

no/a.

AUTOR

AÑO



FACULTAD DE COMUNICACION Y ARTES AUDIOVISUALES

EL USO DE ELEMENTOS PSICOLÓGICOS PARA POTENCIAR LA
CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJE DENTRO DEL GÉNERO THRILLER

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos
establecidos para optar por el título de Licenciado en Cine y Artes Escénicas

Tutor

Soledad Santelices

Autor

Sebastián Alfredo Rivadeneira Monge

Año

2020

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

"Declaro haber dirigido el trabajo, "El uso de elementos psicológicos para potenciar la construcción de personaje dentro del género thriller", a través de reuniones periódicas con el estudiante Sebastián Alfredo Rivadeneira Monge, en el octavo semestre, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".

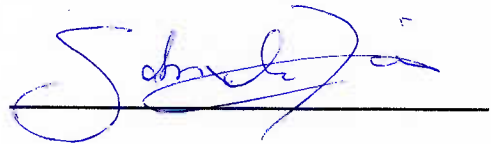


Lic. María Soledad Santelices Crovari

CI. 1753152840

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

"Declaro haber revisado este trabajo, *El uso de elementos psicológicos para potenciar la construcción de personaje dentro del género thriller*, del estudiante Sebastián Alfredo Rivadeneira Monge, en el octavo semestre, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".



MSc. Ana Gabriela Yáñez Moncayo

CI. 172160670

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

"Declaro haber revisado este trabajo, *El uso de elementos psicológicos para potenciar la construcción de personaje dentro del género thriller*, del estudiante Sebastián Alfredo Rivadeneira Monge, en el octavo semestre, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".

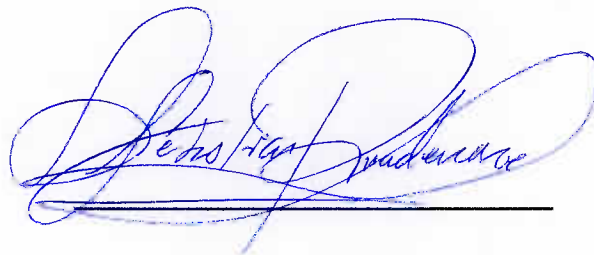


PhD. Noah Samuel Zweig

CI. 1757264898

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”



Sebastián Alfredo Rivadeneira Monge

CI. 1718902594

RESUMEN

La construcción de personaje mediante elementos psicológicos es todo un reto, sin duda un buen camino dentro del cine para representar el realismo y la complejidad del ser humano. Entendiendo la diversidad de rasgos que caracterizan a nuestro personaje, un laberinto de vivencias llenas de emociones siniestras que nos llevan a querer comprender el origen de ciertos comportamientos que derivan de una enfermedad mental. Tomando en cuenta las características que definen a una persona que padece esquizofrenia paranoide, una enfermedad mental que se volverá el eje principal de la historia.

Se habla del *thriller* psicológico como un subgénero que profundiza en personajes cuya mente se convierte en el lado más atractivo y en el enfoque de la historia. Existe gran libertad en la construcción de un personaje que no se rija entre el bien y el mal, sino más bien un ser que contenga varios rasgos psicológicos, semejando la complejidad humana. La sutileza se usa como herramienta del subgénero, brindando información del personaje y su historia poco a poco, de manera que el espectador descubra junto al protagonista la resolución de los hechos y la respuesta a los enigmas presentados.

Umbral (Rivadeneira, 2020) es la representación de varios elementos y rasgos psicológicos que dan vida a un personaje complejo. Centrando la historia en la psiquis del protagonista y añadiendo a los demás personajes como parte del recuerdo de episodios traumáticos que marcan a Tomás, un hombre de cuyo objetivo es encajar en una sociedad que sale de sus paradigmas mentales, y lo lleva al rechazo de sí mismo, aislándolo de su entorno. En busca de alejarse de las típicas representaciones cinematográficas donde un monstruo es motivo de terror fácil, se busca enfocar a un ser que no es de este mundo para representar y dar cuerpo físico al trastorno del personaje. Se crea una confusión durante toda

la historia y finalmente se descubre que es una batalla personal buscando humanizar a Tomás y que el público se identifique con él.

ABSTRACT

Building a character with psychological elements is a challenge, without doubt a right path in cinema to represent reality and the complexity of human beings. Through the understanding of diversity with features that characterize our character, a maze of experiences full of sinister emotions, that makes understand certain behaviours that comes from a mental disease. Taking into account the specific behaviour of a person that has paranoid schizophrenia, a mental disease that is the main axis of this story.

The psychological thriller is a subgenre that dives into a character whose mind becomes the most attractive side and the focus of the story. There is great freedom in the construction of a character that is not governed between good and evil, but rather a being that contains several psychological traits, resembling human complexity. The subtlety is used as a tool of the subgenre, providing information of the character and its history little by little, in this manner the viewer discovers together with the protagonist the resolution of facts and the response to the enigmas presented.

Umbral (Rivadeneira, 2020) is the representation of several elements and psychological features that give life to a complex character. The story focuses on the protagonist's psyche and adds other characters as part of the memory of traumatic episodes. These episodes mark Tomás, a man whose goal is to fit into a society that emerges from his mental paradigms, and leads him to rejection and isolation from its surroundings. In search to move away from the typical cinematographic representations where a monster is a reason for easy terror, it is sought to focus on a being who is not from this world to represent and give physical body to the character's disorder. A confusion is created throughout the story and finally it is discovered that it is a personal battle seeking to humanize Tomás and the audience identifies with him.

INDICE

| | |
|--------------------------------------------------|----|
| 1. INTRODUCCIÓN..... | 1 |
| 2. DESARROLLO DEL PROYECTO DE TITULACIÓN..... | 2 |
| 2.1. CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE..... | 2 |
| 2.2. EL <i>THRILLER</i> PSICOLÓGICO..... | 5 |
| 2.3. LA CONSTRUCCIÓN DE <i>UMBRAL</i> | 8 |
| 3. PROPUESTA DE DIRECCIÓN..... | 13 |
| 4. CONCLUSIONES..... | 16 |
| 5. REFERENCIAS..... | 18 |
| 6. ANEXOS..... | 19 |

1. INTRODUCCIÓN

El personaje es un ser que nace en el papel y la escritura, seres imaginarios que intentan construirse como algo real o creíble. Estos son los conductores de la historia que se ha creado, nacidos para mostrar el universo en el que viven y como se desenvuelven en ese entorno. Pero la incertidumbre de cómo construir un personaje siempre estará presente, sobre todo al querer verlo interpretado en la pantalla grande, ya que ahí se demuestra más allá de que sea cinematográfico, que contenga un vínculo con lo humano para que la audiencia pueda identificarse.

El denominado *Joker* (Phillips, 2019), interpretado por Joaquín Phoenix, es un personaje tan basto y amplio que logra identificación por parte del espectador, sin importar las tendencias psicópatas y el evidente desequilibrio mental que padece. Esto sucede porque su construcción fue increíblemente hecha, más allá de la que obtiene un personaje habitual. ¿Cómo se logró llegar a la creación de un personaje tan tridimensional y humano a la vez? Pues la psicología es la que abarca mayormente esta respuesta.

Es realmente fácil caer en los clichés o en la creación de un personaje plano que llega alejar al espectador más que acercarlo. En el género de *Thriller* han existido de todo tipo, pero en el subgénero psicológico no cabe duda que se logra una mayor profundización al utilizar personajes con una psiquis más oscura. Pero no es necesario llegar a ser un psicólogo como tal para poder lograr el objetivo. El estudio de la mente del personaje permite que este sea un reflejo de la realidad a los ojos del espectador. Se debe entender la psicología de este ser de papel, siguiendo ciertos parámetros, que a futuro ayudarán a descubrir como realmente es.

2. DESARROLLO DEL PROYECTO DE TITULACIÓN

2.1 Construcción de personaje

La psicología es un gran aliado para la cinematografía. Si deseamos personajes que funcionen en la pantalla grande debemos entender cómo funciona la mente humana. Ya que estos personajes de papel son una proyección de cómo se percibe la realidad y el comportamiento social. En la psicología hay una infinidad de elementos que marcan comportamientos, trastornos, traumas, deseos u obsesiones. En primera instancia es recomendable alejarse un poco de la clásica construcción de personaje, puesto que muchas veces al entrar a este estrecho tipo de clasificación de temperamentos: sanguíneo, colérico, melancólico y flemático, se llega a caer en estereotipos. En primer lugar, se debe dejar libre al personaje y ver cómo crece con los elementos que lo asemejan a una humanidad real.

Por lo tanto, parafraseando a Elena Galán Fajardo en el estudio de fundamentos básicos en la construcción de personaje para medios audiovisuales, dice que: lo primero que hay que tener en cuenta es que un personaje no existe por sí solo, es decir, aparece siempre en un contexto con influencias culturales, en un lugar y un período de tiempo determinado. Todos son rasgos que determinarán su forma de hablar, su modo de vestir, su modo de actuar y de pensar, es decir, que conformarán su psicología y su personalidad. Los pasos a seguir según Seger son: Obtener una primera idea del personaje a partir de la investigación o de la experiencia, encontrar la esencia de un personaje que resulte coherente. Encontrar singularidades esenciales para crear complejidad. Añadir emociones, actitudes y valores. Por último dar detalles para lograr que el personaje sea concreto y singular. (Galán, 2007, s.p)

Haciendo incisión en la complejidad de la mente humana se entiende que las personas no se dividen como buenas o malas, si no que existen personalidades complejas y construidas a través del tiempo y experiencias propias, además de los principios y valores inculcados en la infancia. Sin duda el personaje también debería contener un esquema de estos elementos mencionados, alejándose si es necesario de una moralidad actual y básica, porque no se debe juzgar al personaje, al contrario, hay que entender las razones de su comportamiento. Por ejemplo: Se encuentra un ladrón que mate a sus víctimas a sangre fría para saciar sus necesidades básicas, y excluye en sus ataques a mujeres y niños porque así su moral lo indica. Se observa un acto delictivo pero que se rige bajo la conciencia y moral del personaje. Es de mayor interés hacia el público, un personaje con varios matices que lo muestren como alguien que no logra definir en qué lado realmente está, cuestionando sus valores como los de cualquier otro ser humano.

La creación de una historia es la necesidad de querer contar o transmitir un ideal interno, una visión propia de la realidad entendiendo a esta visión como un símbolo. Por ende, el personaje de la historia es parte de dicho símbolo. Es importante tener claro qué se hablará para dar cuerpo al personaje que se desarrollará dentro de la historia. Por ejemplo, si se desea hablar sobre el amarillismo en los medios de comunicación, el personaje debería coexistir cerca de un noticiero, quizá trabajando en el mismo o haber tenido una experiencia relacionada con este hecho. El personaje se desarrolla a medida que la historia avanza.

En el momento que la idea en base a la que se va a construir la historia está clara, se empieza a desarrollar el personaje que dará vida a esta visión. Como se habla del *Thriller*, tenemos gran libertad en cuanto al comportamiento del personaje, una vez hayamos entendido su psicología. Analizando los aspectos importantes que lo motivan, aterran, agradan o entristecen además de lo que desea y principalmente el motor de estos sentimientos.

P.N. Jonson-Laird y Keith Oatley sostienen que hay cinco emociones básicas universales -tristeza, alegría, furia, miedo, asco que no se puede definir, pero a partir de las cuales se pueden definir todas las demás. El esquema de todas esas emociones es: Sujeto... desencadenante... elaboración efectiva... motivación. Y este esquema no solo funciona con las emociones del ser humano. Veamos cómo funciona ese esquema a la hora de desarrollar la emoción de un personaje cinematográfico. Pongamos un ejemplo: un hombre (sujeto) recibe una llamada de teléfono en la que le avisan de que su madre acaba de morir (desencadenante). Pero el hombre ni se inmuta, no sabemos por qué (elaboración efectiva). Finalmente (en *flash back*) el hombre se ve así mismo con cinco años. Su madre le da un beso de despedida y le dice que se porte bien. La mujer desaparece, y el niño se queda solo entre un montón de gente que va y viene sin fijarse siquiera en él; lo abandonó (motivación) (Serrano, p49, 2010).

Este gran ejemplo está estructurado de una manera lineal con la que se puede jugar a gusto propio al escribir el guion, ahí pesa la creatividad y qué se adapta mejor para contar la historia y presentar al personaje. En la historia se debe conocer ciertos aspectos del pasado del personaje que desencadenaron los traumas o trastornos que padece en la actualidad. Es importante conocer bien al personaje para entender el cómo actuará dentro de la historia. Psicológicamente todos los humanos tienen malos recuerdos de ciertos aspectos de su vida, que pueden generar traumas y los marcan al crecer, independientemente de la magnitud puesto que cada persona se ve afectada de manera diferente ante estos recuerdos, dependiendo de la personalidad del sujeto.

En el *thriller* psicológico la personalidad adquirida a través de los traumas es lo más atractivo de la construcción de nuestro personaje. Por ejemplo, un obsesivo con la limpieza, que en el pasado su madre lo golpeaba y maltrataba continuas veces hasta que esté todo perfecto, creció buscando la perfección en todo

aspecto de su vida. Por lo que termino aislándose de la sociedad pues esta se aleja de su objetivo. El antecedente de su trauma se deriva de la alteración psíquica de su madre, motivo por el cual el personaje padece una enfermedad a raíz de sus traumas infantiles, convirtiéndose en un psicópata que desea obsesivamente, limpiar la sociedad para encajar en esta. Los deseos, motivaciones, incomodidades y debilidades se presentan en la historia. Además de la razón que desencadena el trastorno psicológico. Esta estructura es un buen inicio para que se desenvuelva el personaje, hay que tener en cuenta que escribiendo la historia se pueden encontrar nuevos elementos. Además de, la sutileza empleada en esta presentación.

Las características físicas es otro gran elemento que está dentro de la psicología, pues muchos trastornos como inseguridades se ven reflejados en el aspecto personal, al igual que en la expresión corporal del sujeto. Es una capa importante para darle mayor realismo al personaje, pues aporta información extra de su psiquis al espectador de manera discreta. Por ejemplo, un personaje que siempre luzca perfecto y cada vez que tiene la oportunidad de acomodarse el pelo y verse al espejo lo haga, te cuenta que tiene una obsesión impulsiva con su imagen y la perfección. No existe necesidad de dialogo, solo acciones y características que ya te anticipan su condición. En cambio, alguien que vista ropa arrugada y descuidada, que le incomode el contacto visual y evite reflejarse en los espejos, transmite inseguridad y quizá una baja autoestima. Elementos que se desarrollan progresivamente ayudando al espectador a conocer al personaje.

2.2 El *thriller* psicológico

El miedo más profundo es aquel que yace en nuestra mente pues esta puede jugar con la imaginación y nos niega la capacidad de entender y diferenciar la realidad de lo ficticio. El terror en la actualidad se ha visto devaluado por la mala

construcción de los largometrajes actuales, que se enfocan en un susto repentino que en la buena construcción de los personajes y la historia que los precede, Estos sustos sin fundamentos dejan un mal sabor de boca y un recuerdo efímero en la memoria del espectador. Es aquí donde los elementos psicológicos tienen el deber de mostrarnos más allá de una simple sorpresa estremecedora, de manera que el personaje no este vacío.

El terror psicológico focaliza su atención en los temores del personaje al igual que en sus creencias, traumas y culpas, utilizando la sutileza como gran sustituto del susto repentino. El *thriller* es el género que más recurre a este llamado, mostrando protagonistas contruidos desde una base psicológica que semeja un realismo natural y de esta manera captar la atención del espectador al sentirse identificado con el contenido que se busca transmitir.

Existen varios tipos de subgéneros que abarcan el *thriller*, la diferencia entre un *thriller* psicológico y un *thriller de acción* clásico es la naturaleza que contienen los personajes. En el subgénero clásico se delimitan perfectamente a los buenos y los malos, su temple y objetivo está bien definido cerrando cualquier clase de duda ante los espectadores. Por otra parte, en el subgénero psicológico, la naturaleza del protagonista y su estabilidad mental siempre está en duda, se basa en cuestionarse con frecuencia sobre la delgada línea entre la bondad y la maldad. Por esta razón el *thriller* psicológico es una joya para profundizar en la psiquis del personaje, dado a que sus elementos van más allá en sus conflictos internos y externos.

Para definir el terror psicológico, primero, hay que reconocer que el público, por lo general, comprende este fenómeno como un género donde se mezcla el misterio y el terror-horror. El misterio es aquel que invita a resolver un problema o enigma en la historia. Se apoya en el suspenso para generar una cuota psicológica, pues le exige especulaciones al

espectador, lo invita a resolver las pistas puestas en la película, a desentrañar el 'misterio'. Además, el terror psicológico, mientras el espectador juega al detective, provoca miedo, pero no el miedo generado por golpes de imagen y de sonido, sino el miedo de pensamiento, el miedo que acompaña al espectador durante todo el proceso de resolución del misterio. Incluso se puede presentar por fuera de la sala cuando los pensamientos estimulados por la película emergen de nuevo. (Ramírez, 2016, p.53)

Se podría inferir que el horror va más hacia el símbolo de "sangre" o Gore, mientras que en el terror psicológico el símbolo fundamental llega a ser la "sombra" que da vida a este misterio e intriga a lo que se desconoce. Por lo tanto, el espectador se incomoda ante una exposición de vulnerabilidad y miedos que se hayan comúnmente en la sociedad, se focaliza en las partes más oscuras de la psicología humana.

Este subgénero contiene las siguientes características: en primer lugar, aplicar una respuesta emocional por parte del espectador, ya que las emociones se vuelven las mejores herramientas al realizar terror psicológico. En segundo lugar, el presentar el peligro y la violencia se vuelve clave para aflorar las emociones del espectador, a continuación de esto se aplica la inestabilidad mental y las confusiones del personaje. En tercer lugar, se debe generar en el espectador ansiedad, el suspenso no es utilizado de manera estructural si no psicológica, es decir, el suspenso se enfoca en los problemas personales de los personajes mas no en la estructura de la historia. Por ultimo su mayor atractivo se convierte en explorar los procesos mentales de los personajes dentro de la historia.

2.3 La construcción de *Umbral*

En *Umbral* (Rivadeneira, 2020) la visión que se dio para construir todo empezó en querer entender qué tan lejos puede llegar la mente humana. La esquizofrenia fue un elemento que enriqueció el símbolo que se buscaba demostrar, de esta forma nació la base para arrancar la historia y el personaje al que se le dio vida. El protagonista, llamado Tomás, no muestra mucho de sí mismo al inicio, se puede deducir que es un sujeto raro, pero nada alarmante. Sin embargo, a lo largo de la historia se descubre que no es alguien “común”, hasta llegar a comprender que padece esquizofrenia. Hecho que pone en duda qué partes de la historia son reales o no

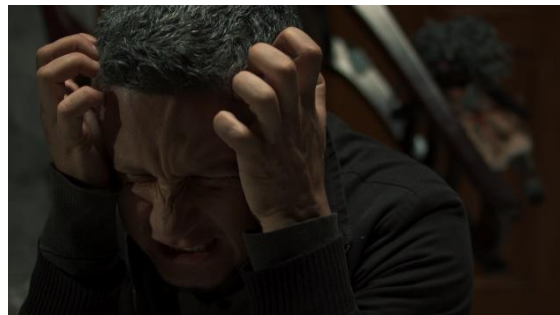
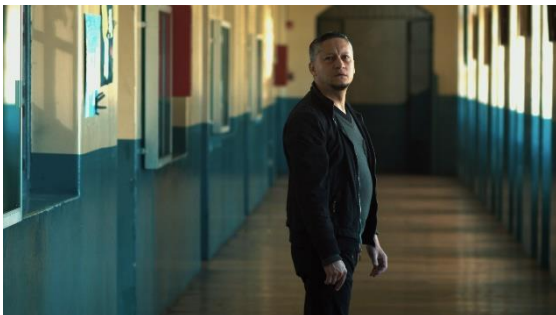


Figura 1. Tomás en el pasillo de la escuela de su infancia. Figura 2. Tomás al enterarse de su esquizofrenia.

Como se mencionó anteriormente, para lograr construir al personaje primero debemos entender la psiquis del mismo, la cual va ligada a lo que se transmite en la historia. Esta se representa mediante la enfermedad del personaje, la esquizofrenia. Una enfermedad mental que afecta a varias funciones cerebrales como la percepción, el pensamiento, la conducta y las emociones. Se trata de una patología compleja y de las menos indagadas e investigadas, ya que es un terreno muy difícil de explorar, se sabe que el cerebro es el órgano menos estudiado, existen medicamentos que controlan estos rasgos de manera general pero cada paciente es un mundo distinto según su personalidad.

Para explicar y entender esta enfermedad se han estudiado múltiples variables psicológicas, biológicas, sociales, etc., y entre estas variables está la personalidad. Antes de que la esquizofrenia aparezca, incluso desde la infancia, el futuro paciente suele presentar una personalidad pre mórbida con rasgos esquizoides o paranoides, es decir, el sujeto va desarrollando conductas e ideas extrañas, aislamiento social, pérdida de intereses, problemas escolares o laborales, etc. Pero además de influir en el inicio, la personalidad también influirá en su desarrollo, dando lugar a diferentes tipos de esquizofrenia, que variarán en la gravedad y evolución de los síntomas, en el deterioro cognitivo y emocional, en el ajuste social y laboral, es decir, en la adaptación del individuo a su ambiente. (Sánchez, Álvarez y Orellana, 2012, p.341)

Se inicia la construcción de Tomás en base a la enfermedad que padece, la esquizofrenia. Durante la historia se observan dos tiempos, la actualidad y su infancia. En la infancia de Tomás yace el detonante de su trastorno, la relación con su madre desencadena ciertos traumas que agravan su enfermedad mental. En busca de reflejar la humanidad del personaje se evita la exageración de su comportamiento queriendo simular la realidad de alguien que padece esta enfermedad dentro de una sociedad que no para de juzgar.

Una gran referencia para construir la historia y el personaje de *Umbral* (Rivadeneira, 2020). fue el personaje de Teddy en *Shutter Island* (Scorsese, 2010). Es un personaje con muchas capas y secretos que no se muestran del todo al principio, porque se habla de *Thriller* psicológico. Se mantiene la tensión y el misterio para que el espectador se haga preguntas y se enganche con la historia sintiéndose identificado posteriormente. Teddy un detective de los años cincuenta que junto a su compañero buscan resolver la desaparición de una mujer que vivía en una isla, escenario de un centro psiquiátrico. Desde el inicio el protagonista muestra parte de su paranoia con acciones obsesivas e impulsivas al relacionarse con los demás personajes. Su comportamiento con el

resto se mantiene bajo cierto control, pero cuando se encuentra solo la confusión inunda su cabeza, impidiéndole entender que es real y que no lo es. Esto es muy recurrente en una persona, se actúa de manera distinta en soledad dejando a la luz aspectos que no serían aceptados en la sociedad aprovechando la privacidad del momento.

Es una gran manera de introducir un personaje, ver como es y cómo se desenvuelve por sí mismo con su entorno, antes de mostrar la problemática que llevara la historia en general, para empezar a conocerlo más. Por otro lado, Tomás en la primera escena se presenta paranoico en una búsqueda de respuestas en un despacho solo, mientras que cuando el doctor entra a la sala intenta calmarse puesto que no conoce que la persona que tiene al frente es su doctor, intenta aparentar normalidad para evitar ser juzgado por alguien presuntamente desconocido. Se relacionan los comportamientos en soledad y en compañía de los dos protagonistas actuando de la misma manera.



Figura 3. Tomás observando la carpeta con la información de la casa de su infancia.



Figura 4. Tomás con su psiquiatra.

Además de analizar el comportamiento del personaje en soledad o compañía, se realiza un análisis de los rasgos de personalidad que permiten diferenciar los distintos comportamientos de este. Los rasgos de la personalidad de Tomás se centran en el miedo, miedo a las multitudes, a ser juzgado, al pasado que lo

persigue y sobre todo miedo a su enfermedad. No acepta su diagnóstico y esto lo somete aún más.

Cuando hablamos de los rasgos de la personalidad, los psicólogos han observado que existen miedos innatos y miedos adquiridos. Se puede llamar miedos innatos a los provocados por desencadenantes no aprendidos. Por ejemplo: el susto es provocado por estímulos repentinos e intensos, ruidos fuertes, fogonazos, estímulos táctiles inesperados. No todos los miedos típicos de una especie aparecen al mismo tiempo, si no que surgen, desaparecen, cambian a medida que el individuo crece y se desarrolla. Por ejemplo: miedo a la oscuridad, a los extraños, a las separaciones paternas, a las relaciones sociales. (Serrano, p.43, 2010)

En *Umbral* (Rivadeneira, 2020), Tomás padece esquizofrenia paranoide, un tipo de patología que afecta directamente a la personalidad del individuo y su psicología. Sus trastornos de personalidad se reflejan con episodios de ansiedad. Existen ciertos elementos que el personaje no tolera, uno de estos es el contacto visual, para él se vuelve realmente incomodo cualquier tipo de relación con otros sujetos, además del miedo que existen en la suposición de sentirse perseguido. Varios problemas lo pondrán a prueba, hasta llegar al clímax donde todos sus miedos y trastornos salgan a la luz. ¿Pero cuál es el mayor miedo de Tomás? Durante el transcurso de la historia aparece un monstruo que acecha a Tomás entre las sombras. Por el momento no se entiende el origen de este personaje, es necesario dar un espacio para que el espectador cuestione y se pregunte sobre este elemento que se convertirá en el eje principal de su enfermedad.

Cada vez que Tomás sufre cuadros de ansiedad el monstruo aparece. Se ve a Tomás en una escena cotidiana dentro de un autobús lleno de gente, estas personas que lo rodean supuestamente se fijan en él, sus miradas no son muy

amigables y esto le provoca ansiedad. Un instante después aparece el monstruo entre la multitud y él huye. Este rasgo psicológico que caracteriza al personaje se desarrolla mediante los obstáculos que atraviesa durante la historia. La escena del baño en *Umbral* (Rivadeneira, 2020) no solo mostró a Tomás vulnerable ante sus miedos, sino que deja ver el deseo de alcanzar la cordura dentro de su cabeza, dejar de ver al monstruo y evitar recordar a una infancia que marcó su vida para mal.

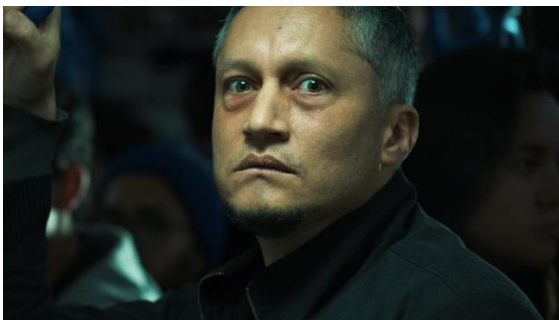


Figura 5. Tomás al observar al monstruo pasar entre la multitud.

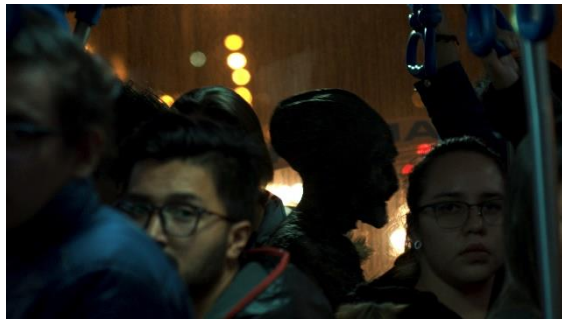


Figura 6. El monstruo pasa de repente entre la multitud.

Finalmente, tras observar el comportamiento de Tomás, el espectador descubre su trastorno psicológico, la esquizofrenia paranoide. Todas las escenas en las que se observa que los demás personajes maltratan a Tomás, son producto de sus alucinaciones causadas por la enfermedad. En cuanto las personas que rodean a Tomás hablan sobre su diagnóstico, este malinterpreta y transforma todo tipo de reacción y relación hacia él. De esta manera busca protegerse del dolor que le causa aceptar que no es como el resto de personas cuando uno de sus objetivos principales es ser “normal” y pasar desapercibido. Pero ¿Quién es el monstruo que lo persigue? El gran elemento misterioso de la historia se focaliza en un ser que no es de este mundo, este atormenta al protagonista, lo persigue en su mente. Materializando la enfermedad de Tomás como lo más oscuro de su ser. Alucinaciones donde el monstruo es el protagonista, Tomás huye de su enfermedad porque no es capaz de aceptarla por ende cada vez que aparece el monstruo huye atemorizado de su realidad.

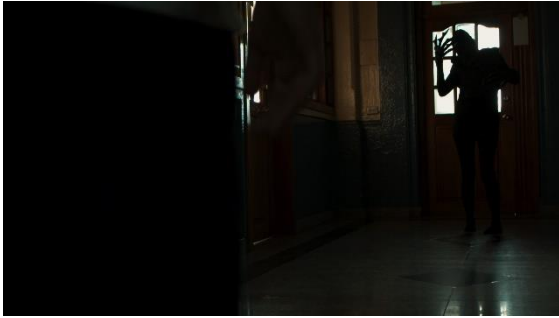


Figura 7. El monstruo en el pasillo de la escuela observando a Tomás.



Figura 8. El monstruo buscando a Tomás en los baños de la escuela.

3. PROPUESTA DE DIRECCIÓN

La mente humana es un universo único y espectacular, del cual aún no conocemos sus límites, es capaz de jugar con la percepción de la realidad y distorsionarla. Esto es lo que se busca transmitir a la hora de crear *Umbral* (Rivadeneira, 2020), visualizar la reacción que provoca en una persona los miedos y los traumas que arrastra. El cortometraje se clasifica dentro del subgénero *Thriller* psicológico, la trama en la que se desarrolla tiene como base una enfermedad mental, la esquizofrenia. Esta es el pilar clave para desarrollar la historia y a su personaje principal.

La historia que se crea refleja la visión en la cual un hombre se debate con su propia mente, usando la enfermedad como hilo conductor, este elemento se forja a través de los diferentes sucesos que atraviesa el protagonista. Todos los departamentos de cine trabajan para lograr transmitir a la audiencia el terror psicológico, con el objetivo de que el público empaticice y se sienta reflejado con el protagonista. Nuestro protagonista Tomás está en busca de respuestas de su pasado, por lo que el cortometraje hará saltos en el tiempo y se observarán dos realidades enfocadas en el trastorno mental del protagonista.

La fotografía será la visión de la mente de Tomás, por ende, se observarán en ciertos cambios de escena una transición en negro, cuando cruce del tiempo real a una alucinación. Al igual que planos mayormente cerrados, incrementando la sensación de aislamiento que tendrá el protagonista. Este recurso favorece al uso exclusivo de locaciones interiores haciendo referencia a la mente del protagonista. Tomás no es alguien libre, realmente está enjaulado por su propia psiquis. El uso de planos holandeses es un gran recurso en momentos específicos, brindando desequilibrio que el protagonista siente en los momentos de tensión.

El arte es de suma importancia para recrear la visión de una mente consumida por la esquizofrenia. La casa llega a ser un símbolo de su mente, por ende, se encuentra en un evidente deterioro, llena de telarañas y polvo además de presentar un ambiente oscuro y sombrío. Principalmente se manejará el uso de elementos específicos y sutiles, que son claves para que el espectador entienda que está en un espacio que forma parte de una alucinación de Tomás. Un ejemplo es la máscara que se encuentra en el salón principal de la casa que simula un rostro deforme, este se verá reflejado más adelante en algunos dibujos en la pared del fondo de la habitación de Tomás cuando era un niño. Los elementos secretos se hallarán en la mayoría de escenas, demostrando que estamos sumergidos en la mente oscura del personaje. Igualmente se manejará el desorden de la utilería, como otro aspecto al caos emocional que vive el protagonista. Por otro lado, el monstruo es un rasgo de su propia psicología, simbolismo de la enfermedad que padece. Su aspecto no se creará con el fin de aterrar, es realmente una amalgama de ilustraciones hechas por esquizofrénicos que representan sus alucinaciones. A partir de eso se crean características como la textura rugosa y oscura, las garras largas y afiladas y su contextura extremadamente delgada, también llamará la atención la forma de su cráneo que nos sugiere que este ser no es humano.

El sonido es otro pilar que dará fuerza al escenario anormal que se está recreando. Es muy importante entender la importancia del diseño de sonido que harán que el espectador se sumerja en la historia, poniéndolo en tensión cada vez que el monstruo aparece, este es otro elemento para que el espectador se sienta identificado con el protagonista. Este departamento tendrá un peso en la psicología del personaje al igual que en lo visual, ya que gran parte de las alucinaciones de los esquizofrénicos son auditivas. Uno de los objetivos del sonido es engañar al espectador, que piense que lo que escucha es real y finalmente se dé cuenta que estaba igual de engañado que el protagonista, escuchando algo irreal.

El montaje es otro gran pilar del cortometraje por que enlaza y permite contar la historia de manera lineal, a pesar de los cambios en el tiempo. Se trabajará en conjunto a la fotografía en las escenas con transiciones a negro para crear este efecto sutil de cambio de lugar y temporalidad. Sosteniendo la tensión en ciertas escenas con menor cantidad de cortes, al igual que transmitiendo la ansiedad y terror del protagonista mediante cortes más rápidos con mayor dinamismo en ciertos momentos. Todo con respecto al objetivo de cada escena. El recurso de *flashbacks* será utilizado en el clímax para resolver los misterios de las escenas anteriores, exhibiendo la realidad al espectador para que comprenda que todo fue un engaño.

Todos los departamentos trabajan conjuntamente para lograr dar vida a la mente de Tomás. Estos dan vida a una falsa realidad que solo existe en la cabeza de Tomás, de manera que el espectador llegue a creer real aquello que no lo es y por ende identificarse con el personaje principal, confundido, aislado, paranoico y temeroso. Finalmente se representará cómo se siente alguien que padece esquizofrenia, siendo una realidad que viven muchas personas en la actualidad. Al ser una patología desconocida ante estudios, no existen tratamientos efectivos para sus pacientes, y teniendo en cuenta que cada persona es un caso

distinto, se reflejará la dificultad de vivir con una enfermedad mental en una sociedad que mayoritariamente ignora estos casos.

4. CONCLUSIONES

En conclusión, se observa la complejidad del ser humano y se intenta apartar al personaje de estereotipos estáticos donde su psicología y comportamiento es plano, alejándolo de la clasificación de cuatro tipos de temperamento. Se toma esta distancia para no caer en la construcción de un personaje usual, si no que mediante la historia se desarrollan los rasgos psicológicos del personaje, siendo de esta forma la psicología el eje conductor.

Uno de los objetivos principales de la historia es que la audiencia se sienta identificada con el personaje de Tomás, para conseguir esto se busca representar situaciones familiares de la vida cotidiana. Además de distinguir distintas capas de personalidad que van arraigadas a experiencias de la infancia, relaciones con las personas más cercanas de su círculo social y una batalla mental que se detona y se agrava de una enfermedad psicológica como es la esquizofrenia paranoide.

Aquí es donde nace el antagonista de la historia, un monstruo que materializa una patología en forma inhumana, que aterriza al protagonista enfrentándolo a sus miedos más profundos. El monstruo simboliza una enfermedad la cual Tomás es incapaz de aceptar. Se materializa a la esquizofrenia paranoide como un personaje más con el objetivo de facilitar una mejor comprensión de los rasgos de este estado mental.

Durante el cortometraje se busca plasmar un escenario mental, que no pertenece a la realidad, sino que busca nuevamente representar la psicología de Tomás. Toda la historia gira en torno a él y todos los demás personajes y escenarios que lo rodean son parte de una percepción mental distorsionada por la enfermedad que padece.

En *Umbral* (Rivadeneira, 2020) se busca contar una problemática social que es invisible ante los ojos de muchos. La complejidad que envuelve a las enfermedades mentales, proyectando hasta donde la mente humana es capaz de llegar. El cortometraje toma el nombre umbral como título, debido a su significado: la entrada y el comienzo a una mente psíquicamente alterada. La psiquis humana se convierte en la unidad de procesos y fenómenos que aportan la fuerza vital del ser humano.

5. REFERENCIAS

- Escorsese, M. (Productor) y Escorsese, M. (Director). (2010). *Shutter Island*. [película]. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Galán, E. (2007) *Fundamentos básicos para la construcción de personaje en medios audiovisuales*. [versión electrónica]
Recuperado de
<http://www.cesfelipesecondo.com/revista/articulos2007b/ElemGalán.pdf>
- Phillips, T. (Productor) y Phillips, T. (Director). (2019). *Joker*. [película]. Estados Unidos: Warner Bros Pictures.
- Ramírez, A. (2016) *El cine de terror psicológico: la arquitectura de un falso género*. [versión electrónica]
Recuperado de
<http://190.15.16.156/ojs/index.php/escribania/article/view/1810/1893>
- Sánchez, D., Álvarez, R. y Orellana, A. (2012). *Rasgos de personalidad en pacientes con esquizofrenia*. [versión electrónica]
Recuperado de
<https://www.medigraphic.com/pdfs/salmen/sam-2012/sam124i.pdf>
- Serrano, R. (2010). *La creación de personajes cinematográficos*. España: T&B Editores.
- Tigsilema, A (Productor) y Rivadeneira, S. (Director). (2020). *Umbral*. [cortometraje]. Ecuador: Independiente.

ANEXOS

UMBRALE

Sebastian Riva

INT. OFICINA / DÍA

El lugar contiene escasa luz, hay gran desorden y muchos libros en los muebles rústicos de alrededor, en la pared, un reloj que marca las 11:11. TOMAS(40) abre las persianas con sus manos cauteloso, mira con rapidez ambos lados y las cierra, se acerca a los distintos objetos que hay detrás del escritorio, los observa y se detiene al ver un título de profesión, el título está tan deteriorado que no se logra ver la profesión solamente el nombre: Alberto Gabriel Lopez.

SE ESCUCHA QUE ALGUIEN SE ACERCA, Tomás con rapidez se sienta en la silla frente al escritorio y ALBERTO(55) entra en la oficina vistiendo un terno negro, en su mano lleva una carpeta, se sienta y ve a Tomás como observa la ventana.

ALBERTO

Tomás.

Tomás se mantiene observando la ventana.

ALBERTO

Me preocupas... no se si estas listo.

Tomás está agarrando su pantalón con fuerza en la parte de la rodilla sin que lo note Alberto, regresa a verlo con seriedad y sonríe.

TOMÁS

Lo estoy.

Alberto arrastra la carpeta llena de documentos hacia Tomás, él deja de sonreír mientras abre la carpeta, donde se aprecia la foto de una casa.

ALBERTO

Entiendo tu prisa por ir ya que pasara a ser del estado, además por todo lo que paso ahí...

Tomás cierra la carpeta con fuerza.

TOMÁS

No paso nada.

Regresa a ver a Alberto y sonríe levemente por un instante, se da un silencio incomodo.

ALBERTO

Realmente espero encuentres las respuestas que necesitas.

Tomás regresa a ver a la ventana mientras agarra con fuerza la carpeta.

INT. BUS PUBLICO /DÍA

Tomás esta parado agarrando una de las manillas del bus con la mirada perdida en la ventana, hay mucha gente acumulada en el interior. Observa a su alrededor como algunos lo ven y Tomás aparta la mirada de inmediato, aprieta con mas fuerza la manilla cada vez mas nervioso, ve como en el fondo una silueta oscura cruza entre la gente rápidamente. Tomás desconcertado se aleja y se abre paso entre las personas.

INT. SALÓN CASA ANTIGUA / DÍA.

Tomás abre la puerta y al abrirse se queda un momento en el umbral observando el lugar. El cual se encuentra desordenado y contiene un pasillo al final del salón, los muebles contienen mucho polvo y se aprecia su antigüedad. Las fuentes de luz solo provienen de las ventanas, Tomás regresa a ver detrás de él, entra y cierra de inmediato la puerta.

Con temor recorre por el salón principal, observando cuadros antiguos de él de niño y su madre, pasa el dedo por uno de los muebles para ver el polvo que lo cubre, SUENA COMO APLASTA ALGO con su zapato, Tomás mira que es una plancha de pastillas vació. Se agacha y la observa de cerca, detrás suyo pasa con rapidez una SEÑORA(50) en dirección al pasillo, Tomás regresa a ver asustado.

TOMÁS

¿Mamá?

Tomás se acerca al pasillo con cautela y temor.

INT. PASILLO CASA ANTIGUA / DÍA

Al entrar al pasillo ve como una de las puertas se abre levemente. Tomás camina atemorizado hacia la puerta, para un momento en frente de esta y la cruza.

INT. PASILLO ESCUELA DESIERTA / ATARDECER.

Al cruzar mira a su alrededor con temor notando que es una escuela, quiere volver pero la puerta está cerrada. Se escuchan unas risas y Tomás sigue el sonido por los pasillos de la escuela.

INT. PATIO ESCUELA DESIERTA / ATARDECER.

Llega hasta un patio se esconde detrás de una pared al ver

pasar a TOMMY(13) que viste uniforme y una mochila con una raqueta. Tommy pasa por un lado de ANDRÉS(13) y JOSUE(13) quienes están hablando entre ellos.

ANDRÉS(O.C)
Ahí pasa el rarito.

JOSUE(O.C)
No se por que no se suicida...

ANDRÉS(O.C)
¡No tiene las bolas!

Ambos se ríen y Tommy los regresa a ver enojado.

TOMMY
¡Jodanse!

Andrés lo ve y se acerca a Tommy.

ANDRÉS
(Riendose)
Vas a llorar rarito?

Andrés empuja a Tommy contra la pared, Tommy lo ve con enojo mientras cierra su puño.

ANDRÉS
Parece que a alguien le están
creciendo bolas... vamos pégame
marica.

Cada vez Tomás se encuentra mas agitado observando la escena.

ANDRÉS
(Riendose)
Pégame vamos.

Tommy lo ve con enojo y deja de hacer puño con su mano. Andrés regresa a ver a Josue mientras ambos se ríen, Tommy mueve su mano hacia la raqueta de tennis y la saca.

ANDRÉS
(Riendose)
No lo va hacer...

Tommy golpea con la raqueta a Andrés en el rostro, golpea a ambos varias veces con la raqueta hasta deformarla. Tomás se sorprende y se dirige a ellos agitado.

Tommy ve detrás de él con terror y se va corriendo mientras

Tomás observa como una larga mano negra con garras sale de la oscuridad, las luces titilan y se aprecia un poco de la cabeza del monstruo, que no tiene rostro. Aterrorizado Tomás huye hasta la puerta más cercana, retornando al pasillo de la casa.

INT. PASILLO - CASA ANTIGUA / DÍA.

Tomás ve desconcertado la puerta por la que entró, Tommy entra por otra de las puertas rápidamente, dejándola entre abierta.

TOMÁS

¡Hey!

Tomás se para un momento observando la puerta, respira hondo, se dirige a esta y la atraviesa.

INT. PASILLO ESCUELA DESIERTA / ATARDECER.

Tomás camina por el pasillo observando a todos lados, escucha en una oficina cercana la voz de su madre, se acerca a esta y observa a través del vidrio a su MADRE(43).

TOMÁS

(Desconcertado)

¿Mamá?

Tomás se agacha cauteloso y arrima su oreja para escuchar la conversación claramente.

INT. OFICINA DIRECTOR / DÍA

La madre de Tomás esta frente al escritorio del director con la mirada perdida hacia la ventana, con un vaso a medio tomar de agua en frente de ella. Detrás del director esta un reloj marcando las 11:11.

DIRECTOR

(Enojado)

¿Me esta escuchando?

La madre lo regresa a ver inmediatamente.

MADRE

Si, disculpe...es solo que no llego a comprender del todo.

DIRECTOR

El no puede seguir en la institución.

INT. PASILLO ESCUELA DESIERTA / ATARDECER.

Tommy esta con la oreja arrimada escuchando la conversación en la misma posición que estaba Tomás.

INT. OFICINA DIRECTOR / DÍA

DIRECTOR

La única opción razonable es que deje
deje de asistir lo antes posible.

Una alarma comienza a sonar del reloj de la madre, ella lo ve y saca un frasco de pastillas de su cartera.

MADRE

Disculpe solo debo...

Toma 3 pastillas de diferente tipo, agarra el vaso de agua y se las toma.

DIRECTOR

Entiendo lo difícil que es, pero no
podemos seguir aceptando la conducta
de Tomás en esta institución.

INT. PASILLO ESCUELA DESIERTA / ATARDECER.

Tommy con lagrimas en sus ojos se levanta y se limpia las lagrimas con las mangas de su saco, el ESCUCHA UN RUIDO y las luces comienzan a titilar, regresa a ver lentamente detrás suyo. Vemos como esta el monstruo observándolo en la oscuridad, Tommy se atemoriza y el monstruo camina hacia el con rapidez. El corre y se adentra en los baños.

INT. BAÑO ESCUELA DESIERTA / ATARDECER

Tommy se encierra en un baño se sienta en un retrete y comienza a golpearse la cabeza.

TOMMY

(Agitado)

Soy normal... Soy normal... Soy normal
Soy normal...

Las luces titilan y el monstruo entra en los baños buscando a Tommy.

TOMMY

(Agitado)

Soy normal... Soy normal...

Las garras del monstruo rasgan la pared y los otros baños emitiendo un SONIDO MUY AGUDO. Tomás esta sentado en el mismo lugar de Tommy.

TOMÁS
(Calmado)
Soy normal... Soy normal.

Tomás se calma y sale del baño, abre la puerta y al cerrarla el monstruo aparece.

INT. PASILLO ESCUELA DESIERTA / ATARDECER.

Tomás corre por los pasillos aterrorizado, intenta abrir una puerta pero esta cerrada, va en busca de otra que igualmente esta cerrada. Las luces comienzan a titilar.

TOMÁS
¡Vamos mierda!

Tomás fuerza la puerta y la golpea repetidas veces con su hombro hasta abrirla.

INT. HABITACIÓN TOMÁS CASA / NOCHE.

Tomás entra por el closet y cae con fuerza, la puerta del closet se cierra, observa a su alrededor y está en su habitación tal y como era antes. La misma que esta ordenada simétricamente y limpia, hay varios dibujos en el escritorio de monstruos hechos con carboncillo, casi en su totalidad oscuros. La habitación contiene una iluminación tenue.

Tomás observa distintos objetos que están en las repisas del lugar, uno de ellos es un reloj que marca las 11:11, ve los objetos nostálgico y juega breve mente con ellos.

SUENA COMO GOLPEAN LA PUERTA, ahora vemos a Tommy exactamente en la misma posición de Tomás, el deja el objeto y esconde la maleta debajo de su cama con rapidez.

MADRE
(Enojada / Detrás de la puerta)
¡Tomás! ¡Abre la puerta en este momento!

Tommy se acerca a la puerta y la abre, ni bien la puerta esta abierta su madre le da una cachetada.

MADRE
(Enojada)
¿Que te dije que hicieras?

Tommy se mantiene callado observando a un lado.

MADRE
(Enojada)
¿Ah? ¡¿Dime?!

Tommy regresa a ver a su madre enojado.

TOMMY
(Enojado)
¡Pudrete!

Tommy empuja a su madre y cierra rápidamente la puerta. Su madre se aproxima a la puerta y la golpea continuas veces.

MADRE
(Enojada / Detrás de la puerta)
¡No puedes dejar de ser un bicho raro!
Pedazo de mierda...

TOMMY
(Enojado)
¡Todo es tu culpa! ¡Tu me diste esto!

Tommy tiene lagrimas en los ojos y se acerca a la puerta.

TOMMY
(Llorando)
Yo solo quiero ser normal...

SUENA LA ALARMA DE RELOJ de la madre. Ella se retira de la puerta.

MADRE
Estarías mejor muerto...

La madre se aleja de la habitación. Tommy se acerca a su cama, saca la maleta y la carga, va a su ventana y sale de la casa por esta, a un lado de la ventana vemos arrimada la raqueta de tennis deformada. Tomás observa esto con lagrimas en los ojos, las luces comienzan a titilar, se limpia las lagrimas y observa las luces con enojo, agarra la raqueta y sale de la habitación.

INT. SALÓN CASA ANTIGUA / NOCHE

Tomás entra al salón, la iluminación es tenue y las luces titilan.

TOMÁS
 (Gritando)
 ¡¿Me quieres?! Aquí estoy.

Por una de las ventanas se observa la silueta del monstruo caminando, Tomás regresa a ver con cierto temor, el montuoso se pierde y Tomás lo busca a su alrededor. El monstruo sale de repente detrás suyo y le rasga el brazo. Tomás cae al suelo y observa al monstruo desorientado.

INICIO FLASHBACK:

INT. PATIO ESCUELA DESIERTA / ATARDECER.

Andrés y Josue están hablando entre ellos, mientras Tommy pasa a un lado de ellos.

TOMMY
 ¡Jodanse!

Andrés se acerca a Tommy.

ANDRÉS
 ¿Disculpa?

Tommy lo ve con enojo mientras cierra su puño.

ANDRÉS
 Ok... tranquilo rarito.

Tommy lo ve con enojo y deja de hacer puño con su mano. Andrés regresa a ver a Josue confundido.

ANDRÉS
 ¿Que mierda le pasa?

Tommy mueve su mano hacia la raqueta de tennis y la saca, golpea con la raqueta a Andrés en el rostro.

FIN DE FLASHBACK.

INT. SALÓN CASA ANTIGUA / NOCHE

Tomás desconcertado ve como el monstruo se acerca, se levanta con rapidez y lo golpea con la raqueta.

INICIO FLASHBACK:

INT. OFICINA DIRECTOR / ATARDECER.

MADRE

Si, disculpe...es solo que no llego a comprender del todo.

DIRECTOR

Tomás debe estar en un lugar donde puedan ayudarle de verdad... Su condición es especial.

Una alarma comienza a sonar del reloj de la madre, ella lo ve y saca un frasco de pastillas de su cartera.

MADRE

Disculpe solo debo...

Toma 3 pastillas de diferente tipo.

DIRECTOR

Entiendo lo difícil que es, pero su esquizofrenia es mas grave de lo que podemos manejar.

El director le pasa un flyer a la madre sobre un hospital psiquiátrico, la madre lo agarra y lo observa.

MADRE

No me parece correcto.

DIRECTOR

Es todo lo que se puede hacer por el.

INT. PASILLO ESCUELA DESIERTA / ATARDECER.

Tommy con lagrimas en sus ojos se levanta y se limpia las lagrimas con las mangas de su saco, el regresa a ver lentamente detrás suyo donde no hay nada.

FIN DE FLASHBACK

INT. SALÓN CASA ANTIGUA / NOCHE

Tomás se agarra la cabeza con fuerza.

TOMÁS

(Desconcertado)

No... No... No...

INICIO FLASHBACK:

INT. HABITACIÓN TOMÁS CASA / NOCHE.

TOMMY

(Enojado)

¡Todo es tu culpa! ¡Tu me diste esto!

Tommy tiene lagrimas en los ojos y se acerca a la puerta.

TOMMY

(Llorando)

Yo solo quiero ser normal...

MADRE

Lo se hijo... lo se, pero este lugar
te ayudará mas de lo que yo puedo.

SUENA LA ALARMA DE RELOJ de la madre. Ella se retira de la
puerta.

MADRE

Solo dame un segundo...

Tommy agarra la maleta y se va por la ventana.

FIN DEL FLASHBACK.

INT. SALÓN CASA ANTIGUA / NOCHE

Tomás regresa a ver y observa como el monstruo esta en la
misma posición con las manos en la cabeza frente a el. Tomás
grita con todas sus fuerzas al monstruo.

INT. SALÓN CASA ANTIGUA / NOCHE

La casa no contiene luces prendidas y la iluminación viene
desde afuera, Tomás llora y observa que delante suyo no hay
nada, regresa a ver el pequeño cuadro donde esta con su
madre.

INT. OFICINA / DÍA

Alberto entra en el lugar que esta más iluminado y luce mas
ordenado. Tomás viste una camiseta y saco totalmente blanco.
Esta en frente del escritorio con la mirada perdida en la
ventana. Alberto se saca el mandil y lo cuelga.

ALBERTO

Tomás.

Tomás regresa al título de profesión de Alberto donde ahora podemos apreciar que dice Psiquiatra, Alberto se sienta y se aprecia que el reloj detrás suyo marca el medio día.

ALBERTO

Cuéntame de la casa.

Tomás lo regresa a ver con seriedad.

FIN.

