
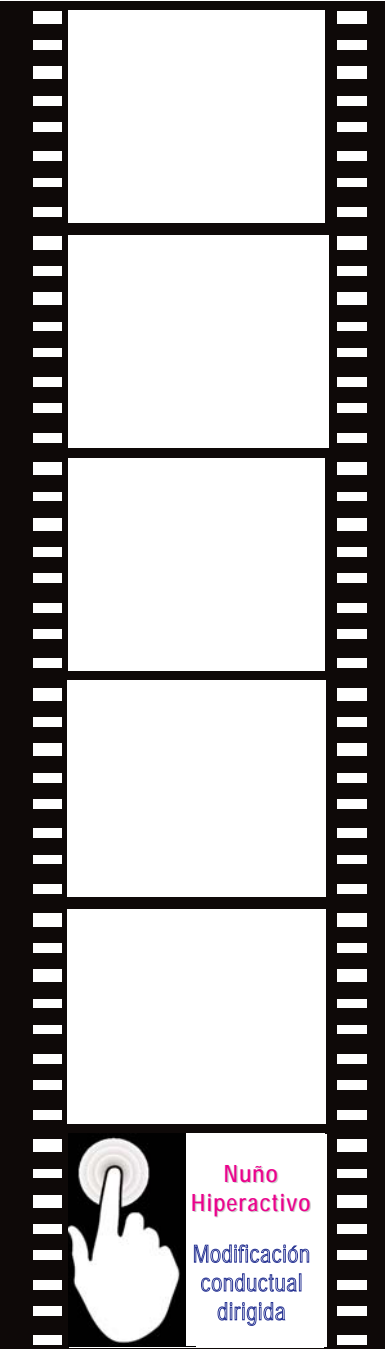





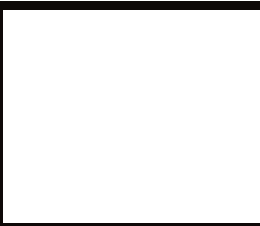



CONSIDERACIONES INICIALES:

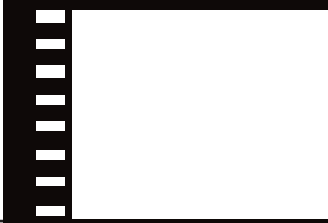
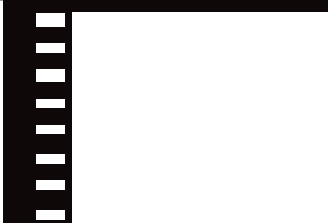
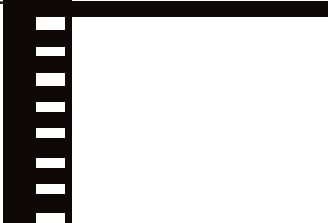
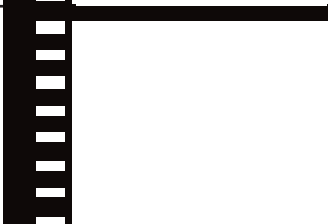
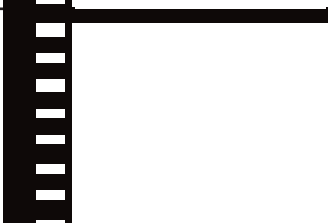
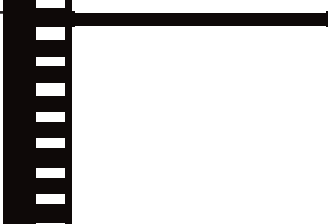
- “Terapia grupal” es un cortometraje que se podría catalogar como comedia que no huye de establecer paralelismos con situaciones actuales o pretéritas; las cuales muestra de forma satírica e incluso sarcástica.
- Está estructurado en dos secuencias muy bien definidas que, a su vez, se hallan subdivididas en otras tantas escenas:
- Antes de cada escena aparecerá una puerta con un letrero informativo. Cada una
 - En la puerta que antecede a la escena pondrá (bajo la imagen de algún símbolo bélico actual): **Conflictos bélicos contemporáneos.**
 - En la puerta que antecede a la cuarta escena pondrá (bajo la imagen de un dedo accionando un dispositivo): **Nuño Hiperactivo** (Modificación conductual dirigida)
- El final de las escenas coincidirá con la imagen fija del rostro de un sujeto, junto a un subtítulo en el que se detalla un nombre. Nombres que -a la postre- podrían identificarse con variedades humanas hacia las que se encaminaría la futura evolución de nuestra especie:
- En la imagen se distingue el rostro desencajado de una persona vestida de militar, en pleno paroxismo causado por la emoción asociada a un videojuego bélico. El subtítulo reza: *Homo sapiens superexcitatus.*
- En la otra imagen se ve el rostro de un hombre vestido con traje. Su cara expresa prepotencia. El subtítulo reza: *Homo sapiens manipuladóribus.*
- En definitiva, en el documental se recrean situaciones “bélicas” junto a sus correspondientes terapias. A destacar que, tanto la situación bélica contemporánea descrita como su terapia asociada, se hallan revestidas de un cierto carácter virtual. Así, no se puede considerar como verdadero choque bélico el que cobra vida en un videojuego (el cortometraje podría servir de crítica a las guerras modernas, en las que mueren muchas personas y parece que los instigadores no se llegan a manchar las manos). Por otro lado, en un mundo actual en el que se saca beneficio económico a todo, se puede considerar como una terapia interesante la que recrea el cortometraje, toda vez que se consigue mitigar el tic originado al pulsar continuamente la tecla del ordenador, al sustituirlo por otro menos grave derivado de pulsar (de manera cada vez más espaciada) un botón que conecta con entradas a diversos blogs.



PLANO	IMAGEN	MÚSICA Y TEXTO	OBSERVACIONES	STORY BOARD
1º (10")	Salimos del fundido negro y se aprecia la imagen (en primer plano) de una nueva puerta en la que pone (bajo algún símbolo bélico actual): Conflictos bélicos contemporáneos . La puerta se abre y se aprecia un escenario con iluminación tenue, parecido al interior de una tienda de campaña.	Música bélica, similar a la de alguna película de guerra actual.		
2º (25")	Plano medio de un sargento (de espaldas) que arenga a sus soldados ante una refriega que parece inminente. Del sargento se aprecia el hombro y costado derecho en el lado izquierdo de la imagen. Varios soldados escuchan atentos a su oficial, con gesto marcial, en el lado derecho de la imagen, al fondo.	Misma música marcial. <i>"Somos los mejores en lo que hacemos. Siempre lo hemos sido y siempre lo seremos. Y no vamos a permitir que un solo obstáculo destruya aquello por lo que tanto hemos luchado..."</i>	Hay que tener mucho cuidado, si se decide incluir un plano corto, de solapar la imagen con la voz en off del "¡Y siempre lo seremos"...	
		<i>... "Por eso, vamos a derrotarlos, a machacarlos, a vapulearlos. Hasta que no se atrevan a volver a cruzarse en nuestro camino ¡Al ataque!..."</i>	También ahora hay que tener cuidado, si se decide incluir un plano corto, de solapar la imagen con la voz en off del "¡Al ataque!"...	
	Al finalizar la anterior arenga se produce una especie de "rompan filas". Entonces el sargento acciona una especie de cortina tras la cuales se divisa, en plano general, un recinto con varios ordenadores. Los soldados ocupan sus puestos. Tres al fondo (de espaldas) y el sargento en primer término (de frente a la cámara).	Misma música marcial que se mezcla en transición con el soniquete de un videojuego bélico en un ordenador.	La escena se puede rodar en la Biblioteca, empleando dos colchonetas del gimnasio unidas a lo largo, a modo de cortina.	

PLANO	IMAGEN	MÚSICA Y TEXTO	OBSERVACIONES	STORY BOARD
3º (5")	Primer plano de la pantalla de un ordenador con imágenes de un videojuego bélico.	Continúa el soniquete del videojuego.	El juego le conseguirá Marcos y Víctor se encargará de grabar en AVI estos segundos de videojuego.	 <div><div><div>Nuño Hiperactivo Modificación conductual dirigida</div></div></div>
4º (2")	Primer plano del rostro del sargento, que dibuja un panorama de excitación y violencia. Está superexcitado.	Continúa el soniquete del mismo videojuego.		
5º (3")	Nuevo primer plano de la pantalla de un ordenador con imágenes del mismo videojuego bélico.	Mismo sonido.		
6º (3")	Plano general del recinto con los cuatro militares enfrascados en sus partidas.	Mismo sonido.		
7º (5")	Plano idéntico al 9. El sargento está excitadísimo. Al final, la imagen se detiene en un plano fijo. Aparece un subtítulo en el que se puede leer: <i>Homo sapiens superexcitatus</i> .	Mismo sonido.		
8º (10")	Transición simple hacia la imagen de una nueva puerta de la que cuelga un letrero con un dedo accionando un dispositivo. En el letrero pone: Nuño Hiperactivo (Modificación conductual dirigida). La puerta se abre y se entra en lo que parece un hospital. En el lado izquierdo de un biombo separador una fila de tres individuos pulsan cada cual un pulsador en la pared. A la derecha una mujer (en bata) va de aquí para allá.	La música cambia de manera paulatina hacia una música más impersonal y vanguardista.	Se podría rodar en el aula 211, empleando un biombo para separar la zona de tratamiento de la zona de atención al público.	

PLANO	IMAGEN	MÚSICA Y TEXTO	OBSERVACIONES	STORY BOARD
9º (3")	Plano medio en el que se aprecia a los tres hombres afanándose por pulsar su interruptor respectivo en la pared. La cámara les recoge de perfil.	Misma música.		
10º (1")	Plano detalle de un dedo pulsando un interruptor.	Misma música.		
11º (2")	Plano general en el que se aprecian de nuevo los dos habitáculos separados por el biombo. Un ligero travelling hacia la derecha centra la imagen en el lado derecho, por donde se acerca un hombre trajeado.	Misma música. Hombre con traje: <i>"¿Qué tal va todo por aquí?"...</i>		
12º (5")	Primer plano en el que se divisa cómo el hombre (a la derecha) habla con la mujer (en el lado izquierdo)	Misma música. Hombre con traje: <i>"¿Qué tal va todo por aquí?"...</i> Mujer con bata: <i>"Francamente muy bien. La terapia está funcionando..."</i>		
13º (5")	Nuevo plano medio en el que se aprecia de nuevo a los tres hombres afanándose por pulsar su interruptor respectivo en la pared. La cámara les recoge de perfil.	Misma música. Mujer con bata: <i>"... Las pulsaciones en cada paciente se van espaciando según lo esperado".</i>		
14º (3")	Nuevo primer plano del hombre trajeado dirigiéndose a la mujer.	Misma música. Hombre con traje: <i>"¿Qué misiones se están llevando a cabo en estos momentos?"</i>		

PLANO	IMAGEN	MÚSICA Y TEXTO	OBSERVACIONES	STORY BOARD
15º (3")	Plano medio de la mujer con bata dirigiéndose al hombre.	Misma música. Mujer con bata: <i>"En el primer puesto cada pulsación del paciente (aunque sin este saberlo)..."</i>	Bien acentuado con la expresión lo de "aunque sin este saberlo".	
16º (7")	Nuevo plano medio en el que se aprecia a los cuatro hombres. La cámara efectúa un travelling sobre uno de ellos y acaba en el interruptor que el hombre está pulsando.	Misma música. Mujer con bata: <i>"... supone una entrada en un blog que pretende decantar la opinión general a favor de los alimentos transgénicos, en contra de la agricultura ecológica..."</i>		
17º (2")	Plano medio de la mujer y el hombre trajeado.	Misma música. Mujer con bata: <i>"... En el segundo las entradas son a un blog..."</i>		
18º (5")	Primer plano del rostro de uno de los pacientes. La cámara sigue por su brazo hasta detenerse en el dedo que pulsa el interruptor.	Misma música. Mujer con bata: <i>"... que hace dudar de la acción humana a favor del cambio climático..."</i>		
19º (1")	Plano medio del hombre dirigiéndose a la mujer.	Misma música. Hombre con traje: <i>"...¿Y en el último?..."</i>		
20º (3")	Primer plano de la mujer dirigiéndose al hombre.	Misma música. Mujer con bata: <i>"...En el último se lucha contra la pesca del salmón en Yemen..."</i>		

PLANO	IMAGEN	MÚSICA Y TEXTO	OBSERVACIONES	STORY BOARD
21º (10")	Plano medio del hombre con gesto de malicia Al final, la imagen se detiene en una imagen fija. Aparece un subtítulo en el que se puede leer: <i>Homo sapiens manipuladóribus</i> . Fundido a negro final.	Misma música; aunque, sobre la aparición de la imagen fija se escucha la voz en off . Que dice: <i>¡Desgraciao! ¡Desgraciao! ¡Así, con los dientes! ¡Desgraciao!</i>		