



PROYECTO COLECTIVO

Lugares comunes

Diez ideas para diez minicortos de cine mudo contemporáneo

CAP multimedia invita a elegir una de estas ideas y proponer el guion de un minicorto que formará parte de una obra antológica colectiva.

No buscamos ilustrar una consigna, sino contar una historia: un personaje debe querer algo visible, encontrar un obstáculo y tomar una decisión con consecuencias. Las 10 ideas propuestas son solo eso: propuestas. Se aceptan guiones fuera de estas propuestas.

Las propuestas

Las diez ideas nacieron como una visión crítica de los **lugares comunes** que los vídeos motivacionales, tan de moda actualmente en *YouTube*, repiten. Pretendemos darles un enfoque crítico, aunque siempre desde la perspectiva del guionista.

Un lenguaje común y una producción accesible

Imagen. La película se grabará íntegramente en blanco y negro, con una ambientación contemporánea y estética de filmación clásica.

Cine mudo. No habrá diálogo hablado durante los relatos. Las acciones, las miradas y el montaje deberán sostener la narración.

Intertítulos. Podrán insertarse los carteles propios del cine mudo para mostrar una frase imprescindible o situar lo ocurrido antes o después de una escena. No deben explicar una acción que ya se entiende en imagen.

Música. No será necesario grabar sonido directo: cada pieza se apoyará en música de fondo creada expresamente (no podemos «fusilar» ninguna canción conocida, aunque sí inspirarnos en ella).

Rodaje sencillo. El formato facilita trabajar con equipos reducidos, calendarios independientes y una posproducción común, sin sincronización de diálogos ni etalonado de color complejo.

Excepción final. La única palabra hablada prevista para toda la película es «Sí», al final de la décima historia. Será un potente mensaje de genuina esperanza dentro de un mundo gris en blanco y negro.

Las diez ideas

IDEA 01 | El mandato de la sonrisa

«Todo pasa por algo» aparece precisamente cuando alguien acaba de perder algo. La positividad obligatoria convierte la tristeza en una incomodidad que debe resolverse de prisa y en privado, y exige que toda herida reaparezca enseguida como oportunidad de crecimiento. La idea propone defender el derecho a atravesar el dolor sin traducirlo de inmediato en optimismo. Todo tiene un ciclo que ha de respetarse. Ha de haber un momento para el dolor y la rumiación, y otro para la sanación.

IDEA 02 | La culpa del reposo

El descanso ya no se toma: se justifica, se mide y se presenta como una recarga destinada a rendir más. Incluso el tiempo libre acaba lleno de objetivos, rutinas útiles y resultados cuantificables. La historia debe explorar el miedo a detenerse y la posibilidad de una pausa que no tenga que demostrar para qué sirve. Parar, respirar y estar, sin más, resulta cada vez más necesario.

IDEA 03 | La misión impuesta

La obligación de encontrar una pasión o una vocación definitiva puede convertir la vida cotidiana en una sala de espera. Todo parece provisional hasta que llegue la gran revelación que dará sentido a la existencia. Esta idea cuestiona ese destino trascendente y recupera el valor de lo que sucede mientras la vida pasa, sin necesidad de una misión que lo justifique. Los pequeños momentos compartidos son un «premio» mayor que ha de valorarse.

IDEA 04 | El ayuno de dopamina

Apagar el móvil, cronometrar las horas sin pantalla y anotar el progreso: la renuncia se organiza con las mismas herramientas de medición y disciplina que pretende combatir. El silencio se vuelve otra tarea pendiente. La propuesta contrapone ese control con una atención que aparece por sí sola cuando dejamos de contar estímulos y miramos lo que tenemos delante. El móvil y las pantallas pueden ser tan adictivos como la necesidad impuesta de renunciar a ellos.

IDEA 05 | Restar o sumar

«Suelta a quien no te suma» convierte los afectos en una contabilidad. Cada persona se conserva mientras aporte bienestar y se descarta cuando exige paciencia, contradicción o acompañamiento en una mala temporada. La idea plantea aquello que una relación verdadera contiene y que ningún balance personal sabe medir: la permanencia, la lealtad y el cuidado sin beneficio inmediato.

IDEA 06 | La postura del héroe

Actuar como si ya fuéramos quien deseamos ser puede ayudar a ensayar una capacidad, pero también puede sustituir el aprendizaje por una representación permanente. La máscara de seguridad obliga a ocultar dudas y límites hasta agotar a quien la sostiene. El minicorto debe explorar el momento en que reconocer que no sabemos algo abre una salida que la falsa certeza mantenía cerrada.

IDEA 07 | Elogio del error

El fracaso se ha convertido en una etapa obligatoria del éxito y cada pérdida parece exigir una lección edificante. Esta idea devuelve al error su parte incómoda: hay derrotas que no enseñan nada y daños que no preparan para una victoria posterior. Admitirlos sin convertirlos enseguida en superación personal puede ser una forma más honesta de afrontar lo ocurrido.

IDEA 08 | El imperativo de la autenticidad

«Sé tú mismo» resulta contradictorio cuando se pronuncia delante de una cámara encendida. La autenticidad se transforma en un formato: rarezas presentables, defectos escogidos y espontaneidad ensayada para un público. La historia debe observar la distancia entre esa identidad exhibida y aquello que una persona hace cuando deja de sentirse contemplada. ¿Todos llevamos una máscara fusionada con nuestra piel?

IDEA 09 | La herida perpetua

Cuando cada malestar se interpreta como la señal de un trauma pendiente, la vida puede convertirse en un expediente que nunca se cierra. La introspección ocupa el lugar de la acción y el presente transcurre mientras se clasifica el pasado y se justifica la inactividad actual. La propuesta plantea que convivir con ciertas marcas, sin someterlas a un proceso infinito de revisión, también puede ser una manera de estar sano.

IDEA 10 | La despena

El lugar común asegura que nadie puede hacernos enfadar sin nuestro permiso y que la paz es una decisión. Pero la calma se gasta y quien soporta sin recibir reciprocidad acaba con la despena vacía. Aguantar empieza como herramienta y termina como máscara: cuando por fin necesita responder, la persona pasa a ser personaje, y el personaje descubre que ya no sabe cómo y con qué responder.

Una invitación a escribir y rodar

Cada cual en CAP multimedia puede partir de una de estas ideas y convertirla en un guion breve, concreto y realizable. No es necesario desarrollar las diez ni ajustarse a una única manera de contarlas, incluso se pueden aportar nuevas ideas.