

Universidad San Francisco de Quito

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**Iridiscencia
(Khorí Kallwa)**

Israel Antonio López Rengifo

Felipe Terán M.F.A., Director de Trabajo
de Titulación

Trabajo de Titulación presentado como requisito para la
obtención del título de Licenciado en Cine y Video

Quito, mayo de 2015

Universidad San Francisco de Quito
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE APROBACIÓN DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Iridiscencia
(Khorí Kallwa)

Israel Antonio López Rengifo

Felipe Terán, M.F.A.,
Director de Trabajo de Titulación

Hugo Burgos, Ph.D.,
Decano del Colegio de
Comunicación y Artes
Contemporáneas

Quito, mayo de 2015

© DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído la Política de Propiedad Intelectual de la Universidad San Francisco de Quito y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo de investigación quedan sujetos a lo dispuesto en la Política.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma:

Nombre: Israel Antonio López Rengifo

C. I.: 1713560710

Fecha: Quito, mayo de 2015

A mis Padres

Agradecimientos:

A mis padres. A los maestros de la USFQ y los que se encuentran en la vida. A los compañeros. A los procesos que se cierran.

Resumen

A:

Dicen que en la marejada,
cuando el mar se desborda,
Khorí Kallwa, el pez de oro,
sube de la oscuridad
para delimitar la noche.

Dicen que sus escamas son de colores
y que emanan luces celestiales...

La última vez que subió,
el hombre volvió a ver.

El proyecto de cortometraje Khorí Kallwa explora metafóricamente el ideal en torno a la muerte, y cómo ésta a su llegada es capaz de destruir toda construcción ideológica, enfrentando al ser con la realidad. El cortometraje explora mediante una situación minimalista, la condición del ser que busca reconstruirse después de un proceso de muerte. Un proceso que podría reducirse a nivel personal en la necesidad del abandono de una realidad conocida para aceptar un cambio a una nueva realidad, el vacío.

Abstract.

A:

They say that at the groundswell,
When the sea is overflown,
Khorì Kallwa, the fish of gold,
Leaps into the darkness
To delimit the night.
They say that their scales are of many colors
And that they shine celestial lights...
The last time he leaped,
Sight returned to man.

Khorì Kallwa is a short film project that metaphorically explores the ideal constructed around death, and how death itself destructs all possible ideals when confronting them with reality. The short film explores, through a minimal situation, the condition of the being that is in search of reconstruction after a process surrounding death. A process that can be reduced at a personal level, into the need of abandoning a known reality in order to accept a change into a new one, the void.

Tabla de contenido

- Resumen	7
- Abstract	8
- Ficha técnica	10
- Log-line	11
- Sinopsis	12
- Tratamiento.	13
- Guion	20
- Nota de director	27
- Referencias visuales	31
- Locaciones	37
- Casting	41
- Cronograma	44
- Plan de rodaje	47
- Presupuesto	49

Ficha Técnica

Título: Iridiscencia

Productora: Carolina Cedeño

Guionista: Israel López

Director: Israel López

Dir. Fotografía: Miguel Cármenes

Dir. Arte: María Terán

Editor: Daniel Prieto

Diseño de sonido: Mauricio Proaño

Música: Mauricio Proaño

Género: Drama Absurdo

Duración: 12 min

Formato: HD 2K

Log-line

A y B, dos ciegos, caminan buscando el lugar perfecto para vivenciar el fenómeno que ocurrirá en la noche de la gran marejada y les permitirá volver a ver. Al llegar la gran tormenta, los separa; A debe decidir si continúa su búsqueda inicial o emprende una nueva para encontrar a su antiguo compañero.

Sinopsis.

A y B caminan buscando el lugar perfecto para vivenciar el fenómeno que ocurrirá en la noche de la gran marejada y les permitirá volver a ver. Cuando llegan y tienen todo preparado, la gran tormenta lo confunde todo; A se acuesta en posición fetal en medio de la playa, mientras espera que pase. Cuando la tormenta ha cesado, A se levanta y descubre que está solo en la mitad de la nada. En un intento por encontrar a su compañero, descubre que el espacio ha cambiado, que no se encuentra en el mismo lugar y que pronto anochecerá. El viento que en un inicio evidenciaba la dirección del mar ahora sopla con dirección aleatoria. Los ruidos de éste se confunden con los silbidos que él y su compañero usan para encontrarse en medio de la ceguera. Surge la pregunta, ¿Es solo el viento el que suena o esconde un silbido de auxilio? Justo cuando el sol empieza a esconderse, A encuentra la dirección del mar, y también escucha con certeza el silbido de su compañero en la selva; piensa, cierra los ojos y con decisión camina en dirección contraria al silbido, hacia el mar. La noche llega y A se encuentra parado en el gran pantano que la marejada dejó. Confundido, levanta la mirada y observa un espectáculo lumínico expresado en la refracción que sus ojos dañados logran percibir, un espectáculo fractal, el caos.

Tratamiento

Secuencia de títulos, Prólogo.

En oscuridad total, dos hombres conversan. Por su diálogo se comprende que se encuentran buscando un lugar, sin saber como encontrarlo exactamente.

- B: Seguro es por acá?
- A: Seguro, escucha... Atrás suena a tierra.
- B: Atrás no suena nada.
- A: Por eso, la tierra no suena a diferencia del mar.
- B: Pero adelante tampoco suena.
- A: Escucha (no suena nada)... no estamos lejos.
- (Largo silencio.)

El cuadro negro empieza a tomar textura, lentamente la cámara sale de una de las cavidades oculares de A que se ha quedado parado mirando el horizonte. A permanece quieto, dando la impresión de que se tratara de una fotografía o como si estuviéramos frente a su cadáver. Su pelo es corto, casi nulo, evidenciando entre canas el cuero cabelludo dañado por el sol. Por atrás sale B, otro viejo de similar edad. Sus cavidades oculares también parecen vacías por la fuerte sombra casi vertical. Usa un sombrero de paja dañado y lleva una barba poblada.

- A: "llegamos"
- B: pero todavía no suena a mar.
- A: hay que esperar la marejada.

B cuestiona si en verdad han encontrado el sitio. Se quedan un momento en silencio, mientras intentan asegurarse que están en el lugar correcto.

- A: "Empecemos".

A saca de su bolsillo una tela sucia y se la da a B, el cual se sienta y empieza a tejer sobre un extremo de la tela un aro de soporte con las pajas que va sacando de su sombrero.

- A: "voy a buscar los palos"

B le responde con un silbido sin perder la atención de su bordado. A se aleja lentamente, silba, se detiene un momento, escucha la respuesta de B, cambia de dirección y continúa caminando. Mientras tanto B sigue tejiendo la red, de vez en cuando silba y su silbido es respondido rítmicamente, a lo lejos vemos a A que circunvala en busca de palos.

B teje la red concentrado, silba. Levanta e inspecciona la red mientras con sus manos. Después de un momento reacciona, no se ha escuchado respuesta. Silba nuevamente, espera, nada. B inútilmente busca con su cabeza algún vestigio de A. Por atrás vemos llegar a A cargando 2 carrizos largos, se detiene e intenta ubicarse, silba, B regresa a verlo.

- A: "Va a llover"

B se acerca y le da la red, con la estructura redonda hecha de paja. A clava los carrizos en la arena, B amarra la red en los extremos.

- B: Crees que funcione.
- A: debemos esperar.

El viento sopla y la red se estira mostrando su forma cónica. A mira el destello de luz que se refleja con el movimiento.

Fade a blanco

A y B esperan sentados lejos de la red, B se ha quedado dormido. Por el lado del mar salen volando pájaros, haciendo ruidos con su aleteo. B se despierta asustado intenta entender que pasa, silba como buscando a A.

- A: Ahí van, llevando a los primeros.
- B: ¿Cuanto tiempo llevamos aquí?
- A: Hemos estado aquí siempre
- B: Y no pasa nada.
- A: Esta por llover, debemos esperar.
- B: ¿Sabes como son? Nadie los ha visto; o por lo menos nadie que haya vuelto.
- A: Algunos dicen que en la marejada cuando el mar se desborda los peces de la oscuridad suben para delinear la noche, que sus escamas son de colores y que emanan luces celestiales. Dicen que la última vez que subieron, el hombre volvió a ver.

En el fondo, suenan los pájaros, entrando entre las palmeras.

- B: Ahí están de nuevo... pero no son los mismos.

A no responde. Ambos permanecen en silencio, A esta pensativo. B después de un momento busca a A con la cabeza. Pequeñas gotas de lluvia empiezan a caer.

- B: Estas aquí.
- A: Debemos buscar refugio.
- B: Ya llegamos hasta acá.

A lo piensa, se relaja cierra los ojos e intenta disfrutar de la lluvia, que a cada momento incrementa de intensidad. Abre los ojos y ve pequeños destellos aleatorios de la luz refractada en las gotas.

- A: Mira.

Nadie responde. A Silba. Nuevamente sin respuesta.

- B: creo que debemos buscar refugio.
- A: ¿Qué es eso que suena?
- B: no lo sé estaba junto a mí.

B se cubre de la lluvia con una gran hoja. A analiza el sonido.

- A: no debería haber hojas acá.
- B: debemos irnos, atrás debe haber más de éstas.
- A: ya llegamos hasta acá.

Un ventarrón arranca la hoja de las manos de B. Un viento fuerte inunda el ambiente.

- B: El viento nos va a llevar.
- A: no podemos volver a la selva.

El viento se hace tan fuerte que no se logra escuchar. (Los diálogos se escuchan entre ruido)

- B: .!·!.`.` quedarnos .,; ; ,,,`´ (No podemos quedarnos)
- A: .!·nada!.`.`.,; ; morir; ,,,`´ (No encontraremos nada, podemos morir)
- B: .!Tenem·!.`.`.,; ; mar; ,,,`´ (Tenemos el mar para volver)
- A: .!·!.`.`.no`.,; ; ,,,`´ (Al mar no, aún no)

Se escucha un silbido a lo lejos, no se distingue si es producido por el viento o por B.

- A: .!·!.`.`.,; ; ,,,`´ (Silba)

Los silbidos del viento aumentan, haciendo el ambiente aún más confuso. A busca a B con la cabeza, silba e intenta definir una respuesta de B entre los silbidos del viento. A camina entre el viento buscando a B, se concentra en siempre volver al mismo sitio, avanzando y retrocediendo pocos pasos en líneas rectas los cuales siempre regresan al mismo centro.

El viento, cada vez lo azota más fuerte, su ropa se estira tanto que parecería que en algún momento se va a arrancar. A intenta resguardarse, y poco a poco se encoge en posición fetal. Espera resguardado en sí mismo, reprimiendo el frío y el miedo mientras continúa silbando.

El viento para y la lluvia disminuye, el ambiente permanece oscuro por el cielo nublado; en el piso A silba sin esperanza abre los ojos y se incorpora suavemente. Se detiene a sentir el

ambiente, silba una vez más, y se concentra en escuchar una respuesta. Intentando ocultar su miedo, silba otra vez, mientras busca con la cabeza a su amigo. No encuentra nada. Silba varias veces desesperadamente, proyectando el sonido hacia varios lugares, en las pausas intenta encontrar algún indicio de su amigo o algo que le permita ubicarse. Después de un último silbido fuerte (a cámara), con un suspiro se detiene. A está solo en el espacio vacío, la arena seca se ha reducido a una pequeña franja. El resto de la playa ahora esta lodosa y llena de escombros que el viento trajo del mar y la selva.

(Por momentos el viento continúa silbando azarosamente.)

A piensa un momento, suspira y con decisión camina lentamente cuida cada paso que da hacia donde se encuentra el mar. Camina unos cuantos metros, pero a pesar de su cuidado al dar un paso más su pie se hunde hasta la canilla en un lodazal. A se lanza a sentarse para parar el hundimiento y se queda sentado frente a él. Con sus manos toca la suave arena que lo rodea hasta encontrarse con el borde lodoso. Con rabia continúa manipulando la arena seca, incrementando la violencia con cada masaje que le proporciona. Con un grito, se acuesta y con violencia se revuelca en la arena. Súbitamente se detiene, se incorpora de rodillas, y termina de desenterrar la hoja con la que B estaba cubierto antes. Levanta la mirada y silba con todas sus fuerzas, espera. Silba nuevamente. Lleno de rabia silba una última vez. A lo lejos en la selva se escucha la respuesta de B. A se levanta, y pone atención a la raíz del sonido. El viento silba. A sin perder las esperanzas silba de nuevo, su silbido se entremezcla con el del viento. A pierde las esperanzas, mira al suelo con nostalgia, el viento sigue silbando, sin embargo entre los silbidos, escucha claramente la

respuesta de B. A levanta la cabeza, y mira decididamente hacia el lugar de procedencia del sonido. A su espalda, entre las nubes el sol empieza a ocultarse en el horizonte. Se da media vuelta, y camina en dirección al pantano.

A camina con dificultad mientras el sol se oculta en el mar. Luce agotado, y avanza lentamente, por el lodazal que ahora lo rodea por completo. Camina mirando al piso, y se golpea con un palo que está clavado en el lodo. Es el carrizo que colocó en la mañana. Levanta la mirada y busca inútilmente una respuesta, mientras sonrío (ríe) asombrado. El sol termina de ocultarse y ahora solo queda el brillo de una luz que se ha apagado. A espera con emoción en silencio mientras descansa arrimado del carrizo. Mientras termina de oscurecer, A sonrío extasiado, sus ojos se iluminan con pequeños puntos de luz de diferentes colores. La cámara circunvala y se ubica atrás de A. Él esta parado en medio de un pantano que ahora brilla por la presencia del plancton. La cámara termina de ubicarse detrás de la cabeza de A, que mira un espectáculo fractal de refracción lumínica.

FIN.

Iridiscencia
(Khorí Kallwa)

Escrito por:
Israel López

© MouJou films 2015

shaly.lopez@gmail.com
0984448528

1 TITULOS.

Secuencia de títulos iniciales (Iridiscencia). Cuadro borroso con un baño de luz blanca. Silencio.

B
¿Seguro es por acá?

A
Escucha... Atrás suena a tierra.

B
Atrás no suena nada.

A
La tierra no suena, a diferencia del mar.

B
Adelante tampoco suena.

A
Escucha...

No suena nada.

2 EXT. PLAYA. DÍA.

El cuadro empieza a tomar textura, lentamente salimos de una de las cavidades oculares de A (60) que está parado como mirando al horizonte. A permanece quieto, da la impresión de que se tratara de una fotografía o como si estuviésemos frente a su cadáver. Su pelo es corto casi nulo, evidenciando entre canas su cuero cabelludo dañado por el sol. Por un costado sale B (60) sus cavidades oculares también parecen vacías por la fuerte luz casi vertical. Usa un sombrero de paja dañado y lleva una barba poblada. Rebasa a A e intenta escuchar el ambiente.

A
llegamos

B
Todavía no suena a mar.

A
Hay que esperar la marejada.

A se adelanta caminando. B escucha como A camina en círculo.

(CONTINUED)

CONTINUED:

2.

A se detiene, escucha, sigue circunvalando a B. Se detiene de nuevo. B en quietud intenta escuchar algo que le asegure que están en el lugar correcto, se sienta. Mientras se convence juega con la arena que corre suavemente por sus manos. Por enfrente pasa A se detiene sin regresar a ver.

A
Empecemos.

B saca de su sombrero algunas pajas sueltas. A se acerca y le entrega un pedazo de tela blanca.

A
Voy a buscar un palo.

B se queda un momento sintiendo como A se aleja, silba. A le responde con otro silbido rítmico. A camina concentrado en escuchar los silbidos de B y respondiéndolos. Atrás B silba, mientras teje sentado en medio de la nada. Los silbidos cada vez se vuelven más pausados.

3 EXT. PLAYA. DÍA.

B teje concentradamente un aro de paja, el cual va uniendo con la tela que A le entregó, mientras silba. Levanta el aro y lo siente con las manos mientras espera la respuesta. Al no escuchar nada busca con sus oídos a A. Vuelve a silbar. Espera. Nada. Baja la red y silba con fuerza. Nada. B se concentra y busca a A con sus oídos. Por atrás aparece A cargando un largo carrizo. Responde silbando, y se detiene junto a B, concentrado en percibir el cielo.

A
Va a llover.

Continúa caminando, B lo escucha alejarse y clavar el carrizo más adelante.

A clava el carrizo, y prueba su resistencia. Por atrás llega B y le entrega la red. A amarra la red al carrizo.

B
¿Crees que funcione?

A
El viento siempre nace del mar.

A termina de amarrar la red, el viento sopla y estira la tela cónica, que emite un sonido grave.

FADE A ...

3.

4 EXT. PLAYA. DÍA (MÁS TARDE).

Cuadro blanco similar al del inicio, el reflejo de la luz se percibe levemente por momentos.

A intenta percibir los cambios de luz que produce la tela al contacto con el sol, mientras espera sentado junto a B que se ha quedado dormido. Por el lado del mar, salen volando varios pájaros trinando y haciendo ruido con su aleteo. B se despierta asustado, intenta entender que pasa, silba como buscando a A.

A

Ahí van, sacando a los primeros.

B

¿Cuánto tiempo llevamos aquí?

A

Hemos estado aquí siempre.

B

Y no pasa nada.

A

Debemos esperar.

B

¿Sabes cómo son?... Nadie los ha visto... o por lo menos nadie que haya vuelto.

A

Dicen que en la marejada, cuando el mar se desborda, los peces de la oscuridad suben para limitar la noche. Dicen que sus escamas son de colores y que emanan luces celestiales... La última vez que subieron, el hombre volvió a ver.

En el fondo suenan los pájaros posándose en las hojas de la selva. A regresa a su meditación, mientras B se despereza y espera jugando con la arena seca.

5 INT. PLAYA. DÍA.

Una gota cae en el rostro de A y lo despierta de su hipnosis.

B

Debemos buscar refugio.

(CONTINUED)

CONTINUED:

4.

A

Ya llegamos hasta acá.

Al sentir la decisión de A, B intenta relajarse y disfrutar de la lluvia mientras con sus manos masajea la tierra. La lluvia, al igual que la ansiedad de B aumentan.

B

Creo que debemos irnos.

A

Mira.

La luz refractada en las gotas por momentos produce pequeños destellos visibles a los ojos de A. El viento incrementa, e impide que sus ojos se mantengan abiertos. La tierra se mueve bruscamente. Se escucha el silbido de B continúa aferrado a la arena. A responde.

B

Debemos regresar a la selva.

A

No podemos regresar... ya llegamos hasta acá.

La ropa de A, que hace un esfuerzo para quedarse parado, parece que fuera arrancarse por la violencia del viento, que cambia su dirección constantemente y bambolla. Un poco más allá, B permanece sentado aún aferrado a la arena.

(El sonido del viento hace imposible definir nada)

B

..!..'. ' quedarnos .,;;;. " ' (No podemos quedarnos)

A

..!nada!..'.',,;morir;. " ' (No encontraremos nada, podemos morir)

B

..!Tenem..!..'.',,;mar;. " ' (Tenemos el mar para volver)

A

..!..'.mar',,;;. " ' (Al mar).

La tierra nuevamente se mueve bruscamente, A esta vez no logra mantenerse parado y cae arrodillado. Asustado silba. Entre el bambullo del viento, se escucha la respuesta de B lejana. A intenta encontrar a su compañero con las manos mientras silba. Intenta escuchar a su compañero pero el

(CONTINUED)

CONTINUED:

5.

ambiente es demasiado confuso para definir algún sonido. La tierra nuevamente se sacude. Asustado A se aferra al piso y lentamente se recuesta en posición fetal. Permanece así respirando fuertemente, para reprimir el frío y el miedo; mientras silba fuertemente.

6 EXT. PLAYA 2. TARDE.

El viento y la lluvia han parado. Hay un silencio total en el ambiente que ahora está cubierto por una neblina espesa. En el piso, continúa A en la misma posición, concentrado en silencio. Silba fuertemente y se recuesta boca arriba.

En el fondo el viento bambolla, A se incorpora de rodillas, silba. La dirección del viento es aleatoria como se puede observar en el movimiento de sus ropas que por momentos se estiran. A termina de levantarse y con miedo intenta definir el ambiente. Silba una vez más y espera con esperanza la respuesta de B. Nada.

Desesperado silba varias veces, proyectando el sonido en varias direcciones. Se detiene, espera sin esperanza. En el fondo el viento bambolla nuevamente.

A permanece parado mientras piensa. Con cuidado se adelanta unos pasos, después de un momento, sus pies se hunden en el lodo. Al sentir ésto retrocede y se sienta, rendido se recuesta y con la mano acaricia el lodo.

A se encuentra solo en la mitad de una playa destruída y lodosa.

7 EXT. PLAYA 2. TARDE.

La mano de A aún metida en el lodo luce tiesa y pálida, al igual que su rostro y el resto de su cuerpo que yace inmóvil a la orilla del charco lodoso que es ahora la playa.

A espera acostado, mirando el oscuro cuadro que sus ojos logran percibir. De la oscuridad de la niebla, un haz de luz se logra refractar en los ojos de A. Se levanta, e intenta observar algo. El viento sopla en su rostro. Espera un momento más, el viento sopla en la misma dirección.

Da un paso y entra en el lodo que lo cubre hasta las canillas. Atrás suenan los pájaros que huyen de las ramas de la selva. A continúa sintiendo el viento, que pasa por su rostro y muere bambullando en el fondo. Da un paso más, sus piernas se cubren hasta las rodillas.

En el fondo, entre los bambullos del viento, A escucha el silbido de B. Se detiene y rápidamente regresa a ver, espera. El silbido suena nuevamente, esta vez es mas claro.

6.

Rápidamente A camina de regreso a tierra seca. Escucha de nuevo el silbido, pero no se atreve a contestar, espera mientras escucha los zambullidos del viento, que soplan en la selva.

8 EXT. PLAYA 2. ATARDECER.

La neblina ha bajado ahora sólo queda una delgada capa que cubre las dunas como una alfombra. A camina unos pasos en dirección al sonido, mientras a sus espaldas el sol empieza su descenso. Al sentir el sol en su nuca se detiene.

A permanece parado frente a grandes dunas de arena seca al pie de una selva poblada. El silbido de B suena nuevamente cuando el sol topa el horizonte. A regresa a ver, y percibe un rayo refractado con sus ojos. Suspira, cierra los ojos y se da media vuelta. Con decisión camina hacia el horizonte. En el fondo escuchamos nuevamente el silbido de B.

9 EXT. PLAYA 3. ANOCHECER/NOCHE.

A camina con dificultad mientras el sol se oculta en el mar. Luce agotado, y avanza lentamente, por el lodazal que ahora lo rodea por completo.

Camina mirando al horizonte concentrado, hasta que es despertado por un sonido grave (es el mismo sonido que produjo la red en el principio).

Se detiene y disfruta del sonido, sonrío aliviado. El sol termina de ocultarse y ahora solo queda el brillo de una luz que se ha apagado. Silba con esperanza. Espera en silencio, parado en la Nada. No hay respuesta.

A espera pensativo, mientras el lugar oscurece por completo. levanta la mirada. En sus ojos negros, se reflejan pequeños puntos de luz.

A mira como el agua empieza a emanar luces de distintos colores, a sus ojos un espectáculo fractal de refracción lumínica.

10 FIN.

Nota del director.

El cortometraje se desarrolla en un espacio onírico, en el cual ambos personajes buscan algo, que si bien no está definido por completo alude a una necesidad de iluminación espiritual. La marejada, evento que marca la posibilidad de la iluminación, no solamente trae consigo la luz, sino también es la causante de la posterior separación de los personajes. En este sentido el cortometraje se enfoca en explorar la búsqueda de un camino, y centra el conflicto y la recompensa en la naturaleza, que viene a jugar un papel tanto de antagonista como de ayudante durante todo el cortometraje.

La naturaleza y las señales que ésta emite, toma importancia en cuanto es la única forma en la que los personajes pueden ubicarse y entender el espacio debido a su ceguera. Los personajes constantemente aluden al viento, al sonido de los elementos (reales e imaginados), a las texturas para ubicarse. De esta forma también los elementos empiezan a jugar un papel de definición del espacio para el espectador; "A": "El viento siempre nace del mar". Es importante durante todo el cortometraje resaltar estos elementos, en especial el viento y los sonidos del ambiente, puesto que en base a éstos se construye la noción de pérdida, en el segundo acto.

Así mismo, cada personaje se caracteriza en base a un elemento en específico, tomando en cuenta sus deseos y lugares de confort. "A" es un personaje que anhela el agua, siempre se encuentra hablando de llegar al mar. Sin embargo, no solo anhela el mar sino que desea fuertemente el abandono de la tierra: "A": "No podemos volver a la selva" "La tierra, a diferencia del mar, no suena". Por ello su personalidad se

maneja en un flujo constante, desea irse, seguir adelante. No solo llevado por el mito del pez de oro, sino por una necesidad de dejar este lugar en el que siempre han habitado.

Por otro lado "B", es un personaje más estable no tan crítico con su naturaleza, es el elemento tierra. "B" constantemente está en un cuestionamiento de hacia dónde se dirigen y si es que en realidad el camino hacia el mar es el correcto. Se pregunta: "¿Seguro es por acá?" "¿Sabes cómo son?... Nadie los ha visto". Por esta razón vemos a "B" buscar su zona de confort en la tierra/arena. Constantemente busca sentarse, cuando está nervioso masajea la tierra, y cuando se ve en peligro busca la selva o su lugar de origen.

La metáfora de la marejada.

La marejada es el evento que permitirá el ascenso del pez de oro, sin embargo por su fuerza es también la causante de la destrucción del espacio conocido. Cuando la lluvia que da inicio a la marejada inicia, "A" y "B" empiezan un proceso de separación irremediable. En un inicio la lluvia lo confunde todo, el espacio se vuelve irreconocible entre tanto caos. Cuando la lluvia ha parado, la playa (como metáfora del lugar que los contenía a ambos) ha cambiado, la arena ahora es un lugar lodoso e inhóspito, el ambiente está cubierto de niebla, y lo más importante "B" ha desaparecido.

La desaparición de "B" se da como consecuencia del cambio en el espacio. En realidad "B" no se fue sino que la tierra se estiro y "B" quedó apartado. "A", al igual que "B", queda en un lugar que no logra reconocer. El atarraya, que en la primera escena colocan como una bandera para ubicarse, aparece más

adelante, después de una larga caminata de "A", lo que confirma que el espacio se ha estirado. La marejada en este sentido es el evento que lo reformula todo, por más preparado que los personajes estén, la muerte siempre llega de improviso.

El espacio que en un principio es un ambiente desolado pero inofensivo, después de la marejada se vuelve confuso y peligroso. Después de la lluvia el ambiente se divide en dos, dejando por un lado (el lado de la selva) un paisaje seco y descampado, como una metáfora de la nada expresada en cuanto al vacío, y por otro lado un ambiente corroído, lodoso, agresivo, representando la nada expresada en el caos.

Representación de la ceguera, el deseo de volver a ver.

La ceguera refuerza el estado de estancamiento en el que habitan estos personajes, que viven aislados. Su normalidad es una ceguera blanquecina, en la cual pueden definir levemente cambios de luz o refracción lumínica. Por esta razón, ambos desean volver a ver en el encuentro con el pez de oro (Khorí Kallwa).

La refracción es un elemento importante en el cortometraje puesto que prepara al espectador para la metáfora final, la imagen de la iluminación ante los ojos de "A". Para esto se plantea usar la técnica de la refractografía, que funciona también por sí misma, como una metáfora dentro de la narración, ya que para obtenerla la cámara debe ser desprovista de su objetivo, al igual que los personajes ven sin sus ojos.



Refracción a los ojos de A



Imagen final (Khorí Kallwa)

Por otro lado, es importante crear desde la cámara el sentido de pérdida y confusión interna de los personajes. La estética del movimiento de cámara debe ayudar a centrarnos en las reflexiones de los personajes a partir del espacio y la pérdida.

Finalmente, el sentido de la pérdida es de suma importancia. El hecho de que "A" haya logrado ver, no viene impune, requirió un sacrificio o un asesinato previo. Dentro de la percepción de "A", fue necesario asesinar a su compañero, convencerse de que muerto está o que es imposible salvarlo. "A" debe escoger entre volver a reunirse con "B" o volver a ver. Debe tomar la decisión de sacrificar a alguien para poder seguir su propio camino.

Esta decisión es la más importante del cortometraje y todos los elementos deben ayudar a construir la noción ambigua de la muerte, en este caso en su doble condición de sacrificio y traición.

Referencias visuales

A:



B:



Fotografía

Tonalidad general



El Sacrificio, Andrei Tarkovski



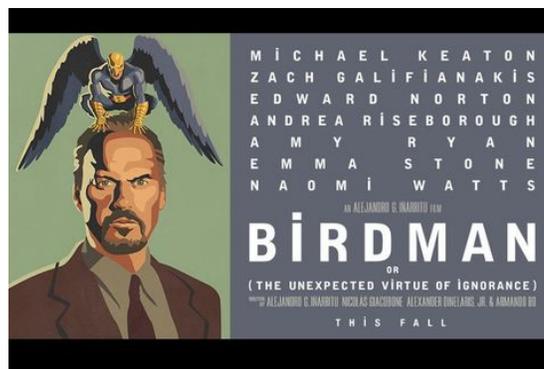
Ingreso del color (Con el ingreso de la luz)

Rumble Fish, Francis F. Coppola

Refractografía, imagen final



Movimiento de cámara,



Arte:

Playa 1



La zona
Stalker, Andrei Tarkovski

Playa 2

Fotografías por David López



Playa 3



Fotografía por David López



Locaciones

La conceptualización del espacio físico que contendría la historia, fue uno de los procesos iniciales del proyecto. El proyecto nace a partir de una recopilación de imágenes y escritos, existentes en viejos cuadernos de observación, y archivos pictóricos, que daban cuenta de un proceso que buscaba un cierre. En este caso un cierre concreto en un guión cinematográfico y más adelante un cortometraje.

En esa búsqueda el espacio de la playa se mostraba como un elemento recurrente, así como también el símbolo de los peces. En un viaje personal, parece un paisaje semidesértico, que a su vez guardaba un cierto misticismo en el imaginario popular, así como un proceso de separación geográfica que me pareció bastante interesante.

La isla de Júpiter en la provincia de Esmeraldas, es un pedazo de playa aislado como una isla después de un proceso de separación del continente debido a la crecida de la marea. En consecuencia de esta separación, la isla, que se puede cruzar de punta a punta en cuestión de minutos, queda aislada y desprovista de vegetación viva, y dotada de un paisaje que evoca naturalmente un ambiente onírico.

Esa naturaleza onírica inmediatamente se conectó con el proceso de escritura que empezaba a concretarse. La isla en sí cargaba, por su proceso de formación, la metáfora de una separación a causa de la naturaleza. Proceso que luego se tradujo a la marejada que separa a los personajes del cortometraje. De igual manera sus cualidades físicas, sirvieron más adelante para crear acciones para los personajes: La escena

que A camina con dificultad por una playa que hunde sus pasos, es un reflejo claro de lo que sucede en las orillas de esta isla.

La isla se ha cargado de una serie de narrativas populares, que sugieren sucesos místicos en las noches. Existen alrededor del lugar mitos que aluden a la existencia de una energía metafísica contenida en Júpiter. Narrativas que llegan incluso a crear historias de encuentros extraterrestres, o extrahumanos. Esto sumado a un evento recurrente que sucede en las orillas, la aparición de plancton luminosos, pasaron a formar parte del material de conceptualización de la obra.

Así, el pez que significaba la iluminación, fue reemplazado por el espectáculo que sucede en esta isla; El brillo del plancton que se posa en las orillas. Así los pescadores, que en inicio buscaban un mítico pez (El pez de oro), al final del proceso de escritura terminaron en una búsqueda de la iluminación en las orillas del mar, de un pez que no se puede definir concretamente. Una construcción de un pez mítico, que responda de alguna manera a los mitos alrededor de la isla.

Por estas razones la locación no podía ser otra que la isla de Júpiter. Sin embargo por su condición geográfica, resultaba muy difícil el rodaje en este lugar. Por esta razón se buscó una playa cercana que pueda acoger al cortometraje, de manera que solamente la escena final sea rodada en Júpiter.

Se consideraron como posibles locaciones playas como Mompiche y Portete. Sin embargo en la búsqueda surge una nueva posibilidad, la playa de Bolívar, que se encuentra justo

enfrente de Júpiter. La playa tiene posibilidades de rodaje mucho más accesibles, además de un auspicio ya confirmado por parte de la dueña de una cabaña en el lugar. Emilia Coloma, una amiga, ha ofrecido generosamente su casa de playa para hospedar al equipo técnico y servir como base de rodaje y locación para la mayoría de las escenas del cortometraje.





Como se puede observar la playa, tiene los requerimientos necesarios para contener la historia. En el fondo se puede ver la selva, y justo en frente de la playa se encuentra la isla de Júpiter.

La locación guarda una serie de retos. El primero es la iluminación, que deberá ser resuelta mayoritariamente con el manejo de luz natural por medio de rebotes, espejos y papillones. El segundo y más importante se encuentra en el rodaje nocturno en la isla de Júpiter, en el cual, se deberá buscar una forma alternativa de iluminación, o buscar una forma de extender 400 m de cable para alcanzar la orilla de la isla de Júpiter. Además del costo extra por transporte en lancha hacia la isla y el costo de catering que se eleva significativamente.

Casting

Debido a su ceguera la percepción del mundo tanto de "A" como de "B", vienen dadas a través del oído, el olfato, y el tacto. Esta forma de percepción debe ser transmitida al espectador mediante gestos y expresión corporal, en reacción a los estímulos que el ambiente emana. Estos estímulos están marcados en el guión, sin embargo serán expandidos después de las primeras exploraciones físicas con los actores. Por esta razón los actores deberán estar dispuestos a una exploración previa, de diálogo bilateral entre director y actor, en el cual se busque metáforas a nivel físico que logren justificar e ilustrar correctamente la ceguera en sus distintas dimensiones.

El trabajo a nivel físico en este caso se convierte en un parámetro de gran importancia. Los actores deben ser capaces de explorar independientemente distintas facetas de la ceguera y de la posibilidad de una percepción construida a partir de estímulos distintos a la vista. Para ésto se buscará una metodología de exploración física que permita a los actores accionar a partir de su memoria corporal, y a partir de ahí crear la psicología del personaje que encarnan.

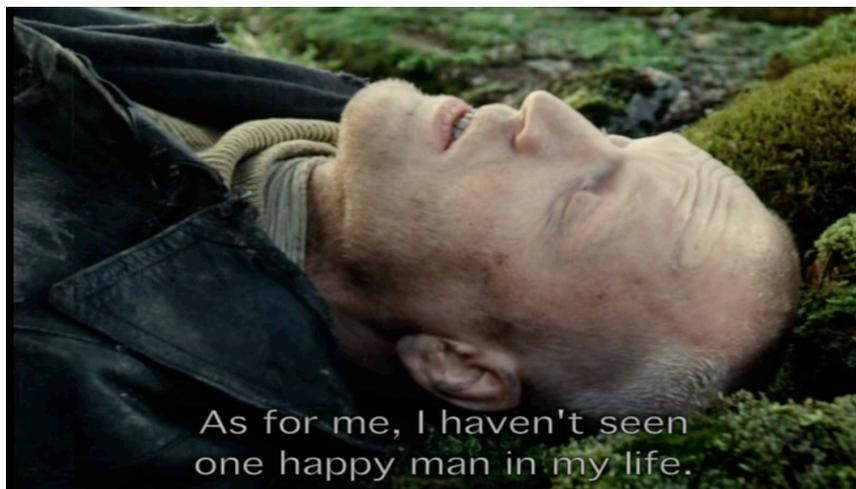
Por otro lado debido a la estética y al tono general del cortometraje, la expresión de los personajes estará trabajada en cuanto a la contención de sus emociones y del reflejo de su mundo interior. Los personajes al igual que su entorno se manejan en el ámbito del misterio y la incertidumbre. Sabemos lo que quieren pero no sabemos exactamente porqué lo quieren. Sus miedos, sus emociones y deseos, si bien deben estar definidos para los actores, deben permanecer ocultos a los ojos del público, y ser solamente sugeridos mediante gestos mínimos.

El proceso de búsqueda de casting se enfocará en buscar actores con las siguientes características a nivel actoral:

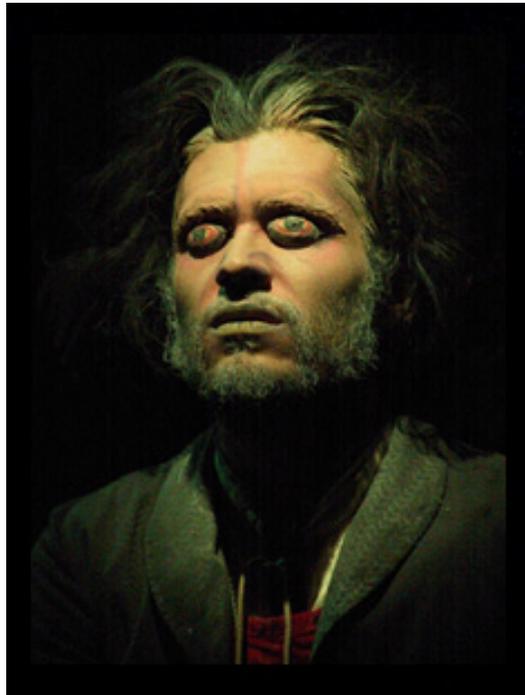
- Actor profesional.
- Con experiencia en trabajo físico y gestual.
- Con disposición a un trabajo de creación horizontal.

En cuanto al físico: los actores deben ser dos hombres viejos, o de edad adulta con una contextura que permita el falseo de la edad mediante el maquillaje.

"A" es de contextura delgada, poco pelo y facciones faciales marcadas.



"B" es de contextura un poco mas ancha, pelo o barba larga.



Por estas razones algunas de las opciones al momento son:

- Santiago Villacís
- Alfredo Espinoza
- Pablo Aguirre
- Diego Bolaño

Cronograma General Iridiscencia (Khorí Kallwa)

Productor: Carolina
 Cedeño
 Director: Israel López
 Director de
 fotografía: Miguel
 Cármenes
 Dirección de arte:
 María Terán
 Editor: Daniel Prieto

	Guion
	Desarrollo
	Financiamiento
	Pre-producción
	Producción
	Postproducción
	Final

Cronograma General			
Ítem	Objetivo	Fecha inicio	Fecha cierre
Inicio de proyecto, con un primer borrador de guión		4/5/15	
Visión de director			4/5/15
Prescouting			4/5/15
Inicio Pre casting			5/5/15
Propuesta de Arte			6/5/15
Propuesta de Fotografía			6/5/15
Propuesta de Postproducción (Sonido, color, montaje)			6/5/15
Segundo Borrador de guión.		6/5/15	8/5/15
presupuesto			7/5/15
Plan de financiamiento listo			7/5/15
Desglose de planos			10/5/15
Plan de rodaje			11/5/15
Cierre de pre casting			14/5/15
Tercer borrador (cierre primera etapa de escritura)		18/6/15	21/5/15
Carpeta Cncine lista			14/6/15
Pausa proyecto.		15/5/15	1/9/15

Cuarto Borrador de guión.			1/9/15
Carpeta para inversores privados lista			7/9/15
Carpeta para inversores públicos lista			7/9/15
Búsqueda de inversores particulares	Mapeo de posibles inversores	15/6/15	18/9/15
Quinto Borrador de guión.			21/9/15
Financiamiento listo (Auspicios y premios en efectivo)			1/10/15
Guión: Última versión			1/10/15
Evento Crowdfunding (concierto)			3/10/15
Cierre de tratos de intercambios o aportes creativos para producción	Auspicios, aportes, descuentos,		8/10/15
inicio de preproducción			9/10/15
Cierre de contratos con equipo técnico			9/10/15
Propuestas de foto y arte			9/10/15
lectura de guion			12/10/15
inicio de preproducción			12/10/15
Cierre locaciones			12/10/15
Desglose de planos			16/10/15
Ensayo con actores		11/10/15	16/10/15
Viaje de cabezas (Foto, Arte, Producción, Ad)			18/10/15
Scouting técnico			20/10/15
Prueba de cámara			21/10/15

Armado de set			21/10/15
Viaje Protagonistas			22/10/15
Ensayo con actores en set		22/10/15	24/10/15
Viaje todo el crew			25/10/15
Inicio de rodaje			26/10/15
Fin de rodaje			29/10/15
Regreso a Quito			30/10/15
Inicio Postproducción		9/11/15	
Visionado de material		9/11/15	10/11/15
Reunión con editor			11/11/15
Primer corte			16/11/15
Segundo corte			23/11/15
Tercer corte (Corte final)			30/11/15
Diseño de sonido		3/12/15	21/12/15
Corrección de color		3/12/15	21/12/15
Entrega master final			11/1/16
Estreno			14/1/16

Plan de Rodaje Khorikallwa

Productora:	Carolina Cedeño
Director:	Israel López
Dir. Fotografía:	Miguel Carmenes
Dir. Arte:	María Terán

Sol sale:	5:45 a.m.
Sol cae:	6:45 p.m.

escena	octavos	int/ext	set	locación	resumen de escena	duración (hh:mm)	personajes
2	8	ext	playa 1	Bolívar	A y B encuentran el lugar perfecto	5:00	A, B
1	4	ext	-	Bolívar	A y B conversan en off	1:00	A, B
Almuerzo							
3	4	ext	playa 1	Bolívar	A y B preparan el altaraya	6:00	A, B
Fin de día # 1: 26/10/15							
4	7	ext	playa 1	Bolívar	A y B esperan la marejada	4:00	A, B
Almuerzo y preparación de set							
5	10	ext	marejada	Bolívar	La marejada	8:00	A, B
Fin de día # 2: 27/10/15							
6	4	ext	playa 2	Bolívar	A se encuentra solo en la mitad de la nada	5:00	A
Almuerzo							
7	4	ext	playa 2	Bolívar	A escucha a B en la lejanía	4:00	A

8	2	ext	playa 2	Bolívar	A decide buscar el mar	2:00	A
Fin de día # 3: 28/10/15							
Company move							
9	3	ext	playa 3	Júpiter	A encuentra al pez de oro	3:00	A
Fin de día # 4: 29/10/15							

Contacto:	(593) 984448528
-----------	--------------------

FORMATO DE PRESUPUESTO PARA PRODUCCIÓN Y POSPRODUCCIÓN TIPO A Y TIPO B						
NOMBRE DEL PROYECTO: Khorí Kallwa PRODUCTOR: Carolina Cedeño CO PRODUCTOR DIRECTOR: Israel López FORMATO RODAJE: HD 2k FORMATO PROYECCIÓN: Blu-ray SEMANAS DE RODAJE: 3 días DURACIÓN: 10 min						
PRESUPUESTO TOTAL:				17.739		
COD.	Ítem	Unidad	Cantidad	Precio/U	Subtotal	Total
1	GASTOS GENERALES					
1.1	GASTOS ADMINISTRATIVOS Y DE OFICINA					304,00
1.2.1	Arriendo oficina	Paquete	1	100	100	
1.2.2	Servicios públicos (luz, agua, gas)	Meses	1	54	54	
1.2.3	Gastos de conexión a internet	Meses	1	50	50	
1.2.4	Insumos de oficina	Paquete	1	100	100	
1.2	PERSONAL ADMINISTRATIVO Y SERVICIOS					75,00
1.3.4	Aseo y cafetería	Semanas	3	25	75	
	SUBTOTAL 1 GASTOS GENERALES					379,00
	IMPREVISTOS 5%					18,95
	SUBTOTAL 2 GASTOS GENERALES					397,95
	IVA 12%					47,75
	TOTAL GASTOS GENERALES					445,70
2	DESARROLLO					
2.1	GUION					400,50
2.1.1	Derechos sobre el guión	Seleccionar	1	200	200	
2.1.2	Guión dibujado (Storyboard)	Paquete	1	100	100	
2.1.3	Registro en el IEPI	Paquete	1	18	18	
2.1.4	Fotocopias guion / encuadernación	Paquete	15	6	83	
2.2	PRODUCTORES					400,00
2.2.1	Productor(es)	Paquete	1	400	400	
2.3	GESTIÓN (Levantamiento de fondos)					245,00
2.3.1	Diseño de proyecto	Paquete	1	200	200	
2.3.2	Inscripciones a festivales y mercados	Paquete	1	45	45	
2.4	LOGÍSTICA					200,00
2.4.1	Transporte personas terrestre	Paquete	1	100	100	

2.4.2	Alojamiento/viatico (Tonsupa/Mompiche)	Semanas	1	100	100	
SUBTOTAL 1 DESARROLLO						1245,50
IMPREVISTOS 5%						62,28
SUBTOTAL 2 DESARROLLO						1307,78
IVA 12%						156,93
TOTAL DESARROLLO						1464,71
3 PREPRODUCCIÓN						
3.1 PRODUCTORES						200,00
3.1.1	Productor	Paquete	1	200	200	
3.1.2	Asistente(s) de producción (3)	Semanas	2	-	-	
3.2 DIRECCIÓN Y CABEZAS DE EQUIPO						600,00
3.2.1	Director	Paquete	1	200	200	
3.2.2	Director de fotografía	Paquete	1	200	200	
3.2.3	Director de arte	Paquete	1	200	200	
3.3 ENSAYOS						100,00
3.3.1	Pruebas maquillaje, vestuario y escenografía	Paquete	1	100	100	
3.4 PRUEBAS CÁMARA						0,00
3.4.1	Pruebas cámara	Paquete	1	-	-	
3.5 LOGÍSTICA						1480,00
3.5.1	Transporte personas y carga terrestre	Paquete	3	60	180	
3.5.2	Alimentación	Semanas	1	500	500	
3.5.3	Alojamiento	Semanas	1	800	800	
SUBTOTAL 1 PREPRODUCCIÓN						2380,00
IMPREVISTOS 5%						119,00
SUBTOTAL 2 PREPRODUCCIÓN						2499,00
IVA 12%						299,88
TOTAL PREPRODUCCIÓN						2798,88
4 PRODUCCIÓN						
4.1 PERSONAL DIRECCIÓN						450,00
4.1.1	Director(es)	Paquete	1	300	300	
4.1.2	Asistente de dirección	Paquete	1	150	150	
4.2 PERSONAL PRODUCCIÓN						300,00
4.2.1	Productor	Paquete	1	300	300	
4.2.2	Asistente de producción	Paquete	1	-	-	

4.3	PERSONAL PRODUCCIÓN DE CAMPO					100,00
4.3.1	Productor de campo	Paquete	1	100	100	
4.4	ELENCO					800,00
4.4.1	A	Paquete	1	400	400	
4.4.2	B	Paquete	1	400	400	
4.5	PERSONAL DEPARTAMENTO DE FOTOGRAFÍA					1000,00
4.5.1	Director de fotografía	Paquete	1	300	300	
4.5.2	Asistente de cámara I (foquista)	Semanas	1	150	150	
4.5.3	Luminotécnico (<i>Gaffer</i>)	Semanas	1	350	350	
4.5.4	Asistente de luces I	Semanas	1	100	100	
4.5.5	Asistente de luces II	Semanas	1	100	100	
4.6	PERSONAL DEPARTAMENTO DE ARTE					400,00
4.6.1	Director de arte	Paquete	1	300	300	
4.6.2	Maquillador/vestuarista	Paquete	1	100	100	
4.6.3	Asistente de arte	Paquete	1	-	-	
4.7	PERSONAL DEPARTAMENTO DE SONIDO					250,00
4.7.1	Sonidista	Paquete	1	250	250	
4.8	EQUIPO DE RODAJE, ACCESORIOS Y MATERIALES					3600,00
4.8.1	Alquiler Cámara, óptica y accesorios	Paquete	1	500	500	
4.8.2	Alquiler paquete de luces y <i>grip</i> (<i>incluye generador y gibs basicos</i>)	Paquete	1	2.000	2.000	
4.8.3	Alquiler otros equipos (<i>grúas, jibs, dollies, cabezas, camera car, monturas vehículos, otros</i>)	Paquete	1	1.000	1.000	
4.8.4	Discos duros u otros medios de almacenamiento	Paquete	2	-	-	
4.8.5	Compras misceláneas de rodaje, accesorios y materiales	Paquete	1	100	100	
4.9	MATERIALES DE ARTE, ESCENOGRAFÍA, UTILERÍA, MAQUILLAJE Y VESTUARIO					700,00
4.9.1	Compras y alquileres escenografía	Paquete	1	500	500	
4.9.2	Compras y alquileres maquillaje	Paquete	1	200	200	
4.10	MATERIALES DE SONIDO					300,00
4.10.1	Alquiler paquete de sonido	Semanas	1	300	300	
4.11	LOCACIONES					900,00
4.11.1	Alquiler de locaciones	Paquete	1	800	800	
4.11.2	Reparación y daños en locaciones	Paquete	1	100	100	
4.12	LOGÍSTICA					120,00
4.12.1	Radios	Paquete	1	50	50	

4.12.2	Enfermería y primeros auxilios	Paquete	1	30	30
4.12.3	Aseo,	Paquete	1	40	40
4.13	CATERING				1000,00
4.13.1	Servicio de catering + snaks	Paquete	1	1.000	1.000
4.14	VIAJES / ESTADIA				360,00
4.14.1	viatico	Paquete	12	30	360
	SUBTOTAL 1 PRODUCCIÓN				10280,00
	IMPREVISTOS 5%				514,00
	SUBTOTAL 2 PRODUCCIÓN				10794,00
	IVA 12%				1295,28
	TOTAL PRODUCCIÓN				12089,28
5	POSTPRODUCCIÓN				
5.1	EDICIÓN				200,00
5.1.1	Edición o montaje , incluye equipos	Paquete	1	200	200
5.2	FINALIZACIÓN				100,00
5.2.1	Colorización	Paquete	1	100	100
5.3	SONIDO (incluye película y tráiler)				300,00
5.3.1	Montaje/edición de sonido	Paquete	1	300	300
5.4	MÚSICA				200,00
5.4.1	Música	Paquete	1	200	200
	SUBTOTAL 1 POSTPRODUCCIÓN				800,00
	IMPREVISTOS 5%				40,00
	SUBTOTAL 2 POSTPRODUCCIÓN				840,00
	IVA 12%				100,80
	TOTAL POSTPRODUCCIÓN				940,80

GASTOS GENERALES	445,70
TOTAL DESARROLLO:	\$1.464,71
TOTAL PREPRODUCCIÓN:	\$2.798,88
TOTAL PRODUCCIÓN:	\$12.089,28
TOTAL POSTPRODUCCIÓN:	\$940,80
GRAN TOTAL:	\$17.739,37

