

**Creación de personajes para el desarrollo  
del cortometraje “nada más”**

**Por:**

Julián David Marín Chaverra

**Asesor:**

David Rendón Peláez

**Docentes del Curso:**

Nicolás Mejía Jaramillo

Ana Victoria Ochoa Bohorquez



**UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3

**FACULTAD DE  
COMUNICACIONES**

**Informe Final**

**Proyecto II**

**Comunicación Audiovisual y Multimedial**

**Facultad de Comunicaciones**

**Universidad de Antioquia**

**Medellín**

**2021**

# 1. Índice

	1
<b>2. Ficha Técnica</b>	3
<b>3. Introducción</b>	5
<b>4. Objetivos</b>	7
<b>4.1. General</b>	7
<b>4.2. Objetivos Específicos</b>	7
<b>5. Problema de investigación</b>	9
<b>6. Estado del arte</b>	11
<b>7. Metodología</b>	20
<b>7.1. Etapa I: Revisión De Literatura</b>	20
<b>7.2. Etapa II: Estudios de caso</b>	21
<b>7.3. Etapa III: Procesamiento de la información</b>	25
7.3.1 Triangulación de métodos	25
7.3.2 Proceso creativo	25
<b>8. Marco Teórico</b>	29
<b>8.1 Personajes</b>	29
8.1.1 La función de los personajes en las historias	32
8.1.2 Creación y caracterización	35
<b>8.2 El cortometraje</b>	44
8.2.1 Especificidades del cortometraje de ficción	50
8.2.2 Desarrollo del personaje en el cortometraje de ficción.	52
<b>9. Resultados y reflexiones</b>	55
<b>9.1 Análisis de personajes</b>	55
9.1.1 ACÉFALOS	56
9.1.2 EXTRAÑOS	66
9.1.3 LAS ZONAS GRISES	74
<b>9.2 Desarrollo de los personajes y del cortometraje “Nada Más”</b>	79
9.2.1 Introducción	79
9.2.2 ¿Cómo llegué aquí?	79
9.2.3 ¿Qué fue primero, la investigación o la creación?	81
9.2.4 ¿Cómo nace una historia?	83
9.2.5 La segunda parte, más larga de lo que esperaba	87
9.2.6 El cine con amigos	90

9.2.7 La precuela del encierro, lo que se logró antes del COVID	92
9.2.8 Pandemia ¿será que dura tanto?	103
<b>9.3 Reflexiones</b>	106
<b>10. Referencias</b>	108
10.1 Referencias bibliográficas.	108
10.2 Referencias Audiovisuales.	111
<b>11. Anexos</b>	112

## 2. Ficha Técnica

Producto:	Guión para cortometraje de ficción
Nombre:	Nada Más
Género:	Drama
Formato:	Cortometraje
Duración:	10 minutos
Público:	Esta es una historia para hombres y mujeres jóvenes entre 20 y 25 años aproximadamente, que se identifiquen con la frustración que produce no hacer lo que uno quiere, bien sea por fuerza mayor o por decisión propia y en donde esa frustración haya causado problemas en sus relaciones interpersonales generando ciclos que aún no han terminado de cerrar.
Storyline:	Javier y Paula viven juntos hace dos años, un día Paula se va sin dar muchas explicaciones. Javier sin entender muy bien qué pasa, decide entregar la casa en la que vivían, no sin antes intentar hablar con Paula por última vez. Pero al encontrarse de nuevo Javier entiende que la relación no da para más.
Sinopsis:	Javier(27), es un chico que lleva tres meses sufriendo porque su novia Paula(25) lo dejó sin darle ninguna explicación luego de seis años de relación, dos de ellos viviendo juntos. Paula no contesta ningún mensaje, ni llamada y hace todo lo posible por evadir a Javier.

	<p>Javier vive uno de los peores momentos de su vida, lo invade una constante ansiedad, se la pasa encerrado en su casa rodeado de recuerdos, de esos que va dejando una relación de tanto tiempo.</p> <p>Luego de dar todo por perdido, Javier decide mudarse de la casa donde ambos vivían y en el momento en que está empacando las cosas encuentra unos dibujos con los que él conquistó a Paula y decide hacerle uno más, como último intento. Javier lleva el nuevo dibujo a todas partes por que no sabe cuándo se verá con Paula, le escribe varios mensajes para saber qué hacer con todas las cosas que ella tiene aún en la casa.</p> <p>El día de la mudanza Paula llega a la casa y se sientan a conversar en la acera. Javier espera entregarle el dibujo pero en medio de la conversación se da cuenta de que la relación en verdad no da para más, Paula le hace saber durante la conversación que llevaba mucho tiempo tratando de irse, ya que desde hace mucho lo ve como una persona frustrada que no se atreve a hacer lo que le gusta y eso ha hecho que ella se canse de él y le cuenta que no pudo porque el siempre evadía las discusiones y por eso nunca se enteró de los cambios que venían dándose en la relación, finalmente Javier guarda el dibujo en su bolsillo, y para evitar la discusión se va, dejando a Paula sola en la acera</p>
<p>Tema:</p>	<p>“Nada más”, es una historia que habla de lo difícil que es finalizar una relación de mucho tiempo, acudiendo a un personaje que vive frustrado con su vida gracias a sus propias decisiones haciendo que todo se desgaste poco a poco sin darse cuenta.</p>

### 3. Introducción

*“Independientemente del medio, género o formato, el proceso de caracterización del personaje para medios audiovisuales posee un claro referente en los estudios lingüísticos y literarios. A pesar de que algunas disciplinas o áreas del conocimiento, como la narrativa audiovisual, han intentado sustraer de modelos previos, categorizaciones útiles y acordes a la idiosincrasia de la imagen, no ha sido hasta hace unas décadas cuando han comenzado a surgir manuales teóricos y técnicos sobre la naturaleza del guión y su propia especificidad” (Galán, 2007).*

Cuando decidí realizar este proyecto de grado, lo hice porque me emocionaba la idea de contar una historia propia, siempre me han gustado mucho las historias, en todas sus formas y formatos, orales, ilustradas, escritas o audiovisuales, una buena historia siempre logra atraparme y en este proyecto de grado, tuve la oportunidad de contar una que dio como resultado el cortometraje o por ahora solo el guión del cortometraje “nada más”, al momento de escribir este proyecto, leí varios muy diversos para saber cómo hacerlo y finalmente vi que no hay una clave, ni un formato específico necesariamente, pero se trata es de evidenciar de la mejor manera todo un proceso de investigación-creación, que pueda servirle a quien lo lea para su propio proceso, este trabajo nació solo con la intención de realizar un cortometraje, por mi propio desconocimiento veía eso de la investigación-creación como algo aislado que no entendía muy bien, pero a medida que avanzó el proceso me fui dando cuenta de que la investigación y la creación siempre van de la mano y ese proceso es lo que leerán en estas páginas.

Este proyecto busca entender cómo, a pesar de que las teorías de guión tienen como referente natural los estudios literarios, los diferentes formatos audiovisuales y sus elementos, han

desarrollado sus propios códigos y formas, más concretamente el cortometraje de ficción y el desarrollo de sus personajes. Para esto se hace un recorrido que parte de tratar de comprender qué es un personaje, analizando a los autores que tocan el tema, principalmente Elena Galán, Patricio Pérez Rulfi y Linda Seger, que a su vez se apoyan en teorías de Syd Field, Egri, Lorenzo Vilches, George Polti, Jordi Balló, Xavier Pérez, Propp, Todorov, Casetti, Chatman entre otros, para luego pasar a estudiar la función que cumplen los personajes en una historia. Luego la pregunta siguiente es sobre la creación y caracterización de los mismos, para luego meternos en lo que es un cortometraje, apoyados en las teorías, principalmente de Richard Raskin y Hilmar Hoffmann, además de otros como Anne Marie Meier, Luisa Ickowicz, Cooper, Dancynger, Cossalter, Cantell, entre otros, que también han indagado sobre cuáles son sus características propias y cómo se diferencia el desarrollo de sus personajes respecto a otros formatos como el largometraje.

Es un intento por comprender una expresión de la narrativa audiovisual como es el cortometraje y concretamente sus personajes, que ha sido analizado muy poco en comparación con la cantidad de estudios y teorías que se han desarrollado para el largometraje, que es la forma de cine dominante en la industria y por tanto puede servirle a la academia, en tanto alimenta la discusión acerca de las diferentes formas narrativas audiovisuales y sus características propias.

A mi como estudiante me sirve para comprender mejor la escritura de un guión para cortometraje de ficción y descubrir la rigurosidad con la que hay que afrontar cada elemento, principalmente la importancia de la construcción y caracterización de los personajes que a los ojos de esta investigación, son lo que motivan, impulsan y guían las historias. también como estudiante está el hecho de comprender que así se desarrollen teorías respecto a los diferentes formatos audiovisuales, estas teorías no son definitivas y que estos formatos pueden estar sujetos a procesos constantes de hibridación entre ellos. Lo cual hace que contar una historia no tenga una fórmula

precisa, sino más bien que la clave está en conocer la mayor cantidad de teorías y elementos posibles y tomar para cada historia los que se crean más convenientes.

La investigación contenida en estas páginas concretamente, puede servirle a quien la lea para comprender que, para poder contar una historia en un formato como el cortometraje de ficción, un camino que puede facilitar el proceso es conocer a fondo todos los elementos del formato, para poder deconstruirlo si se pretende hacerlo y utilizarlo a nuestra conveniencia.

## **4. Objetivos**

### **4.1. General**

Desarrollar los personajes, guión y propuestas técnicas del cortometraje "Nada más" a partir del análisis de 3 cortometrajes universitarios realizados en la ciudad de Medellín y el estudio teórico de narrativa de cortometrajes y creación de personajes, para preparar la posterior realización del cortometraje.

### **4.2. Objetivos Específicos**

- Estudiar las perspectivas teóricas más relevantes sobre la caracterización de personajes en el relato audiovisual para construir una metodología de creación de personajes y el desarrollo de sus perfiles biográficos para el cortometraje "Nada más".
- Interpretar la construcción y transformación emocional de los personajes en tres cortometrajes universitarios, para entrelazar el proceso investigativo con el proceso creativo y obtener un punto de partida en la construcción y caracterización de los personajes del cortometraje, el desarrollo del guión y sus propuestas técnicas y creativas.



- Establecer las herramientas y métodos que faciliten la construcción, caracterización y desarrollo de los personajes, el guión y las propuestas técnicas y creativas del cortometraje “nada más”.

## 5. Problema de investigación

Esta investigación parte de la siguiente premisa: un cortometraje es, en sí, un lenguaje cinematográfico con reglas y características propias y sus personajes siendo el eje central de estas historias, exigen la misma rigurosidad en el momento de construirlos, sobretodo su parte psicológica, ya que, cuando se tiene una situación, un personaje reacciona a la misma, y se tienen diferentes posibilidades de desarrollar dicho suceso dependiendo de cómo sea su personalidad. Cuando escribimos una historia, lo que realmente le da vida a la misma son los personajes; al final, ellos conducen la historia y saber exactamente cómo son, sus acciones, sus motivaciones, personalidad, cómo son físicamente, cómo visten, los espacios que habitan y cómo transcurren las historias en su universo narrativo es fundamental para poder saber cómo su desarrollo tiene lugar en la narración y cómo este hace evolucionar la historia.

Uno de los elementos necesarios para contar con personajes creíbles y bien definidos es su aspecto psicológico; y es que el cine se ha alimentado durante toda su historia de teorías que provienen de la psicología y han servido para inspirar muchas historias y construir sus personajes. Un personaje cuyo perfil está bien definido, será cada vez más cercano a una persona real, más verosímil. Para poder construir a un personaje, es necesario entender cómo funcionan los principales rasgos de los seres humanos como sus emociones, comportamiento social, e incluso sus trastornos.

*“El cine y la psicología comparten una historia de atracción mutua ya que después de todo esta pareja presenta un interés común por las fantasías, los sueños, las emociones, el pensamiento y el comportamiento”* (Cogollo, 2010); sin embargo, un perfil psicológico no es suficiente para caracterizar personajes; entre muchas otras cosas, es necesario tomar en cuenta el papel del formato

ya que, a pesar de que para cualquier historia es importante conocer a fondo a los personajes, esto debe hacerse teniendo en cuenta que el desarrollo de la narración no es el mismo en una serie, película y mucho menos en un cortometraje. En este último existe un tema determinante: el manejo del tiempo. Teóricos, como Richard Raskin, Hilmar Hoffman o Saara Cantell, defienden el cortometraje como una forma narrativa completamente única que va más allá de ser una versión condensada de un largometraje o de un producto audiovisual condicionado únicamente por el tiempo; sin embargo, la gran mayoría de libros de escritura de guión se enfocan en la estructura narrativa y caracterización de personajes para largometraje y, continuando con la idea de Raskin (2015), si un cortometraje es una forma narrativa única, todos sus elementos también deberían serlo. Es por eso que para entender el desarrollo de un personaje y su construcción en el formato del cortometraje, surge la siguiente pregunta de investigación.

¿Cómo puede desarrollarse un personaje dentro de un cortometraje de ficción, de acuerdo a las características propias que hacen único a este formato?

## 6. Estado del arte

Esta investigación nace de una inquietud por explorar el desarrollo de un cortometraje, principalmente, la caracterización de sus personajes, pues una buena caracterización es fundamental para poder desarrollar una narración que, por su duración, necesita hacer un uso bien medido de todos los elementos narrativos con los que cuenta. Esto hace que sea imprescindible explorar cada rincón del personaje debido a que, si este está bien caracterizado, puede contar cosas de maneras distintas y con elementos diferentes. Se parte con la idea de que un cortometraje tiene un lenguaje propio y, por lo tanto, sus personajes tienen una manera específica de caracterizarse diferente a la de otros formatos audiovisuales, o por lo menos con unas condiciones de desarrollo características de este tipo de historias. Para esto, es preciso, inicialmente, conocer lo que se ha hablado acerca de la caracterización de personajes y no solo en estudios o tesis, sino también en productos audiovisuales que puedan servir de referentes a la historia que va a salir de esta investigación y a la caracterización de personajes para cortometrajes en general.

Al hacer una búsqueda general sobre la caracterización de personajes, vemos que muchos apuntan a un libro en particular: “*Cómo crear personajes inolvidables*” de la guionista Norteamericana, Linda Seger (1990). Esta obra es una guía para crear personajes creíbles y bien definidos para cine, televisión, publicidad y narraciones cortas. Seger, hace énfasis en la construcción psicológica de los personajes y plantea, en un principio, cinco puntos importantes para la construcción de un personaje: una primera idea por observación y experiencia propia, una descripción física, la coherencia del personaje, sus actitudes y emociones; su individualidad por medio de comportamientos propios y su psicología anormal. Anterior a este libro, Linda Seger (1987) había escrito “*Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*” en donde, en el capítulo 9 “*Creación de personajes multidimensionales*”, ya hablaba acerca de la caracterización

de personajes, enfatizando en su parte psicológica. Estos dos libros de Seger son fundamentales para entender cómo se construye un personaje y serán muy útiles en este proyecto debido al hincapié que hace en la construcción psicológica de los mismos.

Elena Galán, de la Universidad Carlos III de Madrid, en el año 2007 publicó un artículo, llamado “*Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales*”, en este hace una recopilación de muchísimos autores, como la misma Linda Seger, Robert Mckee, Aristóteles, Chion, Di Maggio, Campbell, Syd Field, entre muchos otros, hablando acerca de la construcción, caracterización y la importancia de los personajes en las historias, según las posturas de los diferentes autores, este artículo es un gran insumo para esta investigación al poder a través de este, contrastar las diferentes posturas de todos los autores que han dedicado parte de su investigación a los personajes.

José Patricio Pérez Rulfi, de la Universidad de Málaga escribió en 2016 un artículo titulado “*Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa fílmica*”, publicado en la revista *Razón y Palabra*, este artículo, a partir de una definición propia de lo que es un personaje, basado en textos de autores como Chatman, Casetti, Di Chio, entre otros. Plantea una metodología que se puede utilizar para analizar un personaje desde el mayor número de perspectivas posibles, enfocándose en el personaje como un simulacro de una persona real, este texto es muy útil en el momento de analizar las piezas seleccionadas y además por algunos conceptos muy valiosos que desarrolla respecto a la caracterización y a la función de un personaje en una historia.

A excepción del libro de Linda Seger, es difícil encontrar otro que se dedique completamente a la caracterización de personajes; sin embargo, si hay varios que tratan el asunto

en alguno de sus capítulos. Syd Field (1979), en *“el libro del guión”*, plantea el paradigma del personaje como una herramienta para construirlos, dividiéndola en dos partes; La vida interior y la vida exterior del personaje. el mismo Syd Field(1984) escribe *“Manual del guionista”*, en donde habla de las herramientas del personaje y su dinámica visual. Ambos libros de este guionista estadounidense son para escribir largometrajes, pero es importante para este proyecto en el momento de comparar como es la caracterización de un personaje con el de un cortometraje. Por otra parte Daniel Tubau(2006) en *“Las paradojas del guionista”*, dedica un capítulo a los personajes, en donde recoge lo que varios autores como Chion, McKee, Eugene Vale, han dicho al respecto, de este libro es interesante la parte en la que habla de la identificación del espectador con el personaje, en donde plantea que no necesariamente debe haberla, quien ve una película no necesariamente debe sentirse identificado con el personaje, muchas veces el hecho de que sea contrario en cuanto su personalidad o que sea alguien a quien el espectador pueda juzgar, genera acercamiento hacia los personajes.

Por otro lado Eugene Vale(1982), escribió *“Técnicas del guión para cine y televisión”* y en uno de sus capítulos dedicado a la construcción de personajes, habla de la importancia de encontrar un equilibrio entre la caracterización humana y los acontecimientos. Además, menciona la importancia de la psicología en el momento de construir un personaje al igual que lo hacen Jean-Claude Carriere y Pascal Bonitzer(1991), que hablan de la importancia de conocer psicológicamente a un personaje en el libro *“Práctica del guión cinematográfico”*. Otro autor que dedica una parte de su trabajo a estudiar los personajes es Robert Mckee(2011), en su libro *“el guión”*, habla de la diferencia entre personaje y caracterización; además, plantea la idea de que un personaje solo se conoce totalmente y su verdadera personalidad surge, cuando está bajo presión, este es un concepto interesante por que normalmente una película muestra la manera en la que una

persona tiene que enfrentar una situación que no es usual en su vida, para este proyecto son importantes porque plantean la importancia de la construcción psicológica de un personaje y porque en un cortometraje, debido a su duración, la historia se centra en un hecho que se sale de la cotidianidad del personaje principal.

Si bien esta investigación tiene la idea de que los personajes de un cortometraje deben tener una manera particular de caracterización debido a que este formato tiene características propias, finalmente hay muchos elementos que concuerdan en todos los tipos de formas de contar historias. Es por eso que también vale la pena incluir a un grupo de estudios que se han hecho respecto a los personajes en el ámbito literario y en el teatro, que finalmente es de donde proviene la mayoría de teorías, muchas de las cuales luego se aplicaron al cine. Joseph Campbell (1949) en *“El Héroe de las mil caras”*, habla de 8 arquetipos desarrollados, a partir de la estructura psicológica de Carl G. Jung y hablan de los roles que puede tener un personaje en una historia. Si bien esto se cumple en la mayoría de historias, Campbell aunque habla de cómo un personaje ordinario puede emprender un viaje que lo hace convertirse en un héroe, no profundiza en su caracterización, sino que habla más del rol que cumple en una narración sin importar cómo sea la personalidad del mismo. Aún así, es un trabajo a tener en cuenta en esta investigación porque el rol de un personaje es una de las características que le pertenecen al mismo dentro de una historia. Por otro lado Miguel Machalski (2006) en *“El guión cinematográfico: un viaje azaroso”*, habla, en un apartado dedicado a los personajes, de la administración de la información en una narración y de la manera en la que se le va dando al espectador en la historia. En un cortometraje el tiempo limita la caracterización, es por eso que hay que recurrir a la utilización de todo tipo de elementos narrativos que puedan contar en el menor tiempo posible, la mayor cantidad de cosas significativas de un personaje y la administración de la información sirve, para poder definir qué elementos son los más importantes

y poder caracterizar y definir lo mejor posible a un personaje ante quienes lo están viendo en la pantalla.

Por otro lado, algunos autores se han dedicado a clasificar y crear una especie de guía, en la que estén contenidos todos los tipos de historias posibles que se han escrito o escribirán alguna vez. En “*Las 36 situaciones dramáticas*” George Polti (2014), desarrolla una lista con 36 posibles situaciones dramáticas, basado en ideas de Gozzi, Schiller y Goethe sobre la dramaturgia teatral, esta lista se enfoca en posibles situaciones que les ocurren a los personajes y siempre están presentes en cualquier narración. Esta lista elaborada a finales del siglo XIX, luego sería aplicada, no solo al teatro, sino también a obras literarias y al desarrollo de guiones cinematográficos. Para este proyecto, es adecuado tenerlo en cuenta en el momento de pensar en posibles conflictos que puedan tener los personajes, pero no para su caracterización inicial, porque no plantea cómo construir un personaje, sino cómo aplicar ciertas situaciones a un personaje ya existente, creando conflictos que pongan a prueba su carácter.

Igualmente Vladimir Propp hace un trabajo en torno a los cuentos folclóricos rusos hacia 1920 y su trabajo es publicado como “*Morfología del cuento*” (Propp, 1971), en donde establece 31 funciones que el protagonista puede cumplir en su viaje hasta alcanzar, o no, su objetivo, algo parecido a lo de Polti, pero, además de eso, Propp, plantea 7 tipos de personajes que pueden existir en un relato. Para esta investigación, este modelo es importante porque ya plantea una manera de construir un personaje y darle, por lo menos, un rol específico, aunque aún no se habla de su parte emocional y de su construcción psicológica. De igual manera en el libro “*La semilla inmortal, argumentos universales del cine*”, Jordi Balló y Xavier Pérez (2007), analizan las motivaciones que el protagonista le da al relato y plantean 21 posibles motivaciones que puede tener un personaje para guiar y hacer interesante una narración, para los autores solo basta con incluir entre una y tres



de estas motivaciones para construir una historia. Greimas (2006) en “*Análisis estructural del relato*”, plantea el modelo actancial, a partir de la idea de Sujeto/Predicado y en donde habla de tres ejes semánticos respecto al personaje: eje del deseo; eje de la comunicación y eje de la participación. Para esta investigación, este modelo actancial y el de las 21 motivaciones son importantes para estructurar el personaje dentro de la historia que se va a contar, pero aún hace falta su caracterización previa a la narración.

Por otro lado, “*El texto narrativo*” de Antonio Garrido (1996), tiene un capítulo dedicado a los personajes, en donde define que es un personaje, basado en varios autores y desde diferentes ámbitos, plantea a los personajes dentro de algunas teorías literarias, dentro de la psicología y en un apartado específico habla de la construcción de personajes. Este libro es muy importante en esta investigación porque expone teorías de muchos autores, desde Aristóteles, hasta Propp en cuanto a la construcción, no solo física, sino psicológica de un personaje y la importancia que esto tiene dentro de una narración de ficción.

Hay que tener claro que, finalmente, es igual de necesario realizar una buena caracterización de personajes en cualquier tipo de historia, sin importar que se cuente en dos horas, cinco minutos o diez temporadas. Se trata de construir la vida de alguien y, a partir de eso, contar una parte de esa vida construida. Es por eso que los referentes anteriores hacen parte de este estado del arte; no obstante, también se defiende la idea de que el cortometraje tiene un lenguaje particular; por ello, hay que mencionar autores que se han enfocado exclusivamente en este formato. “*Writing the short film*”(Cooper & Dancyger, 2005) es un libro que principalmente habla de las diferencias entre un largometraje y un cortometraje, también sus puntos en común y hablan de cómo son los personajes en un cortometraje y esta es la parte que más le sirve a esta investigación por que plantea la importancia de la construcción psicológica de un personaje para

un cortometraje, habla de la transformación de los personajes y de cómo los cortometrajes no tienen porqué tener una estructura clásica definida.

“*El cortometraje, el arte de narrar, emocionar y significar*” (Meier, 2013), es un libro con seis ensayos independientes de la autora, este libro trata de definir qué es un cortometraje y, con base en varios autores, buscar cuáles son las características propias del formato. Dentro de estas características hay algunas menciones a cómo son los personajes en un cortometraje, lo cual puede servirle a esta investigación aunque no sea el tema central del libro. Por otro lado “*En tiempos Breves*” (Ickowicz, 2008), hace un recorrido por la historia del cortometraje y además de plantear las características que hacen único a este formato, dedica todo un capítulo al personaje, a su universo narrativo, su función en el relato, sus deseos, su construcción psicológica y las diferencias que existen con estas mismas funciones en un largometraje, este libro es clave para identificar las diferencias entre un corto y un largo y en esta investigación es importante para definir las especificidades de un corto respecto a un largometraje.

De los autores encontrados, el que tal vez más ha teorizado los cortometrajes es Richard Raskin, en el artículo “Five Parameters for Story Design in the Short Fiction Film ”(Raskin, 1998) de la revista “*P.O.V Film Tidsskrift*”, el autor plantea 5 pares de opuestos, que se equilibran y completan entre sí y luego en “*The art of the short fiction film: a shot by shot study of nine modern classics / Richard Raskin.*” (Raskin, 2002), plantea dos pares más. Para Raskin el cortometraje tiene sus propias reglas, en donde el personaje no tiene por que tener una transformación e incluso la historia puede no estar atada a un conflicto. Raskin vio que todos los libros de guión planteaban una camisa de fuerza que el cortometraje no tenía por qué cumplir y por eso se propuso desarrollar un modelo narrativo propio de las película de corta duración. Así es como plantea estos parámetros que lo que buscan es dinamizar la narración propia del cortometraje. Para esta investigación, el

trabajo de Raskin es muy importante, porque se enfoca mucho en las acciones y en el universo del personaje, de hecho la mayoría de sus parámetros tienen que ver con lo que el personaje puede hacer por la historia.



## 7. Metodología

Este proyecto tiene un diseño y un desarrollo basados en la metodología de investigación propuesta por Hernández Sampieri en su libro “*Metodología de la investigación*” (2010) y contará con un enfoque cualitativo debido a que el análisis de los datos recolectados no pueden medirse numéricamente ni ser cuantificados. Este tipo de investigación al ser interpretativa e inductiva, depende del estudio de caso, la revisión bibliográfica y la triangulación de métodos, que derivarán en la caracterización de los personajes, la escritura del guión del cortometraje “Nada Más” y el desarrollo de sus propuestas técnicas y creativas.

De los resultados de este proyecto se espera definir algunos instrumentos que sirvan de guía para facilitar la caracterización y desarrollo de los personajes en un cortometraje de ficción. Para esto se cuenta con tres etapas, enfocadas en cumplir con cada uno de los objetivos específicos planteados inicialmente, estas etapas son descritas a continuación:

### 7.1. Etapa I: Revisión De Literatura

Este método se diseña con el propósito de cumplir el primer objetivo específico. Está pensado para estudiar todas las variables que rodean al objeto de investigación e ir desde lo general a lo más específico, esperando que sea de utilidad para entender a profundidad todos los conceptos que rodean al desarrollo de un personaje en un cortometraje de ficción. Se empieza indagando en primer lugar sobre qué es un personaje, para luego pasar a revisar cuál es su función dentro de una historia y posteriormente ver cómo es el proceso de creación y caracterización del mismo. Después se busca revisar qué es un cortometraje, definiendo cuales son las características que lo hacen un formato con sus propias reglas y especificidades, y posteriormente ver cómo es el desarrollo de un personaje dentro de un cortometraje de ficción.

Luego de recoger toda la información se pasará a escoger y catalogar la misma, seleccionando los conceptos que son útiles para la elaboración del producto esperado que es el guión del cortometraje “Nada Más” y la caracterización de sus personajes, filtrando los elementos que no estén en el área de interés. Este método tendrá como resultado el marco teórico, que es la base para el desarrollo del resto de este proyecto.

## **7.2. Etapa II: Estudios de caso**

Este método está diseñado para lograr el segundo objetivo específico, permite extraer de cada obra analizada, la información necesaria que hace posible entrelazar el proceso investigativo con el proceso creativo. El proceso de análisis está apoyado en un formato, que se ha estructurado a partir de la revisión bibliográfica de la etapa anterior, que permite comprobar la aplicación práctica de los conceptos que han sido establecidos previamente.

El criterio de selección tenido en cuenta para seleccionar las obras es: deben ser cortometrajes realizados en la ciudad de Medellín, ser proyectos de grado universitarios, haber sido producidos máximo cinco años atrás de este proyecto, sus personajes principales deben estar en medio de alguna afectación en sus relaciones interpersonales, preferiblemente de pareja. Este criterio se estableció para poder analizar a sus personajes y buscando que tengan alguna relación ya sea de fondo o de forma, con el cortometraje “*Nada Más*”, que es el producto final de este proyecto de investigación-creación.

La primera pieza es el cortometraje *Acéfalos* (Arias, 2015), este nos presenta a dos personajes, Gabriel y Clara, que a pesar de que quieren huir de alguna relación tormentosa, estas afectan de tal manera toda su vida, que no pueden avanzar debido a la dependencia

emocional que experimentan por estas relaciones. Se escoge por la trama y el tratamiento de los personajes.

<b>Ficha Técnica</b>	
Nombre	Acéfalos
Autor	Andrés Arias
Formato	Cortometraje de ficción
Año	2015
Origen	Medellín, Universidad de Antioquia
Género	Drama
Duración	25 minutos

Extraños (Rendón, 2015) nos presenta a dos personajes, Miguel e Isabel, quienes en el pasado sostuvieron una relación y luego de haberse alejado por un tiempo considerable, vuelven a encontrarse y se sienten como si fueran un par de extraños, pero en medio de una conversación descubren que aún tienen muchas cosas de su antigua relación sin cerrar del todo. Es seleccionado para el análisis debido a su trama tiene que ver con una relación con varios ciclos sin cerrar.

<b>Ficha Técnica</b>	
Nombre	Extraños
Autor	David Rendón
Formato	Cortometraje de ficción
Año	2015

Origen	Medellín, Universidad de Antioquia
Género	Drama
Duración	19 minutos

La tercera pieza seleccionada es “*Las Zonas Grises*” (Vallejo, 2017), esta nos presenta un personaje que, luego de someterse a una prueba de VIH, ve como sus relaciones interpersonales con su pareja y su familia se ven afectadas gracias a la incertidumbre que le genera no poder conocer aún el resultado de estas pruebas. Se selecciona ya que, gracias a un hecho puntual, sus relaciones interpersonales se ven afectadas, lo cual trae problemas a su vida diaria.

Ficha Técnica	
Nombre	Las zonas grises
Autor	Mateo Vallejo
Formato	Cortometraje de ficción
Año	2017
Origen	Medellín, Universidad de Antioquia
Género	Drama
Duración	17 minutos

De estas piezas, el foco de atención y objeto de estudio son sus personajes. Se analiza la caracterización del personaje viendo si es posible establecer una pequeña biografía del mismo, a través de los elementos que se nos presentan en la narración, que den cuenta de la creación del personaje; luego, se analiza los elementos propios del personaje que muestren su



caracterización dentro de la historia y, finalmente, se analiza el desarrollo del personaje en la trama, sus cambios emocionales y si existe o no alguna transformación fundamental del mismo, también es importante ver su estructura narrativa y de esta analizar si cumple con algunos parámetros de Raskin (2015). Para esto, se realiza un formato que permite catalogar estos datos que, a pesar de que no son cuantificables, sí permiten ser clasificados para un posterior análisis que sea tenido en cuenta a la hora del desarrollo del cortometraje “Nada Más”, el formato permite analizar mediante cada ítem las tres dimensiones (Física, Psicológica, Sociológica) que plantea Egri (1946) citado por Galán (2007) que debe tener un personaje para conocerlo completamente, adicionalmente permite analizando la estructura narrativa de la pieza, saber si cumple o no con los postulados de Raskin para un cortometraje de ficción.

Formato de análisis	
1.	Historia
1.1.	Resumen de la historia
1.2.	contexto de la historia identificado en el relato
1.3.	Análisis respecto a los 7 parámetros de Raskin
2.	Personajes
2.1.	Ficha de personajes a analizar
2.1.1.	Nombre
2.1.2.	Edad
2.1.3.	Ocupación
2.1.4.	Descripción física
2.1.5.	Rol en la historia
2.2.	Biografía del personaje identificada en el relato
2.3.	Cambios de estado emocional
2.4.	Conflicto dentro del relato

- |   |
|---|
| 2.5. Transformaciones del personaje dentro del relato |
| 2.6. Interacción social del personaje.                |
| 2.7. Relaciones interpersonales                       |

### **7.3. Etapa III: Procesamiento de la información**

#### **7.3.1 Triangulación de métodos**

Esta etapa consiste en procesar la información recolectada en el marco teórico y los análisis de personajes. Esta triangulación se realiza identificando en los cortometrajes analizados que se cumpla al menos uno de los siete parámetros definidos por Raskin (2002) y la identificación de la historias detrás de los personajes en cada cortometraje analizado, aplicando esto en cada versión del guión de “Nada más”. Esta triangulación de métodos, da como resultado la creación y caracterización de los personajes y la escritura del guión.

#### **7.3.2 Proceso creativo**

La investigación cualitativa no tiene un método estructurado para la creación audiovisual, por lo tanto se utilizaron una serie de herramientas experimentales basadas en la triangulación de métodos obtenida de las primeras etapas de esta metodología, junto con el formato creado para analizar las piezas audiovisuales.

Para la creación y caracterización de personajes se establece una entrevista que da cuenta de la personalidad, estabilidad emocional y relaciones interpersonales del personaje,

además de las relaciones con su entorno. Está basada en la estructura realizada por Andrés Vélez (2018), para el trabajo de grado “*Análisis y creación de universos narrativos de ciencia ficción*”, en su apartado de creación y caracterización. Esta entrevista tiene los items necesarios para crear el aspecto físico, psicológico y sociológico que plantea Egri (1946) citado por Galán (2007) como necesarios para poder conocer a profundidad a un personaje, aunque está sujeta a algunas modificaciones respecto a aspectos puntuales que tienen que ver con la historia del cortometraje “*Nada Más*”.

Entrevista del personaje
Aspecto físico
Nombre: Edad: Sexo: Fecha y lugar de nacimiento: Descripción física Vestimenta: Color Favorito Alergias Accesorios
Personalidad
Carácter: Frase que lo define: Estilo de vida Hábitos particulares: Medio de transporte que utiliza:

Principal interés:

Le gusta:

No le gusta:

Placer culposo

Debilidades:

Libro o película favorita y por que:

Gustos musicales / grupo favorito:

Hábitos extraños:

Vicios:

Comida favorita:

Despertar sexual y emocional:

Lugar favorito dentro de la casa:

Lugar favorito en el mundo:

Miedos:

Fobias:

Creencias:

Objetivo personal ya cumplido:

¿con que fantasea?

¿Algún otro talento especial?

### Laboral / Académico

Profesión u oficio:

Lugar de trabajo:

Nivel de conocimientos:

¿como se ve a sí mismo en 10 años?

### Social

Relaciones interpersonales:

Comportamiento social:

El lugar que más le gusta visitar:

Cual es su círculo social:

Cuales son sus amigos: Cual es su mejor amigo:
<b>Familiar</b>
Situación familiar en la infancia: Situación familiar en la actualidad: Mascotas:
<b>Pasado</b>
Anécdota importante: Qué es lo peor que ha hecho en su vida: Personas importantes que han influido en su vida:

Adicionalmente a esta entrevista se realizó una biografía , esto se realiza basado en las teorías de Seger (2000), en las que habla de la importancia de conocer a profundidad, cada aspecto de cada personaje. En la biografía se detallan acontecimientos importantes del personaje como sus diferentes etapas de desarrollo (infancia, adolescencia, adultez antes de la historia), haciendo énfasis en aspectos que puedan impactar su personalidad.

Mientras se construyen los personajes, también se redactará la narración que tendrá lugar en el cortometraje. Para esto, se seguirá un proceso cronológico que empieza con la escritura del contexto y la historia previa, luego el argumento, teniendo en cuenta siempre los resultados en la caracterización de personajes. Finalmente se dará el salto a la primera versión de guión, luego de que este pase por diferentes revisiones por parte del asesor y diferentes personas del pregrado.

Con este proceso metodológico se propone un proceso estructurado que permita al escritor conocer a profundidad los personajes creados, para que pueda posteriormente

caracterizarlos de la mejor manera y en la escritura del guión aprovechar cada elemento del mismo lo cual le permita resolver la trama, con personajes cada vez más verosímiles.

## 8. Marco Teórico

Esta investigación es una búsqueda hacia la especificidad del desarrollo de los personajes en el formato del cortometraje de ficción y este marco teórico será desarrollado por índices como se plantea en la metodología de investigación de Sampieri (2010). Se empieza por conocer primero qué es un personaje, su función en una historia, su construcción y finalmente conociendo en qué consiste un cortometraje y sus características, se analiza el desarrollo de los personajes específicamente en el formato del cortometraje de ficción y las diferencias entre este y el largometraje.

### 8.1 Personajes

*“El personaje es el fundamento básico de su guión. Es el alma, el corazón y el sistema nervioso de la historia. Antes de sentarse a escribir tiene usted que conocer a su personaje.” (Syd Field, 1979).*

Para la RAE, que es la definición más básica que se puede tener de un concepto, un personaje se define como “cada uno de los seres reales o imaginarios que figuran en una obra literaria, teatral o cinematográfica ”(RAE, 2018). Esta es una definición que no profundiza mucho y que, incluso, va en contra de lo que plantea Syd Field (1979), ya que, para él, un

personaje no solo es un ser que figura en una narración, es quien la impulsa y le da vida a la misma. Mercé de Clasca, citada en el capítulo “*Elementos técnicos para la escritura de guión*” del libro de Lorenzo Vilches “*Taller de escritura para cine y televisión*” (1999), va aún más allá y afirma, que todas las historias y sus argumentos son siempre los mismos y que lo que diferencia a una historia de otra son los personajes, unos personajes “bien definidos, creíbles y humanos” Clasca (1999), son la base para construir un buen guión. Esta postura puede apoyarse en el hecho de que, desde hace mucho tiempo, varios autores como Polti (1895), Balló y Pérez (1995), Propp (1971) han estructurado los tipos de historias posibles que existen y parece que, por más que los guionistas se esfuercen en contar cosas novedosas y nunca antes vistas, estas no se saldrán de estas clasificaciones ya establecidas, (Pizarro Vega, s.f).

Por ejemplo, el francés Georges Polti citado por Pizarro Vega (2017) retomó las ideas del dramaturgo Carlo Gozzi, que decía haber creado una lista de treinta y seis situaciones dramáticas posibles en una narración, la cual se perdió, Polti luego de analizar la literatura clásica logró llegar a este número. Algunos autores como Johann Von Goethe y Friedrich Schiller, intentaron recrear la lista de Gozzi y plantearon que habían incluso más situaciones dramáticas posibles, pero solo Polti a finales del siglo XIX, logró alcanzar este número de posibles situaciones dramáticas que puede enfrentar un personaje. estas situaciones son: Súplica, rescate, crimen perseguido por venganza, venganza de parientes sobre parientes, persecución, desastre, víctimas de la crueldad o desgracia, rebelión, empresas atrevidas, secuestro, enigma, logro o consecución, enemistad entre parientes, rivalidad entre parientes, adulterio homicida, locura, imprudencia fatal, crímenes involuntarios de amor, asesinato de un pariente no reconocido, autosacrificio por un ideal, autosacrificio por los parientes, todos sacrificados por una pasión, necesidad de sacrificar personas amadas, rivalidad entre superior

e inferior, adulterio, crímenes de amor, descubrimiento de la deshonra de la persona amada, obstáculos de amor, un enemigo amado, ambición, conflicto con Dios, celos equivocados, juicios erróneos, remordimiento, recuperación de una persona perdida, pérdida de personas amadas. Polti (1895) plantea que toda historia tiene al menos una de estas características y que no existen más.

Jordi Balló y Xavier Pérez (1995), en su libro *“La semilla inmortal, argumentos universales del cine”*, también buscaban definir un modelo universal para contar historias y estudiando el sentido que imprimen las motivaciones del protagonista a los contenidos de la ficción, propusieron veintiún posibles motores narrativos que se han repetido durante toda la historia del cine y que pueden impulsar a cualquier relato imaginable, afirmando que son necesarios entre uno y tres de estos motores para construir una historia (Vieira, 2016). Estas motivaciones son las siguientes: Búsqueda del tesoro, retorno al hogar, la nueva patria, el intruso benefactor, el intruso destructor, la venganza, mártir y tirano, lo viejo y lo nuevo, amor voluble y cambiante, amor redentor, amor prohibido, adulterio, seductor infatigable, ascensión por amor, ansia de poder, pacto con el diablo, el ser desdoblado, conocimiento de sí mismo, el laberinto, creación de vida, descenso al infierno.

Entonces apoyando la postura de Merce De Clascá(1999) acerca de lo determinantes que son los personajes en una narración, si ya todos los tipos de historia se han contado y si las motivaciones de los personajes son siempre las mismas, lo que hace que las personas aún se emocionen con historias “nuevas”, son los personajes; pues estos son los que le dan fuerza a una historia, la complican y la llevan en nuevas direcciones con su manera de ser, sus intenciones y su actitud. Ellos tienen la capacidad de cambiar el curso inicial de la narración, siendo fundamentales en el momento de escribir un guión.



### 8.1.1 La función de los personajes en las historias

*“Los artistas imitan a los hombres en plena acción” (...) “La acción es lo primero, es el objeto de imitación. Los agentes que realizan la acción van en segundo lugar”* (Aristóteles, 1999). Esto pensaba Aristóteles de la función que cumplían los personajes en una narración y esto predominó en las ideas de algunos formalistas rusos y estructuralistas que defendían a los personajes como un producto de la trama, que su estatus es de participantes o actantes y que es erróneo considerarlos como seres reales (Galán, 2007).

Si bien la idea de Aristóteles(1999) que define al personaje como una unidad de acción, predominó por mucho tiempo, hay otra idea que le da prioridad a los personajes. Vladimir Propp, en su libro *“Morfología de los cuentos fantásticos”* (1971), plantea luego de analizar una gran cantidad de cuentos populares rusos, treinta y un funciones que puede tener un personaje en una historia, las cuales son: alejamiento, prohibición, transgresión, interrogatorio, información, engaño, complicidad, fechoría, mediación, principio de la acción contraria, partida, primera función del donante, reacción del héroe, recepción del objeto mágico, desplazamiento, combate, marca, victoria, reparación, la vuelta, persecución, socorro, llegada de incógnito, pretensiones engañosas, tarea difícil, tarea cumplida, reconocimiento, descubrimiento, transfiguración, castigo y matrimonio. A su vez estas funciones están ligadas a siete posibles tipos de personaje que son: el agresor, el donante, el auxiliar, la princesa y el padre, el ordenante, el héroe, el antagonista. Propp, a través de las funciones que propone para un personaje en una historia construye una teoría que puede ser universal pero esta vez tiene que ver con las acciones de los personajes, dándoles más importancia que a la misma acción.

Todorov(1969), citado por Garrido(1993,p. 98), defiende las ideas de Propp y afirma que los personajes dominan sobre la acción, siendo estos los que hacen que las cosas ocurran en un relato, convirtiéndolo en un punto de referencia para los demás elementos que conforman un relato y la estructura de este se especifica a partir de las relaciones entre los diferentes personajes de la trama narrativa.

Según Casetti y Di Chio (1998), citados por Pérez Rufi (2016), los personajes hacen parte de una categoría superior dentro de los elementos de una historia, junto a los acontecimientos y las transformaciones, definiendo la narración como “una concatenación de situaciones, en la que tienen lugar acontecimientos y en la que operan personajes en ambientes específicos” (Casetti & Di Chio, 1998, p. 172). Estos autores hablan de tres aspectos desde los cuales se puede analizar un personaje: el personaje como persona (enfoque fenomenológico), que estudia al personaje como una persona real y profundiza mucho más en su construcción psicología, el personaje como rol (enfoque formal), que estudia la función del personaje dentro de la historia y sus posiciones morales, bajo conceptos y arquetipos tales como héroe, villano, protagonista o antagonista, pero se concentra más que todo en la construcción estructural de un guión y el personaje como actante (enfoque abstracto), que estudia a los personajes como fuerzas que generan tensión dramática entre sí y que, debido a esto, hacen avanzar la narración. Teniendo en cuenta estos tres enfoques, el más conveniente es el fenomenológico ya que trata los personaje como un ser real y la necesidad principal de este proyecto es construir personajes bien estructurados y profundos, con cualidades con las que el espectador se pueda relacionar.

Apoyando el enfoque fenomenológico del que hablan Casetti & Di Chio y en el que se centrará este proyecto de investigación-creación y contraponiéndose al concepto de que

el personaje hace parte de las acciones de la trama, existe otro concepto que define al personaje desde el punto de vista psicológico, como si fuera un simulacro de una persona real. De allí salen las ideas de E. M. Forster que habla de personajes redondos y personajes planos, (Pérez Rulfi, 2009). Los planos son personajes en los que no se profundiza mucho, no hay necesidad de conocerlos de más, están contruidos en torno a una sola idea y permanecen inalterables durante una narración (Forster, 1983, p. 75), los redondos, por otra parte, son personajes complejos, multidimensionales, con los rasgos suficientes como para poder ser vistos como una persona real con personalidad y psicología propia (García Jiménez, 1993, p. 304 citado por Pérez Rulfi, 2016).

En resumen, en una historia se sabe que el personaje siempre tiene relación directa con la acción, pero existen varias formas de relacionarlo con la misma, Pérez Rulfi (2016), menciona tres: la acción como elemento principal y determinante del resto, incluso de todo lo que hacen los personajes, la acción como consecuencia necesaria de un análisis propio del carácter, y finalmente el personaje y la acción no como elementos contrarios sino que se complementan para hacer avanzar la narración.

Teniendo en cuenta estas relaciones personaje-acción que plantea Pérez Rulfi (2016) y entre los conceptos extremos de que el personaje se subordina a la acción o que es quien define a la misma, la manera tal vez más adecuada de tratar un personaje en su construcción es la corriente que está justo en el medio, que considera al personaje como una unidad psicológica y de acción al mismo tiempo. El personaje se presenta como una unidad de acción, pero debe ser construido como una entidad con psicología y personalidad propias, según Pérez Rulfi (2009), esta es la manera en la que los principales manuales de guión tratan el personaje.

Conociendo estas tres ideas respecto de la función de un personaje, la que interesa a este proyecto es aquella que le da prioridad a los personajes como una entidad con rasgos propios y una personalidad definida, pues su desarrollo es el objeto de estudio de esta investigación, sin dejar de lado la importancia que tiene la acción pues así como un personaje puede definir el rumbo de las acciones, estas también pueden impulsar al personaje. finalmente no se puede olvidar algo que plantea Chatman (1990): se puede estudiar a un personaje psicológicamente, pero sin olvidar que se está hablando de personajes y no de personas.

### **8.1.2 Creación y caracterización**

*“Todo personaje se crea a partir de una combinación de conocimientos e imaginación” (Seger, 2000)*

A la hora de crear personajes para medios audiovisuales se tiene la tendencia de crear personajes de corte naturalista, es decir que son personajes que se asemejan a un individuo real y, por lo tanto, tienen su propia identidad psicológica y moral (Forero 2002 citado por Galán 2007), esta postura se apoya en el enfoque fenomenológico que plantean Casetti & Di Chio (1998, p. 172) para analizar personajes y que precisamente habla de que cada personaje como una identidad propia que impulsa o modifica las acciones en una historia.

Pero ¿cómo encontrar la identidad adecuada para un personaje?, Linda Seger (1987) considera que el paso fundamental para esto es una investigación profunda. De hecho, recomienda a los escritores sin experiencia, escribir sobre algo que ya conozcan o hacerlo acerca de una experiencia personal para que la investigación se facilite, aún así si hay que escribir sobre algo desconocido, es necesario iniciar un largo y dedicado proceso

investigativo, que en el caso de hacerse bien, haría de la escritura del guión un paso que tomaría menos tiempo que el proceso de recopilación de información.

*Un personaje no* nace de la nada y para crearlo se debe tener en cuenta cada variable, como su contexto, sus influencias culturales, sus creencias, su nivel educativo, el periodo histórico al que pertenece, cuál es su nivel académico. Todas estas aristas van a determinar el pensamiento y el comportamiento del personaje. De este modo, Seger (2000, p. 34) plantea una serie de pasos lógicos para caracterizar un personaje: inicialmente habla de tener una primera idea que parte de un proceso de observación o de alguna experiencia personal, con esto se crean los primeros bocetos para luego encontrar una esencia propia que haga que el personaje resulte coherente; después, hay que plantearle una serie de paradojas respecto a su propia coherencia para que se vuelva más complejo; luego, se le añaden un serie de actitudes, valores y emociones para, finalmente, añadir algunos detalles que hagan que el personaje sea concreto y particular, “una gran parte del material que los escritores utilizan para crear personajes proviene de la observación de detalles insignificantes” seger (2000).

Pérez Rulfi (2009), menciona la necesidad de que un personaje sea redondo así algunos autores aún hablen de hacer personajes planos, que incluso pueden caer en el estereotipo, como sucede en algunos géneros cinematográficos que pueden influir en las acciones ya que cada género tiene algunos estereotipos definidos que muchas veces hacen que sus personajes sean planos, el protagonista se vuelve más complejo cuando sus objetivos y las vías para alcanzarlo son incompatibles, haciendo que la inestabilidad e inseguridad que le genera, le de un carácter imprevisible.

Los personajes redondos, son los únicos que "pueden desempeñar papeles trágicos, suscitando en nosotros emociones que no sean humor o complacencia." Pérez Rulfi (2009). El autor menciona algunas características que hacen a un personaje redondo: se caracteriza por ser complejo, variado y multidimensional, posee muchos rasgos que le dan una psicología propia y una personalidad individual, genera ideas nuevas y sorprende convincentemente, se recuerda como una persona real, permite que se especule sobre sus acciones futuras, es inestable y contradictorio, se debate entre diferentes alternativas, tiene rasgos ambiguos y es imperfecto dentro de su rol.

Un personaje redondo se puede crear, según Pérez Rulfi (2009), siguiendo los rasgos comunes que tienen en el cine clásico, los cuales son: transmitir una gran cantidad de información, lo cual se logra, sometiendo al personaje a diferentes situaciones que le permitan contrastar sus emociones, actitudes y reacciones. El personaje redondo oculta datos e información al resto de individuos con los que interactúa, establecer una relación amorosa facilita un acercamiento a su intimidad.

Además de ser redondo, un personaje debe ser dinámico, esto se refiere a la capacidad de transformación que debe tener luego de haber sido afectado por una serie de situaciones o conflictos que propician que el personaje se desarrolle y gane nuevos rasgos, al mismo tiempo que pierde otros que tenía inicialmente. Esta transformación puede verse de múltiples formas, Pérez Rulfi (2009), plantea tres: un cambio de carácter, que tiene que ver con su manera de ser, un cambio de actitud que sería su modo de pensar y un cambio de comportamiento que tiene que ver con el modo de hacer del personaje.

Para construir un personaje, la mayoría de manuales de guión apuntan a tres ejes fundamentales que hay que tener en cuenta: el primero, es una construcción física, que no es más que la manera en la que se ve el personaje; el segundo, es una descripción psicológica que habla de todo lo que piensa el personaje y la tercera, una sociológica que habla de lo que hace en su entorno social. El escritor debe conocer tanto a su personaje que tiene que ser capaz de definir, orgánicamente, cada uno de estos componentes mediante una “reflexión dinámica” que se haga respecto al personaje y permita hacer una correcta construcción, (Egri 1946, citado por Galán 2007).

Para hacer la construcción, Fernandez Diez (1996) plantea algunas facetas mediante las cuales se manifiesta un personaje: inicialmente habla de la presencia, dividida en unos “*rasgos indiciales*” que es la imagen que da el actor en la pantalla y transmite información sobre él y unos “*elementos artificiales*” que también se pueden ver y complementan al personaje como su ropa, los accesorios que utiliza, su forma de caminar o de fumar, su peinado; estos son rasgos que nos transmiten mucha información de la personalidad de un sujeto. Otra faceta es la situación, que tiene que ver con el contexto donde se desarrolla la historia, el escenario puede transmitir mucha información acerca de un personaje e influenciar su comportamiento. Esto nos lleva a la última faceta planteada por Fernández Díez (1996) y es la acción o actuación, dividida en “*El escenario*”, que es el que permite contextualizar la acción y el diálogo; ya que muchas veces no podrían entenderse de un modo aislado y “*La palabra*”, que expresa el estado de ánimo del personaje y logra individualizarlo.

Fernandez Diez (1996) también plantea diferentes tipos de acciones, la primera está formada por los pensamientos y sentimientos del personaje que es la acción interna;

luego viene la externa, que tiene que ver con su actuación física mediante su postura, sus gestos y expresiones; después está la acción lateral, que es todo lo que ocurre en el entorno donde sucede la acción y, finalmente, la latente, que es la que no se ve en pantalla pero el espectador sabe que está ocurriendo mientras ve la escena.

Un personaje está bien caracterizado si logra ser multidimensional, para esto es muy importante que el personaje sea coherente y al mismo tiempo tenga una serie de paradojas, ya que el ser coherente no implica que tenga que ser previsible o estereotipado, y si el personaje es demasiado coherente puede convertirse en un personaje plano. Es importante que tenga una esencia propia que lo defina y que no la traicione, pues de lo contrario, sería un personaje inverosímil, pero teniendo en cuenta la naturaleza del ser humano, a pesar de no traicionar su esencia, una persona puede ser ilógica algunas veces y muchas veces esta actitud genera personajes únicos y fascinantes (Seeger, 2000, p.38).

Para conocer mejor a un personaje, muchos autores recomiendan realizar una biografía muy detallada antes de escribir el guión, para poder desarrollar todas las ideas que se tienen del personaje y volver en el momento en que se tengan dudas, pues el autor debe conocer cómo va a reaccionar el personaje ante cualquier tipo de situación, para esto Pérez Rulfi(2009) menciona los rasgos que se deben conocer del personaje según según varios autores.

Primero habla de la apariencia física, se refiere a la edad y a como se ve, pues la edad condiciona ciertos comportamientos, Syd Field (1995), citado por Pérez Rulfi (2009) menciona que cualquier defecto físico puede constituir un rasgo que caracteriza a un personaje, dentro de la apariencia física está la fisonomía, esto incluye su peso, color de



piel y de cabello, sexo, altura, defectos físicos y edad, también en lo físico está su manera de vestir y los accesorios que utiliza, esto da mucha información acerca de él. Físicamente también son muy importantes, sus gestos, Dyer (2001) citado por Pérez Rulfi (2009), habla de los gestos como códigos formales que son los que están ligados a reglas sociales y los informales son los involuntarios, siendo los involuntarios los que pueden mostrar el verdadero yo del personaje y hablar mucho de su personalidad, al igual que la manera en la que se expresa verbalmente, pues lo que dice un personaje y sobretodo como lo dice, puede revelar mucha información y mostrar los conflictos internos entre los personajes, su estado emocional o particularidades en su personalidad, Field (2001).

Otro rasgo es el carácter del personaje, algo que Pérez Rulfi (2009), califica como el más importante de la caracterización, y tiene algunas claves, que son: El carácter se revela a través de la acción y se muestra en las decisiones que toma el personaje, en las repercusiones que tiene en los demás personajes y en la reacción a estímulos externos, el carácter logra individualizar al personaje y lo hace ser diferente a los demás, es constante y es la idea que el personaje tenga de sí mismo.

Para Galán(2007) el carácter de un personaje cambia según lo que le suceda y son estos cambios los que determinan su arco en una historia, aún así menciona algunas clasificaciones que se han hecho de los personajes según su carácter, como por ejemplo, según su comportamiento un personaje puede ser extrovertido, que son los que extraen su energía de la interacción con los demás y se dividen en sanguineo, que es un tipo de personaje equilibrado y simpático, no reprimen ni ocultan sus emociones, son seguros de sí mismos y contagian sus estados de ánimo buenos o malos. Coléricos, que son los que actúan llevados por su impulso y se dejan dominar por las pasiones, son inestables,

precipitados y espontáneos. otra clasificación de comportamiento son los introvertidos que son los que extraen la energía de su interior y su visión de la realidad puede ser subjetiva, se divide en flemáticos, que son el tipo de personajes que son reflexivos, silenciosos y es difícil sacarlos de casillas, siendo siempre muy prudentes o melancólico que son personajes muy tímidos, sensibles y fáciles de herir, ocultan sus sentimientos y tapan su depresión con estados de falsa euforia. Esta clasificación es hecha por hipócrates y Sánchez Escalonilla (2001 , citado por Galán 2007) afirmando que no es posible que una persona tenga solo una en su estado puro sino que en todas las personas hay una mezcla de estas en diferentes niveles lo que hace que cada individuo sea único. Normalmente el sanguíneo está más relacionado con el héroe, mientras que el melancólico genera rechazo, Galán (2007).

Ben Brady (1988) citado por Pérez Rulfi (2009), plantea una serie de pares opuestos que pueden combinarse para darle un carácter a cada personaje, los cuales son: Parco-pródigo; gentil-violento; alegre-lánguido; delicado-estúpido; generoso-avaro; claro-confuso; gregario-aislado; moral-inmoral; crédulo-incrédulo; sano-enfermo; ingenuo-malicioso; cruel-benevolente; dubitativo-impulsivo; sucio-inmaculado; inteligente-tonto; gracioso-apático; valiente-cobarde; fanfarrón-humilde; obstinado-dócil; justo-injusto; optimista-pesimista; tranquilo-nervioso; sensible-insensible; arrogante-cortés; extravagante-mesurado; sencillo-complejo; vulgar-noble; lúcido-alienado; misterioso-evidente; impetuoso-sereno; egoísta-altruista; leal-desleal; locuaz-taciturno; pretencioso-modesto; natural-afectado; torpe-hábil; astuto-franco; histórico-plácido; galante-rudo; activo-perezoso. Utilizar estos opuestos puede ayudar a definir las contradicciones del personaje que no impliquen un cambio fundamental en su forma de ser.

Un rasgo fundamental que hay que conocer de un personaje es su historia de fondo, el pasado del personaje puede ayudarnos a conocer su carácter, todo personaje tiene un origen que condiciona su forma de ser y determina sus valores, sus inquietudes y su vida emocional, (Perez Rulfi, 2009). La importancia de la historia de fondo se da por que proporciona dos tipos de información, una en la que nos damos cuenta de decisiones, acontecimientos e influencias del pasado que intervienen directamente en la estructura de la historia, y otra que forma la biografía del personaje, la cual puede que nunca llegue al espectador en la pantalla, pero que es necesaria para el escritor para poder crear al personaje, (Seger 2000, p.52).

Syd Field (1995) citado por Pérez Rulfi (2009), plantea otro rasgo que él define como la vida exterior del personaje, en donde la acción se pone como una forma de revelar la necesidad del personaje. Dentro de esta, hay tres variables: la vida profesional en la que se describen todo lo relacionado con la ocupación laboral, ¿en dónde trabaja?, ¿cuál es su función en este lugar?, ¿cómo es la relación con sus compañeros de trabajo?. Luego, viene su vida personal, entendida como la relación que tiene con su familia, amigos y con su pareja, aquí se hacen presentes cuestiones como su estado civil, la identidad de su pareja actual, sus relaciones pasadas y la manera como interactúa con sus amigos. También está su vida privada, que no es más que la faceta más íntima de un personaje, lo que hace cuando está solo o está interactuando con nadie. Estos tres aspectos, de ser bien definidos, le darán al escritor cada vez más detalles caracterizadores.

Un rasgo más, es el de la motivación del personaje durante la historia. “En el cine comercial, para que se produzca un proceso narrativo, los personajes principales deben tener una meta que alcanzar: la razón está en la necesidad del público de conocer las causas

de la actuación de un determinado modo por el personaje” (Pérez Rulfi, 2009), esto no solo sucede en el llamado cine comercial, sino en cualquier historia, aún cuando un personaje mate sin una aparente razón, su motivación es precisamente esa, saciar sus ganas de asesinar. Esto debe estar completamente claro en la cabeza del escritor y que no parezca que el personaje actúa a la fuerza, una motivación débil hace al personaje inverosímil. Seger (2000, p.64), asegura que el escritor debe entender lo que motiva el comportamiento del personaje para poder determinar por qué hace lo que hace y por qué quiere determinadas cosas. La importancia de la motivación también se da debido a que supone el detonante de la historia y arrastra al personaje a involucrarse en la trama. Respecto a la motivación, Galán (2007) asegura que a un personaje, primero lo mueve su deseo y después la motivación, que es lo que provoca que el personaje quiera lograr eso que desea. Galán también apunta que no siempre se debe dejar que el espectador conozca las razones de la motivación, esto para que cada persona lo explique de acuerdo a sus propias experiencias de vida, pero quien sí debe conocer siempre estas razones es el escritor.

El proceso de creación y caracterización de personajes audiovisuales, sin diferenciar el medio, género o formato, parte de una clara referencia en estudios lingüísticos y de literatura, pero aún así se distinguen de estos en que es enfocado en la exteriorización de los rasgos internos y en que la comprensión del personaje se tiene a partir de las acciones del mismo, mientras que en la literatura este proceso se da desde dentro del personaje y de sus propios pensamientos (Galán 2007).

El proceso de creación y caracterización puede exigir mucho tiempo y energía del guionista, para lograrlo se entiende que no hay una herramienta exacta, pero para este proyecto es fundamental ver la importancia de conocer profundamente a cada personaje

antes de escribir un guión. Una vez lograda la caracterización en su totalidad, el personaje deja de ser una creación del guionista y pasa a ser totalmente autónomo, pudiendo hablar y actuar por sí mismo de la manera en que lo haría una persona real.

## 8.2 El cortometraje

*“En los comienzos, el cine era breve porque el metraje de las bobinas era corto. Pero no se lo denominaba cortometraje. El largo llegó, la industria se formó, y la película de corta duración fue arrojada a los márgenes; a esos bordes que la condenaron al sacrificio pero que le permitieron al mismo tiempo expulsar su máximo potencial.” (Cossalter, 2012)*

El cortometraje, al igual que el largometraje puede clasificarse de diferentes maneras, principalmente en géneros, Hilmar Hoffman (1981) en una compilación de ensayos publicada en el marco de la celebración de los veinticinco años de fundación de las *Jornadas Internacionales del Cortometraje de Oberhausen* titulada *Sprache des Kurzfilms (Lenguaje del cortometraje)* hace una diferenciación entre cuatro grandes géneros en los que puede ser dividido el cortometraje, estos son: cortometraje documental, cortometraje de ficción, cortometraje experimental y animación. Esta investigación está dirigida enteramente al desarrollo de los personajes del cortometraje de ficción.

No existe un consenso respecto a lo que es un cortometraje, desde su significado más formal, se define respecto a su tiempo de duración, de hecho, si nos vamos a la RAE, esta nos define el corto como “una película de corta e imprecisa duración” (RAE, 2019), la definición de “imprecisa” se debe a que no existe un acuerdo, y varía según las reglas de cada festival o de la legislación de cada país. en Colombia, por ejemplo, la Ley 814 de 2003 lo define como una pieza que “Tenga una duración máxima de setenta (70) minutos en pantalla de cine, de

cincuenta y dos (52) minutos para otros medios de exhibición y una duración mínima de siete (7) minutos”. No hay duda de que el tiempo es un factor determinante a la hora de definir un cortometraje pero no es lo único, más allá de su duración lo que realmente interesa a este proyecto son los elementos narrativos distintivos que este formato tiene.

El cine empezó con el cortometraje y fue por una cuestión meramente técnica que tenía que ver con la longitud del film en donde se grababa y con la evolución de los recursos tecnológicos las películas se hicieron más y más largas, y aunque el cortometraje se siguió realizando, toda la industria cinematográfica se desarrolló en torno al largometraje estableciéndose como lenguaje dominante, y convirtiéndolo en un espectáculo masivo, relegando al corto a ser considerado como un formato de nicho. Desde entonces se ha elaborado una gran cantidad de análisis, estudios y teorías alrededor del cine basada únicamente en el largometraje, sin prestarle atención al corto a pesar de que es en este formato en el que se realizan la mayor cantidad de cintas al año en el mundo, (Meier, 2013). Las teorías que se usan para escribir guiones se basan en largometraje, y finalmente son las mismas que se adaptan a la hora de escribir un corto.

Según Cooper y Dancynger (2005), las teorías de guión, al referirse al corto, hacen una analogía entre la estructura de este y la del largometraje, basándose principalmente en una estructura de tres actos para desarrollar la historia. Para los autores, esto no es procedente para un cortometraje, ya que es usual que estos se desarrollen en dos actos o, incluso, en uno. aun así, existen quienes optan por seguir esta estructura “clásica”, como Nelson Carro (1997) citado por Meier (2013), quien propone una analogía entre el cuento y el cortometraje, basado en historias que construyen un relato clásico de tres partes; no obstante, existen muchos cortos que no se ciñen a las reglas dramáticas que analiza Carro(2015), pero trabajan ligados a los

elementos, la técnica y el lenguaje audiovisual sin que puedan ser ligados a ningún género literario.

Hablando específicamente de los cortometrajes de ficción, Hilmar Hoffman (1979) en *Sprache des Kurzfilms (Lenguaje del cortometraje)*, citado por Meier (2013), los clasifica en dos tipos que tienen que ver precisamente con la manera de desarrollo de los mismos y si están ligados, o no, a las teorías de desarrollo de guiones para largometraje. Al grupo de piezas en los que se puede reconocer la estructura narrativa que usualmente es usada en largometrajes el autor los llama “Kurzer Spielfilm” que quiere decir, Película de ficción breve. Al segundo grupo, en donde es posible ver un desarrollo y un lenguaje autónomo e independiente, Hoffman los llama propiamente “Kurz-Spielfilm” que quiere decir, cortometraje de ficción.

La diferencia para Hoffman, que no habla propiamente de autonomía, radica en que el cortometraje de ficción, aunque también recurre a una acción ficticia, desarrolla sus distintas formas a partir de diferentes modalidades de experimentación técnica, narrativa y estética. Hoffman señala además que las categorías no son camisas de fuerza ni son una clasificación definitiva, “sino más bien como categorías dialécticas en constante flujo e hibridación” (Hoffman 1979, citado por Meier 2013). Esta afirmación le da sentido al hecho de que el cortometraje no puede encasillarse, pues al no seguir los modelos de producción del largometraje, puede darse muchas más libertades a la hora de definir su lenguaje.

Las grandes teorías cinematográficas están aplicadas a los cortometrajes que Hoffman (1979) llamaría *Película de ficción breve*, que normalmente son cortometrajes usados por directores jóvenes que quieren dar el salto al mundo del largometraje. Por lo general, estos cortos duran entre veinticinco y cuarenta minutos, lo que se ha convertido, según Raskin

(2015), en el formato preferido para proyectos de grado en las escuelas de cine. Raskin llama a esto *Novellefilm* y lo define como un largometraje en miniatura; mientras que el cortometraje, para él, si bien lo más importante es que su forma de narrar sea totalmente libre, se destaca el hecho de que debería durar menos de diez minutos.

Lo que Hoffman (1979) llama *Película de ficción breve* y Raskin(2015) *Novellefilm*, es criticado por Saara Cantell (2004) que menciona inicialmente a la guionista norteamericana Linda Cowgill, la cual sostiene que un buen corto puede ser un boleto de entrada a Hollywood. Cantell (2004) citada por Meir(2013) está en desacuerdo con el desinterés de los teóricos cinematográficos de ver en la narrativa del cortometraje una forma de arte con derechos propios, algo que Raskin (2015) propone como el pilar del cortometraje de ficción. Por eso, Cantell (2004) propone alejarse de estas teorías para evitar encasillar al cortometraje en los géneros que el cine “mainstream” ha impuesto y buscar nuevas estructuras y significados en la manera en que los cortometrajes de ficción cuentan una historia. Por eso ella misma plantea cinco categorías para el cortometraje de ficción.

La primera es el *Cortometraje como poema*, que resulta de los puntos en común entre corto y poesía, como la acentuación de momentos intensos, la narración de temas profundos y aspectos inesperados que le dan a la imagen un nivel de significado nuevo. La segunda es el *corto metafórico* en donde Cantell (2004) señala que es una propiedad que tiene el cortometraje de ser metafórico en sí mismo además de que la metáfora es una parte orgánica del lenguaje audiovisual. *El corto como chiste o anécdota* es para la autora el más común ya que muchos cortos construyen su historia alrededor de un final sorpresivo. *El cortometraje publicitario* es el que se realiza con el lenguaje y estilo de la televisión de manera consciente. Finalmente está el *cortometraje Zen*, definido así por ella porque se caracteriza por “*compartir con el Zen*



*Budismo la percepción del presente, la capacidad de narrar las cosas por lo que no se muestra, por la tendencia de evitar explicaciones y a veces, incluso, por el uso de un humor absurdo”* Cantell (2004) citada por (2013).

Respecto al cortometraje de ficción concebido por Raskin (2015) el autor plantea que los modelos narrativos diseñados para el largometraje no pueden ser aplicados en el cortometraje, en donde se debe renunciar al modelo secuencial y propone un Para esto Raskin(1998) plantea inicialmente cinco pares de opuestos:

El primero es *Causalidad/Elección*, en donde la causalidad de las acciones se deriva de las elecciones que los personajes toman deliberadamente. Para Raskin, son más interesantes los personajes que hacen que las cosas sucedan en vez de aquellos demasiado pasivos que esperan que algo pase de la nada.

El siguiente par es denominado *Consistencia/Sorpresa*, en un corto los personajes no pueden ser presentados gradualmente, debe hacerse lo más rápido posible y además de eso, una vez presentados, generalmente permanecen consistentes con su definición inicial, es decir, no ocurre un arco de personaje, al mismo tiempo el espectador no debe poder predecir lo que el personaje va a hacer.

Para Raskin (1998) el sonido es parte fundamental en un cortometraje, de allí el tercer par de opuestos *Imagen/Sonido*. Cuando se le permite a un personaje producir o escuchar sonidos, se produce una interacción dinámica entre este par de opuestos haciendo que el sonido sea una parte integral de la acción en sí y no solo un fondo que acompaña la acción.

El cuarto par, *Personaje/Objeto*, plantea que en un cortometraje siempre pueden haber objetos físicos con alguna carga de significado y que al permitir que los personajes interactúen

con ellos, propicia que la experiencia interna y los objetos externos se puedan conectar, dándole al espectador una pista de lo que el personaje puede estar sintiendo o pensando.

Finalmente el par *Sencillez/Profundidad* define como las historias más simples permiten ser percibidas como narraciones más profundas debido a que permiten un espacio habitable en el interior para que los espectadores entren, exploren y construyan significados, haciendo que el espectador participe de la historia.

Raskin (2002) añadió luego otros dos pares de opuestos a su modelo, *Enfoque del personaje/Interacción del personaje*, normalmente un buen cortometraje deja claro de entrada de qué va la historia y sobre quien, a lo que Raskin llama *enfoque del personaje*, ya que sabiendo esto al inicio, el espectador puede empezar a sentirse cómodo dentro de la ficción y ver qué es lo más importante en la película. Al mismo tiempo, la *interacción del personaje* permite que se mantenga el interés en la película, dándole vitalidad a la historia.

El último par mencionado por Raskin (2002) se denomina *Economía/Totalidad* y tiene que ver con el principio de que menos es más. En este se plantea que un corto puede ser muy eficaz aun con una extrema limitación de los medios, pero aun así debe dejar la sensación al final de que está completo.

Teniendo en cuenta todo lo anterior vemos que a pesar de que el cortometraje es visto muchas veces como un formato menor, también puede ser catalogado como uno totalmente independiente y autónomo, con sus propias reglas y características. Es precisamente esta parte definida por Raskin (2015) y Hoffman (1979) como “cortometraje de ficción”, la que sirve a esta investigación y es aplicable a la construcción narrativa y escritura del guión del cortometraje “Nada Más”.

### 8.2.1 Especificidades del cortometraje de ficción

Teniendo en cuenta las posturas acerca del cortometraje en donde vemos que existe uno llamado “*Película de Ficción Breve*” por Hoffman (1979) o “*Novellefilm*” por Raskin (1998), con parámetros similares a los del largometraje, nos enfocamos para esta investigación en las especificidades de la postura que Hoffman y Raskin coinciden en nombrar “*Cortometraje de ficción*” que, según estos autores, tiene unas reglas autónomas e independientes a las teorías tradicionales del cine.

Raskin (2015) plantea tres diferencias principales entre el corto y el largo, aunque antes de eso, pone una limitante de tiempo, y es que Raskin concibe el cortometraje como una historia que debe ser contada en aproximadamente 10 minutos. De ahí en adelante, a su consideración, es más un *Novellefilm*, aunque también dependería de estas tres características básicas: En primer lugar, si bien es usual que los cortometrajes tengan un conflicto entre los personajes y este sea el que impulse la historia, Raskin (2015) plantea que esto no es siempre necesario. Para quien ha leído mucho sobre guión, esto puede ser difícil de aceptar, pues en la mayoría de manuales se ve al conflicto como el corazón de todo drama; sin embargo, el autor asegura que los mejores cortos están exentos de conflicto.

La segunda diferencia tiene que ver con la transformación del personaje, mientras en los largos se espera que el personaje experimente alguna transformación fundamental, en el corto generalmente permanece igual durante toda la historia sin que se produzca lo que llaman un arco de personaje y, en su lugar se den, momentos que son en donde se toman decisiones decisivas que cambian su situación. Finalmente la tercera tiene que ver

con que en un cortometraje es totalmente posible que una historia pueda ser contada sin una sola palabra, Raskin (2015).

Cooper & Danzinger (2005), plantean también algunas diferencias entre el lenguaje del largometraje y el del cortometraje de ficción. Inicialmente hablan de la trama secundaria, que es la que se cuenta en segundo plano y ayuda a resaltar a la trama principal. Esta no es posible en el cortometraje de ficción, puesto que este tiene una trama simplificada, haciendo que el acercamiento al personaje se aborde de manera diferente y sea más especial. Esto no implica que el personaje en el corto sea menos complejo, este debe desarrollar su tridimensionalidad (dimensión física, sociológica, psicológica), pero debe revelarse en la acción. Además, la cantidad de personajes es mucho menor al del largo, usando comúnmente no más de dos o tres. Para los autores, es un error equiparar el modelo de guión del largo con el del corto, sobretodo el modelo clásico de los tres actos, pues en un corto es muy usual que la historia solo se cuente con dos e incluso un solo acto, para ellos un cortometraje puede resumirse como cualquier narración que cuente la historia de *“algo que le pasó a alguien”* siendo ese *“alguien”* el protagonista.

Basado en el principio de los opuestos, vemos que la polaridad nos presenta un problema en donde no podemos ver ambos polos al mismo tiempo, lo cual crea una tensión y un conflicto que nos obliga a elegir entre dos cosas opuestas, (Ickowicz, 2008). Esto nos lleva a otra diferencia importante entre el corto y el largo que consiste en que el largo puede contar con varios valores opuestos, mientras que el corto solo tiene uno; además, también asegura que los cortometrajes solo pueden contar la historia de un acontecimiento, olvidándose de las subtramas que pueden surgir en cualquier historia. Por otra parte, habla de que, mientras en el largo cada secuencia puede tener un clímax que genere un efecto

diferente, en el cortometraje todos los elementos del relato se subordinan en un efecto único, llamado también efecto poético. La historia en los cortometrajes, usualmente demandan que el tiempo de la narración sea corto para no perder su efectividad.

### **8.2.2 Desarrollo del personaje en el cortometraje de ficción.**

Teniendo en cuenta que la información teórica para este apartado es muy limitada, esta parte es un análisis de la información obtenida en los apartados anteriores y con esos postulados se plantean estos. Luego de ver como es el proceso de creación y caracterización de un personaje, entendido como todo lo que es un personaje antes del punto inicial de la historia que se va a contar, se concluye que no hay una diferencia al momento de hacerlo entre un formato y otro, finalmente el escritor debe conocer a profundidad las tres dimensiones que plantea Egri (1946) citado por Galán (2007), que son su dimensión física, sociológica y psicológica. Sin importar si es para un corto, un largo, una serie, etc. Conocer todo acerca del personaje nos permite saber con exactitud cuál es su motivación y cómo reaccionaría ante cada situación que se plantea en la historia, sin perder la coherencia del personaje.

Dentro del relato, el desarrollo del personaje del corto es diferente. Ickowicz(2008) plantea que en el largometraje el protagonista experimenta cambios significativos en cada secuencia, ya que necesita pasar por varios acontecimientos menores para desarrollar todo su potencial y descubrir lo que necesita; por eso el trayecto que hace desde la contradicción inicial hasta llegar al nuevo estado que le permite lograr una transformación necesita más tiempo. En el cortometraje, el personaje solo necesita de un suceso para poder desarrollar todo su potencial, en donde el personaje es igual de “vívido” que el del largo, pero el

espectador conoce menos de él debido a que “*solo se pone en juego un aspecto de su naturaleza*” que es el que necesita transformar, en el cortometraje el personaje cambia su accionar o sus estados emocionales, pero no tiene transformaciones que modifiquen su esencia y por eso el recorrido desde la “*contradicción inicial*” requiere menos tiempo.

Para entender mejor cómo es el desarrollo de los personajes en el corto hay que retomar a Raskin (2015), quién le da gran importancia al papel que cumplen los personajes en el cortometraje, en donde pone como diferencias fundamentales, el hecho de que en un corto no necesariamente tiene porqué haber un conflicto entre los personajes y que, además, no hay un “*arco de personaje*” ya que este generalmente permanece igual durante toda la historia, algo parecido a lo que plantea Ickowicz (2008).

Al revisar los siete parámetros que plantea Raskin (2002), vemos que al menos cinco tienen que ver directamente con los personajes:

- *Enfoque/Interacción* habla de la necesidad de conocer de entrada de quien es la historia y que normalmente es la interacción del personaje la que da la vitalidad necesaria atrapar y mantener el interés del espectador en el corto.
- *Causalidad/Elección* tiene que ver con las decisiones que toman los personajes y como en un corto es fundamental que sean estos los que hagan que las cosas pasen, pues un personaje demasiado pasivo que solo espera pierde el interés rápidamente.
- *Consistencia/Sorpresa* menciona que los personajes deben ser completamente coherentes en sus acciones, pero aún así tener la capacidad de sorprender al espectador y ser imprevisibles.

- *Sonido/Imagen* habla de no desaprovechar el sonido, permitiendo que los personajes produzcan o escuchen sonidos puede generar un interacción dinámica entre lo que se ve y lo que se escucha.
- *Personaje/objeto* es un parámetro muy caracterizador, que menciona como los objetos pueden ayudar a conocer más a un personaje que por el tiempo del relato debe aprovechar al máximo todos los elementos posibles para darse a conocer y la interacción entre los objetos y los personajes puede mostrarnos más acerca de lo que está sintiendo o pensando.

Teniendo en cuenta que las pocas personas que se han aventurado a teorizar el cortometraje de ficción, como Raskin (2015), Hoffman (1979), Cantell (2004), Ickowicz (2008) entre otros, defienden el cortometraje como un formato con mayor libertad que debe dar cabida a la experimentación, estos parámetros tampoco deben ser tomados como una camisa de fuerza, ni pensar que para hacer un buen cortometraje tengan que aplicarse todos, pero sí deben ser tenidos en cuenta al momento de escribir el guión al cual sirve este proyecto, porque plantean una ruta que puede hacer más efectivo el desarrollo de los personajes en el cortometraje sin caer en la trampa de terminar comprimiendo una historia de largometraje en un corto.

Para la construcción de la historia y la caracterización de los personajes del cortometraje que es el producto final de esta investigación este apartado es fundamental, especialmente lo planteado por Richard Raskin y sus parámetros. Estos si bien no deben ser seguidos al pie de la letra, son un insumo importante para construir un guión que se

acerque más, según Raskin (2015) a un “*cortometraje de ficción*” y no a una “*película de ficción breve*”.

## **9. Resultados y reflexiones**

### **9.1 Análisis de personajes**

Este ejercicio se diseñó como una herramienta que me ayudara a comprender mejor toda la teoría que había leído para construir el marco teórico, así que este análisis lo utilicé para ilustrar mejor en mi mente estas teorías, principalmente los parámetros planteados por Raskin (2015) y las recomendaciones hechas por Seger (2000) para construir personajes inolvidables en donde lo más importante es conocer cada rincón del personaje, en este sentido el análisis se enfocó en ver si los cortometrajes seleccionados cumplían como decía Raskin al menos uno de los siete parámetros y en ver que tanta información podríamos obtener de cada personaje solo con la visualización y no únicamente información de lo que le sucedía en el cortometraje sino también, de su pasado y la mayor cantidad de rasgos de personalidad que pudiéramos detectar.

Este ejercicio puedo decir que cumplió con el objetivo de enlazar la parte teórica con la creativa pero además tenía un propósito adicional, en el cual el criterio de selección se enfocó en escoger cortometrajes que tuvieran, bien sea un tema similar al mio o un personaje con una personalidad similar al mio y me sirvió mucho en la escritura del argumento y el guión de “nada más”, para



afinar los diálogos, la verosimilitud de las situaciones, la sintetización de la historia final y la forma en la que se va entregando la información de los personajes, por lo tanto ese propósito adicional también fue cumplido en este ejercicio.

### **9.1.1 ACÉFALOS**

#### **A. Relato**

##### **a. Historia**

Gabriel llega a su casa y revisa los mensajes de su celular, Susi su novia, le dice que la perdona por haberle fallado y le recuerda un concierto al que iban a ir, Gabriel se acuesta en la cama y recuerda el momento en el que encontró a Susi con otro hombre en ese mismo lugar así que se para y se acuesta en el mueble. Clara se está realizando una prueba de embarazo en el baño, suena su teléfono y vemos que al parecer acaba de mudarse, su mamá le deja un mensaje de voz en donde le dice que Sebastián su ex novio la ha estado buscando, Clara, mientras desempaca, nos va mostrando varios recuerdos a través de los objetos, se acuesta a dormir en un colchón que hay en el piso en medio del desorden.

Gabriel despierta en el mueble al otro día, aun con la misma ropa, va a buscar algo de comer, ve que no hay nada y solo sirve un vaso de leche, que luego se da cuenta que está podrida, lo que nos muestra que tal vez lleve varios días sin preocuparse por las cosas de la casa debido al conflicto con Susi, la cual durante la noche le dejó más mensajes de voz, incluyendo uno de su amigo y socio Carlos diciéndole que le ha cuadrado una cita con una chica. Clara también al despertarse

lee un correo en el que una amiga le ha Cuadrado una cita con alguien con la esperanza de un trabajo.

Clara y Gabriel cambian un poco su apariencia triste y melancólica, un poco más motivados, empiezan a organizar el desorden que hay en sus casas, gabriel por que lleva varios días con todo descuidado y Clara por que acaba de mudarse, al parecer de otra ciudad. Mientras están organizando, podemos ver a través de los objetos, que ambos tienen muchas cosas en común y que tal vez si se encontraran serían el uno para el otro, también los objetos nos ayudan a entender, las relaciones pasadas y todos los recuerdos que están dejaron, esto tal vez sea lo que los mantiene atados a ese pasado inmediato.

Luego de ver tantos recuerdos Gabriel llama a Susi, mientras lo hace recuerda nuevamente lo que ella le hizo así que cuelga antes de que ella le conteste y después llama a su amigo Carlos para confirmarle la cita. Clara y Gabriel se preparan para asistir a sus citas, antes de salir Gabriel recibe una llamada que contesta sin mirar quien es y es Susi, él no le habla sino que tira el celular en la cama y sale de la casa.

Clara de camino a su cita se siente bastante insegura en una ciudad que no conoce, coge un taxi y no le alcanza para pagarlo, así que le toca dejar una cadena que llevaba, Gabriel está en el lugar de la cita, hasta ese momento el relato nos lleva a creer que la cita es entre Gabriel y Clara, pero mientras vemos que al teléfono que dejó en la casa le entran varias llamadas de un número desconocido y que Clara

llega a un lugar diferente al de gabriel, ahí vemos que la cita de Gabriel nunca llega y que Clara no es muy bien recibida en su entrevista, al parecer porque llegó tarde.

Ambos personajes tuvieron un momento en el que querían cambiar su situación, pero los sucesos los llevaron a rendirse, Gabriel vuelve a casa y llama a Susi para que vayan al concierto, mientras que Clara llega y empieza a empacar todas sus cosas de nuevo.

#### **b. Contexto de la historia identificado en el relato**

Clara y Gabriel son dos personas jóvenes, ambas se dedican al arte, Gabriel es músico y tiene una tienda junto a su amigo Carlos y Clara es bailarina y se encuentra buscando un trabajo.

Gabriel vivía con su novia Susi, pero luego de descubrirla teniendo relaciones sexuales con otro hombre en su propia cama rompen la relación. Clara también rompió con su novio Sebastián y aunque no sabemos cuál fue el problema exacto, fue tan fuerte que ella decidió incluso cambiarse de ciudad.

#### **c. Análisis respecto a los 7 parámetros de Raskin**

→ **Causalidad/elección** se cumple, los personajes propician las acciones y estas a su vez desencadenan en las decisiones de los personajes, Clara y Gabriel estaban en medio de un despecho, pero debido a unas citas que les consiguen sus amigos, ven en ellas la oportunidad de salir de ese estado, pero lo que les ocurre en dichas citas hace que vuelvan a su estado inicial.

- **Consistencia/Sorpresa** se cumple, los personajes son fieles todo el tiempo a su personalidad, y al estado de ánimo que plantean durante toda la trama que es un evidente despecho, la sorpresa se da cuando luego de sus citas fallidas, deciden echar atrás el intento por cambiar su situación.
- **Imagen/Sonido** se cumple, las llamadas nos hacen entender el contexto de los personajes y ese momento en donde Gabriel está llamando a Susi y este recuerda por medio de los gemidos, como ella lo engañaba es un muy buen ejemplo.
- **Personaje/Objeto** se cumple, los objetos con los que interactúan los personajes nos hacen entender no solo como eran sus relaciones, también que los dos protagonistas son el uno para el otro si se conocieran.
- **Sencillez/Profundidad** se cumple, la película no nos muestra todo pero nos hace imaginarnos la situación por la que los personajes pasaron antes y lo que tal vez puedan pasar después del relato.
- **Enfoque/Interacción** se cumple, los personajes son bien presentados desde el inicio y sus acciones hacen que el espectador permanezca atento a la historia.
- **Economía/Totalidad** se cumple, el cortometraje cuenta un suceso preciso y simple de la vida de dos personajes como es las primeras fases del despecho, sin exagerar en los elementos narrativos la historia que se quiere contar queda completa.

## **B. Personaje 1**

### **a. Ficha de personajes a analizar**

- i. **Nombre:** Gabriel
- ii. **Edad:** 28 a 30 años
- iii. **Ocupación:** Músico
- iv. **Descripción física:** Es de estatura promedio entre 1.70 y 1.78, su cabello es claro y ondulado, tiene ojos azules, de contextura delgada, de piel trigueña, tiene un corte de cabello clásico, es barbado, no lleva ningún accesorio en el rostro ni tatuajes, más allá de un reloj no usa ningún accesorio adicional, tiene un estilo de vestir universitario, un punto medio entre lo sport y lo formal.
- v. **Rol en la historia:** Protagonista, Junto a Clara son los que guían la historia haciéndonos creer que van a encontrarse pero sus historias nunca se cruzan a pesar de que podrían ser el uno para el otro.

**b. Biografía del personaje identificada en el relato**

La historia nos deja ver que Gabriel es una persona de estatura medio/alto, que es músico de profesión y que se gana la vida además vendiendo instrumentos en una tienda de música que tiene junto a Carlos que es su mejor amigo. Gabriel lleva una relación de mucho tiempo con su novia Susi y también un tiempo considerable viviendo juntos. Tenían una relación estable y sin muchos inconvenientes hasta que Susi llevó a la casa a un amigo, tal vez compañero de trabajo o de universidad y tuvieron relaciones sexuales en este lugar con tan mala suerte que Gabriel llegó en ese momento y los descubrió, Gabriel no tiene una personalidad muy fuerte, pues a pesar de que echó a Susi de la casa y cortó de inmediato la relación, durante los días

siguientes ha tenido que luchar mucho con sigo mismo para no dejar pasar lo que hizo Susi, batalla que al final pierde.

La música que le gusta es el rock, sobretodo el que tenga que ver con temas sociales y además de eso también le gusta dibujar, algo que descubrió gracias a Susi, que al parecer se dedica a las artes gráficas.

#### **c. Cambios de estado emocional**

Durante el relato el personaje siempre se muestra melancólico y triste, hay un breve momento en el que se ve esperanzado y quiere salir de su situación emocional, pero los sucesos lo hacen volver a su estado inicial que luego se convierte en resignación.

#### **d. Conflicto dentro del relato**

El conflicto para Gabriel la lucha interna con la dependencia emocional que siente frente a Susi, él sabe que fue algo horrible lo que ella hizo y no debería perdonarla, pero internamente quiere hacerlo.

#### **e. Transformaciones del personaje dentro del relato**

El personaje no tiene ningún tipo de transformación dentro del relato, hay un intento que lo podría haber llevado a cambiar su situación, pero finalmente no se dio ningún cambio.

#### **f. Interacción social del personaje.**

Gabriel es una persona introvertida, con un carácter muy tranquilo, de muy pocos amigos y muy entregado a sus relaciones y a las personas que le importan, en su estado emocional más estable, se puede pensar que es una persona amable y servicial.

#### **g. Relaciones interpersonales**

En la narración interactúa con Susi su novia y con Carlos su mejor amigo y socio, estas dos personas lo tratan de una manera muy cercana, obvio porque Susi es su novia, pero Carlos se ve que es su mejor amigo por que se preocupa por él y su estado actual, incluso le consigue alguien con quien salir, para que empiece a dejar atrás a Susi.

### **C. Personaje 2**

#### **a. Ficha de personajes a analizar**

- i. Nombre:** Clara
- ii. Edad:** 24 - 26
- iii. Ocupación:** Bailarina, posiblemente profesora de baile
- iv. Descripción física:** Tiene ojos claros, cabello ondulado, claro y largo, su piel es blanca, es de baja estatura, entre 1.60 y 1.65, es de contextura delgada, a parte de aretes pequeños en las orejas y una cadena, no porta ningún accesorio adicional, no lleva tatuajes, su estilo de vestir es muy femenino, le gustan mucho los vestidos.

- v. **Rol en la historia:** Protagonista, Junto a Gabriel son los que guían la historia haciéndonos creer que van a encontrarse pero sus historias nunca se cruzan a pesar de que podrían ser el uno para el otro.

**b. Biografía del personaje identificada en el relato**

Desde pequeña a Clara le gustó mucho bailar y por eso decidió que esa fuera su profesión, cuenta con una familia de estrato medio-alto, que se preocupa mucho por ella y la apoya en sus decisiones, llevaba una larga relación con Sebastián por eso le dio tan duro la ruptura, al punto que decidió cambiarse de ciudad, algo con lo que su familia no estuvo muy de acuerdo pero aun así la apoyaron, tiene varias buenas amigas, que le han dejado su profesión, unas más cercanas que otras, de hecho una amiga cercana que en la historia vemos como CaloMa es quien le consigue la entrevista para que pueda empezar su estadía en la nueva ciudad con trabajo.

La música que le gusta es el rock, sobretodo el que tenga que ver con temas sociales y además le gusta mucho dibujar y diseñar su propia ropa.

**c. Cambios de estado emocional**

Similar que a Gabriel su arco emocional durante la narración la lleva desde la tristeza y la decepción, hasta un breve momento de esperanza que finalmente la deja en un estado de decepción y derrota.

**d. Conflicto dentro del relato**



Su conflicto también es la dependencia emocional, no solo hacia su ex novio, sino también hacia su familia, por eso le es tan difícil adaptarse de entrada a la nueva ciudad, a pesar de que en un momento espontáneo tomó la decisión de cambiarse de lugar para romper con su pasado, este aún la atormenta y la hace dudar si fue una buena decisión.

#### **e. Transformaciones del personaje dentro del relato**

Este personaje no tiene ningún cambio fundamental, empieza el relato intentando dejar su pasado atrás e iniciando de nuevo, pero finalmente no logra cambiar nada y cae derrotada ante la situación, lo cual no le permite ninguna transformación.

#### **f. Interacción social del personaje.**

Clara es una persona extrovertida, debido a su profesión interactúa mucho con la gente, en los elementos del relato se puede percibir que en su estado emocional normal, es alegre, divertida y bromista, lo cual muestra el daño que la relación le hizo al punto de decidir dejar a su familia y aventurarse en una nueva ciudad.

#### **g. Relaciones interpersonales**

Lleva una relación muy cercana con su familia, confía mucho en sus amigas más cercanas y estas a su vez confían en ella, es una persona tierna y comprometida en sus relaciones, por eso le duele y le afectan sobremanera si le fallan.



## 9.1.2 EXTRAÑOS

### A. Relato

#### a. Historia

Miguel es un joven que tras enfrentar una ruptura amorosa, aun después de mucho tiempo, sigue sufriendo internamente por eso y ve pasar su vida de una manera rutinaria. Un día va a encontrarse con una amiga y de camino, recibe una llamada en la que lo invitan a una fiesta.

Ya estando en la fiesta ve a Laura que es la mejor amiga de su ex Isabel, inmediatamente él sabe que es muy probable que también la vea en esa fiesta. Al saber esto entra en un estado de ansiedad, con la excusa de ir por más licor para la fiesta, sale de la casa y justo en la salida lo primero que ve es a Isabel. Aunque al parecer ambos ya sabían que estaban por encontrarse, se notan bastante incómodos, Miguel le dice que lo acompañe por el licor y en el trayecto hacia la tienda, se van conversando acerca de los cambios físicos que han tenido respecto a cuando estaban juntos, al parecer, ha pasado un tiempo considerable. Aunque hablan con cierta naturalidad, ambos están bastante nerviosos, como si hubieran estado esperando esa conversación desde hace un tiempo.

Entran en un supermercado, compran el licor y terminan en un parque en donde continúa la conversación, en la que nos damos cuenta que su relación terminó tres años atrás. Inicialmente hablaron de las posibles veces en las que pudieron haberse encontrado y no lo hicieron, las veces en las que alguno vio al otro y dudó en saludar para finalmente no hacerlo. Luego de un corto silencio Miguel le

pregunta a Isabel, por que se fue de la nada sin avisar, ella le dice que a pesar de que el era lo único que en ese momento funcionaba en su vida, el resto era un “mierdero” y necesitaba escapar, Javier trata de explicarle lo mal que la pasó al no saber nada de ella y que gracias a eso se dio cuenta que en realidad no tenían a casi nadie en común y por eso no podía preguntar o hablar con nadie sobre ella.

Entre ellos aún se nota cierta química, aún hay muchos recuerdos, sentimientos, sueños por cumplir juntos, pero así tengan aún sentimientos compartidos, la conversación más que para revivir algo, sirve para sanar heridas y cerrar un ciclo que quedó suspendido cuando ella se fue sin previo aviso. Finalmente vuelven a la fiesta en donde cada uno sigue por su lado, aunque compartiendo algunas miradas.

#### **b. Contexto de la historia identificado en el relato**

Miguel e Isabel, tuvieron una relación tres años atrás que duró un tiempo considerable en donde a pesar de tener un montón de planes juntos, terminó abruptamente cuando Isabel, cansada de muchos problemas emocionales, personales y de una inseguridad creciente, se fue del país de un día para otro sin decirle a él.

Durante todo ese tiempo Miguel nunca pudo superar a Isabel, la incertidumbre de no saber que pasó o por que se fue, lo consumía todos los días, la vida de él al parecer se detuvo durante todo ese tiempo y aun tres años después, le seguía frecuentemente la pista por los medios que pudiera.

#### **c. Análisis respecto a los 7 parámetros de Raskin**

- **Causalidad/elección** se cumple, el corto inicia con una causalidad que es el hecho de que ellos se encuentren en una fiesta en la que tiene amigos en común y ellos propician la conversación al decidir irse juntos.
- **Consistencia/Sorpresa** se cumple parcialmente, si bien los personajes son consistentes durante todo el corto, no hay ningún evento en el que el espectador pueda sorprenderse con su actitud más que la sorpresa de ir conociendo los pormenores de la relación que mantuvieron tiempo atrás.
- **Imagen/Sonido** no se cumple, el sonido no cumple ninguna función que pueda ayudarnos a saber más de los personajes ni de su relación.
- **Personaje/Objeto** no se cumple, los personajes interactúan con muy pocos objetos en el corto, este se concentra en la conversación, y los pocos objetos con los que tienen contacto no nos cuentan nada de ellos, sólo hay un llavero que ella le muestra a él, en donde, sin estar del todo claro, podría hacernos entender que él se lo dio en algún momento cuando estaban juntos y ella lo guardó todo ese tiempo.
- **Sencillez/Profundidad** se cumple, la película nos cuenta un suceso como es un reencuentro de una manera simple, pero que logra hacernos ver que Miguel e Isabel pudieron desahogar todo lo que tenían represado durante tres años sin hacer un drama de ello.
- **Enfoque/Interacción** se cumple, los personajes son bien presentados desde el inicio y la conversación que es el eje central de la narración, hace que el espectador continúe interesado

→ **Economía/Totalidad** se cumple, ya que dentro de una historia de amor, despecho e incertidumbre, el corto solo nos cuenta un suceso puntual que es el reencuentro de los personajes y a pesar de que se deja abierto a la posibilidad de que todo entre ellos renazca, la conversación que ambos necesitaban está completa y deja cerrado el suceso puntual que quería narrar.

## B. Personaje 1

### a. Ficha de personajes a analizar

- i. **Nombre:** Miguel
- ii. **Edad:** 26
- iii. **Ocupación:** no está claro
- iv. **Descripción física:** Es un hombre trigueño de cabello oscuro y ondulado, tiene ojos oscuros, de contextura delgada, tiene el cabello corto y descuidado al igual que la barba, es muy velludo, no lleva ningún accesorio en el rostro ni tatuajes, tiene un estilo de vestir informal y alternativo, usa camisetas básicas en tonos grises y pantalones oscuros.
- v. **Rol en la historia:** Protagonista, es junto a Isabel el que guía la historia y la conversación que se produce en la historia

### b. Biografía del personaje identificada en el relato

Miguel es una persona de estrato medio, vive solo y a pesar de que parece optimista lleva sufriendo tres años por una chica con la que estaba dispuesto a todo pero que lo dejó sin previo aviso y que en donde ciertos aspectos de su vida se

encuentran estancados gracias a esto. su música favorita es el rock y tiene un estilo entre grunge y alternativo.

**c. Cambios de estado emocional**

al principio está tranquilo aunque con cierta ansiedad, con la incertidumbre que le dejó Isabel al irse, cuando se entera que tal vez ella esté allí se pone más ansioso y de allí pasa al nerviosismo cuando se la encuentra afuera de la fiesta, luego durante toda la conversación se nota melancólico y nostálgico, finalmente cuando vuelven a la fiesta, vuelve a su estado de ansiedad inicial producido por tener a Isabel cerca por la cual aún siente muchas cosas.

**d. Conflicto dentro del relato**

El conflicto es la ansiedad que le produce la idea de ver y hablar con Isabel, es una conversación que ha estado esperando mucho pero que no sabe cómo abordar.

**e. Transformaciones del personaje dentro del relato**

El personaje no tiene ningún tipo de transformación dentro del relato, comienza con la ansiedad de ver a Isabel para obtener respuestas, pero cuando lo logra sigue estando ansioso al redescubrir todo lo que siente por ella.

**f. Interacción social del personaje.**

Gabriel no es introvertido pero si es una persona seria, tiene una gran facultad para hacer amigos y puede interactuar con facilidad

#### **g. Relaciones interpersonales**

En la narración interactúa con la amiga que lleva a la fiesta, con el chico de la cocina que es el anfitrión de la fiesta, pero estas interacciones no nos dejan ver mucho del personaje, la principal es la conversación.

### **C. Personaje 2**

#### **a. Ficha de personajes a analizar**

- i. Nombre:** Isabel
- ii. Edad:** 24 - 26
- iii. Ocupación:** Ella menciona que puede hablar con las ballenas, tal vez sea Bióloga.
- iv. Descripción física:** Tiene ojos claros, cabello castaño claro ondulado y corto, su piel es blanca, su estatura está entre 1.65 y 1.70, es de contextura delgada, usa algunos anillos, en las manos y una maleta guayú, tiene nariz aguileña.
- v. Rol en la historia:** Protagonista ,es el objeto del deseo de Miguel, ayuda a avanzar la historia en la conversación.

#### **b. Biografía del personaje identificada en el relato**



Es un persona con algunos problemas emocionales y personales, luego de sostener una relación con Miguel sufrió un ataque de inseguridad y la agobiaban los problemas así que decidió huir para empezar de nuevo

**c. Cambios de estado emocional**

Empieza muy nerviosa por la posibilidad de ver a Miguel de nuevo, al igual que él, se torna melancólica y nostálgica, pero al final vuelve al estado inicial.

**d. Conflicto dentro del relato**

El conflicto para Isabel, es muy similar al de Miguel, si bien ella no se nota tan ansiosa como él, la importancia de la conversación gira en torno a poder cerrar por fin este ciclo, con una persona con la que en realidad siempre disfruto mucho el tiempo juntos y que evidentemente aún quiere mucho a pesar del tiempo transcurrido y su conflicto es encontrar la manera de poder cerrar el ciclo lo mejor que pueda para los dos.

**e. Transformaciones del personaje dentro del relato**

Este personaje no tiene ningún cambio fundamental, empieza el relato intentando dejar su pasado atrás e iniciando de nuevo, pero finalmente no logra cambiar nada y cae derrotada ante la situación, lo cual no le permite ninguna transformación.

**f. Interacción social del personaje.**

Durante el corto toda su interacción es con miguel, al parecer es una persona muy insegura

**g. Relaciones interpersonales**

No se identifica su círculo cercano, se sabe que tiene una mejor amiga que fue la llevó a la fiesta y a Miguel a quien espera verlo de nuevo después de mucho tiempo.

### 9.1.3 LAS ZONAS GRISES

#### A. Relato

##### a. Historia

Un joven , está en un hospital donde se realiza algunas pruebas clínicas, el médico con sus preguntas nos da a entender que es una prueba de VIH, el chico es interrogado acerca de su vida sexual, al responder se nota nervioso y muy incómodo. El examen es efectuado un viernes, la enfermera le dice que como es puente, debe reclamar los resultados el martes personalmente.

Al llegar a su casa quiere entrar a su cuarto pero está cerrado con llave, así que se sienta en el mueble de la casa en donde hay una niña viendo televisión, unos minutos después sale de la habitación una mujer joven, algo desarreglada como si se hubiera vestido de afán, toma a la niña que al parecer es su hija y sale de la casa, del cuarto sale el hermano del muchacho sorprendido de ver qué llegó tan rápido y le pregunta si no había tenido clase.

El muchacho entra por fin la habitación que comparte con su hermano, se tira en la cama mientras mira la cama de su hermano, confirmando que acababa de tener sexo con la mujer. El muchacho se nota muy ansioso y preocupado. Al rato está sentado nuevamente en el mueble viendo televisión esta vez solo, y llega la mamá, que le cuenta que andrea una chica del barrio está embarazada y que teme que sea de Gabriel su hermano y le pide que com hermano mayor lo aconseje, el chico se pone bastante nervioso y le dice a su mamá que lo deje escuchar la televisión, ella se enoja y lo deja solo.

El chico va en el metro escuchando música, su expresión todo el tiempo es de ansiedad y preocupación. Llega a un parque en el que está solo tomándose una cerveza, continua nervioso y ahora se nota totalmente distraído, en el parque recibe varias llamadas que rechaza, vuelve y le suena el teléfono, contesta y es su mamá, le dice que no lo espere que no va a llegar esa noche. Se va del parque y comienza a caminar por las calles de un barrio, luego termina comiendo en un restaurante, visita diferentes lugares, al parecer no sabe a donde ir, solo está evitando ir a su casa.

El chico recibe unos mensajes en su celular y va a encontrarse con alguien, es otro chico con el que ya desnudos, empiezan a besarse y a acariciarse, de repente el chico se arrepiente, no puede sacarse de la cabeza esos exámenes y no puede permitir que eso avance, aun así como está excitado se encierra en el baño a terminar solo, luego se viste y se va del lugar donde está. Toma nuevamente el metro, está muy asustado a punto de llorar, observa a todas las personas que van con él en tren y finalmente recuesta la cabeza contra el muro del vagón y sigue su viaje.

#### **b. Contexto de la historia identificado en el relato**

Este chico del que no supimos el nombre, es de una familia de estrato medio bajo, vive solo con su madre y un hermano Gabriel, al parecer no tiene papá. el chico es homosexual, su hermano es heterosexual, pero ambos son bastante promiscuos, su mamá se preocupa mucho más por la actividad sexual de su hermano por que no quiere que deje embarazada a nadie pero de el chico no, a pesar de que

este está muy preocupado por que debe hacerse una prueba de VIH, aunque aparentemente su mamá no lo sabe.

**c. Análisis respecto a los 7 parámetros de Raskin**

- **Causalidad/Elección** se cumple, las cosas que pasan hacen que el personaje reaccione ante la situación, no es propiamente que desencadene en más acontecimientos pero sí hace que el personaje deba tomar decisiones.
- **Consistencia/Sorpresa** se cumple, los personajes son fieles todo el tiempo a su personalidad, y al estado de ánimo que plantean durante toda la trama que es un evidente despecho, la sorpresa se da cuando luego de sus citas fallidas, deciden echar atrás el intento por cambiar su situación.
- **Imagen/Sonido** no se cumple, más allá de los sonidos del ambiente y los diálogos, el corto no utiliza el sonido para hacernos saber más del contexto de los personajes.
- **Personaje/Objeto** no se cumple, el personaje interactúa con muy pocos objetos y cuando lo hace ninguno nos ayuda a saber más de ellos ni de la situación.
- **Sencillez/Profundidad** se cumple, la película solo quiere mostrarnos el estado emocional del personaje y lo logra mediante la acción del personaje.
- **Enfoque/Interacción** se cumple, a pesar de que nunca sabemos su nombre el personaje es bien presentado y la reacción que tiene con lo que le pasa hace que el espectador permanezca atento a la historia.

- **Economía/Totalidad** se cumple, el cortometraje solo nos muestra la incertidumbre del personaje al tener que esperar todo el fin de semana para confirmar o no, si tiene VIH y no necesita extenderse demasiado para que pueda mostrarnos esto.

## B. Personaje 1

### a. Ficha de personajes a analizar

- i. **Nombre:** No se sabe
- ii. **Edad:** entre 19 y 22 años
- iii. **Ocupación:** Estudiante universitario
- iv. **Descripción física:** Es de estatura promedio entre 1.70 y 1.78, cabello oscuro y corto pero descuidado al igual que su barba desordenada, tiene ojos oscuros, de contextura delgada, de piel trigueña, tiene un corte de cabello clásico, tiene un lunar un poco arriba de la boca en el lado izquierdo. tiene un estilo de vestir muy informal, camisetas, jeans y tenis, lo más cómodo posible. De accesorios siempre lleva un reloj negro en su mano izquierda
- v. **Rol en la historia:** Protagonista, es el conductor de la historia a través de él vemos como segundo a segundo aumenta la angustia e incertidumbre por no poder confirmar si tiene SIDA o no.

### b. Biografía del personaje identificada en el relato

Solo podemos percibir que es miembro de una familia compuesta por su Mamá y un hermano menor, que es homosexual, pero al parecer aún su mamá no

lo sabe, esto hace que tenga una relación un poco distante con ella y conflictiva con su hermano, que a su corta edad lleva un estilo de vida promiscuo al igual que el.

Su mamá probablemente trabaja todo el día y por eso se han criado un poco solos y esto ha hecho que la comunicación no sea la mejor entre ellos.

**c. Cambios de estado emocional**

El estado emocional del personaje es una angustia que crece exponencialmente durante todo el relato

**d. Conflicto dentro del relato**

El conflicto del personaje es la posibilidad que existe de que tenga VIH y la incertidumbre que le genera no poderlo saber inmediatamente.

**e. Transformaciones del personaje dentro del relato**

El corto nos cuenta el momento en el que se desencadena el conflicto y solo quiere mostrarnos esa parte así que esto no permite que el personaje tenga ningún tipo de transformación

**f. Interacción social del personaje.**

El personaje se encuentra en un estado emocional durante el corto que no nos permite conocer muy bien cómo es su interacción social.

**g. Relaciones interpersonales**

En la narración vemos que es muy distante con su hermano a pesar de que comparten la misma habitación, tal vez han tenido varios conflictos y no tengan una buena relación y con su mamá también es muy distante, al parecer su mamá aún no sabe de su orientación sexual y eso ha creado una barrera entre ambos.

## **9.2 Desarrollo de los personajes y del cortometraje “Nada Más”**

### **9.2.1 Introducción**

Este es el resultado de todo el proceso, quiero contar detalladamente la evolución que ha tenido el proyecto que debería haber terminado en el rodaje de un cortometraje pero que gracias a una situación extraordinaria mundial no pudo ser así, pero esto no quiere decir que el cortometraje no se realice. Esta parte del proyecto está escrita a manera de memorias en las que quiero compartir con el lector la historia de este proceso, con la promesa de actualizarla una vez se lleve a cabo la realización del cortometraje, no sé si sea lo más académico ya que pretendo escribirlas de la manera más desenfadada posible, pero espero que sean de utilidad tanto para quien las lea, como para mí a manera de reflexión de mi propio proceso, porque creo que de esta manera puedo mostrar mejor todo el recorrido, con sus miedos, incertidumbres, dudas, problemas y finalmente soluciones, en las que creo que finalmente aun sin rodar el cortometraje se da cumplimiento tanto al objetivo general como a los específicos de esta investigación.

### **9.2.2 ¿Cómo llegué aquí?**

Estas memorias deben dar cuenta del proceso de investigación-creación desde el principio, pero al pensar realmente en donde empezó todo, no hay un punto concreto de inicio, cada que analizo por dónde empezar estas memorias llegó a algún momento y pienso que tal vez podría ser



más atrás, incluso mucho antes de entrar en esta carrera. Pienso en todas las experiencias de vida que he tenido desde pequeño hasta hoy y creo que es imposible hablar de un punto de partida que no sea ese, ya que cuando decidimos contar historias y más una como la que finalmente terminé contando para el cortometraje que es el resultado de esta investigación, es imposible no nutrirse de cada experiencia vivida, de cada alegría, cada éxito, cada reto y cada frustración, finalmente es imposible hablar de lo que no se conoce y por eso considero que cada historia, lleva toda la experiencia que tenemos impregnada en cada palabra, por eso en estas memorias, como en cualquier historia también leerán mucho de eso, de mi experiencia de vida y de cómo me interesé por la caracterización de personajes para finalmente llegar a la historia de “nada más”.

Cuando estaba iniciando mi quinto semestre en el 2017, me puse a pensar en mis grados, comencé a pensar con que quería graduarme, no sabía si haría prácticas, si investigaría algo para luego hacer una monografía, si haría alguna serie fotográfica, si terminaría desarrollando algún producto interactivo, si desempeñaría algún rol en algún otro proyecto, etc. Pero finalmente al pensar en el mar de posibilidades, dentro de mí sabía que arrastraba por dentro la frustración de nunca haber sido elegido en los pitch de los semestres anteriores y de haberme quedado siempre en el casi, yo sé que lo de los pitch fue un intento por mostrarnos cómo era una parte del mundo real a la hora de realizar un producto audiovisual, pero siempre me pareció algo demasiado arcaico, sobre todo porque en todos los proyectos que participé, a pesar de que hice un buen trabajo y que fue una experiencia que disfruté mucho, siempre terminaba siendo el sonidista porque quienes ganaban ya tenían más o menos armados sus equipos y al final no había quien más hiciera el sonido, así que desempeñé ese rol siempre por descarte cuando en realidad quería hacer otras cosas.

Entonces al pensar en mi proyecto de grado, sabía que podía contar una historia mía así que en mi cabeza no tuve otra opción, quería hacer un corto. Se supone que antes que pensar en

eso, debería haber tenido claro sobre que iba a ser mi investigación y luego pensar en el producto final, pero yo, la verdad, solo quería hacer un corto y aunque tenía un montón de ideas, tampoco sabía muy bien sobre que iría este corto, solo sabía que quería contar una historia mía, así nunca hubiera dirigido un proyecto, afortunadamente en este 5° semestre, aunque tampoco gané le pitch pude dirigir por primera vez.

Esta experiencia fue un poco complicada, el proyecto era demasiado ambicioso, pero aun así intentamos hacerlo y aunque todo, como siempre en los rodajes, no salió como esperábamos, me ayudó para terminar de decidirme por realizar un cortometraje para graduarme y con esa motivación llegué a proyecto I.

### **9.2.3 ¿Qué fue primero, la investigación o la creación?**

La investigación-creación, aun después de pasar por todo este proceso, es algo que no termino de entender bien, sabiendo que es un concepto relativamente nuevo, creo que a lo mejor el nombre de entrada puede confundir un poco al tener que estar una palabra delante de la otra, porque ¿Qué es más importante? O ¿Qué va primero?, ¿primero se investiga y luego se aborda la creación?, como dije antes yo solo llegué con la idea de realizar un cortometraje, en realidad no me interesaba algo más y al principio para mí y creo que para muchos, todo era confusión en las clases de proyecto I, nos hablaban de la investigación-creación, pero yo sentía que lo único importante en la clase era la investigación, el tema sobre el cual investigar, la pregunta de investigación, los objetivos de la investigación, el marco teórico, etc. Pero ¿para que eso si solo quiero contar una historia? Obviamente al estar en un ámbito académico, optando a un título universitario no podía solamente sacarme una historia de la nada, realizar un guión y rodar un cortometraje así sin más.

Al conocer a mi asesor de proyecto I, sentí que para él lo importante era el guión, la historia, e incluso a veces las partes más formales de guión, el semestre avanzaba y yo seguía con mi propósito de contar una historia en un cortometraje, en las clases no avanzaba mucho el tema de la investigación pues me había centrado en el guión, pero luego de algunas asesorías veíamos que el guión no evolucionaba, no tenía ni pies ni cabeza, tenía una idea de una historia pero los personajes eran demasiado planos y no emocionaban ni contaban lo que yo tenía en mi cabeza, pasaban muchas cosas en un tiempo muy corto y tenía una gran cantidad de elementos innecesarios, al mismo tiempo continué sin mucho éxito la búsqueda del tema de investigación más por cumplir un requisito, el proceso hasta ahora avanzaba en una total desconexión entre investigación y creación.

A mitad de semestre, aun en el proceso de buscar mi tema de investigación, me encontré con unas diapositivas de una clase de cuarto semestre, eran los parámetros de Richard Raskin, uno de los pocos que ha dedicado toda su vida a analizar y teorizar sobre el cortometraje como tal y que planteaba una serie de 7 pares que, según él, utilizando al menos uno de estos en una historia se podría contar un cortometraje. Al analizar estos parámetros pude notar que la mayoría tenían que ver con los personajes en las historias y de esta manera empecé a encontrar el rumbo de la investigación.

Necesitaba avanzar en la investigación y al encontrarme con Raskin, noté que no tenía en ese momento la habilidad para escribir una historia de ficción para un cortometraje, no conocía mis personajes y por eso estos no me ayudaban a construir la historia y al analizar el guión pude ver que los personajes eran la parte más relevante de la historia, fue así como encontré el tema de investigación y ahora no como un requisito sino como una parte funcional en la construcción de la historia y los personajes, si hay algo que me quedó claro acerca de la investigación-creación es

que estas dos palabras al final son una sola, no tienen ni un orden cronológico ni de importancia, la investigación creación es un proceso totalmente iterativo, en donde la creación da paso a la investigación y viceversa, alimentándose la una a la otra y avanzando juntas.

#### **9.2.4 ¿Cómo nace una historia?**

Como lo he mencionado varias veces yo solo quería hacer un cortometraje y al empezar este proyecto traía algunas ideas, pero justo en ese momento mi vida pasaba por un bache emocional muy grande, estaba en medio de una relación de diez años que al parecer iba a terminar y yo no lograba asimilarlo, después de tanto tiempo el apego es mucho y finalmente no entendía por qué si no habíamos tenido problemas en realidad todo se había vuelto tan difícil, así que fue una elección casi automática, ya que en ese momento era lo único en lo que pensaba y encontré en el proyecto una manera de hacer catarsis y de ayudarme a entender por qué estaban pasando estas cosas, aunque creo que eso dificultó el proceso, porque todo lo que me iba pasando en la realidad terminaba por afectar la historia de ficción y por eso creo que las primeras versiones del guión no fueron buenas, tenía dos personajes que no conocía y solo reaccionaban a lo que me pasaba a mí.

Todo cambió en el momento en el que logré articular la investigación y la creación, a medida que iba leyendo sobre cómo crear personajes, cuáles eran las especificidades del cortometraje como formato único, fui encontrando herramientas que alimentaban la historia, además tener referentes como punto de partida fue muy importante, de todas las películas que vi, hay tres que impulsaron lo que quería contar: 500 días con ella (2009), la desaparición de eleanor rigby (2013) y Beginners (2010), me sirvieron para desenredar mi propia historia y pensar mucho mejor la estructura y la cronología de lo que quería contar, como ya tenía una primera versión lo primero que hice fue tratar de reconstruirla y la dividí en los momentos más importantes y así lo

primero que escribí fue el argumento (Ver Anexo 2) del cortometraje que también fue evolucionando en el camino.



*imagen 1*

En la *imagen 1* lo que hice fue pensar en una estrategia para que la historia evolucionara cada día, la idea era escribir los momentos más relevantes de la historia que yo me estaba imaginando, al hacerlo en papelitos aparte podía leerlo todo el tiempo y así quitar, poner, modificar el orden y darle diferentes sentidos a la historia, así esta iba cambiando a medida que avanzaba en la investigación.

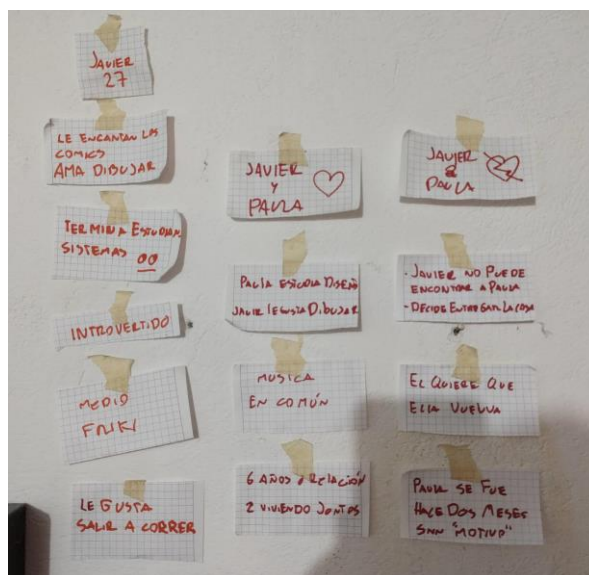
El siguiente paso para seguir alimentando la historia fue conocer a los personajes, durante la investigación me di cuenta que una historia en la que a los personajes les pasan cosas de la nada no era muy atractiva, se tornaba plana y no lograba emocionar, claro que el azar también es importante, pero son los personajes con su personalidad y su manera de ser los que reaccionan ante lo que les pasa, así que son ellos los que impulsan y les dan vida a las historias. Por eso había que saber cómo eran, para esto empecé un proceso en el que la idea era recolectar la mayor cantidad

de información de mis personajes, Javier y Paula, como eran, que les gustaba, cuáles eran sus miedos, sus ilusiones, quería conocerlo absolutamente todo, finalmente esto no se contaría en el cortometraje, pero cada dato que supiera de ellos finalmente iba a cargarlos de emociones y de sentido en cualquiera de las etapas del cortometraje.

Lo primero fue imaginarme sus biografías (*Ver anexo 4*), para esto escribí a manera de historia un documento que llamé *contexto e historia previa* (*Ver anexo 3*) en el que quería saber como se habían conocido Javier y Paula, donde además traté de detallar todo los rasgos de personalidad que fueran posibles y conocer qué era lo que ambos personajes habían hecho con sus vidas hasta el momento en que da inicio “nada más”, esto me sirvió como un primer acercamiento, es como si estuviera contando sus vidas, observándolos desde cierta distancia. Luego, con esta información me acerqué más y les realicé a cada uno una entrevista (*Ver anexo 5*) con la idea de conocerlos completamente, en esta pregunté por diferentes aspectos tales como, el físico, la personalidad, su vida laboral y académica, sus relaciones sociales, sus relaciones familiares y algunas cosas sobre su pasado, con cada uno de estos ejercicios se realizaban cambios en el guión, a veces pequeños, en otras grandes cambios en los que resultaban nuevas versiones, y por fin este avanzaba, era un proceso de iteración en donde cada vez que conocía más de mis personajes era inevitable cambiar el guión porque podía encontrar más fácilmente inconsistencias en la trama ya fuera en las reacciones de cada uno, en las decisiones que tomaban en la historia o incluso en sus diálogos, ya que estos ejercicios me sirvieron hasta para saber cómo es la manera de hablar de cada uno.

El siguiente paso fue conocer más a profundidad sobre ellos juntos, quería saber todo lo posible de su relación para entender cómo habían llegado a este punto, ya que la relación podría ser perfectamente un personaje que también es necesario conocer de arriba a abajo. Para esto lo

que hice fue imaginarme como si ambos me estuvieran contando la historia, desde cómo se conocieron, su primera cita, el primer beso, etc. Igualmente, cada nuevo dato modificaba el guión, pensando en ser lo más coherente posible con lo que iba conociendo de los personajes, para construir esta relación también recurrí al método de los papelitos en la pared como en la *imagen 2*, en estos lo que hice fue escribir las principales características de cada uno, las principales características de la relación y otra columna que contaba, algo así como la expectativa de ambos sobre la situación actual de la relación, podía eliminar las características que sentía que no eran fieles a sus personalidades, que se salían de lo que podía ser su relación y añadir nuevas que se ajustaran y fueran más coherentes, de esta manera la relación como personaje crecía cada vez más a la par que los personajes mismos.



*imagen 2*

Otro método que me fue de gran ayuda para afinar cada vez más la historia fue analizar otros cortometrajes, para el proyecto de grado seleccioné tres, la metodología fue muy sencilla, lo primero es que fueran trabajos de grado realizados en Medellín, de no menos de cinco años de ser

realizados y en los que sus personajes estuvieran inmersos en algún conflicto que afectara sus relaciones interpersonales, de estos cortometrajes quería saber qué tanto se podía ver la caracterización de los personajes a través de la historia, ver si podía identificar la biografía de cada personaje solo con los elementos que tenía en la pantalla, con esto buscaba entender cada historia y ver cómo podía aplicarlo en mis personajes.

Todos los elementos con los cuales uno crea un personaje y le da vida finalmente salen de la cabeza del autor, es producto de la imaginación y de la exteriorización de lo que se ha vivido y aprendido, pero una vez el personaje está caracterizado adquiere una vida propia y es posible conversar con ellos, por más que tengan un autor que los creó, una vez su personalidad está completa ya no puedes hacer lo que quieras con ellos y son ellos mismos a través del autor los que reaccionan a las situaciones que se les plantea, cualquier reacción que se salga de la personalidad ya creada se va a notar en el guión, casi como si el personaje mismo se resistiera a hacer algo que no le nace.

Finalmente luego de un proceso totalmente iterativo, entre investigación, creación de los personajes y la escritura del guión, se llegó a una versión estable a la que aún le hacían falta algunas revisiones, pero cuya estructura estaba prácticamente definida, así nació la historia y quedó lista para sustentar los avances del proyecto.

### **9.2.5 La segunda parte, más larga de lo que esperaba**

Debo admitirlo, al igual que le pasa a muchos inicié proyecto II, con una sola certeza, me iría a incompleto, era fácil llegar a esta conclusión, ya que la primera parte del proyecto la hice en el semestre académico normal, pero me dediqué solo a encontrar la historia que quería contar, apoyado en toda la investigación que desarrollé para esto, así que realmente no adelanté nada de



preproducción para rodar en el siguiente semestre, al momento de iniciar solamente tenía un guión que ni siquiera estaba en su versión final.

Lo primero fue pensar en el asesor, en proyecto I, en realidad no sabía a quién escoger, no tenía ningún nombre en mente pues en realidad no sabía ni lo que necesitaba en ese momento, solamente quería hacer un cortometraje así que me asignaron a Cruz Mauricio Correa, al principio estaba muy perdido, Cruz insistía mucho en el guión y en las clases en la universidad se insistía más en la investigación, yo sentía que mi asesor no iba ayudarme mucho en esa parte investigativa pero en realidad al final entendí que era yo quien debía articular lo que veía en las clases con lo que me daba el asesor en nuestros encuentros, pues para él lo importante era la película, pero para la estructura del curso de proyecto I, era la investigación la que debería llevarme a crear la película, entonces lo que hice fue aprovechar lo mejor de cada cosa, a partir de ahí todo fluyó y pude encontrar tanto mi tema de investigación como la historia, haciendo que la una se alimentara de la otra y viceversa, mi asesor, finalmente creo que cumplió con su función de buena manera ya que pudo ayudarme con las necesidades que tenía en ese momento, que era encontrar mi historia y realizar el guión.

De la misma manera que en proyecto I terminé aprovechando el asesor en el aspecto del que más carecía en el momento que era la escritura del guión, para proyecto II, le aposté a la misma fórmula, pensar en un asesor que me ayudara con lo que más necesitaba en ese momento y para mi era la dirección de un proyecto, en quinto semestre como ya mencioné tuve la oportunidad de dirigir, pero era otra dinámica ya que era un piloto para serie de televisión en donde estaba la figura de showrunner que en realidad era la cabeza del proyecto, en esta ocasión yo tendría que estar a la cabeza y quería un asesor que me ayudara a afrontar de la mejor manera este rol.

En este punto recordé las memorias de Extraños, dirigido por David Rendón, tuve la oportunidad de leerlas y logré identificarme con muchas cosas de este proyecto, así que solicité que mi asesor fuera él, porque consideré que la experiencia que había tenido en su proyecto podría aportarme mucho a mi a la hora de abordar la realización de mi cortometraje. Durante el semestre nos centramos en afinar el guión, lo revisamos en cada asesoría buscando sus puntos más flacos y tratando de sintetizar la historia cada vez más, eliminamos algunas partes redundantes o innecesarias y añadimos otras, David me recomendó algunos cómics y películas, recuerdo especialmente los cómics y sobretodo *La Carnicería de Bastien Vives (2011)*, este cómic muestra de una manera muy particular la manera en la que termina una relación y sentía que ese era justo el tono que necesitaba Javier, de cierta manera para mi después de conversar tanto con mi personaje, noté que esa era la forma en la que él se sentía en la historia.

Lo último en ajustar fueron los diálogos, luego de un largo trabajo logramos que fueran lo suficientemente intuitivos para que los personajes se sintieran lo más naturales posibles y creo que eso se logró, el guión finalmente se cerró en su versión seis (*Ver anexo I*), aunque si contamos las versiones uno punto algo, dos punto algo, cinco punto ya casi, etc, creo que en realidad se realizaron cerca de veinte versiones de guión antes de dar con la versión final, así llegamos al final de semestre y como pensaba desde el inicio, optar por la figura de incompleto era completamente inevitable, aunque en esta etapa no solo se trabajó en el guión, también hubo adelantos en la preproducción, se conformó todo el equipo, nos reunimos por primera vez, logré conseguir algunos recursos y comprometer algunos equipos básicos prestados, lo cual le ahorraría mucho dinero al proyecto.

### 9.2.6 El cine con amigos

El cine es un trabajo como cualquier otro, eventualmente si logramos el sueño de trabajar en esto de manera profesional, tendremos que trabajar con todo tipo de personas no necesariamente conocidas y no necesariamente nos volveremos amigos de todos con quienes trabajamos. He tenido la oportunidad de participar en proyectos en los que no soy amigo de nadie y solo hago mi trabajo de la mejor manera y también en proyectos en los que nos juntamos un grupo de amigos o conocidos entusiastas solo con el ánimo de contar historias y creo que esta parte es realmente maravillosa, poder encontrar personas que queden atrapadas cuando les cuentas tu historia y que inmediatamente quieran trabajar contigo y comparten la misma pasión que uno es muy motivador.

Cuando estaba pensando en el equipo que quería formar, pensaba en la manera en la que se escogían los equipos durante los semestres anteriores, una persona ganaba el pitch y formaba su equipo pensando en los que aparentemente eran los mejores en cada rol para que su idea se desarrollara lo mejor posible, así que se formaban ciertos sindicatos en donde “solo estos saben hacer fotografía”, “solo estos saben dirigir”, “solo estos saben producir” y los demás acomódese donde puedan por que igual hay que cursar el semestre, pero ¿qué sucede si alguien que a lo mejor nunca había cogido una cámara y no sabía tanto como los otros quería aprender a hacer fotografía? pues le tocaba conformarse con el rol que quedara disponible y experimentar con eso que quería aprender en otra parte, porque muchas veces hasta en las clases, los roles ya estaban definidos implícitamente. Por eso al seleccionar el equipo nunca pensé en quién era el mejor en cada rol, solo busqué personas que quisieran rodar un cortometraje, que les gustara la historia o que simplemente como amigos quisieran ayudarme a hacer realidad el sueño de rodar.

Durante toda la etapa de investigación conté con el apoyo constante de Andrés y Catalina, compañeros y amigos durante toda la carrera y dos de las personas mas inteligentes que conozco

y que puedo decir que fueron prácticamente otros dos asesores durante todo el proyecto, sin su apoyo jamás hubiera terminado Proyecto I y no hubiera despejado tantas dudas por las que ellos ya habían pasado un semestre antes, incluso Catalina asumió el reto de ser la productora del corto, aunque lastimosamente no pudo continuar en el proyecto. Una de las primeras personas en subirse al proyecto fue Alejandra, incluso antes de empezar a pensar en la historia ya sabía que ella estaría en el equipo como asistente de dirección pero más que eso como amiga incondicional, mano derecha y apoyo moral, básicamente reuní el equipo contándole a varios amigos la historia, cada uno sin yo pedirselo se animaban a decirme que querían participar del proyecto, así llegaron Alba como directora de fotografía y quien además adoptaría este también como su proyecto de grado, Jerónimo como director de actores, Irati como directora de arte, Maria Paula como vestuarista, Jose Carlos como director de sonido, Isabella como ilustradora y la última en unirse Manuela como productora luego de que Catalina tuviera que dejar el proyecto, después de tener nuestra primera reunión se fueron sumando más personas para apoyar a cada uno de los departamentos, Juan Ma, se unió al equipo de fotografía, Steven y Juan Manuel se unieron al equipo de arte, Yeferson se sumó como montajista y Laura se unió al equipo de producción. Además se sumaron, por fuera de la universidad Juan “*Matacho Revoir*” como diseñador gráfico, ilustrador y animador y Alexis Rivera “*Ca0s 91*”, rapero de la ciudad que compondría las canciones para el cortometraje.

Esta parte de las memorias quise escribirlas para agradecerles a todos ellos el compromiso y la dedicación con la que se llegaron a este proyecto y que a pesar de todo el tiempo que ha pasado aun siguen comprometidos con la realización de este cortometraje, es muy gratificante sentir que una idea que empieza con una persona entusiasmada por contar una historia a través de una cámara se va replicando y contagia del mismo entusiasmo a todo un equipo que con sus ideas y sus propias expectativas hacen que esa idea se enriquezca y crezca cada vez más.

### 9.2.7 La precuela del encierro, lo que se logró antes del COVID

En octubre de 2019 empezó a correr el reloj del incompleto, continuó la preproducción y empezamos a pensar en todo lo necesario para realizar el cortometraje, iniciamos las reuniones por departamentos, definimos fechas, presupuestos, terminamos de completar el equipo, etc. El primer gran paso que dimos fue realizar la convocatoria de casting para encontrar a los tres personajes del cortometraje, para esto me reuní inicialmente con Jerónimo y definimos las características y requisitos del poster del casting, para ese momento ya había socializado lo suficiente la historia y le había presentado los personajes a Jerónimo, así ambos teníamos ya teníamos en la cabeza una idea muy parecida de lo que íbamos a buscar y finalmente decidimos solo poner un rango de edad y el resto de la información serían los elementos gráficos del casting, esto fue una estrategia para ver que tanto las personas interesadas conectaban con la historia de entrada. Después de hablar con Jerónimo me reuní con Isabella y Juan, los encargados de toda la parte gráfica del corto para discutir el estilo del poster, para esto tomamos los elementos más representativos de los personajes, como eran el graffiti, el rap y el dibujo y para los colores pensamos en la profesión de Javier que era un ingeniero informático inconforme con su vida y su profesión, luego de varios bocetos y modificaciones de los mismos dimos con el poster que finalmente empezaría a circular a principios de noviembre de 2019. como podemos ver en la *imagen 3*.



*imagen 3*

La convocatoria tuvo una buena acogida, llegaron al correo 35 perfiles de mujeres para Paula y 25 de hombre para Javier y Andrés, la semana siguiente realizamos el primer filtro el cual fue visual, tanto Jerónimo como yo según como nos imaginamos a los personajes íbamos viendo los correos y calificando los candidatos con dos estrellas para los que más nos gustaba, una para los más o menos y ninguna para los que definitivamente no, este proceso fue bastante intuitivo y emocional para mí, para calificarlos, lo que hice fue repetir la entrevista a los personajes una y otra vez con cada uno y me imaginaba como si estuviera hablando con ellos, así los calificaba. Luego cruzamos las calificaciones de ambos y elaboramos una especie de ranking en donde la idea era llamar a diez hombres y diez mujeres, así creamos un código de colores en donde los que coincidían cien por ciento en ambas listas los poníamos en verde, los siguientes en azul, luego amarillo, y finalmente los que no llamáramos en rojo, así como se ve en la *imagen 4*.

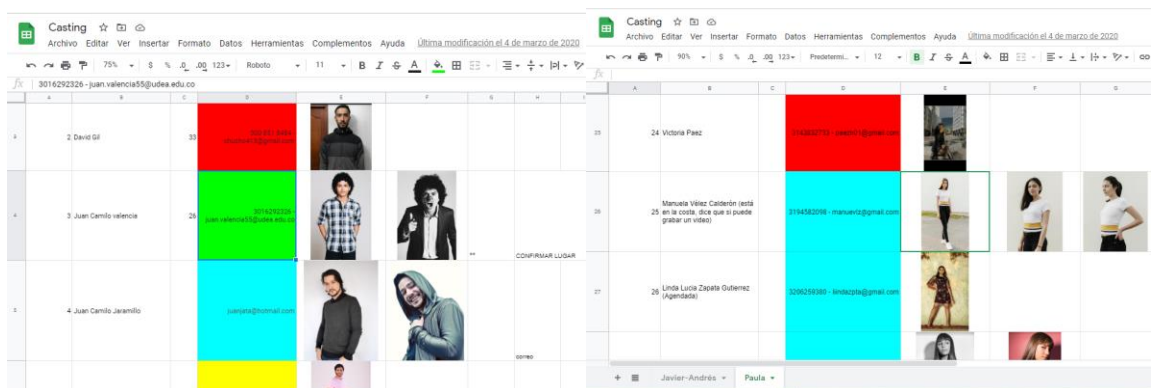


imagen 4

Los primeros en llamar para una prueba eran los verdes, luego los azules y finalmente los amarillos, llamaríamos en ese orden hasta completar los diez, si alguno no podía o ya no le interesaba, llamabamos al siguiente y así sucesivamente hasta llenar el cupo que nos habíamos propuesto (*Ver anexo 13*), la idea era realizar la prueba la última semana antes de las vacaciones de diciembre, pero la universidad estaba algo convulsionada por esos días y tuvimos que cancelarlo por que no teníamos un espacio idoneo donde hacerlo.

Ya en el 2020, aunque en tiempo universitario era 2019-2, preparamos todo para hacer el casting a finales del mes de enero con la universidad en paro, pero con la fecha de entrega del incompleto corriendo, para el casting junto a Jerónimo, desarrollamos una prueba en la que definimos dos filtros (*ver anexo 14*), para el primero las pruebas serían de quince minutos en los cuales realizamos una entrevista, que en realidad era más una conversación con cada actor y actriz para conocerlos un poco, luego para darles un contexto les hablamos del corto, de los personajes y finalmente les dimos tres situaciones en el caso de los hombres y dos para las mujeres, en donde debían interpretar la reacción que cada personaje tendría ante dichas situaciones, con esto buscábamos, tanto en la entrevista como en las situaciones planteadas que tanto podía identificarse el actor con el personaje

de manera natural y queríamos ver el tono actoral con el que desempeñaban el papel. Para tener un punto de partida más objetivo desarrollamos además una rúbrica para calificar a cada actor y no dejar escapar ningún detalle (*imagen 5*), una vez terminada la primera etapa, me reuní con Jerónimo y cruzamos los datos, discutimos nuestros puntos de vista y finalmente seleccionamos para el segundo filtro a los dos que creíamos eran los más adecuados para cada personaje.

Julian

H NOMBRE Alejandro blando

ITEM	PTS	OBSERVACIONES
Sentido de pertenencia	4	de la historia que costó me gusta mucho que se relaciona con la historia
Empatía desde su oficio	3	su oficio no se parece al de Javier y tampoco ha podido relacionarse a lo que le gusta
Manejo de lenguaje no verbal	4	no está como nosotros sus expresiones se escriben con palabras
Muletillas	5	
manera de expresarse verbalmente	4	
registro físico ante la cámara	5	Podría ser Javier
rangos de la emocionalidad	3	
clave de actuación	4	tiene una actuación natural
verosimilitud	5	
expresión de emociones no dirigidas	3	
matiz de depresión	3	
separación de la vida laboral y personal	2	

*imagen 5*

Para el segundo filtro que fue una semana después lo que buscábamos era ver cómo se veían juntos, así que les planteamos a cada actor una situación del guión, junto con el contexto de lo que estaba pasando en la escena y les dimos veinte minutos para que analizaran la escena, luego empezamos a intercambiarlos para que todos hicieran la escena con todos . Terminado este proceso me reuní



de nuevo con Jerónimo, volvimos a ver los videos del casting y luego de una larga discusión seleccionamos los actores que creíamos que eran lo más cercano a los personajes que estaban en nuestra cabeza, además de que actoralmente todos podían adaptarse muy bien a los personajes (*Ver anexos 15a, 15b, 15c*). Una semana después, luego de haber arreglado con todos la parte económica, las disponibilidad de tiempo y demás cuestiones logísticas, la actriz que habíamos seleccionado no podía continuar por que el rodaje iba a interferir con su trabajo de grado, y por el tiempo que teníamos no podíamos correr más el rodaje, así que seleccionamos a la otra actriz que había pasado al segundo filtro y así completamos el grupo de actores que darán vida a Javier, Paula y Andrés (*imagen 6*).



*imagen 6*

Algo en lo que se avanzó mucho fue en la selección de las locaciones, necesitábamos una casa vacía, un lugar donde armar una oficina, un parque de barrio que debía estar muy lleno de graffitis y un muro totalmente limpio para realizar el graffiti final. La principal era la casa vacía, para esto contamos con la fortuna de que Alba, directora de fotografía, estaba viviendo en Robledo en un lugar que cumplía con todas las características, incluso la acera donde ocurriría la conversación también era perfecta (*imagen 7, imagen 8, imagen 9*).



*imagen 7*



*imagen 8*

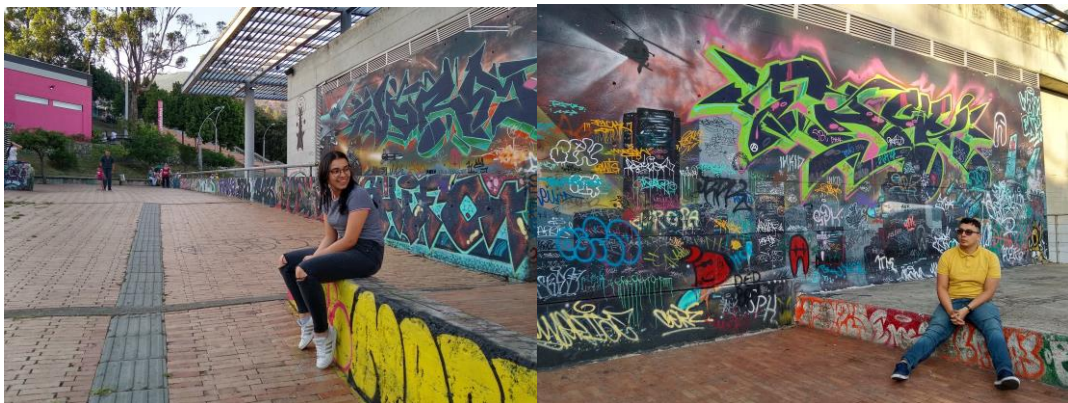


*imagen 9*

Al encontrar la casa que es donde se desarrollaría la gran mayoría del cortometraje, decidimos buscar las demás locaciones lo más cerca posible, eso nos ahorraría costos de transporte y tiempo, así, recorriendo las calles de este barrio nos encontramos con el muro donde se haría el graffiti final (*imagen 10*) y el parque, que sería el Parque Biblioteca la Quintana (*imagen 11*), para esta parte alcanzamos a solicitar permisos, a evaluar los costos y teníamos ya las locaciones listas para rodar.



*imagen 10*



*imagen 11*

En cuanto a fotografía tuve varias reuniones con Alba, en las cuales hablamos de los referentes de cómo nos imaginamos el ambiente del cortometraje y tuvimos la fortuna de coincidir en muchos aspectos, para la fotografía lo que se pretende es mostrar a una persona que está perdida en espacios enormes, espacios vacíos para hacerlo sentir una tremenda soledad, por esto decidimos utilizar lentes gran angulares, incluso para los planos más cerrados, nuestro principal referente en para esto es la serie Mr. Robot (2015), en esta serie se logra revelar lo que le está pasando internamente al

personaje principal, por medio de la planimetría y la utilización de de lentes angulares para mostrar espacios gigantes y abrumadores. En cuanto a fotografía logramos avanzar en el guión técnico (*ver anexo 6*), Alba empezó el Story Board y ya habíamos empezado a definir los equipos necesarios para la realización y además Alba realizó toda la propuesta de fotografía, luego de varias conversaciones que tuvimos(*Ver anexo 7*).

En cuanto al departamento de arte se desarrollo la propuesta realizada por Irati (*Ver anexo 8*) y se hizo todo el desglose, para el arte del cortometraje es fundamental el manejo del color, la idea es darle algunos colores clave a los personajes, estos irán evolucionando a medida que profundizamos en los personajes, el amarillo representa a Paula, que si bien solo aparece al final, será un color que estará presente en la casa, mostrando que así no esté físicamente, igual siempre está presente, para Javier su color es el azul, el cual irá pasando a rojo a medida que avanza la historia y debe enfrentar el hecho de que no volverá a estar con Paula. Los elementos presentes en la casa deben aportarle a la historia todo lo que puedan, deben poder describir tanto el momento emocional de javier, como la relación que mantenía con Paula, para esto Irati, directora de arte pudo realizó algunos bocetos que servirán de referentes (*imagen 12, imagen 13, imagen 14*)



Javier se esta transformando, al igual que las flores de girasol marchitas cuando estas cambian de color

*imagen 12*



"Javier está en su habitación, hay mucho desorden, se ven cajas del trasteo, ropa apilada en la cama, algunos objetos que serán empacados encima, la caja de zapatos de dónde sacó los dibujos la primera vez"

*imagen 13*



"Se escucha a Andrés conversando con una chica, Javier que va saliendo puede ver que es PAULA (24), se tensiona de inmediato, camina hacia ellos, al mirarse se dan un saludo distante moviendo la cabeza y apretando los labios"

*imagen 14*

También se avanzó en el sonido, junto a José Carlos director de sonido planteamos algunas atmósferas, que darían cuenta del momento emocional de Javier, sobretodo en las situaciones donde él está más inmerso en sus pensamientos, para esto se realizaron algunos ensayos de atmósferas sonoras que pudieran funcionar (*Anexos 9a y 9b*). Además de esto se realizaron dos canciones que serán el soundtrack del cortometraje, las dos canciones fueron compuestas por Alexis Rivera, un rapero de la ciudad que lleva cerca de diez años haciendo rap, la primera de ellas se llama "Mentes" (*ver Anexo 10a*), esta canción ya la tenía escrita y una vez me la enseñó me

enamoré de ella, la selección de esta para el corto, fue puramente emocional, me daba la sensación de que el tono y la letra encajaban a la perfección con el corto, esta parte no se bien como explicarla, solo se que una vez oí esa canción vino a mi mente Javier, lo pude ver escuchándola una y otra vez en sus momentos de soledad, me pareció un sonido grandioso para finalizar la historia. La segunda canción se llama “Tengo que expresarme” (ver *Anexo 10b*), esta canción sí fue escrita para el corto y nació luego de hablar de la historia y los personajes durante varios encuentros con él y es una especie de desahogo de Javier hacia Paula, así ella no lo escuche, no es como si la hubiera hecho Javier, pero si es una canción que escucharía muy a menudo, pensando que toda la letra describe su estado.

El tiempo seguía su curso, estábamos cada vez más cerca de los primeros ensayos, habíamos desarrollado ya la metodología para los mismos , habíamos agendado las primeras pruebas de cámara, ya con los desgloses de arte y vestuario listos se habían empezado a conseguir las cosas, ya teníamos cotizada la alimentación, habíamos empezado el proceso de conseguir algún patrocinio, la mayoría de equipos estaban ya asegurados para las fechas que habíamos planteado que sería el rodaje y Alejandra de una manera muy juiciosa y dedicada había realizado los desgloses de guión para producción (*Ver anexos 12a y 12b*), obviamente había todavía muchos detalles que solucionar, pero todo avanzaba según lo planeado, hasta que un virus, que llevaba muchos días ocupando los primeros lugares en todas las noticias del mundo, pero que creímos que nunca llegaría acá, pues llegó, empezó a expandirse y obligó al mundo a afrontar una cuarentena que nunca habíamos vivido, la universidad fue cerrada un viernes, exactamente el 20 de marzo de 2020, en el cronograma que venía cumpliéndose a cabalidad, quedó marcado que el primer ensayo sería el 24 de marzo (*imagen 15*), evidentemente allí paró todo.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
				MARZO				ABRIL			
DPTO	ACTIVIDADES	FECHA	Delegados	SEM 1	SEM 2	SEM 3	SEM 4	SEM 1	SEM 2	SEM 3	SEM 4
DIRECCIÓN	Ensayo Juan Camilo	MAR 24 4-6pm	Dir + Ad + D.A								
	Ensayo Manuela + Juan Camilo	LUN 30 11-2pm	Dir + Ad + D.A								
	Ensayo Manuela + Camilo + Esteban	MAR 31 4-8pm	CREW + Actores								
	Reunion con departamento de Arte	MIÉ 4 4pm	Dir + Dir Arte								
	Reunion con departamento d Foto	MIÉ 11 6pm	Dir + Dir Foto								
	Reunion con sonido	VIERNES 6	Dir + Sonido								
	Reunión General	VIERNES 27	CREW + Actores								
	AD + ARTE		AD + Dpto Arte								
	AD + FOTO		AD + Dpto Foto								
	AD + SONIDO		AD + Sonido								
	Plan de Rodaje: AD + Prod. Campo	VIERNES 13	AD + Prod Campo								
	Rodaje	13, 14, 15	CREW + Actores								
	REUNION UTILERIA RODAJE		Isabella + Juli								

*imagen 15*

### 9.2.8 Pandemia ¿será que dura tanto?

El covid llegó para cambiarlo todo, al principio se anunció una cuarentena de un mes, en medio de la incertidumbre, hablamos obviamente de manera virtual con los miembros del equipo, pensando en que pasado ese mes cuando todo pasara, podríamos reorganizar el cronograma y retomar el proceso sin problemas, qué equivocados estábamos.

A partir de acá en esta historia no hay más cortometraje, no hay más proyecto de grado, lástimosamente las prioridades cambiaron para todos, ahora lo importante era pasar la crisis, cuidarse, estar en la casa, en familia esperando que todo pasara pronto, cada que se cumplía un mes se alargaba el encierro por otro mes más, la maldita palabra reinventarse llegó para quedarse, incluso para los proyectos universitarios, pero yo la verdad no me veía realizando esta historia desde casa, por un momento pensé en hacer otro guión que me permitiera realizarlo, pero la verdad, ya estoy bastante enamorado de Javier y Paula como para dejarlos de lado, para mi la única opción



era rodar cuando pudiera, igual teníamos casi todo listo, pero con el tiempo todo se empezó a caer, casi el mismo que decretaron los cierres, me quedé sin trabajo, unas semanas después cuando el cierre ya era total, mi mamá también estuvo sin trabajo, así que lo primero en irse fue el presupuesto del corto, el dinero que tenía ahorrado para “Nada más”, se empezó a ir de a poco cuando la situación, empezó a ponerse difícil, luego la locación principal dejó de estar disponible, pues por la misma pandemia, Alba tuvo que entregar la casa, los equipos que ya tenía asegurados a lo mejor ya no estaban tampoco disponibles y así varias cosas en las que habíamos avanzado, retrocedieron.

Una vez todo empezó a abrirse un poco, afortunadamente conseguí trabajo rápido, pero ahora ya debía hacerme cargo de mi casa temporalmente y dedicar todo mi tiempo al trabajo, así el proyecto de grado quedó parado totalmente. Después de mucho tiempo y hablando con Alba que acogió este proyecto también como su proyecto de grado, llegamos a la conclusión de que el 2020 no sería el año del rodaje de “*Nada más*”, entonces aprovechando que mientras yo estaba cursando proyecto II, alba estaba apenas en proyecto I, rodaremos el corto durante el proyecto II de ella, así el 2020 finalizó sin avanzar mucho, la pandemia cambió las prioridades de todos, la universidad en la que he pasado los últimos cinco años de mi vida, dejó de ser prioridad por un momento, ya que mi familia está por encima de todo y ya habrá tiempo para realizar el sueño de realizar este cortometraje, por ahora lo único que tengo fijo es el equipo de trabajo, quienes siempre se han mostrado entusiasmados por realizarlo en el momento que sea, a ellos todo mi agradecimiento y espero poder en algún momento completar estas memorias con toda la experiencia del rodaje.

Personalmente este proyecto me ha aportado mucho, siempre he sido una persona bastante insegura, me subestimo mucho y la verdad no pensé que fuera a llegar a este punto, falta un proceso muy importante que es la realización, pero al menos en el punto en el que está este trabajo creo

que me demostré a mi mismo que sí puedo hacer lo que me proponga, me di cuenta que puedo escribir una historia que emociona a las personas, pude verlo durante el ENPAU, el segundo Encuentro Nacional de Producción Audiovisual Universitaria (*imagen 16*), al que fuimos invitados desde la universidad, allí fuimos como equipo y cada director debía presentar su guión, luego desde cada uno de los roles debíamos presentar una propuesta, lo curioso es que no necesariamente de tu propio guión, uno podía escoger el de otra persona, finalmente todos los del equipo hicieron sus propuestas con base en “Nada más”, incluso la mejor propuesta de arte fue la de Irati, pero lo que me sorprendió fue que varios estudiantes de diferentes lugares del país, me escribieron por que leyeron mi guión y querían hacer sus propuestas sobre mi historia, eso fue una bonita experiencia, que me ha aportado la seguridad de que sí puedo ser bueno en esto de contar historias.



*imagen 16*

En cuanto al medio no se realmente si le aporte algo, pero decidí escribir las memorias de esta manera, un poco más informal, por que creo que si alguien llega a leerlas en algún momento, lo que más puede ayudarlo es la experiencia de alguien que pasó tal vez por los mismos miedos,

incertidumbres, problemas y bloqueos y puede encontrar algún problema similar en su proceso, espero que no otra pandemia, pero si los inconvenientes propios de realizar un proyecto de investigación-creación, al leer las memorias de otros compañeros, lo que más me ayudó fue conocer por lo que ellos habían pasado en el proceso y si este trabajo le puede servir a otras personas en ese sentido, me doy por bien servido.

### **9.3 Reflexiones**

Como expresé al inicio de las memorias, este proyecto comenzó por que yo quería hacer un cortometraje, y me di cuenta que una historia emocionante es la que cuenta con personajes muy humanos, personajes que aun siendo impredecibles siempre sean fieles y coherentes con su forma de ser y de actuar, con los cuales podemos identificarnos, sea por que nos vemos en ellos o por que son repulsivos para el espectador, para esto la caracterización y la investigación profunda de los mismos es fundamental y creo que dicha caracterización no termina en la escritura del guión, algo que inicialmente estaba a cargo de una persona que es el guionista, una vez el cortometraje entra en la fase de preproducción todas las etapas y todas las personas que se van uniendo al proyecto le aportan mucho a la construcción de los personajes, cuando escogemos un actor en el casting, estamos caracterizando físicamente a una persona que hasta ese momento solo estaba en nuestra cabeza, cuando escogemos las locaciones, le estamos dando un lugar en el mundo, cuando manipulamos estas locaciones con los elementos que van a aparecer en pantalla o cuando seleccionamos la ropa que van a llevar, estamos dándole una personalidad a los personajes, cuando el actor seleccionado recibe el personaje, le está aportando su tono de voz, su forma de caminar, su sonrisa, su forma de ver el mundo, etc. Es cierto que el director que a la vez es guionista, debe

velar por transmitir de la mejor manera a todo su equipo la idea que tiene en la cabeza, pero es inevitable que cada miembro del equipo interprete el proyecto a su manera y así cada uno con sus propuestas enriquece la caracterización de estos personajes, es por eso que un personaje una vez es creado, adquiere vida propia y cada persona que interactúa con él desde cualquier rol, le aporta un granito de arena en la evolución del mismo.

Respecto a la investigación-creación, creo que como concepto es algo que va evolucionando, yo aun no se si comprenda bien de qué se trata, pero como conclusión respecto a esto, creo que la investigación es un procesos que se autoalimenta, al final me di cuenta de que no estaba investigando para crear, sino que la investigación impulsa la creación y a su vez la creación te lleva a seguir investigando para alimentar cada vez más a la creación, no es un proceso lineal, sino un proceso iterativo en donde lo uno se alimenta de lo otro haciendo que ambos avancen como un todo.

Esta conclusión va enfocada al pregrado y a todo el proceso que afronté durante estos cinco años, es importante destacar después de todo este tiempo en el pregrado que cuando empecé, con el pasar de los primeros semestres sentía que el pregrado estaba estancado, se llevaban varios años haciendo lo mismo y en un momento de la historia donde todo evoluciona tan rápido es importante adaptarse y buscar nuevas formas de hacer las cosas, hoy me alegra ver que de apoco se van dando varios cambios, lo cual finalmente beneficia a las nuevas generaciones y a la universidad misma, una carrera que lleva por nombre Comunicación Audiovisual y Multimedial, afronta el reto de que todos los días surgen nuevos lenguajes, nuevas formas de contar historias y nuevas maneras de comunicar, si bien mi proyecto de grado es un cortometraje, me encanta ver que cada vez más hay una variedad impresionante de proyectos de grado, lo cual muestra que hay todo un mundo más

allá del cine tradicional y las nuevas personas que van entrando al pregrado van impulsando estos cambios haciendo que el pregrado evolucione cada vez más.

## 10. Referencias

### 10.1 Referencias bibliográficas.

- Anne marie meier (2013), *El cortometraje: el arte de narrar, emocionar y significar*. Ciudad de México, México: Universidad Autónoma Metropolitana
- Aristóteles (1999) *Poética*, (Traducción de Santiago Ibáñez Lluch), Valencia, España: Ediciones Tilde.
- Balló, J. y Pérez, X. (1998). *La semilla inmortal*. Barcelona, España: Anagrama ed.
- Brady, B. and Lee, L. (1994). *The understructure of writing for film and television*. Austin, USA: University of Texas Press.
- Cantell, S. (2004), en P.O.V (Point of View, revista de estudios de cine), *Poetry on screen or visualised jokes? An approach to the genres of short fiction films*, Universidad de Aarhus, Dinamarca. Recuperado de: [https://pov.imv.au.dk/Issue\\_18/section\\_1/artc12A.html](https://pov.imv.au.dk/Issue_18/section_1/artc12A.html)
- Carró, N. (1997) *introducción “El cortometraje mexicano” en Antología del cortometraje* Ciudad de México, México: El Milagro.
- Casetti, F. & Di Chio, F. (1998). *Cómo analizar un film*. Barcelona, España: Paidós.

- Chatman, S. (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*. Madrid, España: Taurus ed.
- Clascá, M. (1999). Elementos técnicos para la escritura de guión en Vilches, L. (comp.) (1999). *Taller de escritura para televisión*. Barcelona, España: Gedisa
- Cooper, P. and Dancyger, K. (2005). *Writing the short film*. Oxford, USA: Focal Ed.
- Cossalter, J. (2012), *En busca de la(s) especificidad(es) del cortometraje. El corto de ficción en la argentina de los años sesenta*. Buenos Aires, Argentina: Revista Lindes, 5.
- Fernández Díez, F. (1996), *Arte y técnica del guión*, Barcelona, España: Ediciones UPC.
- Field, S. (2004). *El libro del guión*. Madrid, España: Plot ed.
- Forster, E. M. (1983). *Aspectos de la novela*. Madrid, España: Debate ed.
- Galán, E. 2007. *Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales*. Recuperado de: <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/5554>
- Garrido Domínguez, A. (1993). *El texto narrativo*. Madrid, España: Editorial Síntesis.
- Hilmar Hoffmann (1979): “Zur Entwicklung der Sprache des (Kurz-)Flms” (Acerca del desarrollo del lenguaje del cortometraje) en *Sprache des Kurzfilms* (Traducción de A. Meier) Paderborn, Alemania: Ed. Ferdinand Schöningh.
- Ickowicz, L (2008) *En tiempos breves. Apuntes para la escritura de cortos y largometrajes*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Pérez, P.(2009). *Construcción del personaje en cine y televisión*. Recuperado de:  
[http://alcazaba.unex.es/asg/500359/GUION\\_CONSTRUCCION\\_DEL\\_PERSONAJE\\_JPATRICIOPEREZ.pdf](http://alcazaba.unex.es/asg/500359/GUION_CONSTRUCCION_DEL_PERSONAJE_JPATRICIOPEREZ.pdf)

Pizarro, I. (s.f.). Las 36 situaciones dramáticas de G. Polti. Recuperado de:  
<https://lasolucionelegante.files.wordpress.com/2017/03/36-situaciones-dramaticas-de-georges-polti.pdf>

Polti, G (2018). Las 36 situaciones dramáticas.(Traducción de Adrian Silisque)  
 CreateSpace Independent Publishing Platform

Propp, V. (1971). *Morfología del cuento*, Madrid, España: Fundamentos ed.

Raskin (2015), *New Theories of the Short Film: A Conversation with Dr. Richard Raskin*.  
 Recuperado de: <https://blog.musicbed.com/articles/new-theories-of-the-short-film-a-conversation-with-dr-richard-raskin/77>

Raskin, R. (1998), en P.O.V (Point of View, revista de estudios de cine), “*Five parametres for Story design in the Short Fiction Film*, Recuperado de:  
[https://pov.imv.au.dk/Issue\\_05/section\\_4/artc3A.html#RTFToC8](https://pov.imv.au.dk/Issue_05/section_4/artc3A.html#RTFToC8)

Raskin, R.(2002) *The Art of the Short Fiction Film. A Shot by shot Study of Nine Modern Classics*, Jefferson Nueva Carolina, London, Mcfarland Publications, 2002

Seger, L. (1991). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid, España: Rialp.

Seger, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables*. Barcelona, España: Paidós.

Vélez, A. (2018). Análisis y narración de universos narrativos de ciencia ficción. Pregrado en Comunicación Audiovisual y Multimedial. Universidad de Antioquia. Antioquia, Colombia.

Vieira, G. (2016). *Didácticas colaborativas en la creación de personajes fílmicos de ficción*. Recuperado de:  
[http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/4550/1/VieiraPosadaGabriel\\_2016\\_Did%C3%A1cticasPersonajesFílmicosFicción.pdf](http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/4550/1/VieiraPosadaGabriel_2016_Did%C3%A1cticasPersonajesFílmicosFicción.pdf)

Vives, B. (2011). *La Carnicería*. España: Diábolo ediciones.

## 10.2 Referencias Audiovisuales.

Esmail, S (Productor & Director). (2015) Mr. Robot [Serie de TV]. Estados Unidos: USA Network.

Guerrero, J. (Productor) & Arias, A. (Director). (2016). Acéfalos [Cortometraje]. Colombia: Rara colectivo audiovisual.

Kulukundis, K. (Productora) & Benson, N. (Director & Productor). (2013) The Disappearance of Eleanor Rigby [Película]. Estados Unidos: Myriad Pictures

Novick, M. & Tuchinsky, J. & Waters, M. & Wolfe, S. (Productores) & Webb, M. (Director). (2009) 500 Days of Sumer [Película]. Estados Unidos: Dune Entertainment

Quintero, D. (Productora) & Vallejo, M. (Director). (2018) Las Zonas Grises [Cortometraje]. Colombia

Rendón, D. (Productor & Director). (2017). Extraños [Cortometraje]. Colombia.



Urdang, L. & Knudsen, L. & Vanech, D. & Van Hoy, J. & de Pencier, M. (Productores)  
& Mills, M. (Director). (2010) Beginners [Película]. Estados Unidos: Olympus Pictures

## 11. Anexos

- Anexo 1 Guión
- Anexo 2 Argumento
- Anexo 3 contexto e historia previa
- Anexo 4 Biografías
- Anexo 5 Entrevistas
- Anexo 6 Guión Técnico
- Anexo 7 Propuesta de foto
- Anexo 8 Propuesta de arte
- Anexo 9 a Atmósfera habitación
- Anexo 9 b Atmósfera escena 11
- Anexo 10a Soundtrack - Mentas
- Anexo 10b Soundtrack - Tenía que expresarme
- Anexo 11 Diseño de ensayos con actores
- Anexo 12 a Desglose de guión 1
- Anexo 12 b Desglose de guión 2
- Anexo 13 Casting
- Anexo 14 Metodología para casting
- Anexo 15a Casting Andrés y Javier
- Anexo 15b Casting Javier y Paula 1

- Anexo 15c Casting Javier y Paula 2