

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**Desarrollo creativo Sonoro durante la  
Pre-producción**

**Isaac Alejandro Torres Gordillo**

**Cine y Video**

Trabajo de integración curricular presentado como requisito

para la obtención del título de

Licenciado en Cine y Video

Quito, 11 de Mayo de 2020

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ  
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES  
CONTEMPORÁNEAS

**HOJA DE CALIFICACIÓN  
DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

**Desarrollo creativo Sonoro durante la Pre-producción**

**Isaac Alejandro Torres Gordillo**

**Calificación:** /

**Nombre del profesor, Título académico** Felipe Terán. M.F.A

**Firma del profesor:** \_\_\_\_\_

Quito, 11 de Mayo de 2020

## **AGRADECIMIENTOS**

A mis padres, compañeros y profesores  
quienes fueron parte del proceso más bacán,  
aprender a hacer Cine.

## **Derechos de Autor**

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

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

Nombres y apellidos: Isaac Alejandro Torres Gordillo

Código: 00137281

Cédula de identidad: 0502854953

Lugar y fecha: Quito, 11 de Mayo de 2020

## **ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN**

**Nota:** El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

## **UNPUBLISHED DOCUMENT**

**Note:** The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

## RESUMEN

Desde el aparecimiento del sonido en el Cine, su función dentro de las películas muchas veces ha sido malinterpretada como una parte más del decorado, ignorando el valor añadido que esta puede proporcionar a la imagen cuando se la planifica cuidadosamente, y de alguna manera menospreciando así también el trabajo de su desarrollo, puesto que el sonido - a diferencia de la imagen - carece de un espacio contenedor delimitado y por ende se vuelve más difícil de distinguir. Razones que, durante mis estudios en Cine, me llevaron a interesarme cada vez más por el ámbito sonoro y a considerarlo una importante área dentro de la realización.

El objetivo de esta monografía es entonces estructurar principalmente un procedimiento de simple aplicación y entendimiento basado en el sistema propuesto en *Sound Design* de David Sonnenschein para el desarrollo del diseño sonoro desde la preproducción, teniendo en cuenta que cada una de estas fases debe ser completada antes de proceder a la siguiente para construir un ámbito sonoro congruente que apoye, refuerce o aluda a las emociones centrales en la escena e historia.

Palabras Clave: preproducción, diseño sonoro, escena, emociones, cine

## ABSTRACT

Ever since the appearance of sound in film, its function within the movies has often been misinterpreted as just another part of the set, ignoring the added value that it can provide to the image when carefully planned, and in some way underestimating it as well. The work of its development, since the sound — unlike the image — lacks a delimited container space and therefore becomes more difficult to distinguish. Reasons which led me, during my studies in Cinema, to become increasingly interested in the sound field and consider it an area of crucial importance within the realization.

The objective of this paper will therefore be to mainly structure a simple application and understanding procedure based on the system proposed in Sound Design by David Sonnenschein for the development of sound design from the pre-production, bearing in mind that each one of these phases must be completed before proceeding to the next one, in order to build a consistent sound environment that supports, reinforces or alludes to the central emotions in the scene and story.

Key Words: pre-production, sound design, scene, emotions, cinema

## ÍNDICE

|   |           |
|---|-----------|
| <b>INTRODUCCIÓN</b>                     | <b>12</b> |
| <b>SINOPSIS</b>                         | <b>14</b> |
| “Aquelarre” - Priscila González         | 14        |
| “Dispara”- Maria Elisa Paez             | 14        |
| <b>DESARROLLO</b>                       | <b>15</b> |
| <b>1. Lectura de Guion</b>              | <b>15</b> |
| 1.1 Sonido Explicito.                   | 16        |
| 1.1.1 Sonido Explicito “Aquelarre”.     | 16        |
| 1.1.2 Sonido Explicito “Dispara”.       | 18        |
| 1.2 Ambientes                           | 19        |
| 1.2.1 Ambientes “Dispara”.              | 20        |
| 1.2.2 Ambientes “Aquelarre”.            | 21        |
| 1.3 Pistas de Emoción                   | 22        |
| 1.3.1 Pistas de Emoción “Aquelarre”.    | 22        |
| 1.3.2 Pistas de emoción “Dispara”.      | 24        |
| 1.4 Transiciones                        | 26        |
| 1.4.1 Transiciones “Aquelarre”.         | 26        |
| 1.4.2 Transiciones “Dispara”.           | 28        |
| <b>2. Clasificación de voces</b>        | <b>29</b> |
| 2.1 Clasificación de Voces “Aquelarre”. | 29        |
| 2.2 Clasificación de voces “Dispara”.   | 30        |
| <b>3. Creación del mapa visual</b>      | <b>31</b> |
| 3.1 Mapa “Aquelarre”.                   | 32        |
| 3.2 Mapa “Dispara”.                     | 33        |
| <b>4. Reunión con el Director</b>       | <b>34</b> |
| 4.1 Reunión “Aquelarre”.                | 35        |
| 4.2 Reunión “Dispara”.                  | 36        |
| <b>5. Mapa sonoro y Propuesta</b>       | <b>37</b> |
| 5.1 Mapa sonoro “Aquelarre”.            | 38        |
| 5.1.1 Propuesta de Sonido “Aquelarre”.  | 40        |
| 5.2 Mapa sonoro “Dispara”.              | 42        |
| 5.2.1 Propuesta de sonido “Dispara”.    | 43        |
| <b>CONCLUSIONES</b>                     | <b>45</b> |
| <b>BIBLIOGRAFÍA</b>                     | <b>46</b> |
| <b>ANEXO A: GUION “AQUELARRE”</b>       | <b>47</b> |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>ANEXO B: GUION “DISPARA”</b>                        | <b>60</b> |
| <b>ANEXO C: LISTA DE EQUIPOS DE SONIDO “AQUELARRE”</b> | <b>70</b> |
| <b>ANEXO D: LISTA DE EQUIPOS DE SONIDO “DISPARA</b>    | <b>71</b> |
| <b>ANEXO E: CRONOGRAMA DE TRABAJO</b>                  | <b>72</b> |

**ÍNDICE DE TABLAS**

|   |    |
|---|----|
| [Tabla 1. Clasificación de voces “Aquelarre”] | 30 |
| [Tabla 2. Clasificación de voces “Dispara”]   | 31 |
| [Tabla 3. Mapa sonoro “Aquelarre”]            | 39 |
| [Tabla 4. Mapa Sonoro “Dispara”]              | 43 |

**ÍNDICE DE FIGURAS**

|   |    |
|---|----|
| [Figura 1. Guion Aquelarre, pág 9. Escenas 15, 16, 17.]   | 17 |
| [Figura 2. Guion Dispara, pág 2. Escena 2.]               | 19 |
| [Figura 3. Guion Dispara, pág 5. Escena 5.]               | 20 |
| [Figura 4. Guion Aquelarre, pág 3. Escenas 6 y 7.]        | 21 |
| [Figura 5. Guion Aquelarre, pág 1. Escenas 1, 2, 3, y 4.] | 23 |
| [Figura 6. Guion Dispara, pág 3. Escena 3.]               | 25 |
| [Figura 7. Guion Aquelarre, pág 8. Escena 12.]            | 27 |
| [Figura 8. Guion Aquelarre, pág 9. Escena 12.]            | 28 |
| [Figura 9. Guion Dispara, pág 6. Escena 7.]               | 29 |
| [Figura 10. Mapa visual Aquelarre]                        | 32 |
| [Figura 11. Mapa visual Dispara]                          | 34 |

## INTRODUCCIÓN

Al profundizar en la historia del desarrollo cinematográfico es común encontrarnos con grandes cantidades de distintos textos teóricos que plantean análisis y estructuras principalmente centradas en delinear la parte visual de este arte. De esta manera, aun cuando la llegada del cine sonoro es tomada como un hito dentro de el séptimo arte, al igual que el desarrollo del color, su relevancia ha sido relegada a la de un acompañamiento más de la imagen visual; limitando su desarrollo teórico a aquel de una rama menor y derivando en que hasta la actualidad el cine no haya podido considerarse en función del lugar que ocupan los sonidos (Chion 1993).

Lo cual no significa que el sonido no haya sido objeto de estudio, razón por la que, tomando como punto de partida autores como Chion, David Bordwell y Sonnenschein, se busca plantear un estudio que consolide conceptos y definiciones sobre las distintas formas que puede tomar la presencia sonora dentro del audiovisual - y a su vez establecer un sistema de workflow (línea de trabajo) general basado en la estructura propuesta por Sonnenschein para el diseño sonoro. Esto con el objetivo de distinguir y plantear sus distintas formas (voces, ruidos, ambientes, etc), desde la objetividad y subjetividad que sea necesaria, y facilitar de ese modo la diferenciación entre los sonidos que han de ser capturados directamente en set y aquellos compuestos (obtenidos en post-producción).

De esta manera, desde la descripción y análisis de las experiencias en el desarrollo creativo previo al rodaje de los cortometrajes “Rosario” y “Dispara”, se obtendrá una guía simple que buscará abarcar los conceptos y procedimientos esenciales para diseñadores sonoros principiantes. Tomando en cuenta que cada una de los procedimientos planteados no funcionarán de igual manera para todos los rodajes, estos están pensados para guiar al sonidista en su búsqueda por plantear a través de sus propias capacidades subjetivas y de su

rama, la historia. Esto para posteriormente ampliarlas y discutir las en conjunto con el director; tema que se profundizará más adelante.

También debemos tener presente que este desarrollo no representa el de un cortometraje finalizado, puesto que la producción y posterior rodaje de estos dos cortometrajes se vio cancelada debido a la emergencia sanitaria del COVID-19, mismo que ha detenido casi en su totalidad al sector audiovisual alrededor del mundo. Sin embargo esto permitió un desarrollo más profundo de la conceptualización y propuesta sonora en su etapa de pre-producción, que facilitará el proceso de rodaje y post-producción cuando las condiciones sanitarias permitan realizar estos cortometrajes.

## SINOPSIS

### **“Aquelarre” - Priscila González**

Rosario es una niña que, por razones que desconoce, es abandonada por su madre un día en la cocina de una hacienda para trabajar. Aquí conoce a Josefa, una cocinera a la que muchos llaman bruja, y a Muriel, una criada que tiene marcada en sus pocos años la desventura. En busca de regresar al lugar de donde vino Rosario se ve obligada a trabajar, pero mientras más tiempo pasa en la hacienda y más va conociendo a Josefa, mejor va entendiendo la crudeza del mundo que le rodea. Sin embargo junto a ella, también descubre un misticismo que la ayudará a hacer frente a un mundo desigual.

### **“Dispara”- Maria Elisa Paez**

Humberto es un anciano que, al igual que muchos otros, vive en un asilo. Un día, entre la monotonía de sus salidas al parque, descubre una cámara Polaroid que revela un siniestro poder al ser utilizada. Alarmado buscará advertir a las autoridades sobre ella, sin que le presten mayor atención debido a su edad, lo que le llevará a extremos impensables para comprobar su veracidad.

## DESARROLLO

Ahora bien, la producción audiovisual cuenta con tres fases o etapas invariables entre cortos o largometrajes, que son: Pre-producción, Producción (o rodaje), y Postproducción. En cada una de ellas el sonido juega un papel considerable, pero es dentro de la primera etapa - ya mencionada - donde la mayor parte del desarrollo sonoro debe ser concebido, aun cuando sea en papel, puesto que en ella se delimitarán los aspectos esenciales que a la larga facilitarán el proceso de captura directa dentro del rodaje, y consecuentemente simplificarán el trabajo a la hora de editar. En esta etapa se deberá realizar organizadamente la lectura del guion, clasificación de voces, creación del mapa visual, reunión con el director, y finalmente el mapa sonoro y propuesta general.

### **1. Lectura de Guion**

El primer paso dentro de la Pre-producción de sonido corresponde a la lectura de guión. Para ello es estrictamente necesario que, aun cuando el corto o largometraje ya haya sido rodado, el sonidista no parta de la visualidad para comenzar el desarrollo del sonoro en el film - teniendo en cuenta que siempre existirá diferencia entre la palabra escrita dentro del guión y su resultado después de rodarlo, y que la impresión dentro de esta imagen puede inevitablemente influenciarlo. Por ello es necesario el realizar una lectura completa y consciente del guion, sin ningun tipo de distractor externo, tal y como si estuviéramos dentro de una sala de cine, pero como nos recomienda Sonnenschein, será necesario el dejar las luces prendidas y tener un lápiz a mano para marcar cada uno de las manifestaciones sonoras que se presenten y que consideremos relevantes (2001).

Ahora bien, hay que tener en cuenta que existen distintos tipos de “voces” convergiendo dentro de una escena, y que por ello, dependiendo de sus fuentes y características, se las ha clasificado dentro de cuatro grupos esenciales:

### **1.1 Sonido Explicito.**

Esta subcategoría abarca cada uno de los sonidos o ruidos que están descritos claramente dentro de la escena. Sin embargo estos no siempre serán tan claros, por lo que a través de personajes u objetos ligados a una acción dramática buscaremos potenciales sonidos que puedan crear impacto y dotar de mayor sentido a la escena. Un ejemplo simple puede ser el de “Delicatessen”, en la escena entre el carnicero y su inquilina favorita, donde a partir de un sonido claro y diegético como el chirrido de los resortes de la cama migramos hacia otros sonidos de forma musical, llegando a demostrar una monotonía que se vuelve incontenible entre todas las acciones dentro del edificio (Ossard, 1991, 15:25).

#### **1.1.1 Sonido Explícito “Aquelarre”.**

Tal y como podemos apreciar en el gráfico 1, perteneciente a las escenas 15, 16 y 17 del cortometraje “Aquelarre”, hemos subrayado en primer lugar los *sonidos* específicos como el *son de los tambores* en la primera parte, y así también los *ruidos* como *susurros* y *risas*.

De igual manera en la escena siguiente consideramos los *murmillos* y *la conmoción* y en la última encontramos *gimoteos*, *murmillos* y *conversaciones*. En este caso, la mayoría de ruidos que encontramos descritos corresponden a interacciones humanas habladas que no podemos distinguir, y a ciertas acciones dotadas de intención como cuando *Corre entre los matorrales*, *respira profundo* o cuando el balde de agua termina de *apagar la fogata*.

Recursos que podrán adquirir mayor significado en relación a lo que acaba de acontecer, y que serán profundizados más adelante.

15 EXT. RAMADA- NOCHE

15

Rosario esta sentada en una banca de madera frente a la fogata, tiene la mirada fija en Marcos, sentado diagonal a ella. Rosario lo ve a través de las llamas, mientras mujeres entran y salen de su campo de visión, bailando al son de los tambores. Marcos tiene los ojos fijos en Josefa, ella baila con un grupo de mujeres, no lo ve.

Los peones bailan. Josefa se acerca jovial a GUSTAVO (25), le acaricia el cuello y le susurra algo al oído, ríe y se aleja atravesando la pista. Gustavo se queda un momento parado con una sonrisa atontada, viéndola alejarse. Rosario se pone de pie, cruza la pista de baile improvisada en el piso de tierra, intenta seguir a Josefa, pero no logra abrirse camino entre de los cuerpos en movimiento.

Entre la gente, ve a lo lejos a Gustavo caminando hacia Josefa. Ella lo espera, pone su brazo alrededor de la cintura de él y le susurra algo al oído, él ríe y la rodea con su brazo, se alejan caminando juntos. Rosario ve el asiento de Marcos, esta vacío. Se queda paralizada en medio de la pista, todos los demás gira a su alrededor, es la única estática.

16 EXT. RAMADA - MAÑANA

16

Rosario camina hacia la ramada a paso lento. Hay conmoción, la gente murmura, un par de personas pasan apuradas frente a ella, casi la tiran al suelo. Corren en dirección a los matorrales. La fogata de la noche anterior sigue encendida, Rosario se acerca, la ve. Un balde de agua termina de apagarla, es Maruja, ambas mujeres se miran.

17 EXT. CAMPO - MAÑANA

17

Rosario corre entre los matorrales, abriéndose camino a toda prisa desesperada. En el camino, sus pies se hunden en la ceniza de una fogata apagada. Rosario se detiene de golpe, mira la ceniza, respira hondo. A su lado pasan un par de personas conversando, la rebasan.

PEON

El patron estaba buscando una cabeza  
de ganado cuando encontro a la Josefa

Rosario se queda viendo la ceniza, levanta la vista y camina lento en esa dirección. Se acerca de a poco a una conglomeración, unas mujeres gimotean en una esquina, otros murmuran a un lado, otros se sacan el sombrero. Rosario se abre espacio entre la gente, pasa, se queda de pie, mira abajo, tambalea

[Figura 1. Guion Aquelarre, pág 9. Escenas 15, 16, 17.]

### 1.1.2 Sonido Explícito “Dispara”.

El próximo gráfico nos plantea la escena 2 del cortometraje “Dispara”, el cual no contiene tantas referencias sonoras como el anterior, pero aún bajo estas circunstancias puede ser trabajado. En este ejemplo nos encontramos en primer lugar con una *silla de ruedas siendo empujada*, y las *risas de la chica en la banca del parque*. Posteriormente *Humberto abre el plástico de su libro de crucigramas para luego botarlo junto con demás basura que encuentra alrededor (Periódicos)*, luego *al regresar a su banca con la cámara en mano, la chica lo ignora poniéndose audífonos*, y por último *Humberto prende la cámara dándose cuenta que aún funciona y tiene rollo*. En el caso de esta escena, la mayoría de sonidos son efectos sonoros concretos sin mayor carga dramática, exceptuando el sonido final de la cámara, a partir del cual podríamos comenzar a sugerir un aire siniestro.

2 EXT. BANCA PARQUE - MAÑANA

Humberto camina lentamente en dirección a una banca. Camina encorbado con su maletín en una mano. La enfermera 1 pasa frente a él empujando a una señora en silla de ruedas.

En la banca se encuentra una CHICA JOVEN (17) sentada en un extremo mirando su celular y riéndose. Humberto se sienta en el otro extremo y la regresa a ver. Le sonríe.

HUMBERTO

Buenos días.

La chica lo mira de reojo y no le responde.

Humberto sonriente pone su maletín sobre sus piernas y comienza a sacar algunos objetos. Los coloca organizadamente a su lado sobre la banca. Pone un libro de crucigramas nuevo todavía envuelto en plástico, un lápiz, lentes y un pañuelo de tela. Toma el libro de crucigramas y con una sonrisa trata de abrir el plástico rápidamente. Lo hace y pone a un lado el libro.

Se levanta lentamente y camina al basurero que está alado de la banca. Bota el envoltorio en la basura y cuando va a dar la vuelta ve un montón de basura junto al basurero.

Se agacha con dificultad, toma un viejo papel periódico y lo hota. Se vuelve a agachar, toma otro papel pero ve un objeto debajo. Lo toma sonriente, es una vieja cámara polaroid.

Se apresura de vuelta a la banca sonriente, mira a la chica emocionado.

HUMBERTO

Señorita, sabe usted lo que es esto?!  
Tenía la misma cámara cuando era un  
joven. Me pasaba día y noche en la  
calle tomando fotografías...

La chica se coloca los audífonos sin regresar a ver. Humberto deja de hablar y se borra su sonrisa. Mira hacía abajo y suspira. Toma aire y vuelve a ver la cámara.

Abre la cámara y la prende, monea los botones y se da cuenta de que funciona; vuelve a emocionarse. Mira que la cámara tiene dos fotografías en el rollo.

Le muestra de nuevo la cámara a la chica joven.

[Figura 2. Guion Dispara, pág 2. Escena 2.]

## 1.2 Ambientes

Los “Ambientes” se identifican en el inicio de cada escena y nos proveen de información básica sobre el espacio - sea interior o exterior - y el momento del día en el que está sucediendo (Sonnenschein, 2001). Tomando estos vestigios sonoros deberemos, más allá de crear un ambiente acorde al escenario propuesto, pensarlos a partir del desarrollo individual que representa en cada personaje - y a su vez en la historia - buscando acentuar cualquier aspecto subtextual al mismo tiempo.

Encontramos un ejemplo claro dentro de *Edward Scissorhands* de Tim Burton. En el primer encuentro que tenemos con Edward en la mansión, un halo de magia envuelve el lugar; en el último, cuando Edward mata a Jim, podemos notar cómo en el mismo espacio se da pie a un ambiente mucho más siniestro (Burton & Di Novi, 1990, 11:20, 1:32:38).

### 1.2.1 Ambientes “Dispara”.

Este ejemplo tomado de la escena cinco del cortometraje “Dispara”, nos propone como espacio la sala de un asilo de ancianos por la tarde, con un televisor prendido hablando del incidente previo como único detalle extra.

5 INT. ASILO SALA - TARDE

Humberto ingresa a la sala con la vista al piso. Se encuentran algunos viejos y enfermeras reunidos alrededor de la televisión.

Dos enfermeras están paradas comentando sobre lo que ven.

ENFERMERA 2

¿Y tu estuviste ahí cuando pasó?

ENFERMERA 1

Si, fue un infarto pero era tan joven.

En la tele hay un reportaje sobre el incidente. Mientras camina las voces de las enfermeras se pierden. Humberto ignora a las personas y mira fijamente la tele hasta que escucha su nombre.

VIEJO 1

¿Humberto, tu viste lo que pasó en el parque?

HUMBERTO

Si, la polaroid lo mató. Fue un accidente.

El viejo lo mira por unos segundos confundido y luego lanza una carcajada. Niega con la cabeza mientras ríe.

VIEJO 1

Tu si ya estas totalmente loco no.

Sigue riendo y Humberto lo mira con molestia. La enfermera escucha la conversación.

*[Figura 3. Guion Dispara, pág 5. Escena 5.]*

Con estos primeros rasgos podemos comenzar a trazar y suponer en nuestra mente ciertos aspectos generales de los espacios, en este caso un asilo de ancianos: lugares generalmente silenciosos, y muchas veces acompañados solo por la T.V a volumen medianamente alto debido a la pérdida gradual de la escucha con la edad. Así mismo, durante el desarrollo de la escena saltan detalles que proponen un ambiente en el que mientras

Humberto camina las voces de las enfermeras se pierden y todas las voces a su alrededor se difuminan, sobresaliendo por encima de todo, solamente la voz del reportaje.

A partir de estos detalles se vuelve más sencillo el determinar un punto de escucha, homónimo al POV, dentro de la escena, lo que facilita determinar la intervención de los distintos planos sonoros basados en el sentimiento del protagonista.

### 1.2.2 Ambientes “Aquelarre”.

En el caso de las escenas 6 y 7 del cortometraje Aquelarre, se plantean dos tipos de exteriores sustancialmente distintos.

|   |   |   |
|---|---|---|
| 6 | <p><u>EXT. CAMINO - TARDE</u></p> <p>Rosario corre fatigada por un camino de tierra, solo hay <u>naturaleza silvestre a su alrededor</u>. Tiene las mejillas rojas y se está quedando sin aliento. Se detiene.</p> <p><u>Mira frente a sí, el camino parece no tener fin, mira tras de sí, lo mismo. Empieza a anochecer. Mira una última vez a su alrededor. Deja salir un suspiro resignado, da la vuelta y regresa caminando a paso lento.</u></p> | 6 |
| 7 | <p><u>EXT. RAMADA- NOCHE</u></p> <p>Rosario camina hacia la ramada, ve a la distancia a Josefa <u>discutiendo con un hombre</u>, él la agarra de la cintura. <u>Josefa intenta empujarlo, él pone la mano en su muslo, y la obliga a besarlo. Rosario se esconde, continua viendo. El hombre, MARCOS (25) se aleja de Josefa gritando, su labio sangra.</u></p>   | 7 |

*[Figura 4. Guion Aquelarre, pág 3. Escenas 6 y 7.]*

En el primero se propone un camino durante el atardecer el cual no tiene ningún rastro de civilización cercana, muy similar al entorno desolado que se describe en las primeras escenas, y cuya idea se refuerza con la descripción de que el camino parece no tener fin - cosa que finalmente influencia a la posterior resignación de la niña en volver. En la segunda se propone una ramada la cual, al ser un sitio de reunión y festejo para los trabajadores, es donde el mayor número de voces convergen (siendo también un lugar en el que, junto a Rosario, somos testigos lejanos de un impase entre Josefa y Marcos que termina con este

último gritando). Dos escenarios entonces en los que el ambiente se ve influenciado en gran parte por los contextos en los que se encuentra Rosario, y en los que finalmente los sonidos pueden intensificar el entorno (como sucede en la escena 6), o por el contrario cancelarlo, dando mayor énfasis a la acción que contempla.

### **1.3 Pistas de Emoción**

Dentro del texto existen expresiones a las que Sonnenschein llama *Pistas de emoción*, y que pueden ser entendidas como aquellas partes dentro de un guión que denotan la presencia de una emoción (Sonnenschein, 2001). En el caso del sonido es necesario buscar atentamente aquellas descripciones u acciones que puedan parecer particulares en el contexto general de una escena, tomando en cuenta que puede existir una diversidad enorme de espacios similares (baños, salas, habitaciones), en los que los sonidos intervienen de formas distintas y cuyo carácter dependerá de la emoción predominante del personaje o personajes, apoyándola o contrastándola en relación a su subjetividad.

#### **1.3.1 Pistas de Emoción “Aquelarre”.**

Dentro de la primera escena de “Aquelarre” [Fig 5], es posible notar rápidamente que no existe una emoción predominante en la escena, ni es sencillo atisbar lo que cada una de ellas siente, pero sí es posible denotar que se busca hacer sentir al espectador ciertas emociones al describir a Dalila y su hija Rosario como *Diminutas contra la inmensidad*, y describir su alrededor como *Desolado*, lo que le provee al espacio de una caracterización más allá de presentarse como un simple valle.

- 1 EXT. CAMPO- TARDE 1
- ROSARIO (12) y DALILA (28) salen de una casa escuálida en medio de la nada, sus zapatos maltrechos, su ropa remendada. Los caminos de tierra, la naturaleza expandiéndose a su alrededor. A lo lejos, otras casuchas esparcidas por las montañas.
- Dalila va adelante, tirando a Rosario de la mano. Rosario apenas se limita a mirarle la nuca, con sus ojos enormes y su brazo estirado. Ambas lucen diminutas contra la inmensidad del paisaje. Las montañas a su alrededor se ven desoladas.
- 2 EXT. CASONA - MAÑANA 2
- Es una construcción señorial, pero en decadencia. Dalila se alisa la falda en la entrada, está cubierta de polvo, sus zapatos tienen barro, su cabello está enmarañado, su camisa tiene marcas de sudor. Cruza el umbral y atraviesa el patio con Rosario de la mano. Le acaricia la cabeza. Ambas entran por la puerta de la cocina.
- 3 INT. COCINA - MAÑANA 3
- Las ollas hierven, el vapor inunda el cuarto, un pato degollado cuelga de cabeza en la pared, hay verduras a medio picar y frutas sobre la mesa. JOSEFA (30) se seca las manos en un trapo y se apoya en el fregadero, cruza los brazos, mira a Dalila.
- JOSEFA  
Tu guagua esta chiquita
- DALILA  
Sí, pero ya sabe cocinar
- JOSEFA  
Nos habías dicho que ya estaba más grande. Nos la estas dejando para que te la acabemos de criar
- Rosario suelta la mano de su madre y mira a su alrededor, se fija en una puerta entreabierta y se va alejando de a poco mientras la conversación continua.
- 4 INT. SALA PRINCIPAL - MAÑANA 4
- Rosario camina por el espacio viendo cada detalle con detenimiento, fija los ojos en un candelabro, corre hacia él. Mira las velas hipnotizada.

[Figura 5. Guion Aquelarre, pág 1. Escenas 1, 2, 3, y 4.]

En la siguiente escena, cuando se menciona que Dalila *acaricia su cabeza* (de Rosario), nos encontramos con la única interacción afectiva madre-hija que asimismo será la última, proveyendo al momento de una carga emocional importante a tomar en consideración.

En la tercera escena, la *mirada a Dalila* marca un cambio significativo dentro de la cocina puesto que lidera hacia una tensión, pero se minimiza cuando entramos en la subjetividad de la niña mientras se *va alejando de a poco*. Por último la niña queda en una suerte de hipnosis al *Fijar sus ojos en el candelabro*, dejando a un lado cualquier otro elemento hasta que el *portazo* la arranca de su trance. Estas pistas resultarán cruciales al momento de desarrollar y comprender el flujo sonoro dentro de la escena, puesto que facilitan el discernimiento de las emociones y a partir de qué personaje las experimentamos.

### **1.3.2 Pistas de emoción “Dispara”.**

En el caso de “Dispara” [Fig 6], nos encontramos con una emoción muy clara presente en nuestro protagonista al inicio de la escena 3, cuando Humberto *camina sonriente*. Mientras lo hace, un *niño que juega despreocupado* y su *caída* comienzan a darnos una leve idea de que algo va a suceder, denotando también que en Humberto están claramente presentes las ganas de ayudar y de sentirse útil.

Posteriormente un deportista hace que Humberto lo *mire asombrado* buscando imitarlo en su andar, y después de tomarle la foto - con el *susto* de su repentina muerte - se da paso a una especie de trance-aturdimiento en Humberto, quien después buscará que le crean sobre lo que acaba de suceder, logrando nada más que tanto el policía como la enfermera lo ignoren por su edad.

## 3 EXT. CAMINO PARQUE - DIA

Humberto camina sonriente con la cámara en las manos. Apunta la cámara a un niño que juega despreocupado. El niño se sube travieso a un columpio. Humberto baja la cámara.

HUMBERTO

Cuidado niño, te vas a caer.

El niño no lo escucha y sigue jugando. De repente se cae y llora. Sale corriendo a dónde su mamá. Humberto trata de acercarse pero la mamá se aleja rápidamente.

Humberto sigue caminando cuando un señor DEPORTISTA (36) pasa corriendo por su lado. El señor se detiene unos metros más adelante posándose junto a un árbol mientras mide su pulso y hace estiramientos.

Humberto lo mira asombrado y trata de caminar más rápido imitando al deportista. Al acercarse un poco más se detiene con la respiración un poco acelerada. Mira por el visor de la cámara al deportista. Ajusta su posición un poco. Se prepara para tomar la fotografía y dispara.

El momento que dispara, el señor cae al piso. Humberto da un brinco pequeño hacia atrás asustado. Se queda inmóvil unos minutos y comienza a temblarle las manos. Mira asustado a la cámara de fotos. Se acelera su respiración, los sonidos se amortiguan mientras el sonido de un PITIDO aumenta.

Un SEÑOR sudoroso y con calentador corre hacia él. Una SEÑORA se acerca desde el parque y a toma el pulso del deportista. Humberto reacciona y sale de su trance, se acerca al deportista caminando rápidamente.

La señora marca un número en su teléfono.

SEÑORA

Hola, necesito una ambulancia...

Mientras la señora habla con la ambulancia, Humberto trata de explicarle al señor.

HUMBERTO

(Con voz temblorosa)

Señor, la polaroid le hizo esto!

El señor lo regresa a ver extrañado e ignora el comentario.

SEÑORA

Ya esta viniendo la ambulancia.

Ambos discuten si deben moverlo o solo dejarlo ignorando a Humberto.

[Figura 6. Guion Dispara, pág 3. Escena 3.]

## 1.4 Transiciones

Por último contamos con las llamadas “transiciones” las cuales pueden ser tanto *físicas* - siendo que exista un cambio de escenario o que a través de un elemento de transición (como puertas, ventanas, closets, etc.) se nos dirija a un nuevo espacio; como *emocionales* - pensando en los puntos de giro dramáticos, los cuales van modificando el desarrollo de la historia y de sus protagonistas. Para ello, es necesario identificar la emoción predominante antes y después del cambio, puesto que los personajes prestarán mayor atención a ciertos aspectos del ambiente que a otros (Sonnenschein, 2001). Con esto en mente, el trabajo del sonidista consistirá en proponer la forma más efectiva para que el espectador forme parte de estos cambios emocionales a partir del sonido.

Pensemos en la escena del espejo en *The apartment* de Billy Wilder, en la que Baxter comprende que Mrs Kubelik es con quien su jefe suele encontrarse en su departamento. Toda la oficina se encuentra en medio de un gran festejo, con bebida y música, y Baxter está igualmente emocionado por poder interactuar con Kubelik. Al entrar tenemos un primer vestigio de cambio al percibir el ruido filtrado por la puerta pero, no es sino hasta que le pide su espejo, que el ambiente general cambia por completo, convirtiéndose lentamente en un nuevo tema basado en el leitmotiv de Baxter y Kubelik, pero mucho más melancólico (Wilder, Diamond, & Harrison, 1960, 50:56).

### 1.4.1 Transiciones “Aquelarre”.

Pensemos entonces en la Escena 12 de “Aquelarre”, la cual podemos leer más abajo. En principio y para comprender estas transiciones debemos entender a las emociones predominantes de nuestro personaje principal, en este caso Rosario.

12 EXT. RIO - TARDE

12

Josefa está lavando la ropa. Rosario llega, se acerca a ella

ROSARIO  
¿Sabías que te dicen bruja?

JOSEFA  
Los hombres le dicen bruja a las mujeres que no les tienen miedo

ROSARIO  
También lo dice Muriel

JOSEFA  
Ella le tiene miedo al mundo. No la resiento, la hicieron así.

ROSARIO  
A ella, en el despacho...

JOSEFA  
No quiero saber.

ROSARIO  
¿Por qué?

JOSEFA  
Hay cosas con las que es mejor no meterse

ROSARIO  
¿No vas a hacer nada? ¡usa tu magia!

Josefa deja de lavar, se levanta y mira a Rosario

¿Mi magia? ¿Sabes qué?, ¡sí, sí, tengo magia!. En verdad debo tener algo de magia para sobrevivir todo lo que he pasado. Pero dejáme decirte una cosa, ni siquiera MI MAGIA tiene poder en ese despacho!.

La respiración de Rosario se acelera, se queda viendo a Josefa y se marcha entre enojada y decepcionada. Se detiene, se queda quieta un momento, voltea, da un par de pasos.

[Figura 7. Guion Aquelarre, pág 8. Escena 12.]

Ella se dirige a Josefa buscando que tome acciones sobre aquellos que hablan de ella con su *magia* y que a su vez ayude a Muriel, pero cuando Josefa le expresa la su inferioridad ante ese despacho decepciona a Rosario, pero a su vez le hace comprender algo más grande, algo que le lleva querer aprender su misticismo de todos modos, aún cuando comprende las limitaciones del mismo.

ROSARIO  
Sabes que, sí quiero aprender.

[Figura 8. Guion Aquelarre, pág 9. Escena 12.]

### 1.4.2 Transiciones “Dispara”.

Al tomar la escena 7 de “Dispara”, notamos en primer lugar que aparece casi como una repetición de nuestra escena inicial. Aquí nos encontramos con Humberto, cuya acción y emoción principal es desidia hacia su rutina general y por sobretodo al postre que obligadamente tiene que comer. Cuando se levanta y tira el envase se da cuenta que, al igual que sucedió en la primera escena, si lo tira no tendrá una prueba de haber comido su postre y por ende le obligarán a comerse otro, por lo que esta vez decide no tirarlo y esperar a la enfermera con el envase en su mano. Una vez que se lo presenta, Humberto nota sorprendido que la enfermera le ayuda a botarlo, comprendiendo que ella solo cumplía su labor al cerciorarse de su consumo de azúcar, y que él sí puede hacerse comprender.

7 INT. ASILO COMEDOR - DIA

Humberto come un pudín con desgana. Al terminar se levanta y camina para botar el envase vacío.

Se para frente al basurero y estira la mano. Antes de soltar el envase se detiene, mira hacia atrás y regresa a su puesto aún con el envase en la mano. Se sienta y espera.

Se acerca una enfermera con un pudín en la mano.

ENFERMERA 1

Buenos días señor Humbertito, aquí tiene su postre.

Le extiende el pudín y Humberto le enseña el envase vacío.

HUMBERTO

Ya terminé mi postre.

ENFERMERA 1

Ah disculpe, que todos acaben y ya salimos al parque.

La enfermera toma el envase vacío.

ENFERMERA 1  
No se preocupe ya lo boto yo.

La enfermera bota el envase vacío y Humberto la mira sorprendido. Recoge sus cosas, se levanta y sale.

[Figura 9. Guion Dispara, pág 6. Escena 7.]

## 2. Clasificación de voces

Una vez completada la lectura del guión y marcadas cada una de las distintas manifestaciones sonoras, procederemos a agruparlas en primer lugar por su tipo: voces, ruidos, efectos, ambientes, etc. Posteriormente, y tomando en cuenta la estructura dentro del guión, identificamos aquellos aspectos - ya sean emocionales u objetivos - que permitan la distinción de un contraste identificable o bipolaridad (Sonnenschein, 2001). En base a esto, podremos disponer aquellos sonidos que puedan influenciar o apoyar este contraste, y aquellos que pueden marcar una oposición, teniendo en cuenta de igual manera que no todos los sonidos podrán ser clasificados.

En el caso de cortometrajes nos topamos con que estos suelen manejar estructuras más simplificadas de desarrollo rápido - siendo común que tengan un solo punto de contraste. Por esta razón, para lograr identificar dicho punto, puede resultar más sencillo comparar el proyecto a un largometraje, que puede contener gran cantidad de personajes y distintos desarrollos subtextuales, lo cual abarca el arco dentro de una historia de desenvolvimiento extenso.

### 2.1 Clasificación de Voces “Aquelarre”.

En el caso de “Aquelarre” se ha decidido utilizar el contraste *Libertad-Sometimiento* , puesto que son los dos rasgos esenciales que marcan el desarrollo de los distintos arcos en

nuestra historia,. En base a esto, se busca determinar los sonidos clave que dentro de cada escena pueden reforzar estas ideas, y crear una tabla a partir de ello.

| Libertad   | Sometimiento                                 |
|--|--|
|  | Dalila tirando de la mano de Rosa esc1       |
| Dalila acaricia a Rosa en la cabeza esc2           | Cocina/trabajo                               |
| Puerta del despacho se cierra de golpe             | Rosario se resigna esc6                      |
| Rosario intenta escapar fatigada esc6              | Impasee Josefa y marco esc7                  |
| Marcos Gritando/Josefa lo reta esc7                | Rosario fregando el piso esc8                |
| Ritual Josefa esc9                                 | Josefa pregunta a Rosario si la vieron esc10 |
| Rosario trayendo ingredientes para el ritual esc10 | Golpe puerta/cobardoa Rosario esc11          |
| Josefa alude a su bolsita/veneno esc10             | Conversacion Josefa y Rosario esc12          |
| Josefa lanza una moneda esc13                      | Muriel se contiene esc14                     |
| Muriel y Rosa juegetean esc14                      | Baldazo de agua esc16                        |
| Festejo en la Ramada esc15                         | Josefa aparece muerta                        |
| Rosario decide hacer su propio ritual              | Muriel decide quedarse                       |
| Rosario le lleva café al patrón.                   |  |
| Rosario propone huir a Muriel                      |  |
| Balde de camioneta                                 |  |
| Rosario dibuja un círculo con el machete           |  |

[Tabla 1. Clasificación de voces “Aquelarre”]

## 2.2 Clasificación de voces “Dispara”.

Asimismo, en el caso de “Dispara” hemos determinado una dualidad a partir del contraste *Control-Impotencia* que presenta Humberto con respecto a las distintas decisiones que toma en su vida, y que también son parte del arco que este desarrolla a lo largo del cortometraje.

| Control  | Impotencia                                    |
|--|---|
| Humberto saca la envoltura de su libro                   | Humberto suspira/ come su gelatina            |
| Humberto recoge basura                                   | Chica se coloca los audifonos                 |
| Cámara se prende   | Niño se cae                                   |
| Humberto toma la foto                                    | Hombre muere                                  |
| Humberto se concentra en el reportaje                    | Humerto se aturde                             |
| Enfermera bota el envase de Humberto                     | Enfermera y policia desestiman su declaración |
| Decide entregarse en la comisaria                        | Cámara incomoda a Humberto en su cuarto       |
| Humberto colerico decide matar a una oficinista          |   |
| Un delincuente escucha atentamente el relato de Humberto |   |

[Tabla 2. Clasificación de voces “Dispara”]

La creación de esta tabla será de gran ayuda para el posterior desarrollo del mapa visual.

### 3. Creación del mapa visual

Una vez que hayamos distinguido cada uno de los sonidos que intervienen dentro de nuestro guión, procederemos a buscar y dotar de patrones a los mismos, basados en el desarrollo de cada una de las escenas y teniendo como eje los puntos de bipolaridad planteados en el ítem anterior (Sonnenschein, 2001). Para ello procederemos a dibujar una línea recta en una hoja aparte, en la cual posicionamos cada uno de los cinco puntos clave en el desarrollo de nuestra historia: inicio, detonante, clímax, resolución, y final.

Luego marcaremos nuestros puntos de bipolaridad paralelamente a nuestra línea principal colocando cada uno en la parte superior e inferior de la línea, y por último crearemos un mapa, en el cual nos acercaremos hacia nuestros distintos puntos de contraste dependiendo de las acciones en cada escena. Esto nos ayudará a entender la relevancia de los

sonidos propuestos en cada uno de sus contextos, lo que nos brindará claves para nuestra posterior propuesta que será discutida con el/la Director.

### 3.1 Mapa “Aquelarre”.

En el caso de “Aquelarre” y tomando en cuenta el contrapunto antes planteado de *Libertad-Sometimiento*, comenzaremos el desarrollo de nuestro mapa. Una vez establecidos los puntos claves en la historia, determinaremos hacia qué eje se acerca nuestra curva en cada momento, creando un diagrama de flujo emocional.



[Figura 10. Mapa visual *Aquelarre*]

En este caso la curva inicia dentro de la *Libertad*, pero se empieza a alejar de ella conforme Dalila aleja a Rosario de su hogar (lo cual coincide con nuestro detonante). Poco a poco comenzamos a acercarnos hacia el *Sometimiento* con leves intentos por volver hacia la *Libertad* - esto último volviéndose notorio cuando Rosario decide aprender de Josefa.

Durante el clímax nos encontramos con el punto más bajo (siendo que Josefa muere), por lo que este se convierte en el punto de mayor *Sometimiento*, y es a partir de este que comenzamos a volver hacia la *Libertad* hasta el punto en que Rosario lleva un café envenenado al patrón, rompiendo de esta manera con la última cosa que la sometía. La curva baja una vez más cuando Muriel decide quedarse, y por último vuelve a subir cuando Rosario logra regresar y seguir los pasos de Josefa.

### 3.2 Mapa “Dispara”.

Ahora, procederemos de la misma manera con “Dispara”. Aquí la curva comienza desde un contexto de *Impotencia* para Humberto, ya que no tiene voz dentro de sus decisiones y no lo toman en serio. No es sino hasta que encuentra la cámara que levemente parece acercarse al *control*, pero al descubrir su macabro secreto vuelve a la *Impotencia* ya que nuevamente nadie le cree. Consecuentemente y harto de que lo desestimen, Humberto opta por suicidarse, pero no es capaz y decide confesar en la comisaría lo que ha visto. Es aquí que la curva llega al punto más cercano al *Control* dentro de la historia, ya que Humberto, absolutamente harto, decide demostrar la utilidad de la cámara matando a una oficinista.

Finalmente Humberto consigue su cometido, logrando que el policía - aunque estupefacto- le crea y reporte lo acontecido tal y como Humberto lo aseguraba, alcanzando de esta manera el *control* total, y haciendo que lo encarcelen. Ya dentro de la celda, obviamente su control disminuye, pero no completamente pues ahora lo escuchan atentamente, a diferencia de en el asilo.



[Figura 11. Mapa visual Dispara]

#### 4. Reunión con el Director

En este punto, todo aquello que hayamos planteado alrededor de nuestro contexto sonoro pasará a ser discutido con el Director. Para ello hay que tener muy en cuenta que dependiendo de la personalidad del mismo, este podrá estar más o menos de acuerdo con los distintos planteamientos que hayamos desarrollado anteriormente. Es clave entonces el buscar crear un ambiente en el que nuestras ideas y las del director sean escuchadas, teniendo siempre en mente que nuestros acercamientos como sonidistas hacia las distintas escenas parten de una lectura que puede resultar muy poco sugestiva en torno a las emociones y su intensidad. Esto último vuelve indispensable la ayuda del director, puesto que puede ser el

único que comprende por completo a sus personajes, sus subjetividades, y la evolución que estos tendrán durante el desarrollo del Film.

A este proceso Walter Murch lo denomina como “Soñar en parejas” (Murch, 1992).

#### **4.1 Reunión “Aquelarre”.**

En la reunión planificada para “Aquelarre” junto a Priscila Gonzales - directora y guionista - se discutieron varios puntos, puesto que en principio ninguno de los dos tenía muy claro el carácter sonoro de “Aquelarre”. Por un lado mi idea se inclinaba más hacia lo andino (considerando el contexto de la historia), pero su idea si inclinaba más hacia distinguir a cada uno de sus personajes y acompañarlos, más allá de solamente utilizar musicalización simple. Entonces adentrándonos más en el guion fue que entendimos que si bien el ambiente como tal era relevante, debíamos definir aspectos muy puntuales de la naturaleza que pudieran identificar a los personajes, puesto que ellos, al igual que sus arcos dramáticos, presentan una evolución que debería ser representada sonoramente - a la vez palpable como subjetiva.

Tomando entonces como referencia el trabajo de Iván Mora, quien dentro de su ópera prima *Sin otoño Sin primavera* desarrolla un motivo musical individual para cada uno de sus personajes (Yépez & Carrasco, 2012), se decidió diferenciar a Rosario, Josefa y Muriel (los personajes de Aquelarre) a partir de *leitmotifs* basados en cada uno de los cuatro elementos de la naturaleza, que consecuentemente irían modificándose según progresasen sus historias y relaciones. Con esto en mente, comenzamos a determinar los elementos que serían los más adecuados para cada una, así como su respectiva evolución, determinando que:

En el caso de Rosario, ella empieza siendo *Viento*, haciendo alusión a la libertad desde la que sale, para luego convertirse en *Fuego* al decidir seguir los pasos de Josefa; por otro lado Josefa es *Fuego*, en representación de su fuerza y misticismo, para luego convertirse

en cenizas o *Tierra* al morir; y por último tenemos a Muriel, quien se muestra como *Agua*, móvil y con la capacidad tanto de cambiar como de estancarse.

Se determinó junto a Priscila que el punto de escucha principal a partir del cual se determinarían los planos sonoros de relevancia, sería el de Rosario. Dependiendo de la importancia de las acciones por escena nuestros diálogos o leitmotivs pasarían del primer al segundo grado de importancia y viceversa.

#### **4.2 Reunión “Dispara”.**

En la reunión de “Dispara”, junto a Marie Paez, tuvimos varias ideas iniciales que no funcionaron a la larga. Originalmente “Dispara” se proponía como un *sketch* cómico, por lo que nos planteamos desde el principio una musicalización muy parecida a la utilizada en los films de Buster Keaton, la cual funcionaba para enfatizar su torpeza. Al modificarse el guion como sucedió, la historia tomó un giro mucho más dramático, por lo que para darle un nuevo contexto a Humberto fue necesario entonces pensar a través de sus espacios más que solo en sus acciones.

En el asilo estos espacios se presentan fríos, con el fin de marcar cierta sensación de vacío - como si se tratara de un hospital. En el caso de los exteriores estos aparecen como convencionales y felices en principio, pero al irse desarrollando el cortometraje y posteriormente al dar paso al primer muerto, se van volviendo siniestros, tomando como referencia el film *A Ghost Story* de David Lowery que pone énfasis en un ambiente bastante fatídico.

De igual forma, con Marie estuvimos de acuerdo en que el objeto al que se le prestará la mayor atención será a la cámara polaroid, proponiéndola como la fuente de tensión principal que va poco a poco creciendo hasta cuando Humberto llega al punto en que decide utilizarla para matar a la oficinista; para ello buscando crear un leitmotiv de carácter sombrío

en base a los distintos sonidos que produce mecánicamente la cámara y que acentúen su carácter macabro.

## **5. Mapa sonoro y Propuesta**

El mapa sonoro es comúnmente creado por el editor de sonido al finalizar su trabajo, y está pensado como una guía para el proceso de mezcla final en donde las voces, ambiente, efectos y ruidos, en conjunto con señalizaciones sobre su énfasis, puntos de entrada y salida, y relevancia en relación a otros sonidos. En general, en el mundo de las grandes producciones el Diseñador sonoro es contratado posterior al rodaje, y es común que el Sonidista de campo, el Editor sonoro, y el Mezclador sean personas distintas. (Sonnenschein, 2001) Eso no ocurre en el contexto estudiantil (donde el sonidista cumplira las tres etapas), por lo que el desarrollo de un mapa sonoro antes del rodaje se vuelve absolutamente necesario, ya que le ayudará a mantener clara su propuesta desde el principio.

Este mapa sonoro corresponde a un borrador que señala los sonidos que tanto el Editor como el Mezclador utilizarán, y está estructurado en base a cada una de las escenas organizadas de manera vertical, las cuales se subdividen en cada uno de los aspectos sonoros que hemos distinguido previamente en nuestra Clasificación de voces y complementado con una corta descripción acerca de cómo todos estos apoyan indistintamente al desarrollo de la historia. Al mapa debe acompañarle una propuesta escrita que describa el comportamiento sonoro en general dentro del Film.

La propuesta general corresponde a una síntesis explicativa sobre los puntos claves dentro del cual se deben plantear los puntos de escucha principales, los sonidos recurrentes, y aquellos a partir de los cuales se puedan crear motivos recurrentes o *leitmotifs*, ya sea para diversas situaciones o para personajes en específico; y debe explicar a breves rasgos la

relevancia que pueden tener estos elementos en diversas variables, y también el plano sonoro al que estos corresponderán en cada una de nuestras escenas.

### 5.1 Mapa sonoro “Aquelarre”.

| Desglose de diseño de Sonido |                                       | Aquelarre  |              | 1AD                                   |   |
|------------------------------|---------------------------------------|--|--------------|---------------------------------------|---|
| DIR.                         | Sonido                                | Priscila Gonzalez  | Isaac Torres |                                       |   |
| ESC                          | Ambiente                              | Sonidos Concretos  | Voces        | Sonidos Musicales                     | Diseño  |
| 1                            | EXT. CAMPO- TARDE                     | DA tira de la mano de RO   |              | RO y DA Caminando (ARRITMICO)         | Campo al atardecer, ruidos como grillos y sapitos comienzan a aumentar.   |
| 2                            | EXT. CASONA - MAÑANA                  | DA alizando su falda,  |              | DA y RO cruzando hacia la cocina      | Campo amaneciendo. DNT. COCINA - MAÑANA<br>Aistintos pajaros despiertan con su canto. El trabajo en el campo tambien empieza  |
| 3                            | INT. COCINA - MAÑANA                  | Ollas hirviendo,   | JO, DA       | Borbotedo de las ollas(ritmico)       | El sonido del fogón vivo suave junto las ollas inundan el espacio   |
| 4                            | INT. SALA PRINCIPAL - MAÑANA          | Puerta abriéndose de golpe, puerta cerrándose delicadamente  |              | MU Corriendo con un zapato(arritmico) | El ambiente alrededor comienza a reducirse mientras RO Se fija en el candelabro.  |
| 5                            | INT. COCINA - MAÑANA                  | JO picando, RO sollozando,   | JO           | JO picando (Ritmico)                  | El fogon y las ollas ahora suenan mas suave lentamente se confunden con los sollozos de RO  |
| 6                            | EXT. CAMINO - TARDE                   | RO Corriendo fatigada, RO suspira, RO regresa caminado   |              | RO corriendo arritmico                | Al principio escuchamos unicamente el paso de RO corriendo entre matorrales y tierra, al detenerse un ambiente muy tenue y desolado toma lugar para luego ser acompañado por los lentos pasos de RO                     |
| 7                            | EXT. RAMADA - NOCHE                   | RO caminando, MA Grita, JO dibujando en el piso con el machete, MA Resopla, MA escupe, JO se prende un tabaco,   | MA, JO, RO   | ES corriendo, Arritmico               | El ambiente nocturno(grillos) va acompañado con una fogata leve. La discusion a lo lejos se va volviendo mas intensa mientras RO se acerca hasta ser casi lo unico que se escucha.                                      |
| 8                            | INT. SALA PRINCIPAL- TARDE            | RO fregando el piso, pasos MU.   | RO, MU,      | Ro fregando, arritmico                | Ambiente quieto, el fregar llena la sala.   |
| 9                            | INT. SALA PRINCIPAL- TARDE            | RO y MU caminando, MU tomando y entregando la cubeta con agua  | RO, MU, JO   | MU Y RO caminando, ritmico            | cuando MU la lleva al pasillo donde el ambiente EXT (brisa y animales silvestres) suena levemente más. Cuando estan fuera del cuarto de JO escuchamos como mezcla y machaca sus menjurges                               |
| 10                           | INT. CUARTO DE LAS CRIADAS - NOCHE    | JO entrando al cuarto, RO sale apresurada JO machaca hierbas, JO agrega agua, RO toma la bolsa, MAR se viste y le da 4 monedas, RO esconde su pañuelo bajo su colchon. | MAR,JO, RO   | JO Machacando (ritmico)               | El ambiente es silencioso, madrugada, pocos insectos suenan a lo lejos. Al salir RO del cuarto escuchamos sollozos. Al regresar con los ingredientes se enfatiza en el sonido de la preparacion y luego de la curación. |
| 11                           | INT. PASILLO/ SALA PRINCIPAL - MAÑANA | RO cargando una canasta, Golpe desde el despacho, RO cierra la puerta de la sala   |              |                                       | Existe una extraña quietud que se ve perturbada por el golpe. Mientras se acerca al picaporte escuchamos que un forcejeo extraño se da entre los que estan adentro.   |
| 12                           | EXT. RIO O LAVADERO - MAÑANA          | JO y RO lavan ropa, JO resopla, RO tira la ropa y corre  | RO, JO       | RO y JO fregando la ropa(arritmico)   | El correr del agua junto con el fregar inunda el ambiente, al quedarse sola JO escuchamos solo la suave corriente   |

|    |   |   |        |   |   |
|----|---|---|--------|---|---|
| 13 | INT. COCINA - MAÑANA                        | RO cortando, JO lanza una moneda, monedas en el pañuelo                     |        |   | Una leve mecha se puede escuchar en el fondo intentando encenderse, al entrar Josefa, lentamente se va intensificando mientras JO se aleja.   |
| 14 | EXT. TENEDERO - MAÑANA                      | MU empuja a RO, MU y RO jugando   | MU, RO | Juguete, ritmico. Viento soplando arritmico | Una suave brisa mueve suavemente las sabanas, al aparecer MU sus risas y juegos llenan el ambiente hasta que le ofrece la bolsita, lo que detiene en seco estos sonidos mientras el viento se va intensificando |
| 15 | EXT. RAMADA - NOCHE                         | Suenan tambores, fogata, gente bailando                                     |        | Tambores y pies zapatenado (ritmico)        | El ambiente es de algarabia, la gente baila y canta al son de los tambores, las voces se confunden entre gritos y festejos.   |
| 16 | EXT. RAMADA - MAÑANA                        | Conmocion, murmullos, gente apurada, fogata apagandose,                     |        | gente corriendo, arritmico                  | Aqui escuchamos principalmente el leve resonar de la fogata que aún no se apaga(JO) mientras le hechan agua, se va apagando   |
| 17 | EXT. CAMPO- MANANA                          | RO corriendo, Pies se unden en la tierra, gimoteos murmullos                | Peon   |   | Escuchamos como si el fuego buscara prenderse desesperadamente, de pronto con la mirada en la ceniza el fuego finalmente cede, mientras los gimoteos aumentan   |
| 18 | INT. CUARTO DE LAS CRIADAS/PASILLO - MAÑANA | RO sacando el machete   |        | RO Corriendo (arritmico)                    | Esta es una escena breve, mantenemos el ligero ambiente exterior, sentimos más la desesperada respiración de RO   |
| 19 | INT. COCINA - MAÑANA                        | RO cortando las plantas, RO Tira las cosas de Josefa, Machete en el hollin, | Ro     |   | La cocina ahora es silenciosa, Josefa no esta, cada acción de RO suena una tras otra en orden y aumentando la velocidad.  |
| 20 | INT. SALA PRINCIPAL - MAÑANA                | RO abre la puerta del despacho,   |        |   | 0 Escuchamos los pasos junto al tintineo de la  |
| 21 | INT. DESPACHO DE MIGUEL - MAÑANA            | Pasos RO, Bandeja   |        | Pasos(ritmico)                              | La tension en esta habitacion es palpable, Es pesada, el crujir de la madera exagerado, y su respiracion se siente profunda y agitada   |
| 22 | INT. CUARTO DE LAS CRIADAS - NOCHE          | Monedas,  |        | Tintineo monedas(ritmico)                   | El ambiente ahora se siente apacible, el viento   |
| 23 | EXT. SALIDA DE LA HACIENDA- AMANECEER       |   |        |   |   |
| 24 | INT/EXT. CAMIONETA - MAÑANA                 | Camioneta parqueando, RO buscando en su bolso, RO arrancando la planta      | PE     |   | El ambiente es suave, el viento sopla suavemente. Mientras mira la planta el ambiente se vuelve mas fuerte hasta hacerse casi insoportable y de pronto se calla   |
| 25 | EXT. CAMPO- TARDE                           |   |        |   | Aqui se escuchan solo voces repitiendo lo mismo que decian de JO, pero ahora con RO y en pantalla en negro  |

| Personajes | DA | Dalila  | MA  | Marcos |
|------------|----|---------|-----|--------|
|            | JO | Josefa  | MAR | Maruja |
|            | RO | Rosario |     |        |
|            | MU | Muriel  |     |        |

[Tabla 3. Mapa sonoro "Aquelarre"]

### 5.1.1 Propuesta de Sonido “Aquelarre”.

Aquelarre es un cortometraje de época contextualizado dentro de la ruralidad, el cual trata acerca las distintas realidades a las cuales una mujer se enfrenta, obligándoles a crecer abruptamente a pesar de ser aún niñas, o incluso a veces, a resignarse a una vida que no pudieron escoger.

Es por esta razón que en “Aquelarre” se plantea la percepción sonora a través de su protagonista (Rosario), y por medio de su subjetividad se busca la creación de tres piezas musicales distintas - tanto para Rosario, como para Josefa y Muriel- que funcionaran como *leitmotiv*, y que a su vez marcarán el arco de cada una de ellas. Cada una de estas piezas será construida a partir de un elemento específico ambiental, u objeto que representará al punto inicial del personaje; Rosario es viento, aludiendo la libertad de la que sale, para luego convertirse en fuego (puesto que el viento aviva la llama, en relación a su conversión a “bruja”). Josefa será fuego, partiendo del misticismo y de lo que en apariencia parecería diabólico de sus ritos, para pasar a convertirse en cenizas (tierra) al desaparecer. Y por último Muriel será agua, que al igual que la de su balde fluye y se mueve, con el potencial de llegar a ser más que agua sucia, pero que al final decide estancarse.

Dentro del contexto del despacho, al ocurrir aquí el punto decisivo más fuerte de Rosario, se propone en principio un contexto ambiental pesado, en el que se va filtrando y haciéndose cada vez más fuerte su *leitmotiv*, hasta convertirlo en algo diferente. De igual manera este, al no ser decisivo todavía, no es tan poderoso como el de Josefa, y lleva vestigios de viento.

Es así como de esta manera se proponen entonces dos planos sonoros, el primero compuesto principalmente por cada uno de los *leitmotiv*, que dependerá tanto de las

interacciones de los personajes, como de los diálogos relevantes para Rosario - partiendo desde que el momento en que Muriel le explica acerca de Josefa y la presunción de que es una bruja; y dejando a un segundo plano, ambientes contextuales del campo y sus alrededores. Cada uno de estos leitmotiv surge naturalmente del segundo plano y, dependiendo de la situación, migra hasta el primero.

Para finalizar, dentro de los rituales como tal, se buscará la creación de un ambiente totalmente místico y musical a partir de la mezcla de estos elementos, agua, fuego, tierra (plantas), que se asimilaron en composiciones semejantes a las de Música Árabe por su ritmo y trance.

Referencia Musical.

<https://www.youtube.com/watch?v=kq59rEVWQNI>

<https://www.youtube.com/watch?v=wWGKwNt9NY8&list=RDLK-ZojlKwDg&index=25>

## 5.2 Mapa sonoro “Dispara”.

| ESC | Ambiente                                 | Sonidos Concretos   | Voces                   | Diseño  | fx  |
|-----|--|---|-------------------------|---|---|
| 5   | Desglose de diseño de Sonido DIR. Sonido | Dispara Maria Elisa Paez Isaac Torres   |                         |   |   |
| 1   | 1 INT. ASILO COMEDOR - MAÑANA            | HU Mueve la silla, HU suspiro,  | HU, ENFR1               | Nos encontramos en un ambiente frio, casi hospitaliezo, el poco ruido nos permite escuchar cada acción con mas detalle al normal. A partir de aqui marca mos un punto de escucha en HU, Percibimos su forzada respiración mientras cómo desganadamente                        | HU comiendo, silla, embase en basurero                            |
| 2   | 2 EXT. BANCA PARQUE - MAÑANA             | Silla de ruedas, CHU riendo, Plastico abriendose<br>Suspiro HU, Música audifonos, camara prendiendose       | HU                      | En inicio, el parque maneja una convencionalidad, es un espacio alegre que se opaca a ratos cuando la Chica ignora a HU. Al encontrar la cámara, nos remitimos a su emoción a través de sus latidos que se aceleran, y que levemente van, sobreponiendose al amb de contexto. | Silla de ruedas, Música audifonos, cámara prendiendose.           |
| 3   | 3 EXT. CAMINO PARQUE - DIA               | Niño cae y llora, Deportista haciendo calistenia, HU respiración acelerada, Disparo cámara, Deportista cae, | HU, SEÑOR, SEÑORA       | El ambiente se mantiene parecido al anterior hasta el disparo, a partir de aqui el entorno se amortiguan j, seguido por el agudo pitido prolongado del flash que crea una suerte de desorientación de HU quien quiere explicar que la cámara lo hizo                          | Niño llorando, calistenia deportista. Disparo cámara, cuerpo cae. |
| 4   | 4 EXT. CAMINO PARQUE - DIA               | Ambulancia alejandose,  | POLI 1, HU, ENFR 1      | Ahora el ambiente parte de HU, escuchamos al policia tomar las declaraciones. Al desestimar su declaración el ambiente se enfrasca, dandonos la sencaion de resignacion en HU, quien se limita a caminar.   | Ambulancia.   |
| 5   | 5 INT. ASILO SALA - TARDE                | T.V reportaje sobre el muerto, Carcajada  | ENFR 1, ENFR 2, HU, VJ1 | Escuchamos indistindiglemente la TV, mientras HU se acerca el resto de voces se van haciendo indistingibles y la tele se comienza a entender. Salimos de este trance cuando VJ1 lo nombre volviendo a un ambiente convencional.   | Carcajada.  |
| 6   | 6 INT. ASILO CUARTO - NOCHE              | Prendido/apagado lampara<br>Respiración fuerte HU   |                         | A partir del Leitmotiv planteado a HU, su habitacion es su unico espacio en que tiene control, pero al estar la Polaroid, lentamente el aura siniestra de la misma comienza a filtrarse, a incomodarlo  | Latidos HU  |
| 7   | 7 INT. ASILO COMEDOR - DIA               | HU se levanta, ENFR1 bota embase.   | HU, ENFR 1              | El ambiente es mas taciturno, cuando la enfermera se da cuenta de que HU ya ha comido su postre, va normalizandose, vuelve a tener control.   | Silla moviendose, Embase  |

|    |                          |  |              |  |   |
|----|--------------------------|--|--------------|--|---|
|    |                          |  |              | HU ensimismado no presta atención a nada a su alrededor, su respiración marca su resignación antes de buscar volver a la normalidad inutilmente  |   |
| 8  | EXT. CAMINO PARQUE - DIA | HU suspira fuertemente                               |              |  |   |
| 9  | EXT. BANCA PARQUE - DIA  | HU golpea la Fotografía, Exhala, respira fuertemente |              | El ambiente intenta normalizarse, parecece al inicial. al caerse la foto todo se desmorona lo siniestro de la foto es incontenible, al igual que lo que HU siente.   | Golpes banca,   |
| 10 | 10 INT. COMISARÍA - DIA  |  | HU,<br>POLI0 | En inicio la comisaria mantiene un ambiente normal, policia van y vienen, un espacio semi caotico en segundo plano. Cuando el policia comienza a prestarle atención a HU nuestro contexto se relega a un tercer plano , más la voz de HU no toma el primero pues no lo toma enserio.   | Periodico   |
| 11 | 11 EXT. VEREDA - DIA     | Disparo cámara, Oficinista cae, radio Poli           | HU,<br>POLI1 | Al salir HU va perdiendo el control, entonces nuestro ambiente casi desaparece, la respiración de HU se vuelve erratica, sus latidos van acaparando todo el sonido hasta el disparo de la cámara, a partir de aqui el ambiente se vuelve aun mas siniestro que con la muerte del primer corredor. Lentamente la respiracion de HU se va calmando | Respiración, Latidos, Disparo, cuerpo cayendo                     |
| 12 | INT. COMISARÍA - TARDE   | Sirenas de ambulancias, Policias corriendo radios,   |              | Volvemos al interior, ahora la comisaria es un verdadero caos, varios ruidos ocupan indistintamente el lugar, junto con la mirada incredula del delincuente el entorno va lentamente opacandose Y cuando HU comienza a relatar su historia su voz toma el primer   | Radios, sirena ambulancia, telefonos, voces indistingibles.(wala) |

[Tabla 4. Mapa Sonoro “Dispara”]

### 5.2.1 Propuesta de sonido “Dispara”.

Para el desarrollo del aspecto sonoro dentro del cortometraje “Shoot” o “Dispara”, se ha tomado en cuenta primeramente el contexto en el que se desarrolla, y aquellos personajes que resultan relevantes dentro de la historia. Esta se desarrolla principalmente en un asilo de ancianos, un parque y una comisaría de policía, y se ha decidido que la mayoría de estos espacios partan de una convencionalidad de sus ambientes, no así con el protagonista Humberto, quien determinará la relevancia de los planos sonoros y el punto de escucha general.

Ahora bien, para él se ha determinado un leitmotiv basado en la idea de *control-descontrol* o *poder- debilidad* que tiene sobre su vida - a través de la inclusión subjetiva tanto de su respiración como de sus latidos, lo que marcará un arco hacia el final de la historia, puesto que al ser un anciano en un asilo, muchas de las cosas que estos hacen están coartadas por horarios estrictos y enfermeras que los cuidan y restringen en cierta manera su poder de decisión y albedrío.

Del mismo modo, a través de los efectos y sonidos mecánicos de la Polaroid, se buscará crear un leitmotiv que marque lo siniestro de su presencia y de su utilidad, el cual se irá acrecentando junto a la desesperación de Humberto por que le crean, buscando apoyar de esta manera a lo que este experimenta durante el desarrollo de las distintas escenas (mismas en las que cada uno de estos elementos se manifestará en menor o mayor cantidad).

Es así como, en escenas como la de la primera muerte por ejemplo, nuestro protagonista relegará los ambientales a un tercer plano sonoro, seguidos por las voces que rápidamente buscan ayudar al corredor (en segundo plano), y los efectos superpuestos tanto de su pulso acelerado, como de su respiración consciente y el flash, cuyo ruido se mantiene constante y confuso hasta que Humberto vuelve en sí, en primeros planos.

Para el desenlace, nuestro leitmotiv de la cámara Polaroid se convertirá entonces en un ambiente constante en segundo plano (en conjunto con los latidos de Humberto), y abruptamente pasará a primer plano al asesinar a la oficinista. A partir de este punto, el leitmotiv siniestro de la polaroid y el de Humberto convergerán en uno solo.

## CONCLUSIONES

Es necesario comprender que durante el proceso de pre-producción nuestra herramienta principal de trabajo -el guion- podrá estar sujeta a varios cambios antes de que se finalice esta etapa, lo cual no significa que nuestro desarrollo hasta este punto haya sido en vano, muy por el contrario, si es que hemos trabajado el tiempo necesario en cada una de las etapas y las hemos completado realizando una lectura consciente de nuestros sonidos y emociones convergentes, lograremos concebir una percepción sonora general que englobe a todo el film como una base, y esta será nuestro eje principal a la hora de interpretar y adaptar nuevas escenas que originalmente no formaban parte del guion.

En el caso de “Aquelarre” se ha determinado a los ambientes convencionales como poco relevantes - buscando construirlos desde cierto sentido místico, y los personajes principales han sido englobados dentro de *leitmotifs* - que a su vez son reflejos desde la subjetividad de Rosario, por lo que cualquier tipo de adaptación o cambio en el guion iría ligado a estos preceptos primordialmente. De igual manera ocurre con “Dispara”, donde se ha decidido representar una dualidad entre los interiores y exteriores desde el inicio - siendo los interiores más fríos, amplios y vacíos, y los exteriores mucho más alegres (su énfasis dependiendo principalmente de la actitud de Humberto ante ellos); y utilizar la cámara casi como el único recurso sonoro fuera de esto, haciendo que cargue consigo una gran pesadez siniestra, que exista casi por sí sola. Características replicables o retomables en cualquier proceso futuro.

Con la conclusión de este trabajo entonces pudiendo manifestar concluyentemente que este proceso estructurado nos ha facilitado el trabajo de determinar aquellos puntos claves y distintivos que en conjunto con el desarrollo dramático, son el eje central de nuestra narrativa sonora.

## BIBLIOGRAFÍA

- David Bordwell, K. T. (1985). Fundamental Aesthetics of sound in the cinema. En K. T. DAVID BORDWELL, *Film sound: theory and practice* (pág. 181).
- Murch, W. (1992). Dreaming in Pairs. En W. Murch, *In The Blink of an Eye - A Perspective on Film Editing*.
- Sonnenschein, D. (2001). Drawing visual maps. En D. Sonnenschein, *Sound Design* (págs. 68-70).
- Sonnenschein, D. (2001). Environments. En D. Sonnenschein, *Sound Design* (págs. 59-61).
- Sonnenschein, D. (2001). Grouping Voices. En D. Sonnenschein, *Sound Design* (pág. 66).
- Sonnenschein, D. (2001). Physical or dramatic transition. En D. Sonnenschein, *Sound Design* (pág. 65).
- Sonnenschein, D. (2001). The first script reading. En D. Sonnenschein, *Sound Design* (págs. 56-57).
- Sonnenschein, D. (2001). The sound map — draft 1. En D. Sonnenschein, *Sound Design* (págs. 74-80).
- Sonnenschein, D. (2001). Clues to the emotions. En D. Sonnenschein, *Sound Design* (págs. 61-62).
- Ossard, C. (Productor), Gilles, A., Caro, M., Jeunet, J.-P. (Escritores), Caro, M., & Jeunet, J.-P. (Dirección). (1991). *Delicatessen* [Película]. Francia: Miramax Films.
- Burton, T., Di Novi, D. (Productores), & Burton, T. (Dirección). (1990). *Edward Scissorhands* [Película]. USA: 20th Century Fox.
- Wilder, B., Diamond, I., Harrinson, D. (Productores), Wilder, B., Diamond, I., Harrinson (Escritores), & Wilder, B. (Dirección). (1960). *The Apartment* [Película]. USA: United Artists.
- Yépez, A., Carrasco, I. (Productores), & Mora Manzano, I. (Dirección). (2012). *Sin otoño, sin primavera* [Película]. Ecuador.

**ANEXO A: GUION “AQUELARRE”**

Aquelarre

Versión 6

Pri González

## 1 EXT. CAMPO- TARDE

1

ROSARIO (12) y DALILA (28) salen de una casa escuálida en medio de la nada, sus zapatos maltrechos, su ropa remendada. Los caminos de tierra, la naturaleza expandiéndose a su alrededor. A lo lejos, otras casuchas esparcidas por las montañas.

Dalila va adelante, tirando a Rosario de la mano. Rosario apenas se limita a mirarle la nuca, con sus ojos enormes y su brazo estirado. Ambas lucen diminutas contra la inmensidad del paisaje. Las montañas a su alrededor se ven desoladas.

## 2 EXT. CASONA - MAÑANA

2

Es una construcción señorial, pero en decadencia. Dalila se alisa la falda en la entrada, está cubierta de polvo, sus zapatos tienen barro, su cabello está enmarañado, su camisa tiene marcas de sudor. Cruza el umbral y atraviesa el patio con Rosario de la mano. Le acaricia la cabeza. Ambas entran por la puerta de la cocina.

## 3 INT. COCINA - MAÑANA

3

Las ollas hierven, el vapor inunda el cuarto, un pato degollado cuelga de cabeza en la pared, hay verduras a medio picar y frutas sobre la mesa. JOSEFA (30) se seca las manos en un trapo y se apoya en el fregadero, cruza los brazos, mira a Dalila.

JOSEFA

Tu guagua esta chiquita

DALILA

Si, pero ya sabe cocinar

JOSEFA

Nos habías dicho que ya estaba más grande. Nos la estás dejando para que te la acabemos de criar

Rosario suelta la mano de su madre y mira a su alrededor, se fija en una puerta entreabierta y se va alejando de a poco mientras la conversación continua.

## 4 INT. SALA PRINCIPAL - MAÑANA

4

Rosario camina por el espacio viendo cada detalle con detenimiento, fija los ojos en un candelabro, corre hacia él. Mira las velas hipnotizada.

Un golpe seco la saca de su trance, una mujer MURIEL (16) sale corriendo del despacho de MIGUEL (50). Va sujetándose el vestido a la altura del pecho y lleva puesto un solo zapato. El cabello largo le cae sobre el rostro ocultándole los ojos llorosos, tiene la mirada pegada al piso. Rosario se queda inmóvil, pero la sigue con los ojos mientras ella cruza el salón. Ambas conectan sus miradas un momento.

Una mano masculina aparece desde el interior del despacho, la camisa blanca, las mancuernas doradas, las uñas bien cortadas y un anillo de casado. Sujeta bien el pomo de la puerta y cierra sin apuros.

Rosario se queda paralizada un momento, se siente pequeña y al salón inmenso. Josefa la sujeta de los hombros y la lleva de regreso a la cocina.

5 INT. COCINA - MAÑANA

5

Josefa suelta a Rosario, suaviza su expresión y se dirige a la tabla de picar. Rosario mira a su alrededor

JOSEFA

Tu ma no tuvo el corazón de  
despedirse... Ese bolsito de allá  
es tuyo, te dejo par cositas.

Junto a los pimientos a medio cortar está una bolsita menuda hecha de remaches floreados. Rosario mira en su interior.

Entre un par de prendas hay un pañuelo bordado de flores. Saca el pañuelo con delicadeza, lo acaricia suavemente y los ojos se le aguan, no entiende bien por qué.

6 EXT. CAMINO - TARDE

6

Rosario corre fatigada por un camino de tierra, solo hay naturaleza silvestre a su alrededor. Tiene las mejillas rojas y se está quedando sin aliento. Se detiene.

Mira frente a sí, el camino parece no tener fin, mira tras de sí, lo mismo. Empieza a anochecer. Mira una última vez a su alrededor. Deja salir un suspiro resignado, da la vuelta y regresa caminando a paso lento.

7 EXT. RAMADA- NOCHE

7

Rosario camina hacia la ramada, ve a la distancia a Josefa discutiendo con un hombre, él la agarra de la cintura. Josefa intenta empujarlo, él pone la mano en su muslo, y la obliga a besarlo. Rosario se esconde, continua viendo. El hombre, MARCOS (25) se aleja de Josefa gritando, su labio sangra.

MARCOS

Maldita bruja

Josefa agarra un machete, dibuja un círculo de protección a su alrededor rápidamente y luego lo apunta hacia él. Marcos camina de izquierda a derecha, mirándola y resoplando, ella sigue apuntándole, él no se atreve a cruzar el círculo, a acercarse más.

JOSEFA

Vamos, cruza, cruza-lo, cruza-me

Marcos se para frente a ella, la ve directamente a los ojos y le escupe, hay sangre en su saliva, se va. Algo llama su atención en el camino. Se detiene frente al escondite de Rosario, se queda viendo el lugar. Rosario no se mueve, Marcos se acerca más, voltea a ver a Josefa. Ella sigue sosteniendo el machete en su dirección. Marcos se inclina hacia Rosario, escupe a sus pies y se marcha

Josefa se sienta. Con la mano temblorosa se prende un tabaco. Se queda un momento en silencio, luego voltea a ver al escondite de Rosario.

JOSEFA

A pie no vas a llegar entera

ROSARIO

(Caminando hacia Josefa) mi ma, ¿cómo se fue?

JOSEFA

En auto, pero cuesta. Aquí no hacen caridad

ROSARIO

No quiero caridad

JOSEFA

Ganate la vida entonces... Nos pagan al mes, pero descuentan cama y comida, saca las cuentas.

Josefa se queda viendo la fogata mientras fuma en silencio. Rosario sigue parada en una esquina. Josefa le hace una seña con la cabeza para que entre a la casa. Rosario se va, Josefa vuelve a ver las llamas.

Rosario friega el piso de rodillas. Se escuchan pasos tras de

ella, una sombra se proyecta sobre el piso mojado.

MURIEL

No limpies aquí

ROSARIO

tengo que trabajar

MURIEL

Te estoy haciendo un favor.

(Tomando la cubeta de agua)  
pregúntale a la bruja

ROSARIO

¿bruja?

Muriel se levanta, toma la cubeta y se dirige a la puerta del pasillo, le hace una seña con la cabeza a Rosario para que la siga. Rosario se queda mirando la puerta del despacho un momento. Se levanta y la sigue. Ambas salen al pasillo

9 INT. PASILLO - MAÑANA

9

Caminan juntas.

MURIEL

Dicen que es bruja. Dicen, que tiene un lunar en la espalda por cada pretendiente muerto. Dicen, que va a vivir para siempre, que al diablo no le gusta que sus novias se le hagan viejas, se le hagan feas.

Rosario la mira con los ojos muy abiertos, caminan hasta una puerta entreabierta. Dentro está Josefa, tiene unas velas encendidas, agua, hierbas. Una mujer esta sentada junto a ella. Josefa recita en el fondo mientras Muriel habla.

MURIEL

(susurrando)

Dicen que cocina pócimas y no estofados, que es abortera y curandera, que hace bailar al machete, que no hay macho que la amanse.

Pero eso sí, dicen que la Josefa no puede quemarse, porque dónde le salte una sola chispa, toda ella se

ha de convertir en ceniza.

Muriel le ofrece la cubeta de agua, Rosario mira a Muriel un momento, luego mira la cubeta, la toma. Rosario mira a Muriel alejarse, luego voltea a ver a Josefa.

JOSEFA

Permíteme bailar junto al fuego de  
mis antepasados, /Enséñame a ser libre  
como el aire, poderosa como el águila  
/y sabia como la naturaleza

Josefa se levanta. Rosario no logra ver lo que hace, solo ve su perfil. Los ojos de Rosario saltan, sale corriendo.

10 INT. CUARTO DE LAS CRIADAS - NOCHE

10

Rosario está dormida en un pequeño cuarto austero. Hay 2 camas de caña, una de ellas vacía. La puerta se abre, escuchamos a alguien entrar y cerrar tras de sí. Una mano se posa sobre Rosario y la sacude, es Josefa.

JOSEFA

Shhh...Anda a traerme las hierbas  
de la cocina, las de los frascos  
grandes, y el mortero, apúrate.

Rosario se levanta y camina con prisa, mientras sale ve a MARUJA (50) sentada en el borde de la cama de Josefa, cubriéndose la cara.

Rosario regresa con las cosas que le pidió Josefa y se las entrega. Josefa las toma apurada y empieza a machacar distintas hierbas.

JOSEFA

¿No te vio nadie?

ROSARIO

No

Rosario se fija en el moretón en el rostro de la mujer

ROSARIO

¿Qué le pasó?

JOSEFA

El marido, eso le pasó. Por eso  
duermo con el machete debajo del  
colchón.

Rosario se acerca a un baúl y saca un trozo de tela, se lo

acerca a Josefa, ella lo toma, agrega un poco de agua al polvo del mortero y arma una pasta. La mujer se levanta el camisón, Rosario ve su espalda, tiene varias cortadas.

JOSEFA

Tráeme también mi bolsita, ya sabes la especial.

Rosario va a la esquina del cuarto, saca una tabla, dentro hay una bolsa con varios sobres pequeños en su interior, uno de ellos es diferente. Rosario saca la bolsa, se la lleva a Josefa. Josefa está terminando de ponerle la pasta a Maruja, empieza a vendarla con la tela.

JOSEFA

No puedes seguir así Marujita

MARUJA

Ya sé

JOSEFA

(señalando la bolsa con la mirada) Sabes lo que te toca hacer

MARUJA

No puedo

Josefa termina de vendarla, saca un sobre y lo pone al lado de Maruja

JOSEFA

Tu escoges

Josefa toma las hierbas y el mortero, se levanta y sale de la habitación. Maruja se queda un rato viendo la bolsita. Rosario sigue viéndole la espalda. Maruja se pone el camisón, guarda la bolsita en su pecho y se levanta, le deja 4 monedas a Rosario en la mano y sale.

Josefa regresa, Rosario le entrega las 4 monedas. Josefa guarda 3 en el sobre especial. Se guarda una entre sus dedos, se la muestra a Rosario.

JOSEFA

¿Quieres aprender?

Rosario no responde, baja la mirada. Josefa toma su mano, le pone la moneda en la palma y cierra su mano haciendo puño. Rosario la queda viendo.

Rosario carga una canasta con varias hierbas, camina. Se fija en la puerta entreabierta de la sala. Ve el balde de agua y la esponja tiradas en el suelo, solas. Escucha un golpe venir del despacho. Entra a la sala a toda velocidad, se detiene frente a la puerta del despacho, mira el picaporte. Su respiración se agita, se arrepiente, sale, cierra la puerta de la sala.

12 EXT. RIO - TARDE

12

Josefa está lavando la ropa. Rosario llega, se acerca a ella

ROSARIO

¿Sabías que te dicen bruja?

JOSEFA

Los hombres le dicen bruja a las mujeres que no les tienen miedo

ROSARIO

También lo dice Muriel

JOSEFA

Ella le tiene miedo al mundo. No la resiento, la hicieron así.

ROSARIO

A ella, en el despacho...

JOSEFA

No quiero saber.

ROSARIO

¿Por qué?

JOSEFA

Hay cosas con las que es mejor no meterse

ROSARIO

¿No vas a hacer nada? !usa tu magia!

Josefa deja de lavar, se levanta y mira a Rosario

¿Mi magia? ¿Sabes qué?, !sí, sí, tengo magia!. En verdad debo tener algo de magia para sobrevivir todo lo que he pasado. Pero déjame decirte una cosa, ni siquiera MI MAGIA tiene poder en ese despacho!.

La respiración de Rosario se acelera, se queda viendo a Josefa y se marcha entre enojada y decepcionada. Se detiene, se queda quieta un momento, voltea, da un par de pasos.

ROSARIO

Sabes que, sí quiero aprender.

13 INT. COCINA - MAÑANA

13

Rosario está cortando unas raíces. Una mano de mujer toma un machete apoyado contra las piernas de la mesa, es Josefa. Josefa le lanza una moneda a Rosario, ella la atrapa y saca su pañuelo atado. Josefa se acerca, acaricia la cabeza de Rosario y sale al patio trasero. Rosario ve como cruza la puerta, mientras abre el pañuelo (hay varias monedas en su interior) y pone la moneda dentro. Se acerca a la puerta, ve a Josefa con machete en mano caminando junto a una MUJER. Ambas se alejan.

14 EXT. TENDEDERO - MAÑANA

14

Rosario tiende la ropa, alguien se acerca escondiéndose entre las sábanas, la empuja, Rosario voltea, persigue a esa persona. Es Muriel, empiezan a jugar a las tocadas corriendo de un lado a otro. Rosario atrapa a Muriel, saca algo de su bolsillo, se lo da a Muriel, es un sobre. Muriel lo mira un momento extrañada, se lo lleva a la nariz.

MURIEL

Huele como a almendras rancias

ROSARIO

Se lo pones en el aguardiente

Muriel toca la bolsita entre sus yemas, acariciandola. La mira un momento. Luego la coloca en las manos de Rosario.

MURIEL

No puedo, ¿y sí me castiga el de arriba?

ROSARIO

Ya te está castigando acá abajo

Muriel niega con la cabeza, se contiene, recoge su canasta e intenta alejarse. Rosario la detiene, sujeta sus brazos con firmeza, la mira. Muriel tiene la cabeza baja. Rosario la sacude ligeramente. Ambas se miran a los ojos. Rosario pone la bolsa dentro de la canasta de Muriel, la suelta y se va.

Desde el interior de la casa, la mano de Miguel mueve la cortina, ve a Rosario perdiéndose entre las sábanas colgadas que se mueven con el viento.

15 EXT. RAMADA- NOCHE 15

Rosario esta sentada en una banca de madera frente a la fogata, tiene la mirada fija en Marcos, sentado diagonal a ella. Rosario lo ve a través de las llamas, mientras mujeres entran y salen de su campo de visión, bailando al son de los tambores. Marcos tiene los ojos fijos en Josefa, ella baila con un grupo de mujeres, no lo ve.

Los peones bailan. Josefa se acerca jovial a GUSTAVO (25), le acaricia el cuello y le susurra algo al oído, ríe y se aleja atravesando la pista. Gustavo se queda un momento parado con una sonrisa atontada, viéndola alejarse. Rosario se pone de pie, cruza la pista de baile improvisada en el piso de tierra, intenta seguir a Josefa, pero no logra abrirse camino entre de los cuerpos en movimiento.

Entre la gente, ve a lo lejos a Gustavo caminando hacia Josefa. Ella lo espera, pone su brazo alrededor de la cintura de él y le susurra algo al oído, él ríe y la rodea con su brazo, se alejan caminando juntos. Rosario ve el asiento de Marcos, esta vacío. Se queda paralizada en medio de la pista, todos los demás gira a su alrededor, es la única estática.

16 EXT. RAMADA - MAÑANA 16

Rosario camina hacía la ramada a paso lento. Hay conmoción, la gente murmura, un par de personas pasan apuradas frente a ella, casi la tiran al suelo. Corren en dirección a los matorrales. La fogata de la noche anterior sigue encendida, Rosario se acerca, la ve. Un balde de agua termina de apagarla, es Maruja, ambas mujeres se miran.

17 EXT. CAMPO - MAÑANA 17

Rosario corre entre los matorrales, abriéndose camino a toda prisa desesperada. En el camino, sus pies se hunden en la ceniza de una fogata apagada. Rosario se detiene de golpe, mira la ceniza, respira hondo. A su lado pasan un par de personas conversando, la rebasan.

#### PEON

El patrón estaba buscando una cabeza de ganado cuando encontró a la Josefa

Rosario se queda viendo la ceniza, levanta la vista y camina lento en esa dirección. Se acerca de a poco a una conglomeración, unas mujeres gimotean en una esquina, otros murmuran a un lado, otros se sacan el sombrero. Rosario se abre espacio entre la gente, pasa, se queda de pie, mira abajo, tambalea.

18 INT. CUARTO DE LAS CRIADAS/PASILLO - MAÑANA 18

El lado del cuarto de Josefa está revuelto. Rosario saca el machete debajo del colchón de Josefa, sale con fuerza. La seguimos mientras va por el pasillo

19 INT. COCINA - MAÑANA 19

Rosario entra con el machete en la mano. Corta las plantas que cuelgan de cabeza secándose. En el piso hay ropa y otras cosas de Josefa dentro de un círculo formado por velas.

Rosario pone las plantas en unos cuencos y enciende las velas. Toma el machete entre sus palmas, sujetándolo en pose de rezo a la altura de su rostro. Cierra los ojos.

ROSARIO

Vuelve... vuelve, tienes que volver

Nada pasa. Se queda inmóvil.

Deja caer el machete, ve entre las cosas de Josefa las bolsas de cianuro, se queda mirándolas. Toma una. Se pone de pie. En la estufa algo se está cociendo. Lo mueve con una cuchara, agrega unas hojas, sirve un tazón, vacía el contenido del sobre dentro de él.

20 INT. SALA PRINCIPAL - MAÑANA 20

Rosario carga una bandeja con el tazón y una cuchara. Esta de pie frente a la puerta del despacho, la mira con detenimiento, respira hondo, acerca su mano al pomo con lentitud, gira de él y entra.

21 INT. DESPACHO DE MIGUEL - MAÑANA 21

El escritorio esta en el fondo del cuarto. Rosario camina tambaleante, pero decidida. El recorrido es muy largo, el espacio la intimida, es ostentoso, exuberante. Rosario llega hasta el escritorio, pone la bandeja frente a las manos de Miguel, da un paso atrás, se queda quieta, viéndolo.

22 INT. CUARTO DE LAS CRIADAS - NOCHE 22

Muriel está abrazando a Rosario, están acostadas en la

cama de Josefa, cubiertas por un toldo. Rosario se sienta, abre su pañuelo, sus manos están temblorosas. Muriel saca su pequeño monedero, deja caer un par de monedas junto a las de Rosario. Rosario cuenta las monedas, sus manos siguen temblando.  
Rosario niega con la cabeza.

Se levanta, abre la tabla del piso, saca la bolsa, la lleva a la cama, la vacía, todos los sobres caen. Rosario toma el más grande con delicadeza, saca el dinero dentro de él y voltea a ver a Muriel

ROSARIO

Vamonos

MURIEL

¿Qué? no, no puedo ¿y si se enteran?, nunca he salido; yo..., yo nací aquí, mi mamá se murió aquí, no sé, no puedo, no puedo irme

ROSARIO

No puedes quedarte, van a decir que me ayudaste

MURIEL

No sé

ROSARIO

Por la salida de atrás, a media noche, salimos por separado, te espero.

Rosario sujeta la mano de Muriel con fuerza, la mira a los ojos. Muriel asiente con la cabeza

23 EXT. SALIDA DE LA HACIENDA- AMANECER

23

Rosario está de pie en un camino de tierra, lleva el machete en una mano y el bolsito en la otra. Empieza a amanecer.

Rosario mira hacia la casona. Una luz brilla desde una ventana, a través de las cortinas se distingue una figura femenina, Rosario se queda viendo. Muriel se asoma a la ventana, ve a Rosario pequeña contra la inmensidad del paisaje. Ambas se miran. Muriel cierra las cortinas y apaga la luz. Rosario se queda mirando el cuarto oscuro un rato más. Finalmente obliga a sus pies a caminar, se pierde por un sendero.

24 INT/EXT. CAMIONETA - MAÑANA

24

Rosario está sentada en el balde de una camioneta, sigue

viendo hacía la casona, su mirada está perdida.

25 EXT. CAMPO- TARDE

25

Rosario camina hacia su casa con su bolsita en una mano y el machete en la otra. Se detiene frente a la puerta, respira hondo. Abre, se da cuenta de que la casa está vacía. Se queda inmóvil, mira el lugar de izquierda a derecha, solo queda la cama, sin cobijas, sin nada. Rosario voltea a ver el camino. Sale de la casa, deja la puerta abierta. Da unos pasos hacia la inmensidad con el machete en su mano, se tira al piso, sentada respira hondo y empieza a dibujar un círculo alrededor suyo, exhala.

CUT TO BLACK

HOMBRE 1 (O.S)

Sí, dicen que la Rosario es bruja

MUJER 1 (O.S)

Dicen que hace pócimas y no caldos

HOMBRE 2 (O.S)

Dicen que envenenó al marido, que por eso vive sola

MUJER 2 (O.S)

Dicen que va a vivir para siempre.

**ANEXO B: GUION “DISPARA”**

1 INT. ASILO COMEDOR - MAÑANA

HUMBERTO (65) un viejito flaco y encorvado está sentado en una silla de la cafetería terminando de comer una gelatina de un envase plástico. A su lado en la mesa se encuentra un sombrero estilo boina y en la silla de alado un maletín viejo.

Al terminar el postre, Humberto se levanta lentamente con movimientos cuidadosos, mueve la silla y pasa por el espacio que abrió. Toma el envase vacío y camina hacia un gran basurero donde bota el envase. Vuelve a su asiento moviendo la silla con la misma lentitud y delicadeza. Se sienta de nuevo y coloca la cuchara a un lado. Mueve las manos sobre la mesa impaciente.

ENFERMERA 1 (28) camina frente a él y lo mira.

ENFERMERA 1

(Condescendiente, como a niño)

Señor Humbertito ya está listo para ir al parque?

HUMBERTO

Si señorita, ya tengo todo listo.

ENFERMERA 1

Uy pero señor Humbertito usted sabe que no podemos ir hasta que se coma su gelatina para su azúcar.

La enfermera camina hacia la mesa con todos los postres y toma una gelatina.

HUMBERTO

Si señorita yo ya me acabé mi postre.

ENFERMERA 1

No señor Humbertito cuando termine puede venir a la entrada para ir al parque todos juntos.

Pone el postre frente a Humberto y camina hacia la entrada.

HUMBERTO

No, pero señorita...

Humberto sostiene la gelatina tratando de devolverla a la enfermera pero ella ya se alejó. Mira con derrota hacia abajo, suspira y abre la gelatina para comenzar a comérsela.

2 EXT. BANCA PARQUE - MAÑANA

Humberto camina lentamente en dirección a una banca. Camina encorvado con su maletín en una mano. La enfermera 1 pasa frente a él empujando a una señora en silla de ruedas.

En la banca se encuentra una CHICA JOVEN (17) sentada en un extremo mirando su celular y riéndose. Humberto se sienta en el otro extremo y la regresa a ver. Le sonríe.

HUMBERTO

Buenos días.

La chica lo mira de reojo y no le responde.

Humberto sonriente pone su maletín sobre sus piernas y comienza a sacar algunos objetos. Los coloca organizadamente a su lado sobre la banca. Pone un libro de crucigramas nuevo todavía envuelto en plástico, un lápiz, lentes y un pañuelo de tela. Toma el libro de crucigramas y con una sonrisa trata de abrir el plástico rápidamente. Lo hace y pone a un lado el libro.

Se levanta lentamente y camina al basurero que está al lado de la banca. Bota el envoltorio en la basura y cuando va a dar la vuelta ve un montón de basura junto al basurero.

Se agacha con dificultad, toma un viejo papel periódico y lo bota. Se vuelve a agachar, toma otro papel pero ve un objeto debajo. Lo toma sonriente, es una vieja cámara polaroid.

Se apresura de vuelta a la banca sonriente, mira a la chica emocionado.

HUMBERTO

Señorita, sabe usted lo que es esto?!  
Tenía la misma cámara cuando era un joven.  
Me pasaba día y noche en la calle tomando fotografías...

La chica se coloca los audífonos sin regresar a ver. Humberto deja de hablar y se borra su sonrisa. Mira hacia abajo y suspira. Toma aire y vuelve a ver la cámara.

Abre la cámara y la prende, monea los botones y se da cuenta de que funciona; vuelve a emocionarse. Mira que la cámara tiene dos fotografías en el rollo.

Le muestra de nuevo la cámara a la chica joven.

HUMBERTO

¿Puede creer? ¡Todavía le quedan dos fotos al rollo!

La chica no lo escucha y mira Instagram sin mostrar emoción.

Humberto guarda rápidamente todos los objetos de vuelta en su maletín. Camina hacia el parque mientras mira por el visor de la cámara sonriente.

2 EXT. CAMINO PARQUE - DIA

Humberto camina sonriente con la cámara en las manos. Apunta la cámara a un niño que juega despreocupado. El niño se sube travieso a un columpio. Humberto baja la cámara.

HUMBERTO

Cuidado niño, te vas a caer.

El niño no lo escucha y sigue jugando. De repente se cae y llora. Sale corriendo a donde su mamá. Humberto trata de acercarse pero la mamá se aleja rápidamente.

Humberto sigue caminando cuando un señor DEPORTISTA (36) pasa corriendo por su lado. El señor se detiene unos metros más adelante posándose junto a un árbol mientras mide su pulso y hace estiramientos.

Humberto lo mira asombrado y trata de caminar más rápido imitando al deportista. Al acercarse un poco más se detiene con la respiración un poco acelerada. Mira por el visor de la cámara al deportista. Ajusta su posición un poco. Se prepara para tomar la fotografía y dispara.

El momento que dispara, el señor cae al piso. Humberto da un brinco pequeño hacia atrás asustado. Se queda inmóvil unos minutos y comienza a temblarle las manos. Mira asustado a la cámara de fotos. Se acelera su respiración, los sonidos se amortiguan mientras el sonido de un PITIDO aumenta.

Un SEÑOR sudoroso y con calentador corre hacia él. Una SEÑORA se acerca desde el parque y a toma el pulso del deportista. Humberto reacciona y sale de su trance, se acerca al deportista caminando rápidamente.

La señora marca un número en su teléfono.

SEÑORA

Hola, necesito una ambulancia...

Mientras la señora habla con la ambulancia, Humberto trata de

explicarle al señor.

HUMBERTO  
(Con voz temblorosa)

Señor, la polaroid le hizo esto!

El señor lo regresa a ver extrañado e ignora el comentario.

SEÑORA  
Ya esta viniendo la ambulancia.

Ambos discuten si deben moverlo o solo dejarlo ignorando a Humberto.

4 EXT. CAMINO PARQUE - DIA

La ambulancia se lleva al deportista muerto en el fondo. Hay un policía en la escena que toman la declaración de los señores que ayudaron.

Humberto espera a que el policía le pida su declaración. Mira la cámara mientras sus manos tiemblan. A su lado se encuentra una enfermera mirando preocupada.

El policía agradece a las personas, Humberto los mira toma aire y da unos pasos en dirección al policía. El policía se da la vuelta y se aleja. Humberto se detiene un segundo y camina rápido para alcanzarlo.

HUMBERTO  
Disculpe oficial, no tomó mi declaración.

El policía lo regresa a ver y se detiene.

POLICÍA 1  
Señor, usted presenció el accidente?

HUMBERTO  
Si fue un accidente. Verá, yo apunté la cámara y cuando disparé, el joven murió.

Humberto le muestra las acciones con la cámara sin volver a disparar otra fotografía.

POLICÍA 1  
Señor eso es una cámara de fotos.

El policía mira a la enfermera con una mirada de burla.

HUMBERTO

Si una polaroid, la cámara le mató...

Enseguida se acerca la enfermera a Humberto y lo interrumpe.

ENFERMERA 1

Disculpe oficial, solo debe estar asustado, vamos señor Humbertito nos están esperando.

El policía le sonríe y se aleja. La enfermera toma a Humberto por los hombros. Él regresa a ver al policía pero la enfermera le empuja suavemente para que continúe caminando.

3 INT. ASILO SALA - TARDE

Humberto ingresa a la sala con la vista al piso. Se encuentran algunos viejos y enfermeras reunidos alrededor de la televisión.

Dos enfermeras están paradas comentando sobre lo que ven.

ENFERMERA 2

¿Y tú estuviste ahí cuando pasó?

ENFERMERA 1

Si, fue un infarto pero era tan joven.

En la tele hay un reportaje sobre el incidente. Mientras camina las voces de las enfermeras se pierden. Humberto ignora a las personas y mira fijamente la tele hasta que escucha su nombre.

VIEJO 1

¿Humberto, tú viste lo que pasó en el parque?

HUMBERTO

Si, la polaroid lo mató. Fue un accidente.

El viejo lo mira por unos segundos confundido y luego lanza una carcajada. Niega con la cabeza mientras ríe.

VIEJO 1

Tu si ya estás totalmente loco no.

Sigue riendo y Humberto lo mira con molestia. La enfermera escucha la conversación.

ENFERMERA 1

Señor Humbertito vamos a acostarse que ya está cansadito. Tuvo un día largo usted.

HUMBERTO

No, no. Pero si fue la cámara.

La enfermera le ayuda a levantar y se va de la sala molesto.

4 INT. ASILO CUARTO - NOCHE

Humberto viste una pijama de cuadros combinada la parte superior de manga larga y el pantalón. Acomoda las cosas del maletín en su velador, pone la cámara y se acuesta en la cama.

Mira el lente de la cámara que le apunta y trata de ignorarlo; él se refleja en el lente. Da vuelta en la cama para darle la espalda pero el lente sigue apuntándolo. Mira sobre su hombro a la cámara. Da la vuelta, prende la lámpara del velador y gira la cámara para que apunte a la pared. Exhala fuertemente y apaga la luz.

5 INT. ASILO COMEDOR - DIA

Humberto come un pudín con desgana. Al terminar se levanta y camina para botar el envase vacío.

Se para frente al basurero y estira la mano. Antes de soltar el envase se detiene, mira hacia atrás y regresa a su puesto aún con el envase en la mano. Se sienta y espera.

Se acerca una enfermera con un pudín en la mano.

ENFERMERA 1

Buenos días señor Humbertito, aquí tiene su postre.

Le extiende el pudín y Humberto le enseña el envase vacío.

HUMBERTO

Ya terminé mi postre.

ENFERMERA 1

Ah disculpe, que todos acaben y ya salimos al parque.

La enfermera toma el envase vacío.

ENFERMERA 1

No se preocupe ya lo boto yo.

La enfermera bota el envase vacío y Humberto la mira sorprendido. Recoge sus cosas, se levanta y sale.

6 EXT. CAMINO PARQUE - DIA

Humberto camina por el parque y pasa junto al lugar donde el deportista murió. Mira por unos segundos las flores y foto del señor en el árbol.

HUMBERTO

(A si mismo en voz baja)

¿Será que si te estas volviendo loco?

Suspira fuertemente, baja la mirada y sigue caminando.

7 EXT. BANCA PARQUE - DIA

Se sienta en la misma banca y saca sus cosas del maletín. Saca el crucigrama y se cae algo de entre las páginas.

Humberto recoge el objeto, lo mira y se da cuenta de que es la foto revelada del deportista en el momento en que murió. Se enoja y golpea la fotografía fuertemente contra la banca.

Toma la cámara con ambas manos y la apunta hacia él mismo. Su respiración se agita y sus manos tiemblan. Cierra fuertemente los ojos y trata de apretar el botón. Se detiene, exhala fuertemente y baja la cámara tembloroso con sudor en la cara. Niega con la cabeza.

Se levanta violentamente con la respiración acelerada y recoge sus cosas de forma desordenada. Camina rápidamente y decidido.

8 INT. COMISARÍA - DIA

Humberto entra a la comisaría cercana. El policía leyendo el periódico no le regresa a ver.

HUMBERTO

Señor necesito confesar un crimen.  
¡Señor!

El policía baja el periódico y mira a Humberto sorprendido.

POLICÍA 1

Buenos días, en que le puedo ayudar.

HUMBERTO

Necesito confesar un crimen. El señor que murió ayer en el parque, fue mi culpa, yo lo maté...

El policía hace el cuerpo hacia adelante y lo interrumpe.

POLICÍA 1

Se refiere al señor del infarto en el parque?

HUMBERTO

No fue un infarto fue la polaroid.

Humberto saca la cámara de su maleta y le muestra al policía.

POLICÍA 1

Eso es una cámara de fotos, no un arma.

El policía se levanta y dirige a Humberto para la salida.

9 EXT. VEREDA - DIA

Caminan fuera de la puerta y se encuentran en la vereda.

HUMBERTO

No! Mire esta es la prueba.

Humberto le enseña al policía la fotografía.

POLICÍA 1

Señor eso no captura el alma de la persona, es solo una foto.

¿Necesita que llame a alguien para que le vengán a recoger?

HUMBERTO

(Gritando con el rostro rojo)

¡Le estoy diciendo que yo le maté!  
¡Por qué nadie me escucha! ¡Estoy harto de esto!

Humberto mueve los brazos mientras grita al policía de manera agresiva. Tiene el rostro rojo y escupe mientras grita.

POLICÍA 1

Señor cálmese por favor.

El policía extiende la mano para calmar a Humberto.

HUMBERTO

¡No soy un niño y yo no estoy loco! ¡No estoy loco, yo lo maté!

Humberto apunta la cámara al policía, sus manos tiemblan por el enojo. Regresa a ver a una señorita oficinista que habla por teléfono esperando un taxi. Apunta la cámara a ella.

HUMBERTO

¡Ya va a ver como me cree!

Humberto dispara una foto a la señorita, cae muerta al piso.

El policía se apresura a la chica, se arrodilla junto a ella y le toma el pulso. Llama por la radio.

POLICÍA 1

Necesito una ambulancia y asistencia inmediata afuera de la comisaría 15-05.

El policía regresa a ver a Humberto hacía arriba con una mirada de miedo y sorpresa.

HUMBERTO

(Humberto dice con tono arrogante)

¿Ahora si me cree?

10 INT. COMISARÍA - TARDE

Los policías se encuentra conmocionados. El policía 2 corre buscando y entregando papeles de un lado a otro. El policía 1 habla por teléfono. Se escuchan sirenas de ambulancia afuera y las radios de los policías. En el fondo se encuentra Humberto sentado en la pequeña celda de retención con un alto y musculoso delincuente que tiene tatuajes en los brazos y viste como gamín.

POLICÍA 1

(Hablando por teléfono)

Señor le estoy diciendo que lo vi con mis propios ojos, la cámara hizo que la chica muera...

La cámara se encuentra sobre una mesa en una bolsa que dice evidencia. Junto hay otra bolsa con las dos fotografías.

Humberto se encuentra sentado en la celda con una gran sonrisa. Está junto al delincuente, quien lo mira fijamente con una expresión de sorpresa y miedo. Delicadamente se dirige a Humberto sorprendido.

DELINCUENTE

(Con sorpresa)

¿Qué hizo?

HUMBERTO

Verá, cuando era joven tenía esa misma cámara de fotos. Yo me pasaba día y noche en la calle tomando fotografías...

El delincuente escucha atentamente mientras que Humberto le relata sonriente la historia de su vida y los eventos sucedidos haciendo gestos y movimientos con las manos.

**ANEXO C: LISTA DE EQUIPOS DE SONIDO “AQUELARRE”**

- Mixer Sound Devices 552.
- 2 lavalier Sony UWP-D
- Boom Sony ECM-674
- Universal Shock mount- Pistola
- Hand Grip
- Windshield- Peluche
- Caña
- Dos cables XLR
- Dos audifonos Sony MDR-7506
- Dieciséis pilas AA

**ANEXO D: LISTA DE EQUIPOS DE SONIDO “DISPARA**

- Mixer Zoom f8.
- 2 lavalier Sony UWP-D
- Boom Sony ECM-674
- Universal Shock mount- Pistola
- Hand Grip
- Windshield- Peluche
- Caña
- Dos cables XLR
- Dos audifonos Sony MDR-7506
- Dieciséis pilas AA

## ANEXO E: CRONOGRAMA DE TRABAJO

| 2020                              |  | enero     |  |         |        |   |
|-----------------------------------|--|-----------|--|---------|--------|---|
| LUNES                             | MARTES   | MIÉRCOLES | JUEVES   | VIERNES | SÁBADO | DOMINGO                                     |
| 30                                | 31   | 01        | 02   | 03      | 04     | 05  |
| 06                                | 07   | 08        | 09   | 10      | 11     | 12  |
| 13<br>Inicio de Semestre          | 14   | 15        | 16   | 17      | 18     | 19  |
| 20                                | 21   | 22        | 23<br>Recepción Guión<br>1er borrador Marie-           | 24      | 25     | 26<br>Recepción Guión<br>1er borrador Pris- |
| 27<br>Reunion Titulación<br>10:30 | 28<br>1ra reunion Pris<br>(Posibilidades<br>sonoras) | 29        | 30<br>1ra reunion Marie,<br>(Posibilidades<br>sonoras) | 31      | 01     | 02  |
| 03                                | 04   | Notas:    |  |         |        |   |

| 2020                              |   | febrero   |  |         |        |         |
|-----------------------------------|---|-----------|--|---------|--------|---------|
| LUNES                             | MARTES  | MIÉRCOLES | JUEVES   | VIERNES | SÁBADO | DOMINGO |
| 27<br>Reunion Titulación<br>10:30 | 28  | 29        | 30   | 31      | 01     | 02      |
| 03<br>Reunion Titulación<br>10:30 | 04<br>Recepcion 2do<br>Borrador Marie-<br>Pris      | 05        | 06   | 07      | 08     | 09      |
| 10<br>Reunion Titulación<br>10:30 | 11<br>Reunion y<br>discusion prop de<br>sonido Pris | 12        | 13<br>Reunion y<br>discusion prop de<br>sonido Marie | 14      | 15     | 16      |
| 17<br>Reunion Titulación<br>10:30 | 18  | 19        | 20   | 21      | 22     | 23      |
| 24<br>Reunion Titulación<br>10:30 | 25  | 26        | 27   | 28      | 29     | 01      |
| 02                                | 03  |           |  |         |        |         |

| 2020                              |   | marzo     |        |         |        |         |
|-----------------------------------|---|-----------|--------|---------|--------|---------|
| LUNES                             | MARTES                                    | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO | DOMINGO |
| 24<br>Reunion Titulación<br>10:30 | 25  | 26        | 27     | 28      | 29     | 01      |
| 02<br>Reunion Titulación<br>10:30 | 03  | 04        | 05     | 06      | 07     | 08      |
| 09<br>Reunion Titulación<br>10:30 | 10  | 11        | 12     | 13      | 14     | 15      |
| 16<br>Reunion Titulación<br>10:30 | 17  | 18        | 19     | 20      | 21     | 22      |
| 23<br>Reunion Titulación<br>10:30 | 24  | 25        | 26     | 27      | 28     | 29      |
| 30<br>Reunion Titulación<br>10:30 | 31<br>Entrega Primer<br>Borrador escrito. | Notas:    |        |         |        |         |

| 2020                               |        | abril  |        |         |        |         |
|------------------------------------|--------|--|--------|---------|--------|---------|
| LUNES                              | MARTES | MIÉRCOLES  | JUEVES | VIERNES | SÁBADO | DOMINGO |
| 30<br>Reunion Titulación<br>10:30  | 31     | 01   | 02     | 03      | 04     | 05      |
| 06<br>Reunion Titulación<br>10:30  | 07     | 08<br>Entrega Borrador<br>Escrito Y<br>propuesta Marie | 09     | 10      | 11     | 12      |
| 13<br>Reunion Titulación<br>10:30  | 14     | 15   | 16     | 17      | 18     | 19      |
| 20<br>Reunion Titulación<br>10:30  | 21     | 22   | 23     | 24      | 25     | 26      |
| 27<br>Entrega borrador<br>completo | 28     | 29   | 30     | 01      | 02     | 03      |
| 04<br>Reunion Titulación<br>10:30  | 05     | Notas: Estas fechas son tentativas.                    |        |         |        |         |

| 2020  |        | mayo      |        |                                |        |         |
|-------|--------|-----------|--------|--------------------------------|--------|---------|
| LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES                        | SÁBADO | DOMINGO |
| 27    | 28     | 29        | 30     | 01                             | 02     | 03      |
| 04    | 05     | 06        | 07     | 08<br>Entrega Final<br>Escrito | 09     | 10      |
| 11    | 12     | 13        | 14     | 15                             | 16     | 17      |
| 18    | 19     | 20        | 21     | 22                             | 23     | 24      |
| 25    | 26     | 27        | 28     | 29                             | 30     | 31      |
| 01    | 02     | Notas:    |        |                                |        |         |