

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**D E S C O N E C T A D O S**

**Mateo Nicolás Torres Robalino**

**Cine y Video**

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito  
para la obtención del título de  
Licenciatura en Cine y Video

Quito, 21 de mayo de 2021

# **UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**HOJA DE CALIFICACIÓN  
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

**D E S C O N E C T A D O S**

**Mateo Nicolás Torres Robalino**

**Nombre del profesor, Título académico**

**Armando Salazar, M.A.**

Quito, 21 de mayo de 2021

## © 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 la Ley Orgánica de Educación Superior del Ecuador.

Nombres y apellidos: Mateo Nicolás Torres Robalino

Código: 00136837

Cédula de identidad: 1719112615

Lugar y fecha: Quito, 21 de mayo de 2021

## **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## **UNPUBLISHED DOCUMENT**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

En este proyecto personal, se explora la desconexión que existe en una familia de tres.

El guion de la historia trata de una familia, que pese que es pequeña, la desunión entre padre e hijo es eminente; el padre esta sumergido en el trabajo por lo que no para de ver su celular y llegar tarde a casa, mientras que el hijo busca en los videojuegos su espacio personal puesto que ya no es un niño como cree su madre.

La madre es la única que puede resolverlo. Es así que se ingenia un juego para estimular la imaginación tanto de su hijo como la de su esposo, a pesar que este ultimo esta siendo obligado. La madre lo crea para salvar la relación que debería existir en la familia.

Con saltos entre la ficción y la realidad, su casa deja de ser su hogar para convertirse en un campo de batalla para la recuperación de un juguete del hijo, que ha sido robado por el perro de la casa.

Siendo siempre este el plan de la madre desde un principio para la creación de su juego.

Así la familia se une en una aventura por su casa para el rescate del juguete.

**Palabras clave:** Familia, desconexión, juguete, ficción, aventura, imaginación, campo de batalla.

## ABSTRACT

This personal project explores the disconnection that exists in a family of three.

The script of the story is about a family, which despite being small, the disunity between father and son is imminent; the father is immersed in work so he does not stop watching his cell phone and coming home late, while the son seeks in video games his personal space since he is no longer a child as his mother believes.

The mother is the only one who can solve it. So she devises a game to stimulate the imagination of both her son and her husband, even though the latter is being forced. The mother creates it to save the relationship that should exist in the family.

With jumps between fiction and reality, her house ceases to be her home to become a battlefield for the recovery of her son's toy, which has been stolen by the dog of the house.

This always being the mother's plan from the beginning for the creation of her game.

Thus the family joins in an adventure through their house for the rescue of the toy.

**Key words:** Family, disconnection, toy, fiction, adventure, imagination, battlefield.

**TABLA DE CONTENIDO**

INTRODUCCIÓN.....	9
DESARROLLO DEL GUIÓN .....	10
Ficha de personajes.....	10
Relación de personajes. ....	11
Premisa. ....	12
Sinopsis.....	12
Guion. ....	13
CONCLUSIONES.....	25
REFERENCIAS .....	27

**ÍNDICE DE FIGURAS**

FIGURA 1. Relación de Personajes.....	11
---------------------------------------	----

## INTRODUCCIÓN

El cine se ha caracterizado por plasmar en sus historias emociones que tocan el alma del espectador, muchas de estas historias han sido creadas a base de la experiencia, ya sea un momento específico o una persona. Gracias a estas historias podemos vivir realidades jamás imaginadas, o que no todos hemos podido vivir, pero es ahí donde la magia del guion florece ya que es el alma de la historia, y en ella siempre está el estilo único del escritor.

Desconectados fue un proceso de escritura de guion largo. Se empezó con la ficha de los personajes, donde se establece quien fue, quien es y que aspira el personaje que se va a contar. Los principales personajes de esta historia son Carlos, como el padre, Verónica, como la madre y Gabriel, como el hijo. En esta etapa tome como inspiración a mi familia que es pequeña, ya que está conformado solamente por tres personas, es aquí donde surge el corazón de la historia. Donde concluimos esta etapa con la relación de los personajes entre ellos.

Proseguimos con la premisa junto con la sinopsis, la premisa es lo más importante porque cuando me sentía perdido en la historia acudía a ella para retomar el camino para terminar con un guion solido e interesante.

Como escritor, quiero plasmar en mis historias los problemas comunes entre las relaciones ya sean de familia, amor o amistad. Rompiendo con la barrera entre lo real y lo ficticio. En este trabajo final de mi carrera he puesto en práctica todo lo aprendido para así llegar a tener un guion bien estructurado, con un primer y segundo acto sólidos que dan paso al desarrollo y final de la historia. Los personajes que participan en esta historia tienen una personalidad definida y que sobresalen, cada uno se caracteriza y es parte primordial de la historia.

## DESARROLLO DEL GUIÓN

### Ficha de personajes.

#### Verónica Barahona (madre),

**Quién es\_** Mujer ambateña de 38 años, solo se dedica a su casa y a su hijo. **Su pasado\_** Cuando se entero que estaba embarazada dejo su puesto en una empresa de telecomunicaciones para darle todo el tiempo a su hijo. **Personalidad inicial\_** Al pasar tanto con su hijo se ha tornado en una madre sobreprotectora que agobia a su hijo con todas las cosas que tiene que hacer. **Su presente\_** Esta preocupada por la situación que se vive en su casa por lo que tiene que ingeniarse algo para revivir la relación familiar. **Personalidad al final\_** Tras darse cuenta que tanto como su esposo y su hijo ahora son unidos, mantiene la calma y se siente confiada de que la relación ha sido recuperada.

#### Carlos Mármol (padre),

**Quién es\_** Quiteño ecuatoriano de 40 años. Trabaja todos los días excesivamente, único sustento de la casa. **Su pasado\_** Tras la llegada de su primer hijo trabajo insistentemente para darle lo mejor, lo que ha causado un alejamiento entre él y su hijo. **Personalidad inicial\_** Carlos no esta presente en ningún momento y no comparte con su hijo, es indiferente ante ese problema. **Su presente\_** Tras ser presionado por su esposa comienza a tomar interés en compartir en familia. **Personalidad al final\_** Carlos se dio cuenta que puede alejarse de su trabajo y disfruta de la presencia tanto de su hijo como el de su esposa.

#### Gabriel Mármol (hijo),

**Quién es\_** Niño quiteño ecuatoriano de 11 años. Asiste a la escuela, obtiene siempre buenas calificaciones, pero no tiene muchos amigos. Su único escape son los

videojuegos. **Su pasado\_** Paso la mayoría de tiempo con su madre, por lo que lo más cercano a una relación de padre y madre lo ha tenido de su propia madre. **Personalidad inicial\_** Gabriel no entiende porque su padre tiene que llegar tan tarde del trabajo. **Su presente\_** Preocupado por la perdida y posible destrucción de su juguete favorito a manos del perro que se ha robado, también esta enojado con su padre por no ayudarlo como él quisiera. **Personalidad al final\_** Tras ver una pronta e inteligente respuesta por parte de su padre, cambia a estar feliz y en confort con su familia, es una de las primeras veces que siente el amor por parte de toda su familia.

### Relación de personajes.

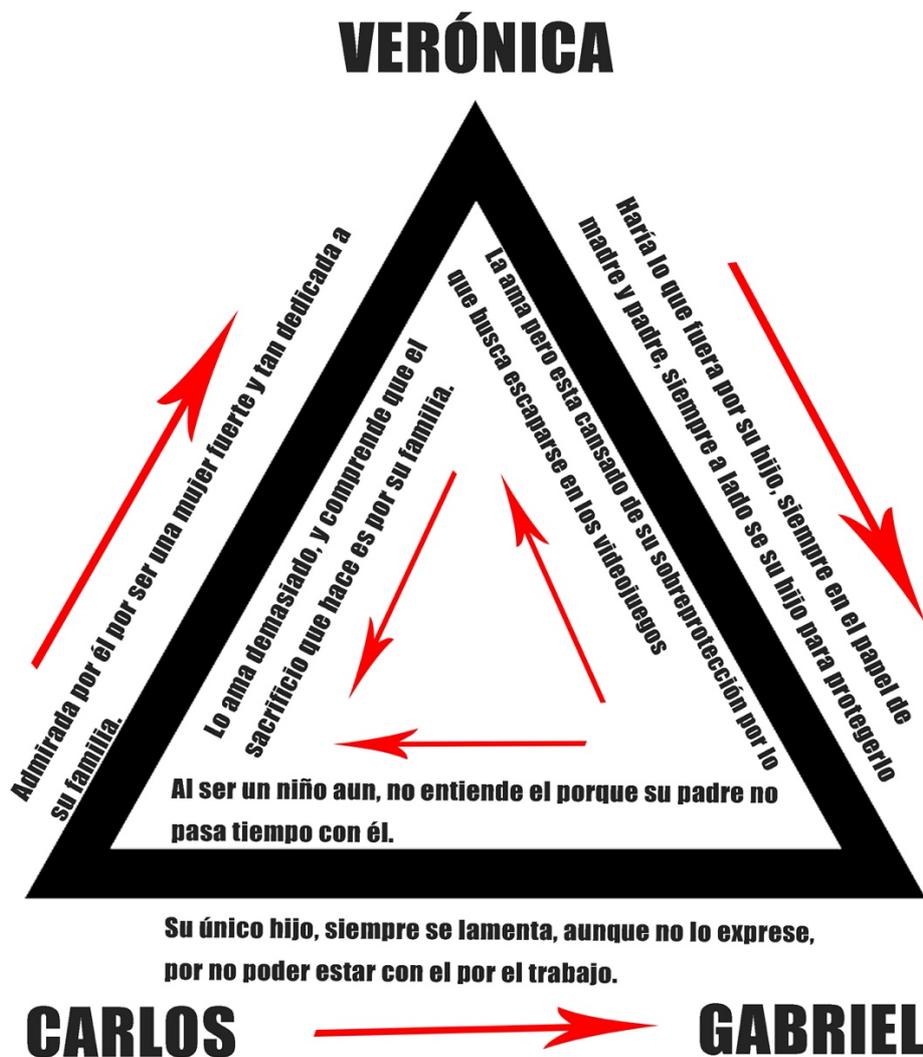


Figura 1. Relación de Personajes

**Premisa.**

Las personas se unen más cuando están en peligro.

**Sinopsis.**

Gabriel es un niño que no entiende porque su padre tiene que trabajar tanto, a causa de esto no tiene una buena relación con él. Por lo que su madre, preocupada por la situación, decide ingeniarse un juego donde todos sean participes, para esto ha elaborado un plan que incluye al perro de la casa y el juguete favorito de Gabriel. Con el poder de la imaginación se transportan a un campo de batalla, así entre saltos de la realidad a la ficción, la familia se lanza a la aventura de recuperar el juguete de las fauces del perro en medio de balas y desafíos que deberán superarlo juntos.

**Guion.**

D E S C O N E C T A D O S

Escrito por:

Mateo Torres

Quito, 18 de noviembre del  
2021

mateotr1@gmail.com

Version 1

## 1 INT. COMEDOR DE LA CASA - NOCHE 1

En una mesa redonda se preparan platos, vasos y algunas salsas servidas en pequeñas vajillas.

Un pequeño perro sigue todos los movimientos de los brazos con su mirada.

Solo vemos dos pares de brazos, uno de una mujer adulta y los otros son de un pequeño niño.

Los platos están servidos a manera de que van a comer tres personas.

## 2 INT. COCINA DE LA CASA -NOCHE 2

Las llamas del fuego de las ollas desciende. Son las manos del pequeño niño que movieron la perilla de la cocina.

GABRIEL (11) se apresura a la refrigeradora para sacar el queso, detrás de él el pequeño perro.

VERONICA (O.S)

No corras por la cocina!

GABRIEL desciende la velocidad, y entrega el queso a VERONICA (38).

Las manos de VERONICA cortan al blanco queso con delicadeza.

Las manos de GABRIEL están a punto de arrojar el queso cortado a la olla.

VERONICA

No te acerques tanto porque te vas a quemar.

GABRIEL

Lo sé mamá, no me hagas asustar, ya no soy un niño.

El queso es toque final para el locro de papas que se está preparando.

## 3 INT. COMEDOR DE LA CASA - NOCHE 3

GABRIEL y VERONICA están comiendo.

Vemos un puesto vacío con los platos vacíos.

2.

GABRIEL (O.S)  
 Muchas gracias por la comida mamá.  
 Estuvo muy rica.

GABRIEL pone a un lado sus platos vacios, junto a los otros platos vacios que estaban servidos y espera a su mamá a que termine su comida.

GABRIEL  
 ¿Crees qué llegue pronto?

VERONICA  
 (con ternura)  
 Espero que si, mi amor...

VERONICA cambia de tono. Lo que va a decir tiene que ser escuchado.

VERONICA  
 ... pero no olvides de que mañana tienes que levantarte temprano para que arregles tu cuarto, tienes que hacer tus deberes, y los más importante. Lavate los dientes!

GABRIEL  
 Lo se mamá, ya no soy un niño.

Tan pronto VERONICA termina de comer, GABRIEL se levanta recoge sus platos y se dirige a la cocina.

GABRIEL (O.S)  
 Avisame cuando venga mi papá.

4 INT. CUARTO DE GABRIEL - NOCHE

4

El cuarto esta decorado con repisas donde vemos figuras de acción, comics y consolas de viedojuegos.

Pero un juguete sobre sale de todos, está iluminado por unas luces led. Es un soldado.

Nuevamente vemos al pequeño perro perseguir con la mirada ahora a GABRIEL.

GABRIEL se prepara tomando una caja de un videojuego, en el observamos el nombre "HONOR Y GUERRA". Conecta unos cables y procede a poner el cd dentro de la consola, antes de colocarlo, la paz del momento se ve interrumpido por VERONICA quien entra a su cuarto y prende la luz.

3.

GABRIEL no se mueve.

VERONICA recoge la ropa sucia.

VERONICA

No te olvides de saludar a tu padre  
cuando llegue.

GABRIEL

(Sarcásticamente)

Lo se ma-má. No soy un niño...

GABRIEL retoma lo que estaba haciendo. Se sienta en una silla giratoria. A sus espaldas se encuentra el muñeco iluminado y se da la vuelta para tocarlo como un creyente topa a las esculturas de sus santos. Gira, se coloca frente a la pantalla y se pone unos grandes audifonos.

En la pantalla vemos al mismo soldado que se encuentra a su espalda.

VERONICA apaga la luz, se fija que GABRIEL no lo esta viendo, y deja caer el muñeco.

El pequeño perro se emociona, toma al soldado y sale junto con VERONICA del cuarto de GABRIEL.

5 INT. COMEDOR DE LA CASA - NOCHE

5

VERONICA esta en el comedor sentada leyendo un libro y con una copa de vino a su lado.

El plato vacio sigue servido.

El sonido de la puerta de la entrada interrumpe la lectura de VERONICA.

Al comedor entra CARLOS (40). Saluda con un beso a VERONICA

CARLOS

Lo siento, tuve que archivar algunos  
documentos que llegaron a...

VERONICA

Lo se, lo se, anda a saludar a tu  
hijo.

CARLOS se va apenado de que a VERONICA parece que no le intereso lo que le estaba contando y se dirige para el cuarto de GABRIEL.

4.

6 INT. CUARTO DE GABRIEL - NOCHE

6

El cuarto esta en silencio, solo escuchamos a GABRIEL hablar.

Vemos a GABRIEL absorvido por su videojuego, dentro de cabeza se escuchan 3 voces que bromean con GABRIEL, son sus amigos que se comunican a través de los grandes audifonos.

Unos golpes de puerta se escuchan en el silencio de la habitación, no tienen respuesta de GABRIEL porque no puede escucharlos.

CARLOS abre la puerta, saluda a su hijo pero es ignorado por GABRIEL.

Cierra la puerta, y GABRIEL se retira los audifonos por el extraño sonido.

7 INT. COMEDOR DE LA CASA - NOCHE

7

CARLOS

¿Crees qué GABRIEL este enojado  
conmigo por no comer con ustedes?

VERONICA

(Sorprendida)

¿Por qué lo dices?

CARLOS

Porque no me saludo.

VERONICA (V.O)

(Decepcionada)

Este niño solo tenía un trabajo, un  
trabajo y no lo hizo.

VERONICA

Tal vez no te escucho porque esta en  
sus juegos.

Al frente de CARLOS esta el plato vacio por fin lleno.

Un perfecto locro de papas amarillo junto con un queso que trata de flotar, el vapor empaña los lentes de CARLOS. Se lleva la primera cucharada, y su expresión cambia de repente.

Atrás de ellos vemos pasar al perro pequeño con el juguete en su boca.

CORTE A:

5.

8 INT. CUARTO DE GABRIEL - NOCHE 8

GABRIEL toma un descanso del juego pero sigue en el hablando con sus amigos y viendo su celular mientras se menea en la silla.

TUMANQUITO16 (O.S)  
Entonces ¿Jugamos otra partida?

GABRIEL  
De una

Se da la vuelta para realizar su ritual antes de cada partida.

El juguete no esta.

GABRIEL  
Esperenme ya regreso en 5

GABRIEL se agacha a buscar por todo el cuarto.

9 INT. COMEDOR DE LA CASA - NOCHE 9

CARLOS termina de comer, los platos son retirados por VERONICA y CARLOS saca su celular.

Los sonidos de mensajes llegando a su celular se intensifican.

VERONICA (O.S)  
¿Por qué sigues en celular? Acabas de llegar a la casa.

CARLOS  
Es el trabajo amor, como te estaba contando hoy en el trabajo me tocó archivar algu...

VERONICA (O.S)  
No debes traer trabajo a la casa.

CARLOS  
Es muy importante, ya mismo termino.

CARLOS tiene la mirada pegada en el celular. Siente una presencia atrás de él.

Es VERONICA quien esta parada atrás de él.

6.

VERONICA  
(Enojada)  
De-ja el ce-lu-lar...

CARLOS suelta el celular en la mesa del comedor.

VERONICA  
(Emocionada)  
pronto vamos a iniciar una aventura y  
debemos prepararnos.

Tan pronto termina de hablar VERONICA, escuchamos un gritos  
acercandose cada vez más.

GABRIEL entra al comedor.

GABRIEL  
No encuentro a mi soldado, necesito de  
su ayuda.

GABRIEL se da cuenta de su padre y va a saludarlo.

CARLOS  
¿Buscaste bien en tu cuarto?

GABRIEL  
Fue lo primero que hice, por favor  
ayudenm...

VERONICA apunta con el dedo hacía una esquina donde se  
encuentra un basurero y el perro pequeño.

VERONICA  
Tu juguete esta ahí.

CARLOS Y GABRIEL  
(Asustados y a punto de llorar)  
¿Por qué lo tiraste a la basura?

VERONICA  
No tontitos, lo tiene nuestro gran  
villano RAMON.

CARLOS y GABRIEL voltean su mirada hacía el perro. En el  
vemos bajo sus patas delanteras al soldado.

Una placa en el collar del perro muestra el nombre "RAMON".

VERONICA se levanta.

7.

VERONICA  
(Emocionada)  
Pero no va a ser fácil porque debemos  
utilizar nuestra imaginación, cierren  
los ojos y concéntrense en mi voz.

La magia que irradia su madre emociona a GABRIEL, mientras  
que CARLOS no entiende lo que está por suceder.

Ambos cierran sus ojos.

CORTE A NEGRO

VERONICA (O.S)  
Nos encontramos en un campo de batalla  
alrededor de grandes árboles. Nuestras  
manos son nuestra única protección.  
Debemos recuperar tan pronto como sea  
posible al Soldado de las manos del  
malvado RAMON. Obviamente no lo  
pondrá fácil pero juntos lo  
lograremos.

El sonido de balas siendo disparadas, árboles siendo  
destruidos y el sonido de varias botas comienza a  
incrementarse.

CORTA A:

10 EXT. CAMPO DE BATALLA EN EL BOSQUE - NOCHE 10

Ambos abren los ojos al escuchar. Su casa dejó de ser su  
hogar. Ahora es un campo de batalla.

VERONICA, CARLOS y GABRIEL tienen otra vestimenta, ropa  
táctica ideal para la batalla.

Sus manos con el índice y el pulgar levantados, son ahora  
pistolas con las cuales se van a defender.

CORTE A:

11 INT. SALA DE LA CASA - NOCHE 11

La familia se encuentra persiguiendo al perro alrededor de la  
sala.

VERONICA y GABRIEL se protegen cubriéndose en los sillones,  
mientras CARLOS se detiene también con ellos.

8.

CARLOS  
¿Por qué no le seguimos?

CORTE A:

12 EXT. CAMPO DE BATALLA EN EL BOSQUE - NOCHE 12

GABRIEL  
Cuidado!

CARLOS se lanza junto a su hijo en un gran árbol.

Unas balas impactan el árbol.

Ahora CARLOS puede ver lo que está sucediendo.

Disparan a los secuases que se encuentran para proteger a su amo RAMON.

Uno a uno vemos caer a los secuases, gracias a VERONICA y GABRIEL. CARLOS no hizo nada.

CORTE A:

13 INT. SALA DE LA CASA - NOCHE 13

RAMON salta por algunos sillones y escapa de la sala con el juguete en la boca.

CORTE A:

14 EXT. CAMPO DE BATALLA EN EL BOSQUE - NOCHE 14

La familia continua caminando alerta en busca del soldado a través del bosque.

Cerca miran un camino que se encuentra separado por cuadrados. Al final de este camino esta RAMON, quien los observa con el juguete bajo sus patas y no se mueve.

Tan pronto como CARLOS da el primer paso, se cae un pedazo de cuadrado al vacío. Es salvado por VERONICA Y GABRIEL.

VERONICA  
Esto es muy peligroso para todos.

GABRIEL  
Yo iré.

9.

VERONICA Y CARLOS  
(Gritando)  
¿Qué?

VERONICA  
Veras que si caes puedes morir, y yo  
que voy hacer sin mi pequeño Gabri...

GABRIEL  
Mamá. Ya no soy un niño.

GABRIEL da un paso en un cuadrado y no se cae. Da otro paso  
en otro cuadrado y tampoco se cae. Sigue cuidadosamente.

CORTE A:

15 INT. COMEDOR DE LA CASA - NOCHE 15

Vemos los cuidadosos pasos de GABRIEL. Esta saltando sobre  
los cuadrados de las baldosas del piso. Se prepara para dar  
el último paso.

CORTE A:

16 EXT. CAMPO DE BATALLA EN EL BOSQUE - NOCHE 16

GABRIEL logra llegar al final donde se encuentra RAMON, pero  
este se asusta corre para el sentido contrario con el soldado  
entre su boca.

VERONICA trata de atraparlo pero se escapa. Es el turno de  
CARLOS.

CORTE A:

17 INT. COMEDOR DE LA CASA - NOCHE 17

CARLOS esta a punto de agarrar su celular pero el perro se  
cruza entre sus piernas, provocando que pierda el equilibrio.

GABRIEL se acerca entre lágrimas en los ojos.

CARLOS se aleja sin decir nada a la cocina.

VERONICA se acerca a consolar a su hijo.

VERONICA  
Lo vamos a recuperar juntos, mi cielo.

CORTE A:

10.

## 18 EXT. CAMPO DE BATALLA EN EL BOSQUE - NOCHE

18

VERONICA y GABRIEL continuan persiguiendo a RAMON.

Con un movimiento rápidoo logran acorralarlo.

Cada centímetro que se acercan hace que RAMON se enfurezca, lo que causa que poco a poco cierre con más fuerza su hocico.

El juguete a comenzado hacer sonido de plástico rompiendose.

VERONICA y GABRIEL se detienen.

Unos pasos se escuchan aproximarse junto con un grito de guerra.

Es CARLOS con unas salchichas en sus manos y las lanza por los aires, lo que provoca que RAMON suelte al soldado babeado para alcanzar las salchichas.

La familia festeja abrazándose juntos con el soldado en las manos de GABRIEL. Pero una bala impacta en el estómago de VERONICA, lo que hace que pierda el equilibrio y caiga al suelo.

CARLOS y GABRIEL se acercán a ella, esta perdiendo mucha sangre. La levantan para llevarla.

El lugar ha comenzado a temblar, de lo alto una gran piedra comenza a descender con rapidez hacía ellos. Aceleran el paso y obserban al final un puerta que se cierra poco a poco de arriba hacía abajo.

Logran cruzarlo antes de ser aplastados por la piedra rodante y el cierre de la puerta, y antes de que se cierre completamente la atraviesa RAMON.

CORTE A:

## 19 EXT. PATIO DE LA CASA - NOCHE

19

La familia se encuentra reunida manchados y lastimados. Con su ropa un poco estropeada por los movimientos que hicieron.

VERONICA se levanta y se dirige adentro de la casa.

CARLOS y GABRIEL se abrazan con el juguete de GABRIEL en la mano de CARLOS.

El momento es interrumpido por la presencia de VERONICA que trae unas tazas en sus manos.

11.

Vemos a la familia jugando con RAMON a lo lejos, de fondo un hermoso paisaje de ciudad.

20 INT. CUARTO DE GABRIEL - NOCHE 20

El cuarto esta oscuro, solo la luz de la pantalla ilumina el lugar.

TUMANQUITO16 (O.S)  
¿GABRIEL? ¿GABRIEL? ¿Sigues ahí? Alo

Vemos en la pantalla del juego a los tres personajes del videojuego esperando por GABRIEL.

21 INT. COMEDOR DE LA CASA - NOCHE 21

El celular de CARLOS no ha parado de sonar.

Vemos la pantalla del celular llegar muchos mensajes.

## CONCLUSIONES

La escritura de guion es el pilar de toda historia en el cine de ficción. Por lo que se debe pensar bien primero en los personajes que la componen, como estos se relacionan entre ellos y el entorno donde se desarrolla la historia, para que así sea más verosímil. Todos los elementos en el guion deben ser orgánicos, y hacer que la mano del guionista casi desaparezca.

Si bien el guion es un proceso de escritura netamente literario, no se debe dejar de lado el estilo que se desea llegar, ni las propuestas fotográficas puesto que esto es un factor fundamental a la hora de grabarlo. Todas las etapas que tiene la escritura del guion son importantes antes de escribirlo, ya que serán la guía del guionista para seguir el camino de la historia. Las emociones y sentimientos plasmadas en esta historia son a lo que como guionista quiero llegar, así permito que el mundo pueda llegar a comprender aún más lo que sé está viendo.

En cuanto a mi experiencia con este trabajo, he podido utilizar lo aprendido durante estos cuatro años de mi carrera. Con gran satisfacción he creado un guion que lleva un tema personal, esto me ha servido para exteriorizar una parte de mí a través de mi familia. Este trabajo también me ha ayudado en mi proceso creativo como realizador, la pasión que tengo como director de contar historias ha influido en mi trabajo final y siempre con un estilo único.

Gracias a este proyecto final, he sido capaz de darles vida a mis personajes y encontrar en la escritura una forma de expresar un mundo interior. Lo que busco plantear con todos mis proyectos a futuros son los problemas sociales y mostrar al mundo diferentes realidades que no son tan ajenas a los demás.

Para concluir, quiero recalcar el sentimiento que llevamos cada cineasta, y es que la otra persona se sienta identificada o empatice con lo que está viendo. Agradezco a este

trabajo por mostrarme nuevamente mi amor por la escritura y la creación de mundos fantásticos.

## REFERENCIAS

Bastiaan Schravendeel. (2020, Marzo 21). *Scrambled* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=BPji7rtISsE>

García, G. F. (2007). *Dramaturgia: Método para escribir o analizar un guión dramatizado*. La Habana, Cuba: Pablo de la Torriente Brau.

Jacob Frey. (2017, March 20). *The Present | A Short Film* [Video]. YouTube.

[https://www.youtube.com/watch?v=C\\_nJHaNmnY](https://www.youtube.com/watch?v=C_nJHaNmnY)

Pål Øie. (2013, Febrero 1). *Stopp short film (1999)* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=YC3j2ZF4XzE>