



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES VISUALES

EXPLORACIÓN DE LA CREACIÓN DE PERSONAJES PARA UNA HISTORIA
CON NARRATIVA NO LINEAL

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

Profesora guía
Master Anahí Hoeneisen Terán

Autora
Camila Beatriz Paredes Arízaga

Año
2018

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

Declaro haber dirigido el trabajo, **Exploración de la creación de personajes para una historia con narrativa no lineal**, a través de reuniones periódicas con la estudiante **Camila Beatriz Paredes Arízaga**, en el semestre **2018-2**, 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.

MSc. Anahí Hoeneisen Terán

CI 170545886-5

DECLARACION DE PROFESORES CORRECTORES

Declaramos haber revisado este trabajo, **Exploración de la creación de personajes para una historia con narrativa no lineal**, de **Camila Beatriz Paredes Arízaga**, en el semestre **2018-2**, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación"

MSc. Álvaro Muriel Castro

CI 170917576-2

MSc. Orisel Castro

CI 175635448-4

DECLARACION 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.

Camila Beatriz Paredes Arízaga
CI 171802656-8

AGRADECIMIENTOS

Anahí por guiarme, a mi madre, padre y abuelos por apoyarme y al crew que hizo que el cortometraje fuera posible.

DEDICATORIA

Y si algo me queda de ti, que sea tu fuerza.

A las mujeres de mi familia.

RESUMEN

El presente trabajo pretende encontrar una manera innovadora de narrar una historia audiovisual a partir del tiempo narrativo no lineal y con el uso del personaje ausente. De esta manera lo que se desea demostrar es que una historia puede contarse de diferentes maneras y al mismo tiempo ser comprensible. Gracias al uso del personaje ausente se quiere hacer que la audiencia lo descubra a través de situaciones, diálogos y acciones de los otros personajes. Este trabajo es una exploración, más no una guía para la realización de personajes.

ABSTRACT

The following essay aims to find a way to narrate an audiovisual story in a way that is innovating, breaking the usual linear structure and relying in an absent character as part of the main story to do so. It means to showcase that a story can be told in an unexpected way and at the same time be understandable. By using the figure of the unseen or absent character, it is expected that the audience finds out who it is by the actions, dialogues and experiences of the other characters. This is an exploration not a guide to write characters.

ÍNDICE

| | |
|---------------------------------------|----|
| 1. Nota de intención | 1 |
| 2. Sinopsis | 2 |
| 3. Fundamentación | 3 |
| 3.1. Introducción..... | 3 |
| 3.2. Referentes teóricos | 4 |
| 3.2.1. El proceso previo | 4 |
| 3.2.2. Narrativa alternativa | 5 |
| 3.2.3. Creación de personajes..... | 8 |
| 3.3. Referentes cinematográficos..... | 10 |
| 3.4. Propuestas de áreas | 12 |
| 3.4.1. Dirección | 12 |
| 3.4.2. Fotografía | 13 |
| 3.4.3. Arte | 19 |
| 3.4.4. Sonido | 23 |
| 3.4.5. Montaje | 23 |
| 4. Conclusiones | 24 |
| Referencias | 25 |
| Anexos..... | 26 |

1. NOTA DE INTENCIÓN

La idea nace de los mosaicos bizantinos, que es la representación de una figura idealizada y plasmada en una pared gigante. Generalmente es el retrato de una persona figura política o religiosa exhibida para ser adorada. Después de investigar más sobre el tema, llegué al concepto de Dios. Para las personas, Dios es esa figura omnipresente, adorada, a la cual se la busca en momentos de necesidad, pero se la tiene siempre presente en el día a día. Al ser una persona sin religión, esta idea me parece fascinante. Existe este ser superior a todos que, en teoría, tiene todas las respuestas, da fuerza a sus creyentes y está siempre pendiente de sus vidas.

Las historias empiezan como una manera de crear a este ente que está sobre todos, pero siempre está para todos. Como conclusión de mi reflexión, nace la idea de las tres historias. Al buscar una forma de personificar a este ser adorado, creé a Manuela, el personaje omnipresente en el relato, quien de alguna forma representa la cercanía, la fuerza y la fe para los otros personajes: Clara, Karina y Alfonso. Estos tres personajes son piezas del mosaico que al unirse nos enseña quien es Manuela.

En este cortometraje trato de navegar las diferentes formas que tenemos los seres humanos, de apoyarnos en otras personas. Además, cómo esto influye en nuestras vidas, dependiendo de cosas como el nivel de relación y de cercanía que se tiene.

2. SINOPSIS

Clara tiene catorce años y está a punto de tener una fiesta de piscina. La conciencia propia de tener un cuerpo de mujer se hace presente al ponerse un terno de baño de dos piezas. Ella espera que su hermana mayor, Manuela, venga a calmar sus miedos, pero ella nunca llega. Pronto Clara tendrá que enfrentarse sola a su nuevo cuerpo.

Karina es la madre de Bernardo, un adolescente que está dentro del espectro autista. Después de una semana difícil para los dos, la situación se complica cuando el gato familiar se pierde. Karina busca apoyo en Manuela, psicóloga de Bernardo, pero al no conseguir ayuda tendrá que arreglárselas solo con su hijo.

Alfonso tiene veintiocho años y acaba de terminar la relación con su novia Manuela. El día en el que ella va a retirar sus cosas, todo se siente extraño en la rutina de Alfonso, nada está normal. Al final él tendrá que enfrentar el hecho de borrar a Manuela de su vida.

Todos tienen en común a Manuela. Cada uno de los personajes la idealiza de una manera diferente, pero todos se apoyan en ella. Buscan una guía moral de forma permanente que nos les falle y cuando esto no sucede, el caos empieza. No sabemos muy bien quien es ella, ni que hace de su vida. Sabemos que ha estado ahí alguna vez, pero solo es un reflejo de lo que necesitan nuestros protagonistas.

3. FUNDAMENTACIÓN

3.1. Introducción

La realización de este proyecto es la culminación de la inconformidad de la narración de historias en el cine actual, de la búsqueda por hacer algo diferente y de su resultado. La idea de los personajes ausentes viene definitivamente de la literatura con obras, en las que siempre han existido estos grandes personajes que nunca vemos, como a Godot en Esperando a Godot de Samuel Becket. El cortometraje nació de intentar adaptar la idea de los mosaicos bizantinos al audiovisual en sus diferentes áreas ya sea por el guion, el montaje o la fotografía. Se intentó jugar con esta idea y el resultado fue el guion con el cual se rodó el cortometraje.

El objetivo del proyecto es crear una pieza audiovisual con un personaje ausente, es decir que nunca se ve que interactúa con otros personajes en pantalla, en una historia con una narrativa no lineal. Al mismo tiempo se quiere lograr una manera en la cual la audiencia esté más involucrada, que con los pequeños detalles pueda conectar las tres historias sin tener que ser guiado por el director o la cámara para hacerlo. También que se llegue a transmitir lo escrito en el guion a la pantalla de una forma comprensible.

3.2. Referentes teóricos

Los referentes teóricos serán divididos en tres secciones para la mejor comprensión del proceso de investigación.

3.2.1. El proceso previo

Al empezar el proceso se buscó salir de las formas lineales de contar una historia, del triángulo de la narración clásica y como resultado se intentó crear una historia de una forma geométrica diferente, y así se llegó a los mosaicos. El arte bizantino en sus mosaicos presenta, en paredes gigantes, a figuras políticas o santos de una manera irreal, ellos en primer plano sin nada atrás y delineados para destacar del color de fondo. Esta forma de arte era usada para demostrar el poder imperial que era más grande que cualquier cosa.

La historia que se quiere a contar es la historia de tres personas que esperan a alguien que nunca llega, quien es una persona a la cual se le tiene estima o que esperan que les ayude de alguna manera. En la narración se entiende que es un ser omnipresente que está sobre las decisiones del resto y que su presencia o falta les afecta. Se intentó crear la vida de este personaje ausente con pequeños pedazos en las vidas de los personajes que sí vemos, armando una figura clara al final del cortometraje, semejante a la de un mosaico.

Siguiendo el tema de la estructura alternativa otra de las claves para este proyecto fue Roberto Bolaño, escritor chileno que tiene una manera de escribir muy interesante en la cual destaca el concepto de la novela infinita. Este estilo fue nombrado así en su obra 2666, 2004 donde se conoce en cada capítulo a varios personajes que tienen una historia, que en la obra se los conoce y luego se los deja para que ellos sigan su camino. Se denomina como literatura infinita porque ninguna historia tiene un final. El lector puede crearse la vida después

del punto final y un escritor de igual manera podría seguir escribiendo más historias. Este es un excelente referente en cuanto al final abierto, es decir no todas las historias tienen que acabarse, el punto final no es el fin de la narración, solo es el fin de lo que el espectador ve. Por otra parte, los finales abiertos son una de las maneras de ir en contra del sistema clásico, el cual, en esta tesis, se busca disrumpir.

Otro de los referentes literarios es el cuento escrito por Kim Fupz Akerson titulado *El Cuento*, en el cual se narran tres historias, al mismo tiempo donde pasa exactamente lo mismo, pero con otros personajes. Un padre cuenta una historia para dormir a su hijo, al mismo tiempo lo hace un elefante a su cría y un cazador a su hijo. Finalmente, todos se encuentran de alguna manera. Desde diferentes puntos de vista narra la misma historia. Esto es tomado como un referente para mi proyecto porque al igual que en el cortometraje, se cuentan historias paralelas que llevan al mismo lugar, en este caso a la misma persona y ese es el lugar donde se encuentran.

3.2.2. Narrativa alternativa

En el siguiente apartado se tratará la narrativa alternativa y la búsqueda de romper con lo establecido en la medida de lo posible. Antes de intentar deconstruir la narrativa, es necesario tener en claro qué es una estructura clásica, es decir la estructura de los tres actos. En el primer acto se presenta al personaje y al conflicto, en el segundo el personaje pasa una serie de pruebas que lo llevan al clímax y en el tercero sucede el clímax y sabremos si la situación se resuelve o no. Esto va acompañado con el diseño clásico de la trama llamado arquetipo del cual Robert McKee habla en su libro como “final cerrado, tiempo lineal, conflicto externo, protagonista activo y realidad coherente” (1997, p. 26). Esto quiere decir que la historia narrada en un diseño clásico está plagada por la lógica y la razón. Todo tiene que pasar por algo y

cada acción del personaje tiene su consecuencia mientras se desarrolla la obra. Como ejemplo existen muchas películas que siguen este modelo aristotélico cómo: “La Cenicienta” (Geronimi, Luske, Jackson, 1950), “El Padrino” (Ford Coppola, F. 1972) “Thelma y Louise” (Scott, R. 1991). Esta estructura narrativa sirve para guiones, en los cuales se quiere contar la historia de un protagonista que tiene un problema externo, generalmente con otra persona u otro grupo de gente que le impide llegar a su objetivo. La historia es muy clara y llega a ser predecible. En mi trabajo de titulación no busco contar una historia que va de A hacia B. Esto nos lleva a explorar un poco más sobre otras formas de contar historias.

Siguiendo con el triángulo de McKee. La minitrama o minimalismo, la estructura narrativa está diseñada por “final abierto, conflicto interno, protagonistas múltiples y protagonistas pasivos” (1997, p. 26). También es una forma narrativa donde los hechos se dejan llevar más por la casualidad que por la causalidad. No todo tiene una razón de ser, pero todo se conecta. El trabajo final se acerca más a este tipo de estructura. Tres historias con protagonistas diferentes y un protagonista omnipresente. No se lleva mucho por la lógica, si no por lo sentimental y lo sensorial. McKee nos expresa lo siguiente sobre la casualidad.

“La casualidad guía a un mundo ficticio en el que hay una serie de acciones sin motivaciones aparentes que precipitan acontecimientos que no producen ningún efecto ulterior, y que por consiguiente, fragmentan la historia en episodios divergentes y en un final abierto que expresa lo inconexo de la existencia.” (1997. p. 29)

Todos los personajes tienen un conflicto interno ya que no existe nada externo que no les permita lograr lo que quieren, es una constante lucha entre ellos mismos.

Partiendo de la minitrama se entra a la explicación de Rodrigo Álvarez Portillo

en un artículo titulado: Sobre las estructuras narrativas en el relato cinematográfico. Aquí Álvarez explica algunas formas de narración, las cuales son interesantes y que van en relación con el tema de buscar una forma episódica de contar historias diferentes que de alguna manera convergen sea por trama o personajes.

- Estructura maestra de todos los caminos o contrapunto

Es una manera de contar historias mediante muchos personajes que se unen por un hecho o situación. Generalmente la trama es contada desde diferentes puntos de vista lo cual hace que varíen las versiones sobre la verdad dependiendo del personaje. Unos ejemplos de esto son “The Usual Suspects” (1995. Singer) y “Pulp Fiction” (1994. Tarantino). Dos historias que son contadas a manera de episodios pero que se unen por un personaje, Kyzer Souze en el primer caso y Marcellus Wallace en el caso de Tarantino, de estas películas se profundizará más adelante. Álvarez se refiere a esta como: “un aparente rompecabezas que el espectador va uniendo.” (2007)

- Estructura maestra paralela (estructura brechtiana)

Como su nombre lo indica, se trata de diferentes historias que pueden o no pasar en el mismo tiempo narrativo. Sus tramas no afectan a la otra y sus historias no se cruzan entre sí. Lo que les une puede ser una temática. Un claro ejemplo de esto es Relatos Salvajes de Damián Szifron (2014), donde la temática de la naturaleza humana mueve a las historias y las coloca en el mismo universo.

- Estructura maestra “trozo de vida”

El espectador se topa con el protagonista cuando está atravesando por una situación específica en la vida, no existe un gran recorrido, solo un instante.

- Antiestructura o antitrama

El mayor exponente es “El perro andaluz” de Buñuel. En este tipo de narrativa la historia carece totalmente de cualquier tipo de estructura lógica, no presenta ni personajes ni conflictos ni resoluciones. El espacio y el tiempo dejan de

importar para dar paso a los sueños, las sensaciones y lo totalmente onírico. En esta categoría también podría entrar en cine arte y experimental.

Al querer crear un cortometraje con estructura alternativa de narración la forma en que Álvarez Portillo habla de las estructuras alternativas de guion es precisa al momento de poner en una categoría esta narración. Se puede salir de lo general y establecer que este cortometraje contará con una estructura paralela brechtiana junto con una estructura maestra o trozo de vida. Esto porque los personajes viven su situación personal, importante para ellos, no para nadie más, justo se los conoce en este instante y se los deja momentos después. Además, los personajes de las tres historias nunca se cruzan, aunque conviven en el mismo entorno.

3.2.3. Creación de personajes.

“Un buen personaje es el corazón, el alma y el sistema nervioso de un guion.” (1996, p. 39) Así Syd Field comienza a hablar sobre la creación de personajes en su libro El Manual del Guionista. Tiene razón al referirse hacia los personajes como el sistema nervioso ya que son estos quienes llevan la historia, quienes toman decisiones para que se mueva el relato, quien siente, quien vive la historia y quien nos hace sentirlo como audiencia. Toda historia ya está contada, lo que hace que sea especial y única son los personajes. Al crear un personaje hay que tener en cuenta dos aspectos principales, lo físico y lo psicológico. Lo físico nos da rasgos importantes de cómo se maneja una persona en el ambiente, si habla de cierta manera, si camina con la frente en alto o si es jorobada, si su paso es rápido o pausado, la forma de su cara y aspectos que nos permiten relacionarnos. En cuanto a lo psicológico, nos permite conocer más sobre quién es el personaje ¿de qué disfruta? ¿qué es lo que siente? ¿cuáles son sus sueños y aspiraciones? ¿cuál es su motivación en la historia? y cómo es su relación con otros.

Este proyecto tiene tres historias y cada una tiene a sus protagonistas en pantalla, pero uno, que es muy importante, nunca sale en pantalla y este es el personaje ausente. Un personaje fantasma es el que nunca se lo ve físicamente, pero del cual sabemos cómo es por su alrededor, por lo que otros personajes esperan del mismo, como se refieren a él y como se ven afectados por su ausencia. Parte importante del personaje ausente es que, si él llegara a aparecer, el conflicto del resto dejaría de existir. Así nos aclara Sarah Emily Morrow en un estudio que hizo de los personajes ausentes enfocado en el teatro:

[...] characters who remain offstage nevertheless “produce events” onstage that would not have occurred had the characters appeared onstage.[...] Regardless of whether the foreseeable injury/onstage action comprises an individual episode within the action or the climax and denouement of the entire piece, the vital component of these scenarios lies in the absent character’s (or characters’) non-presence onstage. The very absence of these characters from the onstage action provides the stimulus for the events that occur onstage. (2009)

Morrow elabora en la importancia de la no presencia de estos personajes ya que, como se menciona antes, si ellos aparecen no hay historia. En clásicos como *Esperando a Godot* (Beckett, 1953), el personaje fantasma más conocido, si él aparece y llega a su cita con Vladimir y Estragón, no existiría la obra. En el caso de este proyecto si Manuela, el personaje ausente, llegaría ninguno de los otros personajes tendría historia y el cortometraje no tendría sentido.

3.3. Referentes cinematográficos

Hay dos películas modernas que sirven para ejemplificar la manera de contar personajes en una historia con narrativa alternativa y de personaje ausente, que son *The Usual Suspect* de Bryan Singer y *Pulp Fiction* de Quentin Tarantino. Estas dos obras usan el guion, los personajes y la forma de narrar para entender que existen otros personajes, aparte de los que estamos viendo en pantalla.

The Usual Suspects sigue la historia de Verbal, el único sobreviviente de un incendio en un barco lleno de droga. Él es un estafador de bajo nivel que por razones del destino, trabaja con otros criminales para poder vengarse de la policía al intentar truncar una operación antidrogas. En la película vemos como Verbal cuenta a través de flashbacks lo ocurrido seis semanas antes y como murieron todos menos él. En su relato está presente la figura de Kyzer Souze un conocido criminal que lo hacen ver como el mafioso más importante y temido. En el recuento de su historia nunca se lo ve solo sabemos de él a través de las interacciones que otras personas cuentan que han tenido, por como él afectó sus vidas o como acabaron trabajando para él o robándole dinero. De esta manera sabemos que es despiadado, vengativo, sigiloso y sin moral. Las historias sobre Souze hacen que el espectador sienta una presencia sobre los otros personajes y que se lo imaginen de una manera específica, tal vez un húngaro gigante, prototipo de mafioso con un acento fuerte y una chaqueta de cuero. Al final de la película sabemos que conocimos a Kyzer Souze desde el primer minuto y no que es nada de lo que esperábamos que fuera. Souze se hace pasar por Verbal y se inventa toda la historia. Así que en realidad no conocemos a Souze por lo que dicen otras personas de él, lo conocemos por lo que él mismo dice sobre lo que hace a otras personas.

Pulp Fiction es un gran ejemplo de cómo contar historias paralelas contadas desde diferentes puntos de vista, las cuales se cruzan ya sea porque tienen una misma temporalidad o espacio narrativo. Al tener un orden no cronológico

deja que la película tenga referencias de la misma de personajes o acciones que ya han pasado o van a pasar. Juega con el tiempo, la narración y el salto de historias de una manera espléndida que hace que se pueda ver Pulp Fiction de inicio a fin o verla en orden cronológico. Su estructura episódica también permite conocer a los personajes, a través de sus diálogos y monólogos. En el caso específico de esta película, se puede llegar a tener un acercamiento más real hacia los personajes porque como espectador se está viendo una misma historia contada por varios personajes.

Pulp Fiction nos enseña una posibilidad infinita de narración al tener la habilidad de saltarse de una historia a la otra, sin perder la continuidad ya establecida o sin dejar de prevenir lo que va a pasar. Es una gran manera para tener presente la línea de la historia y no perderla o irse por la tangente.

3.4. Propuestas de áreas

3.4.1. Dirección

En el área de dirección, este cortometraje se enfocó en plasmar en la pantalla las sensaciones y los sentimientos de los personajes. Existen tres historias en el cortometraje, la de Clara, la de Karina y Bernardo y la de Alfonso. A esta historia se suma la de Manuela, el personaje ausente. Cada una de ellas fue tratada de diferente manera, pero manteniendo el hilo de que es un corto de poca acción y más sensación.

Clara es una chica de catorce años que vive con sus padres y tiene una hermana mayor (Manuela, el personaje ausente). Se la conoce cuando tiene una fiesta de piscina y está más consciente sobre su cuerpo. Aquí lo que se busca es crear el sentimiento de crecimiento y duda de una adolescente. Mediante el arte se sabe que ella es un poco más masculina que su hermana. Esto se traslada a la incomodidad que ella siente con su propio cuerpo. Por la fotografía siempre vamos a estar sobre ella.

Karina y Bernardo son madre e hijo que está en el espectro de autismo. Aquí lo que se quiere hacer es el retrato de una madre que da todo por su hijo pero que ya está cansada de lo que tiene que vivir. Mediante planos incómodos para ella y que él poco a poco se vaya introduciendo en su día, se cuenta esta historia.

La historia de Alfonso es especial porque mientras Clara tiene una relación con su cuerpo, Karina tiene la relación con Bernardo, Alfonso tiene la relación con su espacio. Lo vemos en un departamento que ahora está vaciando. El espacio es la representación de su ex novia (Manuela, el personaje ausente) a quien quiere sacar de su vida.

3.4.2. Fotografía.

En cuanto a fotografía, se busca en este proyecto que sea algo orgánico y natural. El principal referente es Lynne Ramsay, quien tiene una dirección de fotografía refinada en sus películas, cómo en su obra *Ratcatcher* (1999). La directora y su fotógrafo Alwin H. Küchler tiene una manera muy especial de manejar los momentos y las sensaciones de cada uno de los personajes. Aprovecha la luz y juega con ella. Algo muy importante de esta película y que se aplica para este proyecto, es que los personajes muchas veces están cortados por el cuadro. Su cabeza no está o solo se ven sus pies. Esto es algo que logra mostrar la sutileza del cuerpo y de las sensaciones. No importa que las acciones estén fuera de cuadro, lo que se quiere es capturar el instante.



Figura 1. Fotograma de la película *Ratcatcher*.



Figura 2. Fotograma de la película Ratcatcher.



Figura 3. Fotograma de la película Ratcatcher.

La propuesta de fotografía tiene que ver con la relación que cada uno de los personajes tiene con el personaje ausente. Lo que se planteó es que a medida que se va desarrollando la acción se pase de planos cerrados a más abiertos.

La historia de Clara es sobre ella y la relación con su cuerpo. Espera que su hermana mayor la venga a ayudar, pero ella nunca llega. Aquí como espectadores, vemos lo que Clara ve, estamos con ella en cada momento. Por esta razón se decidió hacer planos que sean cerrados: de primer primerísimo hasta medios. La iluminación es natural, sin contrastes fuertes ni forzados. Es la historia de una niña descubriendo su cuerpo y la fotografía va de acuerdo con eso.



Figura 4. Fotograma del cortometraje TRES.



Figura 5. Fotograma del cortometraje TRES.



Figura 6. Fotograma del cortometraje TRES.

En la segunda historia Karina, la madre, es la protagonista. Esta es su historia, así que todo se ve de acuerdo con lo que ella está haciendo. Empezamos con Karina ocupando la menor parte del cuadro, como si estuviese encerrada en el mismo. Mientras se desarrolla su día y llega su hijo, ella va entrando más en su espacio, esto hasta llegar a un equilibrio por parte de los dos. Se decidió contar esta historia con planos medios y americanos.



Figura 7. Fotograma del cortometraje TRES.



Figura 8. Fotograma del cortometraje TRES.



Figura 9. Fotograma del cortometraje TRES.

Alfonso tiene una relación con el espacio que le rodea, lo cual se quiso tratar en la historia. Siempre que él está en el cuadro, está rodeado de cosas, gente, libros, muebles. Él nunca está solo en cuadro. Se narra esta historia en planos americanos y generales para dar la impresión de ausencia y soledad de este personaje.



Figura 10. Fotograma del cortometraje TRES.

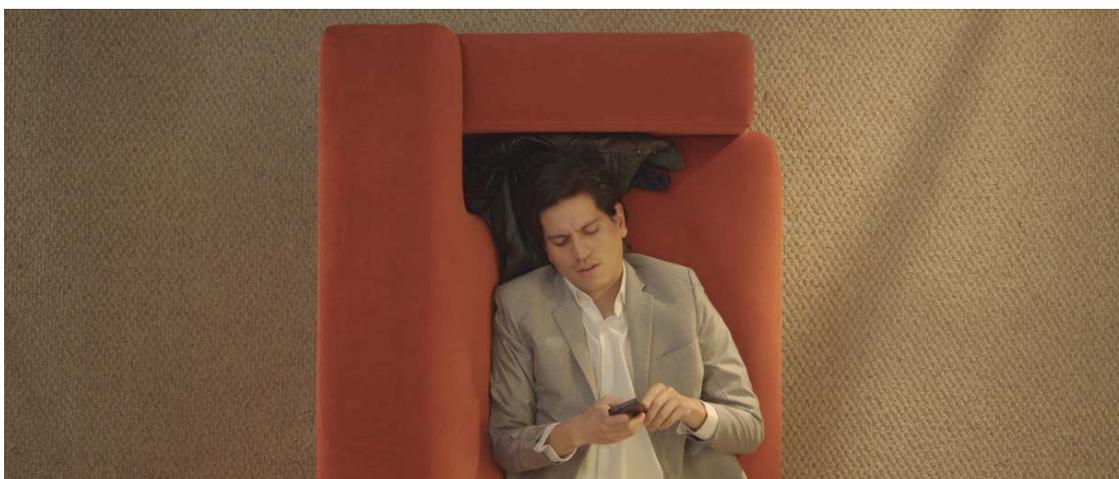


Figura 11. Fotograma del cortometraje TRES



Figura 12. Fotograma del cortometraje TRES.

Algo muy importante en cuanto a la fotografía en este cortometraje es que se tomó la decisión de que la cámara sea fija. No existe la oportunidad para reencuadrar la cámara o hacer ligeros movimientos. Se deja que la acción fluya naturalmente con los actores y que sean estos los que caigan en la acción frente a la cámara. Parte de esto fue tener la naturalidad en la actuación y también crea este mundo donde no se ve lo que pasa fuera de la cámara pero que sabemos que está ahí. Desde la dirección se puso muy claro que no hay que llevar al espectador de la mano para que vea lo que siempre está pasando, ya que, es necesario dejar que él mismo llene los vacíos. Por otra parte, fue para crear la incomodidad en el espectador, que sientan lo que Clara siente al ver su cuerpo, que sepan lo que Karina está viviendo y que compartan la soledad con Alfonso.

3.4.3. Arte.

Clara está en el cuarto de su hermana, quien fue adolescente en el año 2008. Por las decisiones, en cuanto a escenografía y decoración, se quiso crear una atmósfera de incomodidad, porque es un lugar al cual ella no pertenece. Clara es más masculina que su hermana cuando tenía su edad, lo cual se vio reflejado en las decisiones de vestuario y utilería en el cuarto. Todos los elementos del cuarto tienen que decir, sin que Clara diga una palabra. Se ven sus zapatos y se conoce que ella juega fútbol. Se ve su ropa y se entiende que a ella todavía no le importa cómo está vestida, y que lo hace más por comodidad. Son cosas sutiles que nos ayudan a entender quién es ella y cómo es la relación con su hermana.



Figura 13. Fotograma del cortometraje TRES.



Figura 14. Fotograma del cortometraje TRES.

Karina es una madre trabajadora que tiene como objetivo principal en la vida cuidar de Bernardo, su hijo que está dentro del espectro autista. Su casa es un lugar muy importante para ella porque es su espacio, el cual es muy pulcro y hogareño. Ella se viste como alguien que trabaja de nueve a cinco, con tonos pasteles como su hogar. Su hijo por otra parte usa tonos más fuertes y contrastantes. El arte nos marca las personalidades y el choque que hay entre ellas.



Figura 15. Fotograma del cortometraje TRES.



Figura 16. Fotograma del cortometraje TRES.

Alfonso es un arquitecto y todo lo que le rodea dice eso. Usa ternos y su hogar es muy recto, todo en su vida tiene líneas y vértices. Es la representación de un joven profesional que está en un punto decisivo en su vida.

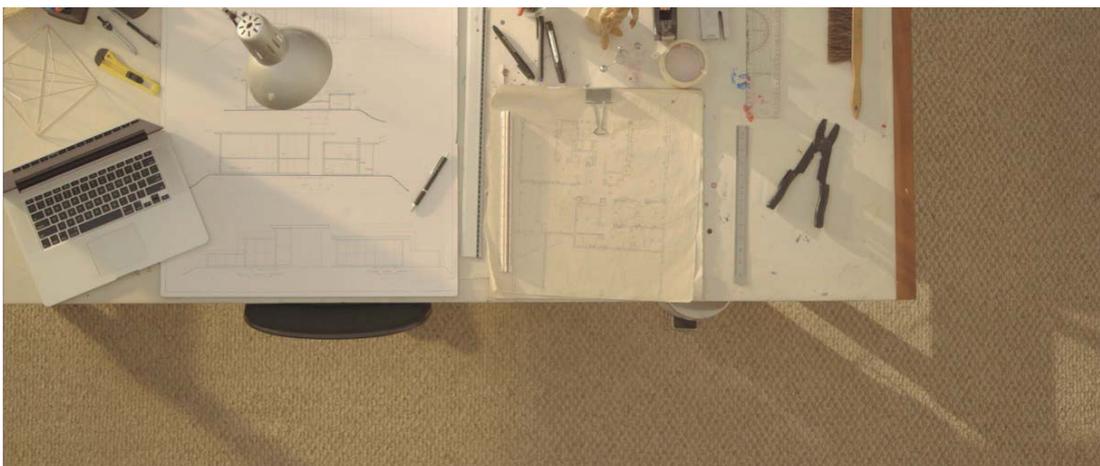


Figura 17. Fotograma del cortometraje TRES.



Figura 18. Fotograma del cortometraje TRES.

Una parte muy importante del arte es la representación del personaje ausente, Manuela. Mediante el arte se planteó que a ella le gusta leer y dibujar. Esto se tomó como un hilo dentro de las historias. Cada una tiene una pequeña referencia a Manuela. El punto era que la audiencia entienda que el personaje es ausente, aunque no se lo llega a ver nunca y no sabemos cómo habla ni como se ve, sabemos que es alguien que le gusta dejar huella donde sea que vaya.

3.4.4. Sonido.

En el caso del sonido se busca plasmar algo muy natural en cada historia.

En el caso de Clara, siempre se está con ella, entonces el sonido debe reflejar eso. Su respiración, su piel, la ropa que se prueba y lo que toca en el cuarto.

La historia de Karina y Bernardo tiene una particularidad en cuando al sonido ya que esta es el detonante de la historia. Se empieza la narración con sonidos fuertes como los golpes de las puertas y la batidora, esto se va calmando hasta llegar junto con los personajes a un equilibrio.

Con Alfonso el sonido va con lo que el escucha, ya sea la ciudad o lo que hay dentro de su departamento.

3.4.5 Montaje.

Desde la escritura del guion se pensó mucho en el montaje. Las historias funcionan en un orden específico, siendo primero la de Clara, luego la de Karina y Bernardo y se acaba con Alfonso. Esto es porque la historia requiere de varias cosas para funcionar. Primero el hecho de salir de los planos más cerrados a los más abiertos, segundo se espera que la audiencia esté atenta a los eventos de la narración para que puedan entenderla y comprender el sentido de la misma. Por ejemplo, la caja que Alfonso arma es la caja que se ve en la segunda historia, es decir la primera historia es la final y la última es la primera en la línea del tiempo. Esta decisión aporta a la idea de la exploración de las estructuras alternativas.

4. CONCLUSIONES

Para concluir, puedo afirmar que en el cortometraje se logró lo que se buscaba en cuanto a la narrativa no lineal y el manejo de personajes ausentes. La intención de esta tesis fue buscar una manera diferente de narrar historia, lo cual se logró a través del personaje ausente, las historias separadas, los personajes que no se cruzan, pero que tienen una conexión general.

De las tres historias presentadas, dos de ellas tienen al personaje ausente muy presente y una de ellas hace una referencia más ligera del mismo. Esto permite que la audiencia esté siempre pendiente de la historia, lo que también era uno de los aspectos a lograr en esta tesis. Un personaje ausente debe siempre estar presente en el inconsciente colectivo de todos los personajes involucrados en la historia, esto para que siempre esté presente en sus decisiones y acciones. Con este ejercicio compruebo que sí hay forma de contar una historia con narrativa alternativa, con un personaje que no se ve en pantalla, pero que lleva la historia, siempre y cuando todos los departamentos en la producción del proyecto tengan el objetivo en mente.

REFERENCIAS

- Álvarez, R. (2017). *Sobre las estructuras narrativas en el relato cinematográfico*. Recuperado de [https://medium.com/@Mise en sceneHV/sobre-las-estructuras narrativas-en-el-relato-cinematogr%C3%A1fico-146dcbd9c982](https://medium.com/@Mise en sceneHV/sobre-las-estructuras-narrativas-en-el-relato-cinematogr%C3%A1fico-146dcbd9c982)
- Bender, L. y Tarantino, Q. (1994). *Pulp Fiction*. [Película]. Estados Unidos: A Band Apart, Jersey Films, Miramax.
- Bolaños, R. (2004). 2666. Barcelona: Anagrama
- Emerson, G. y Ramsay, L. (1999) *Ratcatcher*. [Película]. Reino Unido, Francia. Pathé Films International, BBC Films.
- Field, S. (1996). *El manual del guionista*. Madrid: Plot Ediciones.
- Gil, C. (2002). *Estructuras no lineales en la narrativa (literatura, cine y medios electrónicos)*. (Tesis de maestría). Pontificia Universidad Javeriana.
- Kokin, K. McDonnell, M. Singer, B. y Singer, B. (1995). *The Usual Suspects*. Estados Unidos: Bad Hat Harry Productions, Blue Parrot, Spelling Films International.
- McKee, R. (1997). *El guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba Editorial.
- Morrow, S. (2009). *Absent characters as proximate cause in twentieth century american drama*. (Tesis de maestría). Georgia State University.
- RBA. (Eds.). (2003). *Historias desde el hielo. Relatos de Dinamarca, Finlandia, Islandia, Noruega y Suecia*. Barcelona: RBA Libros S.A.

Anexos

Anexo 1: guion

TRES

Por

Camila Paredes Arizaga

UNO

1 INT. HABITACIÓN MANUELA -DÍA

1

CLARA (14) está parada frente a un espejo que está colgado en la puerta del cuarto. Está usando una camiseta que le queda grande, una calentador holgado, unos zapatos deportivos deteriorados y una gorra deportiva. En su mano tiene ternos de baño, un bikini y una chompa con capucha, en el piso hay ropa botada. El cuarto en el que está tiene una cama grande, está tendida y tiene muchas almohadas. Sobre la cama está una mochila abierta con una toalla adentro. En el cuarto hay estantes llenos de libros y un escritorio con una caja de cartón que se lee "MANUELA", llena de cosas encima.

Clara se quita la gorra y la deja en la cama, luego se quita la camiseta y trae puesto un traje de baño entero por debajo. Se mira al espejo, se observa. Parecería que este traje de baño le queda pequeño y se nota que su cuerpo tiene curvas.

MADRE (V.O)

(GRITANDO)

¡Clarita, ya baja! Ya mismo te vienen a retirar y no estás lista.

Por un momento Clara retira la mira del espejo para escuchar a su madre. Se pega los unos bikinis al cuerpo para ver como le quedan. Uno le gusta y se ríe frente al espejo y se lo prueba pero algo anda mal. Ve en el espejo y examina su cuerpo. Mira como le queda el bikini, mira sus nuevas curvas, su pecho y su espalda, sus piernas con lastimados por jugar fútbol y lo rara que se ven las rodillas. Se da la vuelta. Ve como le queda el bikini, se pone roja, por la vergüenza propia de de examinarse tanto.

Acerca su cara al espejo y ya no se ve su cuerpo. Se mira fijamente a sus ojos se acerca hasta estar totalmente de frente a su reflejo. Cierra los ojos y respira, se pasa las manos por la cara, sintiendo sus facciones. Abre los ojos y se aleja un poco. Empieza a jugar con su pelo y al mismo tiempo ve como este afecta la percepción de su cuerpo. Se pone algunos accesorios que encuentra en el cuarto.

Recoge una de las camisetas que está en el piso y se la pone. Es muy grande y le queda como vestido. Se pasea por el cuarto, que no es muy grande pero tiene muchas cosas en las paredes, fotos, posters, cuadros. Ella los ve detenidamente y cada cuanto se regresa a ver en el espejo. Mira cada tanto el celular para ver la hora.

Revisa la caja que está en el escritorio, ve el libro que está sobre todas las cosas de la caja. Lo abre y lee un poco

(CONTINUED)

luego lo deja en la caja. Coge uno de los libros de psicología que están en la repisa y lo abre en una página cualquiera. Se ve que tiene notas adhesivas de colores y cosas escritas a mano en el margen de las páginas. Se sienta en la cama mientras pasa las páginas. Cierra el libro y se acuesta. Se tapa la cara con las manos, SE ESCUCHAN UNS PASOS QUE SE ACERCAN hacia ella.

MADRE (V.O)
(se escucha más cercana que antes)
¿Dónde estás?

Clara sigue acostada en la cama.

CLARA
¡Acá!... Donde mi ña.

MADRE (V.O)
Ya llegó Andrea ¿puedes bajar por favor?

CLARA
Ya va.

MADRE (V.O)
Pondrás todo como estaba que tu hermana sabe cuando entras a su cuarto.

CLARA
(solo para ella casi susurrando)
A ella no le importa...

Se queda un momento más acostada.

Se levanta y se encuentra reflejada en el espejo. Está ahí y ese es su cuerpo. Está con la camiseta y no sabe muy bien si se la deja puesta o si se la quita. Camina hacia el espejo se observa.

SE ESCUCHA A UNA NIÑA GRITAR.

ANDREA (V.O)
¡Clara, Claridad!

Clara se ríe. Recoge las camisetas del piso rápidamente y las guarda en un cajón. Se mira otra vez en el espejo, pero ya no se la ve tan preocupada, se pone rápidamente su calentador sobre el bikini y sus zapatos deportivos. Se quita su camiseta grande y se pone un top de tiras pegado al cuerpo. Guarda su chompa en la maleta, la cierra aplastando

(CONTINUED)

un poco las cosas para lograrlo y se la pone en su espalda. Abre la puerta y se va. Unos segundos después regresa al cuarto coge la gorra que dejó en la cama y pone en su lugar el libro de psicología. Se va, el cuarto queda abierto.

DOS

2

INT. COCINA KARINA- TARDE

2

KARINA (45) está apoyada sobre el counter de la cocina. Tiene los ojos hinchados como si recién hubiera llorado. Está muy agitada así que respira pausadamente. SE ESCUCHA QUE SE CIERRA UNA PUERTA MUY DURO en el segundo piso de la casa. Se ve que hay una masa tipo de pastel en un bowl, la batidora está sucia con la masa y reposa sobre el counter. Hay hojas de achira apiladas en una esquina. Un libro de recetas apoyado sobre la pared está abierto. Sobre la estufa está una olla grande. Ya más calmada sigue cocinando. Mezcla algunos ingredientes en el bowl. SE ESCUCHA QUE ALGUIEN EMPIEZA A CERRAR LA PUERTA REPETIDAS VECES MUY FUERTE en el segundo piso de la casa.

KARINA

¡Basta!

Las puertas se cierran más rápido.

KARINA

¡Te estoy diciendo que no lances la puerta!

Karina se queda escuchando, prende la batidora y la pone en máxima potencia. El ruido de los golpes se mezcla con el de la batidora.

Karina habla por celular.

KARINA

Mami ¿sabes si la abuela ponía pasas en los quimbolitos? (pausa) si como en la masa adentro (pausa) no puedo salir pues mami, estoy con el Berni (pausa) la Manu es psicóloga no niñera, la próxima te llamo a ti ¿que tal?

Ya no hay golpes la casa está en silencio mientras Karina coge las hojas de achira, pone la masa sobre ellas pone algunas pasas sobre la masa y las envuelve. Ya tiene algunos quimbolitos hechos sobre un plato. Prende la hornilla y coge su celular.

(CONTINUED)

CONTINUED:

4.

Karina saca la leche de la nevera y la cierra. En la puerta hay algunas fotografías e imanes, entre ellos uno de una pieza azul de rompecabezas, muchos recortes y dibujos de gatos. Llama a alguien espera y deja un mensaje.

Mientras habla Karina se sienta en la mesa.

KARINA

Hola Manu ¿cómo estás? pensé que habíamos quedado hoy, no se si hablaste con él o si quedaron en algo y no me avisaron... Está muy molesto y no me dice nada. Si puedes por favor devuélveme la llamada. Lo mas pronto. Chao...

Llega BERNARDO (15) a la cocina.

BERNARDO

No está el gato.

KARINA

¿Quieres lechita?

BERNARDO

NO. Quiero al gato. ¿Donde está?

KARINA

Debe estar en algún lado. Capaz encerado en un armario.

BERNARDO

Ya busqué en cada closet, todos los cajones, en el baño en el otro baño, en las camas y abajo. En los sillones...

Bernardo empieza a mover sus manos rápidamente mientras habla.

BERNARDO(CONT)

Busqué en tu cuarto, mi cuarto, tu baño, mi baño, el closet de la pared de arriba el closet de...

KARINA

Ya.

Coge la tapa de la olla y la coloca. Bernardo cierra sus puños fuertemente y empieza a temblar un poco.

3 INT. COMEDOR CASA KARINA- TARDE

3

BERNARDO
GATO, GATO, GATO

Los dos empiezan a llamar al gato y a buscarlo por toda la casa.

Bernardo se sienta en una silla en la mesa de la cocina, se golpea las orejas con sus manos.

KARINA
Bueno si no encontramos al gato...
podemos ver otro...

BERNARDO
No quiero otro gato, quiero a mi
gato. ¡GATO! Si no aparece, no
quiero otro gato.

Karina observa a Bernardo mientras él llora.

KARINA
Maldito gato.

Se acerca a Bernardo y lo abraza fuertemente. Se mantienen así unos segundo hasta que Bernardo deja de murmurar.

KARINA (CONT)
No tiene que ser un gato, podemos
ver algo más, un perro pequeño o
una tortuga no sé. Solo respiremos.
(intentando que Bernardo respire)
uno, dos, tres, afuera.

BERNARDO
(inhala) Uno, dos, tres (exhala)

Karina le coge las manos mientras respiran juntos.

KARINA
Hice quimbolitos. Podemos comerlos
con leche o te hago chocolate
caliente y vemos una película.

BERNARDO
La bella durmiente. Me gusta el
dragón.

KARINA
Perfecto. ¿Leche o chocolate?

Se escucha un maullito a lo lejos.

(CONTINUED)

CONTINUED:

6.

BERNARDO

¡El gato, el gato, el gato!

Karina respira profundamente y se para.

BERNARDO (CONT)

¡Mamá el gato!

KARINA

Shhh.

Escucha por un momento y se va hacia la ventana. Bernardo le sigue.

KARINA (CONT)

Ahí está. En la terraza de al frente.

4 INT. PUERTA CASA KARINA - TARDE

4

Karina va hacia la puerta y coge su abrigo, se lo pone y mira a Bernardo. Él la sigue, abre la puerta de la casa y se ve corriendo a verle al gato. Karina va tras él.

TRES

5 EXT. CRUCE PEATONAL CALLE - DÍA

5

ALFONSO (28) camina por la calle apresuradamente. Lleva una maleta en su espalda, sobre su hombro un tubo portaplanos y en su mano una caja de cartón mediana. Lleva un terno gris, camisa blanca, corbata celeste. Muy elegante. Se lo ve joven pero tiene ojeras. Está esperando junto a otras personas en el semáforo para cruzar la calle. El semáforo se pone en rojo, la persona del semáforo en verde y él es el primero en cruzar del grupo de personas. Al cruzar la calle un carro frena de golpe y hace que bote su portaplanos y la caja. Un poco aturdido lo recoge, se mira la pierna que parece que está golpeada, golpea el auto que casi lo atropella, se acerca a donde el conductor y pone su mano sobre el vidrio para que no lo pueda subir. El conductor se ve asustado y no lo regresa a ver.

ALFONSO

(acelerado)

Mi nombre el Alfonso Brito, tengo veintiocho años, tres hermanas, mamá, papá y mi abuela materna todavía vive. Hoy casi me atropellas, pudiste matarme. Y me acababa de ir bien en el trabajo. Para que quede claro: TU NO DECIDES CUANDO ME MUERO.

(CONTINUED)

CONTINUED:

7.

Golpea el carro recoge el portaplanos y la caja de cartón y termina de cruzar la calle.

ALFONSO(CONT)
(viendo su porta papeles que está raspado)

Que mierda...

6 INT. LOBBY EDIFICIO ALFONSO- DÍA

6

En el edificio está el GUARDIA en su celular.

GUARDIA
Le dejaron estas fundas y las llaves.

ALFONSO
Gracias ya bajo a recogerlas. Si alguien viene me timbra.

El guardia le hace un gesto de aceptación. Alfonso tiene dificultad para caminar bien con su pierna golpeada.

7 INT. DEPARTAMENTO ALFONSO SALA- DÍA

7

Alfonso está frente a un librero, abre algunos libros y los va separando. Si es que tienen anotaciones los pone a un lado, si no, los vuelve a guardar. Sobre el sillón hay algunas bufandas y una chaqueta de cuero, todas las prendas de mujer. Va ordenando todo sobre la mesa y mientras va sacando libros se toca la pierna donde fue el golpe. Se sienta un momento en el sillón con un libro en su mano. Lo abre y en la primera página tiene escrito su nombre con esfero ALFONSO BRITO 3RO DE BACHILLETARO C. Ojea el libro y ve que tiene unas anotaciones a los lados con una letra diferente y otro color de esfero. Las ve, las lee, cierra y lanza el libro al basurero pero no tiene puntería y cae fuera.

Amontona toda la ropa que tenía en el sofá en una esquina como haciendo una almohada. Se acuesta y ve su celular. Llama pero le mandan al buzón de voz.

ALFONSO
Obvio tiene el celular apagado.

Sigue viendo su celular y escribe un mensaje. Lo borra y decide mandar una nota de voz.

ALFONSO(CONT)
(hablando al celular)
Voy a dejar tus cosas abajo, perdón por no estar aquí antes estaba en
(MORE)

(CONTINUED)

CONTINUED:

8.

ALFONSO(CONT) (cont'd)
esa reunión que te había dicho...
casi me atropellan cruzando la
calle pero esta vez si crucé cuanto
tenía que... no importa ven a ver
tus cosas cuando quieras ahí van a
estar.

Alfonso mete los libro, la ropa y algunas cosas más como fotos de paisajes o postales en la caja de cartón. Se va por un rato SE ESCUCHA QUE ABRE CAJONES Y PUERTAS y regresa con cremas, cepillo de pelo y un cepillo de dientes. El cepillo de dientes lo bota a la basura y las otras cosas las mete en la caja. Recoge el libro que lanzó y lo pone en la caja.

Va a la cocina y trae una taza grande y la mete en la caja. De un cajón en la sala saca un masking grande ya usado y con un marcador escribe MANUELA. Cierra la caja y se sienta un rato. Su casa no estaba llena de cosas antes, pero ahora se ve más vacía. Los libros ya no están rectos, están caídos uno sobre otro dejando un notable espacio entre ellos. Su pierna le duele. Se para y regresa con una crema. Se sienta, se alza el pantalón de terno con dificultad y se aplica sobre su golpe.

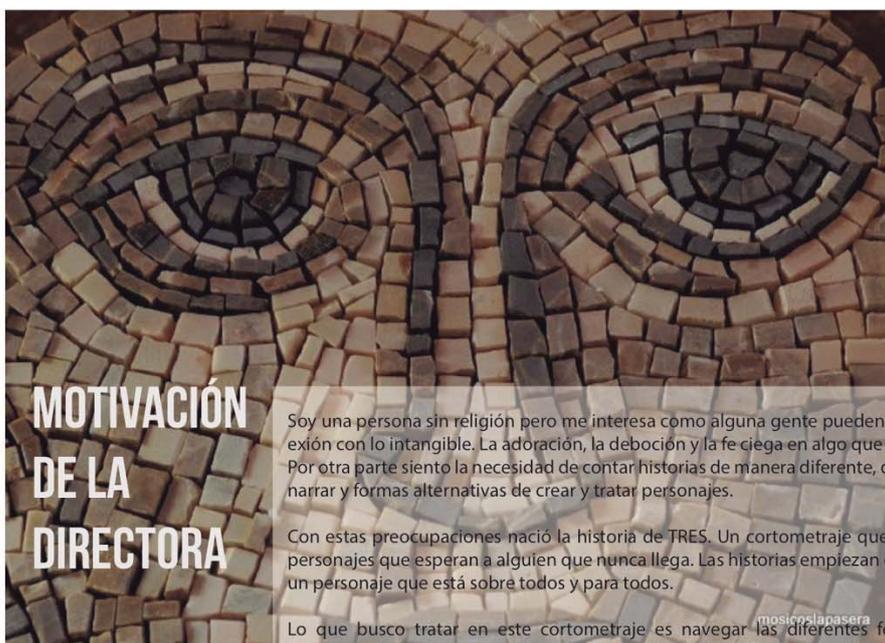
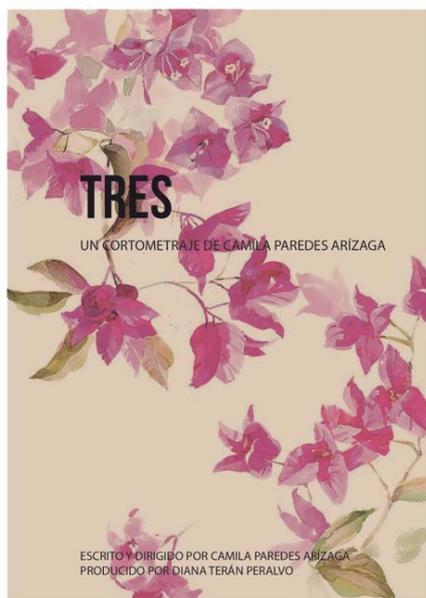
Espera un rato, coge su celular y parecería que está viendo fotografías en las redes. Le llega un mensaje. Lo lee y pone su celular a un lado. Se levanta, coge el masking, lo corta y lo pone sobre la tapa de la caja. Abre la caja y saca el libro que había lanzado.

ALFONSO
Esto es mío.

Lo vuelve a poner en el estante junto a los otros libros.

Cierra la caja nuevamente la levanta, se dirige a la puerta. SE ESCUCHA EL ASCENSOR QUE LLEGA Y LA CHAPA DE LA PUERTA QUE SE EMPIEZA A ABRIR. EL CITÓFONO TIMBRA Alfonso se queda quieto en su pasillo mientras ve la chapa moverse y la puerta casi abrirse.

Anexo 2: dossier



MOTIVACIÓN DE LA DIRECTORA

Soy una persona sin religión pero me interesa como alguna gente pueden tener esa sensación de conexión con lo intangible. La adoración, la devoción y la fe ciega en algo que solo se puede llegar a sentir. Por otra parte siento la necesidad de contar historias de manera diferente, de explorar otras maneras de narrar y formas alternativas de crear y tratar personajes.

Con estas preocupaciones nació la historia de TRES. Un cortometraje que presenta la historia de tres personajes que esperan a alguien que nunca llega. Las historias empiezan como una manera de crear a un personaje que está sobre todos y para todos.

Lo que busco tratar en este cortometraje es navegar las diferentes formas que tenemos, como humanos, de apoyarnos en otras personas. Cómo esto influye en nuestras vidas dependiendo de cosas como el nivel de relación y de cercanía que se tiene.



BIOFILMOGRAFÍA DE LA DIRECTORA

CAMILA PAREDES ARÍZAGA

Estudió fotografía en el Centro de Imagen de la Alianza Francesa en el 2012-2013 e inició sus estudios cinematográficos en la Universidad de las Américas en el 2014.

Durante su vida académica ha realizado labores de producción en ANA (2016) de Cristina Arias y fue directora del musical LO DE ADENTRO (2016). Ha trabajado también como asistente de vestuario en el largometraje LA MALA NOCHE (2017) de Gabriela Calvache y en el programa televisivo YO ME LLAMO 4ta temporada (2017) de la cadena Teleamazonas. Actualmente está en su último año de la carrera en el cual se desempeñó como productora del cortometraje HERMANOS (2017) de Juan Manuel Arregui y como directora de arte en AGUACERO (2018), cortometraje de Cristina Arias. Se encuentra en la etapa de preproducción de su propio trabajo de titulación.

BIOFILMOGRAFÍA DE LA PRODUCTORA



DIANA TERÁN PERALVO

En 2014 empieza sus estudios en la Escuela de Cine de la Universidad de las Américas UDLA, obteniendo experiencia previa como asistente de producción en proyectos nacionales y publicidad para Kurare Films y La Ruta Films. Dentro de su carrera universitaria se ha destacado como en proyectos como ANA (2016) de Cristina Arias y LO DE ADENTRO (2016) un musical de pasillos de Camila Paredes Arízaga. En el año 2016 es elegida para ser ayudante de cátedra de la materia de PRODUCCIÓN III: Desarrollo de Proyectos cinematográficos. A inicios del 2018 fue productora de los cortometrajes ELENA de Cristina Arias y LA NOTA ROTA de Sebastián Borja Noble, participando también como asistente de producción en la película SANSON de Pavel Quevedo. Actualmente cursa su último año de estudios, trabaja también en su propio proyecto de titulación. Desempeña actualmente el papel de productora en el cortometraje TRES de Camila Paredes.

CARTA DE PRODUCCIÓN

Creo que el valor de un cortometraje está en que sea diferente, creo que hay un mérito en eso. Como productora busco eso en un proyecto, me llaman la atención los directores con una visión que vaya más allá de lo establecido y guiones que se atrevan.

Al leer TRES encontré eso. En este guión se busca construir la historia de un personaje ausente, que nunca se ve en pantalla y se lo crea mediante los otros personajes, sus acciones y situaciones. Una forma de narración que no ha sido muy explorada en el cine nacional y resulta nueva y diferente para los espectadores. Esto también requiere a una audiencia más involucrada con la historia puesto que cada una llegará a comprender el personaje ausente de manera diferente.

Como una productora creo que arriesgarnos a traer historias innovadoras, ya sea por su tema, estructura o personajes, será una gran oportunidad para establecernos en el mercado y al mismo tiempo ayudar a jóvenes cineastas a llevar su forma de ver el mundo a la pantalla.

SINOPSIS

Clara tiene catorce años y está a punto de tener una fiesta de piscina mientras la conciencia propia de tener un cuerpo de mujer se hace presente al ponerse un terno de baño de dos piezas. Ella espera que su hermana mayor, Manuela, venga a calmar sus miedos pero ella nunca llega. Pronto Clara tendrá que enfrentarse sola a la imagen de su nuevo cuerpo.

Karina es la madre de Bernardo un adolescente con asperger. Después de una semana difícil para los dos, cosa que empeora cuando el gato familiar se pierde. Karina busca apoyo en Manuela, psicóloga de Bernardo, pero al no conseguir ayuda tendrá que arreglárselas sola con su hijo.

Alfonso tiene veintiocho años y acaba de terminar la relación con su novia Manuela. El día en el que ella va a retirar sus cosas todo se siente extraño en la rutina de Alfonso, nada está normal. Al final él tendrá que enfrentar el hecho de borrar a Manuela de su vida.

Todos tienen en común: a Manuela. Cada uno de los personajes la idealizan de una manera diferente y todos se apoyan en ella. Buscan un apoyo o una guía moral de forma permanente que nos les falle y cuando esto sucede el caos empieza. No sabemos muy bien quien es ella ni que hace de su vida. Sabemos que ha estado ahí alguna vez pero solo es un reflejo de lo que necesitan nuestros protagonistas.

GÉNERO CINEMATográfico. Drama

TARGET. Dirigido a jóvenes y adultos.

VENTANA DE EXHIBICIÓN. Salas de cine independiente, universidades y plataformas web.

DURACIÓN. Aproximadamente 12 minutos

DERECHOS DE AUTOR. El guion y la idea son originales de Camila Paredes Arizaga.

LOGLINE

Tres personas se enfrentan a un momento decisivo en sus vidas y todos esperan a la misma persona que nunca llega.

STORY LINE

Clara en su cuarto, Bernardo y Karina en su comedor y Alfonso en su sala, esperan a Manuela cuando se enfrentan a situaciones decisivas en su vida. Ella nunca llega y cada uno tendrá que salir adelante por sí mismos.

PLAN DE FINANCIAMIENTO

| PLAN DE FINANCIAMIENTO | | | | |
|----------------------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------|
| TRES | | | | |
| PRODUCTORA: DIANA TERÁN | | | | |
| DIRECTOR: CAMILA PAREDES ARIZAGA | | | | |
| FUNDING SOURCE | DESCRIPTION | NAME | US DOLAR | Status |
| ECUADOR | | | | |
| CONTRIBUCIONES EN ESPECIES | | | | |
| | Transporte | | \$400,00 | Confirmado |
| | Vestuario | | \$200,00 | Confirmado |
| | Arte y utilería | | \$500,00 | Confirmado |
| | Locaciones | | \$400,00 | Confirmado |
| | Alimentación | | \$400,00 | Confirmado |
| | Equipos | UDLA | \$4.000,00 | Confirmado |
| | Equipo técnico | | \$8.000,00 | Confirmado |
| AUSPICIOS NO REEMBOLSABLES | | | | |
| | Inversión privada | Mariana Yépez | \$800 | Confirmado |
| | Inversión privada | Francisco Vivanco | \$800 | Confirmado |
| SUBTOTAL ECUADOR | | | \$15500,00 | 100% |

UNIVERSO AUDIOVISUAL

En este proyecto existen tres historias con tres personajes diferentes conectados por una misma sensación de ausencia.

La primera historia es muy íntima y simple se está sobre la protagonista. Se ve lo que ella ve, se escucha lo que ella escucha y se siente lo que ella siente. La segunda historia habla de la relación de una madre y un hijo. Aquí se juega en el cuadro con esta relación. La tercera historia es sobre como se maneja la ausencia en un instante. Lo importante aquí es la relación del protagonista con su espacio.

Se busca que el universo del cortometraje sea orgánico y natural para los personajes que habitan ahí. Se busca hablar más de las sensaciones que de las acciones.



CASTING

CLARA

MARÍA EMILIA
14 años



ALFONSO

JOSÉ DIEGO
30 años



KARINA

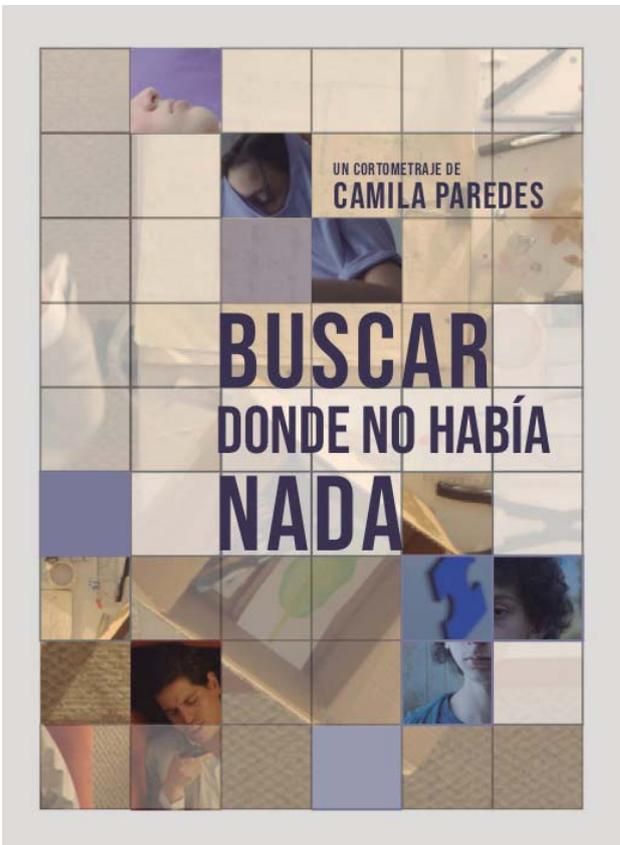
MANUELA
44 años



BERNARDO

LUCA
13 años





SOBRE EL PROYECTO



SINOPSIS

Clara en su cuarto, Bernardo y Karina en su comedor y Alfonso en su sala, esperan a Manuela mientras se enfrentan a situaciones decisivas en sus vidas. Ella nunca llega y cada uno tendrá que salir adelante por si mismos.



PÚBLICO OBJETIVO



EDAD:
15-20 /20-30

INTERESES:
-Están en etapas de cambios
-Toman decisiones enfocadas
en ellos
-Consumidores de cine

UBICACIÓN GEOGRÁFICA:
Distrito metropolitano de Quito

CAPACIDAD DE COMPRA:
Media y media alta



El cortometraje busca desarrollar la idea del personaje ausente o fantasma, es decir, un personaje que nunca se ve en pantalla. Mediante este recurso se pretende enganchar a la audiencia que estará con la sensación de que alguien falta y a la expectativa de si ese alguien va a llegar.

Por otra parte el proyecto cuenta con personajes que van desde los 13 años hasta los 40, cubriendo así un gran rango de intereses entre los espectadores.

Lo que se quiere transmitir mediante el cortometraje es que la fuerza que necesitas está dentro de ti.

RUTA DE FESTIVALES



LOCARNO FILM FESTIVAL
Suiza
Estreno internacional
Agosto 2019

FESTIVAL DE CINE LA ORQUÍDEA
Ecuador
Estreno nacional
Octubre 2019

RAINDANCE UK
Reino Unido
Septiembre-Octubre 2019

Show me Shorts NZ
Nueva Zelanda
Octubre 2019



MENSAJE DE MARKETING

Encontrar la fuerza interna y el valor de uno mismo para superar las pequeñas adversidades de la vida cotidiana sin tener que depender de otros.

ANÁLISIS FODA

| FORTALEZAS | DEBILIDADES |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">- Estructura alternativa de narración- Personajes de diferentes edades- Variedad de situaciones- Historia que requiere a un público involucrado- Actuación de actores profesionales y naturales- Crew con experiencia profesional | <ul style="list-style-type: none">- Involucra al público para entender la historia- La conexión entre las tres historias puede resultar confusa o no entenderse- Falta de diálogos- Segundo cortometraje de la directora- Puede ser considerada una pieza contemplativa |
| OPORTUNIDADES | AMENAZAS |
| <ul style="list-style-type: none">- Mayor lugar de exhibición para cortometrajes en festivales nacionales- Se está cultivando una audiencia cinéfila- Salas alternativas con oportunidades de exhibición | <ul style="list-style-type: none">- No existe distribución de cortometrajes en salas comerciales- Incremento en la producción de cortometrajes- La mayoría del público objetivo está acostumbrado al cine comercial |

