritas fueron un apoyo de gran magnitud, gracias a la explicación extendida de los procesos mentales y espirituales de diferentes tribus para llegar a una conciencia por encima de la materia, de esta forma, se consiguió un lazo de información técnica sobre la espiritualidad y su propósito, y la racionalidad detrás de un proceso medico donde el individuo entra a una condición de parálisis.

Los diferentes departamentos del proyecto, llámense arte, fotografía, sonido, post producción, dirección y producción, investigaron sobre posibles métodos de plasmar, la conexión de la investigación teórica, dando paso a la *Investigación Artística*, con el propósito de proporcionar una manera de plasmar el concepto general del director, a partir de cada departamento de trabajo.

La conclusión, es el fruto de un planteamiento estético más aterrizado hacia lo que se planteaba en dirección sobre plasmar una historia que a simple vista se vea lógica y real, pero con detalles de arte y fotografía, se vaya revelando que todo es una historia dentro de la cabeza del personaje, más adelante en la sección de dirección, este concepto se desarrollará a profundidad, teniendo un vínculo entre los departamentos, manteniendo una comunicación activa durante todo el proceso de la investigación para lograr congruencias para todos los departamentos, de esta forma, se logran complementar sus opiniones, y se buscan nutrir equivalentemente entre todos los departamentos la investigación y sus resultados, claramente, apuntando hacia un mismo objetivo, cumplir con la visión y concepto del director los cuales giran alrededor de la realidad y el subconsciente. La conclusión quiere poder dar hincapié a la propuesta de cada departamento, por ello, al finalizar los respectivos puntos de investigación de cada director del equipo, llámese, dirección, fotografía, arte, sonido, postproducción, montaje y producción, se apreciará el inicio de lo que será la propuesta de departamento, encontrada ya, en el libro de producción y dossier del proyecto EMMA.

Contenido

Resumen.....	2
Investigación Teórica.....	5
Contextualización de la Investigación.....	8
Estrategias y Especificación de la Investigación.....	14
Preguntas Problema por Departamentos.....	16
Nota de Dirección.....	17
Departamento de Fotografía.....	20
Departamento de Arte: Vestuario y Maquillaje.....	31
Departamento de Arte: Escenografía y Ambientación.....	40
Departamento de Sonido.....	44
Departamento de Post producción.....	48
Departamento de Producción.....	54
Conclusión General Dossier.....	56
Bibliografía y Cibergrafías.....	58

Investigación Teórica

Tema de investigación y Pregunta Problema

El tema central de la investigación se tratará de profundizar sobre el estado de coma, sus causas y características en común junto a los síntomas que se pueden llegar a presentar, igualmente sobre la conciencia del individuo, como puede manifestarse y las circunstancias, a partir de estos dos conceptos, desembocar a la muerte, siendo esta un elemento narrativo de vital importancia en el proyecto, siendo el final de este. Se pretende llevar esta investigación a un concepto más real sobre el tecnicismo detrás de la conciencia, de esta forma, proporcionarles una base informativa a los departamentos artísticos del proyecto para abarcar el mayor campo posible de información, y así, los departamentos posean una base de conceptos artísticos, derivadas de la propuesta de dirección, la cual se especifica de mejor manera más adelante en el propio documento, refiriéndose a los sentimientos que se quieren transmitir, mientras que por otro lado, pueden recurrir a una información más racional y aterrizada a la realidad para tener mayor rango de datos y observaciones al momento de hacer sus propuestas para el audiovisual.

Se quiere saber, especialmente para contribuir a la parte narrativa, que siente el individuo en estado inconsciente, que sensaciones se propagan por su ser, y aunque, no es posible saber con exactitud el sentimiento, si se quiere llegar a lo más aproximado de esta, por ello, el método que se ha seleccionado con el propósito de adentrarlo lo mayor posible a estas sensaciones.

Preguntas y Objetivos

Temas a investigar

-Coma

-Conciencia

-Muerte

Los pasos para realizar esta investigación se basan en:

¿Qué son/tratan los temas de investigación?

¿Cómo se producen los temas a investigar?

Características generales de cada tema de investigación

Casos reales (registro documental)

El objetivo general que se busca con la realización de la respuesta a estas preguntas, es darles una base sólida teórica a los departamentos, del cual partir, para que posteriormente cada uno, pueda realizar la investigación artística, acudiendo a películas, cortos, etc., para llegar a la estética y conceptos que desde dirección se plantearon en un inicio.

Gracias a este método de abarcar la información, se podrá responder debidamente la pregunta problema de la monografía, que ayudará a los mismos departamentos para responder sus propias preguntas problemas:

¿Cómo se podría representar audiovisualmente el estado de coma?

Se pretende hacer una investigación de tipo cualitativo con el fin de definir diversos conceptos que surgen a raíz de lo que llamamos “estado de coma” o simplemente “coma” para sustentar y/o reforzar los conceptos y a partir de ahí, poder crear narrativamente alternativas para poder abarcar esta sensación de lucidez en el encuadre, a partir de cada departamento poder hacerlo correctamente según la visión de juego de realidades (real – mental) que quiere conseguir el director.

Contextualización de la Investigación

La conciencia es la capacidad propia del ser humano en la cual se reconoce a sí mismo y tiene conocimiento y percepción de su propia existencia y de su entorno, más exactamente de donde proviene, o qué intención tiene esta.

Es importante aclarar unas dudas que existieron y siguen existiendo en el transcurso de los años. Se trata de La conciencia, el subconsciente, el coma, y la muerte.

Los griegos explicaban que el espíritu es una entidad inmortal, es decir que está en el inconsciente, es encarnar en la materia y esta va obteniendo un alma y esta va adquiriendo una experiencia. El alma se crea. Dotar el alma de conciencia ha sido olvidado, ya que nos hemos quedado con los sentidos y lo material; lo que hay en el ahora, aquello que tocamos y vemos.

Tratando el tema de la muerte, se puede partir en tres tipos: Físico, Mental y Conciencia; desaparece lo físico, desaparece lo mental y se queda la conciencia ya que esta sigue viva, se expande. Aquí es donde también entra en materia el subconsciente y el inconsciente. El subconsciente es todo aquello que guardamos o almacenamos en nuestra conciencia, es como esconder algo y que nunca se pudiera ver. Un claro ejemplo del subconsciente es: una persona que sufrió una experiencia traumática en la infancia y está la refleja por medio de los sueños, ósea, lo relaciona, aunque no lo recuerde. A cambio el inconsciente reprime ciertas acciones, pero cuando no está consciente, se desinhibe y empieza a hacer la acción que estaba reprimiendo. Para ser más explícita, podemos decir que el inconsciente es

desprenderse del conocimiento y también puede percibir todo aquello que lo rodea, ejemplo Desdoblamiento Astral.

Hay un método que se llama "la Ontología del Ser". Esta trata de explicar que "el ser" y el hombre son una misma presencia. Claudio Naranjo nos expone que el ser humano no es consciente de su propia existencia, es decir, no tiene una conciencia directamente espiritual respecto a su vida o muerte. Además, resalta la ignorancia humana frente al existir de manera efímera, frente a no hay ser humano que evada la muerte, por lo que, en una de sus entrevistas se cuestiona lo siguiente: “¿Cómo es que vivimos como si no nos importara? ¿Es que lo sabemos, o solo lo sabemos intelectualmente? ¿Cómo es que no sentimos que nos vamos a morir?” – La conciencia de La Muerte (2011). Pues bien, parece que es una estrategia sistemática el mantenernos unidos y fuera de la existencia de nuestros propios seres. Les sirve que vivamos la vida por mera inercia porque “es proyectar una eterna juventud, sin tenerla.” No poseemos conciencia de nuestra espiritualidad, pero también es parte de la naturaleza mantenernos, en gran medida, inconsciente.

En el museo del Oro de Bogotá se nos habla un poco de la era prehispánica donde los chamanes manejaron una gran cantidad de plantas, algunas con importantes usos religiosos. Estas plantas como el tabaco, la coca, el yagé, el yopo y otras eran empleadas para adentrarse en la dimensión de la realidad espiritual y visitar otros niveles del cosmos. El consumo de estas plantas alucinógenas, junto con ayunos, sonidos, efectos lumínicos y movimientos corporales repetidos, inducían un estado de trance que hacía visible lo invisible y enseñaba los secretos y poderes del universo. Los chamanes conectan fuertemente con otro tipo de identidades y

viajaban por el Medio, El superior y el inframundo para poner en comunicación a todos sus seres. Pero dirán, ¿y esto qué tiene que ver con los temas del principio? Pues se ha reconocido que este tipo de rituales espirituales son los medios que hacen reconocer la conciencia del ser humano de una manera espiritual. Donde se viaja a través de emociones y sentimientos, los cuales hacen recapacitar y aclarar mucho la existencia del ser humano o por qué estoy con vida, y cuál es su propósito. Es lo más semejante a la muerte y la muestra de que podría haber más allá de la vida.

Debido a que hay una gran cantidad de pacientes en coma y con problemas neuronales, el tema de la conciencia dentro de este tipo de estados surge de forma espontánea pues, a lo largo de los años se han hecho experimentos en los que se demuestra que estando en coma las personas pueden reaccionar a diversos estímulos externos. El coma es un estado en que la persona afectada parece encerrada en un sueño. Su cuerpo no responde a ningún tipo de estímulo, es incapaz de hablar o moverse aun exponiéndose a contactos que le producirían dolor. “Glasgow”

es una medida (de 3 a 15) para detectar en qué estado de coma se encuentra la persona, siendo 3 un coma profundo y el 15 en el que se puede estar despierto y sensible. En el caso de esta historia, el personaje está sumergido en un “coma profundo” por lo que no escucha nada y no siente estímulos externos.

Para este estudio se utilizó la estrategia Mixta de investigación, por lo tanto, se empezó con una consulta de estilo cualitativo que nos definiera los conceptos relacionados al coma, en donde se arrojaron los resultados sobre el tema de interés,

es decir, el “coma profundo”. Como se mencionó anteriormente hay distintos niveles de coma según la escala de Glasgow en donde el nivel 3 es el más deplorable mientras que el nivel 15 es el más “lúcido”. A partir esto, se inició una búsqueda exhaustiva sobre el nivel 3, pues es este en el que el personaje está sumergido. Para esto el método investigativo que se escogió fue el Método Documental, en donde se revisaron diversos documentos académicos.

El concepto de “mente” según la RAE es “Conjunto de actividades y procesos psíquicos conscientes e inconscientes, especialmente de carácter cognitivo”. Esta es producida en el cerebro y se encarga de almacenar información, recuerdos, crear pensamientos y de razonar, en sí de todas las funciones cognitivas de la persona.

El estar tan cerca de la muerte genera en las personas múltiples tipos de experiencias producidas por una combinación de la realidad, sus creencias y de la reacción del cuerpo al trauma reflejado en la mente. Según estudios y testimonios de personas que han experimentado la cercanía con la muerte, o que lograron volver de ella, donde se busca llegar a una respuesta de qué es lo que realmente viven estas personas en ese espacio donde el cuerpo, la mente y el alma se separan.

El recuerdo más común que aparece en ese estado es el de la luz al final de un túnel. Muchas personas lo toman como la luz del cielo o de su dios, otros lo ven como la luz de una nueva vida que se comienza tras la reencarnación, y otros simplemente como el final, sin un significado religioso como trasfondo. Esto es causado por las interpretaciones subjetivas, movidas por las creencias, pensamientos y vida de quien está en esa situación. Según la doctora Valeria Page de la UCI de Watford en Londres, esto tiene una explicación médica, en la cual a

causa de la falta de sangre en los ojos esta empieza a fallar causando la ilusión de una luz blanca, lo que se asimila a lo que serían los testimonios del tan conocido túnel con una gran luz.

Durante esos momentos entre la vida y la muerte las visiones de las personas son bastantes subjetivas, en las que los pacientes se mueven o ven escenarios movidos en su mayoría por siete diferentes factores según estudios del doctor Parina del centro de resucitación de la universidad de medicina de Nueva York: El miedo, animales o plantas, luz brillante, violencia o persecución, Deja-Vu, familiares, recuerdos de antes del paro cardiaco.

Las sensaciones obtenidas por el cuerpo también se ven reflejadas en las imágenes que ven durante este estado, a pesar de no ser conscientes de su forma física, esta si puede afectar la mente. El pasar por cirugías, experimentar dolor física o perturbaciones en el cuerpo tienden a producir escenarios poco agradables en el inconsciente de la persona similares a lo que sería una pesadilla, estos hacen parte de dos grupos que propone el doctor Parina, siendo el miedo y la violencia o persecución.

Al igual, estas alucinaciones o sueños que se crean suelen ser influenciadas por el entorno donde reposa el cuerpo inconsciente, sin embargo, no son presentados en la mente de la misma manera como se presenta en la realidad. La mente durante la inconsciencia tiende a modificar y “jugar” con los recuerdos y con lo que percibe en su entorno físico, y lo transforma según las creencias, crianza y experiencias personales. Si una persona fielmente creyente de una religión teísta puede relacionar lo que se le presente y moldear estas creencias para interpretarlas

como ellos creen que sería. Es así como muchas personas creen escuchar la voz de su dios, verlo o sentirlo.

El campo de estudio sobre este estado aún carece de estudios, si bien varios doctores tratan de llegar a una explicación racional y médica para las experiencias de quienes se encuentran con una situación así, la verdad es que hay muchas cosas que no se pueden explicar bajo esa visión. La parte espiritual y mística es un contrapunto que toma bastante relevancia a la hora de intentar comprender estas vivencias.

Anécdotas de personas en coma o en momentos donde sus corazones se detienen y cuentan con certeza haber separado su alma o espíritu de sus cuerpos y haberse visto a sí mismos acostados, haber volado o salido de más allá de donde el cuerpo podría alcanzar a percibir algo y que sus recuerdos de esos momentos sean tan similares o hasta iguales a la realidad, son cosas que aún la ciencia no ha podido explicar, y que lleva estas investigaciones un cuestionamiento más amplio entrando en más preguntas como la veracidad de un más allá, el cielo o el infierno, un dios o dioses y qué tanto nos influyen

Estrategias y Especificación de la Investigación

El coma es un estado en que la persona afectada parece encerrada en un sueño. Su cuerpo no responde a ningún tipo de estímulo, es incapaz de hablar o moverse aun exponiéndose a contactos que le producirían dolor. Sin embargo, según estudios realizados por el doctor Adrián Owen, la persona posee actividad cerebral que demuestra que su mente aún es funcional.

Entrar en coma puede suceder de muchas formas, desde daños cerebrales por enfermedades evolutivas hasta accidentes que afectan al cerebro, más específicamente, al encéfalo. Según el origen y la cantidad de daño se puede tratar con esperanzas de mejora o se puede dar únicamente al tiempo.

Las consecuencias de haber pasado por esto suelen variar por el nivel de daño, sin embargo, entre lo más común es desarrollar fallas en la motricidad, entorpecer al momento de hablar o entender ideas que anteriormente se percibían con claridad. Para la mejora de estos problemas se toman sesiones de terapias en pro de la recuperación, aunque no todos vuelven a tener la misma capacidad de comprensión, coordinación o independencia de antes de la afección.

Durante el estado mismo, al tener actividad cerebral, se cree que el alma pasa a un plano astral, realizan viajes y observan su propio cuerpo, familiares y amigos con su alma. Muchas personas que han logrado superar esto, afirman haber vivido experiencias fuera de su cuerpo a un nivel más espiritual.

Otras personas creen que, durante ese tiempo, la mente sueña igual que si estuvieran dormidos, siendo esa la manera en la que permanece consciente de su existencia sin poder vincularse con su cuerpo.

En estas situaciones no se hace referencia a una conciencia moral en la que se reconoce como una acción correcta o incorrecta, si no como el conocimiento de la existencia del ser en sí mismo; saber su relación física y mental del mismo para con el entorno, si bien este término es algo abstracto, cuando se usa en el contexto del coma, hace referencia a no poder desarrollarse en el ambiente físico, al permanecer “dormido” pierde la noción de su existencia física.

Preguntas Problema por Departamentos

A continuación, se explicará como la investigación hizo parte del proceso de creación y conceptualización del proyecto, la metodología que se maneja es realizar una pregunta con respecto a cada departamento, la cual pueda ser contestada desde los elementos narrativos que cada departamento pueda proporcionar.

Al finalizar se dará una conclusión por departamento, recolectando las ideas principales, para finalmente, dar la conclusión general estética del proyecto resumida.

Nota de Dirección

¿Cómo denotar en el encuadre una sensación de una realidad alterada?

La dirección tiene un concepto muy concreto, sobre el proyecto, queriendo llegar a transmitir la empatía, alivio, tensión y angustia al espectador, algo importante a resaltar es que se quiere mantener al espectador en el rango de un espectador, es decir, dejar al espectador en una posición donde se mantenga aparte de los hechos de EMMA, claramente, sintiendo las emociones antes mencionadas, pero, sin involucrarse más allá de ser un espectador, sin tener que involucrarlo fervientemente en la historia.

Se plantea esta idea, para una expresividad diferente frente a los departamentos del proyecto, y así, con sus aportes e ideas puedan concretar visualmente el concepto que se visualiza, por ejemplo, desde el tema de arte, se quiere tener varios cambios escenografías o en utilería, que a primera vista puedan parecer un error, pero al finalizar EMMA, el espectador se dé cuenta que efectivamente eran elementos con un sentido. Se quiere manejar un incremento en cuanto a las emociones que se transmita, en donde la mente jugará un factor de retención; refiriéndonos a un momento donde el cuerpo físicamente está en su última fase de vida, pero la mente del sujeto se aferra a la vida (Powers, 2020), reteniendo en un dolor constante al mismo. En el caso del cortometraje representaremos esa retención a nivel interno de nuestro personaje, donde él mismo a través de su mente y pensamientos hará un viaje de reflexión, autodescubrimiento, para así lograr alcanzar el equilibrio y sincronización de mente y cuerpo. Llevándonos al punto

inicial de la pregunta en como denotar en el encuadre que efectivamente estamos en una realidad alterna, las reacciones de dolor no las veremos en un plano de realidad, se verán reflejadas en actuar de su mente ante la situación, mostrando, agotamiento, miedo, fatiga y falta de control sobre el mundo creado y desarrollado por el individuado, representadas por parte de arte, donde sus heridas si bien no tienen un cambio drástico, efectivamente se verá un cambio en ellas, mientras por el lado de la fotografía, los reflejos, las sombras, y los encuadres que puedan denotar suciedad en el plano, sean las bases para reflejarle al espectador que, efectivamente, no está viendo un cortometraje de una historia que este pasando en la realidad, que por medio de esas pistas narrativas, pueda inducir que algo está escondiendo la imagen, y al finalizar, se dé cuenta que efectivamente, el gran secreto del encuadre, es el estado de coma en el que se encontraba Adam, el personaje principal.

Tratando de rechazar y ocultar de sí mismo una idea y recuerdo traumante. Cabe a resaltar, la importancia que tiene el color dentro del cortometraje, sin desmeritar los otros departamentos, dado a, el color le permitirá ubicarse en una línea de tiempo espacial al espectador, además de, a nivel narrativo su explotación permitirá obtener el vínculo esperado con el espectador.

En cuanto al departamento de arte, la intención de dirección es que se plasme los escenarios lo más real posible, para que el espectador se introduzca en toda esta atmosfera de “realidad” cuando realmente, no lo es. De la mano se incluye el sonido, que gracias a los pequeños detalles detonaran una sensación de cercanía al espectador. En cuanto a post producción, se desea que respete los principios básicos de color proporcionados por el departamento de fotografía, aun así, se

prefiere que se resalten estos colores para garantizar que se cumpla el objetivo de esta colorización.

Lo que se quiere lograr con el proyecto es dar una nueva perspectiva de la fina línea entre realidad y mente, donde no todo lo que vemos es realmente parte de lo que conocemos como realidad, donde el espectador debe aprender en su instinto, y darse cuenta que realmente hay algo que no cuadra en el plano, y que efectivamente, no está pasando, todo está dado en la mente de nuestro protagonista, y solo los espectadores más detallistas, pueden deducirlo, por los cambios de eje tan repentinos, o los saltos escenográficos, incluso, desde el sonido tan detallado del cortometraje, donde las respiraciones se sienten como parte de la música del propio corto.

Departamento de Fotografía

¿Cómo se puede representar un estado de realidad alterna por medio de la luz?

Esta pregunta principalmente se formuló teniendo en cuenta la intención del director de poder plasmar en la cámara la sensación del “estado de coma” esa parte de la inconciencia donde no todo tiene sentido, pero a su vez puede percibirse como real, fue complicado encontrar un equilibrio entre la estética de mantener todo como si estuviera pasando realmente, dado que el gran giro del proyecto es que el espectador al final entienda que realmente todo fue dentro de la mente del personaje, pero igual, no tener toda la imagen tan pulida, dado que se quería representar esa parte fantasiosa de la mente.

El departamento de arte hizo una planeación, que se quiere conseguir, teniendo en cuenta los elementos narrativos que puede manejar tales como, la angulación de la cámara en momentos críticos, aprovechando reflejos, ventanas, mesas, para darle un contraste con la realidad, igualmente, los movimientos de cámara, donde muchos serán fluidos y limpios, y otros serán sucios y desordenados, esto para poder mostrar la distorsión que hay dentro de la mente de Adam por la negación de la muerte de su hija, y teniendo a su vez, en cuenta de los demás departamentos, para tener una armonía en el visual que se propone, se tienen en cuenta los ítems de, iluminación, cámara, y colorización, repartidos en los 4 actos principales del proyecto.

Para tener más claridad, los 3 actos a destacar serían:

Historia en general: Adam, quien es el personaje principal, anda en busca de Emma, este acto es el más largo de todos, es prácticamente el audiovisual en general, siendo así, la estética principal.

Flashbacks felices: En este acto, se presentan los momentos de Adam con su hija Emma, son los momentos que refuerzan el vínculo que tienen como familia, y hacen que el espectador empatice en un mayor grado con la desesperación del personaje de Adam de volver a estar al lado de su hija.

Flashbacks depresivos: Este acto se caracteriza por contextualizar al espectador por medio de flashbacks el accidente que tuvo al inicio de la historia Adam y Emma, por lo mismo, se perciben de una manera brusca y tosca.

Final: Es el acto que más resalta de los demás precisamente por ser donde el espectador descubre sobre que todo es parte de la mente, conciencia, de Adam.

Teniendo estos actos presentes, se puede entender de una manera más clara, el cómo el departamento de fotografía responde a la pregunta problema, se responderá en 3 secciones del departamento claves, iluminación, cámara, y colorización, para finalmente dar una conclusión y una respuesta concreta con respecto al departamento.

Iluminación:

Con respecto a la iluminación del primer acto, y dado a las investigaciones generales (Brunetti, 2021), (CNN En Español, 2013) se plantearía manejar una atmósfera más fría, que desprenda una atmósfera apagada, opaca, donde la sensación de la soledad y una pesadez constante por el ambiente lleno de angustia, se quiere plantear de esta manera dado que, por el concepto al que quiere llegar el director, y la investigación, haciendo referencia a como se suele sentir para las

personas en coma estar en su mente sin poder reaccionar más allá, mediante la iluminación se quiere transmitir esa pesades al espectador. Gracias a la creación se sombras, no tan marcadas, pero presentes constantemente en la vista del espectador, se logra mantener una sensación de expectación sobre lo que pasará.



Como podemos analizar en la referencia (Phillips, Joker, 2019) las sombras están presentes, el manejo de estas con evoca un sentimiento de tensión, donde inconscientemente el propio espectador creará para sí mismo ese ambiente, y gracias a los departamentos de sonido y post producción, esa inercia de “algo pasará”, se mantendrá, sin necesidad de acudir a la sobrecarga, gracias a (ELMUNDO, 2006), se pudo deducir que, la percepción de la persona, lo que visualice dentro de su mente es muy relativo, se prefiere optar por una atmosfera más tensa, y por ello se recurre a una iluminación como la del Joker (Phillips, Joker, 2019) gracias a su estética expectante y con emociones depresivas. Podemos también analizar, que, siendo un exterior en el que se grabará, por el lado de la iluminación, podemos observar el control de la luz natural, donde la intensidad de las

¹ (Phillips, Joker, 2019)

sombras es muy constante, se quiere lograr esto, sin embargo, siendo aterrizados con los equipos que se tienen a disposición, se quiere una estética con sombras, no extremadamente marcadas, pero, aun así, como se puede apreciar en la referencia, esto con el propósito de citar muchos de los casos que presentan sueños oscuros y sombríos durante sus estados de coma (CNN En Español, 2013).

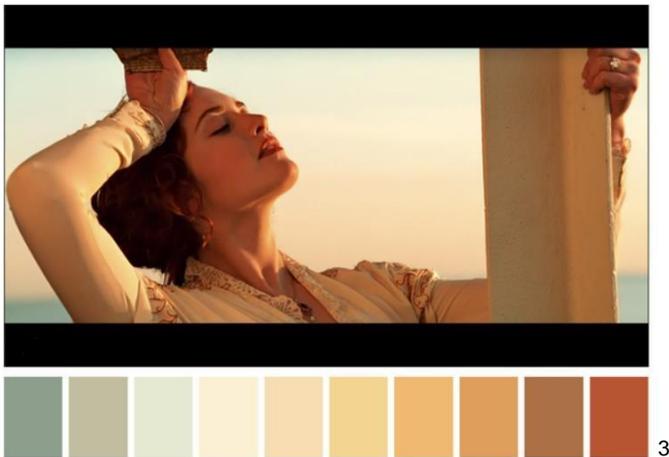
Para la iluminación en el apartamento de Adam, que sigue siendo parte del primer acto, se plantea guiarse por la referencia de (Yates, Harry Potter y las Reliquias de la Muerte parte 1, 2010), donde podemos mantener la estética anterior, teniendo en cuenta, que es un espacio cerrado, donde por la parte técnica y narrativa la iluminación se puede controlar con mayor eficacia, donde, juntándola con la narrativa del proyecto, marcar en una mayor escala las sombras que se produce una tensión más “obvia” para el espectador, y esto nos sirve dado que, en el apartamento es donde se presentan los flashbacks, abriendo paso a un nuevo acto del proyecto. Teniendo en cuenta la nota de dirección, en el apartamento de Adam por parte de la iluminación estará más apagada, contrastando sombras bruscamente para dar ese aumento en cuanto al sensación de angustia y desesperación que tiene el personaje, para del mismo modo, reflejarla al espectador.



² (MOVIECLIPS, 2022)

Para continuar, en los actos de los flashbacks, la iluminación es muy contrastante, dada que las emociones que se quieren transmitir en cada una de ellas son igual de contrastante, en el aspecto de la iluminación, la diferencia que se puede apreciar es la intensidad de la luz, por consecuente, la opacidad y sombra de la escena.

Para los flashbacks felices, que demuestran la gran relación que tenía Adam y Emma como familia, demostrando al espectador un lazo más entrañable, con el propósito de fortalecer aún más la empatía que siente con el padre, y reforzar la angustia de la que ya viene sintiendo desde el inicio, para esto, se mostraran en planos iluminados, cálidos, pero no saturados, donde sea estéticamente muy agradable, las sombras que se creen sean muy naturales conforme al ambiente, con el propósito de captar la esperanza de tranquilidad que mantenían padre e hija de vivir juntos, como podemos analizar en la imagen, los contrastes en cuanto a la luz, son muy pocos, y transmite una tranquilidad al observarla.



³ (Cameron, 1997)

Por otro lado, los flashbacks depresivos, donde se presentan las escenas del accidente, que trastocan a Adam, y que, por medio de la iluminación y color, tienen como propósito saturar al espectador, por ello la iluminación, será en valores cálidos saturados, que, junto al departamento de arte, se resaltarán los oscuros del encuadre, hacer que las sombras sean uno más con los personajes y su alrededor, de esta forma, en la narrativa visual, se aporta mayor peso y sentido a la sensación a la que quiere llegar el director. Podemos analizar la referencia (Coppola, 1972)⁴, donde nos permite visualizar una paleta cálida, pero con las sombras en un contraste alto, transmitiendo la pesadez de la escena y del propio personaje, ese es el sentido que se quiere llegar.



Por último, en el aspecto de iluminación, el acto final, donde se le otorga al espectador por fin el contexto final del proyecto, donde la muerte de Adam y Emma es confirmada, y donde, el espectador sentirá tranquilidad, al saber que pudieron terminar juntos como padre e hija, alivio de no perder la esperanza junto a Adam de encontrar a su hija, sabiendo que, al final, Adam acepta que no fue su culpa y yéndose en paz. Para la iluminación de este acto, se piensa en un encuadre donde las sombras sean inexistentes, la referencia visual (MOVIECLIPS, 2022), nos evoca a otro “plano existencial” en donde Emma y Adam pueden irse juntos al más allá, y por la propia pureza de los sentimientos de los personajes y su liberación del culpas, las sombras chocarían con este hilo narrativo, por ello se planean difundir lo mayor posible, justo como en la referencia, evocando el sentimiento de muerte pero una pacífica, donde los personajes y espectadores se despidan en tranquilidad.

⁴ (Coppola, 1972)



Cámara fija y en mano

El propósito de la cámara fija, según la cinematografía, es poder apreciar todo el encuadre correctamente, darle prioridad a la acción y mantener al espectador como eso, un espectador más, mientras la cámara en mano se especializa más hacia un aspecto de introducción al espectador en la escena, además de darle un sentido narrativo al movimiento que se realice; sin embargo, para respetar el concepto del director, en cuanto no incluir necesariamente a profundidad al espectador, se utilizaran en momentos específicos para darle importancia a movimientos o acciones, y para ejecutar el concepto, la cámara fija será la principal, donde mantendrá al espectador desde la perspectiva alejada de lo acontecido, para centrarse más en la historia y vincularse de forma más natural con los sentimientos del protagonista.

Colorización por actos

En cuanto al color, igualmente, se pensó a través de los 4 actos ya aclarados, en cuando a la explicación detallada y narrativa del porque a esta colorización, en base al libro (Heller, 2004).

⁵ (MOVIECLIPS, 2022)

Para empezar por el primer acto, se pensó en una colorización inclinándose a tonalidades frías, para evocar esa soledad que siente Adam por su hija desaparecida, además de, brindarle al espectador desde la psicología del color, un sentimiento de frialdad del entorno hacia Adam, y la distancia de Adam y Emma gracias al manejo de un color para transmitir lo ese sentimiento de vacío (Heller, 2004).

Aunque no se quiere una paleta completa de azules, la clara presencia de esta puede notarse abundante, y por la cantidad de escenas de este acto, se posicionaría como la imagen general del proyecto.

Por el segundo acto, se ejecutará una colorización para los flashbacks emotivos, donde se utilizará una colorización cálida, poco saturada, donde evoque un sentimentalismo agradable, nostálgico, dando una sensación al espectador de calma, de anhelo por una relación tan fuerte como la de ellos, cálida como un hogar. (Heller, 2004)

6



⁶ (Cameron, 1997)

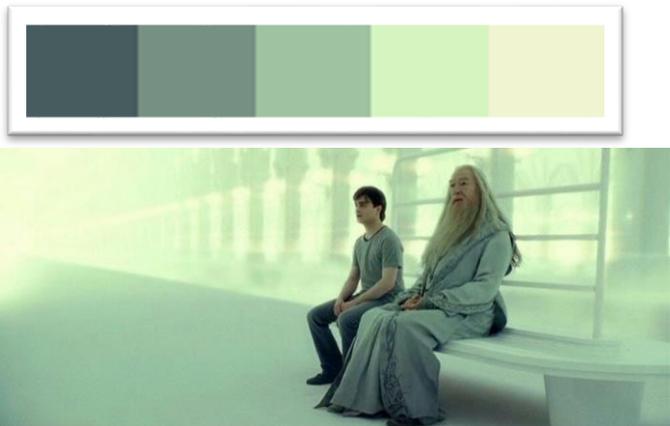
Por todo lo contrario, en los flashbacks depresivos, se manejará igualmente una colorización en tonos cálidos, pero ahora saturados, donde se pueda apreciar una intensidad de las emociones, donde la expresividad de los personajes evoque la depuración de ellos y el espectador la sienta como su propia experiencia, para crear un mayor sentimiento de empatía. (Heller, 2004)



7

Por último, el acto final, donde la colorización es la más pura posible, acercándose a una luz celestial, donde lo que más resaltaran son las pocas sombras a ver, una imagen muy pura, limpia en todos los sentidos y donde, el espectador solo con la colorización en blancos, pueda sentir una paz por la historia, y por el personaje, esto se pensó desde la investigación general, donde daban indicios de poder representar la muerte, o el túnel de la muerte, desde una estética muy limpia y amplia, pero dado el final trágico del padre e hija, se piensa realizarlo desde una visión más depresiva, y darle un sentido a la muerte como algo depresivo pero inevitable, influyendo desde (CNN En Español, 2013), que el más allá puede como no, ser algo maravilloso para las personas involucradas. (Heller, 2004)

⁷ (Coppola, 1972)



En conclusión, basándose en la investigación teórica general al inicio del documento, al no haber un tipo de narración fotográfica específica (CNN En Español, 2013) para narrar el estado de "coma" el departamento de fotografía quiere proponer mediante los cambios de iluminación en contraste con las sombras del encuadre, las cámaras (fija y en mano) y la colorización según los actos del audiovisual, para aportar a una narrativa de tensión, en dónde resalte las acciones del personaje y acompañe a los demás elementos del proyecto de "Emma"

⁸ Paleta de color referencia ⁹

⁹ (MOVIECLIPS, 2022)

Departamento de Arte: Vestuario y Maquillaje

Para saber cómo representar a las personas que aparecen en este estado mental por el que Adam cursa, surge la pregunta ¿Cuál es la diferencia de la percepción de las personas en estado de coma en sí mismas? Para después abarcar los espacios y objetos más detalladamente.

En el estado de coma la mente de la persona, mantiene un nivel de conciencia que conserva a la mente activa, en un continuo trabajo, puesto que el cerebro nunca descansa de sus labores, y la envuelve en un estado tranquilo, es decir, como en un sueño (Highfield, 2014).

En base a esto se puede decir que la percepción que tienen las personas en estado de coma de quienes aparecen en su mente es la misma a la que aparece en un sueño, es decir, que todos los sucesos que acontecen en la mente de alguien, durante el estado de coma, se pueden sentir y ver como sueños, con mucho o poco sentido con la realidad, así mismo, quienes aparecen son parte de los recuerdos del paciente, aún si solamente se le vio una vez, el rostro se almacena en el inconsciente (Highfield, 2014).

Tomando de principio que lo que se refleja en los sueños proviene de la memoria, las personas en estado de coma se basan en sus recuerdos para dar origen a quienes participan en sus mentes. Ya que los recuerdos son influenciados por la percepción de la persona, así mismo la imagen de las personas de su entorno varía según el concepto que tenga la persona sobre la otra (Highfield, 2014).

En el cine se ve principalmente el estado de coma desde una perspectiva espiritual en la que el alma de la persona en esta situación sale de su cuerpo, anda

por el mundo y hace contacto con al menos una persona que en el transcurso del filme le ayudará a volver a su cuerpo y despertar para continuar con su vida.

Tomando como referencia la película estadounidense (Steers, 2010), donde un joven comienza a trabajar en un cementerio, y se encuentra con el alma de una chica que está inconsciente pérdida en medio del mar después de un accidente mientras navegaba. En este filme la chica mantiene un vestuario como si realmente no estuviese en un estado de coma, mantiene una normalidad, en parte para ocultar la verdad, hasta el punto en el que sucede la revelación, donde se descubre que, es solo su alma lo que había estado viendo el protagonista. Presenta cambios de vestuario y sus prendas se basan únicamente en la personalidad de ella, como era su estilo en la vida cotidiana. Prendas cómodas como jeans y blusas sencillas y femeninas.



En su maquillaje donde se refleja el momento en que se dan cuenta que solo está el alma y que su cuerpo está en peligro. Si bien al inicio se le ve con un maquillaje natural, reflejándola a ella como una persona sencilla y bonita, cuando llega la escena donde se dan cuenta de la situación real, la cabeza de ella comienza a sangrar, se le ve más pálida y pierde la calidez que tenía antes.

A diferencia de la chica que está en un punto entre la vida y la muerte, está el hermano menor del protagonista, quien en todo momento se le ve con las mismas prendas en todo momento. Únicamente en el flashback donde muestran el accidente donde murió se le ve en maquillaje las heridas y la sangre. Su hermano mayor lo ve con una imagen sana y un cuerpo fuerte, no se le siente en el tono de la piel ni en los ojos que está muerto.

En esta película mantienen al alma de las personas como fueron ellos en vida, no les cambian la palidez en la tez ni les dan un aspecto moribundo, como mostrando el lado bueno de haber vivido.

¹⁰ (Steers, 2010)

11



Por otro lado, los demás personajes que aparecen en la historia se mantienen en el plano de la realidad, por lo que sus vestuarios los representan a ellos y a sus circunstancias de vida. Como el amigo del protagonista se vuelve a la marina, se le ve uniformado, y con insignias; lo contrario al protagonista que suele estar con ropa sencilla y cómoda como jeans y camisas básicas, ya que realiza trabajos manuales y es joven.

Otras películas donde podemos ver el estado comatoso en los personajes son “Como si fuera cierto” (Waters, 2005) y “Si decido quedarme” (Cutler, 2014), ambas estadounidenses.

Si bien estas películas se podrían considerar opuestas por el tono que manejan las películas, siendo la del 2005 menos intensa con toques cómicos, y la del 2014 bastante dramática y sensible, abordan el mismo tema de una manera similar hasta cierto punto.

Las protagonistas sufren un accidente automovilístico grave que las deja en un estado comatoso, su alma sale del cuerpo y crea conciencia de su situación. Es

¹¹ (Steers, 2010)

en este momento donde se genera una gran diferencia entre estos dos referentes; en la primera película se tiene el objetivo claro, volver a su cuerpo y despertar; sin embargo, para la segunda no es tan directo el camino, la protagonista se preocupa por su familia y se cuestiona si realmente desea seguir viviendo o no.

En estas dos a comparación de la referencia anterior, se puede notar un cambio importante a nivel de vestuario. En (Steers, 2010) el alma de la persona en estado de coma no era consciente de su situación al igual que el espectador, por lo que sus prendas cambiaban como lo haría normalmente una persona en su vida diaria, sin embargo en los dos últimos ejemplos las protagonistas sabían que se encontraban fuera de sí mismas, por lo que mantenían la misma ropa que tenían al momento del accidente ya que no era necesario simular la normalidad o pretender que siguen en el mismo plano que una persona normal.



En maquillaje podemos ver que se maneja mientras son almas fuera de sus cuerpos es el mismo que manejaban en la vida diaria del personaje antes del accidente, nada muy cargado y correspondiente al contexto social y cultural en el

¹² (Waters, 2005)

¹³ (Cutler, 2014)

que viven, siendo un poco más marcado en los ojos y labios dando un aire más adulto y profesional en el caso del personaje de Reese Witherspoon en “Como si fuera cierto” (Waters, 2005). Y un maquillaje más juvenil y suave para el personaje de Cloe Moretz “Si decido quedarme” (Cutler, 2014).



Algo a resaltar en la última referencia es la importancia que tiene la pulsera del violín y la guitarra que le regala el novio a la protagonista. Este accesorio es algo que está presente durante toda la película y que al final es clave para la toma de decisiones que tiene que hacer ella, Esto denota cómo mediante el vestuario se pueden dar pistas acerca de la historia y contar la relación entre dos personajes o más.

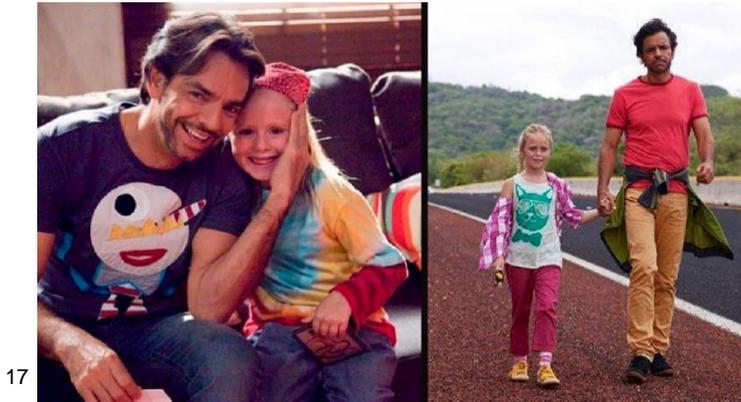
A diferencia de las referencias antes vistas (Cutler, 2014), (Waters, 2005), (Steers, 2010), (Derbez, 2013), el cortometraje de EMMA no se desarrollará de manera que el alma de Adam sea el que se mueva en la realidad, sino que él va a estar encerrado en su propia mente, por lo que todo se resalta la percepción que tiene de las personas de su entorno, ya que, si bien se basa en los recuerdos de su vida normal, también presentan alteraciones que demuestran la importancia que tienen en la vida de él.

¹⁴ (Waters, 2005)

¹⁵ (Cutler, 2014)

El vestuario de las personas que van pasando por la calle y en los lugares pero que no tienen relevancia para él estarán vestidos de colores negro y grises con prendas bastantes básicas, esto con el fin de evitar que resalten de alguna manera pero que no rompan con su versión de realidad, esto con la finalidad de crear una profundidad de campo desde el propio encuadre, y denotará aún más el espacio en el que se desarrollan los hechos.

Por otro lado, a su hija Emma, quien es lo más importante para él, estará llena de color y brillos, sus prendas más elaboradas y divertidas mezclando estampados y patrones, colores y texturas para contrastar con todos los demás que aparecen en cuadro y darle un energía alocada y libre de niña pequeña. De esa manera, podemos mantener según lo antes visto en el artículo (Highfield, 2014), una coherencia con la realidad que según es verdadera, pero en su momento, poder modificar aspectos del maquillaje sutilmente para darle el sentido de ser un sueño, y que no todo tendrá un hilo conductor, desde aspectos tan pequeños como el tono de rojo en una herida, hasta, una pequeña cura que no tenía pero tiempo después si, dándole más peso al concepto del director, siendo todo un sueño de Adam, pero que al ojo del espectador, todo pase en realidad.



Para dar las bases a la propuesta de arte que próximamente se desarrollará más adelante en el libro de producción, Adam se ve a sí mismo basando su ropa en sus recuerdos y su personalidad misma; un hombre sencillo que prefiere la comodidad. Al no ser consciente de su situación, Adam aún se fija en detalles como cambiarse de ropa como lo haría en la realidad, por lo que se verá con dos cambios de ropa dentro de su mente. Los colores para él serán poco saturados, mostrando su estado de ánimo en ese momento de angustia, dolor y desesperanza.

Por parte del maquillaje en figurantes se manejará una esencia muy natural donde se haga en función de mejorar la aparición en cámara; principalmente correcciones como los brillos dad de los rostros y de características muy marcadas.

¹⁶ (Derbez, 2013)

¹⁷ (Derbez, 2013)

Para la enfermera se harán correcciones en el brillo y uniformidad de la piel, pero se buscará mantener un toque bastante natural, al igual que para el policía.

Emma tendrá escarcha de colores, en especial dorado y amarillo, que hará que brille y que contraste aún más, esta será puesta en sus mejillas y nariz de una manera que le dé un toque infantil, simulando que es ella jugando con el brillo y representando lo importante que es para ella para Adam.

Adam solo tendrá correcciones en la piel y detalles para resaltar un poco sus ojos sin que pierda la naturalidad. La piel de Adam por su misma condición de angustia y de sobre esfuerzo estará algo transpirada, por lo que el brillo natural será algo que permanecerá en su rostro.

Departamento de Arte: Escenografía y Ambientación

El “más allá” este tema se ha convertido en una investigación científica, Steven Laureys (CNN En Español, 2013), hace parte y lidera el grupo de ciencia del coma del hospital universitario de la ciudad de Lieja en Bélgica, publicó un estudio científico en la revista Plos One sobre las ECM “Experiencia cercana a la muerte”, según esta investigación muchas personas temen contar su experiencia por miedo a que sus historias no sean creídas por médicos y científicos, pero también estas personas parecen volver más agradecidas, felices y sin temerle a la muerte algo que la convierte como en la experiencia más importante de sus vidas.

La hipótesis para estas experiencias es que el cerebro disfuncional crea la percepción de realidad. Según las historias que le han contado a Laureys todas tienen algo en común, una luz brillante, un túnel, elementos muy conocidos y en una situación extracorpórea.

Pacientes como Raymond y Nadine sufrieron de infartos y su cerebro se quedó sin oxígeno, y tuvieron sus ECM

“En un punto sentí como si me arrancaran de mi cuerpo (...) Estaba pasando por un túnel completamente oscuro, muy, muy rápido, a una velocidad que no se puede expresar porque nunca la has vivido”, dijo Raymond.

Al final del túnel estaba la luz blanca con figura femenina la cual se “Comunicó” con él y se dejó llevar “Me di cuenta de que no debía resistirme y me dejé ir. En ese momento tuve la experiencia”. Pero lo que Nadine experimentó fue diferente ya que se veía desde fuera de su cuerpo; “Es como si estuvieras en una nube, aunque en realidad no sea así”, dijo preguntándose si regresaría a su cuerpo. Después de eso entro a un agujero negro.

Este tipo de investigación como (CNN En Español, 2013), son complicadas ya que sería cruel hacerle estudios al cerebro de una persona que podría morir en cualquier momento, por eso Laureys lo estudia por medio de los recuerdos de estas personas con ayuda del cuestionario de características de la memoria.

Características de la memoria

La memoria funciona como un tipo de almacenamiento de información en el cerebro, también nos ayuda a conectar varios sucesos se podría decir que la memoria es una de las funciones cognitivas más importantes del ser humano.

Existen varios tipos y características de la de memoria

-Memoria sensorial. En esta la información dura un tiempo necesario para que la información sea identificada y procesada, solo está en un rango de 200- 300 mseg.

-Memoria a corto plazo. Es operativa o inmediata, es capaz de realizar tareas que implican almacenamiento y manipulación de la información y se divide en cuatro:

-Sistema de almacenamiento provisional, por ejemplo, aprenderse un número de teléfono

-Agenda visuoespacial, es lo mismo que el sistema de almacenamiento provisional pero esta vez no es verbal si no con imágenes

-En la tercera se mezclan los dos anteriores y se crea una representación de la situación.

Y por último tareas de memoria de trabajo donde se seleccionan estrategias.

-Memoria a largo plazo, recuerdo de información con capacidad de que quede almacenada en el cerebro un tiempo duradero.

Procesos de memoria

Atención: Mantener la atención y resistirse a distracciones, poder mantenerse enfocado en una sola información

Fijación o codificación: Este es el proceso donde la información se prepara para guardarse, se puede codificar como imágenes, sonidos, experiencias, olores ideas entre otros

Almacenamiento o consolidación: La capacidad de organizar la información de una forma ordenada para cuando se requiera

Recuperación o evocación: Proceso que permite localizar, acceder y utilizar la información ya guardada

Continuando con la investigación de Laureys (CNN En Español, 2013), compara las EMC con momentos reales como matrimonios y partos, también con pensamientos o sueños, normalmente los recuerdos de momentos importantes son más intensos que los sueños, pero para la sorpresa de Laureys, las ECM eran mucho más intensas que cualquier recuerdo o sueño, superan por mucho con respecto a la sensación de la realidad a tal magnitud que pueden pasar años y el paciente lo va a sentir como si hubiera sido ayer.

En conclusión, según Laureys los pacientes que tienen una ECM es porque el cerebro puede tener un funcionamiento mínimo y en teoría ocurre una alucinación intensa.

(Powers, 2020) Soul, su traducción es Alma, el alma según Aristóteles es la racionalidad, la inteligencia, el pensamiento que vive dentro del espíritu (Brunetti, 2021)

En la película de Pixar nos introduce a lo espiritual, como es el más allá, pero de igual forma como puede ser el antes de un nacimiento.

El departamento de arte busca expresar mediante los lugares y la imagen de las personas en el filme la mente de Adam, sus emociones, lo que le importa y lo que desea. Manejando un estilo bastante simple en para lo que Adam considera irrelevante, y un estilo bastante detallado y cargado para lo que él considera importante o primordial en su vida.

Departamento de Sonido

¿Cómo el sonido proporciona un contexto espacial para el espectador?

Por lo contrario, a lo que ya hemos leído con respecto al coma, conciencia, inconsciencia o muerte, es fundamental aclarar que vamos a estar utilizando dos mundos distintos, lo que generalmente escucharemos como real y lo que se podría especificar como sueño lúcido. Sonido tendrá en cuenta diversas resonancias como lo son diegético, extradiegético y no diegético.

Según (Neurociencia, 2015), es posible que aun en un estado de coma profundo se pueda percibir voces y de esta manera la persona en aletargamiento, lo perciba como recuerdo a la hora de despertar. Le daremos sonidos no diegéticos, que no pertenecen al set en el momento en que compondremos musicalización para aquellas situaciones las cuales no tendrán un silencio o un ambiente, aunque por el lado diegético le demos este dramatismo para que el silencio en diversas situaciones se entienda que el personaje está en una situación íntima, desesperación o agotamiento. Respecto a diegético es a lo que nos referimos con todas las acciones u objetos que se encuentren con el set, un ejemplo claro sería cuando Adam llega agotado de buscar a Emma y deja las llaves sobre la mesa, o cuando se mete a bañar. Es todo el enriquecimiento que le queremos dar a cada cuadro, a cada escena y generar un sin fin de emociones.

Por otra parte, se preguntarán, si en un aletargamiento profundo no se puede escuchar

¿Cuáles sonidos son los que se perciben en estado de lucidez?

Concretamente vamos a cambiar esta perspectiva, por un sueño lúcido, donde una persona en lucidez puede controlar todo a su alrededor y diferentes mundos, en

nuestro caso, el mundo de Adam es la realidad, es lo que vive día a día, pero con una dificultad, para lograr esto hemos decidido que como no se quiere escuchar un profundo silencio, para más intriga, y para jugar con este sentimentalismo, preocupación y de atrapar al espectador, recrearemos música que sea descriptiva según los planos.

Con relación a lo anterior nombrado queremos darle a entender a nuestro espectador que nuestro personaje está lúcido, después de haber tenido un accidente, pero en todos los diálogos, su realidad auditiva se expandirá de una manera alargada, dando la sensación de que no todo el tiempo está en la vida real, ya que escucha de manera clara y a la vez de una manera muy particular. Hay que tener en cuenta que todos los sonidos se harán junto al personaje, que el sonido sea totalmente apropiación del metraje.

En particular como un ejemplo bastante claro de lo que sonido quiere mostrar sería La Chica Que Amaba a los Caballos de Jeff Baena (Baena, 2020), en donde relata a una joven obsesionada con un caballo, y tiene variedad de sueños lúcidos en donde se siente abducida por los alienígenas o por personas con superioridad en conocimiento más avanzado, pero todo esto no es más que un sueño lúcido, nunca está consciente de sus comportamientos. Si se ve el referente, los sonidos que emana este extravagante metraje, es que juega demasiado entre lo real e irreal, lo que ella ya ha vivido en contra de lo que ella sueña y siente que había sucedido esa situación varias veces o que se familiariza con personas, que ni siquiera saben de la existencia de ella, pero ella cree que ya habían vivido antes esa abducción. Nuestro referente es claro con los sonidos de esta película, la intranquilidad y todo este sin

fin de emociones inexplicables tanto para el personaje, como para el espectador que ya no sabe diferenciar entre lo que sueña o lo que simplemente es real, es el principal objetivo de sonido. Que no se sepa la verdad hasta el final.

La persona en estado de coma puede percibir sonidos hasta cierto punto, algunas investigaciones en la web, revelan que estos pueden ser distorsionados (Burbano, 2017), (Neurociencia, 2015), (The best answer to any question, 2020); y si la persona despierta, esta los tomará como recuerdos, pero en si no hay una forma clara o exacta de explicar estos sonidos en el estado de coma. Así que, para este cortometraje, se va a usar esta dualidad de realidad y no realidad. Por ejemplo, en la primera secuencia, cuando el personaje "despierte" de su estado, claramente se despertará bastante confundido, desorientado, y con bastante dificultad para comprender lo que está sucediendo; aprovecharemos esto para alterar la voz de las personas con las que este personaje interactúa, así aprovecharemos para demostrar el sonido distorsionado en el estado del coma. Y en las secuencias donde el personaje está "calmado" o en que se demostrará que está centrado solo en su mundo, el sonido será diegético, bastante claro, ubicando en un primer o segundo plano las acciones que esté realizando el personaje, de igual manera en los flashbacks, así demostrando que el sonido se puede percibir de una forma normal y que la mente los traduzca como recuerdos, además; después de todo los flashbacks que tendrá el personaje será un reflejo de la verdadera realidad.

Para concluir, es difícil tener claro una idea concreta entre lo que diferenciaría entre la realidad y la no "realidad" de una persona, por lo menos desde el sonido. Puesto que en un estado donde la persona no es consciente, como el estado del

coma; percibe sonidos que luego se manifiestan en forma de recuerdo, claro si la persona despierta y cada vez más se va recuperando; pero en un estado de aletargamiento profundo, la persona no percibe sonido alguno. Con esto, y según las investigaciones, la única forma en la que el sonido se puede representar en estos estados de "no conciencia" es con sonidos distorsionados, los estudios han revelado que, si no se está en un coma profundo, la persona puede escuchar, pero este en ocasiones será alterado.

Departamento de Post producción

Junto con la investigación que se hizo acerca del coma, y referentes audiovisuales que tratan este tipo de temas, se hace la pregunta ¿Existe un tipo de montaje para representar el coma en edición?

Teniendo en cuenta lo dicho en el capítulo 1 Investigación e información general, en el cual se dice que las personas en coma pueden tener ciertos estímulos y reaccionar a ellos dependiendo del grado, considerando esto y sabiendo que el protagonista del cortometraje Emma está en grado 3 de coma, todos los departamentos del audiovisual Emma (dirección, fotografía, arte, sonido) concluimos que, una persona en estado de coma no puede escuchar o sentir algún tipo de estímulo externo. Pero esto no indica que su mente no funcione, según lo investigado (SENSACINE, 2022), su subconsciente o su mente está sumergida en un sueño profundo. La mente lo que hace es crear un mundo a base de recuerdos, deseos, sentimientos y anhelos, no se puede hablar claramente de cómo es ese mundo, ya que todo depende de la persona que esté en coma, no todos los seres humanos piensan, sienten, reaccionan y viven lo mismo. Por esto es sencillo manejar el mundo del coma de nuestro personaje Adam, ya que él ha sido creado por nosotros, sabemos cómo es, qué piensa, que le gusta y que no, entre muchos otros aspectos.

Como en lo investigado y en la información encontrada (ELMUNDO, 2006), solo se nos habla de cómo funciona el cuerpo motrizmente y no se especifica alguna regla o norma para representar la conciencia o mente del ser humano en un estado de coma, lo único que se tiene es que la conciencia está como en un estado de sueño, por ende, se abre un mundo de posibilidades ya que al ser un sueño existen

muchas variables de lo que puede o no ocurrir. Dicho esto, la postproducción se dividirá en tres partes.

EDICIÓN.

Rabiger (1992) (Capítulo IV: El video documental y la entrevista como herramienta clave, 2022), dice que en esta primer parte hay que preocuparse por la longitud del audiovisual ya que nos tenemos que centrar en la estructura del mismo sin importar el ritmo, nos debemos enfocar en la historia o mundo que está creando nuestro/s personaje/s, después de esto se debería trabajar secuencia por secuencia ofreciendo una coherencia en la edición de la de la historia dándole el ritmo que se quiere y como último paso se debe editar plano por plano para lograr en su totalidad el ritmo y montaje que se tiene planeado para el proyecto audiovisual.

POSTPRODUCCIÓN.

En esta parte del montaje, hay unos aspectos esenciales en lo que debemos centrarnos, los cuales son: color, luminosidad, gráficos o calidad de imagen, efectos y transiciones, y efectos especiales además de otros elementos que se hayan propuesto en el desarrollo de la producción audiovisual, todo esto con el fin de tener o crear de alguna manera una claridad con la historia para el espectador.

POSTPRODUCCIÓN DE SONIDO.

En la parte de postproducción de sonido además de edición y corrección también se deben producir los sonidos que sean necesarios, todos estos sonidos deben cumplir o tener una función en la historia o en el audiovisual, incluso tiene una importancia en pro del proyecto. Para este proyecto no pueden ser sonidos ya que toda la historia transcurre en el consciente del protagonista, por ende, los sonidos

tendrán más presencia. En esta etapa se debe cumplir lo propuesto por el director/a de sonido, ya que esto se debe complementar con la propuesta de arte y fotografía.

REFERENTES VISUALES DE MONTAJE.

Harry Potter y Las Reliquias de La Muerte Parte 2 (Yates, Harry Potter y Las Reliquias de La Muerte Parte 2, 2011)

SINOPSIS. Tomando como referencia la escena de la muerte de Harry Potter, después de ser asesinado por Voldemort, él aparece en un lugar que su cabeza recrea, pero de una manera distinta a su realidad, en este mundo Harry tiene una conversación con Dumbledore en donde se habla del lugar en el que están y Dumbledore le dice que todo es creado por él. El mundo lo creó Harry basándose en sus recuerdos y sentimientos, pero todo esto sucede de una manera inconsciente.

En esta escena específicamente (MOVIECLIPS, 2022), en el montaje de la conversación que tiene Harry con Dumbledore mientras caminan por el lugar en el que están, se marca evidentemente un salto de eje, esto es válido ya que donde se encuentran es como una especie de sueño, un lugar que está basado en la realidad de los personajes, pero no es la realidad de la película, aquí podemos notar que montajes como este son “correctos”, debido a que la escena ocurre como un “sueño”.

Si Decido Quedarme. (2014) (Cutler, 2014)

SINOPSIS. La película cuenta la historia de Mia, una instrumentista de diecisiete años especializada en música clásica que se ve envuelta en un trágico accidente de tráfico que acaba con la vida de sus padres, y en el que ella y su hermano pequeño resultan gravemente heridos. Mia tiene que intentar superar ese

trágico pasado, viviendo en su presente una extraña relación amorosa con Adam, su novio punk. Mientras, su futuro lo ve incierto, pues tiene que tomar muchas decisiones sobre qué hacer con su vida.

En la película de si decido quedarme, hay una escena en la que Mia (la protagonista) se encuentra en una especie de coma por el accidente que tuvo, en esta escena podemos notar como ella es consciente de su estado e incluso, se puede ver a ella misma, puede ver su cuerpo en estado de coma, en esta película se hace un montaje narrativo, no tiene ninguna variante o alguna técnica en la que se aclare que de esa manera se representaría la consciencia de una persona en coma, todo va en la historia y puesta de escena.

Coma (Sumergidos). (2020) (KINOCHECK.COM, 2022)

SINOPSIS. Es la historia de un arquitecto que cae en coma y se encuentra en un mundo bastante extraño para él, con solamente un poco de la realidad, este mundo está basado en la memoria de la realidad de personas que están en coma. La memoria del humano es fragmentada, caótica y variable; así mismo es el mundo del coma en el que está el personaje principal, un mundo donde incluso las leyes de la física pueden ser rotas. El personaje principal tendrá que luchar y entender este mundo para poder salir y entender que es el coma. (Filmaffinity, 2022)

Coma es una película que sí se centra en un mundo creado en la mente de un personaje que está en coma, este mundo es creado con partes de la realidad del protagonista además de cosas que serían imposibles en nuestro mundo real, su montaje es narrativo y lineal, en lo que podemos hacer referencia es en lo que se ve de este mundo, como dice la sinopsis incluso se pueden romper leyes de la física en

esta realidad ya que es creado por la imaginación de las personas donde todo es posible. El protagonista de esta película crea este mundo a base de recuerdos de su realidad junto con otros aspectos, es aquí donde confirmamos como la consciencia funciona en un estado de coma, o al menos nos damos una idea de cómo podría ser.

Dos neurólogos (Eelco y su hijo Coen Wijdicks) opinaron en la revista *Neurology* acerca del cómo el cine representa el coma, y dicen que no es nada parecido a la realidad, analizaron 30 películas y solo dos de ellas los convencieron de cómo representaron el coma en sus proyectos audiovisuales, estos dos neurólogos solamente se basan en cómo comienza a funcionar el cuerpo en el estado en coma, pero no en que pasa en la consciencia o mente de la persona, lo cual nos hace entender que en el mundo de la medicina el funcionamiento de la mente en estado de coma es todo en un enigma. Una de las películas que no los convencieron fue *Hable con ella* del director Pedro Almodóvar, y una de las películas que los convencieron fue *Good Bye, Lenin* del director Wolfgang Becker.

Good Bye, Lenin. (Becker, 2003)

SINOPSIS. Berlín, octubre de 1989. Unos días antes de la caída del Muro, la madre de Alex, una mujer orgullosa de sus ideas comunistas, entra en coma. Cuando despierta ocho meses después, su hijo hará lo posible y lo imposible para que no se entere de que está viviendo en una Alemania reunificada y capitalista. Su objetivo es convertir el apartamento familiar en una isla anclada en el pasado, una especie de museo del socialismo en el que su madre viva cómodamente creyendo que nada ha cambiado. (Filmaffinity, 2003)

Good Bye, Lenin, es una de las dos películas que los neurólogos sí aceptan como un proyecto acertado para representar el coma de alguna manera, ya que en esta película muestra como es el despertar de una persona en coma, y no lo hacen de una manera fantástica y de cuento de hadas, es esto lo que hace que los neurólogos acepten este audiovisual, pero reitero, no se centra en mostrar cómo funciona o puede funcionar la mente del ser humano en un estado de coma.

En conclusión y teniendo en cuenta estos referentes, el mundo del coma está siempre relacionado con los recuerdos, sentimientos y sensaciones que tienen las personas en su realidad, así mismo se puede entender que no existe una forma específica o alguna regla que diga cómo se debe representar el mundo del coma en la edición y el montaje, ya que hasta las mismas leyes de la física pueden ser rotas; todo depende de la persona, de sus vivencias e historia. Lo único que sí se debe tener en cuenta y muy claro, es que en este mundo todo puede ser posible, ya que la conciencia o mente del ser humano está como en un sueño y todo depende del ser humano o el personaje y su historia; el único límite es la imaginación de cada uno.

Departamento de Producción

La producción quiere que los departamentos de arte y fotografía tengan todo los elementos disponibles para dar a entender la existencia de alguna conciencia en una persona en coma, gracias a una correcta planificación de inversión en el proyecto, se logra garantizar unos equipos y materias primas para cada departamento, además, de poder llegar a colaborar con patrocinadores que proporcionen recursos extra, y así darle más hincapié a otras áreas de la logística de “Emma”, para esto se tendrá que repartir el presupuesto con inteligencia y utilizar el mercado para dar un equilibrio en todos los grupos de trabajo; una ventaja en la entrega final del proyecto ya que nuestra temática principal del coma, dado a la cantidad de cortometrajes que se adentran a un tema como lo es el coma, es una delantera en cuanto a competitividad de originalidad, por lo cual, podemos suponer que el público al que se podrá dirigir el proyecto abarca un porcentaje mayor.

Uno de los elementos donde la producción hará gran énfasis es en la distribución y exhibición, donde se tiene pensando invertir un capital robusto para garantizar un gran campo de visualización del audiovisual.

La producción desde su área, para aportar a la investigación, y como forma de consolidar el compromiso, desde la propia consolidación del equipo técnico del proyecto, designo un presupuesto sólido y justificado, con el fin de garantizar a los investigadores los recursos necesarios para llevar a cabo cada una de los capítulos de la investigación.

El método para garantizar una correcta distribución de los recursos obtenidos se basara en la planificación por departamentos, obteniendo la lista de materiales, equipos, personal y cantidades para llevar a cabo cada una de las propuestas, al

finalizar, hacer una comparación de totales con los recursos ya asegurados, añadiendo las estrategias de vinculación de servicios a cambio de publicidad o porcentaje de ganancia, una vez teniendo estos valores, se evaluará la repartición, según la carga e importancia narrativa que sobrelleve cada departamento, otorgando así, un presupuesto mayor, hacia el departamento, o, elementos específicos con mayor relevancia narrativa, para finalizar con menor presupuesto, aquellos detalles que si bien, como producción se entiende que son importantes para el enriquecimiento audiovisual, no justifican su total participación en el proyecto, siendo esta, la metodología más centrada y focalizada al mayor cubrimiento de gastos para asegurarle al director, y todo el equipo encargado un flujo de trabajo digno y equitativo.

Producción tendrá en mente el consumo del presupuesto para que los departamentos que necesitan mayor utilidad como arte y fotografía, logren tener todo el material posible para expresar sobre la ficción real que se quiere dar a entender al espectador del tema de la persona en estado de coma, y poder mantener la ventaja en la exclusividad de la historia para dar un gran golpe que nos beneficiara como proyecto final y reconocimiento en el mercado

Conclusión General Dossier

En conclusión, después de tener en cuenta toda la investigación realizada y las referencias tomadas en cuenta, además de, el trabajo en conjunto y la socialización de los aspectos estéticos, narrativos, y generales del audiovisual de “EMMA” las conclusiones por departamentos se desglosan, a partir del análisis de cada integrante del equipo, referentes sobre el estado de coma en el cine, y las características visuales que se presenta en diferentes películas y series sobre el mundo del coma, dando pie a los departamentos del proyecto para generar no solo preguntas clave, si no a su vez, dar inicio a lo que próximamente en el libro de producción será la propuesta narrativa de cada director de, fotografía, arte, sonido, montaje, y a partir de ello, proponer según su estilo, dando contraste a la luz, utilizaría posicionada en diferentes lugares, sonidos detallados de las acciones, montaje al ritmo de la acción, la dirección de los actores, e incluso, la producción misma en busca de los elementos necesarios para narrar EMMA, justificando con la narrativa de los elementos usados, como plasmar la idea del director, mediante cada departamento, innovando en la utilización de recursos poco usados en películas con esta temática, por ejemplo, siendo el arte cambiante según la escena, o como puede ser, melodías inclinadas a la sinfonía, proporcionando aires de grandeza a una persona (Adam) que no lo tiene, entre otras, dándole una nueva visión a lo ya presentado en otros audiovisuales (ELMUNDO, 2006), manteniendo una firme conexión entre la estética y la narrativa en “EMMA”, de esta forma, EMMA, es un cortometraje planteado artísticamente desde la concepción de experimentar con los elementos que proporciona cada departamento, tratando no ser 100% firme a como es un estado de coma verdadero, si no, a la exploración de este concepto, y jugar

con la narrativa de la historia, pudiendo tener detalles muy o poco evidentes, lo que convierte a EMMA en una pieza audiovisual rica en análisis, dependiendo a la sección/departamento que se desee examinar.

Bibliografía y Cibergrafías

Bibliografía y Cibergrafías

- (12 de Mayo de 2022). Obtenido de FilmAffinity: <https://www.filmaffinity.com/es/film583186.html>
- Baena, J. (Dirección). (2020). *La Chica que Amaba a los Caballos* [Película].
- Becker, W. (Dirección). (2003). *Good Bye, Lenin* [Película].
- Brunetti, K. (9 de Enero de 2021). *Soul, la película: un análisis en profundidad de la música, la espiritualidad, el propósito y la misión de la vida*. Obtenido de <https://katiabrunetti2.medium.com/soul-la-pel%C3%ADcula-un-an%C3%A1lisis-en-profundidad-de-la-m%C3%BAsica-la-espiritualidad-el-prop%C3%B3sito-y-la-4d0cc98e4ec8>
- Burbano. (2017). *¿El paciente en coma puede escuchar?* Obtenido de <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/septimo/1/el-paciente-en-coma-puede-escuchar>
- Cameron, J. (Dirección). (1997). *Titanic* [Película].
- Capítulo IV: El video documental y la entrevista como herramienta clave*. (12 de Mayo de 2022). Obtenido de <https://docplayer.es/10037691-Capitulo-iv-el-video%20documental-y-la-entrevista-como-herramienta-clave.html>
- CNN En Español. (10 de Abril de 2013). *La vida "en el más allá" es "aun más real que la realidad", según científicos*. Obtenido de <https://cnnespanol.cnn.com/2013/04/10/la-vida-en-el-mas-alla-es-aun-mas-real-que-la-realidad-segun-cientificos/>
- Coppola, F. F. (Dirección). (1972). *El Padrino* [Película].
- Cutler, R. (Dirección). (2014). *Si decido quedarme* [Película].
- Derbez, E. (Dirección). (2013). *No se Aceptan Devoluciones* [Película].
- ELMUNDO. (10 de Mayo de 2006). *Las películas no reflejan la realidad del coma*. Obtenido de <https://www.elmundo.es/elmundosalud/2006/05/09/neurociencia/1147185676.html>
- FilmAffinity. (2003). *Wolfgang Becker*. Obtenido de <https://www.filmaffinity.com/es/film213013.html>
- Heller, E. (2004). *Psicología del color*.
- Highfield, R. (25 de Abril de 2014). *BBC NEWS*. Obtenido de https://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/05/140425_vert_fut_salud_mente_coma_gtg_amp
- KINOCHECK.COM. (12 de Mayo de 2022). *COMA Trailer (2019)*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=QG7cWYyNN8I>

MOVIECLIPS. (12 de Mayo de 2022). Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2 (4/5) Movie CLIP - King's Cross Station (2011) HD. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=VmVWuswEBSk>

Neurociencia. (2015). *ABC ciencia*. Obtenido de Las personas en coma son conscientes de lo que los rodea : <https://www.abc.es/ciencia/20151021/abci-coma-consciencia-cerebro-201510202041.html>

Phillips, T. (Dirección). (2019). *Joker* [Película].

Phillips, T. (Dirección). (2019). *Joker* [Película].

Powers, P. D. (Dirección). (2020). *SOUL* [Película].

SENSACINE. (12 de Mayo de 2022). *Hable con ella* . Obtenido de <https://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-28629/>

Steers, B. (Dirección). (2010). *Charlie St. Cloud* [Película].

The best answer to any question. (18 de Mayo de 2020). *¿Los pacientes en coma nos oyen y nos entienden?* Obtenido de https://www.huffingtonpost.es/entry/los-pacientes-en-coma-nos-oyen-y-nos-entienden_es_5ec26b54c5b648188d3b881b

Waters, M. (Dirección). (2005). *Como si fuera cierto* [Película].

Yates, D. (Dirección). (2010). *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte parte 1* [Película].

Yates, D. (Dirección). (2011). *Harry Potter y Las Reliquias de La Muerte Parte 2* [Película].

