



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

EL IMPACTO DE LA ESTÉTICA DEL CUERPO EN EL CINE

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

Profesora guía
Ana Gabriela Yáñez Moncayo

Autora
Cristina Arias Calero

Año
2018

DECLARACION DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

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

Cristina Arias Calero

CI 1721239752

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido el trabajo, **El impacto de la estética del cuerpo en el cine**, a través de reuniones periódicas con la estudiante **Cristina Arias Calero**, en el semestre **2018 - 2**, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

Ana Gabriela Yáñez M.

CI 1721606703

DECLARACION DE PROFESORES CORRECTORES

“Declaro haber revisado este trabajo, **El impacto de la estética del cuerpo en el cine**, de la estudiante **Cristina Arias Calero**, en el semestre **2018 - 2**, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”

Orisel Castro L.

CI 1756354484

Anahí Hoeneisen T.

CI 1705458865

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a quienes me acompañaron y trabajaron conmigo por el puro amor al oficio del cine y a los que me demostraron su amor también.

Eso fue magia.

DEDICATORIA

A mi abuela,
por su herencia de sabiduría
amor y fuerza.

RESUMEN

El impacto de la estética del cuerpo en el cine puede causar *shocks* o microtraumas en los espectadores. El uso del *body horror* como una herramienta para la construcción de personajes, es un recurso que se utiliza principalmente en películas de género como *thrillers* psicológicos que tienen como objetivo tocar fibras profundas en el espectador y despertar sensaciones y emociones como fuente de entretenimiento. Este tipo de películas resulta ser el favorito del público por su capacidad para manipular los sentidos a través imágenes sobrecargadas con impresiones gráficas. El cuerpo es el medio perfecto para impresionar e impactar, la ilusión de un cuerpo gráficamente destruido tiene el poder de conmocionar al público. Esta inyección sensorial resulta una herramienta fundamental para conectarse con nuestra audiencia de una manera un tanto invasiva a través de imágenes y sonidos sobrecargados de simbologías, pero su encanto está en cómo los diferentes autores logran la fórmula perfecta para una dosis completa de emociones y sensaciones.

ABSTRACT

The impact of body aesthetics in the cinema can cause shocks or microtrauma in the spectators. The use of the body horror as a tool for the construction of characters, is a resource that is mostly used in genre films as psychological thrillers that aim to touch fibers in the viewer and awaken sensations and emotions as a source of entertainment. This type of films are the favorite of the audiences because of its capacity to manipulate the senses through impact images. The body is the perfect medium to impress and impact, the illusion of a graphically destroyed body has the power to shock the public. This sensory injection is a fundamental tool for create a connection with our audiences in some invasive way throught images and sounds overchaged of symbols, but its charm lies in how different authors achieve the perfect formula for a full dosage of emotions and sensations.

ÍNDICE

1. Nota de intención.....	1
2. Sinopsis.....	2
3. Fundamentación.....	3
3.1. Introducción.....	3
3.2. Referentes teóricos.....	5
3.3. Referentes cinematográficos.....	7
3.4. Propuesta de área.....	10
3.4.1. Fotografía.....	12
3.4.2. Dirección.....	15
3.4.3. Arte.....	17
3.4.4. Sonido.....	18
3.5. Conclusiones.....	19
4. Referencias.....	20
5. Anexos.....	21

.1. NOTA DE INTENCIÓN

“Lo que niegas te somete, lo que aceptas te transforma.” Carl Gustav Jung.

Esta historia se cuenta desde la obsesión, desde una preocupación hacia el deshumanizarnos, hacia el perder lo orgánico y lo propio, lo natural del ser. Al negarnos a ser conscientes de nuestra propia oscuridad nos privamos de una oportunidad de claridad.

Ha llegado a ser una necesidad entender el cuerpo como un medio de exteriorización de la psiquis de un personaje. Entender cómo una herida en un cuerpo funciona para la construcción psicológica de un personaje y cómo esto determina ciertas emociones por las que el personaje atraviesa a lo largo de una historia.

Es importante para mí entender desde el cuerpo, desde esto que nos contiene. Creo que el cuerpo es un canal que logra manifestar nuestras emociones y sensaciones más profundas, es capaz de tocar fibras que el lenguaje verbal no puede alcanzar. Este proyecto es un primer acercamiento al género *thriller* que me ha permitido entender el funcionamiento de este lenguaje, en específico el subgénero *thriller* psicológico.

2. SINOPSIS

Una historia acerca de una joven nadadora que entrena todas las noches a escondidas de sus compañeras de entrenamiento. La oscuridad inunda el cuerpo de Helena y se impregna en ella causándole una herida que cada vez crece más.

3. Fundamentación

3.1. Introducción

El *body horror* es un recurso visual que se basa en la destrucción gráfica del cuerpo. Específicamente se aplica desde el departamento de arte, por medio del maquillaje y los efectos del mismo en el cine.

A partir de este recurso, obras como *Repulsión* de Roman Polanski (1965), *Posesión* de Andrzej Zulawski (1981) y *Cisne negro* de Darren Arronofsky (2010), han logrado que la herramienta base para la construcción de personajes sea la dualidad en la que se manifiesta la degradación unísona de la mente y la degradación corporal. El uso de esta herramienta narrativa permite explorar las diferentes variaciones que una herida o una agresión corporal toma forma, se vuelve una necesidad el profundizar en cómo el estado psicológico puede tomar control en la formación de heridas, llagas, cortes, lesiones, fracturas, golpes, mutaciones, etc.

Uno de los mayores exponentes del *body horror* es David Cronenberg que a través de sus distintas obras ha explorado este recurso para crear personajes extraordinarios a través de las deformaciones y mutaciones corporales. Su trabajo es una muestra de las diferentes condiciones humanas que están reprimidas por la sociedad y las relaciones humanas que tienen como motor la violencia.

Las obras fílmicas antes mencionadas, responden a un subgénero cinematográfico catalogado *thriller* psicológico. Este se caracteriza por su estilo narrativo que envuelve la atención de los personajes en sus miedos, culpas y obsesiones que navegan a los lugares de mayor tiniebla en la psiquis de los personajes. Para esto, se utiliza un lenguaje sombrío y excitante que ayuda a conectar al espectador a través de estímulos sensoriales o emocionales que los lleven en muchos casos al límite de sus expectativas. Situaciones en las que no hay más escapatoria que enfrentarse a nuestras fobias y temores. En este subgénero prima la ilusión, un engaño total de los sentidos plenos en los que se revela la suspicacia del autor para entrelazar los diferentes factores en

los que van a converger los aparatajes cinematográficos para la creación de trucos visuales que estremezcan al público (Gunning, 2005).

Lo importante del uso de esta herramienta es cómo se logra un impacto en los espectadores. El cine tiene como intención el shock y la sorpresa, y si un encuadre logra impactar a la misma velocidad de un shock, en el espectador se producen importantes consecuencias en su estructura psíquica, es decir, la experiencia que los espectadores reciben es equivalente a la de un microtrauma (Pezzela, 2004).

3.2. Referentes teóricos

La potencia dramática que puede tener un encuadre lograría colonizar por unos instantes la mente y conciencia de los espectadores. Es por esto que para que una obra cinematográfica tenga la eficacia necesaria debe saber usar cada encuadre como un canal para envolver e identificar a los espectadores en una determinada historia. De alguna manera esto se vincula con los inicios del cine cuando el fin de las cintas fílmicas no tenían el propósito de contar una historia, sino con el fin de entretener debido a que las exhibiciones se llevaban a cabo en las ferias. Tom Gunning a finales de los años ochenta denominó a esto como *cine de atracciones*, un momento puro del exhibicionismo. En este estilo “La atracción reina de una manera sensacionalista y se incorpora a las películas con o sin causa justificada para conseguir intensificar su atractivo“(Gaudreault, 2006).

El subgénero *thriller* psicológico tiene como objetivo horrorizar la vida de los personajes para despertar miedo, excitación y suspenso en el espectador. Para que una obra filmográfica sea catalogada como *thriller* debe llegar a niveles emocionantes en el que cada elemento cinematográfico involucrado conlleve una serie de excesos (Rubín, 1999).

La relación entre el cine de atracciones y el subgénero *thriller* psicológico se encuentra en que una de las herramientas más concurrentes para causar shocks es el *body horror*. Es aquí cuando al hacer uso de este elemento, se altera radicalmente y puede implicar “Discontinuidad de instantes, imágenes e intermitentes en la narrativa que causen reacciones inesperadas en el espectador“ (Gaudreault, 2006).

Una imagen resulta potencialmente estremecedora e incluso incómoda cuando se altera la naturaleza de la misma. El impacto que conlleva la estética de un cuerpo que ha sido tratado y manipulado para dar la ilusión de que está herido, maltratado o mutilado, realza los sentidos de quien está frente a la pantalla y automáticamente se produce un rechazo o una incomodidad. Sin embargo,

gracias a la sutileza del autor se tolera y se crea una necesidad de querer saber más. El thriller busca sensaciones, más que sensibilidad: es un medio para crear sensaciones (Rubin, 1999).

3.3. Referentes Cinematográficos

En la obra cinematográfica *Cisne negro*, el personaje de Nina (Natalie Portman) sufre una metamorfosis que le transforma en el cisne negro. Este *thriller* psicológico utiliza el *body horror* para retratar la transformación del personaje usando el recurso narrativamente como una línea bilateral que cuenta cómo su cuerpo recibe estos trastornos físicos y se los asocia de inmediato con su estado mental. Se puede evidenciar que cada fractura que atraviesa el personaje funciona como un beat dramático que en conjunto dan una dinámica de tensión, con el fin de sorprender constantemente al espectador, esta forma de mantener en suspenso y dar sorpresas o shocks al espectador es una estructura que caracteriza el subgénero *thriller* psicológico (Galván, 2015). El cuerpo lastimado por el ballet se corrompe cada vez que el personaje encarna al cisne negro, la piel se irrita y se fracciona de tal manera que deja paso a las plumas de un cisne.

Igualmente, en la obra cinematográfica de Roman Polanski *Repulsión* (1965), la bilateralidad se representa entre la psiquis del personaje y el proceso de degradación del departamento en el que Carol (Catherine Deneuve) vive. Este personaje representa a una mujer atemorizada por su entorno y su belleza es su mayor enemigo. Carol atrae a los hombres y ella no puede controlar el miedo que siente hacia ellos. Al quedarse sola en casa, todos estos miedos emergen en una psicosis. Gran parte del largometraje se desarrolla en el departamento, el director Roman Polanski utiliza este escenario como un elemento narrativo más que se va construyendo en función de la progresión de la psicosis del personaje.

La exteriorización de los conflictos internos de los personajes resulta esencial para trabajar en el subgénero *thriller* psicológico. Los espacios y el cuerpo propio son un punto de inflexión para notar los cambios narrativos de la historia. En la obra *Repulsión*, se puede decir que este recurso se lo lleva hasta un punto excesivo ya que en las paredes de los pasillos del departamento salen varias manos que tocan y entorpecen a Carol. Esta imagen retrata como

el personaje se siente acechado y como su mente ha tomado el control de sus alucinaciones. Este momento destellante corta con la línea narrativa entre la realidad y la alucinación, causando así una sorpresa para los espectadores. Para que este tipo de estructura destellante funcione de forma orgánica, el director utiliza música que corta el ritmo del montaje ya establecido para dar paso a los beats dramáticos del personaje. La música es otro recurso recurrente en las películas del género, ya que sirve de nexo entre las líneas narrativas generando también un tono sombrío que sobrecarga la imagen. Así se genera una composición que conduce a los límites sensoriales del espectador.

Por otro lado, la obra del director Andrzej Zulawski, *Posesión* (1981) trata sobre la relación enfermiza entre una pareja de casados a causa de un particular triángulo amoroso. Anna (Isabelle Adjani) desea divorciarse de su marido Mark (Sam Neill), aclarando que no es a causa de otro hombre. Sin embargo, Mark seguro de que la única razón por la que Anna quiere el divorcio es por la existencia de un amante, decide contratar a un detective para que siga a Anna. El detective descubre el departamento secreto de Anna y la relación que tiene con una extraña criatura. En este punto de la película se establece que esa criatura es real y que tiene poseída a Anna. En este caso la bilateralidad entre el personaje y otra herramienta que funcione como evidencia del trastorno del personaje se da en el mismo personaje. La genialidad del autor está en lograr que el personaje caracterice las distintas dimensiones entre la realidad y la posesión. Los brotes que Anna sufre a lo largo de la historia son fuertes y cada vez va aumentando el nivel de violencia y tensión en el personaje. Cuando Mark y Anna se enfrentan, la histeria domina a los personajes de manera que ambos se agreden y llegan a auto flagelarse para desahogar sus emociones. En la revista de crítica cinematográfica *Variety* dijo: "*Posession* se inicia con una nota histérica, se queda allí y lo supera cuando avanza. En la película hay excesos en todos los frentes: en la vida supuestamente conyugal y luego acontecimientos ocultos, todo abunda en esta película de terror psicológico" (1998).

La película tiene picos dramáticos que van a la par tanto para con los personajes como para con los espectadores, y llegan a ser tan estridentes e incómodos que convierten a la obra en una pieza gráficamente explícita y saturada de sensaciones.

3.4. Propuesta de área

En el cortometraje *Aguacero* de Cristina Arias (2018), la protagonista tiene una obsesión por la natación que le ha ocasionado un herpes corporal por los niveles de estrés que no controla. Mediante el estudio y aplicación del *body horror*, desde la dirección se utilizó este recurso para agudizar las sensaciones que el espectador va a experimentar. Esta herida evoluciona a la par de la psicosis que el personaje desarrolla, el cuerpo de Helena se va degradando para poco a poco desembocar en una herida gigante que se ha tomado gran parte de su cuerpo. La simbología detrás de este elemento narrativo quiere notar que el personaje se sumergió en un estado sombrío del que no pudo escapar. La desconexión con la realidad, las alucinaciones del personaje, pretenden sorprender al espectador para crear los shocks que caracterizan al subgénero *thriller* psicológico. La historia se desarrolla como una oda que busca ensalzar al personaje dando la sensación de que la música representa como el personaje vive su obsesión.

La línea narrativa que corta con la realidad de la protagonista resalta el quiebre mental que atraviesa. La casa del personaje es invadida por un moho que representa el estado interno de Helena, la bilateralidad entre estas dos líneas se hace presente y su función es crear incomodidad y así un shock en el personaje y en los espectadores. El agua, la humedad y el descontrol del personaje fueron puntos importantes que se tomaron en cuenta para representar de forma gráfica las alucinaciones del personaje. Así como en la obra *Repulsión* el mayor miedo de la protagonista son los hombres y esto se manifiesta en la escena de las manos que salen por las paredes, representando a todos los hombres que en algún momentos quisieron acercarse a Carol. En el cortometraje *Aguacero*, su obsesión por el agua y el herpes en su piel, toman forma de moho en las paredes de la casa del personaje.



Figura 1. Fotograma de la película *Repulsión*.
Tomado de Roman Polanski (1965).



Figura 2. Fotograma del cortometraje *Aguacero*.

3.4.1. Fotografía

Todos los elementos cinematográficos que se utilizaron en la obra partieron de la misma idea central: Todo es una proyección de la psiquis del personaje.

Es así que, fotográficamente, la luz tiene un importante rol en esta obra. Para generar una atmósfera y un sentido a la imagen que queremos transmitir, siendo esta proveniente de la “cabeza” del personaje, se utilizaron luces intermitentes o en si la ausencia de luz. Estos dos tipos de iluminación tienen la intención de sugerir que el personaje se encuentra en un estado perturbado y oscuro psicológicamente que representa la exploración de su “sombra”.

La luz como herramienta para la dirección de actores también funcionó como medio para que la actriz (Jabiera Guerra) entienda cuales son las circunstancias psíquicas que su personaje atraviesa y que de alguna manera se ven exteriorizadas a través de la luz. Unos instantes bajo este tipo de iluminación causaban en ella otro estado anímico que le permitía encarnar a Helena. Jaques Loiseleux (2004) dice que el trabajo de la luz con los actores resulta un ejercicio productivo, ya que al poner, en este caso un obstáculo a través de la iluminación o una resistencia el actor puede utilizarlo para dar mayor intención a su actuación.

Son esenciales las luces destellantes ya que apoyan al argumento de la obra y son tan claras en significado que dan a las diferentes escenas una vibra sombría y de tensión. Para transmitir la emoción de que el personaje está siendo inundado por una serie de acontecimientos oscuros (que nos remiten a algún tipo de sobrenaturalidad), las luces parpadeantes causan una impresión lumínica en los espectadores que despierta su “*mnemoteca de la luz*”. Esto les permite hacer conexiones con su colección de emociones y sentimientos que se ligan a la situación (Loiseleux, 2004).

La cobertura del cortometraje se basó en planos secuencia que acompañaban los movimientos de la actriz, esta decisión se tomó en torno a la aceleración del cortometraje, pensando en que el propio ritmo del personaje debía ser

respetado para generar la sensación de que el personaje es el que mueve o no a la historia.



Figura 3. Fotograma del cortometraje *Aguacero*.



Figura 4. Fotograma del cortometraje *Aguacero*.



Figura 5. Fotograma del cortometraje *Aguacero*.



Figura 6. Fotograma del cortometraje *Aguacero*.

En una narrativa de personaje, la cámara busca retratar la psiquis del personaje, utilizando las distintas herramientas cinematográficas como la composición y la luz.

En las figuras 3, 4, 5 y 6 se muestra una secuencia de fotogramas en los que se aísla al personaje por la composición de un plano medio en el que se ubica al personaje en un punto de fuga enmarcado por las paredes de la ducha. La ambigüedad del plano denota que lo que ve el espectador no es como se ve la realidad pero es la manera en la que el personaje la está viviendo el momento, el juego de las luces atribuyen a esta narrativa.

3.4.2. Dirección

Desde la etapa de desarrollo del proyecto hubo una afición por explorar la sombra de un personaje, fue una búsqueda por contar desde la oscuridad, una historia que permita ir a rincones oscuros para encontrar un lenguaje inquietante. Son varios los elementos que marcaron el rumbo del cortometraje, el agua y la humedad como su resultado, el cuerpo y la degradación de este a causa de un trastorno psicológico y el motor que acelera el proceso de tensión fue la natación por ser un deporte exigente que requiere precisión y se marca por el tiempo y finalmente un personaje femenino que encarne una situación en la que ya no hay retorno.

El casting ocurrió tras una larga búsqueda de mujeres con experiencia en danza, fue de gran importancia trabajar con un cast que tuviera un fuerte conocimiento de su cuerpo y movimiento por que el trabajo actoral consistió en crear sensaciones a través de posiciones corporales que provoquen ciertas emociones en la actriz.

El trabajo actoral consistió en buscar posturas corporales que evoquen en la actriz ciertas emociones y que el propio cuerpo sea el que sostenga la acción. Se trabajó a través de la danza y la respiración, la danza aportó en la búsqueda de movimientos orgánicos para que la puesta en escena pueda cubrir la duración completa de la escena ya que el lenguaje del cortometraje incorpora planos secuenciales que requerían que la actriz pueda desarrollar la escena completa. Los ejercicios previos a la interpretación de cada escena consistieron en relajación muscular, calentamiento corporal a través de ejercicios físicos que bien agiten o relajen a la actriz, la música funcionó para acompañar los movimientos improvisados de la actriz para dar el tono y ritmo de los movimientos y finalmente la pauta de ciertos movimientos claves para que sirvan como herramienta para sostener la actuación. Todos los ejercicios permitieron a la actriz tener la libertad de experimentar el personaje y de explorar las diferentes formas de comportamiento del mismo.

La exploración de un cuerpo femenino perturbado por su entorno, habla sobre como la presión en la que vive el personaje no le permite mirarse y aceptarse, siempre busca algo más que le lleva a sobrepasar sus límites y a causarse un intenso daño. Una relación de atracción repulsión evidencia a un personaje que está cegado por su entorno y se ve obligada al aislamiento para no tener que afrontar sus miedos. Las distintas formas en que el personaje de Helena evade su realidad para convencerse de algo que ella quisiera ser, pero ¿por qué no puede ser sensible con ella misma? Helena es un personaje que no se permite caer, que no se permite equivocarse ni mucho menos rendirse, no tiene el suficiente amor propio y se ha convertido en un ser celoso y mundano.

El agua como una escapatoria de la realidad, Helena se siente completa y feliz cuando esta en el agua, la realidad cambia y ahora ella puede ser ella misma, este entorno totalmente diferente al de la realidad muestra como el personaje quiere cambiar quien es pero solo lo puede lograr a través de sumergirse en el agua.

3.4.3. Arte

Nos centramos en un historia cuya base dramática es la degradación, desde el arte se trabajó con espacios que están controlados por el personaje y progresivamente se deterioran y salen de control, al igual que el estado mental del personaje. Esta dualidad que hay entre el personaje y los espacios se manejó a manera de un reflejo, es decir, según como el personaje se iba trastornando psicológicamente, los espacios funcionaban como un reflejo de ellos, y su rol en la obra es evidenciar esto de una forma explícita.

Se trabajó con texturas de humedad que invaden las paredes de la casa y también con moho que descompone las comidas del personaje como una simbología de la descomposición mental del mismo. En cuanto a la paleta de color su concepción se basa en que el personaje está consumido por el agua y es por esto que todo siempre se ve húmedo o mojado. El azul juega un importante rol ya que nos remite enseguida al agua y al espacio de la piscina, mientras que el verde busca la sensación de que la humedad está consumiendo los espacios.

La herida del personaje marca los distintos cambios de guión a medida que va empeorando, por lo que se determinó que la evolución de esta sea en etapas de degradación para que el impacto sea fuerte cada vez que se revele. La creación de la herida se baso en un herpes que crece sin control, debía verse doloroso y lo suficientemente grotesco para causar impresiones en los espectadores, el tamaño de la herida fue en crescendo hasta llegar a invadir media espalda del personaje, en este punto de la historia, la distorsión entre la realidad y la percepción del propio personaje están tan mezcladas que el tamaño de la herida no se distingue entre si es parte de la realidad o no, este factor fue interesante por que se pudo expandir los límites de la imaginación al momento de crear tan grotesca herida.

3.4.4 Sonido

La sensación de estar sumergidos en la cabeza del personaje se construyó a través de sonidos bajo el agua que dan una profundidad en el ambiente y se entrelazan con la impresión de que el personaje solo se halla en el agua. Frecuencias bajas dan una profundidad al cortometraje y la sensación de que está palpitante.

La historia se desarrolla en un momento de alta tensión para el personaje por lo que el sonido acompaña estas sensaciones y las realza. Para lograr la construcción narrativa de que lo que se observa proviene del interior del personaje se estableció un *underscore* al personaje para establecer su estado anímico y a la vez acompaña a las alucinaciones del personaje.

La distorsión de sonidos también ayudó a la creación de un mundo que se está degradando, al tener una narrativa de personaje, todos los sonidos que el personaje produce se escuchan con una mayor intensidad y son casi palpables, es decir, tienen una fuerte presencia en la narrativa de la historia.

4. CONCLUSIONES

Este primer acercamiento al subgénero *thriller* psicológico a puesto sobre la mesa una forma de causar impactos en los espectadores, una herramienta fundamental para poder conectar con nuestra audiencia de una forma un tanto invasiva pero que su encanto está en cómo los diferentes autores logran la fórmula perfecta para una plena dosificación de emociones y sensaciones.

El *thriller* psicológico tiene como fin llegar a tocar fibras profundas en el espectador y despertar sensaciones y emociones que lo estremezcan como fuente de entretenimiento. Este subgénero es cotizado en el medio ya que resulta ser de los favoritos del público por su capacidad de manipulación de los sentidos y sus imágenes sobrecargadas de impresiones gráficas.

El cuerpo es un medio perfecto para impresionar e impactar, la degeneración gráfica del cuerpo toca fibras sensoriales que genera microtraumas en los espectadores para que así se estremezcan. Esta inyección sensorial a través de imágenes de un cuerpo infectado es lo suficientemente potente y sobrecargado con el resto de recursos cinematográficos para impactar.

Este efecto para la identificación con la audiencia nos evidencia que los disparos de sensaciones a través de la pantalla tienen consecuencias en la psiquis de los espectadores y que son causadas por la obra en sí

5. REFERENCIAS

- Avnet, J. (Productor), y Arronosky, D.(Director), (2010) *Cisne Negro*. [Película]. Estados Unidos: Fox Searchlight Pictures.
- Galván, L. (2015). 15 características esenciales del thriller psicológico – *ENFILME.COM*. [online] Enfilme.com. Disponible en: <http://enfilme.com/notas-del-dia/15-caracteristicas-esenciales-del-thriller-psicologico> [Acceso 19 Jun. 2018] .
- Gaudreault, A. (2006). Primitive Cinema. En: *Secuencias*. Amsterdam: Begoña Soto Vázquez.
- Gunning, T. (2005). ProQuest. [online] Search.proquest.com. Disponible en: <https://search.proquest.com/docview/748392802/fulltext/DD0A0B3D857347F8PQ/1?accountid=33194> [Acceso 19 Jun. 2018].
- Gutowski, G. (Productor), y Polanski, R. (Director), (1965) *Repulsión*. [Película]. Reino Unido: Compton Films.
- Loiseleux, J. (2004). *La luz en el cine*. París, p.17, 57.
- Pezzella, M. (2004) . *Estética del cine*. España: Machado Libros.
- Rubin, M. (1999). *Thrillers*. Cambridge: Cambridge University Press.

ANEXOS

Aguacero
por
Cristina Arias

UDLA
Escuela de Cine
2017
TESIS
Versión 5

1 INT - PISCINA - NOCHE. 1

HELENA (27) camina apresurada por el corredor oscuro que lleva hasta la piscina, viste un traje de baño deportivo, gorro de baño y gafas puestas sobre la frente, todo está mojado.

Cuando llega a la entrada de la piscina las luces se encienden, sus ojos parpadean rápidamente para acostumbrarse a la luz.

Al borde de la piscina sus ojos se iluminan con el reflejo del agua que se mueve.

TITULO.

2 INT - COCINA DE HELENA - TARDE. 2

Helena tiene el cabello largo, facciones delgadas y unos ojos grandes, su cuerpo es atlético por la natación. Viste ropa deportiva y abrigada, cuelga de su hombro una maleta deportiva.

La cocina es oscura y parece un lugar de los años 70. Predomina el orden y limpieza del lugar aunque por los años la cocina tiene manchas de moho en las baldosas. La luz de la tarde que entra por una ventana apenas ilumina el lugar.

Abre el refrigerador, en el hay varios tupper etiquetados: DESAYUNO, MEDIA M, ALMUERZO, MEDIA T y CENA, en el refrigerador hay varios frascos de suplementos alimenticios.

Toma el tupper que dice MEDIA T, enseguida mira su reloj digital de mano que marca las 16:15. Mira en el refrigerador una mancha de moho en donde estaba el tupper que tomó, con sus dedos lo limpia.

Va hacia el lavabo y lava sus manos con frenesí.

3 EXT - ESTACIONAMIENTO PISCINA- TARDE. 3

Al estacionamiento de la piscina llega un auto clásico. Sale Helena con su maleta deportiva y camina.

4 INT - VESTIDORES DE LA PISCINA - TARDE. 4

Los vestidores son grandes y con baldosas, hay una banca central con bancas metálicas alrededor, al fondo está el pasillo de duchas.

En la banca central Helena se saca la ropa, por debajo lleva ya el traje de baño, en la parte posterior del pecho tiene pequeños granos, Helena los revisa y se rasca.

(CONTINUED)

CONTINUED:

2.

Se escucha que dos mujeres se acercan a la puerta mientras conversan.

CHICA 1
(alegre)

Quedamos seleccionados como locales para la competencia.

CHICA 2
(Tímida)

Sí, menos nervios así.

CHICA 1
(coqueta)

Pero, ¿nervios de qué tu?

La chica 2 se sonríe.

CHICA 1
(coqueta y ríe)

Nuestro equipo está armado, nos va a ir bien.

Las dos chicas colocan sus maletas cerca de Helena.

Helena rápidamente se arregla el traje de baño para tapar sus granos.

Mientras se desvisten las chicas.

CHICA 2
(A Helena)

Supiste que nos eligieron de locales para la competencia.

HELENA
(seria)

No, no sabía.

CHICA 1
Pero son buenas noticias.

HELENA
Sí, ya estamos acostumbradas al lugar.

(CONTINUED)

CONTINUED:

3.

CHICA 1
y aquí es más grande el graderío,
podemos invitar a más gente.

CHICA 2
(nerviosa)

De Miraflores viene la espaldista
Catalina, la que ganó el anterior
año.

Elena se queda inmóvil un momento.

HELENA
(pausada)

¿Otra vez viene Catalina?

CHICA 1
Está en forma ella, le vi entrenar
y hace buenas marcas... pero
tranqui Helena, tu también vas
bien.

Antes de que termine la frase Helena camina hacia la piscina
y se rasca los granos.

5 INT - PISCINA - TARDE.

5

Todas las deportistas se clavan en la piscina y nadan en
estilo libre.

Helena llega tercera, está agitada, se sumerge varias veces
en el agua para recobrar el aliento.

La entrenadora ordena que salgan del agua y vuelvan a
ponerse en sus marcas. Helena sale y se coloca en posición,
mira al resto de sus compañeras y suena el pito.

6 INT - DUCHAS - NOCHE.

6

Helena está muy tensa, entra en la ducha y deja que el
chorro de agua caiga sobre ella mientras rasca sus granos de
la espalda. Se quita el gorro de baño.

Se escucha que las compañeras entran en las duchas mientras
felicitan a una en particular.

7 INT - AUTO DE HELENA - NOCHE.

7

Helena sentada en el auto tiene el cabello húmedo, ESCUCHA a sus compañeras salir del complejo y las sigue con la mirada.

Una de ellas se acerca.

Helena baja la ventana para atenderla.

CHICA 1
(coqueta)

Vamos a comer cerca de acá,
¿quieres venir con nosotras?

HELENA
(nerviosa pero sonriente)

No. No puedo... tengo que regresar
a mi casa.

CHICA 1
(pausada y curiosa)

¿Qué te pasa?

Helena se pone nerviosa y se rasca la espalda.

Las demás compañeras que están en otro auto pitan para que la chica 1 regrese.

Chica 1 regresa a ver hacia el auto.

Golpea en el filo de la ventana del auto de Helena como si algo de que está apurada.

CHICA 1
(apresurada)

Bueno ya me cuentas. Vamos a
estar cerca, te mando la dirección
para que vengas.

Chica 1 se aleja del auto trotando y se despide con la mano a lo lejos. Se sube en el auto con las demás chicas y este se va.

Helena las mira salir en el auto y relaja su cuerpo, espera que el auto se aleje y se baja.

8 EXT - PASILLOS DEL COMPLEJO - NOCHE. 8

Helena camina a la entrada de la piscina, a su celular llega un mensaje de texto.

CHICA 1: ubicación.

Helena mira su celular e ignora el mensaje.

En la puerta espera a CARLOS (27), él se acerca a la puerta, le abre y la deja pasar.

9 INT - PISCINA - NOCHE. 9

Sola en la piscina entrena una y otra vez, toma el tiempo de sus marcas y continua. Sus marcas cada vez van aumentando de tiempo. (*montaje acelerado y repetitivo*). Se toma el pulso tocando un dos dedos su cuello y viendo el segundero de la piscina.

Helena se pone eufórica y nada con más fuerza, de pronto las luces de la piscina se apagan.

Helena sale de la piscina, todo está muy oscuro.

HELENA
(enojada)
!Sigo aquí!, !las luces!

Camina hacia los vestidores con rapidez, está ofuscada por el lugar, no puede ver casi nada, choca con algunas paredes, se siente como si caminara en círculos.

Se resbala, se queda en el piso unos segundos, está adolorida y suelta algunos gritos de dolor.

10 EXT - CARRETERA - NOCHE. 10

SUENA EN LA RADIO UNA EMISORA, Helena cambia 3 veces de sintonía y apaga la radio. Un sonido de estática se queda en el ambiente.

Helena maneja por la carretera, se toca la espalda y tiembla un poco por el dolor que siente.

Está incómoda por el asiento que topa su herida, maneja a gran velocidad, el carro de repente se golpea contra algo, Helena toma el volante con las dos manos y maniobra, unos segundos después frena de golpe.

Su respiración es agitada, se queda paralizada un momento.

Se quita el cinturón de seguridad y con temor se baja del auto, después de unos segundos regresa horrorizada y pone en marcha el auto

11 INT- LOBBY DE LA CASA- NOCHE. 11

El ascensor de vidrio de la casa baja sin tener a nadie dentro. Todas las luces están apagadas, todo el lugar está iluminado por la luz de la luna que entra por las ventanas.

El auto de Helena llega y se apaga. Entra a la casa abriendo la puerta con llaves y va hacia la cocina.

12 INT - COCINA DE HELENA - NOCHE. 12

La casa apenas está iluminada, en el lavabo hay pocos tupperes sucios etiquetados, de la llave caen gotas de agua, en una pequeña televisión que ha quedado encendida se transmite un programa de ballenas.

SE ESCUCHA que Helena abre la puerta con las llaves, entra en la cocina.

Abre la llave del lavabo y sale un agua marrón, Helena deja correr el agua hasta que esta se aclare.

Toma el agua pero la escupe enseguida, sabe horrible, se seca la boca con la manga del abrigo.

Se saca su abrigo y lo deja en la silla, tiene puesto el traje de baño, se sienta y el sonido de las ballenas del televisor le aturde y lo apaga, le llama su atención el reflejo que puede ver en la pantalla.

Se saca el traje de baño con dificultad, este está pegado a la herida de la espalda que se ve como una mezcla de golpe y raspón, en el mismo lugar donde tiene los granos.

Se pone en una extraña posición para poder ver la herida través del reflejo.

13 EXT - ESTACIONAMIENTO DE LA CASA - TARDE. 13

Helena aparece en el estacionamiento con su maleta deportiva y con un gran plástico bajo el brazo, con dificultad estira el plástico y cubre el auto.

Sale caminando.

- 14 INT - PISCINA - TARDE. 14
 Helena y las demás compañeras practican la posición de sus brazos para los clavados. Los abrazos estirados totalmente hacia arriba, la cabeza levemente inclinada hacia adelante.
 Helena estira y cierra fuertemente los ojos por el dolor que tiene en la espalda. La ENTRENADORA (40) exige que estiren más y más los brazos.
INICIA UNA SECUENCIA DE MONTAJE PARA ENTENDER QUE PASAN VARIOS DÍAS ANTES DE LA COMPETENCIA, LO IMPORTANTE ES VER LA DEGRADACIÓN DEL PERSONAJE
- 15 INT - DUCHAS DE LA PISCINA - NOCHE. 15
 Helena bajo el chorro de agua se despega con dificultad el traje de baño.
- 16 INT - ENTRADA DEL COMPLEJO - NOCHE. 16
 Carlos abre la puerta de los vestidores, Helena entra y hace un gesto de agradecimiento hacia él.
- 17 INT - DUCHAS - NOCHE. 17
 En el pasillo de las duchas se escucha a Helena cerrar el agua, sale puesta su traje de baño.
- 18 INT - PISCINA - NOCHE. 18
 Dentro del agua.
 Helena entra en la piscina, las luces se encienden, Elena nada.
 Saca su cabeza de golpe y toma aire.
- 19 INT - COCINA DE HELENA - TARDE. 19
 El lavabo está lleno de platos y tupper sucios, el grifo gotea.
TI MELAPSE DE LA COM DA DE UN TUPPER DEGRADÁNDOSE: jugar con colores como verde, morado, rojo, azul, blanco, este timelapse se lo utilizará durante todo el montaje como pequeños disparos entre las secuencias

- 20 INT - PASILLO DE LA PISCINA - TARDE. 20
Helena y las demás nadadoras caminan por los pasillos.
- 21 INT - PISCINA - TARDE. 21
Sesión de entrenamiento. Las chicas dan algunas vueltas a lo largo de la piscina.
- FIN DE SECUENCIA DE MONTAJE**
- 22 INT - VESTIDORES DE LA PISCINA - NOCHE. 22
Helena está sentada a solas en la banca central de los vestidores con el traje de baño puesto. Su cabello está suelto y mojado. Su posición corporal es extraña, su cuerpo está inclinado hacia adelante y con el brazo cruzado por el cuello para poder sentir su herida.
Las luces parpadean.
- 23 INT - COCINA DE HELENA - NOCHE. 23
SE ESCUCHA UNA GOTERA, Helena enciende la luz de la cocina. Hay varios platos sin lavar dentro del lavabo, tienen un aspecto de que llevan ahí varios días.
De la llave del lavabo cae un chorro de agua que ha provocado que el agua se desborde, el piso está sucio y mojado.
Helena abre el refrigerador, hay pocos tupperes etiquetados, algunos vegetales que hay en la refrigeradora están descompuestos.
Abre un tupper y está totalmente putrefacto, lo mira con asco y lo deja cerca del lavabo. Toma otro con etiqueta CENA, lo abre y le saca pocos restos descompuestos. Lo pone en el microondas con un tiempo de 5 minutos.
Se sienta frente al microondas, mira como da vueltas la comida, SE ESCUCHA EL ASCENSOR. Regresa a ver súbitamente hacia donde proviene el sonido, se pone de pie y sale apresurada.
- 24 INT - LOBBY DE LA CASA - NOCHE. 24
Camina apresurada por un pasillo oscuro, iluminado por la luz de la luna que entra por una ventana cercana. Mira el ascensor que está en el piso de arriba, sube las gradas.

- 25 INT - PASILLO DE LAS HABITACIONES - NOCHE 25
Camina temerosa por el pasillo, SE ESCUCHA QUE UNA PUERTA SE CIERRA, entra en una de las habitaciones.
- 26 INT - HABITACION DE HELENA - NOCHE. 26
Entra en la habitación rápidamente por el susto, se detiene y mira al rededor, camina hacia la otra habitación como buscando lo que se ha metido en la casa.
- 27 INT - HABITACION ABANDONADA - NOCHE. 27
Entra a la habitación abandonada, hay ropa vieja de mujer muy empolvada. Del closet cuelga de un armador de velvet azul con un vestido largo, una cama sin sábanas ni cobijas.
Helena entra tocando una de las paredes, quita su mano enseguida y se percata del estado putrefacto de la pared.
ESCUCHA que algo se mueve dentro del closet, se acerca a las puertas que están cerradas, se escucha como si un animal estuviera dentro.
Mira las puertas, duda en si debe abrirlas, acerca su mano para abrir y SUEÑA EL MICROONDAS, Helena regresa a ver hacia afuera atemorizada.
- 28 INT - DUCHAS DE LA PISCINA - DÍA. 28
Helena está con el traje de baño y el gorro bajo el chorro de agua. Se escuchan GRITOS, BARRAS y el SILBATO de la competencia.
Las luces en la ducha parpadean, se escucha que algunas mujeres entran a los vestidores emocionadas.
Sale de la ducha con las gafas ya puestas, camina por los pasillos.
- 29 INT - PISCINA - DÍA. 29
Entra al área de la piscina de golpe y le molesta la luz del día, hay mucha gente alrededor.
Se pone en su marca y cuando suena el primer pito se agacha para ponerse en posición.
CATALINA (25) y las demás competidoras se percatan del estado de la espalda de Helena y la miran con asco, algunas se quitan de su marca.

(CONTINUED)

CONTINUED:

10.

Suena el segundo pito y Helena se lanza al agua mientras que las demás competidoras se quedan afuera viendo como Helena nada sola. El público se queda en silencio.

FIN

Anexo 2: Afiche



