



ficciones

NOVELA GRÁFICA

UNA Ramona

**NARRATIVAS LIMINALES: LA LIMINALIDAD EN LOS PROCESOS DE
CREACIÓN DE UNA NARRATIVA HÍBRIDA EN EL PROYECTO DE
CORTOMETRAJE Y NOVELA GRÁFICA *FICCIONES***

**Trabajo de grado de investigación creación para optar al título de Comunicadora
Audiovisual y Multimedial**

Por
MANUELA VELÁSQUEZ ARTEAGA

Asesores
**FRANCISCO SALDARRIAGA
LINA MARÍA GONZALES CORREA**

Proyecto de Grado
**ANA VICTORIA OCHOA
NICOLÁS MEJÍA JARAMILLO**



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

Facultad de Comunicaciones

Pregrado en Comunicación Audiovisual y Multimedial

Medellín, Colombia

2021

Este proyecto recibió dineros del Fondo para apoyar los Trabajos de Grado de Pregrado, financiado por la Facultad de Comunicaciones y Filología y por el Comité para el Desarrollo de la Investigación de la Universidad de Antioquia.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. FICHA TÉCNICA.....	5
3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
3.1 Objetivos.....	3
3.4.1 Objetivo general.....	3
3.4.2 Objetivos específicos.....	3
3.4.3 Pregunta de investigación.....	3
3.2 Antecedentes.....	3
3.3 Planteamiento del problema.....	19
3.4 Justificación.....	24
4. MARCO TEÓRICO.....	25
4.1 Construcción del universo liminal.....	25
4.2 Convergencia multimedial y nuevas narrativas.....	28
5. METODOLOGÍA.....	30
5.1 Investigación.....	30
5.2 Memorias.....	30
5.2.1 Cortometraje.....	32
5.2.1.1 Universo y personajes.....	33
5.2.1.2 Acción dramática por escenas.....	38
5.2.1.3 Guion secuenciado y dialogado.....	45
5.2.1.4 Propuesta del híbrido audiovisual.....	64
5.2.1.5 Nota de Intención.....	69

5.2.1.5 Producción.....	75
5.2.2 Novela gráfica.....	77
5.2.2.1 Maqueta de capítulos y divisiones.....	79
5.2.2.2 Propuesta visual.....	82
5.2.2.3 Capítulo piloto: Los abuelos.....	98
6. CONCLUSIONES Y REFLEXIONES.....	122
7. AGRADECIMIENTOS.....	123
8. REFERENCIAS (Bibliografía, cibergrafía, exposiciones, novelas, e imágenes)...	124
9. ANEXOS.....	125

1. INTRODUCCIÓN

El Proyecto de investigación creación que presento a continuación es una iniciativa que surge de mi deseo de ser inquieta, pintar con luz en el tiempo, dibujar, escribir, y permitirme ser una artista, creer en mí y mis historias. Surge tras diferentes situaciones e incidentes que me permitieron aprender del dolor y trascenderlo a una obra artística meta narrativa, donde pueden converger todas mis facetas de límites difusos, sentirme tan surreal como el proyecto, y tan liminal cómo el multiverso de mi personaje.

Aquí apuesto por el boceto de una retórica híbrida y transdisciplinaria, dónde todo creador o investigador pueda encontrar luces para descifrar los umbrales de la dicotomía de las narrativas emergentes, experienciales, híbridas y liminales; conocer algunas herramientas y del metalenguaje que pueden adaptarse a su propio proceso creativo.

2. FICHA TÉCNICA

Investigación creación: Narrativas liminales: la liminalidad en los procesos de creación de una narrativa híbrida en el proyecto de cortometraje y novela gráfica *ficciones*

CORTOMETRAJE

Título: Ficciones

Formato: Cortometraje

Duración: 14min

Género: Drama y fantasía

Técnica: Híbrido Live action, animación 2d por rotoscopia y collage.

Sinopsis cortometraje:

Cuando se encuentra con constantes apariciones de su abuela Josephine, la mañana de su funeral, Eva, una melancólica joven de 17 años, es invitada pasar el último día con la imagen de su abuela para enfrentar su duelo.

Eva apagó las luces, abrió la ventana para que soplara la brisa y corrió las cortinas para que entrara la luna. Al mismo tiempo, en una sala de velación, muchas personas se despedían. Eva se metió en su cama y Josefina la abrazó muy fuerte mientras cuatro hombres cargaban un ataúd hacia un horno de cremación; por última vez, Josefina y Eva se acurrucaron juntas hasta el amanecer.

En Ficciones, se fuerza un último encuentro con el ser querido, rompiendo las fronteras entre la imaginación y la realidad.

¿Podrá una difunta abuela, hacer entender a su nieta que su presencia en el mundo es una expresión de la vida, al igual que su muerte?

Equipo de realización:

Dirección: Manuela Velásquez Arteaga

Asistente de dirección: María Paula De La Gala y Alejandra Tuberquia

Producción: Paula Cardona y Sara Higueta

Dirección fotografía: Juan Manuel Correa

Gaffer: Alba Luz Gallan

Dirección de Arte: Juan Manuel Espinosa y Stiven Quinchía

Vestuario: Ana Lopez

Ambientación: Irati Dojura Landa Yagarí

Diseño y montaje Sonoro: Oscar Rojo

Dirección de Animación: Tamara Gallego

Diseño de personajes: Manuela Velásquez

NOVELA GRÁFICA

Título: Ficciones

Formato: Novela gráfica o libro álbum ilustrado

Duración: 15 capítulos

Género: Drama y fantasía

Técnica: Prosa, viñeta, ilustración, fotografía y collage.

Sinopsis Novela grafica

Ficciones es una novela gráfica que sigue la infancia y adolescencia de Eva y su huida de la realidad. Una historia autobiográfica que narra las dudas que surgen al crecer como la existencia del tiempo, Dios o la muerte de una manera cruda, creando una reflexión a lo largo de la historia sobre la pérdida de la inocencia, la herencia de la violencia, las despedidas, la vejez, la enfermedad, y el suicidio de la razón, explorando su identidad y su posición frente al mundo.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

3.1 Objetivos

3.1.1 Objetivo general

Explorar la relación entre el concepto de liminalidad e hibridación y qué implicaciones llevan en el marco del proceso de investigación creación del proyecto transmedia *Ficciones*.

3.1.2 Objetivos específicos

Conocer en profundidad los conceptos liminalidad e hibridación audiovisual y analizar las relaciones semióticas dentro de obras híbridas en el marco de la investigación del proyecto *Ficciones*.

Establecer relaciones conceptuales y metalingüísticas que ayuden en la construcción de la metodología de escritura creativa del proyecto *Ficciones*. Explorar los recursos de hibridación literaria y cinematográfica en el desarrollo de metodologías de escritura creativa de la realización de la propuesta de hibridación del proyecto *Ficciones*.

3.1.3 Pregunta de investigación

¿Qué implicaciones tiene la liminalidad en los procesos de creación de proyectos híbridos? ¿Qué nuevas narrativas propone?

3.2 Antecedentes

Los antecedentes de esta investigación parten de los procesos de creación introspectivos o trabajos autorreferenciales en los que el autor explora también el desarrollo de la creación en sí misma, permeados desde su inicio por una convergencia de lenguajes, que son descritos de una manera principalmente técnica, y cuyo enfoque es la convergencia narrativa a partir de la multimedialidad desde la concepción de los proyectos.

Para esto doy inicio al concepto de *liminalidad* dentro del discurso narrativo, que no ha sido desarrollado en relación a la hibridación semiótica audiovisual, solo se ha abordado la convergencia multimedial desde aspectos tecnológicos y económicos.

La liminalidad se ha abordado en términos antropológicos para describir patrones de comportamientos humanos: analizar transformaciones, interacciones y zonas intermedias entre identidades (Konstantin Mierau). Desde el arte y la literatura se ha empleado para describir técnicas mixtas, y utilizando este concepto en obras con reflexiones liminales donde los personajes presentan de forma paralela diferentes personificaciones extratextuales, en

donde el concepto de liminalidad funciona como un metalenguaje para generar espacios híbridos de producción de sentido, que en el proyecto de investigación *Ficciones* rescato para analizar la narrativa de obras de convergencia multimedia y semiótica para buscar el desarrollo del concepto de liminalidad en el proceso de creación, donde busco hacer una obra con narrativa híbrida experiencial, haciendo un boceto del concepto de narrativa liminal.

Inicialmente tomo como referente principal las novelas gráficas *Child's Life* y *The diary of a teenage girl* de Phoebe Gloeckner, obras literarias híbridas que exploran el universo de la creadora desde su infancia por medio de la ilustración, viñeta, prosa, e ilustración científica, donde los lenguajes se conjuntan enriqueciendo el espacio de creación de la autora desde la concepción de la obra, creando así un espacio semiótico que conecta una novela con la otra, articulando por medio

de las diferentes herramientas discursivas una producción de sentido y emociones con el espectador o lector. En las novelas se pueden evidenciar por medio de los sueños, las intenciones y pensamientos del personaje y los de la artista, creando un multiverso con el lector.

El lenguaje de las obras, las diferentes técnicas de ilustración, el uso del color o la ausencia de él crean un metalenguaje propio de la obra, un código de lectura único de la historia que nos habla del tiempo, la realidad, o el universo onírico del personaje, y esta convergencia la acompaña hasta el largometraje basado en la novela *The diary of a teenage girl*, dirigido por Marielle Heller, que en un trabajo de adaptación cocreativa con la autora, definieron a través de herramientas híbridas y liminales, seguir con el sistema semiótico e instaurar una nueva narrativa integral que respetara las novelas y creara un juego directo con ellas, el personaje, la protagonista, su historia, y sus narrativas liminales.



I MOVED FROM PLACE TO PLACE, FROM PRAGUE TO VIENNA, AND PILSEN AND ČESKE BUĎEJOVICE, BUT I BELONGED NOWHERE.



I NEVER SAW MY PARENTS AGAIN, AND I NEVER FELT THAT ANYONE LOVED ME. THEN THE WAR BEGAN.



YOU POOR, POOR THING!
OH! WHAT'S THIS?

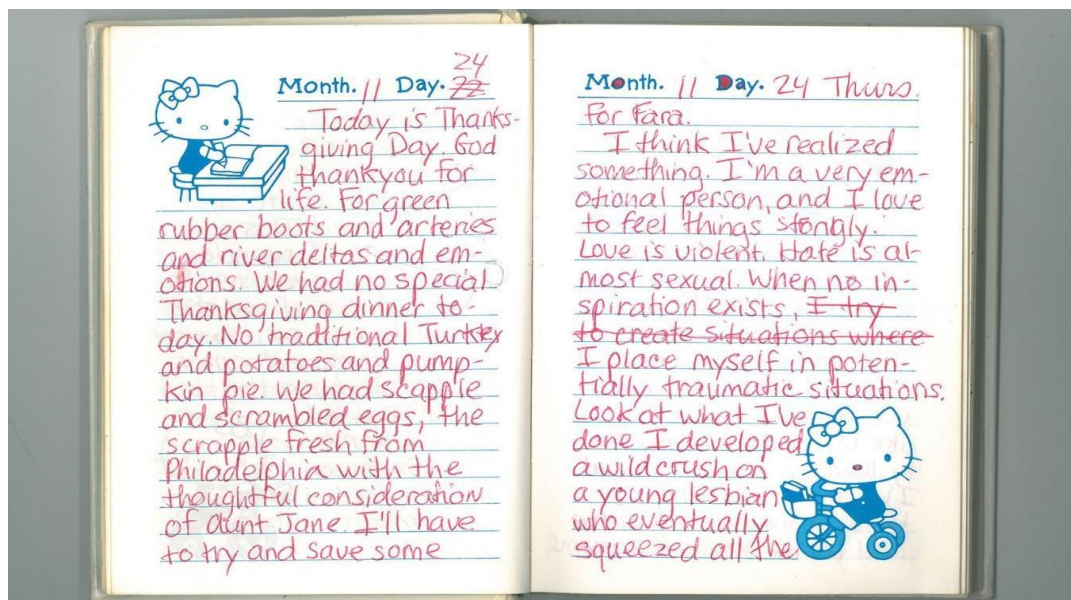
MY BIG BROTHER GOT ARRESTED THEN MY PARENTS STARTED FIGHTING AND MY DADDY HIT ME BAD AND HE LEFT AND MY MOM GOT REAL SAD AND NO ONE EVER CARED ABOUT ME AGAIN.

AND MY FRIEND HERE NEVER GOT ENOUGH FOOD TO EAT AND SHE'S GONNA DIE.



Algunas de las *herramientas liminales* que se usaron en la adaptación fueron las siguientes.

1. El uso del diario de voz: En la novela original el personaje cuenta a modo de prosa, con fechas, lugares y horas, los acontecimientos reelevantes y de alto impacto de su adolescencia, cómo si nos estuviera permitiendo leer su diario personal. En la adaptación a largometraje el personaje graba cassettes que esconde en una caja bajo su cama. En el universo cinematográfico se expande esta herramienta con el uso de la voz en off, mientras vemos diferentes situaciones, que en compañía de la narración, crea para el espectador una experiencia extravisual, en la que comprende a través del *código de la narrativa liminal*, qué es lo que está pasando. Al final de la novela, a modo de glosario de realidad, comparte algunas fotografías de ella y sus diarios reales.



Este diálogo de la ficción aumenta la confrontación con la realidad, el archivo crea un juego dónde el espectador comienza a dudar de todas las ficciones y realidades y se fuerza a releer para descifrar el código de la narrativa liminal. Pues el nivel de liminalidad trasciende la hibridación entre narrativas, formatos o técnicas, y se expande hasta el híbrido de ficción y documental.

2. El uso de la animación 2d: La animación tiene diferentes usos liminales para dar sentido a la historia, para plantear diferentes momentos semánticos y sensoriales del personaje.



La animación fue dirigida y diseñada por Sara Gunnarsdottir en compañía de Phoebe Gloeckner la autora de las novelas, la animación adicional fue realizada por Caleb Wood y Monica Manalo.

2.1. El que primero aparece en el largometraje es el uso que se le da en una porción del cuadro, haciendo referencia a la *realidad real* del personaje, su veracidad única y personal que solo puede ver e interactuar con ella. En este esquema vemos el mundo real que converge con el onírico.



Estas herramientas liminales son abstraídas para la escritura de guion del cortometraje *Ficciones*, dónde se hibrida audiovisualmente con animación por rotoscopia.

Es importante aclarar que estas dimensiones de realidad narrativa no son uniformes, ni declaraciones de uso o herramientas a modo de manual, son percepciones concebidas como lectora, espectadora de su obra, y creadora de este proyecto de investigación.

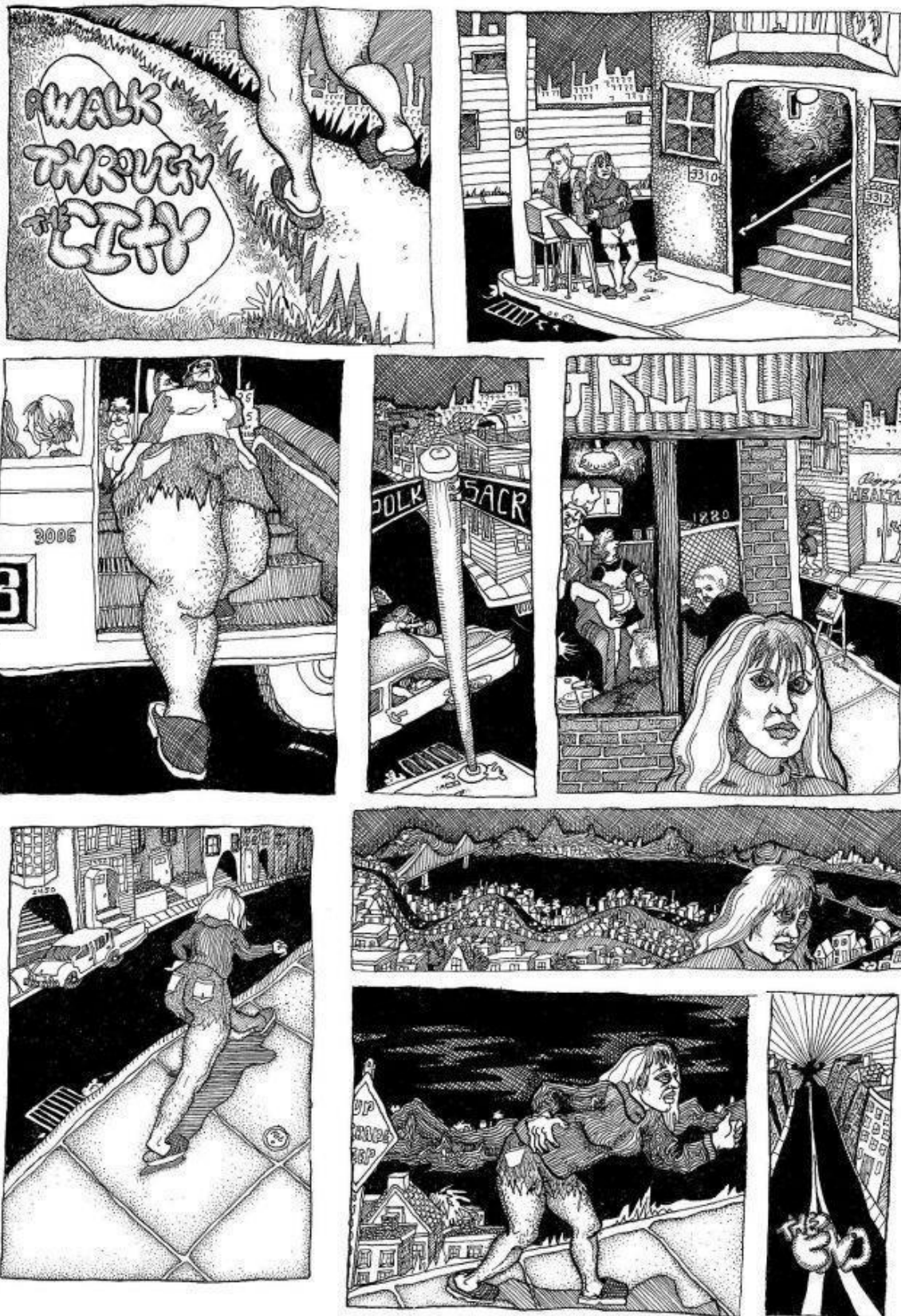
Todas estas herramientas ayudan a la construcción de una nueva simbología multimedia, a la expansión de lenguajes y medios del universo narrativo de *Ficciones*.

2.2 Animación full cuadro dibujo a lápiz: Este código remite a los comics dibujados por el personaje, en una pista intradiegética, que remiten a la estética de los cómics dentro de las viñetas de la novela gráfica, donde el trazo, la estética y los colores nos hablan en código de introspección de personaje, de la autora, al igual que en la película.

Secuencia viñeta animada en el largometraje:



Secuencia en viñetas con “Estética de dibujo de Minnie”



Si se compara el estilo de esta secuencia de viñetas con las generales de la novela gráfica se encontrará un código de expresión propia del personaje, decisión de la autora.

2.3 Animación extradiegética: Cortas secuencias de animación donde no vemos al personaje pero si una representación del ser, expresando universalidad de emociones, algunas secuencias las encontramos en la novela a color.



2.4 Animación full cuadro intradieгética: Nos manifiesta los pensamientos del personaje en situaciones oníricas, manifestadas en las novelas gráficas con viñetas a color, permitiendo conocer un plano onírico del personaje.



En todas las artes encontramos elementos *liminales*, dado que las manifestaciones artísticas pueden tener variedad de niveles de abstracción al igual que la liminalidad, transformaciones y pasos entre identidades, niveles de consciencia y realidad, de técnicas, autores, movimientos y vanguardias. En las artes, este concepto se identifica como la ruptura entre conceptos y técnicas para crear una obra.

Para abordar la liminalidad desde las artes, primero aludiré a la noción construida desde la antropología por Arnold Van Gennep, tomada y profundizada después por Víctor Turner quien la describe como un estado de apertura y ambigüedad, un “umbral” o un estado intermedio que se caracteriza por la indeterminación, la hibridez y el cambio, sugiriendo tres rituales del proceso liminal en el ser humano:

Ritos preliminares (Rituales de separación) La iniciación de los jóvenes en la edad adulta, requiere que el niño se separe de su familia; esto implica su "muerte" cuando era niño, ya que la infancia queda efectivamente rezagada. implica algún cambio en los participantes, además de un comportamiento que significa el desprendimiento del individuo de un punto fijo anterior en la estructura social. Esta etapa implica una "muerte" metafórica, ya que el iniciado se ve obligado a dejar algo atrás rompiendo con las prácticas y rutinas anteriores.

Ritos liminales (o ritos de transición) Dos características son esenciales para estos ritos. Primero, el rito "debe seguir una secuencia estrictamente prescrita, donde todos sepan qué hacer y cómo". Segundo, todo debe hacerse "bajo la autoridad de un maestro de ceremonias". La naturaleza destructiva de este rito permite que se realicen cambios considerables en la identidad del iniciado. Esta etapa intermedia (cuando tiene lugar la transición) "implica un paso real a través del umbral que marca el límite entre dos fases, y el término 'liminalidad' se introdujo para caracterizar este pasaje".

Los iniciados (entre la infancia y la edad adulta) deben pasar una "prueba" para demostrar que están listos para la edad adulta, se les cuestiona a sí mismos y al orden social existente a través de una serie de rituales que a menudo implican actos de dolor: los iniciados se sienten sin nombre, dislocados espacio-temporalmente y socialmente desestructurados.

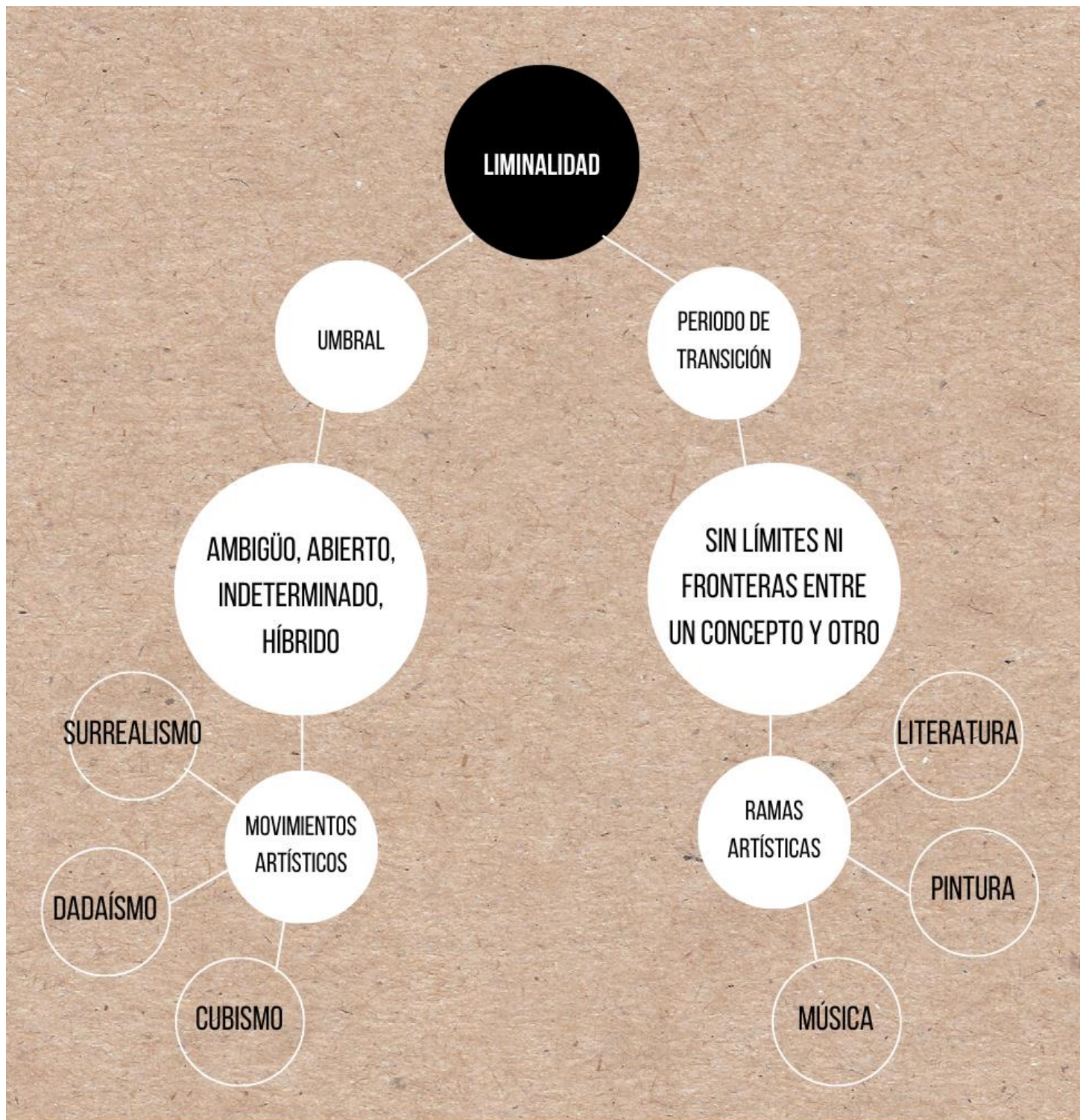
Ritos postliminales Durante esta etapa, el iniciado es reincorporado a la sociedad con una nueva identidad, como un "nuevo" ser. Implica una celebración del "nuevo nacimiento" del adulto y una bienvenida de ese regreso a la sociedad. Los períodos liminales son "destructivos" y "constructivos", lo que significa que "las experiencias formativas durante la liminalidad prepararán al iniciado para ocupar un nuevo rol o estatus social, hecho público durante la reintegración rituales.

También, la liminalidad en el arte es la hibridación en sí misma, la superposición y juego entre técnicas, narrativas, movimientos y ramas artísticas en una obra, como en el collage que ensambla elementos diversos en una obra final. En términos narrativos, la liminalidad se asemeja al surrealismo que se caracteriza por la expresión del pensamiento de modo espontáneo y automático, regulado solamente por los impulsos subconscientes, haciendo caso omiso de la lógica y la negación de las normas establecidas de orden moral y social para construir uno o varios universos o *viajes liminales* dentro de una narrativa, que serían el umbral, un espacio abstracto donde se representa lo irreal y el inconsciente, el mundo de los sueños para los surrealistas. Es aquí donde está la mayor relación de la liminalidad con el surrealismo, pues artistas como Dalí o Magritte, usaban libremente sus técnicas mixtas para presentar las ideas que se generaban en su inconsciente para expresar verdades ocultas, irrepresentables de otra forma, más que mostrar una realidad fantástica e irracional, que jugase con el consciente y subconsciente frágil de la mente humana.

“Los surrealistas pretendían, de esa forma, alcanzar otra realidad, situada en el plano del subconsciente y del inconsciente. La fantasía, los estados de tristeza y melancolía ejercieron gran atracción sobre los surrealistas, y en ese aspecto se acerca a los románticos, aunque sean mucho más radicales. Así, el arte y la literatura fueron vistos como un medio de expresar la fusión de sueño y la realidad en una especie de realidad absoluta llamada surreality. «¿El sueño no puede ser aplicado a la solución de las cuestiones fundamentales de la vida?» (Fragmento del Manifiesto del Surrealismo de André Breton, francés que lanzó el movimiento).

En el mismo manifiesto, Breton define Surrealismo: «Automatismo psíquico por el cual alguien se propone a expresar, sea verbalmente, sea por escrito, sea de cualquier otra manera, el *funcionamiento real del pensamiento*».”

La siguiente gráfica está construida a partir de las connotaciones de la liminalidad en las artes.



Hayao Miyazaki ha mencionado la liminalidad como un concepto clave en su narrativa, en “El viaje de Chihiro”, la protagonista realiza un *viaje liminal* en el que debe autodescubrirse y enfrentarse con una serie de rituales que la llevarán a reconstruirse a sí misma, en una completa fusión del sueño y la realidad, donde explora y evidencia sus miedos, tristezas, dudas y primeras nociones del mundo en una *manifestación semiótica*, y, aplicando los estudios de Turner, la Chihiro preliminar es una niña, pero la post-liminar es una mujer que ha terminado el ritual de incorporación dando un paso a su madurez. Miyazaki no solo construye una base conceptual para la historia sino diferentes *líneas de realidad*, *códigos de producción de sentido propios* que el espectador concibe como un nuevo universo.



La liminalidad comprende así más que un espacio de transición o transformación humana, como explicaba Víctor Turner, ni una mezcla de técnicas, movimientos o vanguardias como en el arte, sino junto con lo anterior, un umbral complejo, mutante, híbrido en los diferentes niveles de realidad que alcanzamos en la exploración de la mente, comunicado de forma fluida por un autor que crea semióticamente un lenguaje audiovisual que permite al espectador leer las diferentes intenciones de ese inconsciente y consciente que se explora de los personajes y autor en una obra. Así como Hayao Miyazaki nos permite identificar en el viaje de Chihiro una nueva realidad que solo existe para ella, mostrando dos planos reales del personaje, su funcionamiento del mundo onírico, y el contexto al que nosotros llamamos *realidad “real”*.



Satoshi Kon, director y guionista ha trabajado también la disociación de la realidad a través del anime, el funcionamiento de la mente humana moviéndose a través de “mundos paralelos” entre la realidad y los sueños, el consciente, el inconsciente, y la *pluriexistencia*. Este director en sus películas para denotar el cambio metanarrativo, crea una composición de cuadros y montaje asfixiantes y frenéticos, que desorientan al espectador y lo fuerzan a intentar comprender el lenguaje que usa el director en la película para denotar los diferentes umbrales, y viajes liminales que hacen los personajes en películas como *Perfect Blue* y *Paprika*, logrando comunicar la disociación de universos, en los que es difícil para el espectador diferenciar la realidad de la ficción.

3.3 Planteamiento del problema

Como pasa en obras como *El viaje de Chihiro* de Miyazaki, *Donnie Darko* de Richard Kelly o *Perfect Blue* de Satoshi Kon, el viaje liminal es lo que nos permite comprender que el personaje desarrolla una visión diferente del mundo, del tiempo o de sí mismo. La liminalidad es una comunión espiritual tan potente que para los sujetos que llevan a cabo el viaje, las leyes naturales dejan de tener sentido, el universo es una constante construcción y deconstrucción.

En este proyecto de investigación se indaga cómo a través de la liminalidad se comienzan a tomar decisiones dentro de la hibridación de lenguajes, analizando y explorando algunas obras híbridas cinematográficas entre animación 2D y live action, como la experiencia de Merielle Heller y Phoebe G. desde la dirección y escritura creativa de la obra “The diary of a teenage girl” hasta los procesos de hibridación, haciendo una propuesta detallada de hibridación como representación de la liminalidad en el cortometraje y novela gráfica *Ficciones*, explorando la propia experiencia de creación, ensayos, pruebas, conceptualización, decisiones válidas y no válidas, de las que se hará un ejercicio analítico para encontrar reflexiones que ayuden en el proceso de creación.

Este proyecto no busca explicar las metodologías de producción literaria ni de cine, sino indagar cómo se da la creación, cómo surge la liminalidad, qué papel juega la hibridación y de qué manera comienzan a tomarse decisiones, como un medio para entender estas propuestas de lenguaje desde la persona que tiene las ideas y las ejecuta, de quien intenta expresarse artísticamente a través de este género/formato/técnica: hibridación cinematográfica animación 2D-liveaction; y prosa, ilustración, comic y collage.

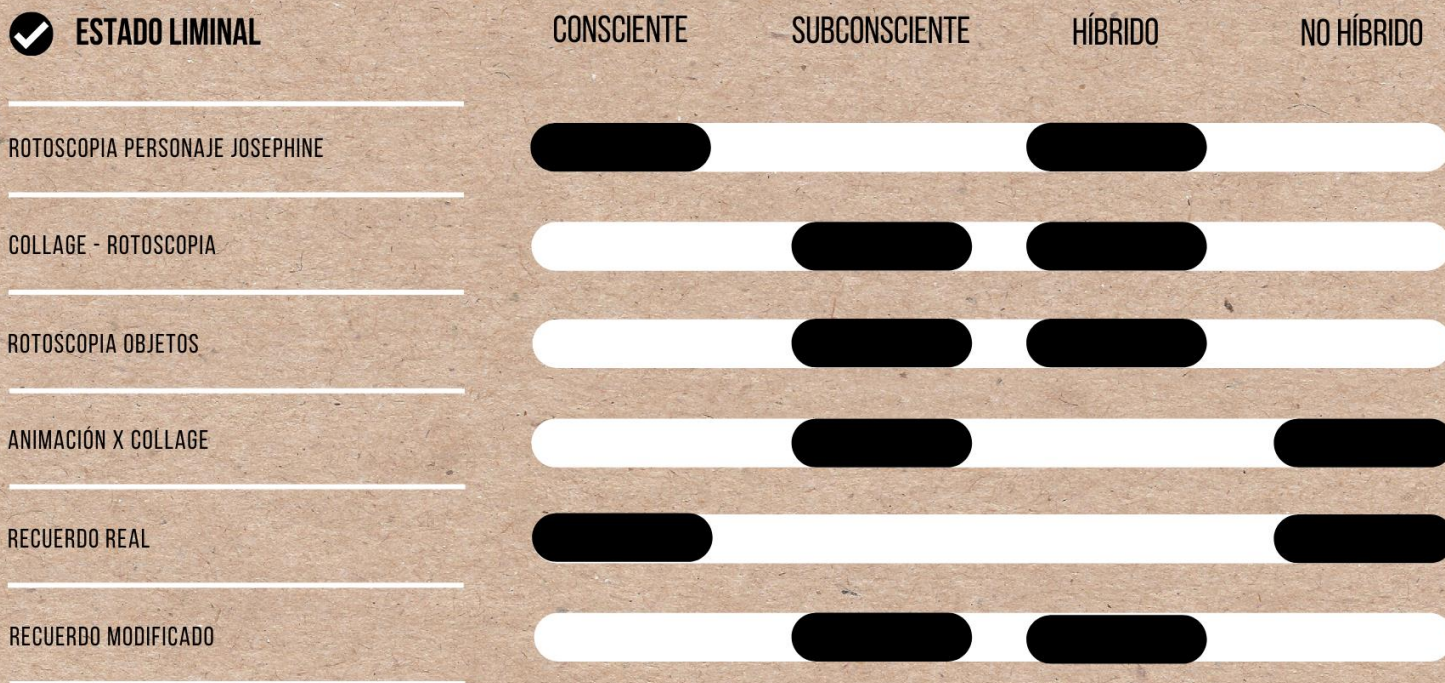
Corbalán (2008) afirma que la creatividad es un rasgo complejo, que implica el estudio de muchos aspectos del creador como las características de su personalidad, sus motivaciones, y su contexto, por lo que la creatividad es un rasgo complejo y multidimensional. A partir de esto, en esta investigación se indaga el proceso creativo del proyecto *Ficciones*, para indagar experimentar y finalmente proponer qué implica el lenguaje híbrido en la narrativa, cómo gracias a una serie de elementos y cualidades, se es capaz de crear y aportar personalidad propia a una obra, cuáles son las lógicas, procesos, aspectos y momentos donde emerge la liminalidad para el proceso de la creación híbrida.

La exploración de la *narrativa híbrida* se dará mediante un “viaje liminal”, que realiza la protagonista, de su mundo real a su universo liminal, en el que Eva se fuerza al encuentro con Josephine, un *personaje liminal*. Por una parte, se hace la creación de los personajes de Josephine y Eva, que acompañan el cortometraje y la novela gráfica, haciendo de ellas una metáfora de la realidad que puede llegar a tener el ser humano diseñando diferentes umbrales liminales en el cortometraje y en la novela gráfica. Primero, en el cortometraje haciendo creer al espectador que Josephine sí fue una abuela viva, que tras la muerte la acompaña; y en la novela gráfica mostrando que Josephine fue creada en la infancia, en la mente hiperactiva de Eva, explicando que con el crecer y la pérdida de la inocencia, Eva debe destruir la noción de Josephine para enfrentarse al mundo, por lo que la novela sería el inicio de la historia, y el cortometraje el cierre no conectado de la novela, ya que este tiene en sí mismo un final, en el que Josephine y la noción de “Dios” ha desaparecido para Eva, en una etapa más temprana de su vida, que la que presenta el cortometraje.

También, el estudio de los referentes mencionados, me ayudó a resignificar la hibridación audiovisual y su necesidad o no para hablar de la liminalidad, llevando más allá el concepto de *narrativa híbrida*, nutriendolo no solo con técnicas o estilos visuales o audiovisuales, sino semánticos y literarios; expandiendo los lenguajes y los medios hacia una codificación propia del universo, entendiendo que la hibridación de técnicas, es solo un instrumento mediador de la comunicación de la liminalidad, y dependiendo del grado de liminalidad, consciente, subconsciente y recuerdo, de la narrativa, escribí un guion y una maqueta literaria, donde se emancipa este metalenguaje, que puede ser o no empleado para la construcción de una disociación narrativa.

Así, *Ficciones* se enfoca en proponer una relación entre la liminalidad y la hibridación narrativa, para analizar y sistematizar el proceso creativo propio para la realización de este proyecto transmedia.

A continuación, codificación y función de la liminalidad en el cortometraje *Ficciones*:



Así codifiqué los niveles de liminalidad, los estados de consciente y subconsciente, los recuerdos, y los recuerdos modificados con diferentes estilos visuales o categorías de

animación, para crear un lenguaje semántico con el espectador, en el que pueda identificar las diferencias de esta pluriexistencia que escribo.

Los procesos que encontramos en la creación de narrativas liminales, son clave, desde la escritura creativa de un autor, en un guion donde se construye a través de la transdisciplinariedad, múltiples ideas paralelas que permiten pensar en un todo final, por medio de conexiones de diferentes lenguajes, desde el momento en el que el guionista-autor se apropia de su escritura entorno a una idea o emoción, genera conexiones desde el texto en el que escribe con las propuestas visuales que coexisten con la narrativa, desde sus propias ideas y visión del mundo, pensando y creando desde la escritura un metalenguaje propio. Este proceso creativo no se encuentra arraigado a ninguna escuela o disciplina, no es una técnica específica, es un método propio y particular de cada artista, interrelacionado con sus propias vivencias, conocimientos, y contexto, que enriquecen su proceso creativo.

En el caso del cortometraje *Ficciones*, como se muestra en el gráfico anterior, para su diseño estético se construye una fundamentación con narrativa liminal, en la que se encuentra la protagonista, un universo que visualmente se manifiesta por la hibridación de técnicas y de lenguaje, con diferentes grados de liminalidad, consciente e inconsciente, superficiales y profundas, externas e internas al personajes que dependen de la emoción dada por estímulos por los que se va encontrando en su mundo real no híbrido, que detonan la representación de la culpa y el duelo por medio del recuerdo real y modificado.

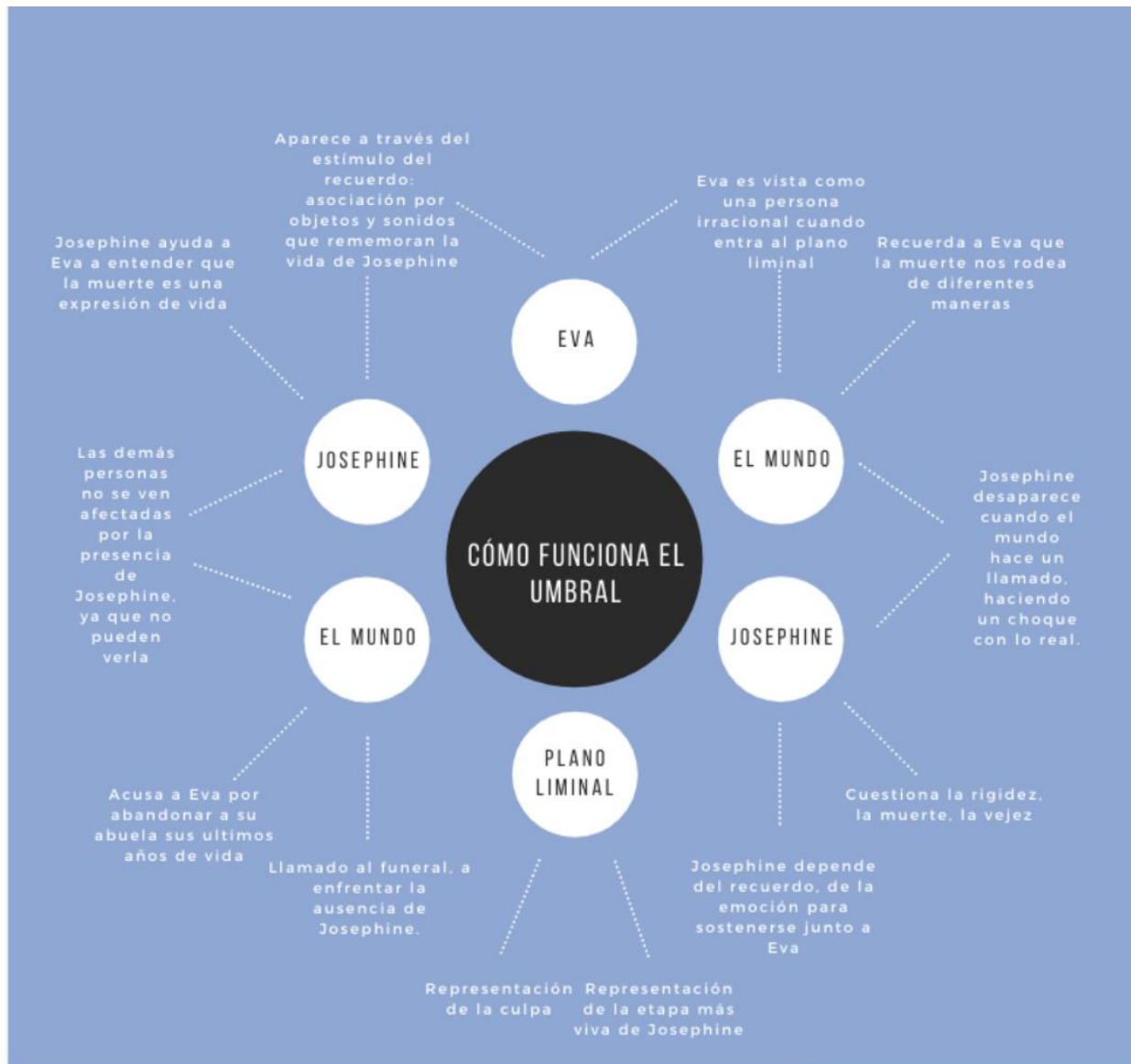
Es decir, la puerta de estos escenarios o disociaciones del universo “real”, son estímulos que vive el personaje como el de la culpa en el cortometraje, detonando así, el encuentro con Josephine.

Así, será entonces hibridez consciente cuando el personaje tiene control del umbral liminal, cuando se encuentra en situaciones a las que el mismo se lleva, que el mismo fuerza, hibridez subconsciente cuando el personaje es víctima de sí mismo o del universo real, la realidad se hibrida cuando el umbral esté abierto y el personaje se sitúe en los límites difusos de un plano y otro, y liminalidad no híbrida, cuando el personaje ya está adentro por completo de un plano u otro, no ambos al mismo tiempo.

En el cortometraje *Ficciones* se busca representar el viaje liminal, que desde el inconsciente acusa a Eva, y desde el consciente la acompaña una viva representación de su difunta e imaginaria abuela Josephine, en un constante proceso de separación e incorporación, un ritual liminal, un viaje surrealista por consciente de Eva (lo que fue) y el subconsciente (lo que pudo ser), recuerdos, sueños reales inalterados, experiencias basadas en su propia experiencia, y recuerdos modificados que expresan las necesidades y anhelos del personaje, sus reacciones, cambios, transiciones, como lo describo en la siguiente gráfica, así interaccionan los diferentes planos liminales.

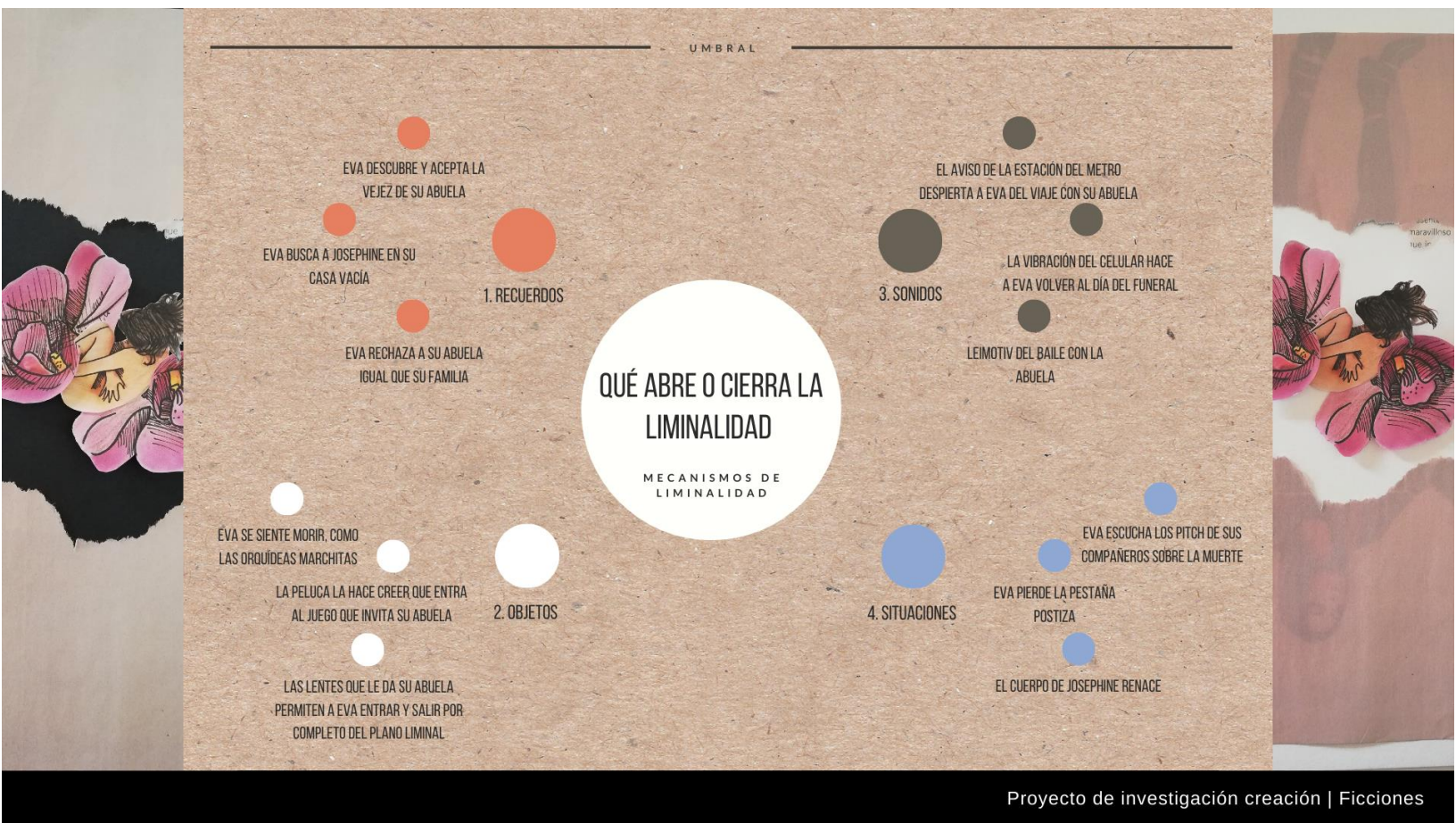
ACTIVACIÓN DE LA LIMINALIDAD

La indeterminación, la ambigüedad, la hibridez y el cambio son detonantes de la liminalidad en el universo de Eva, quien pasa por diferentes fases de separación e incorporación, necesarias para su proceso de duelo, el día del funeral de su abuela.



Proyecto de investigación creación | Ficciones

Dentro de esta dicotomía de la hibridación, de lo real y lo irreal, son necesarios detonantes de la emoción que hacen al personaje romper la noción de lo verdadero y entrar en esta dualidad de universos, la apertura de estas realidades las encontramos descritas en la siguiente gráfica:



El uso del recurso de la liminalidad en el proceso de creación de la narrativa híbrida, se extendió al universo de la novela gráfica, donde el lector podrá leer diferentes planos de realidad dependiendo del formato (prosa, comic, ilustración, o collage) en el que se esté contando la historia, siendo en un principio difícil encontrar una frontera entre una realidad y otra, pero creando una experiencia atmosférica y gestual de lo real e irreal.

3.4 Justificación

Terminando el pregrado tomé la decisión de ser inquieta, retomé el dibujo, y elegí pintar con luz en el tiempo porque quiero reconocer la importancia de las formas del lenguaje, mirar atrás con autoconsciencia y explorar lo que fui, lo que he sido y lo que soy hoy. Romper las idealizaciones que me han perseguido cautiva entre el vacío, el sufrimiento y el anhelo.

Hoy veo cómo la oscuridad comienza a descubrirlo todo, y cómo la pérdida de la inocencia me deja ver el ahora y el pasado desde una nueva perspectiva. Cree a Eva, a Josephine, y encontré que tan pronto como crecí dejé de buscar el Yo, porque en realidad el flujo del

tiempo y la irreversibilidad de los actos, se revelan siempre, y lo único que queda es un “no yo”, todo lo que no es mío, todo lo que pertenece al mundo que nunca me debió pertenecer, culpas, guerras, lágrimas y visiones mágicas de la realidad.

De niña siempre me pregunté a mí misma, en mi eterna conversación con la Manuela del futuro ¿Crees que todos puedan llegar a ser felices? Y aunque ahora soy una de esas Manuelas del futuro me niego a dar una respuesta que pueda dar más sensación de rechazo y temor a la vida a mis identidades del pasado.

Siempre he tenido una mente hiperactiva, e intensamente, quise tener alguien, y mi mejor creación fue Josephine, siempre quise tener una abuela. Pero era yo misma jugando con la pérdida y el anhelo, con la idea permanente, de que, si Dios existía, era ella. Nunca confronté a mi yo interior, nunca cuestioné mi existencia ni la suya, y a la vez siempre supe que ella, solo estaba hecha de alma.

A través de este boceto de narrativa liminal, quiero compartir algunas ficciones y no ficciones que me persiguieron durante la infancia y adolescencia, expandir por medio del lenguaje y las técnicas, la retórica de esta historia. Porque la prosa no es suficiente, porque el cine no es suficiente, porque mis dibujos no son suficientes. Siempre quise verla y nunca tuve la fuerza de compartirla, hablar de ella, sentirla viva y real, siempre estuvo en mí, y este proyecto es mi puente hacia ella, y su puente hacia la realidad.

4. MARCO TEÓRICO

4.1 Construcción del universo liminal

La *realidad real* es una construcción social de lo que comprendemos por imágenes y elementos tangibles que exploramos y experimentamos “comúnmente” en la vida. Algo real es verificable y puede tocarse, está materializado ante nuestros ojos y los de los demás.

Un ejemplo de esta realidad, o porción del universo es el siguiente plano, donde se puede ver la construcción de realidad real que crea el director Satoshi Kon, donde vemos al personaje en un ambiente ya explorado y concebido “universalmente” para los demás personajes, como el cuarto de la protagonista:



Para este proyecto diferenciaremos la *realidad real*, de la *realidad personal*, aludiendo a esta última como el mundo de las ideas, el universo intangible, emocional y mental, siendo un *umbral liminal* donde habitan los personajes. Para este, tomaremos el mismo espacio del cuarto de la protagonista con un elemento con el que podemos diferenciar la *realidad real* anterior, a la nueva realidad que tiene la protagonista donde puede encontrarse con ella misma en su versión idol inocente del pasado, que la visita debido a su manifestación de angustia, deconstrucción de su yo, y sensación de peligro. Este personaje es intangible, y va en contra de las leyes de física contextualizadas anteriormente en el *universo real*.



Audiovisualmente el *universo liminal* se ha visto representado a través de flashbacks o flashforward, aludiendo a realidades alternas que se vivieron o se vivirán en diferentes temporalidades, segmentos narrativos donde se explora el pensamiento de la mente humana. También lo conocemos como modificaciones de los planos visibles de “realidad real”, alterada con elementos que son inverosímiles a la realidad ya construida, en los que el espectador deduce un nuevo *plano onírico*, o una nueva realidad real que se le presenta al personaje, como en el ejemplo anterior.

Para el cortometraje *Ficciones* se diseñaron diferentes planos de ese universo liminal, diferenciados por categorías de animación, fundamentados en un mismo concepto de transición que llevan la línea narrativa del inicio al final de la obra.

Construcción liminal de la protagonista del cortometraje *Ficciones* desde la antropología:

EVA CRUZA EL UMBRAL		EVA SALE DEL UMBRAL
RITUAL DE SEPARACIÓN	RITUAL DE TRANSICIÓN	RITUAL DE INCORPORACIÓN
<p>La iniciación de Eva en el duelo es uno de los procesos para entrar a la edad adulta, que requiere que Eva se separe de su familia, se individualice, implicando la “muerte” de la infante Eva, quién descubre y acepta desde muy joven el significado de la vejez, pero se enfrenta ya mayor, luego de la muerte de su abuela, a un nuevo cambio y comportamiento simbólico que significa el desprendimiento de Eva de la imagen viva de su abuela, y el entendimiento de la muerte, como paso a la adultez.</p>	<p>Eva se fuerza a sí misma a encontrarse con la imagen fílmica de la etapa más lucida de su abuela Josephine, tras su muerte. Esta prueba a la que ella misma se somete implica una dislocación espacial y temporal en el nuevo universo que crea Eva, dónde se cuestiona a sí misma, a la muerte, la vejez, la ausencia, y la relación que tuvo los últimos años de vida de su abuela.</p> <p>La naturaleza destructiva de este rito permite que se realicen cambios considerables en la identidad de Eva. Esta etapa intermedia (cuando tiene lugar la transición) implica un paso real a través del umbral que marca el límite entre dos fases.</p>	<p>La reintegración de Eva al mundo físico implica una destrucción y construcción del umbral y la nueva Eva, aceptando nuevamente el marchitar de su cuerpo, y el florecer de su abuela tras su muerte, como una expresión de la vida, dando un paso en el proceso de duelo y adultez.</p>



Proyecto de investigación creación | *Ficciones*

La dicotomía entre consciente e inconsciente de la protagonista Eva, y la manifestación de Josephine en el universo liminal, están ligados a la realidad real o personal que vive el personaje, y dependiendo de los detonantes de la gráfica “¿Qué abre o cierra la liminalidad?”, la categoría de umbral que se abre, tanto en el cortometraje, como en la novela gráfica.

4.2 Convergencia multimedial y Nuevas narrativas

Se ha hablado de numerosos conceptos para describir la *convergencia de lenguajes* en la comunicación, en este proyecto hago una reflexión teórica y práctica sobre el recurso de la liminalidad, y cómo a través de esta se genera *interactividad semiótica*, paralela a la creación artística y narrativa, a un nivel más profundo de comunicación y empleo del lenguaje, generando espacios híbridos de producción de sentido.

Como dije, ya se ha hablado de la liminalidad desde las artes, la creación de obras multimedia, donde se presentan diversos formatos como imágenes, video, texto o sonido, favoreciendo la integración y complemento de todo tipo de información en una sola pieza, abarcando todo tipo de medios y lenguajes.

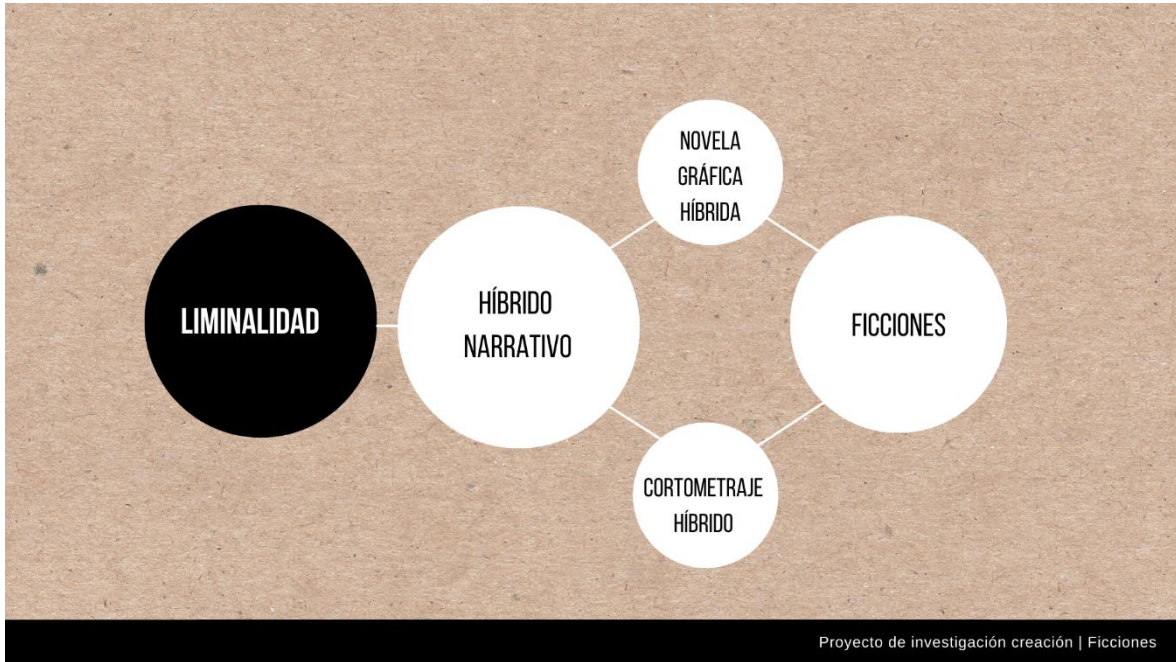
En los años noventa la multimedialidad fue difundida gracias a la world wide web, o antes en los setentas con Andy Warhol en sus instalaciones o “entornos multimedia”, realzando la experiencia del usuario y dando más posibilidades interactivas a obras complejas como las del artista. Aquí comienzan a combinarse diferentes lenguajes y sistemas semióticos.

Ficciones pone a dialogar la *convergencia multimedia* con las *narrativas no lineales*, influyendo la historia en el formato, haciendo de el formato parte del fondo, y la historia, la forma, expandiendo los medios y el lenguaje, permitiendo al creador el desarrollo de narrativas no solo más completas, sino experienciales y semióticas.

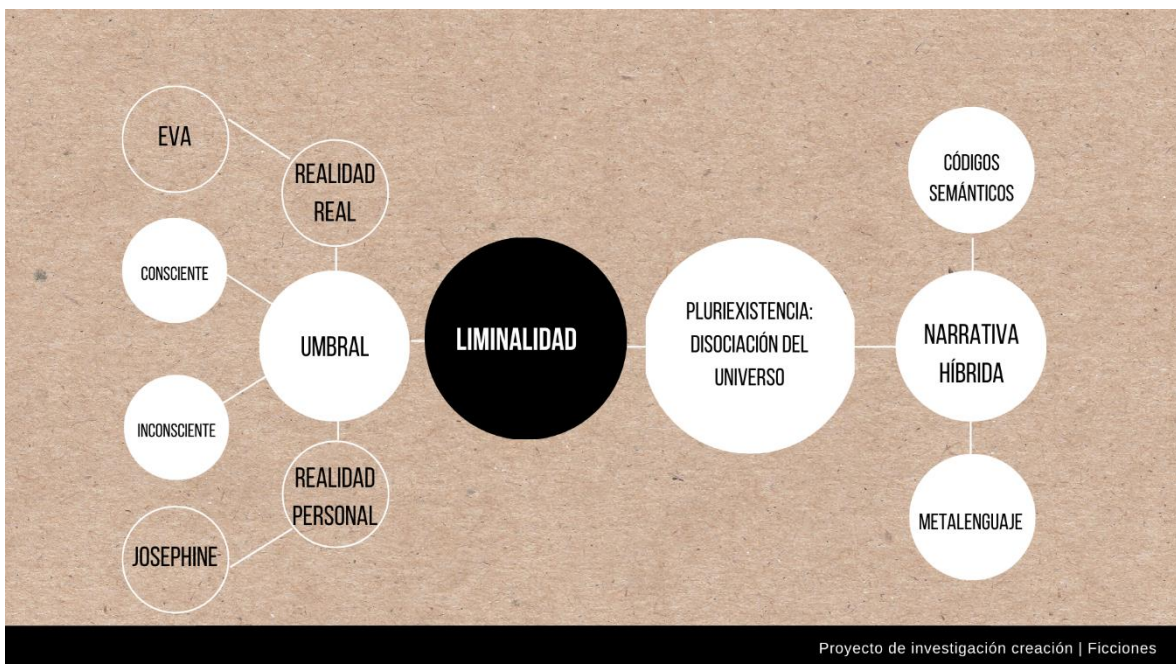
Para Salaverría (2003), la convergencia multimedial implica cuatro dimensiones: empresarial, tecnológica, profesional y comunicativa. En la primera se diversifica mediáticamente dentro de un mismo grupo de comunicación, luego a las transformaciones de proceso de producción informática, después el rol de periodista, y, por último, a las hibridaciones que se verifican en las *narrativas multimedia*.

Me enfoco en las últimas dos dimensiones dónde está el periodista como el creador, y la narrativa multimedia como la nueva rutina productiva, derivada de las transformaciones que ha tenido la industria cultural, como el periodismo multiplataforma, la evolución de los medios y conectividad, las transformaciones que trajo la world wide web como el paso de la televisión, cine y animación, a videoblogs y animaciones interactivas, el paso de enciclopedias en casa a enciclopedias en línea masivas como Wikipedia, de la radio a la radio en línea y los podcast, otros, y la nueva correlación de los prosumidores.

La articulación de la liminalidad con la multimedialidad, poner a dialogar e influirse las convergencias de formatos con las historias, traen un nuevo lenguaje que los lectores o consumidores deben descifrar, un hábito de consumo que crece con las narrativas interactivas.



Como se ve en la gráfica, la liminalidad y la hibridación narrativa permite la convergencia de lenguajes en ambas obras, cortometraje y novela gráfica, *conservando la producción de sentido con códigos semánticos* que crean un metalenguaje con el lector o espectador, para llegar a un nivel de comunicación sensorial más profundo, donde se identifica la pluriexistencia y disociación del universo, los diferentes umbrales del *universo liminal* y la separación con la *realidad real*.



5. METODOLOGÍA

5.1 Investigación

Ficciones es un proyecto de transmedia que busca explorar el proceso de creación de *narrativas híbridas* a través del concepto de la *liminalidad*. Para esto, se tendrá como metodología el estudio de la relación de los conceptos liminalidad e hibridación, a partir del estudio cualitativo del proceso de creación, haciendo énfasis en los significados y variaciones de los contextos en los que se encuentra un autor, y cómo este se inspira del entorno para expresar y crear su propio sistema semiótico.

En el enfoque de la teoría fundamentada se utilizan procedimientos sistemáticos cualitativos para generar una teoría que explique en un nivel conceptual, una acción, interacción o área específica, por lo que se emplearán diversas técnicas en el transcurso del estudio, donde el fenómeno de investigación es la autoría en obras híbridas, haciendo análisis de fragmentos de obras, diarios de campo, procesos de creación, transformación y adaptación, que contribuyan a la recolección de experiencias que alimenten mi propio proceso creativo en la construcción del proyecto *Ficciones*.

Aclaro en primer momento que debido a la carga conceptual de los procesos referidos a narrativas híbridas liminales, se realizarán observaciones que requieren utilizar todos los sentidos, como lo expreso anteriormente en el marco teórico “Los procesos que encontramos en la creación de híbridos audiovisuales, son clave, desde la **escritura creativa** de un autor en su guion, que se construye a partir de la **transdisciplinariedad**, múltiples ideas paralelas que permiten pensar en un todo final, por medio de conexiones de diferentes artes”, para profundizar y comprender decisiones, procedimientos no verbales y acciones irrepresentables, la palabra y sus diferentes significados, la manera de pensar y toma de decisiones como autora.

5.2 Memorias

El proyecto parte solo con la perspectiva de la realización de un cortometraje, la construcción de un proyecto transmedia y la expansión del universo a través de una novela gráfica híbrida surge después. Por lo que para el inicio de la investigación solo se tienen en cuenta elementos cinematográficos.

La investigación parte entonces con la búsqueda de referentes con metodologías híbridas en cuanto a la técnica, aclarando que en la actualidad el uso de animación acompañado de live action está tan inmerso en el cine y busca que sea tan semejante a la realidad, buscando un

hiperrealismo en el que no se diferencien técnicas. Así que descarté todas las obras de este tipo, obras que usen la animación por CGI, que buscan que no se note el uso de animación a propósito, y me concentraré en obras en las que se resalte la diferencia del live action y la animación como propuesta y diferencia estética.

Así en primer momento, el uso de la hibridación de técnicas es una decisión no solo estética, sino narrativa, el uso de estas dentro de una misma obra, en la que se marca la diferencia de estilos, como una manifestación liminal dentro de la narrativa, a lo que me encuentro con varias obras con hibridación de tipo live-action y animación 2D, solo animación 2D, y solo liveact en las que se hibride o no, explícitamente en la técnica.

Para esto se tuvieron en cuenta entrevistas y diarios de campo para comparar las metodologías de dirección y escritura creativa, para encontrar las relaciones simbólico-técnicas dentro de estas hibridaciones con la liminalidad como lo explico en Antecedentes, y posteriormente explorar el recurso entorno a la propuesta de dirección del cortometraje *Ficciones*, los niveles y nociones de la liminalidad desde la escritura creativa del, hasta el diseño de la propuesta estética y conceptual híbrida.

Objetivo específico	Detallar el uso de las técnicas, necesidades y códigos espaciales dentro de la hibridación animación y live action en relación al proceso de la dirección creativa del cortometraje <i>Ficciones</i> .	Revelar cómo la muerte es también una expresión de la vida desde la escritura de guion a través de la técnica híbrida y el planteamiento de un universo liminal en el cortometraje <i>Ficciones</i> .	Desarrollar propuestas de hibridación desde el desarrollo del storyboard y concepts en el marco de la realización del cortometraje <i>Ficciones</i> .
Instrumentos		Caracterización de personajes y universo narrativo	Comparar recursos de animación de referentes
	Estudio de las técnicas de animación	Identificar la acción dramática por secuencias y escenas	Diseño de personajes
	Recopilación de datos	Desarrollo de guion	Diseño y ensayo de rotoscopia y color
	Recopilación de referentes	Identificar las intenciones de las intervenciones animadas en el cortometraje <i>ficciones</i> .	Diseño y ensayo de collage
	Visualizar referentes	Identificar catalizadores de liminalidad	

	Comparativa de personajes, escenarios	Describir cómo funciona la liminalidad dentro del cortometraje ficciones	
	Describir tipos de animación en el cortometraje Ficciones	Describir tipos de aparición de Josephine	

5.2.1 Cortometraje

La noción del cortometraje nace entonces en cuarto semestre, donde desarrollé la premisa, personajes y una primera escaleta de lo que sería una propuesta híbrida en técnicas. En ese momento no me interesaba la noción de liminalidad, la técnica de la hibridación, solo estuve concentrada en la creación primaria de lo que sería la historia del proyecto.

La historia surge, como hablo en la justificación, de un proceso autorreferencial, de mi infancia, mis miedos, dudas, preguntas sobre la vida, la vejez, la muerte, y las respuestas que encontraba en el mundo, en libros, anime, en las personas.

Para que surgiera el proyecto en un primer momento, tuve que vivir una serie de estímulos y circunstancias que me hicieran interesar por estos temas, como crecer en la ciudad de Medellín, tener una infancia marcada por la muerte y las despedidas, quizás pasar tanto tiempo sola en casa de niña doblepensando el tiempo y el origen de las cosas.

En ese entonces era 2017, tenía 19 años y mi abuelo paterno acababa de morir. Nunca tuve una conversación con él desde que tenía 6 años porque vivía lejos, pero sus historias, su manera de ver la vida me dejó marcada para siempre. Octavio de Jesús Velásquez tenía 73 años, cáncer de pulmón y una parálisis en su pierna derecha desde los 30 años, pero una imaginación inigualable. En mi infancia él me contaba historias de como había capturado guerrilleros, navegado a través del océano y concursado en torneos de equitación, cuando incluso de niña me preguntaba porqué decía esas cosas si era evidente que no podía pararse de la silla. Él fue la primera persona en inspirar a Josephine a venir al mundo, revivir sus historias, con saltos y maromas, con toda la energía y entendimiento de la verdadera etapa épica del hombre: la vejez.

Así comencé a reconstruir la compañera de mi infancia, volver a darle vida, hacer un collage de mi memoria y sus historias, mis dudas, respuestas, miedos, una recreación de esos momentos que vivía, pero no fue hasta dos años después en el 2019, que comenzaba proyecto de grado que decidí revivirla, darle forma a ese cortometraje, continuar escribiéndolo, retomar el dolor y la pérdida de la mano de Pacho, Francisco Saldarriaga, mi asesor de

proyecto de grado I, quién me ayudó a reconocer todo lo que ya había escrito y la profundidad de lo que realmente trataba de decir con Ficciones, todo el deseo, el anhelo de su ausencia.

Con Pacho hice una serie de ejercicios para la reconstrucción de la escaleta, el primero de ellos, contextualizar ese espacio donde se estaba narrando la historia y que tanto quería que protagonizara, la ciudad, Medellín. Redactando un documento con la construcción de los lugares que habita Eva, y los personajes principales que habitan en ella.

5.2.1.1 Universo y personajes

Una vez describí espacios y personajes, psicológica y físicamente, pude retomar simultáneamente diferentes actividades, bocetos de personajes, espacios, propuestas de animación, pero en lo que me enfoqué después, fue en la acción dramática por escenas, para así depurar la historia, reescribir el guion y continuar con las propuestas de los demás departamentos del equipo.

Universo

Medellín, 2016, se han firmado los acuerdos de paz, luego de casi 50 años de uno de los períodos más violentos de la historia del país, por la dinámica del conflicto armado y de las organizaciones criminales que se consolidaron, adicionalmente de las “políticas de seguridad” que se implementaron. Desde el 2002 se mantiene el descenso a nivel nacional, pero surgen y se consolidan otros grupos armados ilegales, y el impacto que han tenido las organizaciones criminales dedicadas al tráfico de estupefacientes son irreparables, se ha formado toda una generación que nunca aprendió otro significado del trabajo diferente a la muerte.

Personajes

Eva (General)

Eva es una joven de 17 años comenzando sus estudios universitarios, vive con sus dos padres Reina y Padre, aunque él estuvo ausente durante algunos de sus primeros años, y sus dos hermanos hombres mayores Malcom y Eduardo, quienes le llevan 5 y 8 años de diferencia respectivamente. Desde su nacimiento es cuidada por Aleida, una empleada doméstica joven que trabaja con la familia desde un año antes del nacimiento de Eva. Esta mujer representa una figura muy importante para su crecimiento, ya que es con quien convive todos los días, y quien la hace dormir antes de que lleguen sus papas. Cuando Eva hace la primera comunión, la madre la envía de viaje con su tía, pero al volver Aleida ya no está en la casa, se ha ido sin dejar rastro, ni números, sin dejar cartas ni ninguna información para Eva, lo que ella toma como un abandono y muerte. Desde este momento los padres deciden dar a Eva llaves de su

casa, para que pueda ingresar cuando llegue del colegio, ahora llegando y encontrando todo el lugar solo, ya que sus hermanos llegaban hasta justo antes de que entraran los padres a casa.

Eva vivió la muerte de cerca en su infancia, de personas cercanas y amigos, notaba como se desaparecían de su memoria y ella intentaba aferrarse a sus recuerdos.

Eva se educó en un colegio femenino, pero fue expulsada a sus 12 años por hacer una broma desmedida que causó el desalojo de todo el colegio, ella no planeó la broma, solo fue influenciada para iniciarla, pero casi causa la muerte de una compañera suya de clase que tan solo tenía un pulmón funcional.

Eva cambia de colegio a uno mixto y hace nuevos amigos, con los que comienza a salir y ahora a llegar un poco tarde a casa, comienza a pintar, a hacer murales, y hacer arte guerrilla en su barrio, plantando flores en la noche, cambiando señalizaciones públicas, y dejando cartas y libros en las puertas de las casas.

A Eva siempre le gustó escribir desde pequeña, dibujar, rayar, ilustrar. Desde los 9 años habla con la luna, preguntándole a dónde ha ido Aleida, y si piensa en ella, si la recuerda como ella lo hace. A los 15 se comienza a preguntar qué pasaría si algún día se encontraran, si la reconocería, o si simplemente pasaría de largo.

Tiene buena salud, no hace ejercicio con regularidad, ni tiene una buena alimentación, pero es joven y tiene un cuerpo resistente.

Eva tiene una aparente buena relación con su núcleo familiar, no comunica nada, ni ellos comunican nada hacia ella. Desde la partida de Aleida, Eva comenzó a aislarse, y expresarse por medio del arte gracias a la relación con Josephine, de la que también se aisló los últimos dos años, sin alguna razón, solo dejó de hablarle a toda su familia, y a mantener las conversaciones meramente necesarias con sus padres.

El padre de Eva acaba de separarse de su madre, y ha tenido constantes enfrentamientos con él ya que afirma constantemente que su madre es una ignorante, y solo se abre para defenderla, a pesar de que la relación con su padre es un poco más abierta y cercana.

A Eva no le gusta bañarse con agua caliente, solo le gusta el agua fría.

Eva (4 años de edad)

Cabello castaño largo hasta la cintura, piel clara aceitunada, ojos grandes café claro, cejas y pestañas pobladas, cabeza redonda con cachetes grandes. Uñas cortas sin maquillar. Overol de pantalón bota recta, y camiseta blanca más grande que su tamaño y muchas hebillas en el cabello, contextura media de una niña de 4 años (16-20kg) 1m de estatura aproximada.

Eva (17 Años de edad)

Cabello castaño pixie corto, piel aceitunada clara, ojos café claro, ausentes e inexpresivos. 3 zarcillos en cada oreja en diferentes lugares. Altura media de 160cm, contextura media. Su estructura oseofacial es cuadrada, mandíbula cuadrada, cachetes cortos, nariz aguileña y labios grandes y blanquecinos, deshidratados. Su cuello es corto, sus dientes alineados, blancos. Piernas gruesas, aspecto general torpe, delgado pero robusto, nada esbelto, y su ropa nada sofisticada.

Reina

La madre de Eva, es una mujer con una personalidad y carácter fuerte, trabajó desde los 13 años al mismo tiempo que comenzó a fumar cigarrillos; es la mayor de 5 hermanas y creció en Medellín en un hogar humilde, pero creció en Barranquilla en un pequeño barrio llamado Soledad, donde formó las mejores amistades de su vida. Su padre, piloto de la aerolínea más importante del país, los abandonó cuando su hermana menor tenía solo 3 meses, por lo que la familia tuvo que salir adelante con el cultivo de yuca. La madre de Reina y abuela de Eva, vende su casita en el barrio y compra una tierrita donde comienza a producir con el resto de sus hijas, pero en ese entonces, ya con 15 años y a punto de terminar el bachillerato decide comenzar a trabajar para un almacén de electrodomésticos.

Viviendo cerca de una Zona Roja, la familia vive de cerca la consecuencia del impacto del tráfico de drogas, las organizaciones criminales que delinquen en el territorio: el ciclo de violencia que ha caracterizado la historia colombiana, que comienza a perpetuarse en la segunda mitad del siglo XX.

La madre de Reina decide dejar el campo, donde han estado intentando seducir a sus niñas y su hijo con dinero y trabajo como mulas. Ahorra y vende la tierra a la mitad de lo que la compró y viaja con sus 4 hijas y su niño en 2 sillas de bus y una sola maleta, dejando 14 años viviendo en el departamento del Atlántico para volver a enfrentarse a su familia en la Ciudad de Medellín, a quienes con dificultad apenas había podido escribirles.

Josephine

Josephine es una mujer fuerte, dulce, sin rencor en su corazón, con una capacidad para perdonar inquebrantable, confía en las personas, no juzga ni hace mal a nadie. Es católica, profundamente católica, y hace una oración en cada comida, recitando las buenas enseñanzas de Dios que debe compartir aplicándolas a su vida. Siempre amó la fotografía, pero no fue hasta que se posicionaron en Medellín hasta que compró una cámara análoga de segunda, y empezó a aprender empíricamente la fotografía, pegando y llenando las paredes de su casa

de historias por medio de la fotografía. Dedicó sus últimos años a aprender pintura, gimnasia, atletismo.

Es una abuela amable, alegre, simpática y atrevida, extravagante al hablar, valiente, divertida y dócil sin ser imbécil ni insolente, muy inteligente a pesar de que solo cursó la escuela hasta 5to de primaria.

Josephine 60 Años (Y Recuerdo De Eva)

Mujer de piel rosa claro aceitunado, con mucho rubor (maquillado y redondo) en sus mejillas, sus ojos están cubiertos por arrugas y manchas causadas por la edad, sus uñas están pintadas de rojo. La edad y las sonrisas han marcado sus líneas de expresión con finas arrugas alrededor de los ojos y de la boca. Cabellos blancos rubios, labial rojo y peinado con hebillas blancas. Falda hasta la rodilla plana, camisa y saco azul exterior, emulando disfraz de Mary Poppins.

Sus ojos son verdes, un poco apagados y cerrados, por el exceso de párpados pero muy despiertos e intensos, a veces soñadores, a veces turbios. Nariz grande, y labios finos, cuello corto y dientes alineados. Manos y brazos fuertes.

Aspecto general atlético, ligero, deportivo y joven, viejo pero sano.

Josephine (82 Años)

Mujer de piel blanca, muy pálida con zonas rojizas y verdosas con manchas, y más arrugas causadas por la vejez, muchas de sus venas han brotado en el cuello y brazos.

Sus ojos verdes han perdido la intensidad y apenas puede sostenerlos abiertos, le dificulta cerrar sus labios por lo que siempre están entreabiertos y secos. Sus cabellos grises están secos y descuidados, desordenados y ásperos, su aspecto general es delgado y torpe a causa de la enfermedad.

Espacios

Barrio cabañas

Barrio situado en la falda de una montaña, inclinado, calles angostas, largas e inclinadas. Las casas están construidas una justo al lado de la otra sin espacios en medio, algunas acabadas, otras en primera obra. El paisaje del barrio está corrompido por los cables, las motos y la basura que se acumula en las esquinas sin recolectar. Algunas casas son de colores, otras no tienen color en su fachada.

Cuarto de Eva

Eva tiene un cuarto amplio, lo suficiente para tener una cama individual, un nochero, un espejo de pared, un escritorio pequeño con un bastidor, un closet, y un ventanal grande.

Su cama nunca está tendida o no por completo, el tendido negro tiene un diseño boreal de la noche impreso. Las paredes son blancas, su cama es blanca, su escritorio es blanco, pero el desorden, carteles y pintura, ocultan todo el blanco. Sobre la cama de Eva hay ropa que estuvo doblada y ahora está caída y desorganizada, ropa del día de ayer, un pantalón negro al revés con la correa aun puesta, y su bustier negro de encaje.

En la pared tras su cama hay un cuadro de corcho con recortes y dibujos. Hay cuadernos, libretas, libros y revistas por toda la habitación, dibujos, bocetos, acuarelas terminadas y sin terminar por todo el escritorio, lo que pintan son desnudos, retratos de la luna, la noche y la ciudad.

Hay un par de fotos enmarcadas, una junto a su abuela, otra junto a sus padres y hermanos. Tiene un canasto con una cámara réflex y una análoga.

Casa Josephine

“Ayer estuve en su casa. Las paredes se sentían vivas, tan vivas como ella, cómo si todavía estuviese ahí haciendo sus maromas y pintando las paredes, contándoles sus secretos, sus historias.”

Guion Ficciones

La casa de la abuela es grande, ya no habita nadie, tiene 3 habitaciones vacías grandes cada una con dos camas, cortinas y tendidos viejos, bordados, coloridos y empolvados. Un cuarto, el principal, tiene un pequeño baño, todos los muebles son viejos, como de otra época, casi en buen estado.

Las escaleras al segundo piso tienen la pared llena de cuadros y fotografías, la sala principal tiene muebles tapados con sábanas, sus paredes están llenas de relojes, las estanterías están llenas de platos e imágenes religiosas: Una virgen, el corazón de Jesús, un velador, unas flores, una oración enmarcada, un cenicero junto a una imagen de Jesús crucificado, la última cena, y una fotografía de sus hijas emulando la última cena.

Entre las fotografías que enmarcan las paredes, hay una con las fotografías de cada una de sus 4 hijas, todas con sus esposos el día de sus matrimonios, y otra grande de ella, su esposo, sus hijos y todos sus nietos.

Las paredes de la casa no son blancas, algunas son color durazno claro, otro amarillo pastel, en un cuarto hay un papel tapiz sutil rosa con blanco, un librero, un bastidor viejo y usado,

muchos checheres, desorden, cajas, muebles uno sobre otro, y cubetas, frascos, y herramientas de revelado de fotografía análoga.

Espacios oníricos

Los espacios oníricos tendrán texturas y colores boreales, grabaciones de la extensión de la acuarela, del teñido boreal, collages de fotografía animada de fondo, y en el último segmento animado, técnica de rotoscopado en todo el cuadro, los fondos serán la rotoscopia del material de archivo base de la animación.

5.2.1.2 Acción dramática por escenas

El cortometraje cuenta con 30 escenas, divididas en 12 secuencias narrativas, en las que se trazó la metodología del viaje del héroe, identificando personajes como el antagonista, el mentor, y diferentes momentos narrativos.

ACCIÓN DRAMÁTICA POR SECUENCIAS

I: Cómo está el personaje inicialmente, qué quiere o qué pretende, además, rasgos que tengan relevancia narrativa de la atmósfera, lugar, o atuendo, props, arte.

N: El personaje que hace para lograr lo que quiere, o qué le impide lograr lo que quiere.

C: Climax o detonante, al final, cómo o qué cambia, factor que hace que el personaje cambie.

D: Cómo queda el personaje o situación.

SECUENCIA I: El mundo ordinario (1-5)

Relación de Josephine con su familia

I: Josephine graba a su familia para conservar recuerdos.

N: Josephine es consciente de la mala relación que tiene con su familia.

C: Josephine tiene una buena relación con su nieta cuando es más joven.

D: Josephine tiene un recuerdo relevante con su nieta.

1 EXT. ARENERO. PARQUE. DÍA. (FB) 2003

I: Sebastián y Daniel juegan canicas en un parque, mientras Eva los ve a lo lejos.

N: Eva no juega con Daniel y sebas, se esconde tras un árbol.

C: Eva ve acercarse la cámara, hace un puchero.

D: Eva llora.

2 INT. OFICINA. TALLER DE ZAPATOS. DÍA (FB) 2003

I: Ramón está siendo grabado.

N: Ramón se molesta.

C: Ramón ve que la cámara no deja de grabar y se sienta.

D: Ramón estalla y manotea en el aire pidiendo que se salga.

3 INT. CAMA. HABITACIÓN PADRES. CASA EVA. DÍA (FB) 2003

I: Claudia se pone una candonga mientras escucha televisión viendo a la ventana.

N: Claudia ve que la están grabando y se termina de poner rápido la otra candonga.

C: Claudia se tapa con una de sus manos y con la otra coge su bolso.

D: Claudia sale de la habitación huyendo de la mirada de la cámara.

4 INT. HABITACIÓN PADRES. CASA EVA. DÍA(FB) 2003

I: Josephine pone su cámara en grabación sobre un trípode y se graba a si misma.

N: Josephine sale, y vuelve a entrar a cuadro seguida por Eva y comienzan a bailar. Eva se equivoca en el baile.

C: Josephine y eva se ríen juntas de su equivocación.

D: Comienzan de nuevo.

5 INT. ESCRITORIO DESPACHO. casa JOSEPHINE. DÍA. (fb) 2014

I: Josephine mira un álbum de fotos familiar.

N: Las fotos muestran los conflictos familiares.

C: Josephine acaricia la foto con Eva.

D: Josephine cierra el álbum de fotos.

SECUENCIA II: La llamada a la aventura (6 y 7)

Eva recuerda que cuando era niña descubrió la vejez de su abuela y lo aceptó.

I: Eva recuerda a su abuela, cuando Eva era una niña.

N: Eva(4) se percata de las arrugas de Josephine.

C: Eva acaricia las arrugas de Josephine.

D: Eva acepta la vejez de Josephine, y reinicia el juego tirando las pinturas al aire.

6 INT. HABITACIÓN EVA. CASA EVA. DÍA 2015

I: Eva quiere recordar a su abuela

N: Eva se da cuenta de que su abuela esta vieja.

C: Eva salpica las pinturas. Eva y su abuela se ríen en medio del juego.

D: Eva despierta del sueño.

7 INT. HABITACIÓN EVA. CASA EVA. DÍA (f.f.) 2015

I: Eva y Josephine se maquillan a sí mismas de azul en la habitación.

N: Eva mira sorprendida a su abuela del resultado y toma las pinturas. Eva tira y salpica las pinturas al aire.

C: La pintura cae sobre Eva y su abuela y se ríen. Eva observa y pone sus manos sobre los ojos y las arrugas de su abuela acariciándolas.

D: La abuela toma las manos de Eva con las suyas, las une y les da un beso.

SECUENCIA III: Rechazo del llamado (8)

Eva trae al mundo real el recuerdo de su abuela, y el mundo real la despierta.

I: Eva despierta y recuerda a su joven abuela acostada junto a ella.

N: El celular vuelve a sonar. C: Eva voltea para poner en silencio el celular.

D: Cuando regresa su abuela ya no está junto a ella.

8 INT. HABITACIÓN eva. casa eva. DÍA 2015

I: Eva despierta en su cama, ignora las llamadas en su celular.

N: Eva abraza a la imagen de su abuela a su lado. El celular vuelve a sonar, y esta vez vuelve la mirada para tomarlo, la abuela toma su mano.

C: Cuando Eva vuelve la mirada su abuela ya no esta, se encuentra sola

D: Eva se levanta y escucha la nota de voz de su madre.

SECUENCIA IV: Rechazo del llamado (9-16)

SECUENCIA PARALELA: Eva se siente morir, Josephine se siente renacer.

* Eva se siente marchitar mientras se lava.

I: Eva se limpia el rostro y mete a la bañera.

N: Eva siente el marchitarse de las flores en su cuerpo.

C: Eva entra en un sueño en el que las flores (la idea de la vejez, la muerte, el tiempo) la abrazan.

D: Eva se aleja, se desvanece en la oscuridad de su sueño.

* El cuerpo de Josephine hace metamorfosis de la muerte a la vida.

I: El cuerpo de Josephine es preparado para el ataúd.

N: El cuerpo de Josephine se torna azul (metáfora del descubrir de la vejez).

C: Josephine retorna a los colores de sus años más lúcidos.

D: Josephine abre los ojos y sonrío.

9 INT. BAÑO Eva. CASA EVA. DÍA. 2015

I: Eva abre la llave de la bañera, se contempla seria frente al espejo.

N: Eva siente el marchitar de las flores en su cuerpo.

C: Eva se entristece, se confunde.

D: Eva se limpia el rostro.

10 INT. LAVABOS. MORGUE. DÍA.

I: El cuerpo inerte de Josephine es rellenado con algodón.

N: El cuerpo de Josephine es preparado para el ataúd.

C: Josephine hace metamorfosis a su edad más lúcida.

D: Josephine despierta.

11 INT. BAÑO EVA. CASA. EVA DÍA.

I: Eva entra en la bañera y lava sus pies, el agua está corriendo llenando la bañera.

N: Eva siente el marchitar de las flores en su cuerpo.

C: Eva se confunde, se entristece, el agua sigue corriendo.

D: Eva limpia sus pies.

12 INT. LAVABOS. MORGUE. DÍA.

I: Los pies y piernas de Josephine son aseados con una esponja con fuerza en la morgue.

N: El cuerpo de Josephine es tirado sobre una reja desnudo.

C: El cuerpo de Josephine es lavado con una manguera de lluvia.

D: Josephine está limpia para ser vestida.

13 INT. BAÑO EVA. CASA EVA. DÍA

I: Eva observa sus brazos sobre el agua, el agua sigue fluyendo.

N: Eva detiene el agua, se siente marchita.

C: Eva se entristece, el agua está estancada.

D: Eva mira sus manos.

14 INT. LAVABOS. MORGUE. DÍA.

I: Josephine es cepillada y maquillada en la morgue.

N: Su cabello y maquillaje se torna azul.

C: Josephine hace metamorfosis y vuelve a los colores característicos de los 60 años de Josephine.

D: Josephine abre los ojos en el ataúd y sonrío.

15 INT. BAÑERA EVA. BAÑO EVA. DÍA.

I: Eva lleva algunas orquídeas al agua.

N: Eva acaricia los pétalos de las orquídeas, algunos pétalos se desprenden, caen sobre el agua. Eva se siente marchitarse.

C: Eva se sumerge en la bañera, entra en su sueño dónde las flores marchitas la abrazan.

D: Eva se deja ir, y se aleja más y más hasta perderse en la oscuridad de su mente.

16 INT. MORGUE. DÍA.

I: El cuerpo de Josephine está en la morgue.

N: El cuerpo de Josephine es aseado y preparado para el ataúd.

C: Josephine(80s) se transforma en Josephine(60s)

D: Josephine abre los ojos dentro del ataúd y sonrío.

SECUENCIA V: Encuentro con el maestro (17)

Eva entra al plano liminal y accede a seguir a su abuela.

I: Eva va a vestirse.

N: Eva toca una peluca que se encuentra y su abuela aparece en la habitación.

C: Eva es invitada a pasar un último día con su abuela.

D: Eva acepta que puede ver a su abuela y accede a pasar el día con ella.

17 INT. CUARTO. EVA. DÍA.

I: Eva entra a su cuarto a vestirse, se dirige al closet y ve que hay una peluca en su closet.

N: Eva toca la peluca. La abuela Josephine aparece desordenando las cosas de Eva, eva se asombra de su presencia.

C: Eva no cuestiona la presencia de Josephine, quien encuentra un disfraz para Eva.

D: Eva accede a ponerse el disfraz que sacó la abuela

SECUENCIA VI: Cruce del primer umbral (18)

Configuraciones del plano liminal, las demás personas no pueden ver a Josephine, solo Eva.

I: Eva está en el plano liminal, sin percatarse de que hay alguna diferencia entre el plano físico y este.

N: Eva habla con Josephine, las demás personas se quedan mirándola.

C: Eva está sola en el plano físico, solo ella puede ver a Josephine.

D: Eva ignora la presencia y mirada de los demás.

18 INT. BARRAS. VAGÓN METRO. DÍA.

I: Eva va en un vagón de metro junto a Josephine disfrazadas.

N: Eva no se da cuenta de que las demás personas no pueden ver a su abuela.

C: Eva ve a su abuela montarse en los tubos del vagón y cuestiona sobre su vestido.

D: Eva le responde a su abuela sin darse cuenta que las demás personas la están viendo hablar sola.

SECUENCIA VII: Pruebas, aliados, enemigos (19)

Eva piensa en su abuela a través de las cosas materiales.

I: Eva piensa en su abuela a través de su casa.

N: Eva recorre lugares en su mente de esa casa, pero está vacía.

C: Eva no encuentra a su abuela.

D: Eva toma algo y a pesar de que está sola, cuida que nadie la vea.

19 INT. CASA JOSEPHINE. DÍA.

I: Eva piensa su abuela y en cómo la representaban sus cosas.

N: Eva (4) recorre la casa vacía de su abuela.

C: Eva no encuentra a su abuela. D: Eva se lleva unos pinceles cuidando que nadie la vea.

SECUENCIA VIII: Pruebas, aliados, enemigos (20 y 21)

Interacción de los dos planos liminal y físico.

I: Eva se dirige al salón de clases.

N: Eva ve como las personas atraviesan a su abuela, se cae la pestaña del disfraz.

C: Eva lo ignora.

D: Eva sigue su camino.

20 EXT. ESCALERAS. ESTACIÓN.. DÍA.

I: Eva baja las escaleras de la estación del metro.

N: Eva se detiene en medio de las escaleras, ve a su abuela que al cielo, mientras la multitud atraviesa su imagen..

C: Eva mira al cielo, ve las copas de los árboles, recuerda algunas palabras de su abuela.

D: Son ríe.

21 EXT. CORREDOR. UNIVERSIDAD. DÍA.

I: Eva camina por un corredor dentro de la universidad hacia su salón de clase.

N: se le caen las pestañas postizas que llevaba bajo el ojo.

C: Se disgusta.

D: Sigue caminando, la pintura se le queda viendo.

SECUENCIA IX: Acercamiento (22 y 23)

Eva evita el enfrentamiento con el funeral de la abuela, mientras se enfrenta con diferentes ideas sobre la muerte y la ausencia.

I: Eva entra a clase.

N: Eva escucha los pitch de sus compañeros.

C: Eva interpreta y analiza por medio del sueño y los recuerdos.

D: Eva sigue su camino.

22. INT. SALÓN DE CLASE. UNIVERSIDAD. DÍA.

I: Eva llega al salón de clase y abre la puerta.

N: Eva escucha el pitch sobre la mujer que huye.

C: Eva se aflige.

D: Eva tiene un sueño en medio de la clase sobre la situación de la mujer que huye.

23 INT/EXT. SALON DE CLASE/JARDÍN. UNIVERSIDAD. DÍA.

I: Eva despierta de su sueño.

N: Llega un mensaje a su celular, no lo responde y busca a su abuela alrededor, no está.

C: Eva entristece, pero ve a su abuela en el jardín mientras pasa el siguiente compañero a hacer pitch. Recuerda los restos que encontró con el pitch del siguiente compañero.

D: Eva regresa a ver los mensajes en su celular y al volver la vista al jardín ya no está su abuela, entristece. Cuenta su recuerdo a Mapa.

SECUENCIA X: Prueba suprema (24 a la 27)

Eva va a buscar a su abuela a su casa, y ve lo distanciada que estuvo los últimos años con Josephine, y reflexiona sobre la eutanasia de Josephine.

I: Eva va a la casa de su abuela.

N: Eva ve un carro de mudanzas frente a la casa de su abuela.

C: Eva puede ver flash backs de su abuela a través de los objetos que recogen los hombres de la mudanza.

D: Eva intenta detenerlos.

SECUENCIA XI: Recompensa/ Camino de vuelta (28)

Eva entiende el significado de la muerte.

I: Eva acompaña últimos momentos Josephine

N: Josephine explica a Eva que la muerte está en todos lados al igual que la vida.

C: Josephine indica a Eva que se debe ir y continuar con su vida, tras su muerte.

D: Josephine indica a Eva cómo puede volver a encontrarla.

28 CLIP: EXT. VARIOS LUGARES. PARQUE ATARDECER/NOCHE I: Eva habla con su abuela sobre su partida. N: Josephine habla con Eva sobre la vida. C: Josephine habla con Eva sobre el tiempo. D: Josephine invita a Eva a encontrarse con ella.

SECUENCIA XII: Resurrección y regreso (24)

SECUENCIA PARALELA: Eva se prepara para la partida.

I: Eva regresa con Josephine a casa.

N: Eva prepara el cuarto con Josephine

C: Eva aprende cómo puede volver a encontrarla.

D: Eva está sola en la habitación.

* El Ataúd de Josephine es llevado al horno de cremación.

I: Cuatro hombres levantan juntos un ataúd.

N: Josephine es llevada al horno de cremación.
C: Personas caminan tras el ataúd.
D: El ataúd es puesto en el horno.

29 INT. CUARTO EVA. NOCHE. I: Eva apaga la luz, Josephine abre las cortinas del cuarto de Eva.

N: Eva se prepara para dormir mientras que su abuela le indica cómo encontrarla.
C: Josephine deja pasar la luna y la brisa.
D: Eva y Josephine se acurrucan juntas en la cama de Eva.

30 INT. SALA DE VELACIÓN. NOCHE.

I: Cuatro hombres levantan juntos un ataúd.
N: Josephine es llevada al horno de cremación.
C: Muchas personas caminan tras el ataúd.
D: El ataúd es puesto en el horno.

31 INT. CUARTO EVA. NOCHE.

I: Eva apaga la luz, Josephine abre las cortinas del cuarto de Eva.
N: Eva se prepara para dormir mientras que su abuela le indica cómo encontrarla.
C: Josephine deja pasar la luna y la brisa.
D: Eva y Josephine se acurrucan juntas en la cama de Eva.

32 INT. SALA DE VELACIÓN. NOCHE.

I: Cuatro hombres levantan juntos un ataúd.
N: Josephine es llevada al horno de cremación.
C: Muchas personas caminan tras el ataúd.
D: El ataúd es puesto en el horno.

33. INT. CUARTO DE EVA. NOCHE.

I: Eva apaga la luz, Josephine abre las cortinas del cuarto de Eva.
N: Eva se prepara para dormir mientras que su abuela le indica cómo encontrarla.
C: Josephine deja pasar la luna y la brisa.
D: Eva y Josephine se acurrucan juntas en la cama de Eva.

5.2.1.3 Guion secuenciado y dialogado

FICCIONES

GUION DE CORTOMETRAJE

Manuela Velásquez Arteaga

1 EXT. ARENERO. PARQUE. DÍA. (FB) 2003

EMPIEZA MÚSICA COLOMBIANA AÑOS 40

FORMATO DE CÁMARA DE VÍDEO CASERO, SIN ESTABILIDAD.

La luz se filtra a través de las copas de los árboles hacia un arenero de una cancha de fútbol, SEBASTIAN (11) y DANIEL (8) de tez clara, cabello corto y contextura delgada, juegan canicas en cuclillas, EVA(4) de piel clara con un lunar en su mejilla izquierda, cabello castaño largo, se esconde tras un árbol mirando a los niños, triste con la mirada baja, mira a la cámara, hace pucheros y llora.

LA IMAGEN SE CONGELA, ULTIMO FOTOGRAMA COMO FOTOGRAFÍA.

2 INT. OFICINA. TALLER DE ZAPATOS. DÍA (FB) 2003

FORMATO DE CÁMARA DE VÍDEO CASERO, SIN ESTABILIDAD.

RAMÓN (34) ; piel clara, cabello y barba desordenada, dibuja el diseño de una zapatilla sobre una horma de calzado ya enmascarada con cinta, está de pie junto a su escritorio, levanta el rostro hacia la cámara, voltea los ojos y hace una mueca con su boca en desacuerdo, sigue dibujando, vuelve a ver a quien lo graba, y al mismo tiempo toma asiento; Ramón se pasa la mano derecha por la frente en señal de mal humor y mira con desagrado la cámara y manotea en el aire pidiendo que se salga.

LA IMAGEN SE CONGELA, ÚLTIMO FOTOGRAMA COMO FOTOGRAFÍA.

3 INT. CAMA. HABITACIÓN PADRES. CASA EVA. DÍA (FB) 2003

FORMATO DE CÁMARA DE VÍDEO CASERO, SIN ESTABILIDAD.

Sentada sobre su cama CLAUDIA (34) muy maquillada, se está poniendo una candonga que le hace falta, el televisor está encendido pero su mirada se dirige al ventanal a su derecha, voltea y ve la cámara y veloz, termina de ponerse la candonga y se encoge tapándose con una de sus manos y con la otra coge su bolso, se tapa y sale de la habitación, al fondo hay un ventanal grande con cortinas blancas y azules por donde entra mucha luz.

LA IMAGEN SE CONGELA, ÚLTIMO FOTOGRAMA COMO FOTOGRAFÍA.

4 INT. HABITACIÓN PADRES. CASA EVA. DÍA (FB) 2003

FORMATO DE CÁMARA DE VÍDEO CASERO, SIN ESTABILIDAD.

JOSEPHINE (63) cabellos grises y negros, contextura gruesa pero atlética, ojos, labios maquillados; desenfocada, opera el lente e intenta enfocarse, vemos el detalle de su vestido azul de botones y cuello, mira directamente a la cámara revisando que esté bien enfocada, se aleja y se acerca para comprobarlo, da unos pasos hasta atrás para verse completa y sale de cuadro, hay un ventanal grande con cortinas azules y blancas, Eva(4) entra bailando con el mismo cabello recogido de la abuela, y un vestido azul con una camisa por debajo emulando al de su abuela sin quitarle la mirada, va a pasos lentos con Josephine adelante, coordinadas, hacen un par de movimientos coordinados más, y Eva se equivoca e intenta volverse a poner al día con los pasos, se ríen mirándose la una a la otra, y retoman la coreografía.
LA IMAGEN SE CONGELA, ÚLTIMO FOTOGRAMA COMO FOTOGRAFÍA.

5 INT. ESCRITORIO DESPACHO. CASA JOSEPHINE. DÍA. (FB) 2014

Un libro de fotos familiar está abierto sobre una mesa, es sujetado por un par de manos con manchas, arrugas, vía intravenosa y uñas pintadas de azul ultra mar, hay una botella de agua a medio tomar y una cajita de pastillas con cada día de la semana, el miércoles está vacío y abierto, en el álbum de fotos se aprecian fotografías en diferentes formatos (los fotogramas de secuencias anteriores): Eva haciendo un puchero, Ramón enojado mientras hace zapatos, Emilsen tapándose con un bolso, un ventanal, Eva y Josephine juntas bailando, las manos cierran el álbum suavemente, la pasta está quebrada, es viejo, está maltratado.
FINALIZA MÚSICA.

6 INT. HABITACIÓN EVA. CASA EVA. DÍA 2015

En un cuarto grande; con materiales de arte y pinturas desordenadas, EVA (17) piel clara, ojos grandes, lunar en su mejilla izquierda, cabello corto azulado, tiene un tatuaje en la nuca de la luna, está acostada, tiene los ojos cerrados. Tiene el maquillaje del día anterior deteriorado marcando sus ojeras más profundas. Eva está acostada en su cama, el ventanal deja pasar débiles rayos de luz...

7 INT. HABITACIÓN EVA. CASA EVA. DÍA (F.B. 2003) 2015

RALENTI

...La abuela Josephine(63) arrodillada junto al ventanal. Josephine Maquilla sus propios ojos de azul, mirándose en un pequeño espejo: hay maquillaje de ojos, pintucaritas, colorantes corporales, y otros materiales de arte alrededor, Las manos de Josephine están pintadas con visos de azul y tiene un vestido azul de cuello y botones.

EVA(17) (V.O)

(Triste, lento, con pausas)

Cuando tenía 4 años, tenía la estúpida idea de que las personas podían vivir 1000 años...

Eva(4) que usa camión azul y medias calentadoras, maquillada solo en los brazos con pintura húmeda, arrodillada en el suelo emulando los movimientos de Josephine con otro pequeño espejo en su mano, Josephine se acerca, pinta el rostro de Eva como el de ella, solo las mejillas y los ojos. Eva mira con ojos como platos, admira a Josephine.

EVA (17) (V.O)

...A esa edad no existe el tiempo, no lo sientes, crees que los momentos que vives pueden repetirse una y otra vez; cómo cada sábado cuando visitaba a mi abuela y a mis primos, cómo la luna sale cuando empieza la penumbra.

Las manos de Eva toman un tarro pequeño de pintura con cada mano. Eva mira a Josephine, alegre. Josephine mira a Eva. Las manos de Eva tiran las pinturas hacia arriba salpicando al aire. La pintura cae sobre la ropa de ambas, y el suelo. Eva se pone de pie, salta y se ríe al igual que Josephine, alrededor de las pinturas.

EVA (17) (V.O)

Cuando tienes esa edad todos piensan que no tienes miedos, que son solo sensaciones o pesadillas pasajeras, que posiblemente no recordarás al crecer...

Eva (17) abre un poco los ojos y los cierra. Josephine(63) está dando vueltas a Eva(4) en el aire sujetándola del torso. Los pies descalzos de Eva tocan el piso frente a los pies en medias veladas de Josephine. Eva mira con asombro y ternura a Josephine quien se ve reflejada en sus ojos: El cabello de Eva (4) de tiene las puntas húmedas de pintura azul. Josephine sonríe a su Eva que también se refleja en sus ojos; ambas tienen pintura azul en sus parpados, pestañas y mejillas.

EVA (17) (V.O)

... Pero yo recuerdo muy bien, cada abrazo, cada mirada, cada vez me alentó a ponerme de pie cuando no podía seguir el ritmo de los juegos de mis hermanos...

Eva pone sus manos sobre los ojos de Josephine quien cierra a la vez sus parpados, acaricia suavemente su rostro sobre la textura de las arrugas.

ANIMACIÓN ROTOSCOPIA/COLLAGE: Se abren estrellas de capullos de flores, pintando un cielo nocturno brillante al rededor del rostro de Josephine, y se marchitan, enmarcando con orquídeas en papel de periódico viejo y naranja. Los ojos de Eva ven a su abuela con brillo, sonriendo.

EVA (17) (V.O)

...Cuándo noté que el tiempo qué pasaba junto a ella, era distinto, sentí por primera vez un profundo dolor, que a esa edad, nunca pude explicar.

Josephine (62) pone sus manos con manchas, uñas azul ultra mar, arrugadas, sobre las pequeñas manos de Eva y las une y las cubre con las suyas haciendo oración y les da un beso.

8 INT. HABITACIÓN EVA. CASA EVA. DÍA 2015 Eva

(17) abre los ojos sin expresión en su rostro.

SUENA VIBRACIÓN DE CELULAR.

Eva sigue quieta en la misma posición, se estira un poco y se acuesta de lado abrazando más fuerte con las piernas el tendido de la cama. Josephine (62) sonr e acostada frente a Eva que abre los ojos: La luz se filtra a través de la ventana, partículas de polvo se mueven en el aire.

SONIDO CELULAR VIBRANDO.

Eva (17) se abraza fuerte a Josephine(63), Cuadernos, libretas y libros de dibujo y materiales de arte desordenados por toda la habitación, algunos sketches de mujeres desnudas, y pinturas de la luna, y la ciudad, Eva vuelve la mirada para ver el celular que dejó de vibrar. La mano de Josephine(63) toma la suya. Eva gira de regreso el cuerpo acurrucándose junto a ella, la cama está vacía, se encuentra sola, se acurruca de nuevo, respira hondo, se sienta al borde de su cama dando la espalda al ventanal, vibra el celular en su nochero de nuevo, las manos de Eva lo toman y revisa las llamadas aún sentada, Eva reproduce una nota de voz en el chat de su madre, Eva sentada al borde de su cama dando la espalda al ventanal, con la mano con su celular sobre las rodillas y espalda encorvada, escucha la nota de voz...

MADRE DE EVA (V.O)

(Con prisa)

Oiga le dejé la ropa lista en el primer gancho del closet para que se venga a la misa a las 4 porque la velación es a las 6 de la tarde. Mucho ojo Eva, aquí la vamos a estar esperando, vengase después de clase por favor.

(Para, respira hondo, voz suave)

Vea Eva, le voy a pedir que sea muy puntual, sí? No vaya a dejar esperando a su abuelita.

...Eva en medio de su cuarto tira el celular a su lado en la cama.

9 INT. BAÑO EVA. CASA EVA. DÍA. 2015

Eva gira la perilla de la bañera, el baño está sucio y desordenado, no sale agua, gira al sentido contrario, lentamente, sin energía, hasta que comienza a salir el agua lentamente, quita la mano un momento y vuelve a girarla y sale con más fuerza, toallas mal dobladas, Un canasto con orquídeas, muchas de ellas marchitas y jabones. Eva se mira al espejo, quita su camiseta negra y se mira desnuda en el espejo de nuevo, se corre el cabello tras las orejas sosteniendo la mirada a su rostro, abre el lavamanos y lleva agua con sus manos a su rostro y cuello. Se desliza una gota por su mandíbula, cae a su hombro hasta su brazo y se pierde en la piel. Eva se pasa una peinilla por sus hebras de cabello azul desteñido, Eva abre la boca para limpiar sus dientes con seda dental, y mientras se mira y revisa y limpia sus fosas nasales.

SONIDOS AGUDOS DE CADA ACCIÓN.

10 INT. LAVABOS. MORGUE. DÍA.

ROTOSCOPIA DE PERSONAJE: El rostro inerte de Josephine (76) ojeras oscuras, cabellos blancos, pestañas y cejas escasas, a través de sus fosas nasales con unas largas tijeras que meten con fuerza una gran cantidad de algodón.

11 INT. BAÑO EVA. CASA EVA. DÍA.

La mano de Eva acaricia su brazo y se sujeta con fuerza de sí misma, piel erizada. Sus pies descalzos caminan dos pasos, Eva mete un pie y luego otro a la bañera, Pies de Eva en la bañera; el agua algún no está llena. Eva sentada en la bañera con las manos sobre sus pies, rodillas juntas. Eva se pasa una esponja sobre la palma sucia de su pie, lleno del polvo del piso, y sobre los dedos estrega con sus propias manos.

12 INT. LAVABOS. MORGUE. DÍA.

ROTOSCOPIA DE PERSONAJE: Los pies de Josephine (76) son aseados con una esponja con fuerza; unas manos con guantes azules manchados de químicos dan masaje a los pies y las piernas. Un hombre con un overol tira el

cuerpo sobre una reja donde se limpia con una manguera de lluvia.

13 INT. BAÑO EVA. CASA EVA. DÍA

Manos de Eva abiertas sobre el agua, ahora llena la bañera, ya no fluye el agua. Ojos de Eva abiertos, pestañas húmedas, mirada triste. Eva se desliza sus manos por sus brazos hasta su cuello, y su mandíbula.

14 INT. LAVABOS. MORGUE. DÍA.

ROTOSCOPIA DE PERSONAJE: Las manos con guantes acarician la mandíbula inerte de Josephine, enderezan su cabeza y organizan un poco su cabello, El cabello es cepillado lentamente, su cabello comienza a cambiar de un tono blanco grisáceo, a tonos azules y luego grisáceo oscuro, Sus párpados son maquillados en tonos marrones que se vuelven rojizos, Sus pestañas crecen y sus arrugas y varias manchas se atenúan, Las manos abren la boca, revisan y tallan sus dientes y sus labios pintados con un tono pálido que se torna naranja vivo.

15 INT. BAÑO EVA. CASA EVA. DÍA.

POV Eva mira sus rodillas sobre el agua, luego las orquídeas, Eva toma varias de las orquídeas y comienza a acariciar sus pétalos, Eva deja caer un par de flores sobre el agua, formando ondas en el agua, Eva pone una última flor a flotar entre sus rodillas. Los labios relajados de Eva se cierran, se tensan y forman una mueca de dolor evitando el llanto, Estira su cabeza hacia atrás, estirando su cuello y cierra los ojos, lleva las manos hacia sus rodillas y regresa su cabeza sobre las rodillas semisumergidas en la bañera, sus manos bajan sujetándose entre ellas cada vez más fuerte, hundiendo sus dedos en sus músculos, las orquídeas frente a ella.

ANIMACIÓN ROTOSCOPIA/COLLAGE: Eva se sumerge en la bañera, su cabello comienza a flotar a medida que se va sumergiendo y la bañera se va desvaneciendo, Más orquídeas la rodean acompañándola y abrazándola, envolviéndola, La más grande la abraza con sus pétalos, Eva se va soltando poco a poco de su

posición, con los ojos cerrados, hasta que se deja hundir y se aleja más y más.

16 INT. MORGUE. DÍA.

El cuerpo de Josephine está en el ataúd, tiene tapa abierta, abre los ojos y sonríe.

17 INT. CUARTO. EVA. DÍA.

Eva camina al armario con una toalla en la cabeza, ropa interior puesta, ve el primer gancho con ropa negra, hay una peluca entre sus cosas, al tomarla voltea rápidamente.
SONIDO CIERRE DE UN CAJÓN.

ROSCOPIA DE PERSONAJE: Josephine (63) Saca y desordena ropa de un cajón, camina hacia Eva y abre por completo el closet, ignora el primer gancho y saca vestuario de personajes: el vestido que llevaba KaraHayward en Moonrise Kingdom, vestuario de Jennifer Beals en Just Dance, mientras Eva la mira aún impactada, seria pero sin sorpresa por su presencia.

JOSEPHINE (63)

(Extrañada, preguntándose)

No entiendo pues porqué los jóvenes usan tanta ropa negra hoy en día, pudiendo vestir tanto color y textura, en mis tiempos no había tanto pa escoger.

(Se detiene de sacar disfraces y elige uno, dice sacando uno de sus vestuarios del armario)

Qué tal si usas éste, como en los buenos tiempos.

Eva sonríe con tristeza. Disfraces extendidos en la cama, Josephine se sienta cerca de él y sonríe mirándola. Eva mira la peluca da una caricia, mira al suelo.

18 INT. BARRAS. VAGON METRO. DÍA.

SONIDO DE LA PARADA PRÓXIMA A LA ESTACIÓN UNIVERSIDAD.

Eva está de pie sujeta a una barra en una esquina, todos los asientos del vagón están ocupados, tiene una peluca de

cabello corto negro, una pestaña postiza bajo un ojo y ropa desorganizada.

ROTOSCOPIA DE PERSONAJE: Josephine (63) de pie junto a Eva que la mira de frente.

Varias personas miran a Eva. Eva se encuentra con la mirada de una de ellas, incómoda se abraza con el brazo que no sujeta el tubo.

EVA (17)

(Susurro)

Se te van a ver los calzones, Josephine!

JOSEPHINE (63)

(De cabeza colgada en el tubo del metro, seguridad)

Qué se vean, yo estoy orgullosa de mi vejez y mis miserias.

Eva enojada, se enternece y sonríe un poco dudando. Eva entre la multitud frente a su abuela colgada del tubo, Eva sujeta las dos manos al tubo, el vagón se detiene y se ve a través de la ventana.

SONIDO: PUERTAS SE ABREN.

Personas comienzan a salir y entrar al vagón, Josephine no está. Eva suelta el tubo. Eva se dirige a la salida del vagón.

19 INT. VARIOS LUGARES. CASA JOSEPHINE. DÍA.

Eva (4) ve directamente a la pared llena de relojes de la casa de su abuela, mira un espejo, se esconde, mira al espejo de nuevo: Pared llena de espejos, pasillo vacío, Mural a lo largo.

EVA (17) (V.O)

(Va perdiendo fuerza en la voz, se va quebrando)

Estuve en su casa. Las paredes se sentían vivas, se sentían tan vivas como ella, cómo si, como si todavía estuviera ahí, haciendo sus maromas y pintando las paredes,

contándoles sus historias. No creí, no, no sabía que todo sería así.

La mano de Eva toma los pinceles cuidando que nadie la vea, Pared llena de cuadros, pinturas, Estudio de arte.
SONIDO DE PIES CORRIENDO.

20 EXT. ESCALERAS. ESTACIÓN. DÍA.

SONIDO DEL TRÁFICO.

RALENTI, EFECTO STROBE: SOLO EVA ESTÁ ENFOCADA, LAS DEMÁS PERSONAS PASAN BARRIDAS.

Personas se quedan mirando a Eva mientras suben, Eva intenta desplazarse en medio de la multitud que la empuja, camina preocupada y le impide su bajada, mira inquieta a ambos lados, triste, abraza un poco su torso, su bolso, baja un poco más lento, se detiene en medio de las escaleras con expresión incómoda.

ROSCOPIA DE JOSEPHINE: Personas bajando, y entre ellas Josephine (63) detenida mirando arriba, las personas atraviesan el cuerpo de Josephine rompiéndola.
Eva sube la mirada al cielo e intenta sonreír, pero baja la mirada y entristece.

Las copas de los árboles dejan pasar la luz a través de sus hojas, que se mueven con el viento.
SILENCIO.

21 EXT. CORREDOR. UNIVERSIDAD. DÍA.

Eva caminando en un corredor, ya no tiene su pestaña bajo el ojo, la mano de Eva toca su parpado inferior, Eva se voltea hacia atrás. Un pie de un estudiante pisa la pestaña, se queda pegada en la suela. Eva mira las pinturas, pasa las manos por su pelo, el estudiante pasa por su lado y sigue de largo, y Eva baja la cabeza gira lentamente, da un par de pasos, se detiene otra vez, después de un momento detenida mira al rededor, se gira de nuevo, se empina y busca con la mirada, no ve a nadie, voltea de nuevo y sigue caminando adelante con la vista puesta a su espalda.

ROTOSCOPIA OBJETO: Eva está terminando el corredor, y y las pinturas se le quedan viendo negando con la cabeza en desaprobación cuando pasa.

22. INT/ EXT. SALÓN DE CLASE/JARDÍN. UNIVERSIDAD. DÍA.

SE ESCUCHAN MURMULLOS, DESORDEN.

Eva abre una puerta, el salón está lleno, junto a ella entra otro compañero, con su morral y chompa, Eva mira atrás triste buscando a Josephine, camina y levanta la vista para buscar una silla vacía, una compañera le señala una y se mete entre las sillas hasta sentarse junto a ella, su amiga le da un beso, luego de un momento saca una libreta y voltea el rostro mirando alrededor, hay 9 compañeros sentados en parejas, tríos y casi cuartetos, hay dos maestros, y un mensaje en el tablero: "Pitch Documental"...

PROFESORA 1

(Impaciente)

Bueno, muchachos no vamos a dar más espera, vamos a seguir con los pitch. Adelante Camilo por favor.

...Su compañera MAPA (18) con rasgos asiáticos y cabello negro, la toca con el codo, hay una nota en su libreta: "Porqué traes peluca?" escrito en la libreta, que tiene mamarachos y dibujitos alrededor de la hoja, Eva escribe "Mi abuela lo eligió hoy" y gira el cuaderno hacia Mapa, CAMILO(18) bajo y piel morena, expone su pitch frente en el tablero.

CAMILO

(Serio)

La protagonista de este documental es Rosa, una mujer de 67 años que ha tomado la decisión de huir de su casa...

ROTOSCOPIA: Camilo expone su pitch frente al tablero.

ANIMACIÓN por COLLAGE: En un collage de fotografías antiguas mal cuidadas de una mujer, una casa de campo, vídeo en material de archivo de antiguos grupos guerrilleros, escaneo de noticias sobre el desplazamiento forzado en Antioquia. Armas, peces, pájaros vivos y muertos, banderas y símbolos

haciendo marco a la última fotografía de un acuario de peces improvisado frente a una casa en carretera, se logra ver que uno muy grande flota en el agua, está muerto.

CAMILO (V,0)

...del pueblo y las montañas en las que creció, donde vio crecer a sus dos hijos, pero tierra que le dio la espalda cuando la violencia y la guerrilla mató a su esposo y se llevó a su hijo mayor, y ahora decidió hacer una nueva vida junto a su hija y su nieto junto a la carretera vía Guatapé, construyó su nuevo hogar con ladrillos de otras casas abandonadas y montó su propio negocio construyendo una pecera frente a su casa.

SONIDOS DE LA GUERRA, PÁJAROS, profundidad del agua.

FADE TO BLACK:

Una bolsa de gomitas pasa por varias manos que sacan una o un par de gomas hasta que Mapa que también saca una y se lo comparte a Eva, levanta la cabeza, estaba acostada y ve a algunos de sus amigos riéndose silenciosamente...

SONIDO VIBRACIÓN DE CELULAR, DESORDEN DEL SALÓN.

Mensaje en pantalla: "Estamos esperándote, a qué hora pensás llegar, hacelo por mi abuelita" de su hermano Sebas, Eva no responde, baja el celular, guarda el celular en un bolsillo, y mira al techo llevándose la mano a la barbilla y a todo el rostro con fuerza y se tapa los ojos, su codo está apoyado en la mesa, Eva respira profundo, se estira, tiene los ojos y nariz un poco rojos, mira alrededor mientras se estira un poco y se lleva las manos a la cara para estirla, finalmente Mira por la ventana, une sus manos y tapa su boca, la luz de la mañana es cálida y cae sobre el jardín, Vuelve a su acomodar su postura, su expresión está un poco más tranquila, con la mirada aun en la ventana, sonríe tímidamente.

ROTOSCOPIA DE PERSONAJE: Desde la mirada de Eva, Josephine (63) en el jardín escribe sobre una pintura, cruza miradas con Eva y termina de escribir en el lienzo: "Aquí, siempre estaré para ti".

Eva entrecierra los ojos para enfocar y los abre naturalmente. El compañero del primer pitch pasa a sentarse.

CAMILO

(Camina al asiento)

Muchas gracias

PROFESORA 1

El siguiente compañero en exponer es Kevin.

Vibra el celular de Eva en el bolsillo de su jardinera, y no lo revisa, pero comienza a vibrar sin detenerse y lo revisa sutilmente sobre sus piernas bajo la mesa, están enviando mensajes de ánimo sobre pantalla por la muerte de Josephine. La mano de Mapa se posa en su hombro y la fuerza a dar un abrazo, Eva mira a la ventana, no hay nadie en el jardín, se entristece, cambia su posición en la silla encorvando la espalda y recibe el abrazo de su amiga abrazándola con fuerza, quien regresa el rostro a ver la ventana sobre el hombro de Eva con un gesto de intriga.

MAPA

(Preocupada)

Eva, cuándo es el funeral de tu abuela?

Eva retira la mirada de su amiga y mira de nuevo por la ventana, ya no está su abuela, vuelve la mirada, inspira profundo, toma sus cosas y se separa de la silla con fuerza moviéndola.

MAPA

(Susurro)

Parce, pa dónde vas, estás bien?

Eva sale del salón, Eva se encuentra con la mirada de compañeros que la miran directamente enojados, serios, tristes.

COMIENZA MÚSICA años 40s Colombia.

23 EXT. JARDÍN. UNIVERSIDAD. DÍA.

El viento mueve las plantas, Eva entra corriendo...

EVA (17)

(Grita mientras corre, tranquila)

Josephine!

(Grita mirando al rededor, agitada)

Josephine!

(Revisa detrás de las plantas, se aleja y busca en el pasillo, vuelve y se acerca, Susurra, quebrada)
Abuelita

... sus ojos están vidriosos.

24. EXT/ INT. CASA JOSEPHINE. DÍA. 2015

SILENCIO

En una cuadra amplia, hay varios carros, un camión de mudanzas, y junto a una puerta una esquila con orquídeas blancas, Eva corre y se detiene en la mitad de la calle, dos hombres salen por la puerta junto a la esquila cargando un mueble y lo meten al camión... EVA (17)

(V,O)

(Triste, lento, pausas)

...Josephine...

...Eva toma impulso para correr pero para y camina hacia la puerta, sostiene su mano temblorosa en la pared junta el arreglo de flores y la esquila, los dos hombres la miran, uno de ellos saluda y entran de nuevo a la casa...

EVA (17) (V,O)

...Josephine. Josephine no estaba muerta...

... Eva se asoma por la puerta, varios hombres dentro de la casa toman medidas, otros meten cosas dentro de cajas, Eva sigue de pie mientras otro hombre saca una caja, en la sala hay una mesa redonda con un arreglo de flores falsas y velones usados muy grandes, Eva entra, acariciando el mural que pintó su abuela a lo largo del corredor...

EVA (17) (V,O)

...Mi abuela estaba en cada mueble, en cada trozo de pintura y polvo, en el aroma a lavanda de su velón...

... Eva mira a su derecha una silla de ruedas intervenida en su silla con parches y bordados en un cobertor, y dirige su mirada a la sala...

25. INT. SALA. CASA JOSEPHINE. DÍA. (F.B. 2014) 2015

...Josephine (75) está en silla de ruedas, está conectada a su oxígeno, toca el brazo de Eva (17) quién apenas la mira y sigue mirando su celular, pasan dos mujeres junto a Eva y

Josephine, y se despiden de Beso de Eva, ignoran a Josephine, Eva se quita sus audífonos, pregunta algo, y se pone de pie y se va detrás de ellas mientras Josephine le habla y cierra la puerta de la casa de Josephine tras de ella...

26. INT. CORREDOR. CASA JOSEPHINE. DÍA. 2015

...Eva sigue caminando por la casa, lleva su mano derecha al pecho, pasa por la pared llena de espejos y se mira directamente a uno de ellos, hay lágrimas en sus ojos, sigue a una pared llena de fotografías que un hombre está guardando una a una en una caja, Eva toma un par y vuelve a ponerlos en la pared, el hombre la mira, se para entre ella y la pared con expresión de desagrado, Eva señala la caja agitando los brazos con fuerza, coge otro montón de cuadros y se acerca para ponerlos de nuevo, pero es impedida por el hombre que comienza a alejarla, y toma los cuadros de sus manos, hasta que ve que se acercan un hombre y una mujer de la mudanza y los suelta, la acompañan a la salida directamente a la puerta...

EVA (17) (V,O)

...No se llevó sus cosas. Y sin dudar, todos comenzaron demasiado rápido a deshacerse de ellas, a deshacerse de ella...

...Eva estalla en llanto, se niega a salir, pero siguen cubriendo el corredor...

27. INT. SALA. CASA JOSEPHINE. DÍA. (F.B. 2015) 2015

...Eva y varios familiares en la sala:

TÍO EVA

(Enojo)

Deberían ponerle la inyección letal para que no sufra más y ya, mejor hablemos de qué vamos a hacer con este checherío, agh.

TIA EVA

(Susurrando) Pero hable pasito que no ve que ella está ahí.

... Eva mira la cama que está tras la cortina, Josephine (75) está acostada en la penumbra, con los ojos abiertos,

una mano toma el brazo de Eva y la lleva rápidamente a la puerta y la cierra.

28 CLIP: EXT. VARIOS LUGARES. NOCHE 2015

CLIP RALENTI ROTOSCOPIA FULL CUADRO:

La luna se ve un poco tras las nubes que se mueven. Eva (4) dibuja un cuaderno, lo cierra, pies caminando, Josephine tomando café mientras lee un libro en su habitación.

EVA (17) (V,O)

(Va subiendo la fuerza, dolor)

El tiempo comenzó a pasar distinto, a irse más rápido, casi con violencia, comenzaron a pasar los días y con su ausencia, volvió el irremediable sentimiento de que el tiempo que pasé junto a ella, no volvería, sentí por segunda vez ese dolor, ese profundo dolor, que incluso a esta edad, entendí que nunca podría explicar.

CLIP RALENTI ROTOSCOPIA FULL: El paso del metro. El dedo de Josephine presiona un botón de un reproductor de vhs. Josephine y Eva(4) saltando en medio de un baile. Un avión en el aire junto a la luna. Eva (17) sobre un espejo de agua, Eva (4) en su reflejo.

JOSEPHINE (63) (V,O)

(Suave, serena, ternura)

Cuando creciste corríste para perderme, y siempre corrí para encontrarte. Vas a empezar a sentir como corre el tiempo, como los días van pasando y no se detienen. Te va a aterrar el pasado, el presente, el futuro y le vas a temer al tiempo. Pero no es para siempre, tienes que creerme. Y si ahora quieres encontrarme...

CLIP RALENTI ROTOSCOPIA FULL: Las nubes moviéndose en el cielo. El agua moviéndose en ondas. Eva (17) Aterrizando sola de un paso de baile.

29 INT. CUARTO EVA. NOCHE.

ROTOCOPIA PERSONAJE (JOSEPHINE): Eva apaga la luz. Josephine abre las cortinas y la ventana.

JOSEPHINE (63) (V,O)

...puedes abrir las cortinas para que pase la luna, y la ventana para que entre la brisa...

Eva se quita su peluca.

30 INT. SALA DE VELACIÓN. NOCHE.

Cuatro hombres de negro levantan un ataúd, personas serias, vestidas de negro salen de un cuarto de velación caminando detrás.

31 INT. CUARTO EVA. NOCHE.

ROTOCOPIA PERSONAJE (JOSEPHINE): Eva se mete en la cama, se acurruca en el abrazo de Josephine que la abraza con fuerza. Eva ve a los ojos de su abuela, Eva acaricia las arrugas de su abuela.

JOSEPHINE (63) (V,O)

...y yo vendré a buscarte sin importar que tiempo pase.

Eva y Josephine están acostadas juntas en la cama de Eva.

32 INT. SALA DE VELACIÓN. NOCHE.

Cuatro hombres se meten el ataúd al horno de cremación y se cierra una puerta.

33. INT. CUARTO DE EVA. NOCHE.

Las cortinas se mueven por la brisa. Una tenue luz ilumina a Eva sola en su cama acostada.

TERMINA MÚSICA.

ROSCOPIA + COLLAGE

ANIMACIÓN POR FOTOGRAMAS REALES INTERVENIDOS SUPERFICIALMENTE O FULL CUADRO, CON ELEMENTOS EXTERNOS, SURREALES, PROVENIENTES DE LA IMAGINACIÓN EN LAS DIFERENTES EDADES DE EVA, ENMASCARADO CON TEXTURAS EN VIDEO REALES.



Proyecto de investigación creación | Ficciones

Rotoscopia De Personaje

Técnica de animación por fotogramas reales, interviniendo específicamente la imagen fílmica de la mente de Eva del personaje de la abuela Josephine a sus 63 años, edad en la que Eva tuvo el máximo de cercanía en su relación con este personaje.

Intervención en Secuencias IV, V, VI, VIII, IX, XI, XII, la demás información del cuadro sigue perteneciendo al archivo.

Para la dirección será imprescindible la creación de cada prenda en calidad de muestras para los artistas animadores que necesitan información referente de su peso, el modo en que interactúan, etc. con el fin de elaborar un kit de archivos de imagen, prendas de vestir, y referencias relativas a las texturas del personaje que permiten entablar un diálogo más directo acerca de cómo aplicar con éxito la roscopia sobre el material pregrabado.

Rotoscopia Objeto

Se emplea la técnica de animación por fotogramas ya grabados superponiendo rostros en la pintura del corredor, para dar la sensación de que voltean a ver a Eva cuando pasa. Escena 21.

Animación Por Collage

A través de recortes de fotografías, material de archivo de video y sonido, se crean collages animados, que traza la mente de Eva sobre el pitch de su compañero Camilo.



ANIMACIÓN X COLLAGE

A través de recortes de fotografías, material de archivo de video y sonido, se crean collages animados, que traza la mente de Eva sobre el pitch de su compañero Camilo.

Proyecto de investigación creación | Ficciones

También, sin recursos, solo una cámara, Juan Manuel Correa como director de fotografía, y yo como actriz, grabamos una breve [propuesta audiovisual](#) con un plano secuencia, una amiga que hice en México que me ayudó haciendo la voz, y unas simples líneas de animación.

Al principio se tuvo como propuesta una secuencia que se diera en stopmotion, para la que se creo este personaje y escenario, que fue descartado para usar la animación de collage y emular un stopmotion por cutout digital.

Para esta prueba se hicieron dibujos digitalmente, impresos y recortados a mano, telas y texturas reales sobre madera e hilo.





Ensayos de animación por cutout tradicional.

5.2.1.5 Nota de Intención

Eva (nieta), la protagonista, es una imagen fílmica que evoca mi presencia, Josephine (abuela) es a su vez, una imagen evolucionada de la imagen de mi conservador abuelo, y de la posible conexión que pienso pudimos y siempre quise tener, y Miss Imelda Favela, mujer con la que viví un año de mi vida en México, una maestra, madre y abuela de una numerosa familia que vive sola, con la que tuve la fortuna de coincidir.

Busco dar vida a Josephine, una abuela que actúa más joven de lo que aparenta su físico, de la que la gente piensa que está loca por su manera de vestir y hablar, siempre tomando el papel de personajes literarios o de sus películas favoritas, pero no lo está, a pesar de que sus actos sean inverosímiles, ajenos a lo que pasa alrededor, es su forma de ser osada, divertida, espontánea, su manera de vivir en sus gloriosos años de vejez. Josephine, inspirada en los últimos momentos que vivió mi abuelo, sus últimas conversaciones y relatos, todos fantásticos y surrealistas de lo que su vida nunca fue; algunas características e imágenes que emularé de mi vida y recuerdos, de cómo fueron y de cómo prefiero que recordarlos. Todo lo deberá deducirse como sus propias experiencias, sus dudas, sus miedos, su pasado y su presente, sus propias conversaciones cosmológicas a manera de voz en off, que todos hemos hecho con nosotros mismos de algún modo.

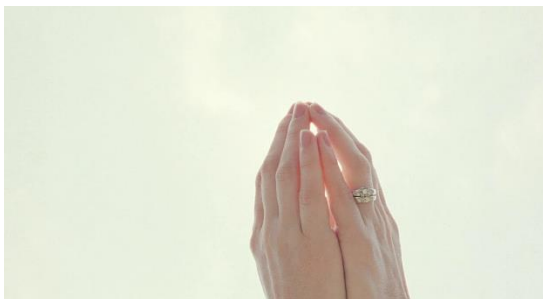
Quiero transmitir su presencia en el mundo, la imagen que siempre tuve de él a pesar de que siempre lo viese sentado en su silla de ruedas o peleando con sus muletas; quiero poder representar toda la vida que me sigue inspirando tras su muerte, sus deseos, mis miedos, pensamientos y reflexiones sobre la muerte, la vida y por ende mi propia existencia a través de la suya.

A continuación, algunas ideas sobre la dirección del cortometraje.

MANOS

Las manos son la extensión del alma, la forma de interactuar con el mundo, herramientas principales de los artistas, de los que se vale nuestra mente para crear, de los que se vale nuestra alma para expresarse, registran todas nuestras vivencias, nos permiten el contacto con nuestros seres queridos, con la naturaleza y con la divinidad.

Un referente de este símbolo al es The Tree of life de Terrence Malick.

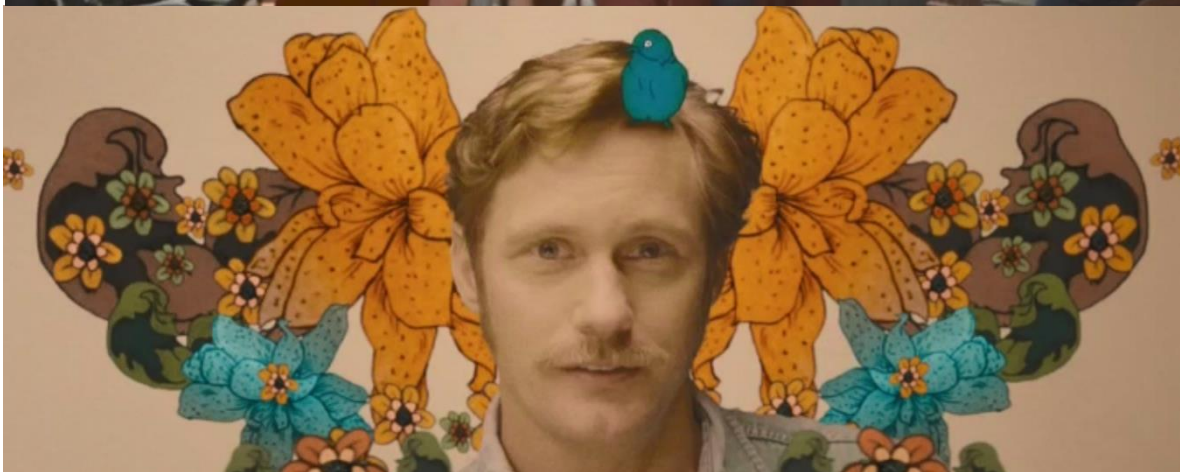


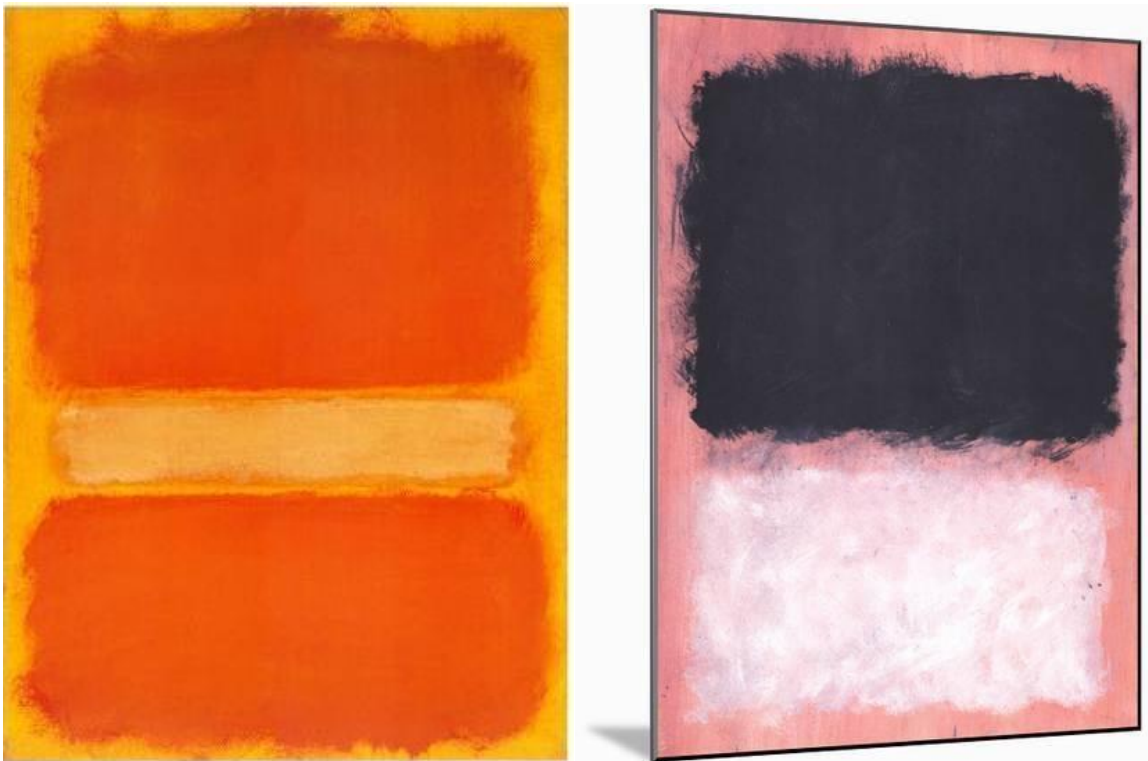
ANIMACIÓN

Fragmentos de objetos, personas, lugares, intervenidos, dando prioridad al color, busco crear escenas propicias al drama con las que transmita la posición del protagonista, sus sentimientos tras la pérdida, y los últimos momentos fantásticos que vive con su abuela. En pequeñas escenas con diferentes categorías de animación, en donde se darán “conversaciones cosmológicas” de Eva con Josephine, sobre lo particular, ella, la muerte de su abuela, hasta desenvolver sus ideas a otras igual de sencillas, pero que abarcan el cosmos, las demás personas, a través de su propia existencia.

Animaciones sencillas con una fuerte carga conceptual con los que pretendo transmitir el miedo, las dudas, la incertidumbre inherente a la vida, explorando desde mi propio “interior humano”. Quiero jugar con símbolos representando la ausencia, siguiendo un proceso psíquico, una toma de conciencia que la arrastra a una nueva vida.

La hibridación se propone con el mismo juego que se da en *The diary of a teenage girl* de Marielle Heller, en el que se superpone la ilustración en movimiento a los planos de liveaction pregrabados.





Mark Rothko y sus pinturas son un referente de la manipulación del color en la animación.

FOTOGRAFÍA

En la fotografía los planos cerrados nos darán más intimidad con y entre los personajes, además de usar estos encuadres y distancias focales como herramienta para omitir la morgue y mostrar tan solo las acciones en el rostro de la abuela muerta. Quiero jugar con la imagen, colores fríos y amarillos pálidos que resalten la animación.



Mommy (2014) de Xavier Dolan



Moonrise Kingdom (2012) Wes Anderson y Buffalo 66 (1998) de Vicent Gallo





Requiem for a dream (2000) Darren Aronofsky y Perfect Blue (1998) Satoshi Kon



Perfect Blue (1998) Satoshi Kon

5.2.1.5 Producción

A comienzos del 2020 hice equipo con varios buenos amigos y compañeros, y planeamos diferentes propuestas para rodar el cortometraje y animarlo, intentamos aplicar a la convocatoria del Fondo para el desarrollo cinematográfico, hicimos un breve [plan de rodaje](#) antes de que empezara la cuarentena por la pandemia COVID 19, un [presupuesto](#) y plan de distribución para la realidad de ese entonces.

Propuesta De Distribución

Planteamos una distribución con ventanas de exhibición en festivales nacionales e internacionales, especialmente de animación, salas de cine y VOD – video on demand. Para esto nuestro plan de distribución se basa en cubrir hábitos de consumo de nuestro público potencia, luego de identificar una serie de elementos en nuestra obra capaz de crear vínculos de comunicación eficaz con el público potencial. Buscando extender la experiencia más allá de la visualización, creando interacciones con el relato y los contenidos creados para el cortometraje.

En caso de resultar elegidos en la convocatoria, la propuesta de distribución de “Ficciones” será moverlo por diferentes canales que enriquezcan la experiencia del espectador, simultáneo a la exhibición en ventanas.

Multiples Formatos

Tenemos como objetivo lograr complementar la experiencia a través de actividades y obras asociadas al cortometraje, algunas de estas serían las siguientes:

- Blog de Eva, protagonista de Ficciones, donde comparte el arte de su abuela, pinturas, ilustraciones, fotografías, videos, cartas y pensamientos personales, potenciándolo con nuestras actividades en redes sociales y publicidad.
- Intervenciones en espacios públicos:
Exhibición de pinturas e ilustraciones editoriales de los procesos de creación del cortometraje en casas culturales como La Pascasia y La casa centro cultural en la ciudad de Medellín.
Proyección de tráiler y concepts en espacios universitarios, con el fin de dar a conocer el cortometraje.

Redes Sociales

La interacción de los usuarios en redes sociales tiene un papel importante en la difusión del cortometraje, dándole una voz particular a Eva, la protagonista, con oportunidad de

interactuar con los espectadores, creando un espacio donde no solo se comparta información del cortometraje, sino un blog, donde se esté en constante e inmediato contacto con el público.

- Blog en Facebook e Instagram. Eva creará un blog, será el personaje el que proponga el contenido, y el que se dedique a compartir historias de su abuela, de su arte, de sus fotografías, para dar a conocer a más profundidad los personajes de Eva y Josephine, además de otros aspectos abordados en el cortometraje como la vejez como la etapa épica del hombre, dándole un carácter honesto a este canal.

Público Objetivo

Hemos identificado características de nuestro público potencial, y a quienes dirigiremos nuestra propuesta de distribución:

1. Público cinéfilo: En Medellín y en todo el país se han incrementado el interés del público joven a la programación que ofrecen los festivales, por lo que apuntaremos a todos los públicos asistentes a los festivales que incluyan una gran presencia de cortometrajes y obras animadas.
2. Estudiantes universitarios: Este es un público que se interesa por el contexto de la obra, por lo que llegaremos a través de exhibición de tráiler y concepts en universidades en la ciudad de Medellín.
3. Público alternativo: Personas interesadas en el consumo local, de productos orgánicos y comercio justo, por lo que planteamos asociarnos con diversos tipos de iniciativas vinculadas a la vida alternativa en Medellín, como el transporte en bicicleta, slow fashion, productos orgánicos, entre otras que puedan involucrarse como canales de difusión del cortometraje a cambio de menciones en redes sociales y en presentaciones públicas.
4. Maestros y activistas: Personas que a través de su voz, o lectura están en constante actualización de los eventos más relevantes del quehacer local, ofreciéndoles acceso a la obra, además de información y contenido de los creadores para compartir en sus comunidades o salones de clase, a cambio de la difusión de la obra.

Festivales

Exhibición en festivales nacionales e internacionales. Participar en categorías de cortometraje y animación en diferentes festivales permite identificar una fuente de ingresos a través de derechos de exhibición, concurso, etc.

Luego de la postulación a festivales, desarrollamos una propuesta de distribución pensada en el público de hoy, con la capacidad de decidir cómo, cuándo y dónde ver contenido.

- Exhibición en salas de cines en Colombia aplicando a la convocatoria de Cortos en salas de Proimágenes Colombia, al terminar el calendario de festivales.

- Exhibición gratuita en Internet: Involucraremos a nuestro público en la construcción del cortometraje colgando pequeñas secuencias en nuestro blog en IGTV y facebook, invitando al público a caracterizar la historia que creen que narra el cortometraje según los segmentos que colgamos, generando una discusión sobre el corto, cantidad más amplia de seguidores, que impulsen el conocimiento del proyecto.
- Exhibición paga en Internet. Ofreceremos, asimismo, la oportunidad de ver el cortometraje, en plataformas de pago como iTunes, Amazon Prime, Google PLAY, Netflix. Hemos iniciado ya la investigación de este mercado.

Exploraremos, además, la posibilidad de ofrecer el DVD de la película a través de plataformas con millones de usuarios como Amazon.com.

5.2.2 Novela gráfica

Como en la creación de obras audiovisuales, en el desarrollo de narrativas *tipo* cómic se encuentran narraciones secuenciales, las historias se cuentan a través de planos o viñetas. “Pero la diferencia entre las películas o series, y el cómic es que el medio audiovisual se desarrolla en el tiempo y el cómic en el espacio” (David Esteban Cubero) por lo que cuando comencé a añadir a la propuesta del corto, la de una novela gráfica que tiene los mismos fundamentos de guion de un comic, me pregunté si la duración estimada eran 14min de grabación para 18 páginas de guion, cuál sería el formato de duración de este nuevo proyecto, cuál sería la escaleta que me diría cuántas páginas debía dibujar, pues ahora no hablaba de minutos, sino de páginas ilustradas. ¿Qué tipo de estructura debo usar para adaptar el guion audiovisual que ya había escrito, a la novela gráfica híbrida que ahora estaba planteando?

Básicamente no sabía nada, solo tenía puras ideas desconectadas entre sí. Por lo que comencé a indagar sobre la escritura de novelas gráficas y cómics.

Como guionista se debe saber cómo distribuir la historia en páginas para luego tomar decisiones sobre cada página y cómo se va a distribuir la información en esta, ya que en la escaleta de un comic no se hace un listado de escenas, sino un listado de páginas, en mi caso, debo decidir qué pedacito de historia necesita qué formato (prosa, fotografía, ilustración, viñetas, collage) para así distribuir las páginas y hacer una maqueta de la novela y comenzar a bocetar. Para los segmentos que llevan narrativa tipo cómic, una vez que se decida qué acciones van en cada página, casi como una directora de fotografía comenzaré un proceso de dirección de planos, para secuenciar y planificar la historia de forma visual, ya que cada página puede contener varias escenas.

Teniendo en cuenta que mi unidad de medida ahora es la página y no la escena, la ubicación de los cuadros o viñetas en cada página, las diferentes diagramaciones, tamaños, y tipos de

planos, cambian y juegan con el ritmo de la narración, en lugar del movimiento, duración de planos, o tipos de corte, y en el caso de la novela gráfica, el cambio de página puede compararse con la transición de secuencias, aunque en una pueden ubicarse varias escenas, o incluso un cambio de escenario. La espacialidad de las páginas también se convierte en un aspecto importante a la hora de escribir la escaleta nueva de la novela gráfica, escribir teniendo en cuenta qué formato e información está en la izquierda, y cuál en la derecha, en términos de composición y punto de vista de la narración.

Como lo mencioné, al igual que un director de fotografía, en la realización de un storyboard, en esta escaleta se deben especificar características como tipos de plano, del plano detalle al general, si el punto de vista es picado o contrapicado, dependiendo de lo que necesite la historia.

Por otro lado, un elemento que no es lejano al audiovisual, son los textos o diálogos que aparecerán en las páginas. Para dialogar las páginas hay que tener presente el timing de la acción, para que la lectura tenga el ritmo que necesita, pues se necesita ser mucho más sintético que en audiovisual donde encontramos planos fijos con mucho diálogo, pues ocupan un espacio en la composición.

También, en el cómic se encuentran códigos propios que los lectores van conociendo, y de los que se van apropiando de acuerdo a las lecturas que hacen como los tipos de globos que encierran los diálogos, sus formas, texturas, la tipografía en si misma que puede ser cambiante en tamaño y grosor, códigos que sirven para reforzar sentimientos, emociones, intenciones, o enfatizar palabras. A la vez se encuentran también carteles que llamaríamos voz en off en el cine, donde encontramos un narrador, que acompaña las viñetas o no.

Luego lo que queda es la producción misma de la novela gráfica, bocetar, entintar, colorear y pegar donde sea necesario, pero el proceso varía, a medida que se va escribiendo se van encontrado vacíos, incógnitas, por lo que se debe parar momentáneamente la escritura, algo que me ha ayudado mucho, pausas en las que se investigo por ejemplo la creación de un personaje y alimento la línea de tiempo de la historia para que sea lo más redonda posible y no tenga errores de continuidad.

Al momento de empezar la escritura del cortometraje tenía los dos personajes principales bien cimentados y contruidos, inspirados en experiencias propias, de mi madre, mis abuelas, y miss Imelda, pero al empezar a escribir en una maqueta de novela gráfica híbrida, me dediqué a retomar de nuevo versiones pasadas de guion que contenían escenas que habían sido descartadas, no porque no tuviesen valor, sino porque extendían al proyecto de un corto a un medimetraje, absolví también un guion de largometraje que había trabajado por un año en México y sin temor comencé a hacer diferentes maquetas, que iban alimentando una a la otra, hasta que logré escribir la definitiva que me iba a ayudar a tener todo claro para compartirlo a personas cercanas de confianza, y mi asesor, si algún día tengo otro relacionado

a esta transición audiovisual, ya que Pacho, mi primer asesor, trabajó conmigo desde la dramaturgia, pero no llegó hasta esta parte del proyecto.

En la primera pausa construí al personaje de Reina, la madre, hice un moodboard del personaje con referentes de personalidad, gustos estéticos, musicales, cabellos, ojos, maquillaje, todo tipo de aspectos que había sobre entendido, como ilustradora, pero que eran esenciales para la narrativa del personaje, así mismo lo hice con otros personajes, lugares, historias y utilería, que estuvieron alimentados de mis propias vivencias, conocidos, familiares y amigos, pero que se hicieron más profundos con entrevistas, búsquedas muy reflexivas en ellos y sus historias.

5.2.2.1 Maqueta de capítulos y divisiones

La escritura de la novela gráfica parte de la cuarentena debido al COVID 19 que se vivió en 2020. Esta historia hablaba de un tiempo más atrás en mi infancia, cuando todavía no tenía construida una noción de la realidad real, así que hice la mía propia, y comencé a escribir de la historia en cómo Josephine me ayudó a crecer, hasta que me di cuenta con la pérdida de la inocencia, que Josephine era yo misma.

El proceso de escritura fue doloroso y desalentador. Revivir el pasado fue un ejercicio catártico que me ayudó a reencontrarme con muchas preguntas que me hacía en el pasado y encontrarles nuevas respuestas. Ver todas las personas que se han ido, el paso del tiempo, y la realidad que estaba viviendo en el inexistente 2020, hizo que el proceso se sintiera como una persecución de mi realidad real, a mi realidad personal, todos mis sueños, quien quería ser, todo se vio oscurecido por una realidad que estaba intentando seguir evadiendo.



Pero seguí reconstruyendo a Eva, a Josephine y sus historias. Trabajé con los conceptos de Pacho, y definí la estructura que iba a seguir el personaje en la historia, dividiendo la novela en 4 ciclos lunares.

Toda mi vida me sentí identificada con la Luna, y definitivamente siento que desde niña comencé con el menguar de ella. Y según la historia, hice escaletas con metodología de guion de la historia, separadas por capítulos, haciendo un inventario que quedaría así:

CONTENIDO

PRÓLOGO

Nota de precaución

Cuarto Menguante

CAPÍTULO 1: La Ciudad

CAPÍTULO 2: Aleida

CAPÍTULO 3: Dulces sueños de infancia

CAPÍTULO 4: Pescao envenenao

CAPÍTULO 5: Las injusticias

Menguante

CAPÍTULO 6: Los abuelos

CAPÍTULO 7: Uno aprende cosas

CAPÍTULO 8: Las despedidas

Nueva

CAPÍTULO 9: Suicidio de la razón

CAPÍTULO 10: La vejez

CAPÍTULO 11: Orquídeas

CAPÍTULO 12: Virtudes liminales

Creciente

CAPÍTULO 13: La herencia de la violencia

CAPÍTULO 14: La muerte

CAPÍTULO 15: La luna

Notas

Referencias y fotos originales

Ilustraciones

Agradecimientos

GLOSARIO

Realmente no sabía cómo escribir la novela, ni cómo podría hibridarla si nunca había hecho comic, así que investigué la metodología del cómic y participé de varios laboratorios de

Narrativa Gráfica de Joni Benjumea, realizados por Nicolás Mejía y Ana Victoria.

La adaptación de las escaletas de los capítulos a prosa y bocetos de los demás formatos, los comencé en el capítulo 6, pues pensé que sería el más cercano a enseñar una propuesta híbrida, pero en el transcurso de la escritura, aprendí que debía consolidar la prosa, contexto, y personajes de los capítulos anteriores, y en ese proceso se fueron construyendo capítulos posteriores, pues situaciones que comenzaban en los primeros capítulos se solucionaban más adelante.

Los capítulos estuvieron marcados por colores antes de los bocetos, pues fueron simple texto antes de pasarse a una versión de bocetos dibujados a mano de la siguiente manera:

Viñeta
Prosa
Ilustración
Fotografía
Collage

EXT CARRETERA NOCHE

- Medellín, 2000: Gran plano general lateral: (HACIA LA MONTAÑA) Un Camión de carga baja la ladera de las cordilleras de Medellín, avenida palmas, faltan 2 horas para amanecer (cielo), se aprecian los contrastes de la vegetación.
- Gran plano general: (HACIA LA Montaña) el conductor pasa por varios retenes con militares, prestantes de servicio militar parados junto a la carretera.
- Plano general: (HACIA LA Montaña) el conductor pasa por varios retenes con militares, prestantes de servicio militar parados junto a la carretera.
- Último retén, los militares están extendiendo el dedo pulgar en señal de aprobación de la seguridad de la zona,

Las viñetas las resalté con color amarillo, dejando cada cuadro separado y descrito, todavía con el título de escena audiovisual ya que me servían para identificar el núcleo que quería contar. La prosa simplemente la transformaba de formato de escaleta a figuras literarias, pero este fue el proceso más complejo de la novela, pues la escaleta estaba compuesta de descripciones de ambientes, personajes y acciones.

Viñeta

Prosa

Ilustración

Fotografía

Collage

Para enero del año 2001 ya estaba por cumplir 4 años, no recuerdo haber nacido, ni mucho menos lo que había vivido hasta ese entonces, pero ahora me doy cuenta de que los simples reflejos que quedaban en la memoria se deben a grandes estímulos, sin embargo muchos de ellos de hecho han sido falsos, y a estas alturas es difícil decidir qué son meras ideas reminiscentes, fragmentos sobrevivientes del olvido o sueños pasados perdidos.

No era complicado describirme, una niña fea de brazos peludos, siempre lo he sido, espalda peluda, bigotona, cejona, 2 dedos de frente y por esto mi madre siempre tuvo la idea de que sufría de calores, por lo que no me dejaba crecer el cabello, y así la misma máquina que motilaba a mis hermanos, me la pasaban por la cabeza a mí.

Foto familiar en portaretrato. Descripción: En el retrato estábamos juntos: Mi madre con sus rizos al aire, padre con su bigote de Freddie Mercury, Eduardo, Malcom, y yo.

Instantánea cabello corto, Eva 3 años.

Reina ese día se levantó de la cama sola, se miró al espejo y vio por primera vez las arrugas de la adultez, su mirada estaba triste, pero siempre había sido una mujer fuerte y radiante, una de tantas personas que da amor sin interés, amor bueno. Yo dormía en una cama de rodillos improvisada que hizo mi papá con una madera reciclada, la camita la guardábamos

Ilustración, collage y fotografía, resaltados con descripciones de los elementos.

5.2.2.2 Propuesta visual

Llevo un par de años ilustrado, creando, explorando mi estilo de ilustración, y sin embargo fue difícil elegir un estilo que me hiciera sentir cómoda, pero que fuera verosímil con las sensaciones que quiero que tenga la novela por lo que hice varias pruebas de diseño que les enseñaré a continuación.

Josefina



Primer dibujo de Josephine, mayo del 2020.



Primer diseño del personaje de Eva, mayo 2020.



Los primeros ensayos de la novela gráfica, su portada, dibujos, personajes se hicieron en versiones tradicionales. El primer prototipo fue esta hoja tamaño carta doblada y recortada como un primer fanzine. Los procesos de bocetación, y ensayos para los artes finales fueron la exploración del estilo, las ilustraciones y arte final, cada boceto, exploración, fue importante para definir la forma indicada de hibridar la novela.

Posteriormente la portada, los personajes, escenarios, viñetas, bocetos, se hicieron digitalmente con una tableta digitalizadora. Todo el trabajo paso a la libertad que tiene el trabajo digital, la oportunidad de cometer errores, corregir y trabajar más rápido. Aprendí que cuanto más error

cometía, más me acercaba al resultado que quería.

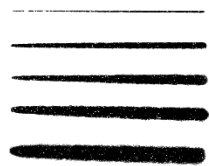
Primero se exploraron pinceles, tamaños y trazos como nuestro a continuación, para definir las herramientas que se utilizarían de inicio a fin, ya que el trabajo de ilustración y de pasar todo a limpio, puede durar meses y es importante tener claras las herramientas para dar uniformidad.



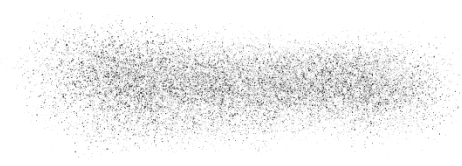
Rotulador #1
5%



Acuarela #2



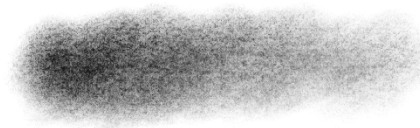
Tinta seca
5%



Splatter 1 1

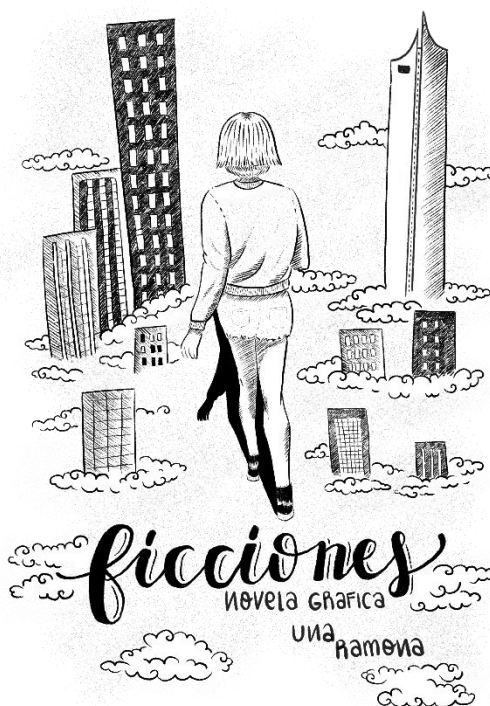
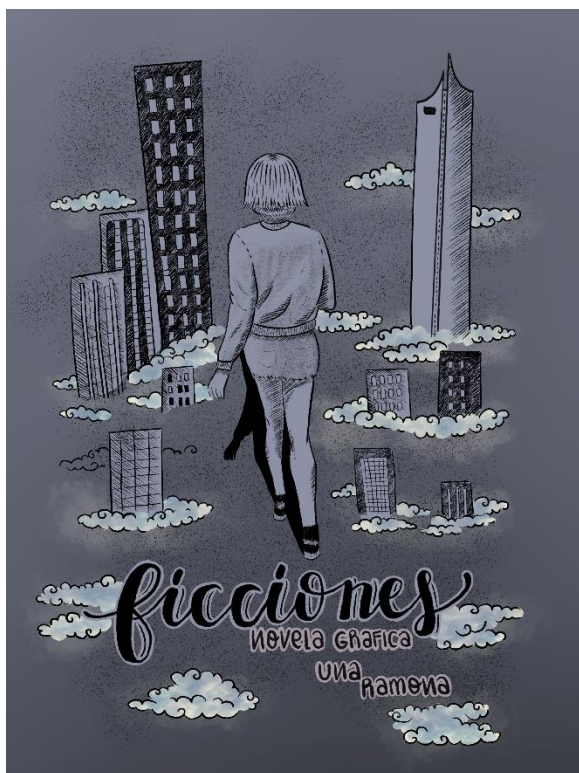


Pencil exquisito 1.1
5%
1%

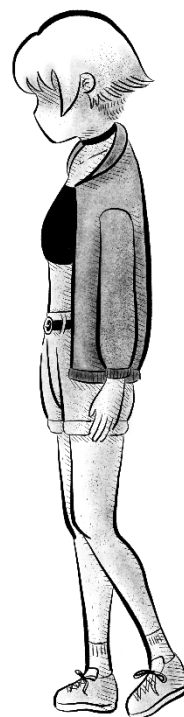
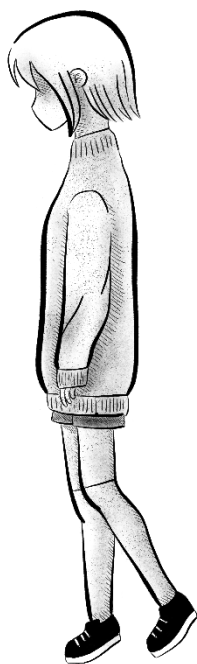


2B comprimido

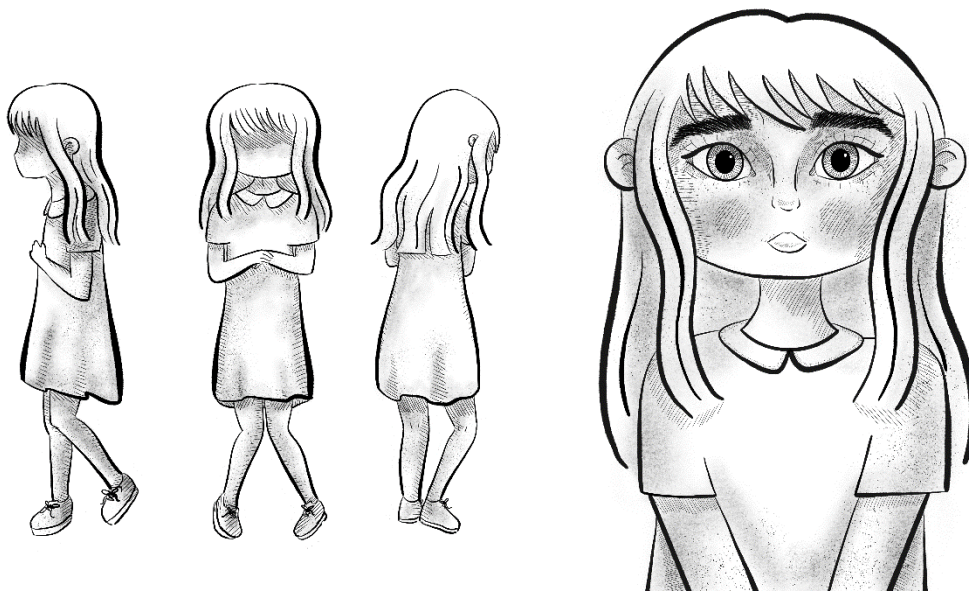
De vez en cuando siento la necesidad de volver a lo analógico, creando bocetos manuales, para luego tomarles una foto y terminar el trabajo digitalmente.



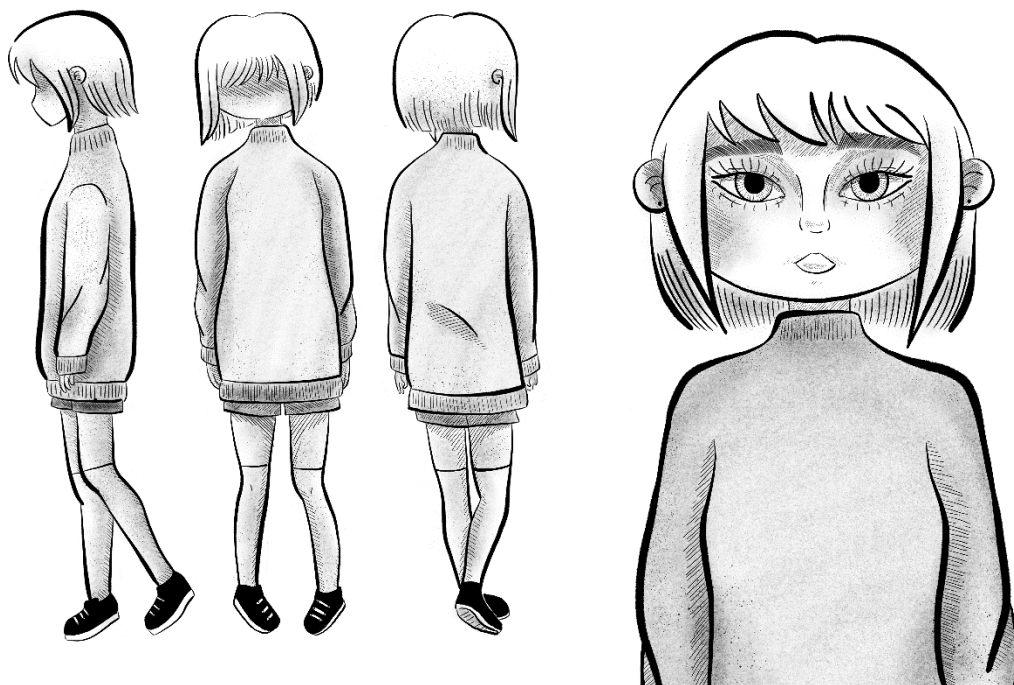
Primeras versiones de portada.



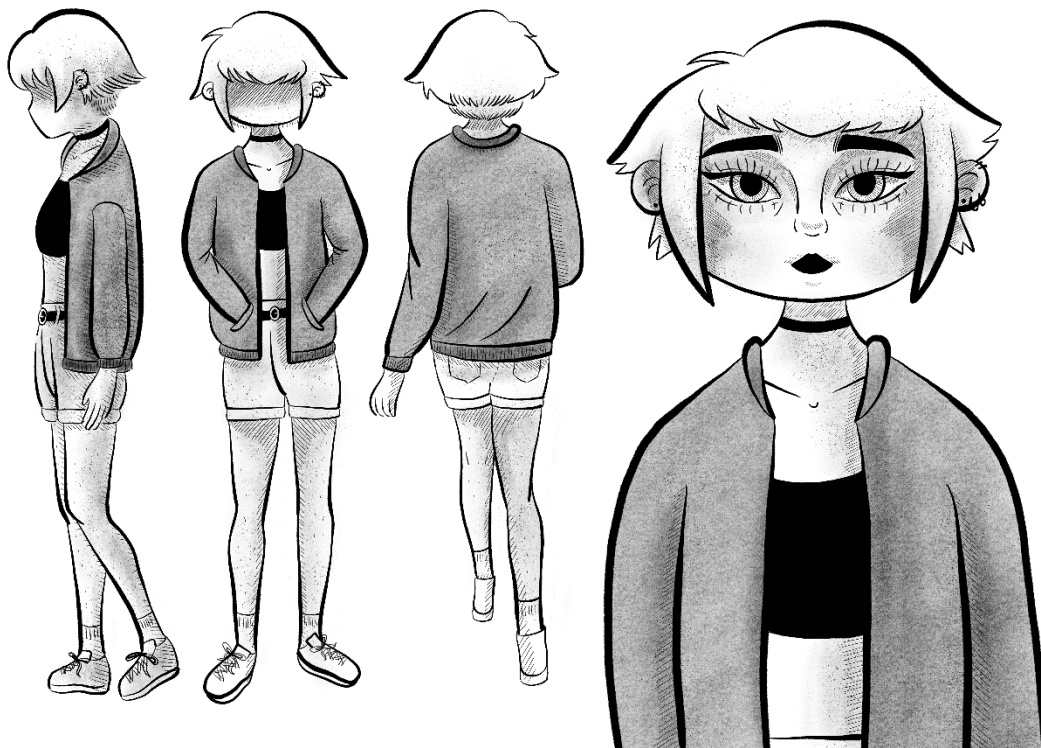
Eva es el personaje principal de la historia, a través de ella conocemos el universo de la historia y como se perciben los diferentes umbrales liminales. Tiene ojos y una mirada abierta que se va perdiendo con el tiempo que transcurre dentro de la novela, su cabello es largo en la infancia, usa un vestido para representar la inocencia y debilidad. Al crecer corta su cabello, y en la etapa final del personaje podemos ver algunos tatuajes y perforaciones que se ha hecho.



En la construcción del personaje de Eva más joven intento representar la fase de cuarto menguante de la luna, donde conserva luz y oscuridad por igual, pero está en proceso de menguar, dejando que la oscuridad la cubra.



La Eva Menguante está acostumbrada a la oscuridad, plantea la existencia de Dios, creyendo que Josephine es la imagen más cercana a esa imagen que conoce.



El nivel de profundidad y detalle de los personajes varía dependiendo la cercanía, la composición del cuadro. Por eso podemos ver una Josephine mucho más detallada que la del diseño de los personajes.

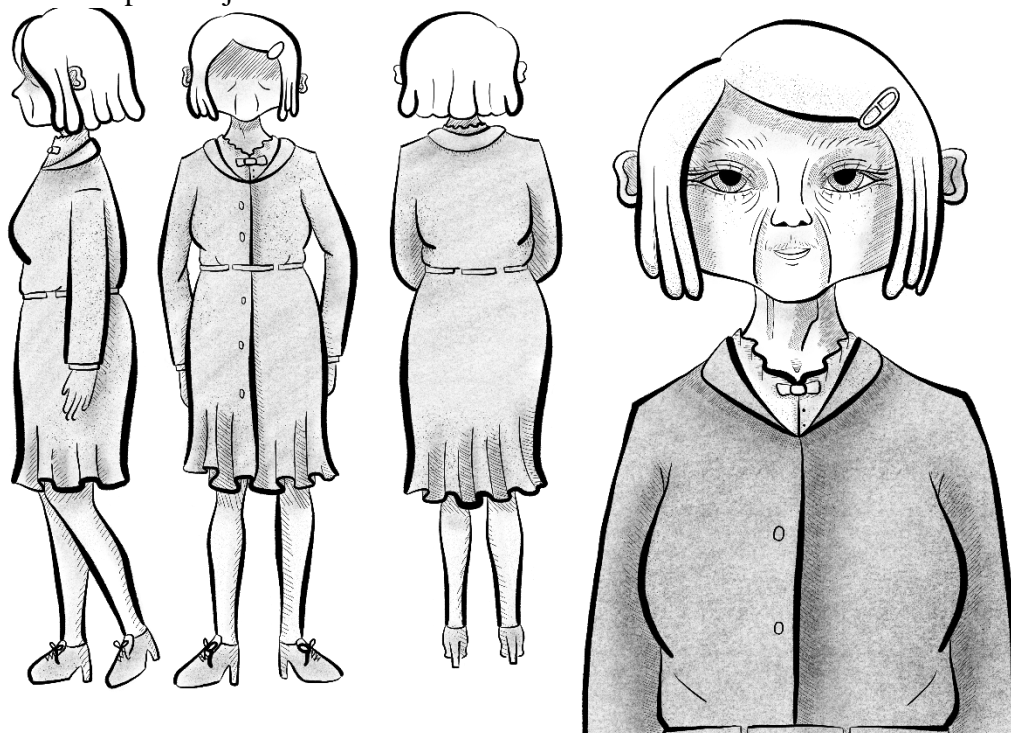


Ilustración de Josephine para el capítulo piloto “Los abuelos”.



Antes de la realización del capítulo piloto, trabajé como producto mínimo viable, en el poema “[Los niños de la Luna](#)”, donde en formato de “libro album”, hibridé el poema con ilustración y collage.

Haciendo un primer experimento de la mezcla de collage e ilustración:

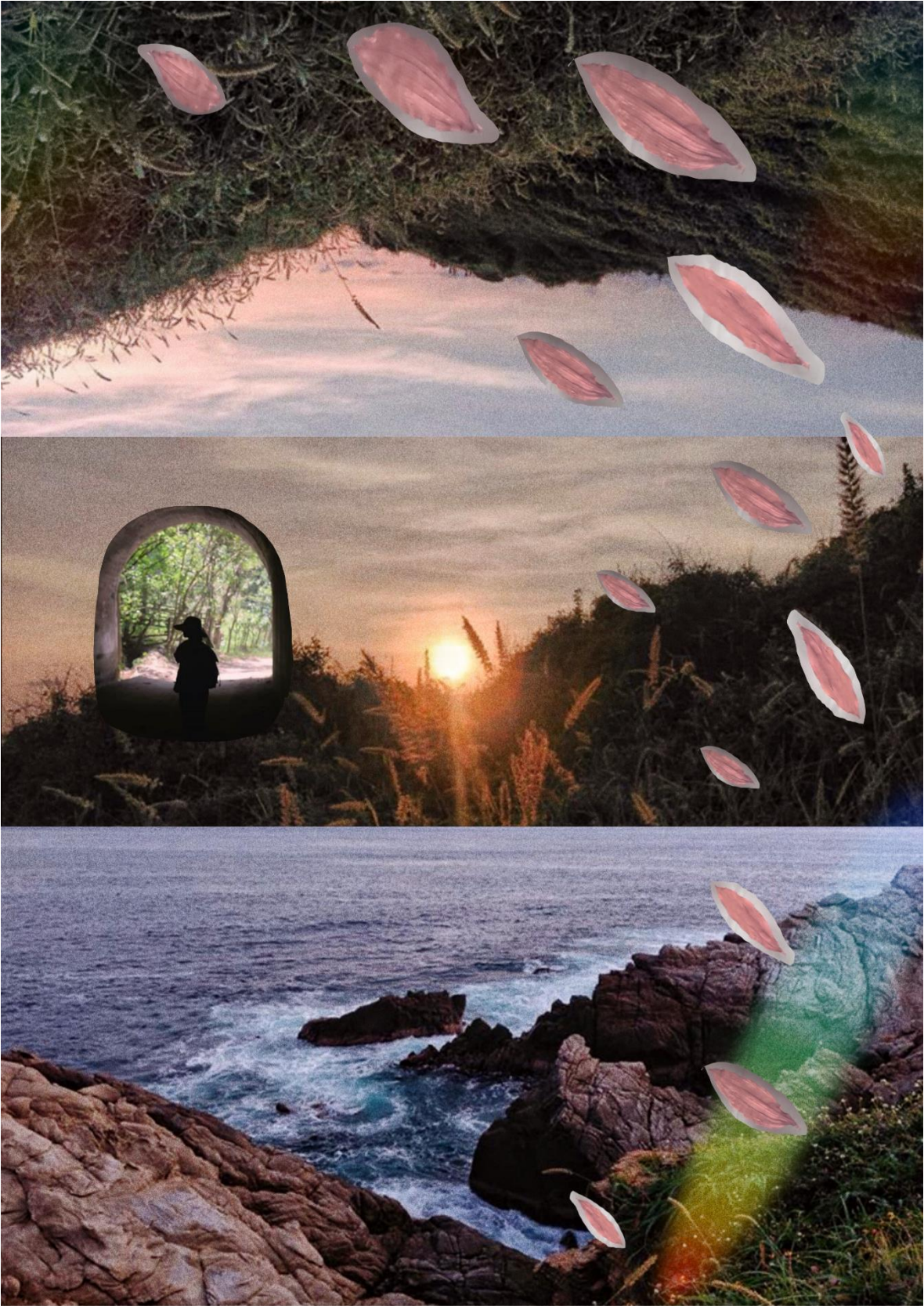


Transparentes vientos,
De arenas e de nadas.

los niños
de

la
Luna

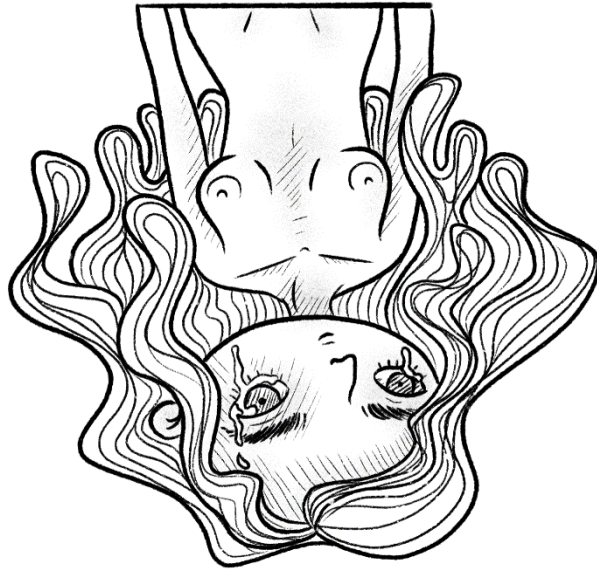
NADAS DE ESTRELLAS INFINITAS,
NADAS DE INFINITOS CIELOS.



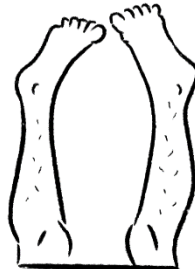



UNA TARDE FUI CAZADORA DE ESTRELLAS,
PÉTALOS CAÍDOS,
AROMAS SOLITARIOS,
COLORES INVISIBLES.

TENÍA EL CAMINO TRAZADO,
CAMINANDO TODAS MIS ILUSIONES.
LA LUNA DESPIERTA.
LUCES EN PARALELO.
CREYÉNDOME, CONFÍANDOME.



me miro a mi misma
atrapada en la imagen
no escucho claro,
mis pies no están firmes.





las luces me abarcan,
acabó en un toque.
una canción de luna
& una eterna penumbra.

cielos, velas, estrellas
no fueron suficientes.
¿y si este momento fuera mañana?
¿y si la luna traiciona?





Poema "Los niños de la Luna".

Con esta exploración, del poema que escribe el personaje de Eva en el capítulo 12: “Virtudes liminales”, recreo el uso del color que tendrá la novela únicamente a través del collage, y el manejo de texturas, línea y forma de la ilustración en la novela.

5.2.2.3 Capítulo piloto: Los abuelos

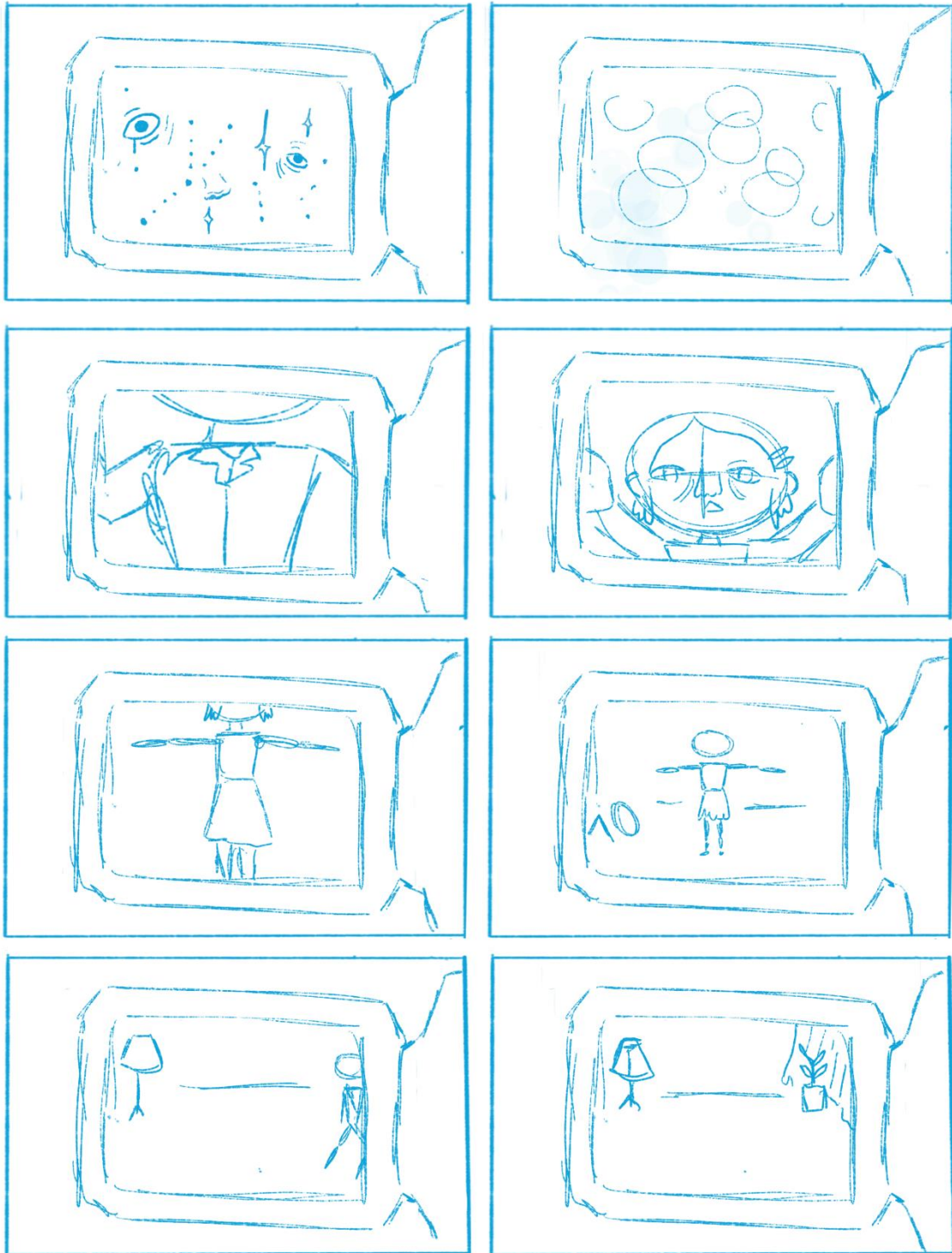
El proceso de construcción del capítulo piloto se diagramaron bocetos para las viñetas en diferentes ocasiones, haciendo una maqueta general, con los textos, imágenes, y bocetos, recreando una y otra vez las estructuras hasta que se sintiera la narración lo más fluida posible, para que el salto de un formato a otro no se fuerce, se introduce a el con sutilidad desde los textos o formatos anteriores.

Para empezar la novela, agregué piezas de ediciones literarias como un prólogo, una dedicatoria, tabla de contenido, una nota de precaución, y una portada de capítulo ilustrada.

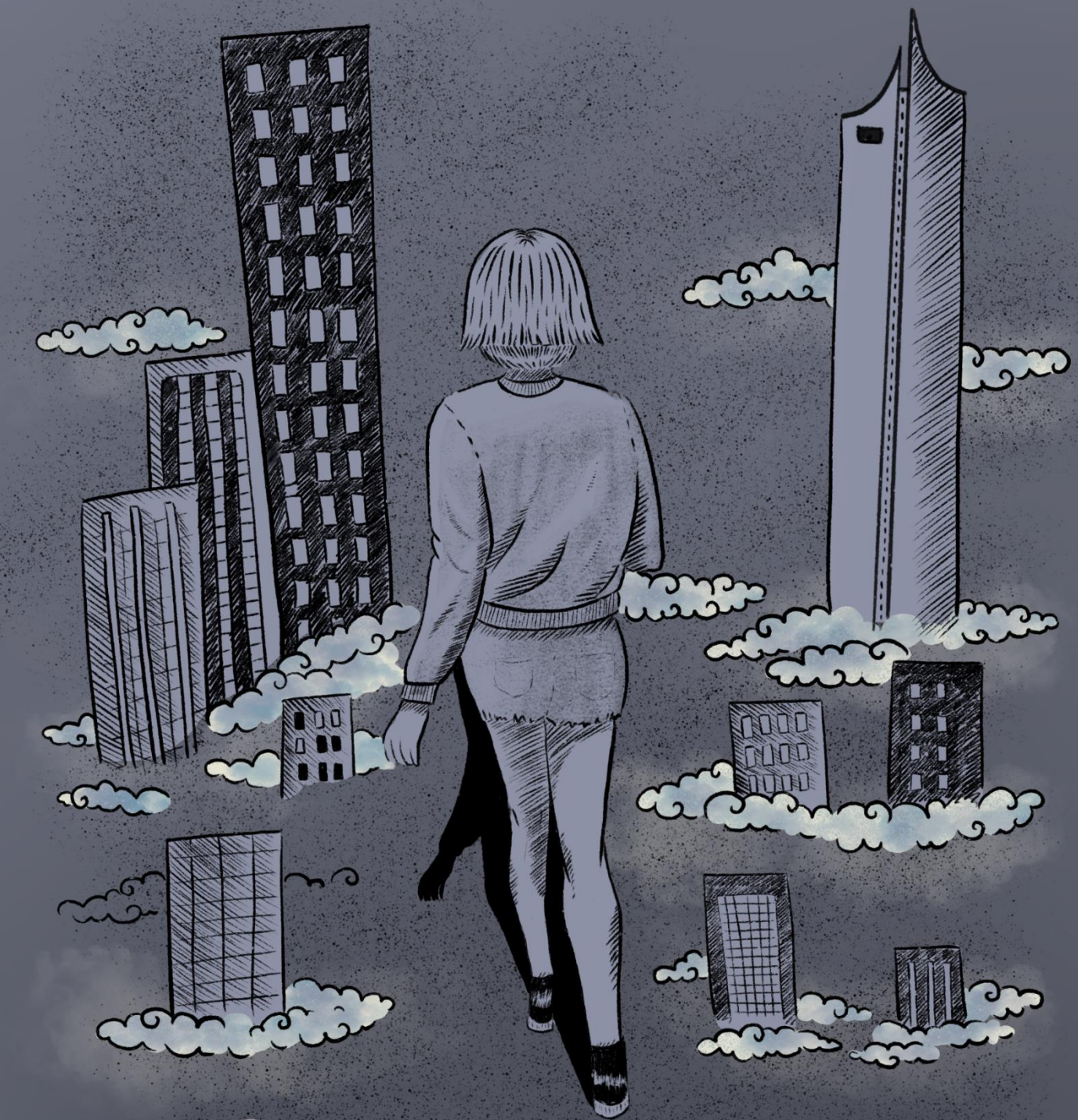
En este piloto se concreta la estética global que tendrá la novela gráfica, la línea gráfica y narrativa, se evidencia la exploración de la liminalidad a través de la introducción del personaje de Josephine, se explora un poco el contexto de la historia y sus personajes.

Para los collages tomé fotografías de objetos, muebles y ambientación, recree algunas texturas e intervine digitalmente las fotografías para tener una paleta de color sólida, y que comunicara a través del color, la sensación que estoy buscando. Algunos bocetos preliminares:





A continuación, el piloto de la novela gráfica *Ficciones*.



ficciones
NOVELA GRÁFICA
UNA Ramona



Ficciones

Manuela Velásquez Arteaga

Proyecto de Investigación Creación
Facultad de Comunicaciones
Universidad de Antioquia 2020

Este proyecto recibió dineros del Fondo para apoyar los Trabajos de Grado de Pregrado, financiado por la Facultad de Comunicaciones y Filología y por el Comité para el Desarrollo de la Investigación de la Universidad de Antioquia.

Esta muestra piloto corresponde al capítulo número seis de un compilado de 15 capítulos híbridos, y está vinculado con del desarrollo del cortometraje de ficción homónimo del proyecto.



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

Facultad de Comunicaciones

CONTENIDO

PRÓLOGO

Nota de precaución

Cuarto Menguante

CAPÍTULO 1: La Ciudad

CAPÍTULO 2: Aleida

CAPÍTULO 3: Dulces sueños de infancia

CAPÍTULO 4: Pescao envenenao

CAPÍTULO 5: Las injusticias

Menguante

CAPÍTULO 6: Los abuelos

CAPÍTULO 7: Uno aprende cosas

CAPÍTULO 8: Las despedidas

Nueva

CAPÍTULO 9: Suicidio de la razón

CAPÍTULO 10: La vejez

CAPÍTULO 11: Orquídeas

CAPÍTULO 12: Virtudes liminales

Creciente

CAPÍTULO 13: La herencia de la violencia

CAPÍTULO 14: La muerte

CAPÍTULO 15: La luna

Notas

Referencias y fotos originales

Ilustraciones

Agradecimientos

GLOSARIO

PRÓLOGO

Ficciones fue mirar atrás con auto consciencia, explorar lo que fui y lo que soy hoy. Romper las idealizaciones que me han perseguido cautiva entre el vacío, el sufrimiento y el anhelo. Hoy veo cómo la oscuridad comienza a descubrirlo todo y cómo la pérdida de la inocencia me deja ver el paso del tiempo desde una nueva perspectiva.

A través de esta novela descubrí que tan pronto como crecí, dejé de buscar mi Yo, porque el paso del tiempo y la irreversibilidad de los actos revelan siempre que lo único que queda es un “no yo”, todo lo que no es mío, todo lo que pertenece al mundo que nunca me debió pertenecer, culpas, guerras, lágrimas y visiones mágicas de la realidad.

De niña siempre me pregunté a mi misma, en mi eterna conversación con la Manuela del futuro ¿Crees que todos puedan llegar a ser felices? Y aunque ahora soy una de esas Manueles del futuro me niego a dar una respuesta que pueda aumentar la sensación de rechazo y temor a la vida a mis identidades del pasado.

Siempre he tenido una mente hiperactiva. Intensamente quise tener alguien, pero siempre estuve sola jugando con la pérdida, con la idea permanente, de que, si Dios existía, era ella. Nunca la confronté, nunca cuestioné mi existencia ni la suya, y a la vez siempre supe que ella, solo estaba hecha de alma.

El shock, las promesas y, finalmente la aceptación y esperanza, cuando los seres humanos entendemos que no volveremos a ser los mismos. La experiencia del dolor es solitaria, y el duelo, es el mecanismo de adaptación

a la pérdida; algunos no logran salir de esta fase, y otros lo experimentan de maneras distintas, casi sobrenaturales.

A través de esta historia liminal, quiero compartir algunas ficciones y no ficciones que me persiguieron durante la infancia y adolescencia, expandir por medio del lenguaje y las técnicas, la retórica de esta historia. Porque la prosa no es suficiente, porque el cine no es suficiente, porque mis dibujos no son suficientes.

Siempre quise verla y nunca tuve la fuerza de compartirla, hablar de ella, sentirla viva y real, siempre estuvo en mí, y este proyecto es mi puente hacia ella, y su puente hacia la realidad.

A Josephine.



ficciones
NOVELA GRÁFICA
UNA Ramona



✦ Nota de Precaución ✦ ::

Los recuerdos no pueden morir nunca. La inocencia y las memorias del pasado viajan desorientadas pero intensas en una nube de sonrisas y lágrimas que se sienten desvanecer, sin irse, dejándonos flotar en una eterna nostalgia. La añoranza de que el tiempo podemos revivirlo, recuperarlo, cambiarlo.

Lo que nos queda son meros recuerdos,
quimeras de nuestra realidad. ✦

Ena. ✦

08/20

Los abuelos



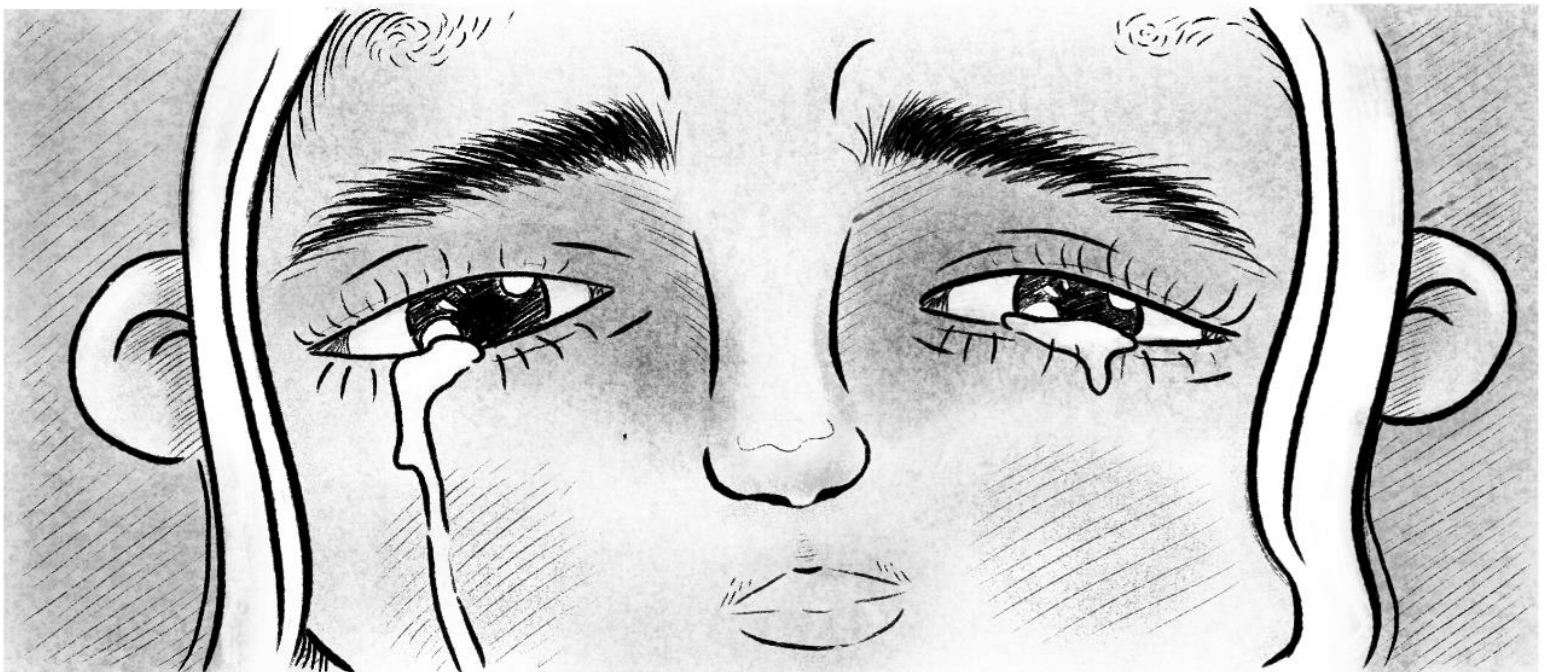
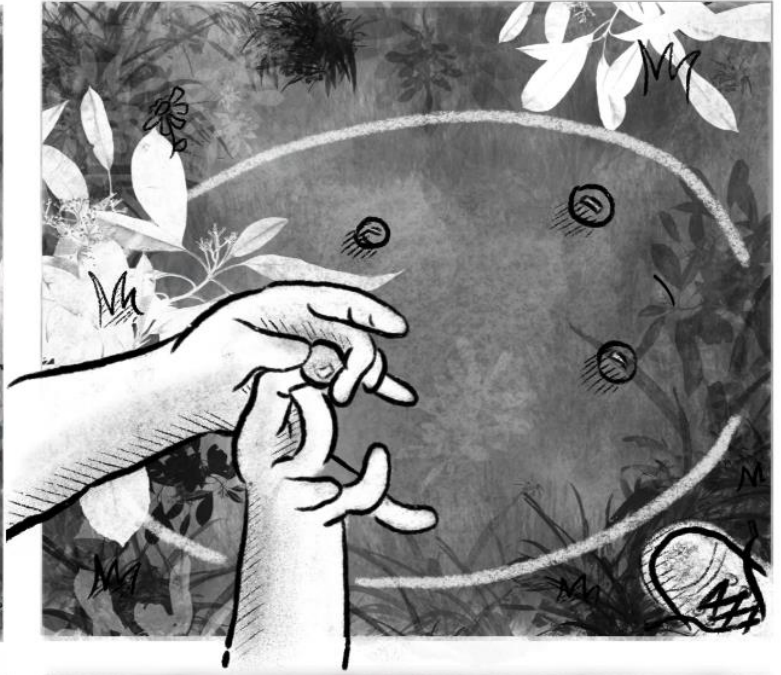
En la familia siempre se cuenta la historia de cómo mi hermano mayor tiraba los pañales sucios desechables al techo del vecino, nadie se enteró por semanas hasta que el vecino decidió subir a ver cuál era la causa del desagradable olor que molestaba ya toda la cuadra.

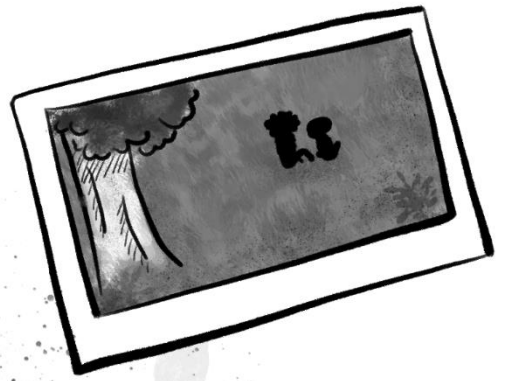
Incluso teniendo la seguridad de que una niña en pañales no tenía la responsabilidad, siempre en las anécdotas terminaban culpandome por ser tan cagona a los 9 meses y, seguramente, si tuviera consciencia y potestad de mis acciones en ese entonces, la tomaría y no se la tiraría a los vecinos, pero si a mis dos hermanos por todas sus maldades.

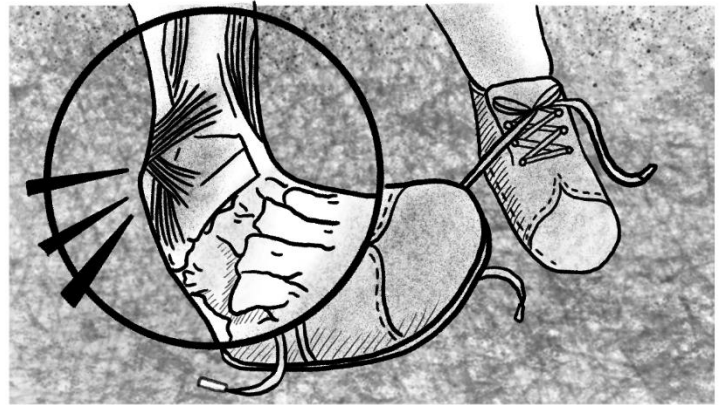
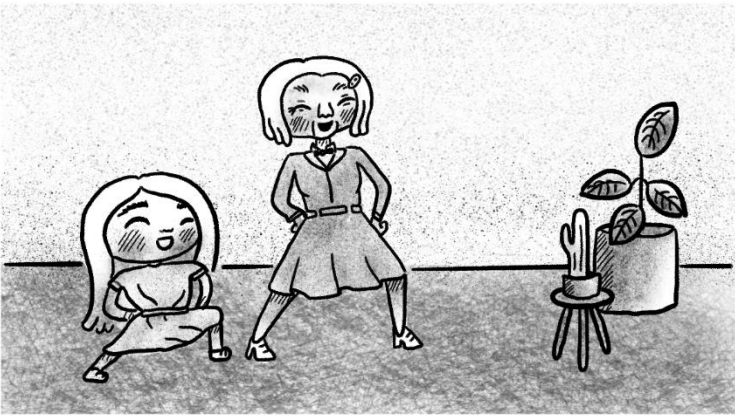
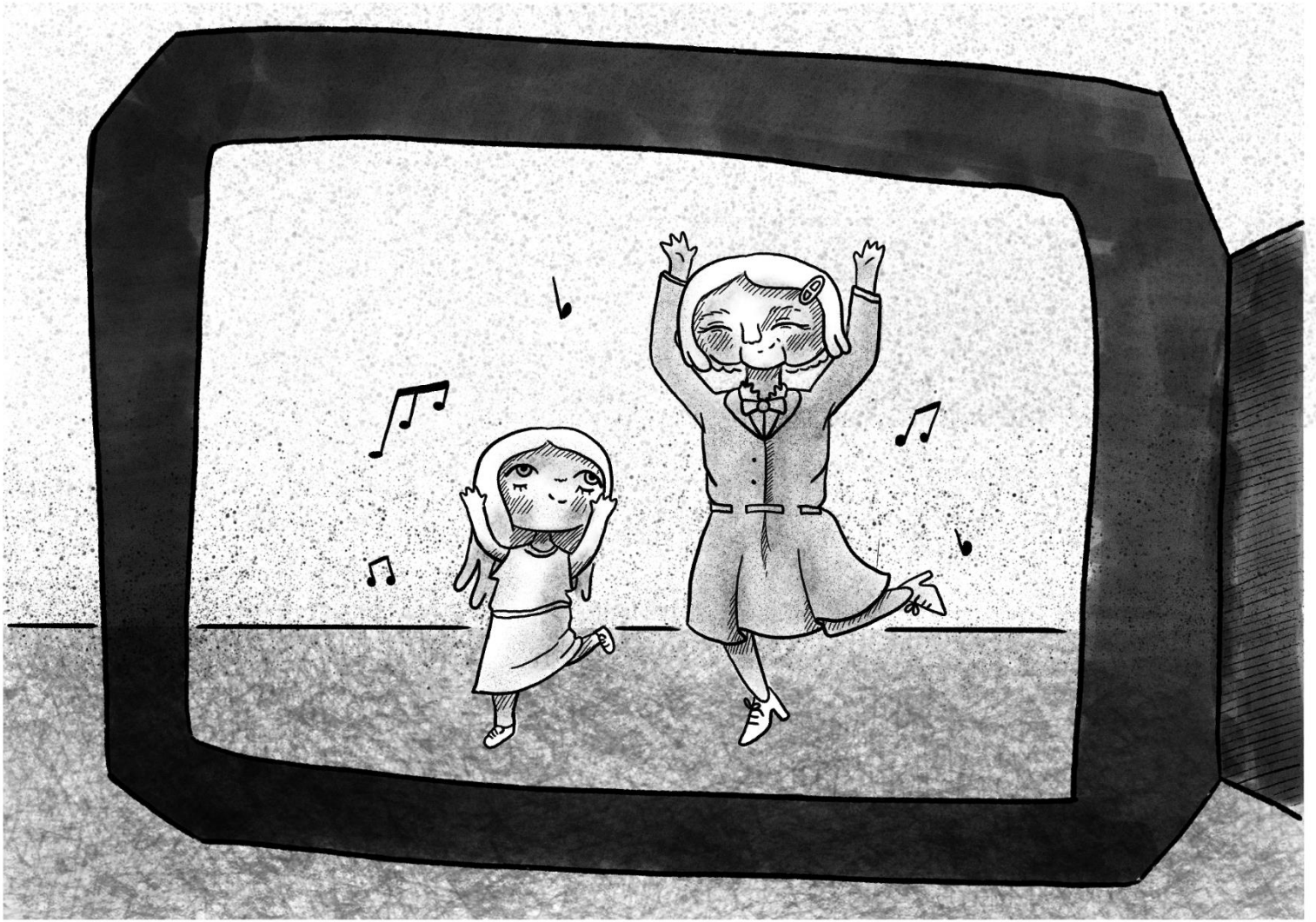
Podría contarles muchas travesuras sobre cómo rompieron o perdieron cosas de nuestra casa, de las casas de los vecinos, tíos, de todas partes, lugares recónditos e inimaginables, y de la manera en la que yo resultaba teniendo la culpa y siendo castigada. Pero voy a omitir todo el terrorismo fraternal y les contaré de un personaje que ayudaba a esa pequeña mente a entender por qué estas cosas pasaban, cómo funcionaba el mundo, las amistades, la familia, la vida, las estrellas, el tiempo, una lista innumerable de curiosidades y dolores que aumentan a medida que se crece y conoce más el mundo.

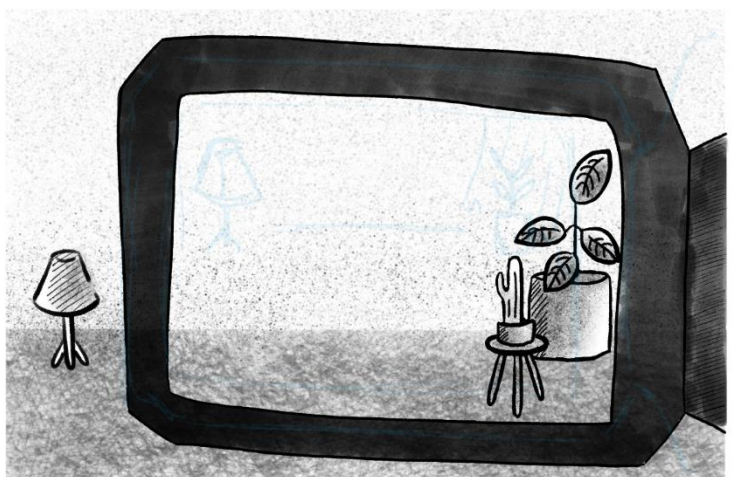
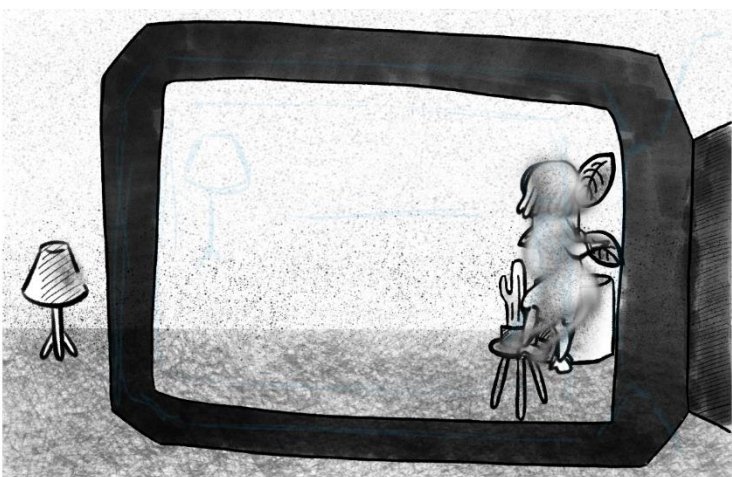
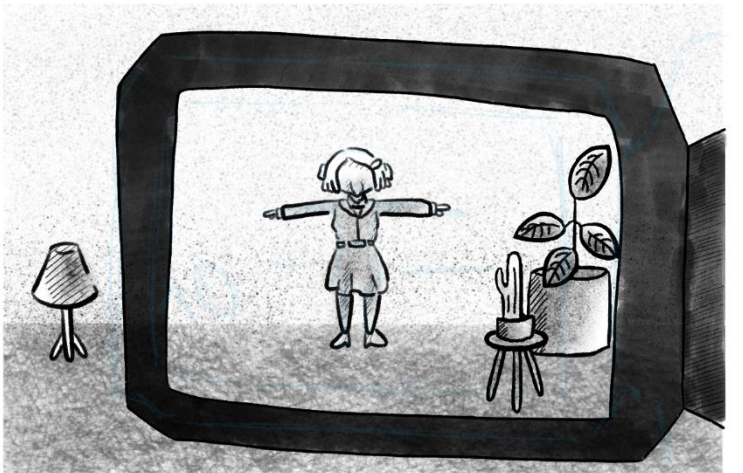
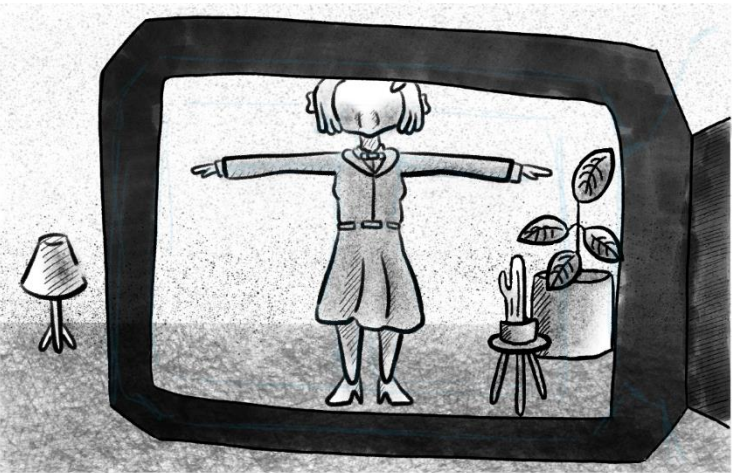
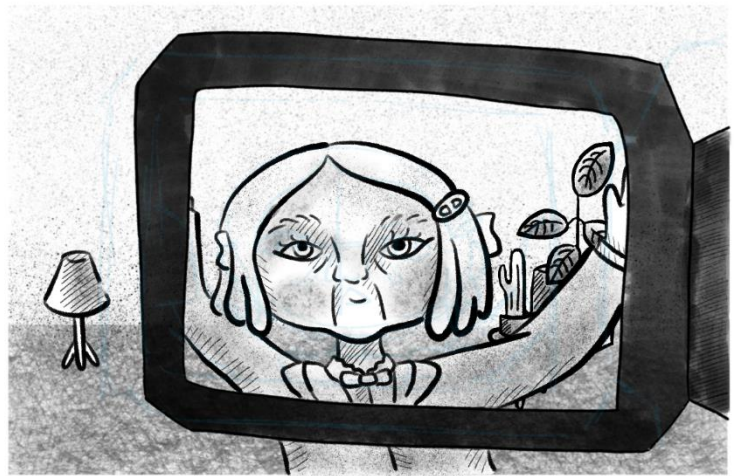
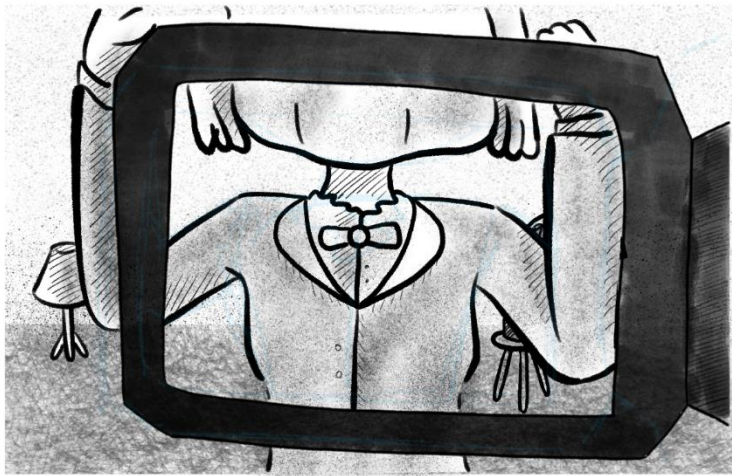
Su juventud la vivió en los años 40s, amante de la música de tiple colombiana, fotógrafa, videógrafa, y escritora. Una heroína amante de la poesía, una persona correcta y honorable, con una espontaneidad y vocación para el servicio. Una mujer que creció a su propio pulso batallando con las condiciones de su época, radical en sus decisiones, pero centrada en su posición respecto al mundo, el amor y el dolor.











Decepcionada, pesimista, pero embelesada, tuve la fortuna de tener a mis dos abuelas vivas por mucho tiempo, Betty y Alicia. El abuelo Rafa murió cuando era una bebé de un año de pañales sucios; amaba la tierra caliente y estar en el aire, viajó mucho con mi abuela y mi madre. No sé mucho de él, en la familia no se acostumbra a hablar de los muertos, como si solo su recuerdo los hiciera revivir las amarguras de una persona. Mi abuelo paterno, Octavio, alto, bigotón, de canas resplandecientes sería la primera inspiración para conocer a mi nueva abuela, su silla de ruedas, su risa, sus historias; yo sería su única nieta, y ella mi única amiga para toda la vida, Imelda Josephine.

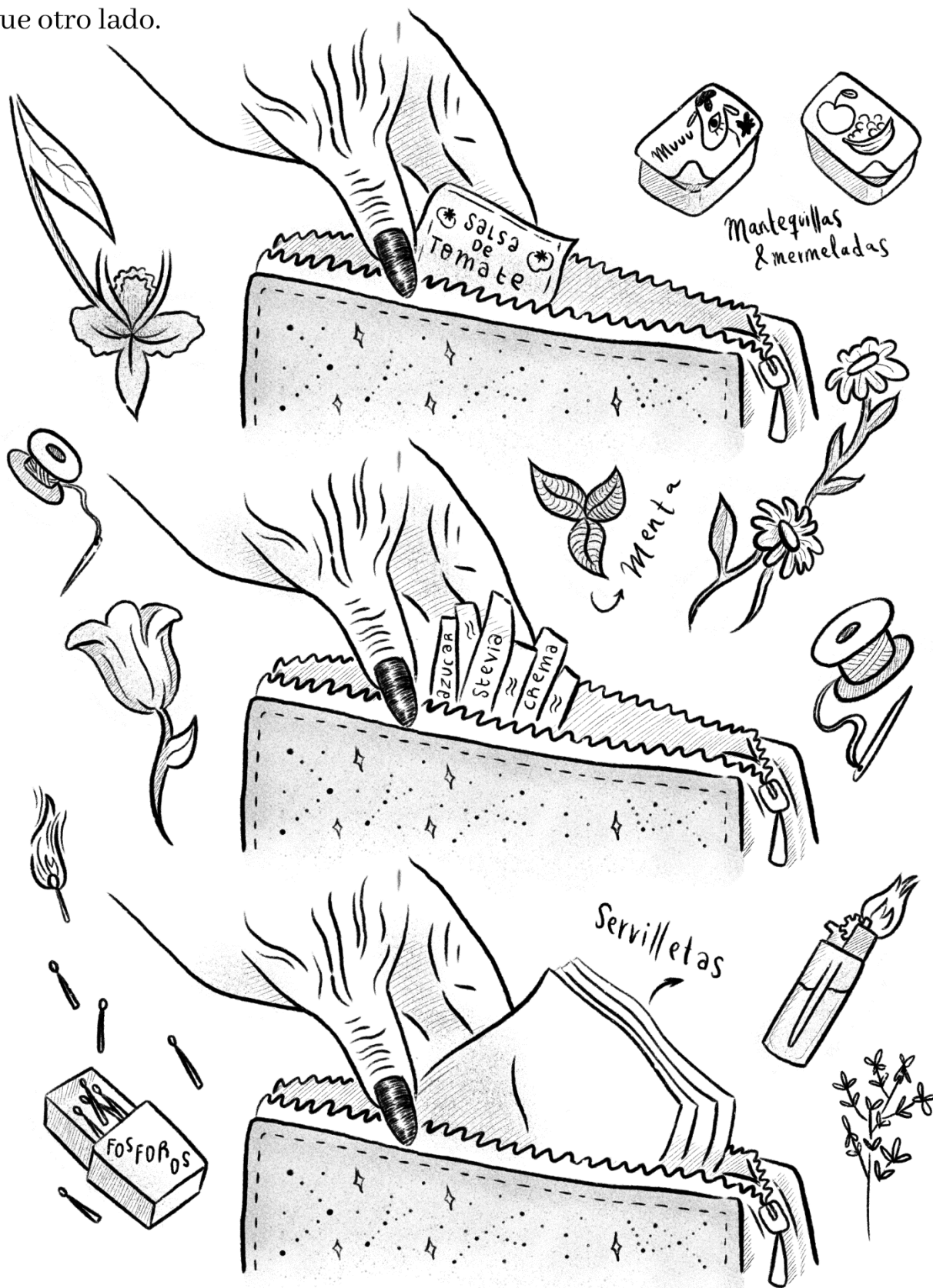
A pesar de que me alejaba de mi buena amiga Maria Paula, la vida me regalaba nueva luz en forma de chocolate caliente con migao, galletas, golosinas, y billetes enrollados escondidos. Descubrí el maravilloso mundo de los abuelos, el amor y la alcahuetería. Aunque no fuera real, aunque no siempre tuviera la fuerza de encontrarla, atesorarla era mi resistencia.

La vida me regalaba nueva luz en forma de chocolate caliente con migao, galletas, golosinas, y billetes enrollados escondidos. Descubrí el maravilloso mundo de los abuelos, el amor y la alcahuetería. Aunque no fuera real, aunque no siempre tuviera la fuerza de encontrarla, atesorarla era mi resistencia.

Así nació Josephine, radiante, cubierta de arrugas y juventud, llena de pelos blancos cortos, libre de mente y de corazón, con un alma serena y positiva, siempre dispuesta a ayudar a los otros, servir generosamente, y compartir todo de ella. ¿Cómo podía existir una persona tan buena? No podía existir un ser tan bueno.

El tiempo a su lado era mágico, esperaba con ansias a que llegaran los sábados para visitarla, ver a todos los primos reunidos, recorrer la casa, ver

todas las fotografías y pinturas que había hecho. Le encantaba disfrazarse, y actuar escenas de sus películas favoritas, también coleccionaba películas, vinilos, y revistas de todo tipo, y a escondidas, también otras cosas de uno que otro lado.







Recuerdo sus historias de cómo había salvado al mundo durante la semana, Una vez me contó cómo rescató a una familia que cuidaba un hotel en medio del invierno de ser asesinados, y luego ayudó a impedir el matrimonio de una plebeya con un príncipe que no la amaba con la ayuda de un gigante, un borracho espadachín en busca de venganza y el amado de la princesa que tenía el cuerpo adormecido; y así nunca supe a qué se dedicó realmente mi abuela, en ese entonces. Creía todo lo que me decía con gran emoción.





A los 6 ya me hacía muchas preguntas acerca del mundo, de cómo habían personas tan diferentes y qué era lo que realmente nos hacía diferentes los unos a los otros, de dónde veníamos los seres humanos más allá de las madres, por qué habían niños en la calle vendiendo dulces y si existía Dios, ¿por qué a unos no les había dado una abuela como a ella?. Así, durante un tiempo de mi vida me planteé secretamente la posibilidad de que Dios no era hombre, porque Dios era mi abuela y cada vez que me sentía triste o tenía alguna duda acerca de la vida, se la preguntaba a Josephine en mi cabeza, y ella aunque estuviera lejos, me respondía.

6. CONCLUSIONES Y REFLEXIONES

Durante el proceso de investigación, y luego de ver y analizar referentes y procesos de creación de otros autores y de la creación del proyecto *Ficciones*, he encontrado que la plasticidad de la hibridación de formatos no tiene una necesidad simplemente estética, porque esa hibridación de formatos permite la interacción del fondo y la forma, haciendo lo que se quiere contar en una obra mucho más experiencial.

También, el estudio de los referentes mencionados, me ayudó a resignificar la hibridación de formatos, y su necesidad o no para hablar de la liminalidad, pues no es un requisito para emplear una narrativa híbrida, pues el autor puede llevando más allá el concepto de *narrativa híbrida*, nutriéndolo no solo con técnicas o estilos visuales o audiovisuales, sino semánticos y literarios; expandiendo los lenguajes y los medios hacia una codificación propia del universo.

Así, la hibridación de técnicas, es solo un instrumento mediador de la comunicación de la liminalidad, y dependiendo del grado de liminalidad, consciente, subconsciente y recuerdo, de la narrativa, se emancipa este metalenguaje

La liminalidad y la hibridación narrativa permite la convergencia de lenguajes en ambas obras, cortometraje y novela gráfica, *conservando la producción de sentido con códigos semánticos* que crean un metalenguaje con el lector o espectador, para llegar a un nivel de comunicación sensorial más profundo, donde se identifica la pluriexistencia y disociación del universo, los diferentes umbrales del *universo liminal* y la separación con la *realidad real*.

El resultado del recurso narrativo y conceptual de la liminalidad, es la expansión de un universo narrativo, el planteamiento de una nueva perspectiva en la que es difícil encontrar una frontera entre una idea y otra, multidisciplinariamente creando una experiencia atmosférica y gestual de lo real e irreal.

Los procesos que encontramos en la creación de narrativas liminales, son clave, desde la escritura creativa de un autor, construida a través de la transdisciplinariedad, múltiples ideas paralelas que permiten pensar en un todo final, por medio de conexiones de diferentes lenguajes, desde el momento en el que el guionista-autor se apropia de su escritura entorno a una idea o emoción, generando conexiones desde el contexto en el que escribe con las propuestas visuales que coexisten con la narrativa, desde sus propias ideas y visión del mundo, pensando y creando desde la escritura un metalenguaje propio. Proceso propio y particular de cada artista, interrelacionado con sus propias vivencias, conocimientos, y contexto, que enriquecen su proceso creativo.

En las narrativas liminales el entendimiento e interpretación del lector o espectador hacia la obra dialoga con sus propios contextos, y aunque se cree un metalenguaje, o una producción de sentido con códigos liminales, la mente del espectador creará para si mismo una experiencia única, que enriquece y profundiza la exploración de la mente humana y genera

discusión diversa.

Gracias a los nuevos medios digitales, los procesos de creación de una narrativa híbrida se expanden, creando más posibilidades para comunicadores y artistas.

La investigación creación, me ha posibilitado crecer como Comunicadora y como artista, enriquecer mi proceso académico y personal, conocer nuevas perspectivas y abrirme a nuevos conocimientos y metodologías.

Para el proceso de creación artística el ser (el yo como un ser) se alimenta de su realidad, y aunque de ella surge la creación artística también puede generar retrocesos por lo que la condición humana, el cuidado del ser, es importante para un desarrollo sólido.

A pesar del desconocimiento, las investigación, ensayo y error me permitieron crecer como artista, identificar falencias, alternativas, mecánicas, sin embargo, debo seguir estudiando y ensayando.

7. AGRADECIMIENTOS

Agradezco cariñosamente a la Universidad de Antioquia, al alma mater por abrirme la puerta al conocimiento del mundo y de mi misma, por ser mi fortaleza y refugio durante estos años, por impulsar mis sueños y darme las herramientas para crear este proyecto.

A Juan Manuel Correa Patiño quién me ha apoyado y acompañado desde la etapa más inicial del proyecto, por su asesoría y preocupación permanente, porque gracias a su constante ánimo, me ayudó a creer en mí y recuperarme cada vez que desistía, una y otra vez.

Gracias a Ana Victoria Ochoa y Nicolás Mejía porque gracias a ellos pude dar mi paso más grande, más que académicamente, personal y profesionalmente, por su perseverancia, sus consejos, la paciencia, inspiración y buena voluntad para corregirme y ayudarme a continuar.

A Francisco Saldarriaga por todas sus enseñanzas, su compromiso y aguante, por guiarme y compartirme su conocimiento, por todo el esfuerzo y motivación que puso para asesorarme en este proyecto, porque maestros como el hay pocos, gracias por estar presente siempre.

Gracias a Lina Gonzales por compartir conmigo, abrirse, aconsejarme y escucharme tanto, por ayudarme a entender el mundo, e inspirarme con su fuerza y vulnerabilidad, por permitirme conocer una realidad tan real y transparente.

A mi familia por no darme la espalda y ser pacientes con tantas noches largas, porque gracias a ellos guardo la fe en el mundo, en la vida, en las personas, porque por ellos el mundo tiene sentido y propósito, por todo el amor y respeto conmigo y mis sueños, por enseñarme con ejemplo el esfuerzo y la valentía.

Gracias a mis compañeros por mantener la llama de la creación viva y permitirme cocrear

para seguir creyendo. Ana López, Maria Paula de la Gala, Irati Dojura Landa, Laura Henao, Juan Manuel Espinosa, Karol Giraldo, Stiven Quinchía, Juan Manuel Correa, gracias por la oportunidad de crear en su compañía, por apoyo incondicional y amistad.

Este proyecto recibió dineros del Fondo para apoyar los Trabajos de Grado de Pregrado, financiado por la Facultad de Comunicaciones y Filología y por el Comité para el Desarrollo de la Investigación de la Universidad de Antioquia.

8. BIBLIOGRAFÍA, CIBERGRAFÍA, EXPOSICIONES, NOVELAS, E IMÁGENES.

- Richard Williams (2001) Animator Survival kit.
- Sierra Bravo R. Técnicas de investigación Social Teoría y ejercicios, Décima edición, Editorial Paraninfo 1995 Madrid
- "Liminality and Communitas", en The Ritual Process: Structure and Anti-Structure (New Brunswick: Aldine Transaction Press, 2008).
- Corbalán Berná, Javier ¿De qué se habla cuando hablamos de creatividad?
- Deleuze, G. (2012). ¿Qué es el acto de creación?
- Greimas, A.J. (1990) Semiótica. Madrid. Gredos
- Villar, J. Sanchis (2017) “Evolución de las técnicas de montaje en la filmografía de Wong Kar-wai”
- Samatha Schoonen (2015) “Reaching catarsis within hybrid animation”
- Somnath Muluk (2012) How do they mix real characters with animated characters?
<https://movies.stackexchange.com/questions/9791/how-do-they-mix-real-characters-with-animated-characters>
- Martínez, E. Educomunicación. El cine de animación.
<https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>
- Chipman, B. (2016). ScreenRant. “Before Zorn: A History of Live-Action/Animation Hybrids” <https://screenrant.com/son-of-zorn-live-action-animation-history/>
- Saito, S. (2015). The Moveable Fest. Interview: Marielle Heller on Seeing Herself in “The Diary of a Teenage Girl” <http://moveablefest.com/marielle-heller-diary-of-a-teenage-girl/>
- The Making of Who Framed Roger Rabbit
<https://www.youtube.com/watch?v=ty4xkdBbnOk>
- Murga, C. (2016) Casa de América. El proceso creativo del guión a la película :
https://www.youtube.com/watch?time_continue=4&v=kZPi5rDiR6k

- Marrlin, M. (2015). Indie Wire. Animación en “Me and Earl” y “The diary of a teenage girl” <https://www.indiewire.com/2015/08/growing-up-staying-young-animation-as-a-tool-from-me-and-earl-to-the-diary-of-a-teenage-girl-59520/>
- Cusumano, K. (2015). Bustle. “All About 'Diary Of A Teenage Girl's Animations” <https://www.bustle.com/articles/101928-the-animations-in-diary-of-a-teenage-girl-keep-the-legacy-of-70s-san-francisco>
- Smith, M. (2016). EW. The Diary of a Teenage Girl writer-director Marielle Heller on challenging perceptions of young women <https://ew.com/article/2016/01/29/diary-of-a-teenage-girl-marielle-heller/>
- University of Michigan. Stamps. De novela gráfica a film (entrevista a Phoebe) <https://stamps.umich.edu/creative-work/stories/phoebe>
- Gloeckner, P. (2015). UM Stamps. Diary of a Teenage Girl: Phoebe Gloeckner on telling the truth in art <https://www.youtube.com/watch?v=nkOYzBSjrM>
- Bengal, R. (2015). Vogue. The Diary of a Teenage Girl Cast on Rewriting the Sexual Coming-of-Age Story <https://www.vogue.com/article/diary-of-a-teenage-girl-bel-powley-alexander-skarsgard>
- Gunnarsdottir, S. (2013). Vimeo. “The pirate of Love Vol. I. <https://vimeo.com/67457641>
- Cassidy, K. (2014) Emotional justification of shot choices. <http://www.videomaker.com/article/17192-emotional-justification-of-shot-choices>

EXPOSICIONES

- Benito Cabañas. (2019). BUAP. Encuentro con el expositor: Benito Cabañas

NOVELAS

- Gloeckner, P. (2000) A Child’s life and other stories.
- Gloeckner, P. (2002) The diary of a teenage girl.

FILMOGRAFÍA

- Heller, M. (2015). The diary of a teenage girl.
- Nowak, T. (2015). Dissonance. <https://www.youtube.com/watch?v=IoWtYVpXJgg>
- Kar-wai, W. (1994). Chunking express.
- Kar-wai, W. (1997). Happy Together.
- Miyazaki, H. (1988). Mi vecino totoro.
- Miyazaki, H. (2001). El viaje de Chihiro.
- Webb, M. (2009). (500) Days of Summer.
- Malik, T. (2011). The Tree of Life.
- Gunnarsdottir, S. (2012). Sugar cube. <https://vimeo.com/19334004>
- Gunnarsdottir, S. Fabled Anodyne. <https://vimeo.com/316800691>
- Carvalho, A. (2017) Égun. <https://vimeo.com/222948842>
- Carvalho, A. (2012) Rayuela 4. <https://vimeo.com/58250223>

IMAGENES

Figura 1. Gloeckner, P. (2000). A Child's Life and other stories.

Figura 2. Gloeckner, P. (2000). A Child's Life and other stories.

Figura 3. Rivieccio, G. (2015) Culled Culture. The Diary of a Teenage Girl Confirms That Debauchery is the San Francisco Treat. <https://www.culledculture.com/the-diary-of-a-teenage-girl-confirms-that-debauchery-is-the-san-francisco-treat/>

Figura 4. Gloeckner,P. University of Michigan. <https://stamps.umich.edu/creative-work/stories/phoebe>

Figura 5. Gunnarsdottir,S. (2012) <https://www.saragunnarsdottir.com/thediaryofateenagegirl>

Figura 6. Heller,M. (2015). The diary of a teenage girl.

Figura 7. Heller,M. (2015). The diary of a teenage girl.

Figura8.Gloeckner, P.(2002). The diary of a teenage girl.

Figura10. Heller,M. (2015). The diary of a teenage girl. Sara Gunnarsdottir art

9. ANEXOS

Cortometraje

- [Guion secuenciado y dialogado cortometraje](#)
- [Nota de Intención Ficciones](#)
- [Plan de rodaje](#)
- [Liminalidad](#)
- [Presupuesto](#)
- [Categorías de Animación](#)
- [Propuesta audiovisual](#)
- [Universo y personajes](#)
- [Acción Dramática por secuencias y escenas](#)
- [Propuestas y referentes estéticos](#)
- [Propuesta de distribución](#)
- [Cronograma](#)

Novela Gráfica

- [Poema: “Los niños de la luna”](#)
- [Personajes y escenarios piloto](#)
- [PILOTO Capítulo 6: “Los abuelos”](#)
- [Presupuesto y cronograma proyecto transmedia](#)

- [Presentación Narrativa tipo Comic](#)
- [Resumen Ponencia Narrativas Emergentes: “Narrativas híbridas: La liminalidad y cómo toma decisiones a través de las narrativas técnicas y audiovisuales” IntegraTIC Udea](#)
- [Presentación Ponencia Narrativas Emergentes: : “Narrativas híbridas: La liminalidad y cómo toma decisiones a través de las narrativas técnicas y audiovisuales” IntegraTIC Udea](#)
- [Línea de tiempo personajes secundarios](#)