

Las Tres Caras De La Moneda

Carolina Bejarano

Tatiana Padua

Sebastián Dimaté

Alejandro Mancipé

Nasly Gutiérrez

Nicolás Castillo

Noviembre, 2016

Corporación Unificada Nacional

Dirección y Producción de Medios Audiovisuales

Opción de Grado I

Tabla de contenido

Capítulo I	3
• Justificación.....	3
• Intereses en el proyecto.....	5
Capítulo II	7
• Bogotá en los años 40'.....	7
Capítulo III	10
• Baraja española.....	10
Capítulo IV	12
• Dirección.....	12
• Fotografía.....	12
• Arte.....	13
• Sonido.....	13
• Collage de Arte.....	15
• Conclusiones.....	17

Capítulo I

Justificación

Creamos y adaptamos la historia, pensando en un concepto *gánster*, ya que nos pareció un tema distinto a los que acostumbramos ver en la CUN, debido a que la mayoría de cortometrajes son contemporáneos. Aunque es un reto hacer un proyecto de época, también nos pareció una buena oportunidad para experimentar y para que el departamento de arte se destaque junto con la producción.

La historia se basa en un trío amoroso. Alfonso, Octavio y Amanda.

Al inicio de la construcción de la historia se quiso trabajar en una traición entre amigos, pero pensamos que sería más interesante que interviniera una figura femenina que estuviera involucrada con ellos, como si se tratara de dos mujeres distintas.

Amanda, es una mujer atractiva, que lleva una doble vida, ella trabaja como dama de compañía en un bar donde se hace llamar "*Madame Carmesi*", pero mantiene las apariencias diciendo que trabaja como operadora de teléfonos. Nos pareció interesante mostrar a Amanda como una mujer fuerte y segura de sí misma, pero sumisa y débil en su trabajo.

Alfonso, es el de mayor edad de los tres, un hombre bastante posesivo y vengativo. Él tiene más poder y mando en los negocios ilícitos que mantiene con Octavio, su amigo, su aspecto físico y personalidad no es agradable, por esta razón Amanda solo está con él porque su trabajo la obliga a ello.

Octavio, es un hombre que se fija en los detalles y además que se deja llevar por sus sentimientos. Él es más atractivo que Alfonso, por eso Amanda se enamora de él, pero no quiere que le hagan daño, por eso lo evita.

El hilo conductor de la historia lo llevara el juego de cartas, ya que en cada jugada se contara un pedazo de la historia (flashback), Creamos que esto le daría más drama a la historia, dado el rango de superioridad que existe entre ellos dos.

El clímax de la pieza audiovisual será cuando Octavio ponga sobre la mesa el collar de oro que Alfonso le regalo a "*Madame Carmesi*", esto porque se invertirán los

rangos de poder que existían entre ellos dos, además, que se mostró a lo largo del cortometraje, a Octavio como el menos incapaz de matar a alguien.

INTERÉS PROPIO EN EL PROYECTO

Escribir las tres caras de la moneda significó mucho a nivel personal, ya que mi mayor interés en el campo audiovisual es el de la escritura cinematográfica y tener la oportunidad y la confianza de mis compañeros para escribir la historia fue un reto y una gran responsabilidad, ya que en mis manos estuvo la base de todo este proyecto. Para prepararme para escribir esta historia busqué varios referentes de películas que me pudieran ayudar a abrir mi imaginación en cuanto al tema de los *gánsters*, ya que no estaba muy relacionada con los referentes fílmicos que se pueden encontrar relacionados a este género cinematográfico, el film que me permitió abrirme paso a la escritura de las tres caras de la moneda fue *Miller's Crossing* (1990) de los hermanos Coen y que me permitió comprender más sobre todo de los sentimientos ocultos que yo quería mostrar en los protagonistas de este relato.

Desde el comienzo quise experimentar con la relación de odio-amor que existía entre los personajes de las tres caras de la moneda y mostrar a través de los diálogos y las atmósferas los sentimientos ocultos detrás de cada uno de ellos, también fue importante para mí relacionar los hechos que ocurrían en las historias paralelas, con los movimientos que iban desarrollando Alfonso y Octavio referentes al juego de cartas. La experiencia de haber realizado este proyecto sin duda me ha dejado un gran crecimiento personal que sé que me contribuirá también en mi desempeño laboral al poder trabajar con géneros con los cuales no estoy muy relacionada, ya que al haber finalizado este guion comprendí que puedo hacer muy buenas historias.

ANDREA CAROLINA BEJARANO FUENTES

Guionista de las tres caras de la moneda

El interés que yo tenía en la realización de esta historia era la curiosidad en cómo era la Bogotá de los años 40, como era su gente, las casas y el ambiente en general. Para mí era muy interesante poder mostrar cómo eran los mafiosos de esa época y así mismo poder darles a entender a los actores como yo quería recrear a esos delincuentes, una de las mayores referencias que yo tenía eran los mafiosos italoamericanos mostrados en películas como “El padrino”, “erese una vez en américa” y otras del género, al ser mi género favorito de cine me atraía mucho poder realizar este cortometraje.

Otro de los aspectos que me atraían de la historia eran sus locaciones ya que me interesaba mucho como junto al departamento de arte y fotografía íbamos a darle a una oficina un ambiente de los años 40 y como en los rodajes en exteriores íbamos a solucionar la falta de iluminación ya que eran escenas de noche.

En resumen puedo decir que esta historia me intereso desde el principio ya que tenía muchos retos para mi desarrollo como profesional y pese a pequeños inconvenientes siento que se pudo desarrollar muy bien.

SEBASTIÁN DIMATE GONZÁLEZ
Director de las tres caras de la moneda

Capítulo II

Bogotá en los Años 40'

Bogotá en los años 40' dista mucho de la ciudad que conocemos hoy en día, no solo por los cambios notorios a nivel visual como la arquitectura que predominaba en aquella época, con casas de estilo español con sus balcones, con tejas rojas de barro y con las calles de piedra, como podemos ver aun en barrios como Egipto o la candelaria, fuertes representantes de la arquitectura de Bogotá, “Todo quedaba cerca de la Plaza de Bolívar, porque la ciudad era fuertemente unitaria.”¹ sino también a nivel ambiental el cambio ha sido abismal, ya que por esos años la sabana de Bogotá perteneciente del altiplano cundiboyacense era una zona bastante fría, por lo que los atuendos de los ciudadanos eran abrigados, los hombres usaban sacos y chalecos de paño con sombreros y corbatas mientras que las mujeres llevaban faldas largas y chales.



A finales de la década de los años 30' hasta finales de los años 40' hubo mucho crecimiento estructural y tecnológico de la ciudad ya que se iniciaron obras como el Parque Nacional Enrique Olaya Herrera, el embalse del Muña y el Estadio Nemesio Camacho el Campín este último por iniciativa del político Jorge Eliécer Gaitán para la celebración de los juegos bolivarianos y por el aniversario número 400 de la ciudad. En el año 1946 inicia un periodo conocido como la violencia, un conflicto político que se disparó con el retiro del presidente Alfonso López Pumarejo perteneciente al partido liberal donde el designado Alberto Lleras Camargo convoca a unas nuevas elecciones donde sale triunfante el partido conservador, lo cual desata en las zonas de la región andina muchas disputas entre los seguidores de los dos partidos políticos dejando 14.000 muertos hasta 1947.



El 09 de abril de 1948 tras el asesinato del caudillo liberal se desencadena una ola de violencia en el centro de la ciudad donde Vivian las familias más adineradas de la zona y que luego se extendió a otras regiones del país, estos actos de guerra marcaron uno de los hechos históricos más documentados de la historia no solo de Bogotá sino de toda Colombia, el bogotazo, hechos que llevaron a la población a una rebelión contra el gobierno conservador exigiendo la renuncia del presidente Mariano Ospina Pérez, dejando a muchos ciudadanos sin vida y múltiples edificaciones destruidas.



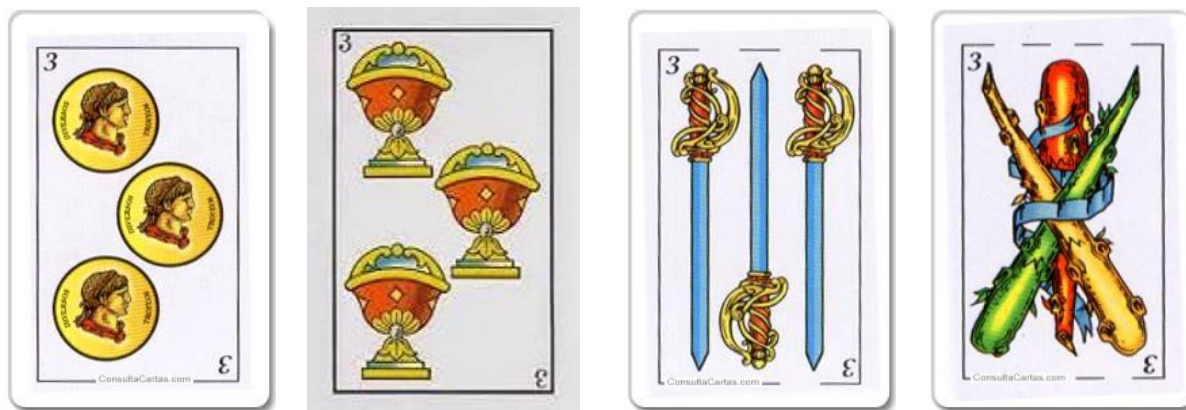
1. Artículo de la revista semana "BOGOTA AÑOS 40" Helena Iriarte y Juan Carolos Pérgolis

Capítulo III

Se cree que la baraja española llegó al oriente medio durante el siglo XIII y su origen se remonta en china hacia el año 1120, pero no fue hasta el año 1375 cuando arribaron a Europa, donde en cada zona se le atribuyeron diferentes estampas de acuerdo a las costumbres de cada lugar, por eso en la baraja española, que consta de cuatro palos, cada una de las figuras que la representan tienen un significado específico.

La baraja española que conocemos actualmente fue re-diseñada por el belga Augusto Rius en 1889 sobre el diseño de 1877 creado por Emilio Soubrier y Díaz de Olano.

Las imágenes que poseen las cartas de esta baraja fueron otorgados durante la edad media por eso cada una tiene un contenido social y político de acuerdo a lo que se vivía en aquella época en el continente: los oros son la representación de los comerciantes, las copas representan a los cleros, las espadas simbolizan a la nobleza y los bastos están personificando a los siervos.



Uno de los principales aspectos que resalta de la baraja española es que cada una de las cartas es diferente, debido a las pequeñas discontinuidades que aparecen en los lados superiores e inferiores de los rectángulos que bordean las imágenes de cada carta.



El palo de bastos tiene tres discontinuidades, el de espadas tiene dos, el de copas tiene una mientras que el de oros no tiene ninguna, se cree que estas pintas (discontinuidades) tienen como finalidad que el jugador pueda reconocer las cartas sin necesidad de levantarlas por completo y así evitar que los demás jugadores ojeen su baraja.

Adicional a eso los palos están en forma ordenada en todas las cartas, excepto en el tres de bastos, los caballos de los bastos y de espadas miran hacia la derecha, mientras que los de los oros y las espadas están mirando hacia la izquierda.

La baraja española también debe su popularidad a que ha sido empleada para la adivinación y otros métodos del esoterismo. Se cree que sirven para leer la fortuna de las personas y eso depende de la carta que destapen y de la posición en la que salga, si esta la figura al derecho a la revés.

Los oros se interpretan con los temas económicos y de los bienes materiales, las copas se relacionan con los temas amorosos o de la vida en pareja y familiar, las espadas simbolizan los aspectos relacionados a la salud y los bastos revelan los temas laborales.

Capítulo IV PROYECTO

DIRECCIÓN:

Para el cortometraje en cuanto arte tengo pensado manejar una paleta de color cálida con vestuarios e utilería de la época, todo muy centrado en la Bogotá de los años 40. El sonido será registrado mediante una grabadora Tascam DR40 conectada a un boom. En cuanto a fotografía se utilizarán luces fresnel para crear junto con el arte una atmósfera de oficina de criminales. En cuanto a movimientos se utilizarán muy pocos ya que queremos darle dinamismo a la imagen con variedad de planos en un montaje rápido, en la escena de la oficina será plano contra plano para mostrar a ambos personajes en escena. El montaje del cortometraje será rápido en la duración de cada plano y lento en la escena de la oficina ya que se quiere mostrar más tensión en esta escena, se utilizarán fundidos encadenados para mostrar los flashback.

Por: SEBASTIAN DIMATÉ

FOTOGRAFÍA:

En el corto, la propuesta de fotografía se basa en el movimiento artístico “impresionismo francés”, ya que este se basa en denotar los sentimientos y la personalidad de los personajes.

El esquema de iluminación principalmente será a dos luces (luz principal y relleno). Porque se quiere dar las sombras marcadas para demostrar la maldad de los dos personajes específicamente en Octavio y Alfonso en la escena de la partida de cartas. En caso del personaje femenino dada que el perfil psicológico de ella no es malvado, no va a tener las sombras marcadas, con el uso de algún material que rebote la luz para suavizar su rostro. En la única escena que se manejarán sombras marcadas en ella es cuando ella es amenazada por Alfonso para que se quede con él.

Por: ALEJANDRO MANCIPE

ARTE:

Para esta obra audiovisual que tendrá lugar en la década de los años 1940's quiero crear una atmosfera completamente única y muy representativa de aquella época a través del arte.

Iniciaré hablando de la cuestión de colores que manejaremos, pues esta no puede ser como cualquier otra, ya que quiero que tenga una tonalidad absolutamente oscura y bastante llena de contraste.

Se apreciará una iluminación mucho más oscura que genere la intención de intimidad que ellos dos tendrán, el rojo intenso será combinado con varios elementos dorados y negros, con bastantes texturas que muestren el lujo y elegancia de la habitación a la que Alfonso lleva a su dama.

En cuanto a vestuario, el personaje de Amanda/Madame Carmesí será un punto interesante pues serán dos estilos absolutamente distintos para manejar, empezando con Amanda, su vestuario será nada revelador, casi desapercibido en comparación al de su alter-ego, será la belleza de su rostro lo que destacará. Usará outfits bastante similares y simples: vestidos, sacos, gabanes y tacones bajos. Su maquillaje será bastante suave, pero siempre tendrá labial rojo puesto.

Por: NICOLÁS CASTILLO

SONIDO:

El departamento de sonido propone usar en el cortometraje diferentes ambientaciones auditivas y se enriquecerá a la parte visual.

En las escenas que se encuentren en la oficina de Alfonso se escuchara de fondo BLUES interpretado por Glenn Miller este fue uno de los mejores en este género en algunos países ingleses.

En las escenas del bar se escucharían varias canciones del género bolero del conocido José Mojica en México.

En las escenas de la calle todo será sonido ambiente como de carros, viento y los pasos de Octavio.

Planteo que en las escenas de Madame Carmesí se realice un le motive, como de suspenso ya que es como la protagonista entre las dos vidas de Octavio y Alfonso, sería como un sonido de teclados y un poco de suspenso.

Por: NASLY GUTIÉRREZ

Collage de Arte





Conclusiones

Haber realizado este proyecto deja mucha satisfacción en cada uno de los integrantes de esta producción, creo que cada uno de nosotros tuvo que enfrentarse a diferentes retos y se demostró que a pesar de todas las adversidades que debimos afrontar durante el rodaje y en la postproducción dimos un paso más para nuestro crecimiento laboral en la realización de productos audiovisuales.

Uno de los principales problemas que tuvimos a la hora de grabar en exteriores fue el ruido de los carros que pasaban por el lugar y que muchas tomas debieron ser repetidas ya que dichos ruidos interrumpían toda la escena. Otro factor relevante en cuanto al sonido se debió también en las escenas en las calles, la actriz proyectaba bastante bien mientras que a su compañero de escena no se le escuchaba bien lo que estaba diciendo.

Dichos problemas alargaron el tiempo de trabajo de la posproducción donde el encargado de dicho departamento: Alejandro Mancipe, se esforzó eficazmente para mejorar notoriamente las fallas técnicas registradas en la grabación.

También tuvimos inconvenientes con la locación del bar (donde ocurre el primer encuentro entre Alfonso y Madame Carmesí) ya que el lugar no se acomodaba a las exigencias narrativas que precisaba la historia, por lo que debimos adecuarla para intentar mejorar la puesta en escena, labor que demandó más tiempo del que teníamos planeado grabar en dicho lugar.

Aunque hubo muchas falencias en el desarrollo de este cortometraje en cuanto a producción y sonido es importante resaltar el gran trabajo que tuvo el departamento de arte, al haber desarrollado a cabalidad la mayoría de los objetivos propuestos inicialmente, ya que uno de los mayores retos que tuvimos fue el de generar un cortometraje de época, lo cual implicaba un aumento en la producción y un mayor trabajo en cuanto a escenografía, ambientación y vestuario se refiere.