

no/a.

AUTOR

AÑO



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

MEZCLA ENTRE LA FANTASÍA Y LA REALIDAD DESDE EL POV DE UN
NIÑO

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

Profesor guía
François Laso

Autor
Andrés Torres Hernández

Año
2018

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

Declaro haber dirigido el trabajo, MEZCLA ENTRE LA REALIDAD Y LA FANTASÍA DESDE EL POV DE UN NIÑO, a través de reuniones periódicas con el estudiante Andrés Antonio Torres Hernández, en el semestre 2018-1, 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.

François Xavier Laso Chenut
Magíster en Antropología Visual
CI: 1707310908

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

Declaro haber revisado este trabajo, MEZCLA ENTRE LA REALIDAD Y LA FANTASÍA DESDE EL POV DE UN NIÑO, del estudiante Andrés Antonio Torres Hernández, en el semestre 2018-1, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.

Noah Samuel Zweig

PhD en Film Studies

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.

Andrés Antonio Torres Hernández

CI: 1718363854

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi tutor, cuyos conocimientos me guiaron en la escritura de este trabajo.

A mis padres, por cuyo esfuerzo hoy me puedo graduar de esta carrera. A mi mamá en especial, que me motivó cada vez que pensaba en rendirme, y fue siempre un apoyo incondicional.

A mi novia, porque sin ella este proyecto no hubiese sido posible.

Y a mis amigos, con quienes pude compartir mi conocimiento.

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a mi familia, a mis amigos y a todos quienes hicieron este proyecto posible.

También está dedicado a todos los directores que van a ejercer su rol por primera vez, espero que este trabajo les sirva de enseñanza e inspiración.

RESUMEN

En el presente trabajo, en el primer capítulo, se presenta la justificación para la creación del cortometraje *“Una máquina para el abuelo”*. En esta historia se construye un mundo fantástico mirado a través de los ojos de una niña que aprende y crece cuando tiene que enfrentarse, con un componente mágico, a la terrible enfermedad de su querido abuelo que para ella significa el fin de su mundo. La propuesta es que la niña viva su propio cuento de hadas y que el espectador pueda mirar sus experiencias a través de la magia de sus ojos.

Se describe el proceso creativo para la escritura del guion. El desarrollo de los personajes se basa en una variación de la metodología de observación participante, principalmente ciertos rasgos de esta metodología se aplicó para construir a la protagonista: Alice. Este personaje fue también enriquecido con los recuerdos del autor a partir de experiencias propias, en su infancia.

Se cuenta, además, cómo se realizó el casting de la protagonista y del resto de actores, se explican los criterios para escogerlos y la forma como se trabajó con ellos tanto en los ensayos como en el rodaje. Se hace un énfasis especial en la preparación actoral a la protagonista que por ser una niña de 7 años presenta retos especiales para ser dirigida, no solo por su edad sino también por sus características de personalidad.

ABSTRACT

In the present work, I present the justification for the creation of my short film *Una máquina para el abuelo*. In this story, a fantasy world is built, seen through the eyes of a girl who learns and grows when she has to face the terrible illness of her beloved grandfather, which for her means the end of her world. The fantasy element of the story is the fairy that she encounters in order to make her wish. The proposal is that the girl lives her own fairy tale and that the viewer can look at their experiences through the magic of their eyes.

The creative process for writing the script is described. For the development of the characters, I relied on a variation of the participant observation methodology, mainly certain features of this methodology were applied to build the protagonist: Alice. This character was also enriched with childhood memories of my own experiences.

This thesis also tells how the casting of the protagonist and the other actors were carried out. The criteria for choosing them and how they worked with them both in the rehearsals and in the filming is explained. Special emphasis is placed on the acting preparation of the protagonist who, because she is a seven-year-old girl, presents special challenges to be addressed, not only because of her age but also because of her personality traits.

FICHA TÉCNICA

Título: Una máquina para el abuelo

Año: 2018

Duración: 17 minutos

Dirección: Andrés Torres Hernández

Guion: Andrés Torres H. & Lizbeth Morales

Producción: Lizbeth Morales

Primer asistente de producción: Alejandro Peñaherrera

Reparto: Carlos Andrade, Elisa Chiribao

Asistente de dirección: Andrés Garófalo

Dirección de fotografía: Alberto Aguinaga

Primer asistente de cámara: Nicolás Vera

Gaffer: Jimmy Pruna

Grip: Jaime Lara

Diseño de Producción: Lizbeth Morales

Dirección de arte: Valeria Pilco, Estefanía Herrera

Vestuario: Patricio Nieto

Maquillaje: Dominique Mena

Sonido directo: David Iturralde

Montaje: Francis Castro

VFX: Elohim Silva

Colorización: Daniel Mena

Script: Salomé Heredia

Data manager: Fanny Toapanta

ÍNDICE

1. Justificación	1
El niño en la sociedad actual	1
Los cuentos de hadas y sus enseñanzas	3
El impacto psicológico de los cuentos de hadas.....	4
El cine fantástico y de cuentos de hadas.....	7
El mundo fantástico de Alice	9
La mortalidad como motor de la historia.....	12
2. Proceso creativo y casting	15
Pensando en Alice	15
Observación participante.....	16
El método de observación	18
El método en acción.....	21
Escribiendo el personaje de Alice.....	23
Buscando a Alice	30
3. Dirección del cortometraje: ensayos y rodaje.....	35
El primer ensayo	35
El segundo ensayo.....	37
La preparación actoral.....	39
El rodaje.....	47
4. Conclusiones	50
REFERENCIAS	52
ANEXOS.....	54

1. Justificación

En esta primera parte se analiza la figura infantil dentro del cine y la sociedad, centrandolo el enfoque en ejemplos fílmicos de *El laberinto del fauno* (Del Toro, G., Cuarón, A., Navarro, B., Torresblanco, F., Agustín A (Producers) & Del Toro, G. (Director), 2006) y *Flipped* (Reiner, R., Greisman, A. (Productores) & Reiner, R. (Director), 2010), y también se considera el rol que juegan los cuentos de hadas en el desarrollo psicológico y emocional del niño, y cómo esto se relaciona con el cortometraje del proyecto de titulación: *Una máquina para el abuelo*.

También se explicará brevemente el rol de la fantasía en el cine y cómo dentro de este género han florecido las adaptaciones cinematográficas de cuentos de hadas, y cómo estas influyen el trabajo aquí descrito.

Además de esto, este capítulo apunta a ver cómo se construye un mundo fantástico a través de los ojos de un niño, y cómo la magia forma parte integral de la historia, para permitirle al niño protagonista cumplir con sus objetivos, basándome en ejemplos fílmicos de *El laberinto del fauno* y *Brave*. Se explica cómo la voz de un narrador ayuda a definir las aventuras de un personaje e implementar una estética de cuento de hadas, sobre la base de referencias de *Rango* (King, G., Verbinski, G. (Productores) & Verbinski, G. (Director), 2011) y *Chocolat* (Altmayer, E. Altmayer, N. (Productores) & Zem, R. (Director), 2016)

Más que nada, el objetivo de esta parte de la investigación es lograr entender cómo los cuentos de hadas ayudan a formar la perspectiva que tienen los niños sobre el mundo, y qué tipos de lecciones pueden aprender de ellos, sobre el mundo y sobre sí mismos.

El niño en la sociedad actual

Antes de empezar a desarrollar cómo el cine ve a los niños, se debe comprender cómo se ve la figura infantil en la actualidad. La infancia es una etapa sumamente

importante en el desarrollo humano, ya que cimienta el camino que la persona recorrerá por el resto de su vida. Durante esta etapa de crecimiento, las primeras experiencias que tiene el ser humano al explorar y conocer el mundo a su alrededor lo marcarán de una forma tal que utilizará estas experiencias para definir su propia identidad, sus gustos y sus disgustos, ambiciones, fobias, sueños, etc.

Son estas experiencias las que acompañan por el resto de la vida humana y definen como los individuos responden ante las situaciones de la vida.

José Calarco (2006), autor institucional del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología del gobierno argentino, menciona en su ensayo "*La representación social de la Infancia y el niño como construcción,*" que "cada sociedad construye una serie de conocimientos y prácticas referidos al cuidado y crianza de los niños, sobre la alimentación, la salud, el abrigo, etc... Además estas prácticas van a dar las pautas de lo que esa sociedad entiende por ser un niño. Estos conocimientos y acciones se reúnen en una construcción social a la que llamamos infancia." (Calarco, J. (2006). *La representación social de la Infancia y el niño como construcción*. p. 1)

De acuerdo con esto, se puede afirmar que el niño como persona se desarrolla a partir de la intervención de adultos que lo cuidan y, desde el momento de su nacimiento, disponen ciertas cosas para éste, formando preferencias en la mente infantil que irán definiendo sus primeros rasgos característicos de personalidad, que irá acorde a la concepción de hombre y de mujer que tiene cada sociedad. Por ejemplo, a un bebé de sexo femenino se la pondría en un cuarto rosado adornado por hadas y muñecas, algo femenino; mientras que al niño se lo pondría en un cuarto de colores más asociados a la masculinidad, como el azul, y rodeado por juguetes de superhéroes y carros en miniatura, por ejemplo.

"Los niños y la niñez, por lo tanto, no existen como un hecho natural sino que son construcciones sociales." (Calarco, J. (2006). *La representación social de la*

Infancia y el niño como construcción. p. 2). Una influencia importante en la formación de un niño son los cuentos contados o vistos en el cine que transmiten enseñanzas, estimulan la imaginación e impactan en la forma como el joven entenderá la vida.

En el cortometraje *Una máquina para el abuelo* la protagonista es una niña que está influenciada por historias fantásticas que le proporcionan herramientas para enfrentar la enfermedad y posible muerte de su querido abuelo. La propuesta es que la niña viva su propio cuento de hadas y que el espectador pueda mirar sus experiencias a través de la magia de sus ojos.

Los cuentos de hadas y sus enseñanzas

Los cuentos de hadas juegan un rol muy importante en el desarrollo psicológico infantil. Los niños se ven a sí mismos reflejados en los personajes descritos dentro de estos mundos de fantasía, y los héroes y villanos sirven para exponer las virtudes y defectos de los seres humanos en general, y de los niños en particular, ya que muchas veces estos rasgos se ven exhibidos en niños de una forma más pura, ya que todavía no han sido “condicionados” por la sociedad para actuar de una forma ya establecida.

Pero, ¿qué más pueden enseñar los cuentos de hadas? El cuento en la historia de *Una máquina para el abuelo* es importante porque no sólo muestra la relación entre Alice y su abuelo, sino también introduce un elemento súper importante, presente en los cuentos de hadas, y que hace realidad lo imposible: la magia.

Según la Real Academia Española, en su actualización más reciente, la magia es “arte o ciencia oculta, con la que se pretende producir, a través de ciertos actos o palabras, o con la intervención de seres imaginables, resultados contrarios a las leyes naturales.” (Real Academia Española. (2017). Definición de "magia". Sitio web: <http://dle.rae.es/?id=NskdMWE>)

Los cuentos de hadas dan validez a esta idea de la magia, de una fuerza sobrenatural que hace posible los deseos más profundos de los protagonistas y hacen del mundo un lugar mucho más interesante y divertido.

Esto es un aspecto fundamental en el desarrollo psicológico de los niños, ya que de cierta forma, la creencia en la magia permite que ellos se desarrollen al hacer acciones que ellos creen que tendrán un resultado maravilloso, algo que de mayores no harían porque saben que no van a tener el resultado que esperan.

Es entonces importante que los niños creen que existe una fuerza sobrenatural que puede hacer realidad sus deseos y sus sueños, para que puedan mantener la inocencia que rodea a esta etapa de desarrollo.

Alice cree en el poder de los deseos, porque a la final no es importante si la máquina funciona o no, es el hecho de que Alice crea que la máquina funcionó lo único que realmente importa, y que el creer en la magia de la cotidianidad que nos rodea sea decisión del espectador. Hay gente que cree en la fantasía de este mundo y cree en lo imposible, como hay gente que niega la existencia de algo más allá de lo visible y se niega a ver la vida más allá de lo que conoce.

Al final, la propuesta es que este corto sea una invitación al público para ver el mundo como lo veían cuando era niños, y Alice será su guía en esta travesía. El espectador decidirá por sí mismo si la magia existe realmente, y si los cuentos de hadas son reales. Porque, ¿de qué sirve vivir, si no creemos en la magia de la vida misma?

El impacto psicológico de los cuentos de hadas

Aunque los primeros rasgos de personalidad de un niño vengan a partir de decisiones tomadas por los adultos a su cargo, una parte esencial de la niñez es explorar y descubrir el mundo a su alrededor. Ahora bien, el mundo es un lugar que está lleno de situaciones, buenas y malas, y cada persona que vive en él tiene

el potencial para ser bueno y para ser malo. Es aquí donde entran los cuentos de hadas a la ecuación.

Los cuentos de hadas, o cuentos en general, tienen la capacidad de enseñar al niño un mundo similar al suyo, con personajes que podría encontrar en su día a día.

El Dr. Félix Larocca (2012), psiquiatra especializado en el trato a niños y adolescentes, dice que en los cuentos de hadas "los personajes están muy bien definidos y todas las figuras son típicas en vez de ser únicas." (Larocca, F. 2012. *Cuentos de Hadas. Aportes al desarrollo psicológico infantil*. p. 10)

Esto quiere decir que, en estas historias, no existen personas buenas y malas, son buenas o malas, *héroe o villano*. El cuento provee al niño una primera aproximación a los principios morales que rigen la sociedad, y le ayuda a distinguir el bien del mal.

Pero no es sólo eso. Un cuento tiene el poder de permitir al niño comprender, de una manera simple e infantil, temas complejos y existenciales, como la enfermedad y la muerte. De cierta forma, le permite al niño comprender los problemas que se pueden dar en la vida, pero sin robarlo de la inocencia que domina esta etapa de sus vidas. Se ilustra estos problemas para que el niño tenga una guía de experiencias para poder lidiar con ellos, sin tener que experimentarlos de primera mano.

Otro aporte psicológico que tienen los cuentos es que el niño se identifica con los personajes, usualmente el héroe de la historia, pero a veces también con el villano, y las hazañas de estos inspiran al niño a emular estos rasgos de personalidad que ven en los personajes con los que se identifican, por lo que un cuento puede mover a un niño a comportarse de cierta forma, a tomar ciertas decisiones o hacer ciertas acciones.

Los cuentos de hadas también sirven como un primer acercamiento del niño hacia los aspectos negativos de las personas: la envidia, la glotonería, la vanidad, etc.

Muchos cuentos de hadas construyen a su villano a través de una de estas falencias humanas, y le permiten al niño reconciliar de una forma sana sus propios malos sentimientos, que, aunque es algo indebido, al mismo tiempo es algo normal en los niños, aunque mal visto en la sociedad en general.

“El mensaje que los cuentos de hadas transmiten a los niños es: que la lucha contra las serias dificultades de la vida es inevitable, que es parte intrínseca de la existencia humana, y que, si uno no huye, sino que se enfrenta a las privaciones inesperadas y a menudo injustas, llega a dominar todos los obstáculos alzándose victorioso. Los cuentos de hadas enfrentan debidamente al niño con los conflictos humanos básicos.” (Larocca, F. 2012. *Cuentos de Hadas. Aportes al desarrollo psicológico infantil*. p. 12)

Los cuentos de hadas presentan un mundo fantástico lleno de aventuras que inmediatamente atrapan la imaginación del lector, especialmente la de los niños. Sin embargo, lo que hace a los cuentos de hadas particularmente atractivo para los niños, y lo que los hace útil para el desarrollo psicológico infantil, no es el mundo que construye, sino los conflictos de los personajes, como expresa Sheldon Cashdan, PhD, (1999), profesor emérito de la Universidad de Massachusetts, en su libro *The Witch Must Die*, "el verdadero poder de los cuentos de hadas yace en la habilidad de ayudar a los niños enfrentar sus propios conflictos internos mientras crecen." (Cashdan, S., *The Witch Must Die: The Hidden Meaning of Fairy Tales*, p. 9)

Es por esto que los cuentos de hadas tienen un gran atractivo para los niños y una longevidad extraordinaria, dado que perduran a través de los tiempos porque son los primeros personajes que conocemos que son como nosotros, que tienen nuestros conflictos y son capaces de resolverlos, dándonos la idea de que nosotros también somos capaces de hacerlo. Y es por esto que se han vuelto un género cinematográfico por derecho propio.

Jack Zipes (1997), autor y académico estadounidense, estudioso de los cuentos de hadas, menciona que “cuando éramos niños, todos escuchamos cuentos de hadas y los relacionamos con nuestras experiencias y que conforme crecemos continuamos deseando ver y sentir los cuentos de hadas en nuestras vidas.” (Zipes, J. *Happily ever after: Fairy tales, children, and the culture industry*, p. 1)

El cine fantástico y de cuentos de hadas

Los cuentos de hadas son una gran fuente de material para el séptimo arte. Algunas de las películas más taquilleras, y mejor recibidas, de todos los tiempos han sido basados en cuentos de hadas. Pero antes de adentrarnos en las adaptaciones cinematográficos de cuentos de hadas, y en general, el cine de fantasía, debemos primero definir lo que se entiende por fantasía.

La fantasía se define como un género de ficción donde la magia y lo sobrenatural son prominentes, muchas veces siendo parte del tema central de la historia. Este género está relacionado con la ciencia ficción y el horror, pero se diferencia de ellos por su falta de elementos científicos y de elementos grotescos, respectivamente.

Bajo esta definición, podemos categorizar a los cuentos de hadas como obras de fantasía, debido al alto contenido mágico de sus historias. Sin embargo, la fantasía puede comprender a un rango de obras más amplio si consideramos la definición de Adolfo Camilo Díaz, donde dice que fantasía es toda historia que "argumental y/o sintácticamente pretenda subvertir, romper, cambiar, exagerar o ignorar la mirada del espectador sobre aquello que, empíricamente, denominamos realidad." (Casado, L. *Historia y análisis del cine fantástico y de terror español*, p. 7)

Esto, en esencia, quiere decir que todo aquello que salga de lo que nosotros consideramos posible dentro de la realidad que percibimos es fantasía. Y con esta definición podemos acoger a muchos cineastas y autores cuyos trabajos no son

usualmente considerados dentro de lo fantástico, como David Lynch, ya que los elementos de sus películas muchas veces salen de lo que consideraríamos "real," o imposible en nuestra realidad.

Pero la realidad es el conjunto de lo que nuestra percepción nos dice que existe, y, por lo tanto, está sujeta a nuestra propia subjetividad, por lo que, algo "fantástico" o "imposible" para nosotros es realmente algo común para una persona que perciba la realidad de una forma diferente.

Dentro del cine, la fantasía siempre ha estado presente, desde los primeros años hasta hoy en día, con películas de varias temáticas y diferentes presupuestos. Recordemos algunas de las películas fantásticas más famosas, como *El viaje a la luna* (Méliès, G. (Productor & Director), 1920) o *El ladrón de Bagdad* (Fairbanks, D. (Productor), Walsh, R. (Director), 1924), o *King Kong* (Cooper, Merian C., Schoedsack, Ernest B. (Directores & Productores), 1933) en los primeros años del cine, hasta las grandes franquicias fantásticas actuales, como la trilogía de *El señor de los anillos* (Jackson, P., Osborne, Barrie M., Walsh, F. (Productores), Jackson, P. (Director), 2001 – 2003) o la saga de *Harry Potter* (Hayman, D., Columbus, C., Rowling, J.K. (Productores), Columbus C., Cuarón, A., Newell, M., Yates, D. (Directores), 2001 – 2011).

Todas estas películas pueden considerarse como pertenecientes al género fantástico del cine, ya que sus historias y los mundos donde estas se desarrollan, son similares al nuestro, pero con elementos mágicos y sobrenaturales, notablemente en la saga de *Harry Potter* donde la historia sucede dentro de nuestra realidad.

Y es que la fantasía es un género que siempre ha atraído a las multitudes debido a los mundos que nos presentan, parecidos al nuestro, pero significativamente diferentes debido a estos elementos fantásticos que separan a estas películas de los demás géneros cinematográficos.

La fantasía nos permite contar historias que no están sujetas a la realidad física del mundo en el que vivimos, nos permite explorar un universo entero de posibilidades limitado únicamente por nuestra imaginación, y de cierta forma, nos permite vivir aventuras que son imposibles fuera del medio de la ficción.

Y los cuentos de hadas no son excepción. Desde el inicio del cine, los cineastas han buscado adaptar a la gran pantalla estos clásicos cuentos, para llevar esas historias a una audiencia mayor, e incluso, en algunos casos, mostrar una versión actualizada o modernizada de los cuentos de hadas.

En realidad, nunca se abandonan los cuentos de hadas. Por eso los films con estas temáticas son tan populares en el mundo, basta mencionar películas como “*La bella y la bestia*”, “*El rey león*” y “*Aladino*” y los clásicos como “*La bella durmiente*”, “*Pinocho*”, entre otros, que han entretenido a millones de personas.

Las historias mágicas llenas de transformaciones o eventos fantásticos que culminan con un final feliz, son una fórmula que trae felicidad a las personas que aún mantienen un niño en su corazón y por eso se han mantenido en el tiempo, siempre interesando e intrigando a lo largo de generaciones.

Existen películas, como *Flipped*, y *El laberinto del fauno*, entre otras, que manejan el punto de vista infantil, ya que los niños son los personajes principales de la historia. Sin embargo, estas no son la mayoría.

Dentro del cine, el niño usualmente es relegado a la posición de personaje secundario, siendo la razón por la cual lucha el protagonista, para mantenerlo y cuidarlo, usualmente ante adversidades familiares y económicas. El niño solo sirve como motivación para cumplir con los objetivos del protagonista.

El mundo fantástico de Alice

En *Una máquina para el abuelo*, la protagonista es Alice, una niña de 6 años, solitaria e imaginativa, que busca crear una máquina para rejuvenecer y curar a su

abuelo, cuando este cae enfermo. Mi objetivo es ver la vida desde el punto de vista de Alice, poder entrar en su mente, y ver cómo la enfermedad del abuelo para ella significa el fin de su mundo.

Los cuentos permiten a los niños desarrollar ciertos rasgos de personalidad que ellos ven en los personajes con los que se identifican, lo que los lleva a actuar de cierta forma, inspirados por sus héroes. A Alice le encanta leer y escuchar historias, y a través de la radio, un elemento recurrente en la historia, se escuchará la narración de un cuento de hadas que tendrá similitudes con los sucesos de la vida de Alice. Ella se verá inspirada por la heroína de la historia para crear la máquina con la que intentará rejuvenecer a su abuelo.

La historia de *Una máquina para el abuelo* es esencialmente un cuento de hadas moderno con Alice como su protagonista, y por lo tanto, tendrá la misma estética mágica de un cuento de hadas, que analizaré en los próximos párrafos, guiándome en películas, y el análisis del estilo de los cuentos de hadas.

Primero que nada, en cuanto a la historia, el número tres es algo muy importante, ya que "el tres es un número especial en los cuentos de hadas. La malvada reina tienta tres veces a Blancanieves con regalos letales. Cenicienta, después de eludir al príncipe en sus dos primeras visitas al baile, pierde su zapatilla en la tercera visita. Y la hija del molinero le promete a Rumpelstiltskin su primogénito en su tercera visita. El número tres es un número muy importante: tres visitas, tres pruebas, tres promesas." (Cashdan, S., *The Witch Must Die: The Hidden Meaning of Fairy Tales*, p. i)

Esto se verá reflejado en el encuentro de Alice con el brillo que representa la magia (en inglés *will-o'-the-wisp*) tres veces durante el corto antes de que su deseo se convierta en realidad. De la misma forma, se utilizarán otros elementos de la historia tres veces para representar la tradición y anclar la idea de que lo que

estamos presenciando es un nuevo cuento de hadas, un cuento de hadas de nuestra era, como lo fue *The Wizard of Oz* para el siglo XX.

El corto está sumido en una estética de realismo mágico, en este capítulo se desea enfatizar este punto de vista de niño, que manejan tan bien películas como *Flipped*, que hacen evidente que la historia está siendo contada a través de los niños, y por lo tanto está sujeto a la concepción del mundo que tiene un niño. Se quiere que Alice se vea fascinada por los elementos fantásticos que descubrirá en el taller del abuelo, donde toda la "magia," por así llamarla, sucede, como Ofelia cuando descubre este mundo fantástico oculto dentro del bosque en *El laberinto del fauno*.

Al igual que en *Rango* y *Chocolat*, *Una máquina para el abuelo* tendrá un uso de la voz del narrador limitada a sólo a tres partes importantes de la historia, siguiendo la "tradición del tres" de los cuentos de hadas. Lo que realmente nos interesa de estas películas es ver cómo el narrador se adentra en la mente de los personajes o en su historia, expandiendo la leyenda y la magia alrededor de la figura del héroe, y cómo, al final, el narrador termina siendo parte de la historia. Si bien en este proyecto el narrador no estará *presente* como tal, estará representado a través de la radio, que marca su presencia física dentro del mundo de la historia, ya que sólo se escucha esta voz cuando el radio aparece dentro de una escena.

En *Brave*, se utiliza la leyenda de los *will-o'-the-wisp* para introducir la magia en el mundo de la historia, y también servirá, más adelante, como un elemento dramático recurrente que marca puntos importantes de la historia, que llevan a la protagonista a su destino. Se menciona esta película porque se decidió usar en el cortometraje un recurso similar, un brillo estilo *will-o'-the-wisp* para que sea la representación de la magia en el mundo de Alice, y es algo que sólo Alice puede ver.

Este es un elemento muy visto en cuentos de hadas y leyendas antiguas. El uso de los *wisps* en *Brave* como elemento dramático es una referencia para el uso de

la voz de un narrador que cuenta la historia de Alice. Solo intervendrá en ciertos momentos claves de la historia, y no narrará lo que se ve, sino más bien, hablará sobre los sentimientos de Alice y ayudará a definir la siguiente situación, ayudándonos así a avanzar la historia.

La mortalidad como motor de la historia

En *El laberinto del fauno* se tiene una división muy clara de lo real y lo fantástico que se va volviendo cada vez más borrosa conforme avanza la historia. Para Ofelia, la realidad que vive le provocará un deseo de escapar alimentado por los cuentos de hadas que lee, que plausiblemente un mundo así puede ocultarse dentro de la inmensidad del bosque que la rodea.

Como expresa Labrador (2011): "Esa realidad cruel provocará la aparición de un mundo fantástico, imaginado por Ofelia para escapar tanto de Vidal, como de la terrible situación que la rodea, pero que para la niña es tan real que habrá momentos en los que el espectador dude de si esa fantasía –o al menos una parte de ella– ocurre de verdad."

Para Alice, la enfermedad de su abuelo supone el fin de su mundo idílico. Es el momento de pérdida de inocencia, de exposición ante las realidades del mundo, y a la llamada única verdad absoluta de la vida: la muerte. Es una respuesta natural humana el desear aferrarse a lo conocido y familiar, y cuando esto se ve amenazado, recurrir a una persona que le brinde seguridad a tu mundo. ¿Pero qué hacer cuando tu mundo se ve afectado de esta forma, y la persona a la que recurres para sentirte seguro, ya no puede ayudarte?

Vladimir Propp, folclorista Soviético y estudioso de los cuentos de hadas rusos, analiza en su libro *La Morfología del Cuento* la estructura narrativa de los cuentos de hadas, hasta categorizarlas en sus aspectos narrativos más pequeños e indivisibles. Con esto, Propp logra comprender cómo funcionan los cuentos de hadas.

Propp menciona que en todo cuento de hadas, se muestra inicialmente un mundo idílico en el que todo es perfecto, y luego, después de establecer este *status quo*, llega lo que él llama la “calamidad,” que cambia por completo el mundo de la historia, y es el llamado a la acción¹ del personaje principal.

Propp dice que, “la situación inicial hace énfasis en la prosperidad [del mundo de la historia]. El rey tiene un grandioso jardín con manzanas doradas, todo su pueblo lo ama, y cosas por el estilo. [...] Ésta prosperidad sirve, naturalmente, como contraste para la desgracia que vendrá después.” (Propp, V. (1928). *La Morfología del Cuento*, p. 27).

En el caso de *Una máquina para el abuelo*, la prosperidad inicial se establece con el mundo mágico que observa Alice al acercarse a la casa de sus abuelos. Observa la calidez del bosque, la intensidad del brillo, es absorbida por la melodía de las criaturas del bosque, y cuando llega, sus dos abuelos, muy felices y emocionados, la reciben.

Sin embargo, Propp menciona que la prosperidad no es todo lo que parece, ya que la mala fortuna existe dentro de este mundo idílico, como un presagio, solamente que está oculto, esperando el momento indicado para convertir la prosperidad en desgracia.

Los padres de Alice se van y la dejan al cuidado de sus abuelos, y es en este momento donde empezamos a ver las señales de la mala fortuna, o el “espectro” como lo llama Propp, ocultas todavía, pero preparándose para causar la “calamidad.” En el caso de Alice, estas señales se ven en la enfermedad del abuelo, a quien lo vemos tosiendo, tomando medicinas, y exhausto después de subir gradas.

¹ El llamado a la acción es parte de la estructura narrativa de la ficción, también conocido como catalizador, es el momento en que el conflicto de la historia se presenta por primera vez, y llama al protagonista a enfrentarlo, lo que hará que la historia progrese.

“El espectro de la desgracia ya flota sobre la familia feliz. [...] La ausencia de los mayores ya nos prepara para la desgracia, creando un momento oportuno para que suceda. Los niños, después de la partida o muerte de sus padres, quedan abandonados a su suerte.” (Propp, V. (1928). *La Morfología del Cuento*, p. 27)

La calamidad sucede cuando el abuelo cae enfermo, y el mundo de Alice es puesto de cabeza. Aquí sucede el llamado a la acción, y Alice deberá decidir si responder la llamada o no.

En este momento, Alice decide utilizar lo que su abuelo le ha enseñado e ir al taller para terminar de arreglar la máquina de escribir que su abuelo se encontraba arreglando cuando cayó enfermo. Ella utilizará la inspiración que recibió de la heroína de la historia que se oye narrada a lo largo del corto que aplicará manejando las herramientas del abuelo con la convicción de que esta máquina es capaz de cumplir su deseo de rejuvenecer y curar a su abuelo, para que mejore al escribir con ella.

Al igual que Del Toro hace con la historia de Ofelia, utilizando las adversidades de la vida para motivar a Ofelia a buscar este mundo fantástico donde ella es real y no se siente completamente impotente como lo es en su vida cotidiana, en la historia desarrollada en este trabajo, se plantea que la enfermedad del abuelo sea la motivación de Alice para creer en la realidad de estos cuentos de hadas, para creer que es algo que puede suceder plausiblemente dentro de su entorno.

2. Proceso creativo y casting

En este capítulo hablaré sobre el proceso creativo para el desarrollo de personajes, principalmente el personaje principal, con el fin de plasmar la historia en la escritura del guion y también sobre el casting de los actores para el cortometraje.

Pensando en Alice

Uno de los mayores retos para el autor de este proyecto se presentó durante la escritura del guion, principalmente en la definición del personaje principal, una niña de 6 años inmersa en una historia de cuento de hadas. Hasta este momento, los personajes siempre habían existido en un promedio de entre 18 y 25 años, y las historias estaban basadas siempre en la realidad cotidiana; es decir, no poseían ningún elemento que no perteneciera a lo posible dentro de las limitaciones de nuestra realidad. No existía nada "mágico".

Para el autor del presente trabajo siempre fue de su interés las historias fantásticas, donde la realidad es más interesante que la cotidianidad debido a la existencia de elementos mágicos. Desde este punto de vista, cuando se inició la escritura del guion de *Una máquina para el abuelo*, el autor estaba listo para asumir el reto pues rápidamente se volvieron claros los desafíos que se deberían superar si se quería escribir esta historia.

El primer desafío fue la caracterización de Alice. La historia en general estaba bastante clara en una primera definición, y, por lo tanto, se sabía quiénes eran los personajes principales. Alice es la protagonista, a través de quien se relata la historia. Alice es un personaje de 6 años, y, hasta este momento, la experiencia del autor, como escritor, solo comprendía personajes adultos.

Al empezar con la escritura del guion, se encontró que no se podía fluir con su elaboración, porque la edad de Alice resultaba un problema para el creativo. En su mente, no se podía concebir que el autor, un chico de 22 años, pudiese escribir un personaje de 6 años que *actúe* como un niño de 6 años. Es decir, se pensaba que resultaría muy complicado escribir un personaje de esa edad que sea verosímil.

Fue entonces que el autor decidió alejarse temporalmente de la escritura del guion, buscando en la cotidianidad pistas o claves que le permitan romper con los obstáculos que le dificultaban la escritura.

Sin embargo, la cotidianidad es una mezcla muy extensa y compleja de situaciones y personas de todos los tipos, y es muy fácil perderse en los sucesos que ocurren en el día a día. Pronto, el autor se dio cuenta que si buscaba basarse en la realidad para escribir a los personajes, tendría que encontrar una forma de observar a las personas y concentrarse en lo particular, en lo interesante: lo que distingue a una persona de la otra.

Observación participante

El mundo está lleno de historias, usualmente escondidas justo bajo la superficie, y para encontrarlas, usualmente es necesario desarrollar la habilidad de observación. Esto va más allá de simplemente ver, requiere una capacidad para distinguir los detalles que conforman al todo y verlos como objetos individuales, pero al mismo tiempo, ver cómo estos objetos interactúan entre sí para conformar el todo.

A finales del siglo XIX e inicios del siglo XX, sociólogos y antropólogos desarrollaron un método de observación que les permitía analizar y comprender a las comunidades que estudiaban, desde las pequeñas y aisladas poblaciones indígenas, hasta las grandes poblaciones urbanas.

Esta metodología se conoce como el método de observación participante, y consiste en familiarizarse estrechamente con un determinado grupo de individuos y sus prácticas a través de una participación intensa con las personas en su entorno cultural, generalmente a lo largo de un periodo de tiempo extendido².

Este tipo de investigación consiste en varias formas de recopilar información: entrevistas, estudio de documentos, análisis de las tradiciones, participación en las actividades sociales, observación directa, entre otros. El objetivo de estas aproximaciones es encontrar dentro del campo de estudio la información que para el autor del proyecto es relevante para su estudio.

Siendo un proceso de elección subjetivo, el investigador debe estar consciente de sus propios prejuicios y parcialidades a la hora de analizar los datos recopilados, pues estos pueden influir directamente en la decisión de tomar unos datos en cuenta y otros no. El investigador está llamado a hacer una reflexión profunda al proceso de recopilación de datos (entrevistas, análisis, etc.) y al proceso de selección de los datos relevantes, así como los datos en sí.

La metodología espreciada por los investigadores debido a que es una forma eficaz de recopilar datos sobre la comunidad que está siendo estudiada, y responde directamente a los intereses del estudioso, ya que él es quien escoge los criterios de análisis y, por ende, es quien decide qué información es relevante para la investigación que se está realizando.

La limitación principal de esta metodología es que es un estudio que escoge subjetivamente los datos relevantes, pues queda a discreción del investigador elegir los datos que él considera útiles, por lo que su juicio y sus hallazgos no son imparciales ni completamente objetivos.

² La observación participante como método de recolección de datos
B Kawulich - Forum: qualitative social research, 2005 - diverrisa.es

Según la metodología, existen varios "niveles" de observación, que se basan en la relación y el involucramiento entre el observador y los sujetos observados. Estos son:

1. **No participante:** no hay contacto con la población o campo de estudio; se es incapaz de construir una relación mientras surge nueva información.
2. **Participación pasiva:** Es cuando el observador se mantiene sin tomar un rol activo dentro de la comunidad que estudia.
3. **Participación moderada:** Es cuando el observador mantiene un equilibrio entre un rol pasivo y activo, y se incluye más dentro de la comunidad.
4. **Participación activa:** El observador se convierte en miembro de la comunidad, y toma un rol activo en las actividades y las costumbres de esta.
5. **Participación completa:** El observador está completamente integrado en la comunidad que estudia, debido a que ya pertenecía a esta antes de comenzar el estudio.

En este caso, el autor ya se incluye dentro del grupo de individuos que va a estudiar, pues está observando a la gente que vive en la misma ciudad; ya conozco y pertenezco al entorno cultural de los sujetos que está observando y por lo tanto, su nivel de observación es de participación completa.

Se encontró que esta metodología servía para los propósitos de buscar en la vida cotidiana aquellos rasgos o muestras de comportamiento que se necesitaba para dar tridimensionalidad a los personajes, para que se sientan reales y para que la historia sea verosímil.

El método de observación

Como método de recopilación de datos, se escogió la observación directa, que consiste en "la descripción sistemática de eventos, comportamientos y artefactos

en el escenario social elegido para ser estudiado." (Marshall, C. & Rossman, G. (1989). *Designing Qualitative Research*. EUA: Thousand Oaks. P. 79)

Una vez escogido el método, el autor se dispuso a unirse a la cotidianidad. Sabía que si se quería traer ese grado de profundidad a los personajes, se debía estudiar situaciones reales entre personas reales, y observar con atención su comportamiento.

El autor fue al cine. En la fila, observó que justo frente a mí había una familia, con una hija pequeña, más pequeña que Alice, de unos 3 o 4 años. Era una niña con unos grandes ojos marrones que veía por todas partes, y con sus pequeños pies, rebotaba cada vez que daba un paso. Vio algo de su interés y rápidamente decidió dirigirse hacia allá para investigarlo, pero su padre la llamó antes de que se aleje demasiado. Se observó algo que llamó la atención, cuando su padre la llamó, ella se dio la vuelta y regresó a verla. Por un segundo, sus grandes ojos se posaron sobre su padre, y al verlo, sonrió. Con sus pequeños pasos fue rebotando hacia su padre mientras reía, y él se arrodilló y extendió sus brazos, sonriente, esperando que ella se dirija hacia su pecho para abrazarla. Cuando ella llegó a sus brazos, se volvieron uno, como dos piezas de un rompecabezas que se juntan. Así mismo, las piezas se unieron en la mente del autor. Esta era exactamente la relación que se debía escribir entre Alice y su abuelo. Se debía lograr ese nivel de sinceridad en los personajes.

Como lo estipula la metodología de observación participante, se reflexionó profundamente sobre lo que se había visto. El comportamiento de la niña con su padre cabe dentro de lo cotidiano, lo que uno espera que suceda entre un padre y su hija. Pero era algo que aún no se había incluido cuando se pensaba en la historia de Alice.

Se definió que para la escritura del guion, se debía buscar en el mundo real ejemplos del comportamiento y las características de los personajes. Se debía

desarrollar una capacidad de observación, y buscar en el día a día, personas que quepan dentro de lo que se estaba buscando para la historia.

Se desarrolló un método de observación, basado en la metodología de observación participante, para discernir entre las personas que no eran de interés para lo que se quería lograr, y las personas que sí.

Primero, se debía hacer un ejercicio de controlar la mente. Se debía lograr una concentración completa en los alrededores, sin perderse en otros pensamientos. Se debía hacer el ejercicio de activamente concentrarse en un solo objeto, y con eso evitar la sucesión de pensamientos distractores. Esta disciplina se convertiría en algo esencial para ejecutar el siguiente paso del método propuesto.

Una vez que el autor lograba no pensar en nada, se disponía a observar en los alrededores, sin ningún filtro. Es decir, no se sabía lo que se buscaba exactamente, simplemente se observaba en busca de algo que parezca interesante. Esto podía ser cualquier cosa: la forma de caminar de una persona; el color de alguna de sus prendas; su forma de hablar y expresarse; su forma de vestir; su forma de sentarse, etc.

Cuando encontraba algo de interés, se reflexionaba sobre la razón por la cual llamaba la atención. ¿Por qué esta persona viste de esta forma? ¿Por qué habla de esa manera? ¿Por qué salta en vez de caminar, o camina en vez de correr? ¿Por qué no mira a ambos lados antes de cruzar la calle?

Las preguntas se relacionaban directamente con lo que parecía interesante de estas personas. No se obtenían respuestas de estas personas, sino de lo que se reflexionaba al respecto. Se hacían conjeturas respecto al por qué de las cosas que llamaban la atención, y, al idear estas respuestas, el autor iba dando forma a personajes y a la historia que se tenía esbozada.

Este método poco a poco permitió superar los obstáculos de la escritura del guion que se tenía en mente. Sin embargo, aún se debía delinear personas y situaciones que pudiesen influenciar directamente la narración, principalmente, el autor debía

enfocarse en las que ayudaría a entender el comportamiento de un niño de la edad de la protagonista.

La experiencia del autor escribiendo personajes de esa edad era nula, y eso era un reflejo directo de la habilidad para relacionarse con niños. Al inicio de este proyecto, no se sentía conectado con su "niño interior," lo que hacía cualquier interacción con niños muy complicada; no sabía cómo comunicarse con ellos, ni hacerse entender, ni entenderlos.

Sin embargo, a través del desarrollo y la evolución del proyecto, el autor pudo reconectarse con este niño interior, lo que resultó ser muy gratificante y fructífero, y permitió enfrentar en forma satisfactoria los retos que se presentaron a lo largo de las distintas etapas de la escritura del guion y del desarrollo del cortometraje.

El método en acción

Se había perfeccionado un método propio de observación, y, a través de éste, se había logrado crear personajes más verosímiles, más tridimensionales.

Una oportunidad adicional para analizar a un niño, para tratar de entender cómo actúa y cómo piensa se presentó, durante la escritura del guion, cuando el sobrino de la novia del autor, un niño de 6 años, vino a visitarla y quedarse en su casa por algunos días. Era un niño a quien ya había conocido en ocasiones anteriores, pero nunca había tenido la oportunidad de conversar con él, ni de interactuar con él por mucho tiempo.

La tarea fue entenderlo porque si se podía lograr comprender su comportamiento, se podría lograr el objetivo de entender la forma en la que el niño piensa y se podría escribir el personaje de una persona de esa edad. Entonces, el primer paso fue establecer confianza, a través del diálogo. Pero no se podía hablar con él de la misma forma en la que se habla con un adulto, o con otro joven adulto por lo que se decidió observar la forma en la que la novia del autor se comunicaba con él.

Se notó que cada vez que se dirigía a él, ella se arrodillaba o agachaba para estar a su misma altura, cambiaba su tono de voz a uno más agudo, y su comportamiento, en general, era más infantil. Sus conversaciones eran sobre la escuela: si tiene amigos, cuántos tiene, qué le gusta de la escuela, cuáles son sus juegos favoritos, etc.

Se observó que los temas que abordaba con él eran ligeros y sencillos, y no se preocupaba tanto en el "por qué" de las respuestas que daba su sobrino, más bien, hacía preguntas respecto a cómo él sentía las cosas: si se sentía bien, si se sentía mal, si estaba aburrido, o si era divertido, etc. Y las preguntas, la forma en la que estaban formuladas, iban directamente a esto: a sus sensaciones, sus emociones; más que intentar obtener una respuesta más elaborada o factual.

Se pudo notar que los niños manejan la tristeza y el dolor de una forma distinta a los adultos. Como adultos, se tiene un mejor manejo de nuestras emociones pero no necesariamente se está dispuesto a compartirlas.

Sin embargo, tal forma de procesar las tribulaciones viene con la madurez, cómo dice Alan Wolfelt, PhD, director del Centro para Tratar la Pérdida y la Transición de Fort Collins, Colorado, (Wolfelt, 1983): "nuestra respuesta a la muerte en la adultez está basada en las pérdidas que experimentamos cuando niños, y en la forma en la que manejamos el dolor durante nuestra etapa de vulnerabilidad."

De esta forma, a través de las experiencias en la infancia, se aprende que la vida está formada por momentos que se debaten entre la tristeza y felicidad, y que el tiempo es una amalgama de situaciones buenas y malas. "Los niños solo pueden lidiar con lo que saben, no con lo que no saben", añade Wolfelt.

Por eso es importante hablar a los niños con claridad y decirles las cosas como son, sin intentar suavizarlas o presentarlas de una forma distinta, ya que eso puede llevar a que surja desconfianza de parte del niño, como se explica en Shuman (2011): "Cuando no les dices la verdad, causas que los niños se guarden

sus sentimientos y emociones, lo cual nunca es bueno. A los niños se les ocurre ideas locas porque tienen que inventar información para llenar sus vacíos."

Esto es algo crucial para el correcto desarrollo del niño, y definirá la forma en la que éste maneja la pérdida y el dolor en su adultez. De la misma manera, lo que los autores mencionados expresan es la razón por la cual Alice decide tomar en sus manos la recuperación de su abuelo reparando la máquina de escribir, ya que ella ve con claridad que su abuelo está enfermo y empeorando, pero su abuela simplemente le dice que el abuelo está cansado.

Utilizando el caso del niño con el que se estaba interactuando, se trata de una persona callada, retraída, solitaria. De muchas formas, es similar al personaje de Alice, y similar a como era el autor cuando tenía su edad. Lleva mucha tristeza dentro de él, debido a problemas familiares en su casa. Su forma de lidiar con esta tristeza es retraerse, no hablar mucho, y refugiarse en sus juguetes y sus juegos. Los únicos momentos en los que parece olvidarse de todo es cuando juega.

El autor recordó sus propias experiencias, de la época en que sus padres se divorciaron, cuando no entendía por completo lo que estaba sucediendo, evocó que como forma de lidiar con el dolor y la tristeza, se refugió dentro de sí mismo en un mundo de su propia creación. La explicación que se puede dar a este tipo de reacción es que los niños no tienen las herramientas necesarias para lidiar con estos temas, y por lo tanto pueden optar por apartarse del mundo.

De esta manera se fueron entendiendo mejor las motivaciones de Alice para cumplir con la evolución de su personaje, y se adquirieron criterios suficientes para realizar la escritura del guion.

Escribiendo el personaje de Alice

Una vez que descubría la forma de comunicarse con un niño, de pensar como un niño y de sentir como un niño, se iniciaría la escritura del personaje de Alice.

Robert McKee, un profesor de guión y escritura creativa de la University of Southern California, menciona en su libro, considerado por muchos la "biblia" de los guionistas, la forma en la cual una historia nos permite conocer a los personajes que nos presenta: "Primero, la historia nos muestra la caracterización³ del protagonista [...] Después se nos muestra el corazón del personaje: su verdadera naturaleza se revela mientras escoge realizar una acción en vez de otra." (McKee, R. (1997). *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*, p 100.)

La historia gira en torno a Alice. Ella es la protagonista porque ella es quien aprende, quien cambia. Pero, ¿quién es Alice ahora, y como será al final de la historia? ¿Qué cambios sucederán en ella al final de la historia para poder llamar a lo suyo un cambio? Esto se conoce como arco dramático: los eventos que suceden en la historia, obstáculos en el camino del personaje, que hacen que el personaje accione de una forma u otra, y por lo tanto, a través de sus acciones, se define su personalidad y su aprendizaje, si es que lo hubiese.

Se debe entender que todos los personajes tienen este "arco," y que todas las historias son sobre el cambio, entendiéndose cambio como la experiencia adquirida por el personaje a través del transcurso de la historia. Las historias se concentran en el cambio del personaje principal, el protagonista, y los sucesos en estas son influenciados por las necesidades del personaje, por los obstáculos que debe superar para que el guionista explore el tema central de la película, la esencia de esta, a través de su película.

Un personaje empieza la historia de una forma con cierta forma de ver la vida y termina aprendiendo o cambiando en algo al final de esta, debido a los obstáculos que supera para cumplir con sus objetivos. McKee define el rol del personaje en una historia como: "Un personaje debe ser verosímil: lo suficientemente viejo o joven, educado o ignorante, generoso o egoísta, listo o tonto, todo en las

³ En este caso, McKee se refiere a "caracterización" como los rasgos emocionales del personaje, su estado mental y emocional, su forma de ser, más allá de sus rasgos físicos.

proporciones adecuadas. Cada personaje debe traer a la historia una combinación de las cualidades que permitan a la audiencia creer que el personaje es capaz de hacer las cosas que hace." (McKee, R. (1997). *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*, p 102.)

Con esto se refiere a que el personaje es quien define a la historia, no al revés, pues son las acciones que el personaje realice las cuales irán definiendo la historia. Por esto, dice McKee, "la frase 'historia de personaje' es redundante. Todas las historias son sobre personajes. Un personaje no puede ser expresado sino a través del diseño de la historia." (McKee, R. (1997). *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*, p 100.)

Son estas acciones las que, en conjunto, hacen a la historia y cambian al personaje, pues, sus acciones son respuestas directas a las situaciones que enfrentan y nacen de su mundo interior, que es expuesto a través de los obstáculos y conflictos que la historia presenta a los personajes. Como menciona McKee, "la buena escritura no solo revela el verdadero personaje, si no también muestra sus arcos o cambios en su naturaleza interna, para bien o para mal, durante el transcurso de la historia." (McKee, R. (1997). *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*, p 105.)

En el caso específico de *Una máquina para el abuelo*, la historia trata de Alice, una niña de 6 años, tímida e imaginativa, que va a pasar las vacaciones de verano en la casa de sus abuelos, en medio del bosque. Cuando su abuelo cae enfermo, Alice deberá restaurar la vieja máquina de escribir del abuelo para pedir un deseo, puro de corazón y con el bien de los demás en su razón.⁴

Se sabía que antes de escribir el personaje de Alice, se debía tener claro quién era Alice y, por lo tanto, saber quién *no* era Alice. Se tenía que saber dónde iba a empezar el personaje, y dónde terminaría este personaje. Debía conocer el mundo

⁴ Referencia al mensaje central del cuento de hadas que el Abuelo le lee a Alice el día que ella llega.

interior de Alice: debajo de su aspecto físico y sus características visibles, ¿quién es ella en realidad? ¿Cómo crear el mundo interior de una niña de 6 años?

Las reflexiones de Konstantin Stalishnavski, actor, director escénico y pedagogo teatral ruso, cuyo método de actuación sigue siendo enseñado y utilizado por los grandes actores de hoy en día, ayudaron con la formulación de este mundo interior: "La encarnación externa [...] transmite la vida interior del espíritu humano." (Stalishnavski, K. (2009). *El trabajo del actor sobre sí mismo*, p. 21)

Stalishnavski define encarnación como la expresión física del mundo interior de un personaje, es decir la forma en la que este actúa de acuerdo a su personalidad. En palabras del mismo Stalishnavski, "Para reflejar una forma sutil, y muchas veces, subconsciente, forma de vida, es necesario haber desarrollado excelentemente la expresión vocal y física, de forma altamente responsiva." (Stalishnavski, K. (2009). *El trabajo del actor sobre sí mismo*, p. 22). Es decir, el actor debe responder y reaccionar a estímulos externos (físicos) como lo haría su personaje, reflejando físicamente su mundo interior.

La idea surgió de, para construir el personaje de Alice, primero había que "deconstruirlo." Trabajar desde los aspectos físicos o características visibles del personaje hacia adentro, utilizando sus rasgos más conocidos para crear su mundo interior. La presentación externa de Alice, por lo tanto, debía ser un reflejo y una causa de su mundo interior.

A través de la creación del mundo interior del personaje, sabría cómo Alice respondería a los sucesos de la historia, y por lo tanto sabría cómo avanzarla. El objetivo era, entonces, definir el mundo interior de la protagonista.

Utilizando los dos adjetivos previamente mencionados, tímida e imaginativa, se había obtenido un punto de partida hacia la construcción del personaje de Alice. Ella era una niña retraída, sin muchos amigos, solitaria, que pasaba su tiempo en su mundo imaginario, distraída del mundo real.

En este punto, además de lo que se había aprendido con las observaciones descritas anteriormente, se enriqueció al personaje usando las experiencias del autor en la infancia, pues cuando niño era muy similar a ella: solitario, imaginativo, metido en mi propio mundo. Cuando niño, la imaginación era lo único que necesitaba para divertirme, para estar feliz, para sentirme bien, ya que, con esta, podía escapar a cualquier mundo que creara, ser cualquier persona que quisiera ser, hacer lo que quisiera.

Reflexionando sobre estas memorias de la infancia, el autor se dio cuenta que este era el punto donde el escritor se identifica con el personaje, y lo veía como una proyección de una parte de sí. La fuerte imaginación le hacía disfrutar de las historias, particularmente las fábulas mágicas y fantásticas, como son los cuentos de hadas. Y este es el elemento que entrará en juego en la historia, le dará forma, y será el catalizador para el cambio de Alice.

Alice es una niña tímida, sin control directo sobre las adversidades que pueden presentarse en la vida; por su edad y forma de ser, Alice no tiene la capacidad de resolver un conflicto a través de una acción propia. Alice es una persona que depende que alguien más resuelva sus conflictos por ella, en este caso, el abuelo. ¿Pero qué sucede con Alice, cuando la persona que la ayuda ya no puede hacerlo?

Estos son los momentos de decisión que definen a una historia y a un personaje. Es el momento donde el personaje debe tomar la decisión de enfrentar sus obstáculos si pretende vencerlos. El abuelo cae gravemente enfermo, y Alice es la única que lo puede ayudar. Este momento de decisión ayuda al escritor a examinar el poder de los deseos y la "magia" del amor, temas centrales del proyecto.

Estos temas provienen de una creencia propia del autor de que existe la magia en el mundo, y esta se puede definir como el poder de la fe en uno mismo, la fuerza

que otorga la creencia de que lo que puede ser soñado o imaginado, puede ser logrado.

En mi opinión personal, considero la magia como el imaginario cultural y social al que todos tenemos acceso, como seres humanos. Nuestro poder creativo, colectivo, canalizado hacia una tarea específica, como realizar un cortometraje o escribir un guión. Es por esto que tenemos la capacidad de inspirarnos por lo que sucede a nuestro alrededor: personas, lugares, eventos, situaciones, todas son fuentes de inspiración para la persona que está abierta a la magia de la vida misma.

La noche en la que Alice llega a su casa, el abuelo le lee el cuento de la niña y el oso que trata sobre una niña que cuidaba a los animales del bosque, y es particularmente apegada a un gran oso, quien la ayuda a cuidar del resto de los animales del bosque. Cuando una gran tormenta viene al bosque, el oso y los demás animales quedan atrapados en la tormenta, y la niña debe ayudarlos, pero no puede hacerlo sola. La niña sale en busca de sus animales, y en la tormenta se encuentra con un hada atrapada, la niña la libera y el hada le concede un deseo, con la condición de que el deseo no debe ser para su propio bien, sino debe ser solamente por el bien de los demás.

Esta historia sirve de metáfora para la relación entre Alice y su abuelo (el oso), y sirve para ayudar a Alice a tomar su decisión. Las metáforas son una forma de comunicación importante, y juegan un rol muy grande en las historias que contamos. Una metáfora se puede definir como una figura literaria que utiliza palabras o frases para comparar dos cosas sin aparente relación entre sí, con el objetivo de enfatizar cualidades similares. Por ejemplo, "seguir los pasos de alguien" no se refiere a literalmente seguir las huellas que dejan sus pies al moverse, sino a imitar o emular las acciones de una persona a la cual nos queremos parecer.

Es por esto que las metáforas son utilizadas ampliamente en historias, dado que tienen la capacidad de transmitir fácilmente una idea. Muchas veces, las metáforas utilizadas en las historias sirven como símbolos de la narración: objetos, personas o situaciones que contienen en sí el mensaje o tema central de la historia que se cuenta.

Por ejemplo, en *The Lovely Bones* (Walsh, F., Jackson, P. (Productores), Jackson, P. (Director), 2009), la escena de apertura inicia con un plano detalle de un globo de cristal, y la voz de la protagonista reflexiona sobre cómo siempre pensó que las figuras dentro de los globos de cristal vivían una existencia triste, a lo que su padre responde que están atrapados en un mundo perfecto. Esta es una metáfora para la protagonista, quien al inicio de la historia es asesinada, y desde el más allá, observa a su familia luchar por volver a la normalidad después de su muerte. Ella, efectivamente, está atrapada en un mundo perfecto; su propio globo de cristal.

En la historia de *Una máquina para el abuelo*, Alice ve un hada la noche de su llegada, el hada se escabulle al taller del abuelo y queda atrapada en su antigua y maltratada máquina de escribir. Al día siguiente, Alice y el abuelo empiezan a reparar la vieja máquina de escribir, pero el abuelo cae enfermo. Ahí es cuando Alice se da cuenta de que, para pedir un deseo, debe liberar al hada; y, para hacerlo, debe reparar la máquina ella sola.

Esto se relaciona con la idea personal del autor de canalizar la creatividad para una tarea específica y así conseguir un resultado positivo. En este sentido, la reparación de la máquina es la forma de Alice de acceder a la magia que domina su mundo, y es capaz de conceder sus deseos.

En este momento de decisión, Alice pasa de ser un personaje pasivo a un personaje activo, capaz de resolver sus problemas por sí misma. Debe transformarse porque la persona de la que dependía, ahora depende de ella. Esta es el cambio de Alice.

Una vez descifrado el arco de Alice, la forma en la que empieza y termina, y los cambios que atraviesa para llegar de un punto a otro, ya se obtuvo la historia completa y se definieron los criterios necesarios para pasar al proceso de casting para la protagonista de la historia.

Buscando a Alice

Durante el proceso de escritura, muchas veces se intentó imaginar el rostro de Alice, el personaje principal. Se la imaginaba como una niña de grandes ojos color café verdoso, con una larga cabellera castaña como princesa de cuento de hadas, y una gran sonrisa. Mientras se escribía el guion y se imaginaba a Alice, se pensaba también en las cualidades que se debían buscar en una actriz para que la interprete.

Se hizo una lista de las características que se buscaba en la actriz: sinceridad, lo más importante. Que se perciba que ella puede desempeñarse honestamente en el papel, de forma verosímil, y asegurarse de que se sienta la emoción característica de un niño de esa edad.

Lo siguiente que se debía tener en cuenta para la actriz de Alice era su expresividad, más allá de la expresividad interpretativa que todo actor requiere, una expresividad propia del carácter de la actriz, alguien que transmita los sentimientos del personaje aún sin palabras.

Finalmente, versatilidad pues se sabía que quien sea que interprete a Alice debía poder adaptar su actuación, debía poder representar a una niña introvertida que casi solo interactúa con su abuelo, y al mismo tiempo, debía tener la capacidad de convertir a esa niña en una niña que puede resolver las cosas por sí misma, expresar lo que quiere y lo que necesita, y ser capaz de superar obstáculos, tanto del personaje, como del rodaje.

Para ello, Alice debía ser inteligente, capaz de acomodarse a la situación en la que está, capaz de demostrar su inmenso amor por las personas que ama, capaz de valerse por sí misma. Alice debía ser lista, independiente, decidida. Sin embargo, se notó que las mismas características que se buscaba en Alice eran particularidades que probablemente solo podían venir a través de la experiencia y la madurez, y, por lo tanto, se pensó que sería difícil conseguir eso en un niño.

El objetivo del casting, por lo tanto, sería encontrar a la niña más parecida, en lo físico y en lo personal, al personaje de Alice, debido a que, de esta forma, la preparación actoral necesaria para el rodaje sería, más que nada, desarrollar una forma de que la actriz canalice su mundo interior mientras realiza las acciones descritas en el guión.

El casting sería la forma de encontrar lo más parecido a la actriz que se buscaba. Alice aparecería, y no sería lo que exactamente se buscaba, pero funcionaría bien.

Los días pasaron, el guion iba tomando cada vez más forma, las escenas se solidificaban. Alice se fortalecía como un personaje independiente.

Finalmente, se hizo el llamado a casting para el personaje de Alice y el abuelo. Y mientras muchos actores vinieron a hacer una audición para el papel del abuelo, casi no hubo niñas que se presentaron para el rol de Alice.

Al revisar los videos de sus audiciones, se constató que ellas no eran Alice. Ambas eran pequeñas y dulces, pero además de que no se parecían físicamente a la imagen mental que se tenía de Alice, tampoco poseían los rasgos de personalidad que se buscaban. Una padecía de una terrible timidez que hacía su voz casi inaudible, y la otra era demasiado joven para el papel.

Poco tiempo antes de terminar el casting, dos chicas entraron en la sala, las dos eran hermanas, la mayor de unos 17 años, y su hermana menor, de 10. Preguntaron por el casting, y se les informó que ya estábamos cerrando, pero que el casting era para niñas de entre 5 y 7 años. La mayor sonrió, y nos dijo que ellas no iban a participar en la audición. En ese momento, entró su madre, acompañada

de la menor de las hermanas: Elisa, de 7 años, con su gran cabellera castaña, sus grandes ojos verdes, y su tierna sonrisa, firmemente agarrada de la mano de su madre.

Algo sobre ella llamó la atención: tal vez era su mirada, llena de curiosidad; tal vez fue como inmediatamente se desplazó por todos los espacios de la amplia sala donde hacíamos las audiciones; tal vez era su voz, baja y tímida, pero encantadora al mismo tiempo; o quizás fue que Elisa parecía salida directamente de la imaginación del autor.

Para el casting, debía ver si Elisa presentaba las características que requería en Alice. Debía ver si ella tenía la habilidad para "vivir en el momento," es decir, no perderse en sus pensamientos o reflexiones sobre sus acciones, sino simplemente hacerlas, y quería ver si tenía la naturalidad que estaba buscando en Alice.

Judith Weston, autora del libro *Directing Actors*, menciona que lo que un director debe buscar en un casting se relaciona con la habilidad del actor para demostrar "rango emocional y flexibilidad, sensibilidad, inteligencia, habilidad de escuchar, capaz de trabajar en el momento por el momento, ser honesto, permitirse a sí mismo una libertad interna y privacidad en público, hacer un salto imaginativo en la realidad creada." (Weston, J. (1999). *Directing Actors*, p. 235)

Principalmente, el director busca un actor que no solo sea capaz de interpretar la escena que se lee en el casting, sino que tenga la capacidad emocional, la sensibilidad, para entender y desarrollar el personaje, según sus propias experiencias. Dice Weston, "el actor debe permitir que el personaje tome prestados elementos de su propio subconsciente." (Weston, J. (1999). *Directing Actors*, p. 237.)

Weston incluso cita a Helen Mirren, actriz británica, cuando dice "los mejores actores son los niños y los perros porque ellos no están actuando para nada." Con esto se refiere a que estos individuos no requieren de un método especial ni de entrenamiento formal para actuar, simplemente lo hacen, porque para ellos actuar

no es diferente de las cosas que hacen a diario. Para los niños en particular, actuar requiere del uso de su imaginación, y ese es un punto gran punto a favor de ellos, ya que los niños son reconocidos por su poderosa imaginación, muchas veces sin distinguir la realidad de su mundo imaginario, una característica muy importante en un actor.

Tal como dice Stalishnavski, el actor debe nutrirse de sus experiencias personales para desarrollar un papel. En el caso de Elisa, lo que necesitábamos ver era que tanto podía ella conectar con su imaginación, con su subconsciente, para llenar de significado las acciones del personaje para el que ella estaba audicionando.

Mientras preparábamos los equipos para el casting, vimos a Elisa observarnos, sus ojos brillaban. Se fijaron en la cámara e inmediatamente se posicionó frente a ella, sin que siquiera tuviésemos que pedirselo. Físicamente, era exactamente como la Alice que el autor había imaginado cuando escribía el guion, y, a simple vista, ciertamente parecía tener la actitud que buscaba. Pero había que realizar el proceso de casting para estar más seguros.

La historia del cortometraje se basa en la relación entre Alice y su abuelo: una relación que es ilustrada en un cuento de hadas que el abuelo le lee la noche en que ella llega a su casa. El casting consistía en la lectura del cuento, durante la cual se estudiaban las reacciones de la aspirante a interpretar a la protagonista. ¿Estaba interesada en el cuento? ¿Parecía que se estaba imaginando lo que escuchaba? ¿Tenía ella las actitudes que buscábamos en Alice?

Weston explica que otra de las consideraciones que se debe tener en mente al momento de escoger actores en un casting es "más que preocuparte primordialmente por su apariencia y calidad, hay que preocuparse por si es capaz de interpretar al personaje. Es decir, ¿Es capaz de conectar con la espina del personaje? ¿Comprende o conecta con la experiencia y el evento transformador en la vida del personaje?" (Weston, J. (1999). *Directing Actors*, p. 237.)

Elisa podía parecerse mucho a la Alice que el autor había imaginado, pero todavía no estaba claro si ella poseía los rasgos adecuados para interpretar al personaje. Antes de tomar una decisión, el autor debía asegurarse que hubiese algo en Elisa que la atara emocionalmente al personaje. Weston dice, "esto no quiere decir que el actor tenga que tener las mismas experiencias que el personaje, pero algo tiene que tener en común con la experiencia vital del personaje y su inteligencia, sensibilidad, rango, compromiso y habilidad." (Weston, J. (1999). *Directing Actors*, p. 238.)

Una vez terminada la lectura del cuento, se procedió a hacerle tres preguntas: ¿Te gustó el cuento? ¿Crees en la magia? ¿Si pudieses cumplir un deseo en este momento, cuál sería?

Fueron las respuestas a estas tres preguntas las que convencieron de que ella era la indicada para el papel. La respuesta a la primera fue que sí, que le gustaba mucho la relación entre la niña y el oso y como el oso protegía a la niña y la niña cuidaba del oso. Su segunda respuesta también fue que sí, y que en particular le gustaban los cuentos de hadas. Pero fue su tercera respuesta la que realmente hizo saber que era la persona adecuada para el rol, respondió que, si pudiera, traería a sus abuelitos para que vengan a vivir con ella, porque los extrañaba mucho.

En ese momento, se hizo la decisión: Elisa interpretaría a Alice.

Aunque ya habíamos obtenido a una actriz para interpretar a la protagonista, el verdadero reto vendría algunas semanas después, cuando, por un trabajo, tuvimos que rodar una escena de nuestro cortometraje. Sin preparación previa ni ensayos, este trabajo repentino ofreció una primera aproximación a trabajo actoral con niños, e hizo que se tomara consciencia de que este rodaje sería mucho más difícil de lo que pensaba.

3. Dirección del cortometraje: ensayos y rodaje

En este capítulo se hablará sobre los retos de trabajar actoralmente con niños, tanto en ensayos como en el rodaje, y se explicará cómo se logró una comunicación efectiva con la actriz, para conseguir las actuaciones que se querían conseguir en el proyecto.

El primer ensayo

Hacia el final del semestre, durante el Taller de Dirección dictado por Javier Andrade, se trabajó en los guiones y proyectos, solidificando la propuesta de dirección, para estar preparados para los rodajes el siguiente semestre.

El taller tenía una duración de 5 días, y en el tercer día, Javier mandó como deber rodar una escena del cortometraje para presentarla en clases el quinto y último día. Esto fue algo inesperado, e inmediatamente se presentaron los retos: lo primero, convocar a los actores con poca anticipación para rodar al día siguiente una escena; y lo segundo, conseguir todo lo necesario para poder rodar la escena, desde utilería y escenografía, hasta equipos para filmar.

Afortunadamente, los actores que participarían en la escena del cortometraje estuvieron disponibles para el rodaje, y se logró conseguir sin mucho problema la mayoría de elementos de escenografía y equipos. El verdadero reto se presentó el día del rodaje, cuando el autor tuvo que dirigir a Elisa.

Elisa había trabajado antes en rodajes de publicidad para varias marcas, pero el proceso es algo completamente distinto al proceso cinematográfico, y, por lo tanto, aunque estaba acostumbrada a las cámaras, esto significaba un cambio considerable de ritmo al que ella estaba acostumbrada.

El primer reto importante fue conseguir su atención. Elisa es una niña muy inteligente, pero es muy hiperactiva. Su atención estaba por todos lados, siempre riendo y jugando, paseando por un lugar y otro, corriendo por el set.

Se había escogido la escena donde el abuelo lee el cuento a Alice antes de que ella se vaya a dormir, pero incluso cuando se lograba meterla en la cama, Elisa no se quedaba quieta, siempre moviéndose, lo cual complicaba mucho coger foco y desarrollar un ritmo constante con la cámara y los actores.

Elisa, con su experiencia en otros rodajes, estaba acostumbrada a ser mimada y consentida en set todo el tiempo, siempre obteniendo lo que quiere. Esto significó un problema para todo el equipo, ya que solamente tres personas lo conformábamos en ese momento. El director estaba haciendo él mismo la fotografía, y no se tenía a nadie libre para que esté con ella todo el tiempo hasta sea hora de rodar.

En ese momento, se hizo evidente que no se podía tener en set a Elisa mientras hacíamos las preparaciones, y se optó por dividir el espacio: el set era el "espacio de trabajo," y el resto de la casa era el "espacio de juegos."

Con esta división, se logró entretener a Elisa mientras el autor preparaba actoralmente a Carlos, quien interpretaba al abuelo. Esta división de áreas también ayudó a Elisa a entender que existe una diferencia entre juego y trabajo, y que cada cosa tiene su lugar. Este primer intento por captar su atención y lograr que se concentre en el trabajo sería la base de todas las interacciones profesionales desde este punto hasta que se finalizó el rodaje, meses después.

Con esto, poco a poco el autor comprendió que era necesario para un niño tener un espacio fijo para cada actividad, y que estos espacios debían ser diferentes. Además, dejó la experiencia de que Elisa necesitaba entretenerse regularmente pues de lo contrario el proceso de rodaje sería algo terriblemente lento.

Los niños no pueden trabajar de la misma forma que los adultos. Aunque parece ser algo obvio, es fácil olvidarse de esto cuando no se tiene experiencia previa

trabajando con niños y se está acostumbrado a cierto ritmo de rodaje. De cierta forma, se tuvo que buscar un compromiso, por así llamarlo, llegar a un acuerdo de cuál sería el ritmo de trabajo con el que debería moverse el rodaje para que Elisa pudiera estar cómoda y funcionar como actriz.

Los niños se saturan rápidamente, y su cansancio es evidente. La escena que se filmó para el deber mencionado, no tiene mucho diálogo para Alice, pero sí requiere mucho trabajo expresivo de su parte, pues ella debe reaccionar al cuento que le está contando su abuelo.

Cuando Elisa ya no miraba al abuelo, como se le había instruido, ya no sonreía; cuando ella movía su mirada por todo el cuarto y ya no la fijaba sobre el abuelo, cuando resoplaba, o simplemente se ponía a hacer muecas, esa era la señal de que se debía dar un descanso a la actriz, ya que Elisa había alcanzado su "límite," y ya no iba a trabajar más, hasta después de una pausa.

Era un rodaje simple, una escena corta y rodada en 5 planos. Nuestro plan de rodaje contemplaba un día de trabajo que dure 4 horas, como máximo. Ese día, se empezó a rodar a las 4 pm, y se terminó el rodaje a la 1 am, debido a las pausas constantes que nos veíamos forzados a tomar para que Elisa se "enfríe" y vuelva a actuar.

Ese día enseñó dos lecciones muy importantes: la primera, que se debía dejar claro a Elisa que esto era un trabajo y no un juego; y la segunda, Elisa no podía ver al Director y a su equipo como amigos. Si se quería que ella trabaje y se deje dirigir y actúe como era necesario, ella tenía que respetar la autoridad del Director en el rodaje.

El segundo ensayo

Una semana después, debido a un deber para una materia en la Universidad, se volvió a rodar la misma escena por segunda vez. El plan era exactamente el

mismo: una escena, una locación, cinco planos. Lo único que cambió fue el lugar donde rodamos.

Hasta este momento, la relación del autor con Elisa no era la que correspondía a su rol de Director del cortometraje, sino que era mas bien como la de un tío, por así decirlo. Hablaba con Elisa sobre lo que le gustaba hacer y lo que no, cuáles eran sus juegos favoritos, por qué le gustaba actuar, etc. De vez en cuando, si tenía algún caramelo se lo daba, y en los almuerzos se pedía pizza.

Si bien esto desarrolló una empatía con Elisa, no era el tipo de relación que se debía tener con ella para dirigirla en el cortometraje. Elisa consideraba al Director como su amigo, y como tal, su igual. Ella podía desobedecerlo con impunidad y lo mismo al resto del equipo, y pensaba que podía hacer lo que ella quería, porque nunca se le hizo pensar de forma distinta. Ella trataba al equipo con la misma confianza que nosotros estábamos construyendo con ella.

La actitud del autor hacia Elisa, en su rol de director, debía cambiar en este segundo ensayo para ver si se obtenían resultados mejores en cuanto a optimización del tiempo y calidad en la actuación de la protagonista. La Productora y co-guionista, que tenía experiencia tratando con niños (aunque no en rodaje), se encargaría de estar con Elisa y jugar con ella, distraerla y entretenerla, mientras el Director se quedaba en set preparando la escena fotográficamente y en términos de puesta en escena. El plan era que cuando Elisa llegue al set, vea que el Director nunca salió del set, ni jugó con ella, con el fin de que lo perciba como una figura de autoridad dentro del espacio de trabajo para que eso facilite el manejo de la actriz.

Este aproximamiento hacia el segundo ensayo fue fructífero hasta cierto punto. Elisa sintió el cambio de actitud, y se logró un cambio de ritmo comparado con la última vez pues esta vez el proceso fue más ágil y rápido.

Sin embargo, aunque funcionó por un tiempo, después de unas horas, se volvió a tener el mismo problema de antes. Elisa estaba demasiado distraída y se cansaba

fácilmente. Se pudo rodar tres planos sin mayor dificultad hasta que Elisa se saturó, y se tuvo que pausar. Luego estas pausas se volverían más frecuentes, y se encontró con la misma situación del anterior ensayo, donde una escena sencilla presentó muchas demoras.

Irónicamente, las mismas cualidades que se estaban buscando en la actriz que interprete a Alice, eran las mismas cualidades que hacían que Elisa fuera tan difícil de manejar en un rodaje. Porque la inteligencia y perspicacia de Elisa le hacían percibir cuando el equipo se encontraba frustrado con ella, y utilizaba eso para su ventaja pues le llevaba a conseguir lo que ella quisiera, ya sea comida, jugar o simplemente pausar el rodaje.

Cuando concluimos el segundo ensayo, se llegó a la conclusión de que el método que habíamos implementado sólo había funcionado parcialmente, y que, si queríamos que Elisa interprete a Alice en el rodaje, se necesitaba encontrar una mejor forma de comunicarnos con ella, y asegurar que, en los momentos de trabajo, ella iba a ser obediente y se iba a dejar dirigir.

La actuación de Elisa era precisa, y su interpretación de Alice era muy creíble e interesante. El problema era su dificultad para ser dirigida, debía ser preparada de mejor manera para poder superar estos obstáculos.

La preparación actoral

Al finalizar el segundo ensayo, el autor se estaba cuestionando sobre la posibilidad de dirigir exitosamente a Elisa. El tiempo de preparación iba a ser corto porque las fechas del rodaje se acercaban. Incluso se discutió la posibilidad de encontrar un reemplazo para Elisa, encontrar alguien que sea más manejable, como una opción extrema. El Director y la Productora acordaron que era necesario obtener la colaboración de alguien con experiencia en la dirección actoral de niños.

Se había encontrado los actores principales y se habían desarrollado ensayos con ellos. Sin embargo, los roles secundarios todavía quedaban sin castear. Se decidió que era el momento oportuno para abrir el casting para actores que interpreten los roles secundarios en el proyecto: la abuela, los papás de Alice y el médico.

Se resolvió, así mismo, hacer un llamado a casting general, es decir, para actores y actrices de todas las edades. Hubo mucha gente interesada que asistió al casting, y se consiguieron a buenos actores que se presentaron en respuesta al llamado. Una de las particularidades del casting fue que para el papel de la abuela, se presentaron actrices mayores, pero no de la edad de la abuela, que buscábamos que sea de actrices de 60 años en adelante. Hubo una señora de la edad aproximada de la abuela que asistió al casting.

Doña Raquel tenía 70 años, y nunca había actuado en su vida. Su nieto le convenció de responder a la convocatoria. Cuando asistió preguntó para qué rol iba a presentar su audición, y se le comunicó la historia del proyecto, y la descripción de la abuela: una mujer mayor de 60 años, dulce y maternal, pero firme. Una mujer que tenga nietos y pueda proyectar su experiencia en el rol de la abuela.

Rápidamente fue evidente que doña Raquel expresaba todas las características que se buscaban para el papel, y su interés por la historia hizo que comparta algunas de las historias de sus hijos y sus nietos. Su forma de recordar a su familia la hacía sonreír, y expresaba un verdadero gusto de estar alrededor de niños. Estuvo claro en ese momento de que doña Raquel interpretaría a la abuela.

La madre de Alice fue un personaje para el que presentaron audición muchas actrices, pero dos se llevaron una atención especial. La actriz que nos llamó la atención fue una chica que no tenía hijos, pero sí una hermana menor con la cual era muy unida. Al contar sus experiencias con su hermana, se notó su actitud de

protectora para con los niños, y, sobre todo, se presentó como una clara figura maternal.

El padre de Alice fue seleccionado de entre varias opciones, y se eligió un actor con mucha experiencia previa, que poseía las características físicas y emocionales que se buscaba en el personaje: alto, delgado, concentrado, impaciente, agradable pero un poco distante. Se tuvo la suerte de que como la persona elegida ya poseía considerable experiencia previa en actuación, supo manejarse exactamente como se deseaba que lo haga el papá de Alice.

En general, en el casting se buscó y eligió a los actores que por su propia personalidad, expresaran las características que se buscaban en cada personaje, con el objetivo de que las personas que interpreten personajes menores no requieran mucha preparación actoral.

Una de las personas que se consideraron alternativamente como el padre de Alice fue un colega del Director que se presentó al casting sin saber quién hacía la convocatoria. Al final no se lo eligió para interpretar el padre de Alice, pero se advirtió que podía colaborar en el desarrollo del proyecto porque es un actor profesional con experiencia en cine y teatro, y se encuentra dirigiendo los talleres de actuación infantil “Guagua Pichincha” de la Casa de la Cultura Ecuatoriana. Los talleres tienen por objetivo formar a niños actores, y por lo tanto, tienen una manera muy eficaz de manejar a niños actoralmente.

Se le presentó el problema con Elisa, se le explicó que ella es perfecta para el rol, pero que se distrae demasiado fácilmente y se cansa muy rápido, lo que fuerza a conducir el rodaje de acuerdo a sus deseos, más que por el horario establecido; que se ha logrado cierta comunicación con ella al momento de trabajar, pero que aún faltan recursos para su manejo con el fin de lograr avanzar sin mayores contratiempos.

Él se ofreció a ayudar a preparar a Elisa para el rodaje, junto con los demás actores. Fue una ayuda bienvenida, pues el autor sabía que antes de dirigir a

Elisa, debía observar cómo procedía un director de actores con experiencia en actuación infantil, esa sería una buena base para el accionar futuro desde el punto de vista de la dirección de la protagonista del cortometraje. Se llegó a un acuerdo con él, y se inició la organización de los arreglos necesarios para empezar los ensayos lo más pronto posible, ya que solo se disponía de un mes de preparación antes del rodaje.

En ese mes restante se planificaron cuatro sesiones para trabajar con Elisa y el resto de actores. Estas sesiones constaban de dos ensayos semanales, cada sábado y domingo, en las cuáles se trabajaba con los actores sobre la base del guion.

La primera sesión tuvo como objetivo familiarizar a los actores con el guion y sus personajes. Se hizo una lectura de guion con todos los miembros del reparto, y se absolvieron preguntas e inquietudes respecto a la historia y los personajes. Conversando, los actores proponían formas de actuar de sus personajes, teorizaban sobre su historia previa, y proponían cómo se iban a manejar en el rodaje.

Weston describe la importancia de la lectura de guión con los personajes como "descubrir el latir de los personajes, sus circunstancias y comportamientos. Con este conocimiento, el director se convierte en el narrador de la historia." (Weston, J. (1999). *Directing Actors*. Estados Unidos: Michael Wiese Productions.) A través de la lectura del guión, se descubre la personalidad de los personajes, usualmente a través de la exploración de los actores guiada por el director. Por eso Weston se refiere al director como narrador, pues es capaz de guiar a sus actores a descubrir los aspectos de sus personajes que él considera necesarios para contar la historia.

Es por esto que es importante para un director entender profundamente al guión y a sus personajes, y debe poseer la sensibilidad para discernir cuando un personaje es auténtico y cuándo es un cliché o estereotipo. "Solo así los

personajes serán capaces de salir de las páginas del guión y vivir una vida independiente en la imaginación del director." (Weston, J. (1999). *Directing Actors*. Estados Unidos: Michael Wiese Productions.)

Con Elisa, las cosas fueron un poco más complicadas debido a su edad. A pesar de tener experiencia previa frente a cámaras y en rodajes, Elisa nunca había trabajado actoralmente en cine, y por lo tanto, el proceso de lectura de guion fue un poco confuso para ella.

Elisa vino habiéndose aprendido todo el guion, al menos las partes que le correspondían a su personaje de Alice. Sabía sus diálogos y sabía lo que hacía Alice, pero su actuación era mecánica. Es decir, ella hacía lo que decía el guion porque así estaba escrito. No existía organicidad de su parte, no había una razón para hacer las cosas, no tenía una comprensión del porqué de las acciones. Weston habla de la necesidad de la lectura del guión, en este caso, ya que ayuda a "dejar de verles (a los personajes) como héroes, mentores, enemigos, buenos o malos. El propósito del análisis del guión es dejar atrás esas categorías y pensar que cada personaje es un ser humano real en una situación determinada." (Weston, J. (1999). *Directing Actors*. Estados Unidos: Michael Wiese Productions.)

Por esta razón, era esencial que Elisa no actúe "porque sí," sino que haya un grado de familiaridad con el personaje, para que ella pudiese basarse en sus experiencias propias como una niña de 6 años, para encarnar al personaje de Alice. Weston señala que "el trabajo de los actores no es cumplir rígidamente un mapa emocional fijado sino adaptar su trabajo de manera orgánica a la vida del personaje." (Weston, J. (1999). *Directing Actors*. Estados Unidos: Michael Wiese Productions.)

La primera sesión con ella nos dedicamos a explicar el personaje de Alice, contándole por qué Alice es cómo es y por qué actúa de la forma en la que actúa.

Se le expuso el objetivo de la historia y el tema principal que buscábamos explorar con este proyecto, y se empezó a guiar su actuación a partir de esto.

El objetivo principal de las sesiones con Elisa, además de prepararla actoralmente para el rodaje, era lograr que ella comprenda la importancia de su personaje, Alice que, siendo la protagonista de la historia, era de suma importancia que la actriz infantil entienda al personaje para que pueda dar una actuación orgánica, natural.

Con Elisa se procedió a hacer una lectura completa del guion, incluyendo las partes de los demás actores. Ella leyó en voz alta todo el texto, con el equipo ayudándola en las partes que pertenecían a los otros actores.

Finalizada la lectura, se le explicó que cada personaje tiene acciones que permiten que la historia avance. La acción, más allá de ser un movimiento físico, es la base de los actores, y un actor no puede actuar si no acciona. Pero, para ello, el actor debe saber por qué hace lo que hace, para que su actuación no sea vacía y dibujada. Como dice Stalishnavski, “sin forma externa, ni la propia caracterización interna ni el fondo espiritual del personaje llegarán al espectador. La caracterización externa explica, ilustra y de este modo transmite al público la concepción espiritual interior, invisible, del papel.” (Stalishnavski, K. (2009). El trabajo del actor sobre sí mismo. España: Alba Editorial)

Esto se refiere a que la forma de expresar el mundo interior de un personaje para que pueda ser apreciado por una audiencia, es a través de la acción física, pues esto es lo que será visible ante los ojos de la audiencia, y el movimiento del cuerpo transmite al espectador las emociones que el actor está sintiendo, de esta forma transmitiendo su mundo interior y enriqueciendo a la historia.

Se le pidió a Elisa que piense en el personaje de Alice, cómo hablaría, cómo se movería, cómo actuaría. Esas reflexiones quedaron como deber para ella para que se lo lleve a la casa y trabaje en eso, junto con su madre, que era quien la apoyaba en todos los rodajes.

Para iniciar la segunda sesión con Elisa, se confirmó que había realizado la tarea enviada. La actriz expresó que había pensado que Alice se parece mucho a ella, y que ella veía a Alice actuando de la misma forma en la que ella actuaría en una situación similar.

Esto fue un progreso sustancial, ya que se había logrado que Elisa establezca una conexión con su personaje a través de las similitudes que comparten entre sí. Esto, a su vez, haría más fácil el trabajo actoral con ella, ya que, a través de la familiaridad, ella podría explorar, de forma verosímil, comportamientos propios de su personaje. Stalishnavski subraya la importancia de esta conexión para un actor diciendo, "este dominio (experiencias personales), del cual extraerán ustedes el material, los recursos y la técnica de la vivencia, es inagotable y no puede ser calculado." (Stalishnavski, K. (2009). El trabajo del actor sobre sí mismo. España: Alba Editorial)

Se había conversado con el colega que colaboró con nosotros en el sentido de que no se disponía de mucho tiempo antes del rodaje, por esta razón probablemente no se iba a lograr que Elisa logre una caracterización completa de Alice que sea diferente a su propia forma de ser. Es decir, no se iba a lograr que, actoralmente, Elisa de vida a una Alice construida enteramente a partir de técnicas actorales, y no a partir de su propia experiencia.

Lo que se debía lograr con Elisa era que su actuación fuese orgánica, que fuese natural y verosímil, que actúe como una niña de 6 años. Para eso, se acordó que lo mejor era guiar la exploración de Elisa en el personaje de Alice para que utilice los atributos propios de su persona para dar vida al personaje. Es decir, se deseaba que Elisa actúe como ella misma para lograr una interpretación orgánica.

Por otro lado, el personaje era en realidad muy parecido en su forma de ser, a la Elisa de su día a día, pues esa era una de las razones por las que se la había elegido. Por lo tanto, cuando Elisa comentó que pensaba que Alice era muy parecida a ella, se supo que el enfoque tomado era el correcto.

La segunda y tercera sesión se dedicó a trabajar los personajes junto con los actores. Se leían las escenas más importantes para cada parte, y se analizaban las acciones de quienes intervenían en dichas escenas. Se discutía la motivación de las acciones, la razón por la cual el personaje actúa como actúa. Una vez que se definían las motivaciones, se ensayaban las acciones.

Esto se conoce como puesta en escena, o el proceso a través del cual las acciones se expresan dentro de un espacio físico, en un orden y una forma determinada a través de ensayos.

John Gibbs, autor del libro *Mise-en-Scène: Film Style and Interpretation*, define puesta en escena como "la relación de los actores entre sí, pero también con la decoración, y también es su relación con la cámara, y, por lo tanto, con el punto de vista de la audiencia." (Gibbs, J. (2002). *Mise-en-Scène: Film Style and Interpretation*. Londres: Antony Rowe, Ltd.) Usualmente la puesta en escena incluye una sincronización con la cámara, ya que las acciones deben ser vistas dentro del encuadre, pero se puede hacer una puesta en escena solo para ensayar las acciones.

Con el guion en mano, se hizo una puesta en escena donde se definió el espacio que se utilizaría para el ensayo, y se procedió a colocar a los actores en sus posiciones. A la voz de "¡acción!" se empezaron los ensayos. Se estableció cómo iban a suceder las escenas, cómo se iban a parar los actores, en qué momento hablarían, qué tono utilizarían, etc. Esto fue muy útil para definir las acciones en el mundo real para que, más allá del guion, se definiera cómo se las cubrirían fotográficamente.

La cuarta y última sesión previa al rodaje, se ensayó solamente con Elisa, en una de las escenas más importantes para la historia: la reparación de la máquina de escribir. Se habían ya conseguido para la escenografía las máquinas de escribir (se necesitaban una dañada y una en buen estado), pues Alice en la historia reconstruye la máquina de escribir dañada.

Esto era algo que preocupaba, dado que Elisa no sabía cómo reparar una máquina de escribir. Se sabía que en el rodaje Elisa no la iba a reparar en realidad, pero sus acciones tenían que verse naturales y verosímiles, debía verse como que realmente estaba arreglando la máquina.

Se diseñó que en el ensayo se haría que Elisa interactúe con la máquina de escribir. Aquí, el reto era hacer que Elisa actúe naturalmente, más allá de poner masking o darle la vuelta a la máquina, se deseaba que ella realmente interactúe con el objeto.

Así que se planteó un juego. Llevamos a Elisa hasta la máquina de escribir y se le mostró cómo “jugar” con la máquina y los tornillos, destornilladores, masking, etc. Se le ayudó a desarmar, guiándole con comentarios como “mira, aquí hay espacio para un tornillo. ¿Qué podríamos poner aquí?” o “aquí podemos utilizar las pinzas para sacar las teclas. ¿En qué orden pondrías las teclas?”

La idea fue dejar que Elisa haga sola el trabajo, y simplemente guiarla para que ella de rienda suelta a su imaginación y su curiosidad, y convierta el acto de reparar la máquina de escribir en algo verdaderamente divertido para ella, y por ende, que la acción resulte natural. Hubo un momento en estos ensayos en el que Elisa está inclinada sobre la máquina, concentrada en armarla de vuelta, en entenderla y ordenarla, el autor sacó su celular y tomó una de las fotos icónicas del rodaje en la que se descubría la esencia de Alice que se buscaba capturar.

El rodaje

A través de los ensayos fue evidente que la forma en la que se debía manejar a Elisa era dejándole las cosas claras. Ella era lo suficientemente mayor, y lo suficientemente inteligente, cómo para diferenciar entre juego y trabajo, y entender que existen lugares para ambas cosas. Elisa debía entender que ella había sido elegida para interpretar un papel, y que estaba trabajando. No iba a ser mimada o consentida como en los anteriores rodajes. Ahora sí, era momento de trabajar.

El rodaje tuvo una duración de seis días, todos los días se requirió la actuación de Elisa para diversas escenas. Cuando tenía que hablar con Elisa, cuando tenía que darle alguna dirección, el autor se acercaba a ella y se arrodillaba, se ponía a su misma estatura, y procuraba utilizar palabras que no vayan más allá de lo que un niño pueda comprender.

El verdadero reto durante el rodaje no fue tanto la dirección de Elisa porque ya se trabajó con ella previamente en ensayos, ya se había desarrollado una forma de interactuar con ella dentro de set, y se habían establecido lugares para juego y lugares para trabajar. El desafío fue la energía de Elisa. Elisa era una niña hiperactiva que le gustaba estar jugando todo el tiempo, pero también era una niña que se frustraba con facilidad ante dificultades que inevitablemente suceden durante el proceso de rodaje.

A veces ocurre en el rodaje que todo está listo para rodar, pero se hace un último cambio en la iluminación, o se cae parte de la escenografía, o se decide alterar la escena de alguna forma para mejorarla. Todas estas cosas que pueden acontecer en un rodaje quitan el tiempo dado para cada plano y a la final se suman, lo que puede hacer que el plan de rodaje tenga retrasos debido a estos imprevistos. El equipo, como cineastas, está acostumbrado a estas cosas, debido a que esa es la naturaleza del trabajo.

No obstante, no se tuvo en cuenta que una niña, además sin experiencia en rodajes de cine, se iba a cansar fácilmente si se la tenía esperando por mucho tiempo mientras se daban los toques finales al cuadro o al set. Esto jugó en contra pues se presentaba la necesidad de hacer ajustes pequeños antes de rodar y estas situaciones realmente drenaban la energía de la actriz, que ya estaba preparada para rodar.

En la escena del cuento, por ejemplo, se habían llamado a los actores a set y se empezó a rodar. Sin embargo, una luz estaba mal posicionada, y eso era un problema que había que arreglar por lo que se detuvo el rodaje en la segunda

toma para ajustar luz, y el departamento de arte aprovechó para reacomodar la escenografía, y retocar el maquillaje a Elisa y Carlos, el abuelo.

La demora fue un poco más de lo previsto, por lo que se permitió que los actores salgan del set para que no estén esperando en personaje. Sin embargo, como se estaba rodando la escena en la noche, después de un largo día de trabajo, a pesar de ser temprano todavía (eran alrededor de las 7:30 pm), Elisa ya no tenía tanta energía, y se frustró.

Estaba demasiado cansada para seguir actuando, y no quería repetir más tomas. En ese momento, el autor, en su papel de Director habló con Elisa y le pidió que se quede un poco más, que íbamos a terminar pronto la escena para que todos podamos irnos a dormir. Pero Elisa estaba demasiado cansada y este break en el ritmo de rodaje que ya se había adquirido fue para ella el fin de la jornada.

Al final, se tuvo que reorganizar nuestro plan de rodaje para incluir al día siguiente los planos que se quedaron “colgados,” es decir, los planos que no se pudieron rodar, se dio por finalizada la jornada, y se usó el tiempo para armar el set del día siguiente y permitir que el equipo descansa más temprano.

Afortunadamente, esto sucedió el primer día, por lo que para los demás días, se estableció un ritmo que tomara en cuenta la fácil frustración de los niños en jornadas largas. A partir del segundo día, reorganizamos el plan de rodaje para asegurarnos de no agotar demasiado a Elisa, y permitir que haya más descansos entre escena y escena, para que ella pueda distraerse un rato y así el trabajo continuo no le resulte tan pesado.

4. Conclusiones

- Se comprobó que el poder de observación es una habilidad esencial para todos los escritores y artistas, ya que el arte se basa en la vida que experimentamos, y este mundo que nos rodea esconde las mejores historias, visibles para aquellos que se dan la molestia de observar más allá de la superficie.
- Se aprendió que uno debe asumir los retos que sean necesarios y prevalecer ante las adversidades, ya que el director es el líder del equipo de rodaje, y si bien no es la única fuerza creativa en el set, el líder dirige el ambiente del rodaje con sus decisiones y su estado emocional. Si un director se frustra o se enoja o se entristece o se rinde, el rodaje y el equipo sufrirán por eso, dando lugar a un producto final de baja calidad, en la gran mayoría de casos.
- Finalmente, la historia de Alice le enseñó al autor muchas cosas sobre sí mismo y todo el proceso creativo del proyecto le hizo contactarse con cosas de sí mismo que habían estado escondidas bajo la superficie todo este tiempo. Le abrió los ojos para ver a su profesión con un sinfín de posibilidades, más allá de las herramientas y las historias que ya ha podido contar a través de la carrera estudiantil. El presente proyecto despertó en el autor un verdadero interés por la creación de mundos mágicos y personajes interesantes; le enseñó la importancia de la verosimilitud en un mundo ficticio.
- El autor comprobó que un buen equipo es imprescindible para plasmar la visión del Director en un proyecto. Un buen equipo de trabajo, donde cada miembro cumple con su rol de la forma correcta: todas las personas del equipo trabajando en sinergia hacia el mismo objetivo.
- Durante el desarrollo del proyecto, se aprendieron algunas técnicas para manejo de actores infantiles, por ejemplo:

- Conviene entablar una relación positiva y armoniosa con los actores infantiles pero manteniendo al Director como figura de autoridad a la que hay que escuchar y obedecer.
- Es aconsejable elaborar los planes de rodaje tomando en cuenta que los horarios de los niños no deben ser demasiado pesados, para poder mantener su deseo de colaboración y conseguir los objetivos actorales planificados.
- Se debe delimitar y mantener el set como área de trabajo, diferenciándolo del resto del espacio que puede considerarse como lugar de juego y diversión.
- De preferencia, sobre todo si no se dispone de mucho tiempo, principalmente en lo que se refiere a los personajes infantiles, resulta conveniente escoger actores con características similares a las de los personajes que van a representar, de modo que se pueda guiar la exploración del mismo, sus motivaciones, usando los atributos propios del actor para dar vida al personaje. Es más fácil dirigir a un niño para que actúe como él mismo para lograr una interpretación orgánica.

REFERENCIAS

- Calarco, J. (2006). *La representación social de la Infancia y el niño como construcción*. Visitado el 30 de octubre de 2016, de Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación. Sitio web: <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL001729.pdf>
- Casado, L. (2010). *Historia y análisis del cine fantástico y de terror español*, Madrid: Universidad Rey Juan Carlos
- Cashdan, S. (1999). *The Witch Must Die: The Hidden Meaning of Fairy Tales*. Nueva York: Basic Books.
- Gibbs, J. (2002). *Mise-en-Scène: Film Style and Interpretation*. Londres: Antony Rowe, Ltd.
- Jeana, S. (2012). *The Legend Behind the Will O' The Wisp in Brave*. Visitado el 20 de noviembre de 2016, de Surf and Sunshine. Sitio web: <http://www.surfandsunshine.com/will-o-the-wisp-brave/>
- Kawulich B. (2005). *La observación participante como método de recolección de datos*. Forum: qualitative social research.
- Labrador, J. (Marzo - Abril 2011). *La maldad genera cuentos de hadas: Análisis de la película de Guillermo del Toro El laberinto del fauno*. ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura, 187-748, 421-428. Visitado el 30 de octubre de 2016, De <http://arbor.revistas.csic.es> Base de datos.
- Larocca, F. (2012). *Cuentos de Hadas. Aportes al desarrollo psicológico infantil*. Visitado el 30 de octubre de 2016, de mailxmail Sitio web: <http://imagenes.mailxmail.com/cursos/pdf/5/cuentos-hadas-aportes-desarrollo-psicologico-infantil-39215-completo.pdf>
- McKee, R. (1997). *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. Nueva York: HarperCollins.
- Propp, V. (1928). *La Morfología del Cuento*. Leningrado (San Petersburgo): University of Texas Press.

Shuman, C. (2011). *Helping Children Cope With Grief*. Meredith Corporation. Sitio web: <https://www.parents.com/kids/development/behavioral/helping-kids-cope-grief/>. Visitado 3 de enero 2018.

Stalisnavski, K. (2009). *El trabajo del actor sobre sí mismo*. España: Alba Editorial.

Weston, J. (1999). *Directing Actors*. Estados Unidos: Michael Wiese Productions.

Wolfet, A. (1983). *Helping Children Cope With Grief*. Nueva York: Taylor & Francis Group.

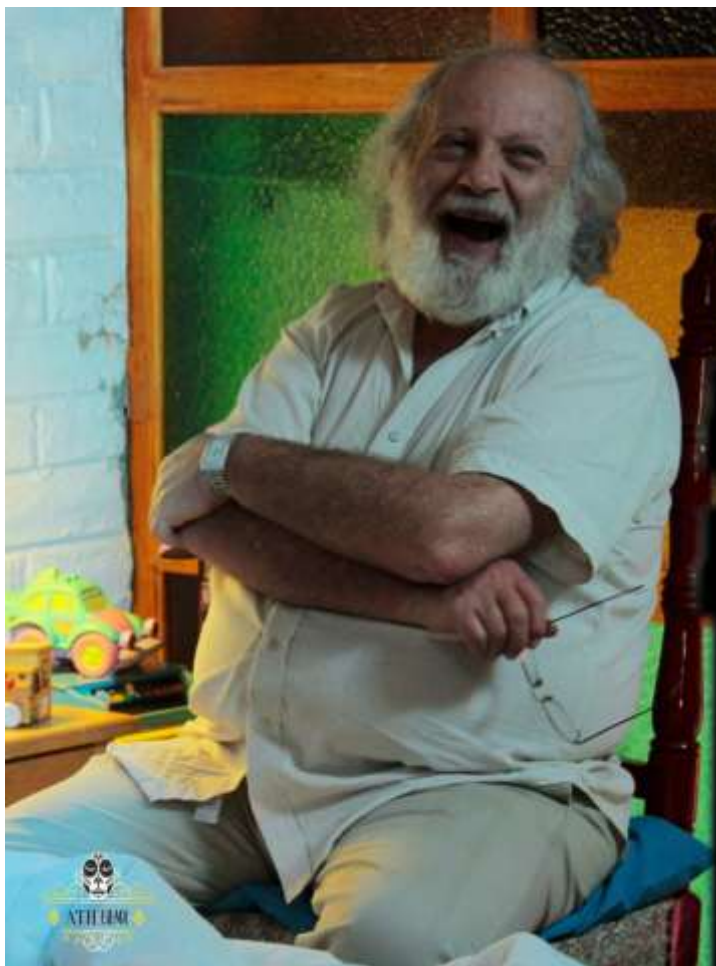
Zipes, J. (2013). *Happily ever after: Fairy tales, children, and the culture industry*. Routledge Design.

ANEXOS













Una Máquina para el Abuelo

By
Andrés Torres H.
y Lizbeth Morales

Idea Original:
Lizbeth Morales

2017
ATH Films
All rights reserved.

0992715543
0987925713
ath.films.forever@gmail.com

INT. CASA. TALLER. - DÍA

Juguetes, piezas de madera, herramientas, engranajes, estantes... todos ocupan todo el espacio disponible dentro del taller, apilados por montones, sobre mesas, colgando, etc.

La silueta de un HOMBRE grande y ancho trabaja sobre la mesa. Se escucha el sonido de varias herramientas cortando y limando madera.

LAS MANOS DEL HOMBRE SON ANCHAS Y ESCULPIDAS. SUS BRAZOS CUBIERTOS POR LAS MANGAS DE UN OVEROL MANCHADO Y DESGASTADO. LAS MANOS LIMAN UN OBJETO DE MADERA.

Se detienen.

El rostro del HOMBRE, mayor, con barba, de tez blanca y ojos turquesa, mira con curiosidad su obra. Él es el ABUELO, de 65 años.

Sonríe satisfecho, y sopla levemente su trabajo. El aserrín vuela suavemente por el ambiente, y bajo la luz de trabajo del taller, flota como polvo de hadas.

Sobre la mesa del taller reposa su obra: Una pequeña cajita de madera, adornada con tallados de flores en las esquinas, y en el centro, tallado, la silueta de un hada.

Las manos del abuelo abren la caja, y colocan dentro de esta un pequeño libro.

La portada del libro es sencilla: blanca como la nieve, con la figura de un roble frondoso ocupando el centro de esta, bordado con hilo dorado. Debajo de esta se lee el título: "Cuentos del Bosque Mágico"

Cerca de la mesa de trabajo, en una pila de objetos varios, destaca una vieja y maltratada MÁQUINA DE ESCRIBIR.

El abuelo la mira.

Vemos que le faltan botones, está polvorienta, despintada, raspada.

El abuelo suspira con nostalgia, y se dirige hacia la puerta.

En el umbral, echa una última mirada a la máquina y al taller, y apaga la luz. Sale.

En la oscuridad, una radio antigua lucha por prenderse.

De aquí sale la voz de un NARRADOR:

(CONTINÚA)

NARRADOR

(Desde la radio)

Les damos la bienvenida de vuelta al especial de cuentos de verano de Radio La Brujita. Trayendo la magia a los chiquillos desde la comodidad de su hogar.

Un piano suena suavemente, acompañando a la voz del NARRADOR.

NARRADOR

Y ahora escucharemos un cuento muy especial, de aquellos que suceden en un lugar muy lejano y lleno de magia...

EXT. BOSQUE. CAMINO. - ATARDECER

Un bosque inmenso se extiende hasta donde alcanza la mirada.

El bosque está sumido en un aire de tranquilidad, los pájaros cantan, las hojas se mueven con el viento, se escucha la corriente del río cercano.

Por en medio de los árboles, un BRILLO se mueve rápidamente.

Un camino de piedra atraviesa el bosque. Se escucha un auto a la distancia, cada vez más cerca.

El BRILLO se mueve rápidamente entre los árboles.

INT. AUTO. BOSQUE. - ATARDECER

Dentro del auto va JOAQUÍN, 35, y MARÍA, 30.

Joaquín viste un terno ancho y flojo color celeste, un buzo blanco, y mocasines negros.

María lleva el cabello alborotado sostenido por una banda, un saco ancho gris, licra negra y zapatos deportivos blancos.

En el asiento trasero, Alice, 6, cabello churón castaño oscuro, tez blanca y ojos turquesa, vestida con su uniforme de la escuela, gris con blanco.

Somnolienta, abre los ojos y mira por la ventana a los árboles.

El BRILLO aparece de forma fugaz entre los árboles, avanzando al paso del auto.

(CONTINÚA)

Alice lo sigue con la mirada, hasta que desaparece detrás de un árbol.

Alice lo busca con la mirada, pero no lo encuentra.

EXT. CASA. BOSQUE. - ATARDECER

Un jardín de flores de varios colores.

Arrodillada sobre la tierra, la ABUELA, 60, en una falda larga, una blusa de flores, zapatos cerrados y un mandil, las recoge y las coloca delicadamente en una canasta.

El sonido del motor del auto va avanzando cada vez más, hasta ahogar el ambiente del bosque.

La abuela regresa a ver.

El abuelo sale de la casa, limpiándose las manos en su overol. Se acerca a su esposa, quien se incorpora.

El abuelo la rodea con su brazo y, sonrientes, aguardan la llegada del auto, que cada vez está más cerca.

La familia llega a una casa antigua de madera de dos pisos.

La casa descansa en un claro en medio del bosque.

El auto se estaciona, Joaquín y María bajan.

Alice baja corriendo hacia los brazos de su abuelo. El sonreído le espera y la amarca, ríe con ella.

Joaquín saca una maleta de la cajuela del auto.

ALICE
(Sonreída)
¡Hola abuelitos!

María se acerca a su padres.

MARÍA
(Cariñosa)
Hola papás.

María besa a su madre en la frente. Joaquín pone la maleta en el suelo.

Saluda con su suegra.

JOAQUÍN

(Alegre)

¿Cómo les va? El camino estaba más empedrado de lo que recordaba, nos--

ALICE

(Interrumpiendo a Joaquín)

Abuelito, me vengo a quedar con ustedes.

ABUELA

(Riendo)

Así es, pequeñita.

El abuelo está por decir algo. María lo interrumpe.

MARÍA

Papá, ¿qué haces todo sucio?

ABUELA

(Entre risas)

Lo que pasa es que ahora tu padre se ha vuelto un oso y vive metido en su cueva.

MARÍA

(Sorprendida, a sus padres)

Bueno, ahí está todo lo de Alice. Nosotros venimos por ella en unos días.

María se acerca a Alice.

MARÍA

Pórtate bien. Haz caso lo que te digan los abuelitos.

María le da un beso en la frente a Alice. Joaquín se acerca y se despide de ella.

Joaquín y María se despiden, y se suben al auto. Arrancan.

ALICE MIRA

al auto alejarse cada vez más, hasta perderse entre los árboles.

ABUELA

Entremos, tu habitación ya está lista.

ALICE
(Entusiasmada)
Sí, abuelita.

El abuelo baja a Alice. Recoge su maleta.

Todos entran.

INT. SALA. - TARDE

La abuela pasa primero.

En la sala, una puerta entreabierta llama la atención de Alice.

ALICE MIRA

la puerta. Grande y de madera, con un vidrial de colores en el medio. Una luz tenue brilla por detrás de la puerta, desde dentro del taller, iluminando los colores del vidrial en un arcoiris cristalino.

Alice se acerca cautelosamente a la puerta...

De repente entra el abuelo.

ABUELO
(Entusiasmado)
Sube pequeña. Te tengo una sorpresa.

Alice, sonriente, sube corriendo las gradas. Se detiene en medio de estas, y echa un último vistazo a la puerta. Luego sigue subiendo.

INT. CASA. CUARTO DE LOS ABUELOS. - NOCHE

Dentro de un gran cuarto, una cama yace cerca de un amplio ventanal. Por este entra la leve luz de luna, iluminando al cuarto con una estela mágica.

Hay un velador a cada lado de la cama.

En uno de estos hay hilos y cosas para tejer, junto a un portarretratos que tiene una foto de los abuelos de jóvenes.

En el otro hay medicamentos y varios libros de portadas diversas.

La abuela coge un frasco blanco y saca dos pastillas café verdosas.

Sale de la habitación.

INT. CASA. CUARTO DE ALICE. - NOCHE

Un cuarto lleno de legos, juguetes de madera y cosas armables, desperdigadas por todo el lugar. Al lado de su cama, una puerta con un vidrial similar a la entrada del taller.

Alice entra sonriente y mira su habitación.

ALICE
Abuelito, ven rápido.

El abuelo entra al cuarto con la maleta.

ALICE MIRA

al abuelo. Luce cansado, débil. Jadea con dificultad.

Alice, asustada, preocupada, se acerca.

La abuela entra con las pastillas y le da un vaso de agua.

ALICE MIRA

como el abuelo se toma las pastillas.

ABUELA
(Regañando, preocupada)
Ya te he dicho que tienes que cuidarte. No puedes andar haciendo esos esfuerzos como jovencito.

ABUELO
(Tono sarcástico)
Sí yo soy tan fuerte como un oso.

El abuelo flexiona sus brazos de una forma juguetona.

Alice sonríe.

La abuela lo mira.

ABUELA
(Irónica)
Sí. Un oso viejo.

El abuelo baja los brazos.

Alice corre hacia el abuelo y lo abraza con fuerza.

(CONTINÚA)

ALICE
(Sonriente)
Un oso muy peludo.

La abuela y el abuelo ríen. La abuela mira a Alice.

ABUELA
Señorita, póngase la pijama. Es
hora de dormir.

Alice le quita la maleta al abuelo y la pone en su cama.
Arregla sus cosas.

El abuelo y la abuela salen.

INT. CASA. CUARTO DE ALICE. - MOMENTOS DESPUÉS

Alice en su cama acostada arregla sus cobija.

El abuelo entra ocultando algo con sus manos detrás de la
espalda.

ABUELO
Bueno, es hora de dormir.

ALICE
Abuelito, léeme un cuento.

El abuelo sonrío.

ABUELO
Está bien. Pero sólo uno.

El abuelo trae sus manos hacia adelante. Revela la caja de
madera y la abre suavemente.

Alice mira el libro, sorprendida.

El abuelo se sienta en una banca al lado de la cama de
Alice.

El abuelo abre el libro. Las páginas se despliegan hacia
arriba, llenas de formas coloridas.

INICIO MONTAJE PARALELO

El abuelo comienza el cuento.

ABUELO
"Érase una vez, una niña que vivía
en un bosque muy lejano. El bosque
rebosaba de vida, lleno de animales
(MÁS)

(CONTINÚA)

ABUELO (continúa)
que vivían en armonía, bajo el
cuidado de la niña. Ella jugaba con
ellos, los alimentaba, los
cuidaba...

ALICE
(Interrumpiendo, entusiasmada)
¿La niña se parece a mí?

ABUELO
(Riendo)
Sí, cariño, se parece a ti.

ABUELO
(Continuando el cuento)
...un día, en el horizonte se
divisaron unas inmensas nubes
negras que avanzaban rápidamente
hacia el bosque, lleno de truenos
estrepitosos y fuertes rayos. Esa
noche, la tormenta llegó al bosque,
desatando toda su fuerza sobre el
lugar...

EXT. BOSQUE. - NOCHE

Todo duerme dentro del bosque. Solo la tenue luz de la luna
mantiene a raya la oscuridad total.

De repente, por entre los árboles, una cálida luz aparece.

Es el brillo, que se abre paso por el corazón del bosque.

INT. CASA. CUARTO DE LOS ABUELOS. - NOCHE

La abuela sentada en el filo de la cama, ordena unas fotos
y unas cartas hechas a máquina de escribir.

Sonríe mientras las ve.

INT. CUARTO DE ALICE. CASA. - CONTINUO

Alice mira con atención al abuelo.

ABUELO
...una pequeña hada se acercó a
ella y le dijo: "Mi niña valiente
me has liberado. Te cumpliré un
deseo, que sea honesto de tu
(MÁS)

(CONTINÚA)

ABUELO (continúa)
corazón y tenga el bien de los
demás en su razón."

ALICE
¿El hada le cumplió el deseo,
abuelito?

El abuelo sonrío.

EXT. BOSQUE. - CONTINUO

El brillo avanza rápidamente por los árboles.

Mientras el brillo avanza, vemos que se mueve en dirección a la casa de los abuelos.

INT. CUARTO DE ALICE. CASA. - CONTINUO

ABUELO
...de repente, llegó el oso, abrazó
al resto de animales. Ella bajó del
árbol, sonriendo. El oso la tomó en
sus garras, la abrazó y juntos
fueron a ver al resto de
animalitos. La niña valiente y el
oso reían y abrazaban a sus
animalitos y cuidarían de ellos por
siempre."

El abuelo cierra el libro y besa la frente de Alice, quien se acomoda para dormir. El abuelo sale del cuarto.

FIN DEL MONTAJE PARALELO

INT. CASA. CUARTO DE LOS ABUELOS. - NOCHE

La abuela terminan de ordenar las fotos y las cartas. Las guarda en un baúl de madera. Sonríe.

El abuelo entra al cuarto. Se sienta a su lado y le da un beso en la frente.

INT. CASA. CUARTO DE ALICE. - NOCHE

En el cuarto todo está en calma.

De repente, un viento leve abre la puerta.

Un brillo entra, chocándose contra los juguetes.

(CONTINÚA)

Ilumina la habitación.

Alice se despierta suavemente y somnolienta.

Mira al brillo, que se pasea por el cuarto, sobrevolando sus juguetes y legos.

Alice se baja de la cama y lo corretea, intentando atraparlo.

Alice se acerca al brillo, pero este vuela rápidamente hacia la puerta y sale.

Alice se acerca al umbral y ve que el brillo entra en el taller.

Alice sale corriendo de su cuarto, tras el brillo.

INT. CASA. SALA. - NOCHE

Alice corre rápidamente hacia el taller, se detiene en el umbral. La puerta está entreabierta. Un sonido como de campanas de viento se escucha desde dentro del taller.

Alice abre cuidadosamente la puerta.

Observa dentro del taller: las luces apagadas, el lugar está sumido en una oscuridad profunda y silenciosa.

Alice busca ansiosamente con su mirada.

Pero el lugar sigue igual. Quieto. Tranquilo.

Alice permanece en el umbral de la puerta, esperando.

De repente, desde el fondo del taller, una luz dorada emerge, y se mueve rápidamente, iluminando el lugar. Es el brillo.

Alice mira a un lado, observa el interruptor del taller. Lo presiona. Las luces del taller se prenden.

Alice corre hacia el brillo, que se mueve por todo el taller, saltando entre las máquinas y los engranajes, las piezas y las herramientas.

Alice salta para atraparlo, pero el brillo la esquiva, y se mete dentro de la máquina de escribir.

Alice contempla la máquina. Se acerca lentamente a ella.

Extiende su mano cuidadosamente.

Se acerca cada vez más a la máquina...

INT. CUARTO DE ALICE. CASA. - DÍA

La luz del sol entra por la ventana del cuarto.

Alice se despierta bostezando. Mira a su alrededor.

Ve a todos sus juguetes desordenados y desperdigados por todo el cuarto, y la ventana abierta.

Alice sonr e, y se levanta inmediatamente.

INT. CASA. TALLER. - DÍA

El abuelo arregla una radio. Mueve su antena, la se al va y viene.

Alice se encuentra en la puerta del taller.

El narrador interrumpe:

NARRADOR

Es el momento de descubrir algo nuevo. Algo que viene desde lo m s profundo del coraz n.

Alice mira el taller.

Un mont n de m quinas y juguetes, armados y desarmados, piezas por doquier, y la m quina de escribir.

La se al de la radio se va.

El abuelo puesto su mandil de trabajo regresa a ver y mira a Alice.

Se acerca, la toma en sus brazos y la sienta en el mes n.

ABUELO

Buenos d as, mi ni a curiosa.

ALICE

Buenos d as, Abuelito.

Alice se acerca a la m quina de escribir, pone sus dedos sobre las piezas.

ABUELO

(Nost lgico)

(M S)

(CONTIN A)

ABUELO (continúa)
La tengo que arreglar. Con esa
máquina solía escribirle cartas a
tu abuela.

Alice mira la máquina.

ALICE
(Entusiasmada)
¿Te puedo ayudar?

La abuela entra al taller, mira sorprendida.

ABUELA
(Tierna, juguetona)
¡Señorita, vaya a cambiarse de
ropa!

ABUELO
(A Alice)
Me puedes ayudar siempre y cuando
desayunes primero.

La abuela baja a Alice y se la lleva.

La tos del abuelo se escucha mientras se alejan.

INT. CASA. CUARTO DE ALICE. - DÍA

La abuela peina a Alice suavemente.

Alice está inquieta.

ABUELA
Listo pequeña.

ALICE
Gracias abuelita.

Alice sale corriendo

ABUELA
Alice, ¡espera!

Alice regresa donde la abuela y la mira sonriente.

ABUELA
Quiero que te pruebes algo.

Alice asiente con la cabeza.

La abuela le pone un mandil de trabajo. Le abrocha los
botones.

Alice sonriente mira su mandil.

Se acerca a la abuela y le da un abrazo.

ALICE
(Corriendo y gritando)
¡Gracias abuelita!

INT. CASA. TALLER. - MOMENTOS DESPUÉS

El abuelo pone la máquina de escribir en medio del mesón.

Pone un pequeño banco para que Alice suba y vea la máquina.

El abuelo mira sonriente su mandil

El abuelo despliega un montón de herramientas de un lado, y del otro, las teclas faltantes de la máquina.

Alice y el abuelo intentan arreglar la máquina.

INICIO DEL MONTAJE

Alice desempolva la máquina con un cepillo.

El abuelo ajusta tornillos.

Alice clasifica las teclas.

El abuelo pone las teclas con ella.

Ambos ponen hojas en la máquina, pero estas salen volando.
Ríen.

El abuelo busca herramientas por otro lado del taller.

Alice inspecciona las partes de la máquina con una lupa gigante.

Alice coloca la última pieza, e intenta que funcione. Las piezas se caen.

Alice se frustra, el abuelo la hace reír con un juguete en el taller.

FIN DEL MONTAJE

Llenos de polvo y sudor, ambos miran la máquina, satisfechos.

La abuela aparece, llama al abuelo.

ABUELA
Es hora de tu medicamento.

El abuelo sale del taller, limpiándose las manos con un trapo.

Alice sale con el abuelo.

El taller se queda sumido en la oscuridad.

De repente, la máquina empieza a brillar levemente. Se escuchan golpes suaves provenientes desde dentro de esta.

INT. CASA. SALA. - DÍA

Los abuelos caminan hacia las gradas.

ALICE MIRA

como la abuela le ayuda al abuelo a subir.

La abuela regresa a ver a Alice.

ABUELA
Alice, el almuerzo está servido.
Anda a comer.

Alice se sienta y observa a sus abuelos subiendo las gradas.

ALICE MIRA

como los pasos del abuelo son cansados. Parece que se caerá con cada paso que da.

INT. CASA. SALA. - MOMENTOS DESPUÉS

Alice espera sentada, con los platos vacíos.

La abuela baja. Retira los platos de la mesa.

ALICE
Abuelita, ¿y el abuelito?

ABUELA
El abuelo tiene que descansar,
Alice. Pronto volverá a jugar
contigo.

Se nota la preocupación en el rostro de la abuela.

ALICE
Gracias, abuelita.

La abuela se retira con los platos. Alice se levanta.

EXT. CASA. BOSQUE. - ATARDECER

Alice camina por el patio. Observa a sus alrededores.

El viento sopla, los árboles se mueven. El agua del río corre, los pájaros cantan.

El mundo sigue.

Continúa su caminata por el patio, ensimismada.

De repente, tropieza con un objeto de madera.

Alice lo mira, lo reconoce. Es un objeto perteneciente al taller.

Alice sonrío, decidida. Se levanta y toma el objeto.

Rápidamente se dirige hacia la casa.

INT. SALA. TALLER. - ATARDECER

Alice entra corriendo en la casa. Se detiene frente a la puerta del taller. La abre y entra.

INT. CASA. TALLER. - ATARDECER

Alice sube al banco e intenta arreglar la máquina.

INICIO DEL MONTAJE

Alice aplasta varias teclas a la vez.

Alice agita la máquina.

Intenta ajustar tornillos.

Envuelve con maskin la máquina.

Saca teclas.

Intenta darle la vuelta.

FIN DEL MONTAJE

Alice se rinde. No puede hacer que la máquina funcione. Escucha a lo lejos la llegada de un auto.

Alice corre hacia la puerta y mira.

Su abuela abre la puerta de entrada de la casa. Un HOMBRE vestido con una bata blancaentra y saluda formalmente con ella. Lleva un maletín con una cruz roja.

ALICE MIRA

al hombre alto y muy delgado, piel grisácea y pegada a sus huesos

La abuela sale a recibirlo, y lo hace pasar.

INT. CASA. - NOCHE

Alice sube silenciosamente por las gradas. Se escuchan las voces del médico y de la abuela.

INT. CUARTO DEL ABUELO. CASA. - NOCHE

Alice espía por un filito de la puerta.

La abuela y el médico conversan, el abuelo recostado en la cama.

MÉDICO

Lo mejor será llevarlo a otro lugar
lo más pronto posible. El día de
mañana lo mandaré a recoger.

La abuela, preocupada, mira al abuelo.

INT. CUARTO DE ALICE. CASA. - NOCHE

Se escucha el auto encenderse y arrancar.

Alice se acerca a la ventana y ve como se va el auto del MÉDICO.

La abuela entra en la habitación.

ABUELA

Alice, es hora de dormir.

Alice va a su cama y se arropa con las cobijas. Coge el libro que le dio el abuelo.

ALICE

Abuelita, ¿el abuelito me va a venir a contar un cuento?

ABUELA

(Intentando no llorar)

El abuelo está cansado. Ya jugarán otro día.

Una lágrima cae silenciosamente por la mejilla de la abuela. Ella le da un beso en la frente a Alice, apaga la luz y sale de la habitación.

Alice se da la vuelta e intenta dormir.

La luz de la luna ilumina suavemente la habitación.

Alice mira al techo. No puede dormir.

ABUELO (V.O.)

...un deseo que sea honesto de tu corazón y el bien de los demás en su razón...

CORTE A

INT. FLASHBACK CASA. TALLER. - DÍA

La máquina sobre la mesa. Alice y el abuelo la observan.

CORTE A

INT. FLASHBACK CASA. TALLER. - DÍA

El brillo vuela por el taller. Entra en la máquina.

INT. CUARTO DE ALICE. CASA. - CONTINUO

Alice se levanta toma su mandil, libro y sale corriendo.

INT. SALA. CASA. - NOCHE

Alice baja por las gradas en dirección a la entrada. Escucha unos sollozos.

Alice voltea a ver y ve una delgada silueta sentada sola en el sillón.

Se acerca para observar mejor.

(CONTINÚA)

Apenas visible por la luz de la luna, la abuela sentada con las luces apagadas, llora sosteniendo una foto de ella y su esposo en su juventud.

Alice, decidida, se voltea y se dirige hacia la puerta del taller. Las abre y entra.

INT. TALLER. CASA. - NOCHE

Alice enciende la luz y ve la máquina sobre el mesón, pone el libro en el meson.

Sube al banco y comienza a arreglar la máquina.

INICIO DEL MONTAJE

Alice clasifica las teclas.

Alice busca las herramientas.

Alice zafa unos tornillos.

Alice pone las teclas en su lugar.

Alice quita el maskin.

Alice se limpia el sudor de la frente.

Alice ajusta los tornillos donde son.

Alice mete una hoja.

FIN DEL MONTAJE

La máquina emite un sonido extraño.

Alice, emocionada, ve que la máquina responde ante sus intentos por arreglarla.

Comienza a aplastar las teclas.

No sucede nada.

Golpea la máquina en frustración.

El taller se queda en completo silencio.

De repente, una luz tenue envuelve la máquina, y unas chispas salen volando de esta.

Alice piensa en su deseo.

Las teclas de la máquina se presionan solas, una por una.

D-E-S-E-O y así sucesivamente.

El papel se va llenando del deseo de Alice.

La máquina se mueve, como si estuviera con vida propia.

De entre las teclas sale volando el brillo, que sobrevuela rápidamente a Alice y luego sale del taller.

INT. CASA. - NOCHE

El brillo entra en la casa y sube inmediatamente por las gradas.

INT. CASA. SALA. - NOCHE

El brillo pasa a toda velocidad por el pasillo, iluminando el oscuro camino hacia la puerta del cuarto del abuelo.

Sube a toda velocidad por las gradas.

INT. CUARTO DEL ABUELO. CASA. - NOCHE

El brillo entra en el cuarto del abuelo, y flota sobre él.

El abuelo respira con dificultad mientras duerme.

El brillo desciende sobre él, clavándose en su pecho. Una luz blanca cegadora inunda el lugar.

EXT. CASA. BOSQUE. - NOCHE

La luz blanca escapa por las ventanas del cuarto, iluminando a la casa en medio de la oscura noche.

La luz desaparece gradualmente, y la oscuridad vuelve a apoderarse del lugar.

EXT. CASA. BOSQUE. - DÍA

El tiempo pasa y la noche se convierte en día.

La casa permanece tranquila en medio del bosque, como si nada hubiese pasado.

INT. SALA. CASA. - DÍA

La luz de la mañana entra por las ventanas de la sala.

La abuela se despierta en el sillón, se incorpora lentamente.

Se levanta y se dirige hacia las gradas.

INT. CUARTO DE ALICE. CASA. - DÍA

La abuela entra en el cuarto de Alice, pero no la encuentra ahí, solo ve la cama destendida.

La abuela llama a Alice.

ABUELA
(Gritando)
¿Alice?

INT. CASA. BOSQUE. - DÍA

La abuela llama a Alice por todos los cuartos de la casa, pero no recibe ninguna respuesta.

Se dirige hacia su habitación.

INT. CUARTO DEL ABUELO. CASA. - DÍA

La abuela entra, llamando a Alice, pero no la encuentra.

Solo ve a su esposo, inmóvil, acostado sobre la cama.

La abuela, desesperada, empieza a llamar a Alice.

La abuela sale de prisa.

EXT. CASA. BOSQUE. - DÍA

La abuela llama a Alice con desesperación.

Grita por todo el patio, y empieza a caminar hacia el bosque.

Por la ventana de la cocina ve que la puerta del taller está entreabierta.

Entra rápidamente en la casa.

INT. TALLER. CASA. - DÍA

La abuela entra en el taller, y busca a Alice.

La encuentra recostada al lado de la máquina y el libro

Corre hacia ella y la coge en sus brazos.

Observa que hay un papel puesto en la máquina de escribir.
Lo coge.

Lee: "DESEO QUE EL ABUELITO SE RECUPERE PARA QUE LA ABUELITA
NO SE QUEDE SOLA"

La abuela carga a Alice hacia la puerta del taller.

Desde afuera, se escucha la voz del abuelo.

ABUELO (O.S.)

¿Alice!

Al escuchar la voz del abuelo, Alice abre ligeramente los
ojos.

EL ABUELO

entra rápidamente al taller. Se acerca a Alice con los
brazos extendidos.

El abuelo abraza a su esposa, coge a Alice y la amarra.

Alice sonríe levemente.

Todos juntos salen del taller.

LA RADIO SE PRENDE.

La voz del narrador suena una vez más.

NARRADOR

Los deseos funcionan cuando vienen
del corazón y por el bien de los
demás. La niña y sus abuelos
vivieron felices para siempre. Este
ha sido un cuento más de Radio La
Brujita. Gracias por escucharnos.

