



Facultad de
Comunicación y Documentación

UNIVERSIDAD DE GRANADA

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

TRABAJO FIN DE GRADO

PREPRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE DE FICCIÓN:

YOU ONLY LIVE ONCE

Presentado por:

D. Carlos Linares Ávila

Tutores:

Prof. Dr. D. Jordi Alberich Pascual

Y

Prof. Dr. D. Francisco Javier Gómez Pérez

Curso académico 2016 / 2017

D. Jordi Alberich Pascual, tutor del trabajo titulado **Preproducción de un cortometraje de ficción** realizado por el alumno **D. Carlos Linares Ávila**, INFORMA que dicho trabajo cumple con los requisitos exigidos por el Reglamento sobre Trabajos Fin del Grado en *Comunicación Audiovisual* para su defensa.

Granada, 20 de junio de 2017

Fdo.: JORDI ALBERICH PASCUAL

D. Francisco Javier Gómez Pérez, tutor del trabajo titulado **Preproducción de un cortometraje de ficción** realizado por el alumno **D. Carlos Linares Ávila**, INFORMA que dicho trabajo cumple con los requisitos exigidos por el Reglamento sobre Trabajos Fin del Grado en *Comunicación Audiovisual* para su defensa.

Granada, 20 de junio de 2017

Fdo.: FRANCISCO JAVIER GÓMEZ PÉREZ

Por la presente deixo constancia de ser el/la autor/a del trabajo titulado **Preproducción de un cortometraje de ficción** que presento para la materia Trabajo Fin de Grado del Grado en Comunicación audiovisual, tutorizado por el profesor **D. Jordi Alberich Pascual** y por el profesor **D. Francisco Javier Gómez Pérez** durante el curso académico 2016- 2017.

Asumo la originalidad del trabajo y declaro que no he utilizado fuentes (tablas, textos, imágenes, medios audiovisuales, datos y software) sin citar debidamente, quedando la Facultad de Comunicación y Documentación de la Universidad de Granada exenta de toda obligación al respecto.

Autorizo a la Facultad de Comunicación y Documentación a utilizar este material para ser consultado con fines docentes dado que constituyen ejercicios académicos de uso interno.

20 / 06 / 2017

Fecha

Fdo: CARLOS LINARES ÁVILA

ÍNDICE

RESUMEN/ABSTRACT	- 9 -
1. INTRODUCCIÓN	- 11 -
1.1. Planteamiento	- 11 -
1.2. Estructura	- 12 -
1.3. Justificación del tema	- 14 -
2. OBJETIVOS	- 15 -
3. METODOLOGÍA.....	- 17 -
4. PREPRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE DE FICCIÓN: <i>YOU ONLY LIVE ONCE</i>	- 20 -
BLOQUE I	- 20 -
4.1. De la idea al guion	- 20 -
4.1.1. La idea como punto de partida	- 20 -
4.1.2. Intertextualidad fílmica y metacine	- 22 -
4.1.2.1. La intertextualidad como concepto cinematográfico	- 22 -
4.1.2.2. El metacine como concepto postmoderno	- 24 -
4.1.2.3. Metacine o cine dentro del cine	- 27 -
4.1.2.4. El cine como temática fílmica.....	- 27 -
4.1.2.5. Reflexibilidad cinematográfica	- 29 -
4.1.2.6. Intertextualidad fílmica	- 31 -
4.1.3. Referencias y precedentes en <i>You Only Live Once</i>	- 32 -
4.1.3.1. Cine como temática	- 32 -
4.1.3.2. Intertextualidad.....	- 34 -
4.1.3.3. Reflexión sobre el medio.....	- 36 -
4.1.4. Análisis del guion.....	- 37 -
4.1.4.1. El paradigma de Syd Field	- 37 -
4.1.4.2. Yves Lavandier	- 39 -
4.1.4.3. Teoría de los actantes	- 41 -
4.1.4.4. Vladimir Tzekov	- 44 -
BLOQUE II	- 46 -
4.2. Desglose del guion	- 46 -

4.3. Elaboración del plan de trabajo	- 47 -
4.4. Elaboración del presupuesto.....	- 48 -
4.5. La búsqueda de fuentes de financiación.....	- 49 -
4.6. Otros elementos de la producción previos al rodaje	- 50 -
5. CONCLUSIONES	- 51 -
6. BIBLIOGRAFÍA.....	- 53 -
7. FILMOGRAFÍA	- 54 -
8. ANEXOS	- 57 -
8.1. Idea de guion	
8.2. Guion <i>You Only Live Once</i>	
8.3. Glosario	
8.4. Desglose del guion	
8.5. Plan de trabajo	
8.6. Orden de trabajo	

RESUMEN/ABSTRACT

Resumen:

El presente Trabajo Fin de Grado “Preproducción de un cortometraje de ficción”, expone la preproducción del cortometraje *You Only Live Once*. Para ello, se ofrece en primer lugar un estudio de la cuestión metacinematográfica en relación al guion del cortometraje. A continuación, se realiza un análisis del mismo desde cuatro perspectivas diferentes. Por último, se incluye una breve introducción a las labores de producción previas al rodaje. Así, en la presente memoria se recoge tanto el trabajo académico, como el desarrollo práctico del proyecto presentado como anexo al final de la misma.

Palabras clave: Cortometraje, guion, preproducción, metacine, metaficción, intertextualidad, hipertextualidad, cine.

Abstract:

The present End of Degree Work “Preproduction of a short fiction”, explain the preproduction of the short movie *You Only Live Once*. To this end, a study of the meta-cinematographic question is offered in relation to the script of the short film. Then, an analysis of the script is made from four different perspectives. Finally, a brief introduction to pre-filming production is included. Thus, the present report includes both the academic work and the practical development of the project presented as an annex at the end of it.

Keywords: Short, script, preproduction, metacinema, metafiction, intertextuality, hypertextuality, cinema.

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Planteamiento

La presente memoria de Trabajo de Fin de Grado expone el proceso de preproducción de un cortometraje de ficción. La preproducción es entendida como la primera fase en la producción de una obra audiovisual, compuesta además por el rodaje, la postproducción y, en caso de tratarse de un producto audiovisual, la comercialización. Así pues, la preproducción contempla las actividades previas al rodaje e involucra tanto al equipo creativo como al equipo de producción. Por lo tanto, la presente memoria está dividida en dos bloques que atenderán a las distintas labores de ambos equipos en la preproducción del cortometraje *You Only Live Once*, elaborado por mí para este Trabajo Fin de Grado.

El bloque primero expondrá los elementos teóricos utilizados para la creación del guion¹. Quedan omitidas deliberadamente las labores creativas previas al rodaje que dependen de la figura del director, tales como la planificación o la dirección de actores. El criterio de exposición del conocimiento teórico está supeditado al proceso de creación, tanto en su selección como en el modo de la exposición. Es decir, la utilización de una u otra técnica de análisis para el proceso de creación determinará su presencia en el presente trabajo. Así mismo, se trata de exponer dicha teoría de forma aplicada al cortometraje de ficción. El bloque segundo contempla las labores del equipo de producción previas al rodaje desde un enfoque teórico y práctico, aunque omitiendo ciertos elementos prácticos como, por ejemplo, la confección de los presupuestos.

En definitiva, la selección de las tareas a estudio en el presente trabajo, basada exclusivamente en la fase de preproducción y con la figura del guionista-productor o *show runner* como referente, ofrece un proyecto cuyos cimientos están bien sentados para su consecución paralela o posterior. Federico Hernández Yedra será quien desarrolle en su Trabajo Fin de Grado las fases de rodaje, posproducción y comercialización del cortometraje de ficción *You Only Live Once*.

¹ En referencia a guion literario. Se prefiere eliminar el calificativo de “literario”, por las implicaciones que pueda conllevar aun tratándose de una cuestión meramente nominal.

1.2. Estructura

La presente memoria está constituida por ocho apartados, dos de los cuales se encuentran divididos a su vez en sub-apartados. La razón de ser de la estructura reside en la presentación de la forma más clara y sencilla posible tanto del contenido como del sentido del presente Trabajo Fin de Grado expuesto en el punto anterior.

El primer apartado, bajo el nombre de *Introducción*, queda dividido en tres puntos y pretende dar a conocer tanto las intenciones como el sentido de la memoria, poniendo en contexto el grueso del trabajo. El primero de estos tres puntos es el *Planteamiento*, donde se explica el sentido de la memoria y por qué se trabaja sobre unas cuestiones concretas del proceso de producción de un cortometraje de ficción. El segundo es la *Estructura*, concebida a modo de guía por las diferentes partes de la memoria, de modo que permita visualizarla en su conjunto. El tercer y último punto, *Justificación del tema elegido*, expone los motivos y razones por los que el Trabajo Fin de Grado versa sobre la preproducción de un cortometraje de ficción.

En el segundo apartado se presentan los *Objetivos* planteados de forma previa a la realización del trabajo, exponiendo una serie de fines de dos índoles diferenciadas entre lo académico y lo personal, cuya consecución deberá ser valorada en el apartado *Conclusiones*, al final de la memoria.

El apartado tercero o *Metodología*, conformaría el cierre de una aproximación más amplia al contenido del Trabajo Fin de Grado, siendo el último de los apartados estructurales básicos de toda memoria. En él se expone el modo en el que ha sido abordado tanto el trabajo como la investigación previa.

El más amplio en extensión y contenido es el apartado cuarto, que conforma el grueso de la memoria y del trabajo en sí. Bajo el nombre de *Preproducción de un cortometraje de ficción: You Only Live Once*, se establecen dos bloques diferenciados, el primero más extenso dedicado a labores del equipo creativo y el segundo más sucinto dedicado a labores del equipo de producción.

Así pues, el Bloque I contiene un solo punto subdividido a su vez en cuatro. El primero está dedicado a la idea como punto de partida del proyecto audiovisual. El segundo amplía a modo de investigación las posibilidades temáticas que ofrece la idea de partida, en este caso, la intertextualidad fílmica y el metacine. A continuación, la teoría expuesta en el punto anterior será aplicada al guion del cortometraje *You Only*

Live Once. Y el cuarto y último sub-apartado está dedicado al análisis del guion; no obstante, dentro de la denominación *análisis del guion* se incluyen procesos de análisis provenientes de distintas ramas de conocimiento y distintos autores.

El Bloque II está dedicado a labores del equipo de producción y se divide en seis puntos. El primero consiste en el desglose de producción del guion, estableciendo una lista de todos los elementos necesarios para el rodaje de este. A continuación, la elaboración de un plan de trabajo que organice las tareas a realizar desde el punto de vista de la producción. El tercer punto de este segundo bloque consiste en un comentario sobre los presupuestos que desarrollarían el proyecto. Después se realiza en el siguiente punto una búsqueda de financiación que cubra dichos presupuestos. Por último, otras cuestiones propias de la producción tales como la búsqueda de localizaciones, la organización de ensayos o la contratación.

Una vez cerrado el Bloque II y, por tanto, el apartado cuarto de la memoria, llegamos a las *Conclusiones*. En este quinto apartado deben ser valorados los objetivos establecidos al comienzo del trabajo, y ver cuáles han sido alcanzados y cuáles no, tratando de reflexionar especialmente sobre aquellos no cumplidos.

El sexto y séptimo apartado de la memoria constituyen respectivamente la bibliografía y la filmografía. Ciertamente podrían incluirse los filmes como una categoría más de la bibliografía, pero al tratarse de un Trabajo Fin de Grado sobre cuestiones propias del audiovisual, más concretamente del cine, parece conveniente establecer dicha separación, incluyendo en un único apartado las películas visionadas, estudiadas, citadas o nombradas para el presente trabajo.

Por último, el octavo apartado denominado *Anexos*, incluye todo aquel material resultado del trabajo realizado, que sin embargo resulta complementario a la presente memoria y no es entendido como contenido en sentido estricto de esta. Quedan diferenciados así, estos materiales creativos y relativos a la producción, con respecto al trabajo e investigación plasmados en la presente memoria. Se incluirán, pues, en este último apartado, bajo el nombre de anexos, todos los elementos relativos al proceso de confección del guion, así como el guion mismo del cortometraje *You Only Live Once*, además de documentos relativos al proceso de producción.

1.3. Justificación del tema

La realización de un Trabajo Fin de Grado puede abordarse desde muy distintos puntos de vista, siendo una propuesta ciertamente flexible. No obstante, es concebido desde la institución académica siempre como un trabajo de iniciación a la investigación. Por lo tanto, dentro de esta demanda investigadora, son varios los factores que pueden variar la concepción del alumno a la hora de abordar la realización de dicha tarea, o al menos, los factores que han determinado mi elección del tema elegido.

En primer lugar, es importante reflexionar acerca de la importancia de la teoría y la práctica en la rama de conocimiento en la que nos movemos y el interés concreto que uno mismo tenga. En lo que al cine respecta y atendiendo a mi interés personal, la teoría y la práctica van de la mano, apoyándose la una a la otra de forma complementaria. De este modo, no se pretendió llevar a cabo un caso estrictamente práctico, ni tampoco un ejercicio rigurosamente teórico.

Cabría pensar que, debido a la finalidad con la que se concibió el Trabajo Fin de Grado, lo más apropiado sería centrarse en una investigación teórica, sin embargo, por las características propias del Grado en Comunicación Audiovisual que ofrece la Universidad de Granada, con escasas prácticas relativas al cine, este trabajo final se convierte en una buena oportunidad para poner en práctica lo aprendido, conjuntando teoría y práctica.

Asimismo, afrontar el Trabajo Fin de Grado como un ejercicio de investigación preparatorio para una posible carrera académica, no ofrecía la motivación suficiente por la falta de un tema de interés sobre el que trabajar. Esto se debe a un bagaje teórico insuficiente para determinar dichos intereses académicos. Por lo que la tarea quedaría relegada a un mero ejercicio o entrenamiento.

Por estas razones, decidí llevar a cabo la preproducción de un cortometraje de ficción. Así podría realizar un ejercicio práctico, aplicar la teoría adquirida durante el grado y realizar una parte de investigación que soporte, enriquezca y complemente el resto del trabajo.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal del presente Trabajo Final de Grado es poner en práctica y reflexionar sobre la preproducción del cortometraje *You Only Live Once*, de modo que quede todo dispuesto para que, de forma inmediatamente posterior o en un plazo de tiempo mayor, puedan llevarse a cabo las fases de rodaje, postproducción y comercialización de dicha pieza audiovisual. De este objetivo principal se derivan una serie de objetivos secundarios académicos y otros objetivos más apegados a lo personal. Los primeros, que están relacionados con la consecución de la tarea en sí y del enriquecimiento intelectual, son estos cinco:

El primer objetivo secundario es llevar a cabo una investigación acerca de la intertextualidad fílmica y el metacine, utilizando recursos adecuados, válidos y que aporten consistencia, calidad y trasfondo al análisis y estudio del guion del cortometraje *You Only Live Once*. La razón de ser de este objetivo y la temática concreta a investigar es el contenido metafílmico presente en el guion objeto de estudio, que tiene el cine como principal temática y que será estudiado en el Bloque I del apartado cuarto de esta memoria.

Por lo tanto, se pretende como otro de estos objetivos, la correcta aplicación de los frutos de la investigación al análisis del guion. Resulta necesario saber extrapolar el conocimiento adquirido al contenido connotado o denotado en el trabajo de escritura realizado. Se trataría pues, de ver qué elementos metacinematográficos están presentes en el guion, de qué modo, si son explícitos o implícitos, o si son voluntarios o involuntarios.

El tercero de los objetivos secundarios consiste en partir de la investigación y el posterior análisis del guion para reflexionar acerca de la misma naturaleza fílmica. Aunque por las características del presente trabajo y su respectiva memoria, este sea un aspecto secundario con respecto al conjunto del trabajo y quede como algo diluido en los diferentes apartados de la memoria, es considerado un aspecto de trasfondo e imprescindible. Con llevar a cabo una reflexión de la naturaleza fílmica se hace referencia a que los elementos del trabajo, como son la investigación, la elaboración del guion o el análisis de este (Bloque I del apartado cuarto), contribuyan a reconsiderar bajo qué concepciones del arte cinematográfico se está trabajando. Es decir, una de las pretensiones del presente Trabajo Fin de Grado, es que sirva para tomar consciencia de

la concepción propia del audiovisual en general y del cine en concreto, y, a partir de esta reflexión, sentar en mayor o menor medida las características de proyectos concebidos en un futuro próximo, hasta que el continuo estudio de la teoría vuelva a redefinir dicha concepción.

Asimismo, en estrecha relación al punto tercero, se presenta como otro objetivo secundario atender a la cuestión de la autorreflexibilidad artística como necesidad de la época contemporánea. Se trata pues, de reflexionar sobre dicha cuestión, explicando en el apartado de conclusiones las impresiones al respecto, siendo conscientes de que no se trata de una pregunta a la que buscar respuesta, sino más bien un campo de especial interés de este trabajo.

Por último, el quinto objetivo implica la consecución del Trabajo Fin de Grado en tiempo y forma. Aunque pueda parecer una cuestión evidente, está lejos de ser baladí. Presentar una memoria que refleje el trabajo realizado dentro de las fechas establecidas desde la institución académica, respetando a su vez los plazos sugeridos por los tutores y obedeciendo unas normas formales preestablecidas, así como una exigencia mínima de calidad, es un objetivo secundario pero fundamental. En las conclusiones se deberá valorar la labor realizada con respecto a esta cuestión, reflexionando acerca del cumplimiento de plazos, la organización del tiempo o la calidad formal de la memoria en relación a los requisitos exigidos.

A su vez, se dan una serie de objetivos igualmente secundarios, pero más apegados a la cuestión personal que al ámbito académico y que, sin embargo, tienen igual consideración. No tiene cabida quizá un listado de estos para ser posteriormente retomados uno a uno en el apartado de conclusiones, pues son de aspectos generales y que pueden resultar algo evidentes. Se trata, en primer lugar, de la satisfacción personal con respecto al trabajo realizado, sobre todo tras la escritura del guion y con respecto a la sensación real de haber cumplido el objetivo principal expuesto en este apartado, planteando las bases de un proyecto sólido que pueda ser realizado posteriormente en un contexto no profesional. Pero también se pretende una satisfacción intelectual, es decir, ser consciente de haber adquirido nuevos conocimientos y perspectivas de la realidad, y así poder ver el Trabajo Fin de Grado como una oportunidad para el aprendizaje, la madurez intelectual y, en menor medida, la madurez personal.

3. METODOLOGÍA

La dinámica de trabajo se divide en dos mitades diferenciadas en relación a los dos bloques presentes en la memoria. La primera parte del trabajo consiste en un trabajo de investigación y en la creación de un guion de ficción. A continuación se comienza a redactar la memoria y, de forma paralela, se desarrolla la segunda parte, dedicada a las tareas de producción.

En un primer momento, la idea era elaborar un cortometraje de ficción de forma conjunta con Federico Hernández Yedra, siendo el cortometraje el nexo de unión entre ambos trabajos, por lo que los tutores nos plantearon que la mejor opción era dividir ambas memorias entre la labor creativa y la labor de producción. Sin embargo, debido a las facilidades de las que cada uno disponíamos en campos concretos, decidimos establecer la división entre guionista-productor o *show runner* y director. El problema que esta opción planteaba era la desigual división de contenidos del trabajo. Llevar a cabo toda la producción del cortometraje, además de la labor de investigación, creación y análisis que exigía la parte relativa al guion, no permitía la profundidad deseada, como sí lo hacía trabajar únicamente la labor del director. Por esta razón se decidió llevar a cabo esa separación, pero dividiendo también la labor de producción en preproducción por un lado y rodaje, postproducción y comercialización por otro.

A continuación, se escogió la temática del cortometraje. Primeramente se barajó la posibilidad de hacer un guion acerca de un grupo *skinhead*. Para ello se consultó bibliografía, tal como *Spirit of 69: A Skinhead Bible* (1994) de George Marshall o *Botas y tirantes. Una historia de decibelios* (2006) de Carles Viñas y se revisaron algunos filmes sobre la temática entre los que se encuentran *This is England* (2006), *Skinhead Attitude* (2003) o *La ola* (2008). Pero finalmente, se decidió abordar una temática más cercana a nuestro entorno. Además, las circunstancias sociales actuales obligaban al proyecto a ser tratado con un tacto especial. Así pues, como reflejo de nuestra realidad inmediata, tomamos el metacine como temática, tomando como punto de partida la idea de dos jóvenes que tratan de escribir un guion.

Por lo tanto, el siguiente paso fue la recopilación de materiales, tanto escritos como filmados, sobre la temática metacinematográfica, con el fin de llevar a cabo una investigación sobre la cuestión que enriqueciera la escritura del guion. No obstante, también se recopilaron materiales bibliográficos para el análisis de este.

Antes de comenzar a trabajar sobre la bibliografía recopilada, se presentó a los tutores un índice con los puntos concretos a tratar. Tras esto, pudo completarse con más precisión los materiales necesarios. Es decir, se amplió la investigación a campos que en un primer momento no estaban claros, como el punto 4.1.4. de la presente memoria, obligando a la búsqueda de nuevos materiales, en este ejemplo concreto, de análisis de guion.

La lectura de libros y artículos se llevó a cabo de forma paralela a la escritura del guion. Es esta quizá la parte más importante del trabajo realizado, donde se trató de poner en equilibrio el acto creativo de escritura y los conocimientos adquiridos durante la investigación, con el fin de reflejarlos en esta memoria, concretamente en Bloque I del apartado cuarto. El método de trabajo fue el siguiente:

El primer paso fue visionar una serie de filmes que resultaban interesantes por dos motivos, por su carácter intertextual y por su tono. La búsqueda de un tono concreto que pudiera servir como inspiración para el proceso creativo es la razón por la que las películas han sido visionadas en su mayoría de forma previa a la escritura del guion. La parte sucesiva, la más compleja de reflejar en la memoria, incluía la labor paralela de escribir el guion e investigar acerca de la temática de este, es decir, de la intertextualidad y el metacine.

Para elaborar el guion se siguieron métodos clásicos para la elaboración de relatos narrativos cinematográficos. Especialmente se acudió a *El libro del guion. Fundamentos para la escritura de guiones* de Field, pero también otros manuales fueron útiles en este proceso como *La dramaturgia* de Lavandier, aunque estos materiales cobrarán importancia en otro punto de la memoria. Así pues, se desarrolló una escaleta, un *story line*, una descripción pormenorizada de los personajes y demás elementos previos a la confección del guion.

Para la investigación se llevó a cabo una aproximación a los materiales teniendo siempre presente una serie de conceptos que se debían relacionar de un modo u otro entre sí y con otro conjunto de conceptos sobre los que se confeccionó el guion. Estos conceptos son la intertextualidad, el metacine, la autorreflexión artística, la postmodernidad, la cita y la narrativa; son trabajados a lo largo de los puntos 4.1.2. y 4.1.3. de esta memoria.

Puede parecer que lo más lógico y provechoso hubiera sido anteponer temporalmente la investigación y el estudio de los materiales seleccionados a la escritura del guion, otorgando así más consistencia a este. Sin embargo, la razón de ser de esta metodología no fue en ningún momento aplicar los conocimientos adquiridos tras la investigación con el fin de elaborar un guion más interesante o de mayor calidad, sino establecer relaciones entre los conceptos fundamentales del estudio y los aspectos del guion en pleno desarrollo para luego reflejarlos en la memoria. Es ahí donde reside el verdadero trabajo e interés; ver cómo los conceptos aparecen de un modo u otro relacionándose y fundiéndose entre sí, con el guion como contexto, de forma fortuita e intencionada al mismo tiempo, gracias a que las dos labores se llevaban a cabo a la vez.

Como punto final del Bloque I, se llevó a cabo una serie de análisis del guion, una vez finalizado este. Para ello se utilizaron diferentes técnicas venidas de distintos autores y campos de conocimiento con el fin de dibujar con mayor precisión el resultado del proceso de creación.

Llegados a este punto, se redactó la presente memoria hasta finalizar el Bloque I. El proceso de redacción fue considerablemente lento. Se trató de trabajar a razón de una página al día, con el fin de establecer un avance constante sin que ocupase nunca más de dos horas. No obstante, algunos días no daban de sí más que para un párrafo, y en otros se redactaban, con las ideas más claras, varias páginas.

El Bloque II, al contrario que la primera mitad del trabajo, se realizó de forma paralela a la redacción de la memoria. Esto es debido a dos razones, la primera es el carácter práctico de la tarea y la segunda es la relación binaria entre trabajo y memoria, a diferencia de la primera mitad que comprendía tres componentes (investigación, escritura del guion y redacción de la memoria) que era más complejo llevar a cabo al mismo tiempo. Una vez redactada la memoria se debían poner en cuestión los objetivos planteados al principio de esta. Las conclusiones tenían, pues, que dar cuenta del trabajo realizado en los términos previamente planteados, tanto a nivel académico como personal.

Por último, se plantea como imprescindible una pormenorizada labor de corrección, donde entra en juego la labor de los tutores.

4. PREPRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE DE FICCIÓN: *YOU ONLY LIVE ONCE*

BLOQUE I

4.1. De la idea al guion

4.1.1. La idea como punto de partida

El sentido primero que dio origen al guion *You Only Live Once* era contar una historia lo más cercana posible a mi contexto, de modo que fuese más sencillo obtener un resultado creíble y natural, más auténtico de lo que hubiese resultado al hablar de cuestiones ajenas. Por esta razón se decidió representar una situación semejante a la nuestra en la actualidad. *You Only Live Once* cuenta la historia de dos jóvenes a quienes se les encarga la confección de un guion que no logran acabar.

Esta premisa tan sencilla se entendió desde un primer momento con una finalidad particular: albergar una serie de elementos de interés cinematográfico que deseaba explotar desde hace tiempo; referencias extraídas de diversas fuentes audiovisuales e ideas desarrolladas a partir de las mismas, más apegadas a la imagen que al desarrollo narrativo y que veremos en el punto 4.1.3. del presente apartado. Podemos afirmar que la idea del guion siempre tuvo una suerte de preclara separación entre las imágenes y el desarrollo de la historia, separación que puede ser considerada un error por aquellos que defiendan la imagen como elemento fundamental del cine al que se debe supeditar el contenido narrativo, es decir, que las imágenes sean las que cuenten la historia. No obstante, esta separación pretende evidenciar la importancia y la fuerza de la imagen en el cine, no frente al uso indiscriminado del diálogo, sino en contraposición a la narratividad misma.

De esta manera, tanto la temática metacinematográfica de la historia, como la gran importancia de las referencias, contenido intertextual también considerado como elemento metafílmico, daban pie de forma inmediata al estudio de la intertextualidad y el cine dentro del cine. Según la metodología explicada en el apartado anterior, el avance conjunto de la investigación teórica, expuesta en el punto 4.1.2. del presente apartado, y la confección del guion, han dado como resultado una serie de reflexiones redactadas sobre el carácter intertextual del guion y recogidas en el punto 4.1.3. del presente apartado.

Sin embargo, así como en el apartado tercero de esta memoria, dedicado a la metodología, se enumeran los conceptos presentes durante el trabajo de investigación, cabe detenerse ahora en los conceptos sobre los que se sustenta la confección del guion, ya que están relacionados los unos con los otros y conforman una importante, aunque secundaria conexión entre la investigación y el guion, siendo el estudio de las referencias y citas intertextuales la principal cuestión a estudio que relaciona ambas tareas.

En primer lugar, está latente en todo momento la cuestión del presente como una inquietud sin respuesta y, en cierto modo, sin pregunta que responder. Hablamos del presente como parte de nuestra realidad temporal y la relación de este presente con el presente del cine narrativo, una relación que es mostrada de forma sutil a través de algunas imágenes, parte del conflicto de la trama o el uso irónico del título; Y.O.L.O. es el acrónimo de *You Only Live Once*, traducido como ‘sólo se vive una vez’, un apotegma viralizado en Internet por jóvenes adolescentes con el mismo sentido del *carpe diem*. Aunque esta es una materia propia de la teoría cinematográfica para cuya reflexión no hay espacio en el presente trabajo, cabe destacar su importancia como punto de partida para la conformación de la idea por la siguiente razón: la ya nombrada inquietud reside en una sensación dispar entre el presente temporal real y el presente cinematográfico, ambos inevitables y contruidos sobre narraciones pasadas y futuras, pero mientras el primero es una realidad caótica, el segundo es una construcción ordenada dependiente hasta tal punto de la narración, que deviene una especie de presente “narrativizado”, por lo que esta segunda posibilidad, en cuanto preconcepción ordenada y alejada de lo caótico, deviene un elemento extraño, perverso o, por lo menos, diferente.

El tema amoroso es el segundo de los aspectos importantes sobre el que fue concebido el guion del cortometraje. Concretamente, acerca de la desesperación ante la imposibilidad de la consecución amorosa y la negación de la espera pasiva, situación que deriva en un equilibrio necesario pero complejo.

Por último, estuvo presente la problemática de la motivación, ligado a la existencia o no de un sentido vital a largo plazo o, al menos, un sentido inmediato, cuya ausencia puede derivar en un bloqueo de la voluntad.

4.1.2. Intertextualidad fílmica y metacine

El presente punto sigue la estructura propuesta por Ángela García-Manso en (*Séptimo Arte*)² *Intertextualidad fílmica y metacine* en el estudio de la cuestión. No obstante, se trata de una estructura coincidente en muchos aspectos con la propuesta de otros autores como el profesor Luis Navarrete. Asimismo se han considerado e incluido elementos ajenos a dicha estructura provenientes de otras fuentes, destacando lo referido a la relación entre postmodernidad y metaficción. Además, se han consultado en la medida de lo posible las fuentes originales, figurando como parte de la bibliografía de la presente memoria.

4.1.2.1. La intertextualidad como concepto cinematográfico

Podemos definir la intertextualidad como las relaciones que se establecen en un texto determinado para con otros textos. Estas relaciones pueden ser de distinta índole y estar presentes de forma explícita o implícita. Tal y como explica Ángela García-Manso en su libro (*Séptimo arte*)² *Intertextualidad fílmica y metacine*, fue la teórica búlgara Julia Kristeva quien introdujo el término intertextualidad a partir del concepto de dialogismo de Mijail Bajtin². Se parte, en definitiva, de la expresión como fruto insalvable de su relación con otras expresiones anteriores o simultáneas. Así, el concepto de intertextualidad “[...] tiene un carácter generalizador que designa diferentes tipos de relaciones concretas entre textos como collage, cita, alusión, pastiche, centón, parodia o paráfrasis” (García-Manso, 2012:20).

En esta línea, el crítico y teórico francés Roland Barthes define el texto como un “tejido nuevo de citas pretéritas” (Barthes, 1968) y establece la intertextualidad como condición inherente de todo texto. No obstante con “citas” hace referencia a un modo amplio de estas relaciones que van desde referencias explícitas hasta coincidencias de códigos, género y en definitiva, huellas de un lenguaje y cultura preexistente: “El intertexto es un campo general de fórmulas anónimas, cuyo origen se puede raras veces localizar, de citas inconscientes o automáticas, no puestas entre comillas” (Barthes, 1968).

Gerard Genette habla en *Palimpsestos: literatura en segundo grado*, del año 1982, sobre el concepto de transtextualidad, que se define como “todo lo que pone al texto en relación, manifiesta o secreta, con otros” (Genette, 1982). El término

²Julia Kristeva acuña el término intertextualidad en su artículo “Bakhtine, le mot, le dialogue et le roman” del número 229 de *Critique*, correspondiente a abril de 1967.

palimpsestos es escogido por Genette acertadamente, pues designa al manuscrito que todavía conserva huellas de escritura anterior sobre la misma superficie, borrada de forma expresa para albergar la nueva escritura. El de transtextualidad se trata, en definitiva, de un concepto más amplio que incluye tanto la intertextualidad como cuatro opciones más. Será Robert Stan, profesor de estudios cinematográficos en la Universidad de Nueva York, quien extrapole al cine los cinco conceptos que conforman la transtextualidad.

Estos conceptos aparecen y se desarrollan en torno a la teoría literaria. Es a raíz de esta cuando comienza a teorizarse la intertextualidad como un concepto artístico en términos generales. Así, el semiólogo italiano Cesare Segre propone el término interdiscursividad como “la relación semiológica que se establece entre un texto literario y otras artes” (García-Manso, 2012:25). Se constata que toda manifestación artística muestra en sus obras relaciones intertextuales a lo largo de su historia. Del mismo modo, la Literatura Comparada se consagra como disciplina en el siglo XX y es el campo más influyente de la comparatística, siendo predecesor del arte comparado. No obstante, las relaciones entre las distintas artes son algo tan antiguo como el arte mismo.

Por añadidura, el cine ha mantenido desde sus inicios unas ricas relaciones intertextuales para con las demás artes. Su propia naturaleza auditiva, visual y de capacidad narrativa, le ha permitido servirse de las demás artes para generar su propia esencia artística, sea cual sea esta. El teórico italiano Ricciotto Canudo, apegado al beligerante grupo vanguardista de los futuristas, acuñó en su *Manifiesto de las siete artes* (1911) el término Séptimo Arte. En este texto que arremetía contra los “tenderos del cine”, se ve la cinematografía como el arte aglutinador de todas las demás artes, tal y como en su momento se dijo de la ópera.

En conclusión, aunque ciertamente muy pocos teóricos compartirán la idea del cine como culmen artístico, la efusividad de Canudo ejemplifica la fácil relación entre el cine y las demás disciplinas artísticas (tal y como son concebidas a partir del Renacimiento), y efectivamente, la historia del cine está repleta de vínculos con la literatura, pintura, música, arquitectura, escultura y fotografía.

4.1.2.2. El metacine como concepto postmoderno

Únicamente en la actualidad se convive a nivel artístico y cultural con la totalidad de la historia del arte. Por ejemplo, en los corrales de comedias durante el Siglo de Oro español no se llevaban a escena piezas del teatro clásico. No resultaban de interés. De este modo, y obviando la insalvable deuda de cualquier elemento artístico en cualquier época con sus precedentes, hasta hace bien poco el interés artístico no escapaba de su propia contemporaneidad. Igor Fiódorovich Stravinski introduce la cita como parte fundamental de su obra musical en la primera mitad del siglo XX. Su estilo es pura referencia, rompiendo con la demanda musical de su época. En consecuencia, el objeto de análisis deviene la pieza en sí, restando importancia al contenido en una suerte de precedente estructuralista.

Ahora bien, ¿qué diferencia la cita de Stravinski, de la reproducción de *El rapto de Europa* de Tiziano en el tapiz que contiene *La fábula de Aracne (Las hilanderas)* de Velázquez? ¿O, del mismo modo, la inclusión de una coreografía clásica en una obra de teatro contemporáneo, de los elementos de la *Odisea* homérica presentes en la *Eneida* de Virgilio? La respuesta a estas preguntas es demasiado compleja para ser completamente respondida en el presente trabajo, no obstante, la idea que asumimos es que la semejanza entre estos ejemplos de intertextualidad no es de carácter formal, sino conceptual.

Desde que el término postmodernidad fue utilizado por Jean-François Lyotard en *La Condition postmoderne: Rapport sur le savoir* (1979), se ha venido empleando para referirse a un amplio número de movimientos artísticos, filosóficos y culturales del siglo XX, siendo muy compleja una definición precisa del concepto. En cambio, existen una serie de rasgos de condición generalista que pueden concebirse dentro de este. Son, por ejemplo, el abandono de los grandes relatos, la liberación del logocentrismo tanto en el campo artístico como filosófico, la negación de los rasgos metafísicos clásicos aún existentes o la aceptación de una concepción ontológica caótica, fragmentaria y contradictoria. Algunos teóricos afirman que el primer pensador postmoderno fue Friedrich Nietzsche, pero más allá de concreciones nominales otros filósofos caminaron con anterioridad en un sentido cuanto menos semejante, como Baruch Spinoza. Posteriormente, podemos nombrar una serie de pensadores cuyas ideas de un modo u otro sirven para sustentar un arte que encaja dentro de la amalgama postmoderna y

sobre el que se basa de forma somera la concepción del cortometraje *You Only Live Once*. Esta mezcolanza aparentemente aleatoria de pensadores provenientes de la filosofía y el teatro incluye a Gilles Deleuze, Emmanuel Levinas, Michel Foucault, Bertolt Brecht o Antonin Artaud.

Más circunscrita a nuestro entorno, esta concepción artística sobre la que se pensó el presente Trabajo Fin de Grado, corresponde también a la compañía teatral Vladimir Tzekov, dirigida por Manuel Bonillo. Y, aunque resulta imposible resumirla en un único párrafo, sus ideas fundamentales son las referidas a lo contemporáneo:

Podemos abordar una definición de lo contemporáneo desde tres puntos de vista. En primer lugar lo contemporáneo es simulacro. Un simulacro es según Platón aquello que *Es* y no *Es* al mismo tiempo (como cualquier cosa que no *es* una Idea, pero al no participar de ninguna Idea *Es* en cuanto a original) quebrantando el principio de no contradicción aristotélico (*No se puede ser y no ser al mismo tiempo*). Guarda relación con lo que Antonin Artaud denomina lo “virtual” en *El teatro y su doble* (1938). Lo contemporáneo, en segundo lugar, es no narrativo, según el filósofo francés Paul Ricoeur. Si se respeta el axioma de Aristóteles, sólo se puede ser y no ser a través de un cambio cronológico dentro de una narrativa. Por último, lo contemporáneo es lo contradictorio, lo que es y no es a la vez. Así pues, el teatro contemporáneo rechaza la narrativa, al ser la narrativa inherente a la causalidad, que, por lo tanto, respeta el principio de no contradicción y acepta tácitamente la existencia metafísica de una causa última, llamémosle esencia, Idea o Dios, ocultando así, en vez de aceptarla, la evidencia de una realidad caótica. Dicha categorización narrativa debería ser llevada a cabo por nuestro cerebro como mecanismo de supervivencia pero quizá no en el acto artístico (Bonillo, 2009).

Con la aparición de la fotografía y del cine a principios y finales del siglo XIX respectivamente, se diluye la voluntad de representación de las artes plásticas y escénicas durante el siglo XX. Al mismo tiempo se agota la figura del genio creador propia del Romanticismo del XIX, cuya concepción del arte residía en la expresión de su *yo* interior. Por consiguiente, al dejar atrás la imitación de la naturaleza y haberse cuestionado la expresión subjetiva interna decimonónica, la tendencia se vuelve autorreflexiva. Y esta reflexión sobre el propio lenguaje, en un contexto en el que se convive con la totalidad de la historia del arte, adquiere un carácter “meta-artístico”: metateatral, metacinematográfico, etc.

[...] los postmodernos no sólo se muestran decididos a anular todo compromiso con la realidad, sino que además prescinden de todo gesto revolucionario de ruptura: en lugar de esforzarse por crear una ilusión de verdad, hacen todo lo posible por poner de manifiesto la naturaleza ficticia de sus representaciones o bien recurriendo directamente a los metalenguajes para desmentir la falsa apariencia de verdad por ellos creada, como hace el arte metaficcional (Wibrow, 2003:73).

Sin embargo, el cine, que en sus comienzos inciertos se apega al teatro, se consolida con la capacidad reproductiva e imitativa del que carece este. Así pues, mientras que en el siglo XX se desarrolla el teatro contemporáneo, el cine se proyecta como continuación de un teatro romántico psicologista y narrativo. En tales circunstancias, más allá de las Vanguardias de principios de siglo y sus repercusiones, podemos hablar de una tendencia general opuesta a la del teatro o las artes plásticas e incluso la fotografía, cuyas vías de lo contemporáneo han sido más exploradas y, sobre todo, más aceptadas por el conjunto de la sociedad. Entonces, ¿dónde radica la contemporaneidad en el cine? ¿Qué es el cine contemporáneo? Quizá se base en elementos propios de la contemporaneidad que se enmarcan necesariamente en un envoltorio narrativo. El cine no ha conseguido en términos generales, como sí lo ha hecho el teatro, eliminar casi por completo la narratividad pero sí ha conseguido relegarla a un plano fútil, elevando otros aspectos como esenciales. Además de incluir estos elementos distanciadores en el sentido brechtiano de la palabra, irónicos, autorreflexivos y metaficcionales.

El impulso postmoderno persigue subvertir el discurso logocéntrico tradicional y aceptar la contingencia, la fragmentación y la discontinuidad, rompiendo los límites genéricos e incluyendo en su reflexividad su propia crítica con el recurso a la parodia y la ironía (González, 1991).

En conclusión, esta intertextualidad, la cita, el metalenguaje, la ironía, la mezcla, el pastiche o el collage, son elementos con un sentido propio dentro de la postmodernidad. Nos encontramos en la era del *remix* tal y como explica el documental *Everything is a remix* (2014) de Kirby Ferguson. Así, la intertextualidad, aun presente durante toda la historia del arte, comienza a tomar un nuevo sentido, no a nivel formal, pero sí conceptual, en la época contemporánea. El fenómeno metacinematográfico llega a su culmen, no por casualidad, a finales de la década de los sesenta del siglo XX, relacionándose estrechamente con la condición postmoderna.

4.1.2.3. Metacine o cine dentro del cine

El metacine es cine autorreferencial, autorreflexivo, esto es, la expresión fílmica que habla, de un modo u otro sobre el cine. El término metacine deriva de la lingüística:

El término metalenguaje fue introducido por los logicistas de la Escuela de Viena (Carnap) y por la Escuela polaca ante la necesidad de distinguir claramente la lengua de la que hablamos de la lengua que hablamos (Navarrete, 2011:3).

Existen varias clasificaciones con respecto al modo en el que puede presentarse lo metaafílmico. José Luis Navarrete Cardero, profesor en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla, diferencia cuatro posibilidades: la mostración como una exacerbación tal de la espectacularidad artificiosa, que rompe con la salvaguarda de un realismo invisible; la citación, denominación que engloba todo el fenómeno intertextual; el cine como discurso reflexivo; y el cine con el propio cine como temática o fondo argumental.

Sin embargo, en aras de la simplicidad y no considerando una cuestión trascendental la cuestión clasificatoria, en la presente memoria atenderemos a la clasificación realizada por la ya nombrada Angélica García-Manso, quien divide lo metacinematográfico en cine como tema del cine, el cine autorreflexivo y la intertextualidad fílmica. Es necesario, no obstante, tener en cuenta que estas no son tres categorías donde colocar un elemento fílmico, sino tres sentidos que pueden estar presentes en dicho elemento al mismo tiempo. Un elemento cinematográfico en la trama de un film puede ser una cita intertextual y constituye por tanto una autoconsciencia reflexiva del medio.

4.1.2.4. El cine como temática fílmica

Estamos en el caso de películas “[...] en las que el propio cine o el mundo que gira en torno al mismo, ocupan un lugar primordial en su trama” (García-Manso, 2012:55). La historia del medio ha dejado renombrados ejemplos muy tempranos de inclusión del cine como elemento más o menos notorio de la temática o la historia. En Inglaterra Robert W. Paul dirige *The country man and the Cinematograph* en 1901. Un año más tarde en Estados Unidos Edwing S. Porter se sitúa al frente de *Uncle Josh at the Moving*

Picture Show y en 1904 se rueda el documental *The Story that Biograph Told*, de autor desconocido, donde se recopilan filmes y acontecimientos de la productora.

Con la finalidad de agrupar ciertas características generales de los argumentos metafílmicos y así nombrar de forma más ordenada algunos ejemplos que nos ha dejado la historia del cine, García-Manso divide diez posibles caminos en el cine como temática fílmica, que se relacionan entre sí:

En primer lugar encontramos el desarrollo en sentido creativo de una película. Son aquellas películas en las que se tratan las vicisitudes del acto creativo en general, acercándose más o menos a conceptos como el de artista, el autor o el genio. Ejemplos de esto son *Adaptation* (Spike Jonze, 2002), en la que Charlie Kaufman, interpretado por Nicolas Cage, se enfrenta a la escritura de una adaptación cinematográfica; *Ocho y medio* (Federico Fellini, 1963) sobre la crisis de un director consagrado al rodar su nueva película; *El juego de Hollywood* (Robert Altman, 1992); o *Abril* (Nani Moretti, 1998).

Por otro lado, el rodaje mismo del film como trasfondo ha dejado grandes películas como *El hombre de la cámara* (Dziga Vertov, 1929), *La noche americana* (François Truffaut, 1973), *El estado de las cosas* (Wim Wenders, 1982), *A través de los olivos* (Abbas Kiarostami, 1994) o *La niña de tus ojos* (Fernando Trueba, 1998).

A su vez, encontramos películas cuyos protagonistas son directores o actores de cine en la diégesis. Es el caso de *Espejismos* (King Vidor, 1928), *Ginger y Fred* (Federico Fellini, 1985) o *Un final made in Hollywood* (Woody Allen, 2002). O bien personajes relacionados de otro modo con la industria: *Cautivos del mal* (Vicente Minnelli, 1952) o *The Majestic* (Frank Darabont, 2001).

En cuarto lugar tenemos una “Exploración del proceder cinematográfico, tal y como ocurre en *La ventana indiscreta* (1954)” (García-Manso, 2012:64).

A continuación está la recreación de momentos e hitos claves de la historia del medio. *Viaje a ninguna parte* (Fernando Fernán Gómez, 1986), *Como plaga de langosta* (John Schlesinger, 1975) y *The artist* (Michel Hazanavicius, 2011) son buenos ejemplos de esto.

Encontramos la inclusión de proyecciones cinematográficas en *Cinema Paradiso* (Giuseppe Tornatore, 1988), *La rosa púrpura del Cairo* (Woody Allen, 1985) o *El espíritu de la colmena* (Víctor Erice, 1973).

La séptima posibilidad es la interpelación al público por parte de los actores como en *El trío de la vendimia* (Wilhelm Thiele, 1930) o por el director, *El testamento del Doctor Cordelier* (Jean Renoir, 1960). Así lo incluye García-Manso, haciéndose eco de las ideas de Pérez Bowie.

Son dignas de agrupar aparte las biografías más o menos alejadas de la realidad de personajes conocidos del medio. *Gods and Monster* (Bill Condon, 1998) trata el final de la carrera de James Whale y *La sombra del vampiro* (Elias Merhige, 2000) ficcionaliza la figura del actor Max Schreck como un auténtico vampiro durante el rodaje de *Nosferatu* (Friedrich Wilhelm Murnau, 1922). Cabe nombrar algunos alegatos de la libertad de expresión en el cine como *Érase una vez en el cine* (Mohsen Makhmalbaf, 1992).

Por último, encontramos la cinefilia como elemento fundamental de la temática en *Los soñadores* (Bernardo Bertolucci, 2003) o *Sueños de un seductor* (Herbert Ross, 1972) en la que Allan Felix, interpretado por Woody Allen, es un crítico de cine a quien se le aparece su admirado Humphrey Bogart para ayudarlo a conocer mujeres. En definitiva, más allá del interés real por las distintas agrupaciones y el mayor o menor acierto con algunas de ellas, la clasificación sirve para mostrar el gran número de películas existentes con el cine mismo como temática principal o secundaria.

4.1.2.5. Reflexibilidad cinematográfica

Angélica García-Manso concibe la reflexibilidad en el cine como la ruptura de la narración clásica, en relación, según una interpretación personal de esta idea de la autora, al Método de Representación Institucional, término propuesto por Noël Burch que hace referencia al estilo exportado por la industria norteamericana y apegado a la apariencia de realidad así como al ocultamiento de la presencia de la cámara.

La segunda categoría de metacine da cabida a aquellos ejercicios fílmicos que transgreden las convenciones de la narración clásica a través de diversos mecanismos y con intensidad variable para proponer una reflexión sobre sus propios medios expresivos (García-Manso, 2012:73).

La autora ejemplifica esta cuestión con las Vanguardias artísticas de la segunda década del siglo XX y los trabajos en Alemania de Hans Richter, Viking Eggeling o Walter Ruttmann; y Fernand Leger, Henri Chomette, Artaud, Man Ray, Buñuel o Cocteau en Francia. Y defiende lo siguiente:

[...] la reflexividad fílmica descrita a lo largo del presente epígrafe se encuentra en los límites del concepto de metacine, pues, a pesar de que implica la consideración del arte cinematográfico como sujeto y objeto de sí mismo, no puede afirmarse que constituya, stricto sensu, una forma de cine dentro del cine tan evidente y definitiva como lo son la categoría previamente analizada y la que pasamos a considerar a continuación (García-Manso, 2012:75).

Empero, a tenor de como describe la autora el acto de autorreflexión fílmico, entendido como una categoría concreta dentro de otro cajón denominado metacine, cabe pensar que conduce a una aceptación tácita de la narración clásica como el modo “neutro” de narración e incluso concluye en la narración como inherente a la expresión cinematográfica. Por esta razón se ve obligada a ejemplificar con las Vanguardias de principios del siglo.

El desacierto se produce al tratar de definir el concepto contraponiéndolo a la convención de la narración clásica, pero también en entenderlo como una forma concreta de hacer cine. Consideramos, pues, la autorreflexión en el cine como algo más trascendente que una categoría ejemplificada con Ruttmann o Man Ray. De hecho, cualquiera de las otras dos “categorías” que la autora considera “más” propiamente metacine, conllevan en sí una autoconcepción del medio, es decir, una autorreflexión más o menos explícita, por lo que este apartado fagocitaría a los otros dos.

Así, al contrario que la autora, consideramos que la autorreflexión es la expresión más interesante y propiamente metafílmica, que se expresa desde las Vanguardias a través de multitud de elementos y apuestas por parte de los creadores. Es un concepto propio de la postmodernidad. La intertextualidad incluye autorreflexión y, de forma más pobre y vacua, también la inclusión del propio cine como tema fílmico.

Un ejemplo de lo sutil que puede llegar a ser la autorreflexión cinematográfica alejada del cine como temática fílmica, de la intertextualidad y, por supuesto de la autorreflexión tal y como la encorseta García-Manso, es la escena de *Magia a la luz de la luna* (Woody Allen, 2014) en la que los personajes interpretados por Colin Firth y

Emma Stone abren las puertas del observatorio para ver las estrellas. La apertura, el fondo liso y azul, puede interpretarse como una metáfora del mismo cine. Y el plano metafórico es una de las múltiples formas de reflexión, de escape, en este caso momentáneo, del predominio narrativo. En *Saló o los 120 días de Sodoma* (Pier Paolo Pasolini, 1975) el plano metafórico tiene tanta fuerza durante todo el film que supedita al plano narrativo.

4.1.2.6. Intertextualidad fílmica

Gerard Genette en su libro *Palimpsestos* estudia hacia 1982 la intertextualidad en la literatura (Genette, 1982). En relación al cine, el filósofo norteamericano Noël Carroll, dedica entre sus estudios sobre cine algunas publicaciones a la intertextualidad, como *The future of Allusion: Hollywood in the Seventies (And Beyond)* en 1982. En él explica cómo a finales de los sesenta y durante toda la década de los setenta se produjo un boom autorreferencial en el medio cinematográfico. Este se debía a dos cuestiones: las primeras generaciones de directores cinéfilos habían cursado estudios específicos de cine y tenían una voluntad en generar una herencia cultural común a través de referencias comunes.

Cabe nombrar al teórico del cine francés Christian Metz, quien realizó breves aportaciones y cuyos estudios sobre metacine se acercan más al cine como tema fílmico. No obstante, Metz se convierte en precedente de una teoría de la intertextualidad compleja y sistematizada. Por último, para cerrar este brevísimo repaso del estado de la cuestión, el profesor norteamericano Robert Stam extrapoló la idea de transtextualidad de Gerard Genette al campo cinematográfico, así como los distintos conceptos que estaban implicados dentro de dicha idea:

En primer lugar Genette consideraba la intertextualidad como la convivencia de textos bajo las formas de cita, alusión o plagio. En su extrapolación al cine Stam considera la cita como la inclusión de fragmentos de otras películas como en las ya nombradas *La rosa púrpura del Cairo* (Woody Allen, 1985) y *El espíritu de la colmena* (Víctor Erice, 1973), mientras que la alusión quedaría en una simple evocación. Stam amplía la intertextualidad a posibilidades concretas del medio como la aparición de celebridades o familiares que las aludan, la autorreferencialidad espectacular o *mise en abyme*, la autocita y la intertextualidad falsa.

A continuación, el paratexto o la paratextualidad es a partir de Genette “la relación que el texto literario mantiene con el título, subtítulo, intertítulos, prefacio, epílogo, notas a pie de página, ilustraciones, cubierta, etc. Declaraciones de actores y directores, notas de prensa... Es decir, todas las cuestiones que operan al margen de la película en sí se denominan paratextos” (García-Manso, 2012:91). En tercer lugar la metatextualidad es concebida como las relaciones críticas que unen un texto con otro. Y en cuarto lugar, la architextualidad hace referencia al texto en relación con el conjunto categórico al que pertenece, por ejemplo una taxonomía genérica.

Por último, la hipertextualidad es la relación entre el texto B y el texto A, el derivado y su fuente, es decir, entre el hipertexto y el hipotexto, produciéndose el trasvase de un modo concreto, a menudo de forma reinterpretaiva. Stam comenta la posible actualización del hipertexto con textos contemporáneos, su desvirtuación mediante la parodia o la inconcreción o difusión del hipotexto.

4.1.3. Referencias y precedentes en *You Only Live Once*

Una vez planteadas brevemente algunas cuestiones referentes a la intertextualidad y el metacine, podemos establecer las conexiones pertinentes con el guion del cortometraje *You Only Live Once*. Para ello, se comentarán primeramente los elementos temáticos relativos al cine, se revisarán las relaciones intertextuales propias del guion y, por último, se tratará de exponer dónde reside lo autorreflexivo y con qué sentido fue introducido. Seguimos, por lo tanto, la estructura propuesta por García-Manso para desarrollar estos aspectos al igual que se hizo en el punto anterior.

4.1.3.1. Cine como temática

You Only Live Once tiene varios temas de trasfondo, tal y como se comentó en el punto 4.1.1. Son el presente como parte de nuestra realidad temporal en relación con el presente del cine narrativo, la dificultad de la búsqueda amorosa y el bloqueo de la voluntad por la falta de un sentido vital. Para tratar estas ideas resulta apropiado su desarrollo en un contexto narrativo, en nuestro caso, a través de la historia de dos jóvenes a quienes se les encarga un guion de cine, aunque no se comenta en ningún momento para qué es el guion, quién se lo ha encargado o si se trata de un cortometraje o un largometraje. Esta elección conecta de lleno el guion de *You Only Live Once* con un enorme número de películas precedentes que tienen la labor del guionista como parte de su trama.

Si atendemos a las posibilidades expuestas en el punto 4.1.2 de la presente memoria, observamos la coincidencia con dos de estos conjuntos de películas:

En primer lugar, *You Only Live Once* cuenta el proceso creativo de un film, concretamente en lo que se refiere a la elaboración del guion. Así ocurre, por ejemplo en la ya comentada *Adaptation* (Spike Jonze, 2002), donde el protagonista trata de escribir un guion adaptando una novela, causándole un auténtico quebradero de cabeza, tal y como les ocurre a los protagonistas de nuestro guion.

En segundo lugar, comparte cajón con las películas en las que aparecen personajes de ficción vinculados a la industria cinematográfica. Algunos ejemplos de filmes sobre guionistas son los siguientes: *Trumbo* (Roy Roach, 2015), sobre la situación de Dalton Trumbo durante la caza de brujas en Estado Unidos; *Siete psicópatas* (Martin MacDonagh, 2012) relata en clave de comedia la búsqueda de inspiración de un guionista ayudado por sus amigos; en *Midnight in Paris* (Woody Allen, 2011) Owen Wilson interpreta a un guionista televisivo que viaja mágicamente al París de los años veinte; *H Story* (Nobuhiro Suwa, 2001), film japonés acerca de la realización de un remake de *Hiroshima mon amour* (Alain Resnais, 1959); *Barton Fink* (Joel Coen, 1991), en la que un guionista sufre un bloqueo mental tratando de escribir sobre el luchador Wallace Berry. *La tapadera* (Martin Ritt, 1979) cuenta cómo una serie de guionistas pagan a un testaferro (Woody Allen) como responsable autoral durante la caza de brujas; *En un lugar solitario* (Nicholas Ray, 1950) hace cine negro con la adaptación de un pésimo *best-seller* como desencadenante de la acción; en *El crepúsculo de los dioses* (Billy Wilder, 1950) un escritor sin éxito comercial se refugia en la casa de una antigua estrella del cine a quien ayudará a corregir un guion propio.

No obstante, el interés de esta elección para la trama de *You Only Live Once* no reside únicamente en la elección de un marco para la expresión de ideas y desarrollo de temas. Ciertamente, es posible cambiar el “envoltorio” dramático con el fin de expresar lo mismo, pero la intención tras la elección de un argumento metafílmico es la de conectar la mayor cantidad posible de elementos con lo autoreflexivo. Así, con una trama sobre el cine, el guion construye el primer escalón de profundidad en cuanto a la propia consideración del medio cinematográfico sobre el que se está expresando. Efectivamente, el cine sobre el cine es la forma más evidente y simple que conlleva una reflexión sobre el medio, por lo que suele ser usado a menudo por directores y guionistas amateurs en sus primeras producciones.

En conclusión, el guion es una escritura sobre sí misma en una suerte de *mise en abyme*. Dos líneas de profundización, la escritura del guion *You Only Live Once* y del guion que escriben los jóvenes, que dan lugar a tres planos discursivos: el plano de la realidad, el primer plano ficcional y el segundo plano ficcional.

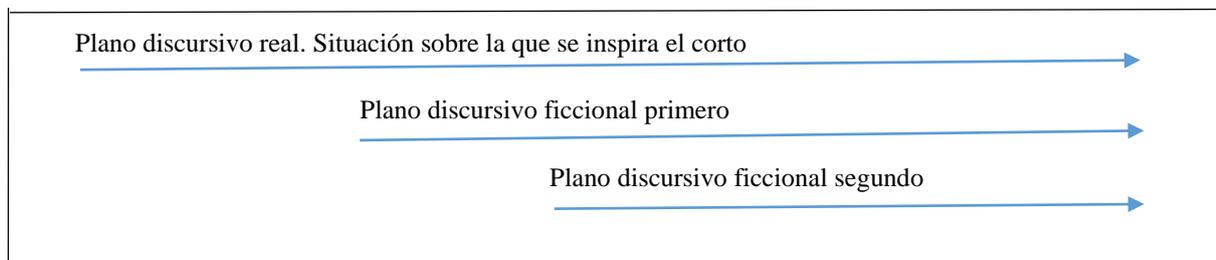


Figura nº1. Esquema de los planos discursivos. Elaboración propia.

4.1.3.2. Intertextualidad

Sobre esta cuestión nos referiremos a los casos conscientes de intertextualidad presentes en el guion del cortometraje. Es decir, elementos intertextuales preclaros al proceso de escritura. Sigamos un orden cronológico:

El primer plano del guion nos muestra a los dos protagonistas uno al lado del otro en una posición hierática, incluyendo en cuadro desde los pies a la cabeza. Este comienzo a modo de presentación física de los personajes incluye a su vez una preconcepción o intuición psicologista de estos, por el mero hecho de ver sus ropas, sus rostros, su fisionomía o su entorno. Sin embargo, la distanciamiento que se produce con respecto a los cuerpos acerca la escena más a lo pictórico que a lo propiamente narrativo, teniendo en cuenta la capacidad narrativa de lo pictórico. De este modo, podemos relacionar la inclusión del plano como un elemento extraído del mundo del cómic. Hablamos de la utilización en cómic del plano entero para la presentación del personaje. Se trata de extrapolar ese estaticismo del dibujo en el cómic al medio cinematográfico, con la intención de conseguir ese mismo efecto narrativo de presentación pero alejándonos de la explicitud psicologista que hubieran tenido otras opciones de primer contacto con los personajes. Por último, como ejemplificación, veamos dos imágenes extraídas de los mangas *Chiisakobe* (Minetarô Mochizuki, 2013-2015) donde se observa el uso del plano entero como presentación de los personajes al principio de escena y en la portada misma.



Figura nº2. Imagen del manga *Chiisakobe*. Fuente:

Zona Negativa, <http://www.zonanegativa.com/chiisakobe/>

Figura nº3. Portada del manga *Chiisakobe*.

Fuente: Zona Negativa,

<http://www.zonanegativa.com/chiisakobe/>

En segundo lugar, el guion de *You Only Live Once* incluye un elemento intertextual en forma de cita expresa a la película *Manhattan* (Woody Allen, 1979). El guion que escriben los dos jóvenes por encargo, resulta ser una copia malograda del film del neoyorquino, por lo que se ven obligados a empezar de nuevo. En la misma escena, explotando la situación, se lleva a cabo la inclusión de otra referencia cinematográfica, esta vez a la película *El apartamento* (Billy Wilder, 1960). La elección de estas dos cintas se hizo por su contenido romántico y, sobre todo, por ser ampliamente reconocibles. Empero, mientras que *Manhattan* se nombra explícitamente, por lo que podríamos hablar de cita como tal, del mismo modo que si hubiéramos visto, por ejemplo, un cartel de la película, *El apartamento* no se nombra, sino que simplemente se resume su argumento, por lo que la referencia es más sutil. Además, el sentido de la inclusión de la cita a *Manhattan* no sólo se configura a modo de homenaje, sino que resulta clave en el desarrollo de la trama.

Por último, el final del cortometraje contiene otro intertexto introducido de forma consciente. La escena en la que los protagonistas, tras abandonar un bar, bailan una coreografía mientras caminan por la calle, está extraída del videoclip que acompaña al tema *Instant Street*. Este tema del grupo belga dEUS pertenece al álbum *The Ideal Crash*. El videoclip forma parte del DVD recopilatorio *No More Loud Music*, donde se incluían en orden cronológico los temas de los álbumes *Worst Case Scenario*, *In a Bar*, *Under the Sea* and *The Ideal Crash*, más un nuevo single. Dicho recopilatorio contiene

también diez videoclips, un vídeo documental sobre el grupo y un *making off*. El videoclip que pondría imágenes a *Instant Street* muestra dos hombres desorientados en un bar, buscando algo bajo los aparentes efectos de alguna droga psicodélica. Cuando los dos hombres salen del bar, acompañados por un grupo de personas, la policía los espera en la puerta, pero el grupo comienza a hacer una coreografía al unísono y se marcha andando por la calle y con pasos de baile esporádicos. De todo esto se extrae para el guion de *You Only Live Once* la parte de la coreografía grupal en la calle. La razón de ser se basa en tres aspectos fundamentalmente: configurar una suerte de homenaje, el esteticismo propio de la escena y la ruptura realista que supone la coreografía, en relación directa con lo autorreflexivo.

4.1.3.3. Reflexión sobre el medio

Los elementos presentes en *You Only Live Once* que explicitan de forma más o menos directa una autoconsciencia fílmica son los siguientes: la inclusión del proceso creativo como temática argumentativa, la inclusión de intertextos y la expresión simbólica del presente cinematográfico.

Aunque los dos primeros elementos han sido explicados por separado, consideramos que forman parte de lo autorreflexivo. Sin embargo, es la expresión simbólica del presente cinematográfico la cuestión que ofrece un cuestionamiento más directo sobre la naturaleza fílmica, y por esta razón se explica bajo el rótulo de “Reflexión sobre el medio”, al contrario que los dos primeros elementos.

Con expresión simbólica del presente cinematográfico nos referimos a aquellos elementos que contribuyen a plasmar una de las temáticas del cortometraje, el presente cinematográfico en relación con el presente real. Es decir, dicha temática del cortometraje se plasma a través de los siguientes elementos:

En primer lugar encontramos el sentido pictórico del primer y último plano de los jóvenes, de modo que se contribuye al alejamiento de un proceder estrictamente narrativo. Este alejamiento de lo narrativo se produce por la ruptura de una causalidad. La fuerza pictórica de la imagen la aísla de su pasado y, como vemos en el guion, la escena segunda, en la que los dos jóvenes están de pie frente al estudio, apenas guarda relación con el primer plano-escena en cuestión, más allá de una sutil analogía de forma.

A continuación, la reflexión sobre el presente se lleva a cabo a través del contenido narrativo del guion. Los dos jóvenes discuten sobre si deben o no representar

una realidad que no han vivido, refiriéndose a las relaciones amorosas. Más allá, se trata de una discusión acerca de la finalidad del medio y un cuestionamiento de su aparente dependencia narrativa.

En tercer lugar está la ruptura de la cuarta pared. En un momento determinado, uno de los protagonistas mira su propia mano para mirar después a cámara. El sentido con el que se pensó dicha escena era la toma de conciencia del personaje de su realidad presente cinematográfica (representación del presente no ficcional donde se encuentra el espectador). Así, en una suerte de juego de espejos, se infiere la comparación entre un presente cinematográfico y un presente real a modo de toma de conciencia y sin dar respuesta alguna. El personaje se ve en su existencia atrapado en la narración cinematográfica, un presente efímero del mismo modo que el presente del espectador, pero más explícitamente determinado por las construcciones pasadas y futuras. La mirada a cámara conecta directamente con la realidad del espectador que, como respuesta involuntaria, mira sin quererlo su propio brazo, y toma conciencia, al igual que el personaje, de la importancia de las construcciones narrativas pasadas y futuras en su realidad.

Por último, el plano final incluye un travelling de acercamiento hacia los personajes hieráticos. Cuando la cámara va a alcanzarlos, gira sobre sí misma ciento ochenta grados hasta situarse en un plano subjetivo. De algún modo, esta conversión del mirar de la cámara al mirar subjetivo de los personajes, constituye una metáfora del cambio de un presente cinematográfico a un presente real.

4.1.4. Análisis del guion

En el presente punto se llevarán a cabo una serie de análisis concisos del guion del cortometraje *You Only Live Once*, utilizando las ideas, procedimientos o métodos de distintos autores. Se pretende así elaborar un mapa multidimensional del guion, que permita una mejor comprensión de este con un sentido práctico y teórico.

4.1.4.1. El paradigma de Syd Field

El guionista norteamericano Syd Field dedicó gran parte de su labor a la difusión, siempre con afán lucrativo, de conocimientos para la escritura de guiones. Hablamos siempre de un tipo concreto de guion arquetípico y narrativo, derivación directa de la poética aristotélica. Así, impartió clase y numerosos talleres a lo largo de su carrera.

Escribió siete libros, de los cuales el más conocido es *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* (1979), que seguiremos aquí para comentar el guion del cortometraje *You Only Live Once*. Field dedica gran parte de su libro al desarrollo del denominado paradigma:

A paradigm is a model, example, or conceptual scheme. The paradigm of a table, for example, is a top with four legs. Withing the paradigm, we can have a low table, high table, narrow table, or wide table; we can have a round table, square table, rectangular table, or octogonal table; we can have a glass table, Wood table, plastic table, wrought-iron table, or whatever, and the paragim doesn't change – it remains what it is, a top with four legs. Just the way a suitcase remains a suitcase; it doesn't matter how big or small, or what the shape; is it is what it is (Field, 1985:21).

En esta peculiar explicación del paradigma entendemos en una primera lectura que Field entiende su paradigma como la esencia del guion. Vemos, pues, la conexión directa con Aristóteles. Se trata de una concepción peligrosa, que anula cualquier posibilidad de escape a su concepción no sólo del guion, sino del cine también. Sin embargo, siendo conscientes de esto, resulta interesante tenerlo en cuenta como complemento al estudio del guion.

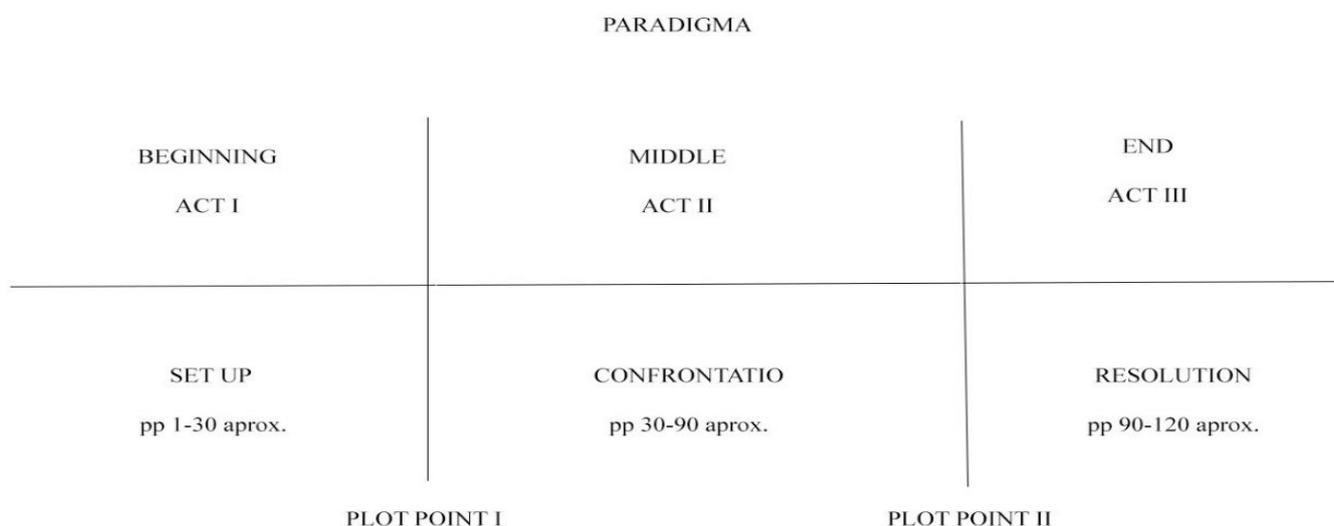


Figura nº4. Paradigma de Syd Field. (1985:21)

Si aplicamos el esquema a nuestro guion obtendríamos un comienzo o primer acto que se correspondería con la aparición de los protagonistas y la presentación del objetivo (la consecución del guion). El primer nudo se encontraría prácticamente a mitad del guion, cuando descubren que todo el trabajo hecho hasta el momento ha sido una copia subconsciente de *Manhattan* de Woody Allen, por lo que deben empezar de nuevo. La confrontación sería, entonces, la parte más corta del guion, consistiendo únicamente en la conversación que mantiene David con Amanda y acabaría con la increpación a los enamorados en el parque. El segundo nudo de la trama sería la discusión entre David y Javi, y daría paso a la resolución o tercer acto en el que se muestra a los protagonistas desesperados y la escena de la coreografía.

La aplicación de este esquema, lejos de ser baladí, nos ha permitido identificar un posible error de guion según la perspectiva de Field. El error consistiría en una confrontación o segundo acto demasiado corto debido a que el primer nudo de la trama se produce muy tarde. Nuestro guion ciertamente no se adhiere perfectamente al paradigma y esto es algo a tener en cuenta. Sin embargo, aún no tenemos la capacidad para discernir si nos encontramos ante un verdadero fallo de guion que hará que la primera parte del cortometraje no funcione.

4.1.4.2. Yves Lavandier

Para el presente análisis utilizaremos el método desarrollado por el escritor y director francés Yves Lavandier en su libro *La dramaturgia. Los mecanismos del relato: cine, teatro, ópera, radio, televisión, cómic*.

1. Conflicto y emoción.

“De distinta intensidad y naturaleza, el conflicto se encuentra en el epicentro de toda obra dramática. [...] Es el elemento básico de la dramaturgia” (Lavandier, 2003:45). El conflicto en *You Only Live Once* se presenta sobre todo en el personaje de David, a quien le pesa la dificultad de la búsqueda amorosa y la frívola facilidad de su representación. Cuando David se despide de Amanda tras un paseo nocturno, se vislumbra un conflicto interiorizado que explota de forma espectacular en la siguiente escena, cuando David increpa a los enamorados. Asimismo, este conflicto se ve reflejado en la escena de la pelea con Javi, quien presenta el mismo conflicto que David.

2. Protagonista – Objetivo

“Llamaremos protagonista al personaje de una obra dramática que vive el mayor conflicto, por lo tanto, aquel con quien el espectador se identifica (emocionalmente) más” (Lavandier, 2003:65). Tanto David como Javi tienen el mismo conflicto. Sin embargo, son personajes muy dispares. La diferencia entre ambos es que mientras David actúa pasivamente ante la búsqueda amorosa, es activo ante su visión de su conflicto con la representación cinematográfica. Al contrario, Javi es un personaje activo en la búsqueda amorosa, pero pasivo ante el conflicto de la representación. Podríamos decir que David es el protagonista porque se le dedican más escenas y es más probable como objeto de la identificación. El objetivo principal de ambos es la consecución del guion. El secundario, la búsqueda amorosa.

3. Obstáculos

El principal obstáculo interno de David es su amor por Amanda. La actitud pasiva ante esta situación le genera frustración. Y esta frustración lleva a David a negarse a acabar el guion romántico, siendo este el principal obstáculo externo de origen interno. El obstáculo externo de origen externo es la copia subconsciente del film de Allen.

4. Caracterización

David se caracteriza principalmente por su actitud pasiva, retraída o introvertida ante sus sentimientos hacia Amanda. No obstante, contrasta con cierta belicosidad ante los aspectos sobre los que proyecta su frustración, véase el guion o la pareja del parque. En cambio, Javi es una persona que actúa de forma activa para lograr su objetivo, lo que conduce a una serie de fracasos secundarios en la trama. Ante la representación romántica en contraste con su realidad, Javi separa sus ideas o sentimientos del trabajo que deben realizar. Por último, Amanda es una mujer independiente que deja entrever un conflicto poco desarrollado relacionado con su futuro y al que responde de forma inteligente.

5. Estructura

El incidente desencadenante que da comienzo al primer acto es el encargo a David y Javi de la escritura de un guion. El primer acto se despliega hasta que se dan cuenta de que su guion es un plagio. Se da un primer clímax de respuesta dramática

positiva, pues aún les da tiempo a acabar el trabajo y están motivados. En el segundo acto se produce un golpe de efecto cuando descubrimos que David no quiere acabar el encargo, dando lugar al clímax con la discusión que da paso al tercer acto con una respuesta dramática negativa, pues desisten de hacer el guion. Por último, el tercer acto tiene la coreografía como clímax y una respuesta dramática en cierto modo positiva, pues el último plano y su conversión subjetiva da una nueva oportunidad a David y Javi desde una nueva perspectiva.

6. Simetría, *milking* e ironía dramática

Encontramos una clara simetría en *You Only Live Once*. La estructura del cortometraje es circular, finalizando el corto con un plano idéntico al primero, aunque en un tiempo diferente, por lo que puede haber otra luz y los personajes pueden llevar diferente ropa. El *milking* consiste en exprimir ciertos elementos hasta agotarlos. En nuestro guion no se lleva al extremo, pero sí hay cierta reiteración de algunos gags humorísticos. Por último, el único elemento del guion que genera cierta ironía dramática es que sólo el espectador sabe por qué David no quiere acabar el guion romántico, mientras que Javi lo ignora por completo hasta que el mismo David se lo explica.

4.1.4.3. Teoría de los actantes

Uno de los principales antecedentes de la teoría de los actantes es el trabajo del formalista ruso Vladimir Propp. En su *Morfología del cuento* (1928) lleva a cabo un estudio sobre una serie de cuentos con el fin de extraer elementos comunes y elaborar un método de análisis a partir de estos. En 1950, el filósofo francés Étienne Souriau escribe *Les deux cent mille situations dramatiques*, donde reduce en este estudio sobre el teatro a seis los siete tipos de papeles propuestos por Propp en torno a siete esferas de acción. Algirdas Greimas traspasará estas categorías actanciales al campo de la lingüística y la semiótica. Helena Beristaín nos propone la siguiente tabla comparativa en su *Diccionario de retórica y poética* (1995):

PROPP	SOURIAU	GREIMAS
1. Héroe	Fuerza temática orientada	Sujeto
2. Bien amado o deseado	Representación del Bien deseado, del Valor orientante	Objeto
3. Donador o proveedor	Árbitro atribuidor del Bien	Destinador
4. Mandador	Obtenedor virtual del Bien	Destinatario
5. Ayudante	Auxilio, reduplicación de una de las fuerzas	Ayudante
6. Villano o agresor	Oponente	Oponente
7. Traidor o falso héroe	***	***

Figura nº5. Tabla comparativa Propp, Souriau y Greimas. Fuente: Beristáin, H. (1995).

La primera utilización del término actante procede de Lucien Tèsnier en el ámbito de la sintaxis y lo refiere a cualquier persona, animal o cosa, en acto, tanto si ejecuta como si es objeto del mismo. En el análisis del relato:

El actante puede concebirse como el que realiza o el que sufre el acto, independientemente de cualquier otra determinación. [...] En esta perspectiva, el actante designará a un tipo de unidad sintáctica, de carácter propiamente formal, previo a todo vertimiento semántico y/o ideológico (Greimas & Courtés, 1982:23).

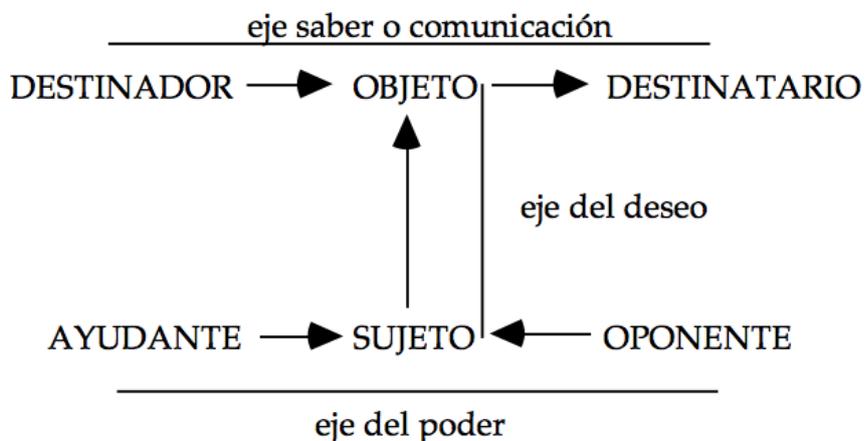


Figura nº6. Modelo actancial de Greimas. Fuente: Nebrija en cuarto, <http://nebrijaencuarto.blogspot.com.es/2013/10/la-lengua-es-un-teatro-narracion-y.html>

Los actantes quedan, así, distribuidos en una serie de relaciones recíprocas expresados esquemáticamente, y que pasaremos a aplicar al guion del cortometraje *You Only Live Once* a continuación.

“El héroe del relato (agente que desea, ama o busca el objeto) se identifica con el sujeto de la oración” (Beristáin, 1995:21). En nuestro caso el sujeto sería David y de forma algo secundaria Javi. El objeto es lo que el sujeto busca y a lo que tiende, guardando relación con el objeto directo de la oración. Se trataría del encuentro amoroso. En un primer momento, podemos ver la consecución del guion en el cortometraje como el objetivo principal, sin embargo, conforme avanza el relato, vemos su carácter secundario, e incluso es concebido como oponente por el sujeto.

El destinador es diferente del destinatario. “El primero es el árbitro distribuidor del bien [...] o bien el manipulador que otorga al sujeto su competencia para preocuparse del objeto de valor” (Beristáin, 1995:22). En otras palabras, es el actante que envía, permite, incita o da pie al sujeto a tender hacia el objeto. En nuestro cortometraje se trataría del propio David, pues recordemos que el conflicto es de tipo psicológico interno, una pulsión interna del propio personaje. No cabría de ningún modo pensar en Amanda como actante iniciador de la búsqueda del objeto porque no es el origen de esta búsqueda, sino más bien un elemento circunstancial. A su vez, el destinatario es el obtenedor virtual del bien, que también es David y, de algún modo, Javi, ya que contribuiría a la consecución del guion que debían realizar.

Por último, el principal ayudante para la consecución del objeto sería Amanda y Javi. Ambos escuchan en todo momento a David favoreciendo de un modo u otro el alcance del objeto. No obstante, el opositor es más fuerte. Se trataría de la actitud pasiva y retraída de David, que no le permite avanzar hacia el objeto mediante acciones relativamente sencillas como podría ser el acto comunicativo. Así, él mismo se convierte en su propio oponente, su propio destinador y destinatario de un valor inverso. Y es que todo gira en torno a la frustración interna generada por la consciencia de la futilidad del presente y la dificultad de armonizar dicha realidad mediante la búsqueda del encuentro amoroso.

4.1.4.4. Vladimir Tzekov

El método de análisis desarrollado por Manuel Bonillo, director de la compañía teatral Vladimir Tzekov (Bonillo, 2009), es un método basado en las dimensiones del lenguaje musical. La aplicación musical como elemento fundamental en su proceso de creación teatral, proceso muy apegado al formalismo, se apoya en una sólida base teórico-filosófica que entronca con el desarrollo del teatro contemporáneo del siglo XX. De este modo, el método de análisis tiene como objeto espectáculos no narrativos como, por ejemplo, espectáculos de teatro sin fábula, espectáculos de danza, etc.

Por consiguiente, un cortometraje no es el objeto para el cual fue desarrollado dicho método y, mucho menos, un cortometraje fundamentalmente narrativo. El problema consiste en que la necesidad ineludible de añadir el estudio de la dimensión narrativa fagocitaría a las demás dimensiones. Por esta razón, en el epígrafe “Reflexibilidad cinematográfica” del apartado 4.1.2., titulado “Metacine o cine dentro del cine”, decíamos que algunas películas pueden, aun estando en un marco narrativo, no estar supeditadas a esta dimensión; en otras palabras, que la dimensión narrativa no sea la más importante. Poníamos el ejemplo de *Saló o los 120 días de Sodoma* (Pier Paolo Pasolini, 1975). Por lo tanto, apliquemos este método al guion del cortometraje *You Only Live Once* a modo de experimento:

El método consiste en el estudio de cuatro dimensiones musicales trasladables de forma flexible al espectáculo que estemos tratando. Se deberá elaborar un esquema lineal que sirva para representar las fluctuaciones de tensión y distensión de cada una de las dimensiones, construyendo, así, una visión completa de cómo funciona el espectáculo.

La primera de las dimensiones es la rítmica. El ritmo, explicado de forma sucinta, es aquello que se produce en la relación de un sujeto rítmico (cualquier elemento que transcurre en el tiempo) y un sistema de referencia. Para pensar sobre la trasposición de esta dimensión musical al cine, habría que dedicar una extensión de la que no disponemos. Quedémonos con la idea de que el ritmo en cine es algo complejo y ampliamente estudiado en diferentes sentidos como el ritmo de montaje, el ritmo interno del plano, etc. Pero en este análisis concreto debemos encontrar a cada momento del cortometraje, cuál es el sistema de referencia. Sólo cuando hemos establecido el sistema de referencia rítmico podemos concluir si hay tensión rítmica o no. La tensión rítmica se produce ante la relación antitética o dispar entre el sujeto rítmico y el sistema de

referencia. Pongamos como ejemplo la relación con la música, pues uno de los sistemas de referencia más evidentes es la música. En la escena de la coreografía de *You Only Live Once*, la música se establece como sistema de referencia y, al ver el contenido del plano e incluso los cortes de montaje en consonancia con la música, podemos concluir que en esa escena no hay tensión rítmica. No obstante habrá otro tipo de tensiones, ya que la tensión se va repartiendo en dimensiones determinadas, pues un momento de tensión en prácticamente todas las dimensiones sería poco sostenible para el espectador.

La dimensión sinfónica es la relativa a los cuerpos o entes que toman principalidad en la imagen. En *You Only Live Once* son los actores. Hay que tener en cuenta su número, su género, sus rasgos físicos, el contexto en el que aparecen, etc. La tensión puede venir dada por muchos factores. Por ejemplo, la aparición de un grupo de bailarines en la coreografía destaca sobre los dos, tres o único actor, que habían aparecido hasta ahora en pantalla.

Quizá la más sencilla sea la dimensión dinámica, cuyos procesos de tensión y distensión tienen que ver con la energía desprendida. Los puntos relevantes coinciden, como sospechábamos, con los procesos de tensión y distensión de un análisis narrativo, hallándose los puntos álgidos en los clímax de la acción.

La dimensión formal haría referencia a la estructura o forma del cortometraje. En nuestro guion podemos hablar de una estructura en espiral, en otras palabras, una estructura circular con diferencias claras entre el comienzo y el final. Cabría aquí llevar a cabo una transposición de los procesos de estructuración musicales en búsqueda de posibles correlaciones.

Por último, la dimensión textural apunta al modo en el que se organizan las melodías. La transposición más evidente de melodía sería la trama. Así, cuando hablamos de monofonía, polifonía, homofonía o heterofonía, podemos estar refiriéndonos a los elementos de la trama o dentro de un mismo plano, que suceden a la vez, en solitario, de forma idéntica o dispar, etc.

Como conclusión, es evidente que la trasposición al cine de este tipo de análisis, que tan bien funciona en espectáculos escénicos contemporáneos, necesita de una dedicación mucho mayor de la que ofrece el presente Trabajo Fin de Grado.

BLOQUE II

4.2. Desglose del guion

Como punto de partida en el desarrollo de la labor de producción encontramos el desglose del guion. Consiste en la separación de todos los elementos que se necesita tener en cuenta para llevar a cabo una producción, presentándolos de forma ordenada en las denominadas hojas de desglose. La razón de ser de esta labor radica en facilitar la presencia de todos estos elementos necesarios, conocer de forma rápida y ordenada en qué momento han de ser utilizados y ayudar en la elaboración de los presupuestos.

Para desglosar el guion es necesario extraer del mismo todos los elementos de la producción que repercuten en la planificación y en el presupuesto (reparto, localizaciones, atrezzo, guardarropa, etc.), e incluirlos en las hojas de desglose en sus respectivas categorías (Rea & Irving, 2002:75).

En primer lugar, es preciso elaborar un glosario. El glosario es un listado de elementos acompañados de su descripción, que deberá ser consultado durante el uso del desglose. Por ejemplo, en el desglose aparecerá VES J1, y en el glosario encontraremos la descripción detallada del primer vestuario de Javi. Para ello, es preciso dividir el guion en secuencias mecánicas:

Para el trabajo de producción se opta por definir las secuencias como mecánicas, esto es, las que ocurren en un determinado lugar o escenario sin que se produzcan saltos en el tiempo. [...] Esta descomposición del guion en secuencias mecánicas permitirá, posteriormente, conjuntar todas aquellas acciones producidas en un determinado lugar [...] (Cabezón & Gómez Urdá, 2004:105).

Por último, hay que confeccionar la hoja de desglose. Este es el documento físico en el que se incluirán las necesidades de cada secuencia mecánica. En el encabezado debe aparecer la información básica que incluya el título de la obra, el número y el nombre de la secuencia, si es día o noche, interior o exterior, la localización y una ID de la secuencia. A continuación se establecen “cajones” donde se agrupan por categorías las distintas necesidades. Según el guion a producir, convendrá añadir compartimentos concretos. Por ejemplo, en la producción de *Loreak* (José María Goenada, Jon Garaño, 2014), es interesante la inclusión de un espacio para las flores, muy presente en el film. Para *You Only Live Once*, será suficiente con una hoja de

desglose tipo, que incluya personajes, figuración, vestuario, maquillaje, peluquería, necesidades especiales de fotografía, de sonido, atrezzo y otros.

En el desglose del guion de *You Only Live Once* hemos obtenido un total de dieciocho secuencias mecánicas. Al tratarse de un cortometraje sencillo en términos de producción, una de las principales utilidades de llevar a cabo el desglose ha sido determinar los cambios de vestuario y establecer el número concreto de estos, además de orientar con la ayuda del glosario sobre cómo ha de ser dicho vestuario.

Algunos compartimentos se han utilizado muy poco. Las únicas necesidades especiales de fotografía consisten en sistemas para estabilizar la imagen en las secuencias seis, siete, diez y dieciocho, con el fin de llevar a cabo distintos tipos de travelling. En cuanto a las necesidades especiales de sonido, sólo se ha anotado la grabación de sonido ambiente en las secuencias 1 y 18. El compartimento “otros” no ha sido utilizado, aunque es mejor no suprimirlo por si resulta necesario hacer anotaciones durante el rodaje, pues el desglose es un documento utilizado por un gran número de componentes del equipo durante el rodaje.

En definitiva, el desglose ha sido el paso esencial a la hora de determinar el número de escenas mecánica en interior o exterior y de noche o de día. Han resultado un total de dieciocho, once en exteriores, siete en interiores, doce de día y seis de noche; nueve secuencias de día y en exteriores, tres de día y en interiores, dos de noche en exteriores y cuatro secuencias de noche y en interiores.

4.3. Elaboración del plan de trabajo

El plan de trabajo es el paso posterior al desglose del guion. Consiste en establecer un orden cronológico de rodaje con el propósito de economizar al máximo este. Para ello se han de tener en cuenta las necesidades previstas en el desglose del guion en un determinado orden de prioridad. Sin embargo, aun prevaleciendo unas sobre otras, determinadas circunstancias pueden alterar el orden del plan de trabajo y siempre hay que tener todos los factores en cuenta.

El factor que marca la estructura básica de cualquier rodaje es la localización. El plan de trabajo se deberá aglutinar en bloques según la localización, y es que “el rodaje discontinuo es una práctica común en esta industria, debido a que las necesidades de la producción imposibilitan seguir la cronología del guion en el rodaje” (Rea & Irving, 2002:95).

A continuación, deberá tenerse en cuenta si las secuencias mecánicas a rodar son en interior, exterior, de día o de noche. Por norma general, se comienza rodando las secuencias en exteriores para que, en caso de un imprevisto climatológico, se pueda trabajar una secuencia interior cambiando el plan de rodaje, pero no alargándolo. Además, hay que intercalar descansos cuando se ruedan secuencias de día y de noche de forma continua.

En cuanto al equipo técnico y artístico, pueden ser contratados durante todo el rodaje, una semana o un día. De este modo, hay que tener en cuenta la distribución de los equipos para agruparlos de la forma más pragmática posible pues “[...] no tiene sentido pagar dos semanas a un actor que va a actuar solamente el primero y último días de rodaje” (Rea & Irving, 2002:99).

Por lo que respecta a nuestras necesidades, en una producción como la pensada para *You Only Live Once*, el número de secuencias a grabar por día no viene marcado por el presupuesto, sino por la rapidez con que se trabaje. Por esta razón, al tratarse de una producción amateur, se llevará a cabo un plan de trabajo más dilatado en el tiempo que lo estrictamente necesario y no se cargará la jornada con demasiadas secuencias. Por último, además de poner especial hincapié en los períodos de descanso y la movilidad de los equipos, se deberá hacer buen uso de las hojas de citación que “se entregan a todos los miembros del reparto y del equipo con anterioridad a cada día de rodaje” (Rea & Irving, 2002:107).

4.4. Elaboración del presupuesto

Si el guion es el punto de partida de la mayoría de producciones a nivel creativo, los presupuestos lo son a nivel de producción. “El trabajo de planificación previo al registro concluye, normalmente, con la elaboración, por parte del director de producción, del presupuesto de la producción audiovisual” (Fernández Díez & Martínez Abadía, 1994:119). Son un desglose detallado de los costes con un carácter preventivo. Al finalizar la producción se podrá llevar a cabo un presupuesto final o consultivo que, en comparación con el primero, muestre las desviaciones presupuestarias que hayan podido tener lugar.

Asimismo, la relación entre guion y presupuesto es estrecha. Tal y como explican Rea e Irving, las decisiones de guion se verán reflejadas en el presupuesto y

viceversa. Ante la inclusión de una u otra escena, es necesario considerar si su coste estará acorde con el presupuesto de la producción. Del mismo modo, un ajuste determinado del presupuesto puede hacer replantear una cuestión de guion.

Para elaborar nuestro presupuesto, hemos seguido el modelo presupuestario que ofrece el Instituto de la Cinematografía y las Artes Audiovisuales (ICAA) y que se divide en un resumen general, guion y música, personal artístico, equipo técnico, escenografía, estudios rodaje/sonido y varios producción, maquinaria, rodaje y transportes, exteriores, película virgen, laboratorio, seguros e impuestos, gastos generales y gastos de explotación, comercio y financiación. “Al ser un modelo de presupuesto tan exhaustivo, podemos afinar aún más en las partidas de gastos, viendo dónde hay un exceso o un defecto de dinero, con lo que existirá la posibilidad de subsanarlo” (Cabezón & Gómez Urdá, 2004:113).

A decir verdad, este modelo de presupuesto resulta demasiado exhaustivo para una producción tan pequeña e insalvablemente amateur como la que aquí se plantea. No obstante, en un contexto de aprendizaje, así como en un intento por profesionalizar todo lo posible nuestra labor, resulta más conveniente enfrentarse al documento proporcionado por el ICAA. Este modelo dará cuenta del gasto real que conlleva hasta la producción más insignificante en términos industriales. Además, tras consultar varias fuentes, no se ha encontrado un modelo presupuestario más fiable y de más calidad.

4.5. La búsqueda de fuentes de financiación

Las posibilidades para conseguir financiación según Rea e Irving son las siguientes:

En primer lugar, los inversores privados. Se trata de cualquier persona que decida invertir en tu proyecto, bien por interés artístico, personal o económico, bien sea sin la intención prioritaria de recuperar la inversión, o bien por las posibilidades del proyecto de tener éxito en el mercado.

A continuación contamos el patrocinio corporativo. Son las corporaciones que pueden contribuir económicamente a la financiación del proyecto. Resulta conveniente realizar un estudio sobre las empresas que han participado anteriormente con proyectos cinematográficos en nuestro ámbito y conocer qué tipo de proyectos han apoyado y bajo qué condiciones.

En tercer lugar están las concesiones de fundaciones o entidades públicas. Después de la financiación propia, este punto es el que más interesante puede resultar, en un ámbito acorde al tamaño de la producción, para tratar de pedir algún tipo de ayuda o subvención. Las ayudas públicas pueden ser previas a la producción o ayudas a la amortización o *a posteriori*. Si este fuese un proyecto de mayor envergadura, podríamos considerar la posibilidad de optar a ayudas del ICAA, programas europeos de financiación, etc. Pero, ante las características del presente proyecto, convendría optar por ejemplo a una ayuda proveniente de la Universidad de Granada. Por ejemplo, a través de una asociación, podemos optar a una ayuda presupuestaria del Vicerrectorado de Extensión Universitaria.

Las fundaciones privadas, en cambio, requieren trámites más complejos cuando se trata de encontrar apoyos a un proyecto cinematográfico o de vídeo. De igual modo, los préstamos bancarios sólo resultarían de utilidad si se tiene asegurado un ingreso que permita la devolución del préstamo y sus correspondientes intereses con posterioridad.

Teniendo en cuenta la última opción, la posibilidad de financiación más adecuada a las características de este proyecto sería la financiación propia, ya que se dispone de la mayoría de recursos técnicos necesarios para la producción y al no necesitar un presupuesto muy elevado, puede cubrirse con capital propio. En cualquier caso, es de especial interés el cálculo presupuestario total y, a partir de este, distinguir qué gastos corresponden a necesidades ya cubiertas y cuáles han de ser suplidas mediante financiación. Así y todo, no conviene desestimar la búsqueda de otras vías de financiación, aunque conlleven un trabajo mayor de producción. Para ello conviene elaborar un programa de presentación del proyecto “[...] animar a posibles inversores, comunicando de forma impresa el significado del proyecto de una manera profesional” (Rea & Irving, 2002:32).

4.6. Otros elementos de la producción previos al rodaje

Antes del rodaje hay una serie de cuestiones a tratar desde el equipo de producción, relativas a la preparación del rodaje.

La primera de ellas es la búsqueda de localizaciones. Para esta labor resulta necesario, además de un consenso con el equipo artístico, tener en cuenta aspectos de iluminación (cómo se presenta y cuánto durará la luz natural o la posibilidad de colocar

luz artificial), la presencia o ausencia de tomas de corriente y en qué circunstancias, todo lo relacionado con el sonido (ruido ambiente, continuidad del ruido ambiente, aspectos sonoros imprevistos como obras, vecinos, niños, tráfico, etc.), espacios de descanso o para usos múltiples (cambiarse de ropa, maquillaje, aseos, refugio climatológico, etc.), la seguridad de la localización, así como la comunicación (facilidad o dificultad de acceso mediante transportes públicos o privados, aparcamiento, etc.), hasta dónde llega la necesidad de pedir permisos teniendo en cuenta qué actividad vamos a llevar a cabo y si se trata de un espacio público o privado. No podemos arriesgarnos a ser multados, pero el esfuerzo de producción y la dificultad para obtener un permiso en ocasiones deviene contraproducente, siendo más sencillo correr cierto riesgo.

La preparación del casting también corre a cargo del equipo de producción. De él depende la búsqueda de un espacio para la prueba, la organización de esta y dar la publicidad necesaria para que acuda la mayor cantidad de interesados posible, con el fin de encontrar a los actores adecuados.

Por último, el equipo de producción debe llevar a cabo todo el proceso de contratación de los equipos técnicos y humanos, derechos, servicios o seguros que sean necesarios.

5. CONCLUSIONES

En primer lugar, el objetivo principal del presente Trabajo Fin de Grado, con el que se pretende llevar a cabo la preproducción del cortometraje *You Only Live Once*, de modo que quede todo dispuesto para que, de forma inmediatamente posterior o en un plazo de tiempo mayor, puedan llevarse a cabo las siguientes fases de creación y producción de dicho cortometraje, se ha completado en buena parte, pero no de forma total.

Por un lado, se ha llevado a cabo un completo estudio teórico alrededor del guion, presentando las ideas sobre las que se ha gestado, así como sus precedentes y referencias, además de llevar a cabo una investigación sobre lo metafílmico como elemento unificador. Asimismo, se ha realizado una introducción al trabajo de producción previo al rodaje, completando el comentario teórico práctico con información sobre la labor realizada.

No obstante, faltan una serie de elementos de la producción que, por su relación directa con las siguientes fases de la producción, por las características propias de esta memoria y por un ligero desequilibrio en la distribución del contenido de esta, han quedado sin tratar. Son, por ejemplo, la consecución del casting, la elaboración de un presupuesto detallado, la concreción de localizaciones, la contratación, etc. Por consiguiente, no es posible el inmediato inicio de la fase de rodaje tras el trabajo aquí realizado. Así pues, el objetivo principal de este Trabajo Fin de Grado, se ha alcanzado desde un plano teórico y a un nivel práctico-especulativo, pero no práctico-real.

A continuación, el primero de los objetivos secundarios de índole académica en el que pretendía llevar a cabo una investigación teórica, se ha alcanzado satisfactoriamente, permitiendo cumplir a su vez el segundo de estos objetivos: la aplicación de dicha investigación al estudio de la labor práctica. Podemos afirmar que se ha alcanzado satisfactoriamente porque la investigación teórica ha vertebrado todo el trabajo en una relación no forzosa con la cuestión práctica, permitiendo relacionar teoría y práctica de un modo enriquecedor.

El tercer objetivo, sobre la reflexión acerca de la naturaleza fílmica, no se ha alcanzado satisfactoriamente. Si bien se ha llevado a cabo, esta reflexión no ha dado los frutos esperados que redunden en la concepción de futuros proyectos audiovisuales. No ha ocurrido así con el cuarto objetivo. El presente Trabajo Fin de Grado sí ha servido para consolidar la idea de lo autorreflexivo como una característica propia de lo contemporáneo.

Por último, la mayor debilidad se ha producido en el quinto objetivo: entregar la memoria en tiempo y forma, no con respecto a exigencias externas, sino propias y referidas a la organización estructural. En otras palabras, a la hora de confeccionar esta memoria se previó un número de páginas para cada apartado que ha sido muy difícil de cumplir. Aún así, se ha cumplido suficientemente los requisitos estructurales.

Con respecto a los objetivos personales, aun no habiéndose alcanzado una satisfacción total con el trabajo realizado -sobre todo por lo que tiene de trabajo creativo con su imprevisibilidad-, podemos decir que se ha llevado a cabo un proyecto tan sólido como para poder ser realizado posteriormente si bien en un contexto no profesional. No obstante, sí existe una sensación satisfactoria con la labor de investigación, concebida como un ejercicio preparatorio para posibles futuras labores académicas. A decir

verdad, el punto de mayor agrado con la labor está en la facilidad con que se han relacionado los aspectos teóricos y los prácticos. En definitiva, el Trabajo Fin de Grado ha resultado, no tanto una labor productiva a nivel práctico, pero sí un importante ejercicio de reflexión, relación de conceptos y de entrenamiento académico.

6. BIBLIOGRAFÍA

Barthes, R. (1968). Texte (théorie du). *Encyclopedia Universalis [Vol.XV]*, Vol. XV. París.

Beristáin, H. (1995). *Diccionario de Retórica y Poética*. Méjico: Porrúa S.A.

Bonillo López, M. (2009). Teatro, estudiado simulacro. Trabajo sin publicar. Consultado con autorización del autor.

Cabezón, L. A., & Gómez Urdá, F. G. (2004). *La producción cinematográfica*. Madrid: Cátedra.

Fernández Díez, F., & Martínez Abadía, J. (1994). *La dirección de producción para cine y televisión*. Barcelona: Paidós.

Field, S. (1984). *El libro del guion*. Madrid: Plot Ediciones.

Field, S. (1985). *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. New York: Gorgi Transworld.

García-Manso, A. (2012). *(Séptimo arte)2 Intertextualidad fílmica y metacine*. Madrid: Pigmalión Edypro, S.L.

Genette, G. (1982). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Taurus.

Greimas, A. J., & Courtés, J. (1982). *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Madrid: Gredos.

González, E. S.-P. (1991). *Postmodernismo y metaficción*. Madrid: Editorial de la Universidad Complutense de Madrid.

Lavandier, Y. (2003). *La dramaturgia*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias S.A.

Marshall, G. (1994). *Spirit of '69: a skinhead bible*. U.K.: S.T. Publishing.

Navarrete, L. (2011). *Cine dentro del cine*. Recuperado el 15 de abril de 2017, de luisnavarrete.com:

<http://www.luisnavarrete.com/extranjeros/apuntes/intertextualidad.doc>

Rea, P., & Irving, D. K. (2002). *Producción y dirección de cortometrajes y vídeos*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión . RTVE.

Viñas, C. (2006). *Botas y tirantes. Una historia de decibelios*. Ibiza: Aitor Edición.

Wibrow, P. C. (2003). *De la autoconsciencia moderna a la metaficción postmoderna*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

7. FILMOGRAFÍA

Allen, W. (Dirección). (1979). *Manhattan*

Allen, W. (Dirección). (1985). *La rosa púrpura del Cairo*

Allen, W. (Dirección). (1985). *La rosa púrpura del Cairo*

Allen, W. (Dirección). (2002). *Un final made in Hollywood*

Allen, W. (Dirección). (2011). *Midnight in Paris*

Allen, W. (Dirección). (2014). *Magia a la luz de la luna*

Altman, R. (Dirección). (1992). *El juego de Hollywood*

Bertolucci, B. (Dirección). (2003). *Los soñadores* [

Coen, J. (Dirección). (1991). *Barton Fink*

Condon, B. (Dirección). (1998). *Gods and Monster*

Darabont, F. (Dirección). (2001). *The Majestic*

Desconocido (Dirección). (1904). *The Story that Biograph Told*

Erice, V. (Dirección). (1973). *El espíritu de la colmena*

Erice, V. (Dirección). (1973). *El espíritu de la colmena*

Fellini, F. (Dirección). (1963). *Ocho y medio*

Fellini, F. (Dirección). (1985). *Ginger y Fred*

Ferguson, K. (Dirección). (214). *Every Thing Is A Remix*

Fernán G. (Dirección). (1986). *Viaje a ninguna parte*

Gansel, D. (Dirección). (2008). *La ola*

Hazanavicius, M. (Dirección). (2011). *The artist*

Jonze, S. (Dirección). (2002). *Adaptation*

José María Goenada, J. G. (Dirección). (2014). *Loreak*

Kiarostami, A. (Dirección). (1994). *A través de los olivos*

MacDonagh, M. (Dirección). (2012). *Siete psicópatas*

Makhmalbaf, M. (Dirección). (1992). *Érase una vez en el cine*

Meadows, S. (Dirección). (2006). *This is England*

Merhige, E. (Dirección). (2000). *La sombra del vampiro*

Minnelli, V. (Dirección). (1952). *Cautivos del mal*

Moretti, N. (Dirección). (1998). *Abril*

Murnau, F. W. (Dirección). (1922). *Nosferatu*

Pasolini, P. P. (Dirección). (1975). *Saló o los 120 días de Sodoma*

Paul, R. W. (Dirección). (1901). *The country man and the Cinematograph*

Porter, E. S. (Dirección). (1902). *Uncle Josh at the Moving Picture Show*

Ray, N. (Dirección). (1950). *En un lugar solitario*

Renoir, J. (Dirección). (1960). *El testamento del Doctor Cordelier*

Resnais, A. (Dirección). (1959). *Hiroshima mon amour*

Ritt, M. (Dirección). (1979). *La tapadera*

Roach, R. (Dirección). (2015). *Trumbo*

Ross, H. (Dirección). (1972). *Sueños de un seductor*

Schlesinger, J. (Dirección). (1975). *Como plaga de langosta*

Schweizer, D. (Dirección). (2003). *Skinhead Attitude*

Suwa, N. (Dirección). (2001). *H Story*

Thiele, W. (Dirección). (1930). *El trío de la vendimia*

Tornatore, G. (Dirección). (1988). *Cinema Paradiso*

Trueba, F. (Dirección). (1998). *La niña de tus ojos*

Truffau, F. (Dirección). (1973). *La noche americana*

Vertov, D. (Dirección). (1929). *El hombre de la cámara*

Vidor, K. (Dirección). (1928). *Espejismos*

Wenders, W. (Dirección). (1982). *El estado de las cosas*

Wilder, B. (Dirección). (1950). *El crepúsculo de los dioses*

Wilder, B. (Dirección). (1960). *El apartamento*

8. ANEXOS

8.1. Idea de guion

Los conceptos en los que pensé para tratar de reflejarlos de uno u otro modo son; la cuestión del presente y su relación con el cine. El presente es un continuo constante que cobra sentido con las construcciones narratológicas del pasado y el futuro. Es curioso que el cine narrativo conforma la narración a través del mismo presente, pues el cine sólo narra en presente; la imposibilidad de una búsqueda amorosa, o el equilibrio entre la búsqueda y la espera del encuentro amoroso; la falta de voluntad como bloqueo de esta cuando nada cobra un sentido hacia el que dirigir el esfuerzo.

Una plaza está en calma, se escucha el canto de los pájaros y el ruido de la gente. Dos jóvenes están de pie, mirando al frente, como si se fueran a sacar una fotografía.

Los jóvenes están ahora de pie en frente de una fachada/local. Entran y la ven por primera vez, están ilusionados.

Los jóvenes están tomando un café con una chica. A ella le explican que deben escribir un guion/ obra de teatro (cualquier acto creativo narrativo) antes de que acabe el mes. Puede haber un elemento en el estudio como un calendario que sirva para representar el paso del tiempo o algo menos explícito. Uno de los chicos se va porque ha quedado con una chica patinadora. El otro se queda hablando con la chica. Por ahora parecen amigos pero a él le gusta ella.

En la siguiente escena vemos simplemente a este chico pasando por casa de sus padres. A los padres no se les ve la cara en ningún momento, tapada por un libro o un mueble de forma explícita. El chico recoge algunos libros.

Los dos jóvenes están en el estudio ordenando algunos libros. No se les ve trabajar. Se puede omitir de muchas formas. Vemos, por ejemplo, varios días del calendario tachados. Y los vemos salir del local hablando sobre el corto y lo único que queremos saber es que es algo romántico. Los vemos otra vez en el local currando, vemos más días del calendario tachados. Desde el primer día tienen el libro de la felicidad, se lo toman a coña. Está presente de forma secundaria pero constante, por ejemplo, puesto en un marquito como si fuera un santo.

La chica llega por la calle y se encuentra a uno de los dos con todas las protecciones de patinaje puestas, está ridículo. Le explica a la chica que se va a patinar con la del otro día y ella le explica él que ha quedado con el otro para darse una vuelta.

Después de darse una vuelta, los dos vuelven a casa caminando por la calle. Se despiden, ella se va y él se queda mirándola, da una patada al suelo.

Al día siguiente están los dos jóvenes en un parque. El joven patinador tiene una bolsa de hielo en el hombro o algún estropicio y explica cómo se lo hizo. Luego habla del guion que están haciendo. El otro joven está como ausente. Al fondo de la conversación se ve una pareja besándose en un banco. Este joven comienza a increparles como un lunático y su amigo tiene que detenerlo.

Están ahora en el estudio, discuten por lo que acaba de pasar y acaban discutiendo por el guion, queda muy poco tiempo, apenas tienen nada y encima el joven este no quiere seguir con la idea romántica: *“Me niego a representar cosas que no he vivido”*.

Después de la pelea, se le ve a cada uno en un sitio. Uno está sentado mirando a la nada. Se mira las manos y luego mira a cámara. El otro está en el estudio y tira la guía para ser feliz.

Se ve como uno de los jóvenes está en un bar. Se ve cómo ese día vence el plazo para acabar el trabajo. El joven sale del bar, es de día. Va caminado por la calle y suena música de fondo. Hay una coreografía a la que se une el otro joven.

Se ven las mismas imágenes del parque del principio. Se ve el mismo plano de los jóvenes con otra luz y otra ropa. La cámara comienza a moverse hacia ellos y gira para situarse en la posición de una cámara subjetiva. Se acaba el corto.

8.2. Guion *You Only Live Once*

8.3. Glosario

8.4. Desglose del guion

8.5. Plan de trabajo

8.6. Orden de trabajo