

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Desarrollo de guión y conceptualización cortometraje “Dispara”

María Elisa Páez Intriago

Cine

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciada en Cine

Quito, 23 de Julio de 2020

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Desarrollo de guión y conceptualización cortometraje “Dispara”

María Elisa Páez Intriago

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Armando Salazar', is centered on the page.

Armando Salazar, MA

Quito, 23 de Julio de 2020

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: María Elisa Páez Intriago

Código: 00320749

Cédula de identidad: 1716169188

Lugar y fecha: Quito, Julio 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UNPUBLISHED DOCUMENT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

El trabajo refleja el proceso de escritura para obtener una versión finalizada de guión para el cortometraje de ficción, “Dispara”. Se incluye el proceso de conceptualización para el desarrollo del proyecto; presentando el trabajo de dirección de arte, fotografía, sonido y producción. La historia explora la vejez y la necesidad existente por mantener un lazo familiar y un sentido de valoración e importancia. Trata la historia de Humberto un viejo gruñón de 85 años quién es abandonado por su hijo en un hogar para ancianos. Su única esperanza para escapar ese lugar frío es una promesa falsa, cegada por el amor incondicional, de ir a vivir con su hijo. La necesidad de conservar ese vínculo y ser valorado lleva a Humberto a los extremos, lo cuál le regresará la atención de su hijo.

Palabras clave: cortometraje, conceptualización, guión, logline, casting

ABSTRACT

The project reflects the writing process in order to obtain a final script for the fiction short film, "Shoot". Advances in the art, photography, sound, and production departments present the conceptualization process. The story explores old age, the need to maintain a family bond, being valued and important. It follows Humberto, an 85 years old grumpy man who was abandoned in a residential care home by his son. His only hope to escape is a false promise to go live with his son, promise skewed by unconditional love. The need to maintain the bond and be valued takes Humberto to the extremes in order to gain his sons attention back.

Key words: short film, conceptualization, script, logline, casting

TABLA DE CONTENIDO

| | |
|---|----|
| Introducción | 8 |
| Desarrollo..... | 11 |
| 1. Ficha técnica | 11 |
| 2. Tagline | 11 |
| 3. Logline | 11 |
| 4. Sinopsis | 11 |
| 5. Motivación de la guionista..... | 12 |
| 6. Proceso de escritura..... | 13 |
| 7. Propuesta de foto | 14 |
| 7.1 Iluminación | 15 |
| 7.2 Encuadre y óptica | 16 |
| 7.3 Movimiento y puesta en escena | 17 |
| 7.4 Referencias visuales | 17 |
| 8. Propuesta de arte | 18 |
| 8.1 Set | 19 |
| 8.2 Vestuario | 20 |
| 8.3 Utilería | 21 |
| 8.4 Referencias | 22 |
| 9. Propuesta de casting | 22 |
| 10. Propuesta de sonido | 23 |
| 11. Propuesta de edición | 24 |
| Conclusiones | 25 |
| Referencias bibliográficas..... | 26 |
| Anexo A: Ficha técnica..... | 27 |
| Anexo B: Guión | 28 |
| Anexo C: Propuesta de fotografía..... | 63 |
| Anexo D: Propuesta de arte | 81 |

INTRODUCCIÓN

Mi proyecto de titulación consiste en la escritura de un guión de cortometraje y las propuestas conceptuales de los diferentes departamentos. Existe la intención de rodar el proyecto una vez que se detenga la emergencia sanitaria y se pueda llevar a cabo un rodaje con todas las medidas de protección necesarias. Sin embargo, no se puede desarrollar un plan de rodaje ni establecer un cronograma concreto debido a la naturaleza de la situación actual. Por ese motivo, el proyecto de titulación se basa en el proceso de escritura y la conceptualización artística del proyecto.

La historia nace a partir de una anécdota personal, la cuál llevó a un cuestionamiento respecto a los adultos mayores y sus dificultades. La anécdota es acerca de mi abuela con principios de alzhéimer que, en una discusión sobre algo cotidiano, explotó con enojo. Al observar lo ocurrido no comprendí inmediatamente la intensidad de su reacción. Sin embargo, al cuestionarlo pude entender que el problema era más profundo que el tema banal que se discutía. El problema realmente era que no le creen ya que las personas que no estaban involucradas con la discusión no le dieron la oportunidad antes de tomar su contra. Así llegue a cuestionar la dificultad que tienen las personas mayores al perder su voz y su valor dentro de la sociedad. Eso inspiró la historia, ya que se basa en el abandono por parte de la familia y el no ser tomado en cuenta; problemas que el personaje principal afronta. La historia pretende abrir un diálogo con respecto a la vejez para visibilizar un grupo olvidado y tomado por sentado.

De ese modo, se consideró la situación de los adultos mayores en asilos para comprender su grado de comodidad y los sentimientos que pueden presentar. El personaje de Humberto presentaría esos sentimientos al ser abandonado en un asilo. A los adultos mayores, "...los ingresan en asilos, en donde algunas veces no son tomadas en cuenta sus opiniones, viéndose

violados sus derechos, provocando sentimientos de minusvalía.” (Becerra-Martínez, Godoy-Sierra, Pérez-Ríos, & Moreno-Gómez, 2007). Al estar encerrado en el asilo, Humberto presenta sentimientos de insuficiencia y no es tomado en cuenta por los enfermeros, resultando en su incomodidad el ambiente y necesidad de salir. Por eso los adultos mayores buscan que la familia les proporcione, “...un trato digno e incorporarlo en sus posibilidades a la dinámica familiar y social.” (Becerra-Martínez et al., 2007). La necesidad de integrarse como parte de la dinámica familiar y social es un factor de suma importancia para el bienestar de los adultos mayores. La necesidad de Humberto por recuperar el vínculo familiar nace a partir de ese concepto.

Entre las dificultades que los adultos mayores afrontan en los asilos, pude observar que el sentimiento de abandono por parte de la familia es un conflicto para muchos. Al conectar la idea con la anécdota de mi abuelita, quedó claro que los sentimientos en común son de desvalorización. En un estudio se pudo observar que, “De la escala de percepción de abandono, 49% de los viudos se perciben muy y totalmente abandonados.” (Zúñiga, Pasquel, & Zamora, 2012). Humberto cae dentro del porcentaje de personas que sienten un abandono por parte de su familia. Además, un 49% de viudos perciben estar completamente abandonados por sus familias y 33% no son visitados desde que ingresaron al hospital (Zúñiga, Pasquel, & Zamora, 2012). De ese modo, el personaje principal para mi proyecto está dentro de una población con una problemática en la que se ven abandonados por las familias. Esa población se encuentra descuidada por los miembros de la familia y la sociedad debido a una concepción cultural sobre las capacidades de los adultos mayores. Al considerarlos inservibles y una carga, se tiende a abandonar o menospreciar al grupo, en lugar de brindarles apoyo.

En la ciudad de Quito, el 5,9% de la población está constituido por adultos mayores de ambos sexos. Además, cinco de cada cien adultos mayores vive en condiciones de pobreza. (INEC, 2008). Se debe tomar en cuenta el porcentaje de adultos mayores a 65 años que existen en la ciudad de Quito para tomar en cuenta la importancia de su situación. La cantidad de adultos mayores que viven en pobreza o en la indigencia muestra un abandono tanto por sus familias como por la sociedad misma. Sin embargo, se considera que de cada cien hogares, 16,4 de ellos tienen al menos un adulto mayor viviendo ahí. Así, el 18,3% de los adultos mayores viven solos y el 0,4% son recibidos por servicios. Además, uno de cada diez hogares tiene un adulto mayor cumpliendo el rol de jefe del hogar. (INEC, 2008). De esa manera, se puede observar que en el Ecuador se le da importancia al adulto mayor y puede llegar a ser el jefe del hogar. Al darle importancia al adulto mayor y a la relación familiar, se crea una importancia para analizar el caso de mi personaje principal. El mostrar la historia de un señor abandonado por su familia creará una resonancia en Quito, ya que sale de lo normal y muestra la vulnerabilidad de Humberto. En el Ecuador, uno de cada dos adultos mayores es cuidado principalmente por sus hijos (INEC, 2009). De igual forma, al mostrar una realidad contraria se pretende llevar a la consciencia al grupo de edad para que se cuestione el trato y valor que se les está otorgando.

En base a lo discutido previamente, se presentará el trabajo de escritura de guión para el proyecto audiovisual “Dispara”. El cortometraje acompaña a Humberto, un viejo abandonado por su hijo en un asilo y presenta la importancia que él otorga a su hijo al querer recuperar el vínculo familiar. De ese modo, se presentará el trabajo de escritura de guión y la conceptualización de los departamentos de: fotografía, arte, sonido, edición y producción.

DESARROLLO DEL TEMA

1. Ficha técnica (ver Anexo A)

| | |
|-------------------|------------------------|
| Título | Dispara |
| Duración | 14 minutos (tentativo) |
| Género | Drama |
| Guión y dirección | María Elisa Páez |

2. Tagline

Donde habita el olvido se encuentra la magia

3. Logline

Humberto, un viejo de 85 años, es abandonado en un hogar para ancianos. Su única esperanza recae en una promesa falsa hecha por su hijo de que algún día lo llevaría a vivir con él. El aferrarse a ese sueño y despreciar al personal del hogar en el que se encuentra lo lleva a extremos en dónde no pasará desapercibido y volverá a llamar la atención de su hijo.

4. Sinopsis

Humberto, un viejo gruñón de 85 años, es abandonado por su hijo en un hogar para ancianos. Sin embargo, espera todos los días a que su hijo cumpla la promesa de ir por él para llevarlo a vivir en su casa con su familia. Humberto se apega a la idea, por lo que espera con entusiasmo y llama constantemente a su hijo sin recibir respuesta. Constantemente pone excusas para la ausencia de su hijo y se convence de que esa es la razón por la que todavía no lo recoge. Al esperar una mudanza pronta, crea un desprecio por el hogar y todo su personal. Humberto pasa los días viendo nostálgico una fotografía vieja de su hijo y una taza hecha por él como regalo del día del padre. Un día, toma el álbum de fotos pero cuando lo quiere poner

en su lugar ve un objeto nuevo en el velador; una vieja cámara Polaroid. Humberto no le da importancia ya que solo piensa en ver de nuevo a su hijo. Así, nace la idea de ir por su cuenta a la casa de su hijo, ya que cree que la única razón por la que no ha ido a verle es por estar ocupado con el trabajo y la familia. Al tratar de salir se encuentra con un enfermero quién pelea por la maleta de Humberto al intentar evitar que salga. La maleta se abre y cae la taza al suelo rompiéndose. Humberto se molesta y toma la cámara para fotografiar lo que sucedió y poder mostrarle al hijo como prueba del maltrato. Al hacerlo, el enfermero cae muerto y Humberto culpa a la cámara. Es interrogado por la policía pero al no creerle toma una foto al policía, el cuál cae muerto al piso. Al probar su teoría lo detienen y el hijo va a la comisaría para tratar de comprender lo sucedido. En ese momento se da cuenta que dejarlo en el hogar fue una mala decisión y lo único que quería Humberto era estar cerca de su hijo. Humberto termina feliz ya que vuelve a tener contacto con su hijo y es tomado en cuenta.

5. Motivación de la guionista

La historia nace a partir de una anécdota personal y una realización sobre el reto que presenta la vejez en relación al valor propio. Humberto es inspirado en mi propia abuela que a su edad presenta síntomas de alzhéimer, por lo que se desafía todo lo que ella dice o recuerda. Constantemente su familia le dice que está equivocada, que se olvida las cosas, que esta loca y otras cosas haciendo referencia a su reciente problema. De esa forma, es ignorada y menospreciada por ser de edad avanzada. Lo que ella busca es que le crean y así tener algo de validación por parte de sus familiares. Sin embargo, al ser desafiada reacciona de forma agresiva hacia los demás. Un día en específico, había discutido con mi hermano en el auto sobre algo que había ocurrido en el pasado. El buscaba tener la razón a toda costa y ella también, por lo que se creó una discusión. Al llegar a la casa encuentra a sus dos hijas y les cuenta el conflicto que tuvo con su nieto. Las hijas no toman su lado y comienzan a discutir y

comentar acerca de su pérdida de memoria. En ese momento ella se enoja y empieza a gritar a todos; laza un postre que llevaba en las manos y se va de la casa llorando histérica. Al observar el suceso como una espectadora ajena al conflicto me di cuenta como la necesidad de importancia está muy presente en los adultos mayores. Así, llegué a un proceso de reflexión en el que cuestioné el trato general que se da a comúnmente a esa población y la necesidad de darles una voz para expresar la importancia de tomarlos en cuenta como personas y no como una generación en decadencia.

6. Proceso de escritura

La parte principal del trabajo fue entorno al proceso de escritura, debido a que no había una posibilidad de llevar el proyecto a rodaje hasta finalizar la emergencia sanitaria. De ese modo, pude experimentar el proceso de escritura como un recorrido de cambio y transformación desde una primera versión a la versión final número 12. En el proceso aprendí a soltar aspectos que me gustaban para poder brindarle una individualidad al guión y al personaje de forma ajena a mí. Además, tuve que aprender a mirar a Humberto como una persona con su propia identidad para generar un personaje real. De ese modo, pude profundizar en el proceso de escritura y realizar diferentes actividades para aprender a desapegarme de mi idea principal, cosa que encuentro difícil de hacer.

Gracias a la dedicación en el proceso de escritura, existió una transformación evidente de la primera a la última versión. La primera versión (ver Anexo B.1) cumplía con la estructura básica de guión pero no había un personaje presente para llevar la historia. Desde esa versión hasta la final, se mantuvo el elemento mágico de la cámara con capacidad de matar ya que ese elemento era la base para el proyecto y quería mantenerlo. Sin embargo, a lo largo del proceso, la cámara se volvió menos protagonista y más como una herramienta para ayudar a Humberto. La versión 6 (ver Anexo B.2) tenía un poco más la personalidad y deseos de

Humberto, sin embargo la acción no era muy concreta o coherente. En esta versión, Humberto utiliza la cámara como un elemento para recuperar su voz, pero la utiliza en contra de personas ajenas a la situación. Al notar eso, la siguiente versión, la 7 (ver Anexo B.3), no se llevaba acabo en el parque ya que la problemática de Humberto era directamente al ser ignorado en el asilo donde vivía. Por ese motivo, Humberto utiliza la cámara en contra de una enfermera para así tratar de recuperar su voz. Sin embargo, en esa versión surgió la pregunta de que voz era la que quería recuperar; qué es lo que Humberto perdió. En esa exploración y varias versiones después, apareció la presencia del abandono por la familia. Ese elemento estaba presente en la anécdota en la que se basa, pero no había sido considerado previamente. De ese modo, la última versión (ver Anexo B.4) se forma alrededor de la separación de la familia y la necesidad de volver a ser parte de la misma. La última versión explora los sentimientos de abandono y necesidad de pertenencia que Humberto presenta. Al no poder formar parte del ambiente en el que está, se busca la reconexión con el hijo sin reconocer que ha sido abandonado por el. Sin embargo, al tomar una acción tan extrema como lo es el asesinato, el hijo se ve forzado a volver a contactarse con el padre y nota la falta que le hacía. Al final Humberto no consigue exactamente lo que quiere ya que es ingresado a una institución, pero tiene visitas constantes del hijo y eso cumple con su necesidad de reconectarse y de ser validado.

7. Propuesta de fotografía

La propuesta fotográfica se basa en el realismo, debido a que la historia tiene un aspecto de crítica social que se mantiene acorde a la realidad. De ese modo, al ser de carácter dramático y tratar un tema tan humano, se decidió optar por la fotografía realista. Sin embargo, se crean algunas alteraciones debido al carácter mágico del elemento de la cámara fotográfica. Así, las necesidades de la historia moldearán y alterarán la base de realismo por

conveniencia en situaciones específicas. Los cambios se darán en base al progreso de la historia, al igual que el estado psicológico del personaje principal. De ese modo, los elementos formalistas se darán en situaciones determinadas y con levedad. Los elementos formalistas serán mayormente relacionadas a la cámara ya que los momentos en los que se utiliza son de gran alteración psicológica en el personaje principal. Al tener tanto enojo y confusión en el personaje principal en esos momentos, la fotografía buscará reflejar el estado por medio de la utilización del formalismo.

7.1 Iluminación

La iluminación tendrá una función dramática al asociarse directamente con el estado mental del personaje principal y así crear atmósferas específicas. En la mayoría de la historia se utilizará una atmósfera high key. Los espacios interiores como son el asilo y la comisaría mantendrán una luz suave para mantener el concepto de realismo. Así, no se buscarán contrastes fuertes con la iluminación ya que se pretende utilizar ratios de 1:2 y 1:4 y eliminar el efecto dramático. Sin embargo, se utilizará luz dura con prioridad en las sombras en situaciones donde existe mayor conflicto psicológico en Humberto y sentimientos extremos. Normalmente eso ocurrirá en su habitación y en la oficina de la comisaría, ya que esas situaciones son las que tienen mayor carga anímica por su parte.

Para determinar la temperatura de la luz se considera el significado del espacio y la relación de Humberto con el mismo. El asilo y la comisaría mantendrán una iluminación similar basada en el sentimiento de soledad y alienación. De ese modo, la luz será blanca y fría en esos espacios ya que se relacionan entre si al comprender la relación de Humberto con ellos. Humberto los mira como ambientes ajenos a él y no son cómodos ni familiares, por lo que se crea un ambiente frío y distante principalmente. Por otro lado, la habitación de Humberto tendrá una temperatura cálida ya que el espacio es más íntimo y personal para él. Sin embargo, los muebles y cosas innatas del espacio si mantendrán una paleta fría similar al

resto del asilo. La calidez se verá principalmente por los objetos personales de Humberto y por la temperatura de la luz. Su habitación utilizará luces funcionales, como la lámpara sobre el velador, las cuales mantendrán la misma temperatura cálida.

7.2 Encuadre y óptica

La cobertura principalmente será compuesta por planos generales y planos medios al mantener un seguimiento constante con el personaje principal como foco central de la historia. El tiro de cámara será normalmente a la altura de la mirada de Humberto para mantenerlo en el mismo nivel que el espectador. Además, los planos abiertos con deep staging serán utilizados para manejar los momentos de mayor acción y conflicto ya que interfieren varias personas en el momento.

A medida que avanza la historia, se implementarán planos medios cortos y primeros planos. Esa progresión se dará mientras Humberto se desespera y comienza a tomar más acciones. Los planos medios cortos y primeros planos también se utilizarán en momentos en los que la cámara actúe como un arma ya que se pretende enfatizar la extrañeza y tensión de esas situaciones.

Se pretende mostrar las relaciones de poder existentes entre Humberto y las autoridades representadas por enfermeras y policías por medio de los ángulos utilizados. Los ángulos serán levemente picados y contrapicados sin caer en una exageración cómica para representar esas diferencias de poder entre los personajes. Humberto se verá en picado para enfatizar su inferioridad al ser tratado como a un infante. Las figuras de autoridad serán vistas como poderosas ya que controlan la vida y acciones de Humberto.

La óptica utilizada será principalmente normal de 50mm para mostrar los espacios de forma normal y realista y así no tener una distorsión del protagonista ni los demás personajes. Se incluirán lentes angulares de 24mm a 35mm en momentos donde se priorizará el espacio con respecto a Humberto y generar una sensación de distanciamiento. Los teleobjetivos de

85mm a 135mm serán utilizados en situaciones que merezcan una atención específica. Por ejemplo, se utilizará mientras se revelan las fotos polaroid o al presionar el disparador con el dedo. El lente de 18mm será utilizado únicamente para mostrar el punto de vista de la cámara y generar una distinción entre esa mirada y la mirada de la cámara cinematográfica.

7.3 Movimiento y puesta en escena

El movimiento de la cámara se mantendrá estable en la mayor parte de la historia. No habrá mucho movimiento para enfatizar el sentimiento de estancamiento y de monotonía. Se utilizarán paneos y tilts con una función reveladora o cuando se presenta el cambio del personaje por medio de la interacción. De igual forma, se utilizará el travellings con una aplicación psicológica y descriptiva.

Se posicionarán los elementos dentro de la puesta en escena con el fin de modificar el encuadre y darles importancia. Se evidenciará principalmente en momentos críticos y cuando la psicología del personaje se muestra alterada. Por ejemplo, cuando Humberto se encuentra en su habitación, se debe definir la distancia que tenga con el espacio mediante la escenografía para así incrementar el sentimiento de encierro. Se buscará crear el cuadro dentro del cuadro para enfatizar el encierro y representar el sentimiento de Humberto en el asilo. Ese sentimiento será también observable al utilizar un formato 4:3 y encerrar al personaje dentro de la pantalla. El formato cambiará al final a un 16:10 para demostrar que Humberto se liberó y por fin se siente más cómodo en el lugar en el que se encuentra y con el vínculo familiar. Se abrirá el formato de manera sutil acompañado de elementos dentro de la composición.

7.4 Referencias visuales

Las referencias para la propuesta de fotografía son: *Camera Buff* de Kieslowski (1979), *Shawshank Redemption* de Darabont (1994), *One Flew Over The Cooko's Nest* de Forman (1975), *O Brother, Where Art Thou?* de Coen y Coen (2000), *Pauline at the Beach* de

Rohmer (1983), *Boogie Nights* de Anderson (1997), *Persona* de Bergman (1966), *Space Odyssey* de Kubrick (1968), *Delicatessen* de Jeunet y Caro (1991), *In the Mood for Love* de Kar-wai (2000), *Mommy* de Dolan (2014) y *A Ghost Story* de Lowery (2017) (ver Anexo C).

Camera Buff se utiliza como referencia de high key del asilo y *Shawshank Redemption* como referencia del low key de los momentos de tensión dramática. *One Flew Over the Cuckoo's Nest* es una referencia de la utilización de la luz blanca para crear los espacios hospitalarios y de la comisaría. *O Brother, Where Art Thou?* es una referencia de la utilización de la luz cálida para los momentos íntimos de Humberto en su habitación y al reencontrarse con su hijo. *Camera Buff* también es una referencia para la utilización de la luz fría que se usa en el asilo y comisaría. *Pauline at the Beach* tiene planos más abiertos que serán utilizados al inicio de la historia principalmente. En *Boogie Nights* se puede observar ejemplos de deep staging utilizados en momentos de conmoción. En *Persona* se pueden ver los planos más cerrados que aumentarán a medida que la historia progresa y se crea mayor tensión y sentimiento de encierro. *Space Odyssey* sirve como referencia al momento de observar del punto de vista formalista de la cámara, como ellos son observados en la película. *Delicatessen* presenta la idea de puesta en escena ya que se crea una distancia y un encierro con los elementos, al igual que *In the Mood for Love*. *A Ghost Story* es una referencia del sentimiento ya que Humberto se muestra al igual que el fantasma como ajeno al espacio. *Mommy* también es una referencia del uso del formato y la forma de expandir el mismo.

8. Propuesta de arte

La propuesta de arte está basada en la psicología del personaje para a partir de eso formar ambientes que se relacionen al sentir de Humberto. De ese modo, los ambientes en los que se encuentra no son de su agrado y los considera hostiles, por lo que serán representados de esa forma tanto por paletas de color como por texturas y ambientación. Los espacios y

vestuarios serán representados por colores fríos y texturas metálicas, plásticas y sintéticas. Por otro lado, Humberto será representado con una paleta de color ocre debido a su edad y para que desentone con el espacio. De igual forma, los objetos de Humberto serán de su misma paleta para mostrar la relación positiva entre él y los objetos. Las texturas serán más cómodas y suaves como la lana para su vestuario. En el final de la historia, Humberto estará en sintonía con el ambiente por primera vez. De igual forma, el hijo seguirá la paleta de color de Humberto y también estará en sintonía con el ambiente para formar un espacio familiar e íntimo en contraste con el resto de la historia.

8.1 Set

La historia se desarrolla en dos espacios principales que son el asilo y la comisaría. Los espacios y la sensación de los mismos van a depender de la relación de Humberto con el lugar ya que partimos de su psicología para entender su mundo. (ver Anexo D.2).

Dentro del asilo se diferencian los espacios comunes del cuarto de Humberto. El asilo mantendrá una tonalidad dirigida hacia los colores fríos ya que se busca representar la soledad y monotonía del espacio por medio de la paleta de color. De esa forma, se muestra el espacio como hostil en base a la relación de Humberto con éste. Los colores utilizados serán en la escala de grises, blancos y azules para aportar al espacio el ambiente hospitalario. Las texturas y formas del espacio buscarán remarcar la sensación de incomodidad al utilizar metal o plástico en los espacios. Las texturas serán frías y duras, así no se presentarán de forma cómoda ya que Humberto no siente el espacio como un hogar.

Por otro lado, dentro del asilo se encuentra la habitación de Humberto. Al ser parte del mismo espacio general, su habitación mantendrá algunos elementos en tonalidades y texturas frías. Esos elementos serán presentados principalmente por las estructuras y objetos naturales de la habitación. Por otro lado, la habitación tendrá objetos personales de Humberto, lo que

creará una contraposición entre el mundo en el que se encuentra y él. Se utilizará la misma paleta de color fría para las paredes, mesas y cama, pero contrastada con una paleta cálida para los objetos y toques propios de Humberto. Los colores utilizados para los objetos de Humberto estarán entre café, amarillo y cremas brindando una apariencia ocre ya que Humberto es un adulto mayor. Así, el espacio tiene una presencia de Humberto pero igual se enfatiza la incompatibilidad con el asilo.

La comisaría también es dividida por dos momentos, lo que se reflejara por medio de unos cambios sutiles del primer al segundo momento. Al ser el lugar en el que se desarrolla el final de la historia, es de gran importancia. En primer lugar será similar a en tonalidades y texturas al asilo ya que igualmente comienza como un espacio frío y ajeno para Humberto. De esa forma, Humberto resaltará del espacio al utilizar colores con tonalidades ocres y un poco mas brillantes. En el segundo momento, el hijo de Humberto lo va a ver y se crea un momento de reencuentro y felicidad. De esa forma, en el espacio tiene una ligera transformación enfatizada por la temperatura de la luz al tener tonalidades cálidas y doradas. Esa luz cálida inunda la habitación y se sintoniza con Humberto y su hijo haciendo del espacio familiar.

8.2 Vestuario

El vestuario de Humberto será acorde a su edad, por lo que se formará por pantalón de tela, camisa, suéter de lana y sombrero. El estilo se muestra propio del grupo de edad y se mantiene estable durante el cortometraje. Al inicio se ve a Humberto como malhumorado y se nota la incomodidad con el entorno y su situación. Los colores iniciales del vestuario buscarán mimetizar levemente el asilo, pero se mantiene un poco la esencia de Humberto presentada por los colores cálidos y ocres. Sin embargo, los colores se mantendrán en el café y crema para no resaltar en exceso. Al finalizar, Humberto se muestra más alegre y satisfecho por poder reencontrarse con su hijo. De esa forma, el vestuario cambiará y se volverá un poco

más llamativo con colores verdosos y amarillentos. Humberto se verá más cálido tanto por la situación como por el vestuario que utiliza al final. (ver Anexo D.1). Al final se ve por primera vez al hijo, quién ingresa con un vestuario y tonalidades similares a las de Humberto, marcando su relación y vínculo. El hijo tendrá una apariencia más de adulto trabajador, pero manteniendo una sincronía con Humberto.

El personal del hogar utilizará uniformes en las tonalidades blancas y azules para mostrar la relación directa que mantienen con el espacio y así no dejarlos resaltar. Estas personas están conformadas por miembros del personal de enfermería principalmente, quienes trabajan ahí. Ellos no son separados del ambiente y por eso mantienen la misma paleta de color contraria a la de Humberto. Estas personas no tendrán ningún cambio durante la historia, por lo que mantienen constantes los vestuarios y paletas de color. Los uniformes de enfermería son basadas en las pijamas médicas sin patrones y de telas sintéticas. De igual manera, los policías mantienen la paleta de color con tonos azules y blancos. Eso marca la diferencia con Humberto y separa a los trabajadores de él. Así, se enfatiza el concepto del espacio y personas hostiles en contra del personaje principal como opuestos antagonistas del mismo.

8.3 Utilería

Los elementos más importantes dentro del departamento de utilería serán la taza, el álbum de fotos, la Polaroid y las fotos reveladas. Los elementos mencionados mantienen una relación directa con Humberto, por lo que se consideran de suma importancia dentro de la historia. La taza hecha a mano por el hijo demuestra ese acto de cariño y esfuerzo, por lo que se utilizará un elemento imperfecto pero que aparente trabajo. La taza es un catalizador que lleva al desarrollo de la historia y muestra la fuerte conexión que había entre Humberto y el hijo. Por otro lado, la cámara no tiene relación directa con Humberto pero funciona como un elemento fantástico que lo ayuda a cumplir con su deseo. Las fotografías reveladas muestran

la acción extrema que Humberto toma para poder recuperar la atención de su hijo. Éstas deben ser muy explícitas para mostrar el momento exacto en el que las personas fallecen por la fotografía.

8.4 Referencias

Las referencias utilizadas para el desarrollo de la propuesta del departamento de arte son *Lost in Translation* dirigida por Sofía Coppola (2003) y *Whisky* dirigida por Juan Pablo Rebella y Pablo Stoll (2004). *Lost in Translation* será utilizada debido al uso de la paleta de color. Las tonalidades se muestran bellas al estar entre la suavidad y el realismo. Cada personaje en la película tiene su propia paleta de color, elemento que se utilizará para separar a Humberto de su espacio y conectarlo con su hijo. Las tonalidades denotan soledad y aburrimiento y con el progreso de la película se vuelven más fuertes. De igual forma, en mi historia se creará esa progresión hasta llegar al punto final donde se cambia la tonalidad general del espacio volviéndose más cálido. También se hace referencia a la película *Whisky* debido a la utilización del color natural, exceptuando situaciones específicas que salen de la normalidad. Específicamente las escenas que se llevan a cabo en fábrica demuestran la rutina y aburrimiento del protagonista. Eso se relacionaría a los espacios del asilo en los que se presenta una rutina desagradable para Humberto. Se trabaja también el realismo a través del uso de color, lo cuál se quiere presentar en mi trabajo al ser un producto de género dramático.

9. Propuesta de casting

| | |
|-----------|---------------------|
| Humberto | José Ignacio Donoso |
| Enfermera | Camila Mancero |
| Enfermero | Emilio Reyes |
| Policía 1 | Javier Ordoñez |

Policía 2 Alexis Remache Morillo

Hijo Juan José Franco

10. Propuesta de sonido

Para el desarrollo del aspecto sonoro dentro del cortometraje “Dispara”, se ha tomado en cuenta primero el contexto en el que se desarrolla y segundo aquellos personajes relevantes dentro de la historia. Esta historia se desarrolla principalmente en un asilo y una comisaria de policía, De esa forma, la mayoría de estos espacios partirán de una convencionalidad dentro de sus ambientes, pero la relevancia y los planos sonoros vendrán determinados a partir de Humberto, el protagonista que determinará el punto de escucha.

Para Humberto se determinó un leitmotiv basado en la idea de control-descontrol o poder-debilidad. Esto es observable a través de la inclusión subjetiva de la respiración y latidos en relación a su vida, lo que marcará un arco hacia el final de la historia. Se toma en cuenta que al ser un anciano en un asilo, su vida diaria está coartada por un horario y enfermeras que le cuidan y restringen en ciertos aspectos. Del mismo modo a través de los efectos y sonidos mecánicos de la Polaroid se buscará crear un Leitmotiv, el cual marcará lo siniestro de su presencia y de su utilidad. Esta crecerá en relación a la desesperación de Humberto por huir del asilo e ir a vivir con su hijo. Se buscará apoyar lo que experimenta durante el desarrollo de las distintas escenas al manifestar en menor o mayor cantidad el efecto. De esa forma, en escenas como la primera muerte nuestro protagonista relegaba aquellos ambientales a un tercer plano sonoro. Es seguido por aquellas voces que rápidamente buscan ayudar en un segundo plano. En primeros planos encontraremos los efectos entre su pulso acelerado, la respiración consciente y el ruido del flash que se mantiene constante y confuso hasta que Humberto vuelve en sí.

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 que abruptamente pasara a primer plano al asesinar al policía. A partir de este punto, el Leitmotiv siniestro de la polaroid y el de Humberto convergen en uno solo. En el final, con la desaparición de la cámara, el leitmotiv desaparece y se llega a un primer plano de la conversación con el hijo y el sentir de Humberto en ese momento.

11. Propuesta de edición

Para la edición se pretende seguir con una estructura cronológica y lineal en la que se cuente la historia de la forma más natural posible. El cambio de día se realizaría por medio de transiciones como ir a negro o a tomas neutrales. Se tendrá una velocidad lenta y realista en la mayor parte. Sin embargo, en los momentos de altos niveles de estrés se acelerará la velocidad para tener cortes más rápidos y enfatizar los planos detalles y el estrés de la situación.

De igual forma, se pretende realizar una edición de sonido en la que se mantenga el realismo excepto por las situaciones mencionadas previamente. Se buscará enfatizar los sonidos como del disparo de la cámara y el revelado de la fotografía. Por otro lado, se apaciguaran sonidos como voces de otras personas y conversaciones de otros que tomen lugar mientras Humberto está en su cabeza. Se incluirá un score original creado con el cortometraje en mente y así dale diferentes tonos a los momentos emocionales. Además se considerará la música para el final y los créditos.

El color se editará en base a las propuestas establecidas por arte y fotografía para crear los ambientes específico en función a la psicología del personaje principal. Se buscarán tonos opacos entre los blancos y los ocre para darle un sentir de vejez y antigüedad a la historia.

CONCLUSIONES

Mi proyecto consiste del proceso de escritura de guión y conceptualización del cortometraje de ficción, “Dispara”. La historia nace a partir de un anécdota personal y una investigación respecto a la vejez y las dificultades de vivir en un asilo. La temática se presenta de gran importancia ya que, en el Ecuador, se considera muy importantes a los adultos mayores y culturalmente se los toma en cuenta. Sin embargo, el abandono de estas personas tanto literal como simbólico, puede crear en ellos un estado de tristeza y soledad que se debe considerar. De ese modo, se pretende abrir un diálogo para devolver el valor al grupo de edad y así que vuelvan a ser considerados como miembros de la sociedad y no como cargas. Para el proyecto se realizó la conceptualización y escritura de guión debido a la emergencia sanitaria y la dificultad de planificar un rodaje en las circunstancias. La propuesta de arte y fotografía van de la mano al separar los lugares cálidos de los fríos en base a la psicología del personaje. De igual modo, el sonido y la fotografía se relacionan en base a los momentos en los que se recurre al formalismo para crear alteraciones en el estado natural de Humberto y su universo. En el proceso de escritura aprendí a desapegarme de los factores que consideraba esenciales y abrirme a las diferentes oportunidades y caminos por lo que la historia iba. De esa forma, darle un sentido más profundo a la historia para evitar permanecer en una situación y así crear un personaje que actué por su naturaleza y no sea algo impuesto. Además, la conceptualización es un proceso por el que se debe pasar con todos los departamentos para unificar la idea y crear un producto con sentido entre sus partes. Eso logrará crear un discurso fuerte en el que se enfaticen constantemente las diferencias y factores importantes. En próximas ocasiones debo considerar un mejor proceso de escritura para partir de la premisa en lugar de la situación y así formar una historia con relevancia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Becerra-Martínez, D., Godoy-Sierra, Z., Pérez-Ríos, N., & Moreno-Gómez, M. (2007). *Opinión del Adulto Mayor con Relación a su Estancia en un Asilo*. Revista de Enfermería del Insstituto Mexicano del Seguro Social, 15 (1), 33-37.
- Coppola, S. (Director). (2003). *Lost in Translation* [Film]. Focus Features, Tohokushinsha Film Corporation, American Zoetrope, Elemental Films.
- Dolan, X. (Director). (2014). *Mommy* [Film]. Les Films Séville, Metafilms, Sons of Manual.
- INEC. (2008). *La Población Adulto Mayor en la Ciudad de Quito Estudio de la Situación Sociodemográfica y Socioeconómica*. Quito.
- INEC. (2009). *Salud, Bienestar y Envejecimiento*. Quito.
- Lowery, D. (Director). (2017). *A Ghost Story* [Film]. Sailor Bear, Zero Trans Fat Productions, Ideaman Studios.
- Rebella, J. P., Stoll, P. (Directors). (2004). *Whisky* [Film]. Pandora Filmproduktion, Ctrl Z Films, Rizoma Films, Wanda Visión S.A.
- Zúñiga, A., Pasquel, P., & Zamora, A. (2012). *Percepción del Adulto Mayor Hospitalizado en Cuanto al Abandono por sus Familiares*. Desarrollo Científico de Enfermería, 20 (4).

ANEXO A: FICHA TÉCNICA

| | |
|-------------------------------|------------------------|
| Título | Dispara |
| Duración | 14 minutos (tentativo) |
| Idioma | Español |
| País | Ecuador |
| Año | 2020 |
| Género | Drama |
| Aspect ratio | 4:3 y 16:10 |
| Guión | María Elisa Páez |
| Dirección | María Elisa Páez |
| AD | Andrés Flores |
| Productor | Jorge de la Bastida |
| Director de fotografía | Mateo Monroy |
| Directora de arte | Andrea Castellano |
| Sonido | Isaac Torres |

ANEXO B: GUIÓN

B.1 VERSIÓN 1

EXT. PARADA DE BUS. DIA.

HUMBERTO (60) espera sentado en la parada a que llegue su bus. Viste un pantalón viejo y un saco de lana verde desgastado. La parada del bus tiene una pequeña banca donde entran dos personas, un techo y una pared de vidrio posterior. Se encuentra en la vereda a la salida de un pequeño parque.

Humberto se encuentra sentado en la banca, junto a él está una chica joven viendo Instagram en su celular y parado al otro lado un señor bien vestido habla por teléfono sobre un negocio.

Humberto mira a la chica y se fija en su pantalla, luego mira al señor hablando. Saca de su bolsillo un viejo celular Nokia y mira que hora es. Regresa a ver a los lados aburrido por la espera; frunce los labios y suspira.

Algo llama su atención en el suelo, al verlo bien es un viejo periódico. Regresa a ver a la joven en su celular y recoge el periódico. Se detiene porque hay un objeto debajo, es una cámara instantánea que imprime fotos polaroid. La examina en sus manos y se fija que nadie le presta atención.

Se voltea hacia la chica y en un suave de tono de voz le pregunta.

HUMBERTO

Disculpe señorita, es suyo?

Le muestra la cámara a la joven. Ella con audífonos puesto solo lo regresa a ver brevemente y sacude la cabeza.

EL bus llega y la chica se levanta y entra al bus.

Humberto se levanta y toca el hombro del señor que sigue hablando por celular. El señor le mira con desprecio cuando Humberto le muestra la cámara.

SEÑOR

No gracias.

El señor sube al bus continuando su conversación. Humberto se acerca a la puerta del bus, mira su reloj, a la cámara y alrededor.

El bus se va y Humberto se queda en la parada viendo alrededor para buscar al dueño de la cámara.

SONIDO: SE ESUCHAN APLAUSOS A LA DISTANCIA.

Humberto camina hacia el sonido en dirección al parque.

EXT. PARQUE. DIA.

Humberto camina por el borde del parque y observa a una pequeña multitud que aplaude a un artista callejero. Se acerca y trata de mostrarle la cámara al público. Nadie le presta atención.

Se acerca a una señora y con el tono de voz suave le trata de hablar.

HUMBERTO

Disculpe, encontré esto en la...

Se detiene al ver que la señora no le presta atención. Dirige su atención a un chico en la misma multitud. Toca suavemente su hombro.

HUMBERTO

Disculpe...

El chico lo regresa a ver y de inmediato se fija en la cámara.

CHICO

Ah perdón, tome la foto nomas.

Humberto mira al chico y busca el botón para tomar la foto en la cámara. Mira por la pantalla y al artista.

Al hacer el disparo, el artista cae al piso. Como no se levanta las personas se acercan a él y gritan por una ambulancia y que está muerto. Una polaroid negra sale de la cámara pero no se puede observar la imagen aún y la guarda en su bolsillo. Mira inmóvil a la persona muerta frente a él sin poder reaccionar. Intenta acercarse pero la multitud lo empuja hasta que se encuentra fuera del círculo.

Se acercan unos policías que estaban en el parque y piden a la multitud que se aleje de la escena mientras lo examinan y esperan a que llegue la ambulancia.

POLICIA

Por favor señores despejen el área de inmediato.

El policía dirige con su mano a Humberto quién aún se encuentra parado inmóvil viendo al artista y le hace una seña para que siga caminando hacia otro lado. Humberto camina en dirección a la parada del bus.

EXT. VEREDA. DIA.

Humberto camina por la vereda en dirección a la parada del bus. Al frente hay una niña sentada en una banca comiendo un helado, tiene toda la cara manchada y su madre habla por teléfono sentada alado sin verla.

Humberto sonríe al ver a la niña y ve de nuevo la cámara que había olvidado por el caos. Levanta la cámara para tomar una foto pero se detiene y saca la polaroid de su bolsillo que ahora tiene la fotografía revelada del momento exacto en el que el artista cae al suelo muerto. Mira fijamente la foto y luego a la niña a través de la cámara. Vuelve a mirar la foto y a la niña. Frunce el rostro, agita levemente la cabeza y baja la cámara.

Sigue su camino hacia la parada del bus mirando la polaroid revelada.

EXT. PARADA DE BUS. DIA.

Humberto se detiene en la parada del bus jugando con la foto polaroid en su mano y observándola detenidamente.

Parados a su lado están un chico y una chica joven. El chico se encuentra reclamando algo a su novia en un tono de voz alto. La discusión hace que Humberto pierda su concentración en la imagen.

Poco a poco la discusión de la pareja se vuelve más grosera y el joven grita y empuja a su novia. De igual forma, la paciencia de Humberto se va reduciendo al mismo tiempo en que la pareja discute más. Mira su reloj y la vía esperando ver el bus. Regresa a ver a la pareja y de nuevo a la vía.

SONIDO: LAS VOCES SE PIERDEN Y UN SONIDO AGUDO AUMENTA. REPENTINAMENTE EL SONIDO SE DETIENE Y SE ESCUCHA CLARAMENTE AL JOVEN GRITAR.

Humberto frunce el rostro y se da vuelta de manera violenta hacia el joven. Mira una vez más la polaroid, levanta la cámara y dispara la fotografía. El joven deja de gritar y lo regresa a ver confundido. Humberto se muestra igualmente confundido al ver que el tomar la fotografía no tiene ningún efecto.

El joven se voltea y toma a Humberto del saco acercándolo a él de manera amenazante. La acción es interrumpida por la llegada del bus.

El joven suelta a Humberto y dirige a la chica para que

ingrese al bus. Humberto mira la fotografía revelada del joven vivo mirándolo sorprendido. Guarda las dos fotos en su bolsillo y deja la cámara sobre el asiento de la parada y sube al bus.

La parada se queda vacía con solo la cámara en el asiento.

EXT.PARADA DE BUS. DIA.

PLANO MUESTRA LA BANCA Y LA CÁMARA HASTA QUE CHICO INGRESA.

Un chico se sienta en la banca para esperar al bus. Se encuentra jugando en su celular hasta que algo le llama la atención. Regresa a ver a la cámara que se encuentra sentada en la banca. La toma y examina rápidamente. Voltea la cámara apuntándose a si mismo y presiona el botón para disparar.

La cámara cae al suelo y el chico cae muerto sobre la banca.

En el suelo la polaroid revela el momento exacto en el que él chico muere.

B.2 VERSIÓN 6

1 INT. ASILO COMEDOR - MAÑANA

HUMBERTO (65) un viejito flaco y encorbado 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 dónde 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 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 sonrío.

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 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.

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 tomé mi declaración.

El policía lo regresa a ver y se detiene.

POLICIA 1
Señor, usted presencié el accidente?

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

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

POLICIA 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 sonrío 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.

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.

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.

6 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.

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.

8 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.

9 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.

10 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.

POLICIA 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 hacía adelante y lo interrumpe.

POLICIA 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.

POLICIA 1

Eso es una cámara de fotos, no un arma.

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

11 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.

POLICIA 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!
¡Porqué 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.

POLICIA 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.

POLICIA 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?

12 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.

POLICIA 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, quién 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.

B.3 VERSIÓN 7

1 INT. COMEDOR - MAÑANA

HUMBERTO (85), un viejito gruñón, 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 dónde 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.

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

ENFERMERA
(Condescendiente)

Señor Humbertito usted sabe que tiene que comer el postre por su azúcar.

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

HUMBERTO
(Molesto)

Si ya me comí el postre.

ENFERMERA
Señor Humbertito usted sabe que tiene que comer todito o no puede ir a ver las noticias.

Pone el postre frente a Humberto y se aleja.

HUMBERTO
(Refunfuñando)

No! Ya le dije que me...

Humberto cruza los brazos molesto mirando a la enfermera alejarse. Mira al postre detenidamente por unos segundos y luego toma el postre bruscamente y comienza a comer.

2 INT. SALA - MAÑANA

Humberto entra a la sala de televisión, mira su reloj y sonríe sutilmente. Se sienta en el sillón y busca el control de la televisión. No lo encuentra y regresa a ver a los

lados. En la televisión se ve un partido de fútbol.

Humberto regresa a ver a una silla en un lado dónde se encuentra sentado un ENFERMERO (30) viendo la tele.

HUMBERTO

Joven las noticias. ¡Joven!

El enfermero lo mira de reojo.

ENFERMERO

Está pasando la final de la copa.

HUMBERTO

(Molesto)

A esta hora se ven las noticias.

ENFERMERO

Creo que ya es hora de su siesta.
Vamos le acompaño a su cuarto.

El enfermero levanta a Humberto y camina guiándole a su cuarto mientras que Humberto refunfuña.

HUMBERTO

¡No, no es! Es hora de las noticias.

El enfermero no le hace caso y sigue guiándolo.

3 INT. CUARTO - DIA

Humberto entra a su habitación, un pequeño cuarto donde todos los objetos parecen tener la misma edad que él. Toma un libro de sudokus de su velador. Se sienta en una pequeña silla de madera alado de la ventana. Abre el libro y ve que está totalmente lleno. Hace un sonido de quejido y se levanta para buscar otro libro del velador.

Cuando va a tomar el libro se da cuenta que hay un objeto nuevo en el velador. El objeto no estaba ahí previamente (aparece). Lo toma y se da cuenta de que es una cámara Polaroid antigua. Vuelve a sentarse en la silla.

Inmediatamente prende y revisa la cámara. Se da cuenta de que funciona y que hay rollo. Mira por el visor a diferentes lugares de la habitación. Humberto se alegra e interactúa por un tiempo con la cámara. La toma y mira como si fuera un tesoro. Se levanta y sale con la cámara en las manos.

4 INT. SALA - DIA

Humberto se sienta en una esquina de la sala donde puede observar todo lo que está sucediendo. Apunta la cámara a diferentes esquinas pero no toma ninguna fotografía.

Mira a la enfermera con la que habló en la mañana y la apunta con la cámara. De repente la enfermera toma dinero de la caja y lo pone en su bolsillo.

Humberto la mira sorprendido y se molesta por eso. La enfermera mira alrededor y sin notar a Humberto toma otro billete de la caja.

En ese momento Humberto levanta la cámara, mira a la enfermera por el visor y dispara la fotografía mientras refunfuña.

HUMBERTO

Ladrona.

Toma la fotografía y apenas se dispara, la enfermera cae al piso. Humberto baja la cámara sorprendido y asustado; no se mueve.

El enfermero la ve y se acerca corriendo para tomar su pulso.

Humberto se levanta y se acerca un poco a ella. La fotografía impresa se comienza a revelar y él la mira confundido mientras escucha la llamada al 911 del enfermero.

Cuando la foto está revelada se ve a la enfermera con un rostro de susto justo en el momento que cae de la silla.

5 INT. CUARTO - NOCHE

Humberto se encuentra en su cuarto con la pijama puesta. Está sentado en el borde de la cama mirando la fotografía revelada. De repente el enfermero toca la puerta y entra a su cuarto.

ENFERMERO

Buenas noches señor Humberto.

HUMBERTO

Ah si, buenas. Ehm...señor creo que la cámara tuvo algo que ver con lo de la señorita. Verá, justo tome...

ENFERMERO

Si, si muy bonita su cámara. Mire,

4.

mañana los policías quieren hablar con todos los que estuvimos en la sala hoy y bueno ya saben de su estado así que no se preocupe mucho por eso.

HUMBERTO

Eso es lo que le intento decir...

ENFERMERO

No se preocupe vamos a regresar antes de su hora de dormir. Buenas noches.

El enfermero sale de la habitación y apaga la luz.

Humberto hace un sonido de molestia. Deja la foto y la cámara en su velador alumbradas por una lámpara. Se acuesta en su cama de lado mirando la cámara.

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 y gira la cámara para que apunte a la pared. Exhala fuertemente y apaga la luz.

6 INT. SALA - DIA

Humberto ingresa a la sala con la vista al piso. Viendo televisión hay otro viejito.

Humberto se sienta en el sillón de al frente mirando al piso como distraído. Tiene la cámara en sus manos. El viejo trata de llamar su atención.

VIEJO

¿Humberto? ¡Humberto! ¿Tu viste lo que le pasó a la señorita?

HUMBERTO

Eh si... creo que fue por la cámara. La cámara la mató. Solo quería que le despidan.

VIEJO

¿Qué?

HUMBERTO

Si, esta cámara. Tenía la misma cuando era pequeño y ayer solo apareció.

Humberto le muestra la cámara que sostiene en sus manos y el

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

VIEJO 1

Tu si estas totalmente loco, no?

Sigue riendo y Humberto lo mira muy molesto.

HUMBERTO

(A regañadientes)

Tu eres el viejo loco, vas a ver.

Humberto levanta la cámara y la prende. Apunta la cámara al viejo y lo encuadra por el visor.

De repente entra el enfermero y ve al viejito sentado.

ENFERMERO

¡Señor Eduardo! ¿No le dije que ya es su hora de la siesta?

VIEJO

Si pero no estoy cansado ahorita, están dando mi programa.

ENFERMERO

No, usted sabe cuál es su hora. Vamos le llevo a su cuarto.

Humberto observa la interacción entre el viejo y el enfermero, se sorprende. Lentamente baja la cámara y su rostro de molestia se transforma a pena.

Antes de salir de la sala acompañando al viejito, el enfermero se voltea y mira a Humberto.

ENFERMERO

Señor Humberto, ya regreso y salimos para la comisaría. ¿Se acuerda?

Humberto toma la fotografía y la pone en su bolsillo. Toma la cámara y se levanta para salir.

7 INT. COMISARÍA - DIA

Humberto y el enfermero entran a la comisaría. El policía los mira sorprendido.

POLICIA 1

Buenos días, gracias por venir.

El policía mira a Humberto y se dirige al enfermero.

POLICIA 1
(Susurrando)

No era necesario que el mayorsito venga.

HUMBERTO
Buenos días oficial, creo que tengo información de absoluta importancia.

El policía y el enfermero se regresan a ver con una mirada burlona.

POLICIA 1
Claro señor, por qué no pasa usted primero.

El policía dirige a Humberto a un cuartito. Mientras camina regresa a ver al enfermero.

POLICIA 1
No nos demoramos.

8 INT. CUARTO COMISARIA - DIA

Al entrar hay otro policía ya sentado. Humberto se sienta al otro lado de la mesa.

El policía 2 regresa a ver al que ingresa con Humberto confundido.

POLICIA 1
El mayorsito dice que tiene información importante.

POLICIA 2
Buenos días. Cuéntenos.

HUMBERTO
Muchas gracias.

Humberto saca cámara y la fotografía revelada de su maletín junto con un pañuelo y unos lentes.

POLICIA 1
Si muy bonita su cámara señor, pero ahorita debemos hablar con el joven que vino con usted.

HUMBERTO

No, no entiende. Le intento decir que la cámara mató a la señorita. Solo quería que la despidan...

Los policías se regresan a ver y se ríen un poco.

POLICIA 2

Señor, eso no es un arma, es una cámara de fotos.

HUMBERTO

¡Le estoy diciendo que yo la maté!

Humberto comienza a levantar la voz y molestarse cada vez más.

POLICIA 1

Señor cálmese por favor. ¿Necesita que le traigan su medicación?

El policía 2 extiende la mano para calmar a Humberto. El policía 1 se levanta y se acerca a la puerta.

HUMBERTO

¡No y yo no estoy loco! ¡Ya va a ver como me cree!

Humberto apunta la cámara al policía 1, sus manos tiemblan por el enojo.

POLICIA 2

Señor tenemos que volver a nuestro trabajo.

HUMBERTO

¡Ya va a ver!

Humberto apunta al policía 1 y dispara la foto. Inmediatamente el policía es empujado contra la puerta y cae al piso muerto.

El policía 2 se apresura junto a él y le toma el pulso. Llama por la radio a una ambulancia.

POLICIA 1

Necesito una ambulancia a la comisaría 5-2.

El policía 2 regresa a ver a Humberto hacía arriba con una mirada de miedo y sorpresa.

HUMBERTO
(Humberto dice con tono arrogante)

¿Ahora si me cree?

9 INT. COMISARÍA - TARDE

El policía 2 se encuentra conmocionado mientras habla por teléfono. Se escuchan sirenas de ambulancia afuera y la radio del policía. El enfermero se encuentra a un lado hablando por celular.

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.

POLICIA 2
(Hablando por teléfono)

Señor le estoy diciendo que lo vi con mis propios ojos, disparó la cámara y el oficial Jiménez cayó al suelo.

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

ENFERMERO
No, no se que pasó. Me dice que Humberto mató al oficial... si también a la señorita ayer, al parecer estaba robando.

Humberto se encuentra sentado en la celda con una gran sonrisa. Está junto al delincuente, quién 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.

Al alejarse la cámara se ve la mesa donde estaba la cámara y la fotografía revelada pero la mesa está vacía.

B.4 VERSIÓN 12

1 INT. COMEDOR - MAÑANA

HUMBERTO (85), un viejito gruñón, 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.

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.

ENFERMERO (30) camina frente a él y lo mira.

ENFERMERO
(Condescendiente)

Don Humberto usted sabe que tiene que comer el postre por su azúcar.

El enfermero camina hacia la mesa con todos los postres y toma una gelatina.

HUMBERTO
(Molesto)

Si ya me comí el postre, voy a llamar a mi hijo.

ENFERMERO
Don Humberto usted sabe que tiene que comer todito o no puede usar el teléfono.

Pone el postre frente a Humberto y se aleja.

HUMBERTO
(Refunfuñando)

No! Ya le dije que me...

Humberto cruza los brazos molesto mirando a el enfermero. alejarse. Mira al postre detenidamente por unos segundos y luego toma el postre bruscamente y comienza a comer.

2 INT - OFICINA ENFERMERÍA - MAÑANA

Humberto camina lentamente al escritorio donde se encuentra una ENFERMERA (28).

ENFERMERA

Ya es hora de su llamada?

HUMBERTO

Si. Este número.

Humberto le entrega un viejo pedazo de papel con un número escrito a la enfermera.

ENFERMERA

Ya se el número.

La enfermera marca el teléfono y se lo entrega a Humberto. No hay respuesta y cuelga.

HUMBERTO

No ha de haber escuchado. Vuelva a marcar.

ENFERMERA

¿De nuevo no le contestó? Puede volver a intentar en la tarde.

HUMBERTO

Usted debe haber marcado mal. Vuelva a llamar.

Humberto le extiende el papel a la enfermera.

ENFERMERA

Marqué bien Don Humberto. Puede intentar en la tarde. Vaya que ya van a pasar las noticias.

La enfermera le hace a Humberto una seña para que salga.

3 INT. SALA - MAÑANA

Humberto entra a la sala de televisión, mira su reloj y sonríe sutilmente. Se sienta en el sillón y busca el control de la televisión. No lo encuentra y regresa a ver a los lados. En la televisión se ve un partido de fútbol.

Humberto regresa a ver a una silla en un lado dónde se encuentra sentado el enfermero viendo la tele.

HUMBERTO

Joven las noticias. ¡Joven!

El enfermero lo mira de reojo.

ENFERMERO

Está pasando la final de la copa.

HUMBERTO

(Molesto)

A esta hora se ven las noticias.

ENFERMERO

Creo que ya es hora de su siesta.

Vamos le acompaño a su cuarto.

El enfermero levanta a Humberto y camina guiándole a su cuarto mientras que Humberto refunfuña.

HUMBERTO

¡Ya va a ver cuando mi hijo me lleve a vivir con el le voy a contar todo este maltrato!

El enfermero no le hace caso y sigue guiándolo.

4 INT. CUARTO - TARDE

Humberto entra a su habitación, un pequeño cuarto donde todos los objetos parecen tener la misma edad que él. Se encuentran empolvados. Toma un álbum de fotos grande que ocupa toda la superficie de su velador. Se sienta en una pequeña silla de madera alado de la ventana. Abre el libro y comienza a pasar las fotografías. Son de el y su familia cuando era joven.

Entre las fotos se ve a él haciendo actividades de aventura, a su hermosa y joven esposa y a su hijo de pequeño. Se detiene a observar una foto en particular. La foto es de él abriendo un regalo que su hijo le hizo. Es una taza dónde dice "Súper Papá".

Humberto mira nostálgico a su cómoda. Se levanta con el álbum en el brazo y camina a la cómoda. Hay una taza sobre el mantel, la voltea y se ve desgastada y empolvada; las palabras dicen "Súper Papá". Sonríe, le quita el polvo con la mano y vuelve a dejar en su lugar con las palabras mirando hacia él.

Se acerca a su velador para dejar el álbum, pero hay un objeto ocupando el espacio. El objeto no estaba ahí previamente (aparece). Lo toma y se da cuenta de que es una cámara Polaroid antigua. Al moverlo ya hace espacio para dejar el gran álbum de fotos. Se sienta en el borde de la cama sosteniendo la cámara.

Inmediatamente prende y revisa la cámara, la cuál funciona y tiene rollo. Mira por el visor a diferentes lugares de la habitación. Humberto se alegra e interactúa por un tiempo con la cámara. La observa con mucha curiosidad hasta que mira su reloj y es de tarde, se apresura afuera dejando la cámara sobre el velador.

5 INT. ENFERMERIA - TARDE

Humberto camina determinado hacía la enfermera.

HUMBERTO

¿Mi hijo ya me devolvió la llamada?

ENFERMERA

No Don Humberto.

HUMBERTO

Seguro estuvo intentando pero usted se pasa el día entero en el teléfono.

La enfermera termina de marcar el número y le entrega el teléfono a Humberto ignorando su comentario.

Se escucha el tono en el teléfono y el buzón de voz.

HUMBERTO

Hola hijo, soy yo papá; de nuevo.
Ehm... espero que esta semana estés más desocupado y ya puedas venir a recogerme. Un saludo a la familia y ehm... te vuelvo a intentar mañana.
Chao.

Humberto cuelga el teléfono y se va.

6 INT. COMEDOR - MAÑANA

Humberto come un pudín de un envase plástico apresuradamente hasta terminarlo. Se acerca una enfermera hacía él.

HUMBERTO

Ya terminé mi postre. Voy a llamar a mi hijo.

ENFERMERA

Esta bien Humbertito, vamos para que haga su llamada.

La enfermera camina con Humberto en dirección a la oficina de enfermería.

7 INT. OFICINA ENFERMERÍA - MAÑANA

La enfermera se sienta en el escritorio y marca el número en el teléfono, se lo entrega a Humberto.

Suena el tono y el buzón de mensajes.

HUMBERTO

Hola hijo, soy papá. Quería decirte que no hay problema si estás ocupado y no me puedes recoger, yo puedo arreglar el viaje hasta tu casa. Ehm... llámame cuando puedas. Nos vemos pronto.

Humberto cuelga el teléfono. La enfermera lo mira con lástima.

HUMBERTO

Avíseme apenas me devuelva la llamada y trate de no tener la línea ocupada, si?

Humberto se apresura a la salida.

8 INT. CUARTO - MAÑANA

Humberto entra apresurado a su habitación. Toma una maleta antigua de su clóset y comienza a guardar algunas cosas dentro. Empaca unos sacos y pantalones que se ven similares. Guarda la fotografía de su hijo y el álbum de fotos. Guarda algunos otros elementos y finalmente la taza que le había hecho su hijo de pequeño.

Nota que la maleta ya está llena y la cierra, la pone sobre su cama. Mira a su velador y nota la cámara Polaroid, la toma y revisa pero la vuelve a dejar sobre el velador y no la guarda. Abre el cajón y saca una media con unas monedas dentro, las cuenta y guarda en su bolsillo. Se pone el sombrero y mira la hora en su reloj. Se asoma a la ventana para ver la calle mientras sostiene un horario de autobuses.

El enfermero entra a su cuarto y lo mira sorprendido.

ENFERMERO

Don Humberto, qué hace?

Humberto se asusta y lo regresa a ver. Camina y toma su maleta.

HUMBERTO
Me voy a donde mi hijo.

ENFERMERO
Don Humberto, su hijo no le vino a ver.

HUMBERTO
Ya debe tener mi cuarto listo, solo está ocupado para venir a recogerme.

Humberto camina con la maleta en la mano en dirección a la puerta. El enfermero no le deja pasar y trata de calmarle haciendo señas con sus manos.

ENFERMERO
Don Humberto no puede ir a ningún lado. Deje la maleta ahí.

El enfermero trata de quitarle a Humberto la maleta pero el se niega y la jala.

HUMBERTO
¡No! Voy a vivir con mi hijo y salir de este infierno.

Humberto y el enfermero comienzan a pelear por la maleta al jalar los dos.

ENFERMERO
¡Su hijo no quiere que vaya!

El enfermero jala demasiado duro y la maleta se abre. Todos los objetos se caen y la taza se rompe.

Humberto se queda congelado mirando la taza en pedazos.

ENFERMERO
Disculpe, le ayudo a recoger.

El enfermero se agacha para recoger todo lo que cayó de la maleta.

Humberto toma la Polaroid molesto y la apunta al enfermero, quién no le regresa a ver.

HUMBERTO
¡Cuando mi hijo vea lo que hizo!

Humberto apunta la cámara al enfermero quién intenta recoger el desastre y dispara la fotografía. El enfermero regresa a

ver a la cámara justo en el momento del disparo. Tiene una reacción de sorpresa y cae hacia atrás muerto.

Humberto baja la cámara sorprendido y asustado; no se mueve. La fotografía impresa se comienza a revelar y él la mira confundido.

La enfermera se asoma por la puerta.

ENFERMERA

¿Qué fue ese ruido...?

Ve al enfermero en el piso y automáticamente corre hacia él para tomar su pulso. Saca el celular y marca 911.

ENFERMERA

(Voz temblorosa)

Hola, necesito una ambulancia
dirección...

Humberto se queda tembloroso y se sienta en el borde de la cama.

9 INT. CUARTO - NOCHE

Humberto se encuentra en su cuarto con la pijama puesta. Está sentado en el borde de la cama mirando al lugar dónde murió el enfermero y a la fotografía revelada. Su maleta está vacía en la silla de madera y los pedazos de la taza rota en el velador. De repente la enfermera toca la puerta e ingresa.

ENFERMERA

Don Humberto, cómo se encuentra?

HUMBERTO

Bien señorita. Creo que fue mi culpa
lo que pasó.

Humberto mira a la cámara con miedo y la fotografía en sus manos.

ENFERMERA

No Don Humbertito no fue su culpa.
Mejor vaya a dormir que mañana los
policías quieren hablar con usted para
que les cuente que pasó.

HUMBERTO

Eso es lo que le intento decir...

ENFERMERA

No se preocupe vamos a regresar antes de la hora de almuerzo. Buenas noches.

La enfermera sale de la habitación y apaga la luz.

Humberto hace un sonido de molestia. Deja la foto y la cámara en su velador alumbradas por una lámpara. Nota el horario de buses sobre el velador. Lo arruga y bota a un pequeño tacho alado del velador. Se acuesta en su cama de lado mirando la cámara.

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 y gira la cámara para que apunte a la pared. Exhala fuertemente y apaga la luz.

10 INT. CUARTO - DIA

Humberto se termina de vestir muy desanimado. Tiene la mirada al piso y se sienta en el borde de la cama. La enfermera toca la puerta y se asóma antes de ingresar.

ENFERMERA

Buenos días Don Humbertito. ¿Ya está listo para salir?

HUMBERTO

Si señorita.

ENFERMERA

¿Quisiera hacer su llamada antes de irnos?

HUMBERTO

No señorita.

Humberto toma la cámara y fotografía, las coloca en un maletín viejo y se levanta para salir. La enfermera lo mira con pena mientras se levanta lentamente y camina con la mirada al piso hacia la puerta.

11 INT. COMISARÍA - DIA

Humberto y la enfermera entran a la comisaría. El policía los mira sorprendido.

POLICIA 1

Buenos días. ¿En qué le puedo ayudar?

ENFERMERA

Buenos días. Pidieron que nos
acerquemos por el enfermero Alejandro
Jiménez que falleció ayer en el hogar.

El policía mira a Humberto y se dirige a la enfermera.

POLICIA 1

(Susurrando)

No era necesario que el mayorsito
venga.

Mira de reojo a Humberto y se dirige de nuevo a la enfermera.

POLICIA 1

Solo necesitamos que usted nos comente
acerca de los hábitos del señor
Jiménez...ya sabe habiendo muerto tan
joven.

El policía 1 le hace una seña a la enfermera señalado la
oficina.

ENFERMERA

Don Humbertito espéreme aquí sentadito
un ratito.

Humberto se apresura hacia el policía 1.

HUMBERTO

Buenos días oficial, creo que tengo
información importante.

El policía y la enfermera se regresan a ver con una mirada
burlona. La enfermera se acerca levemente al policía 1 y le
comenta en voz baja.

ENFERMERA

(Susurrando)

El señorsito es quién presencié la
muerte.

El policía 1 le da una sonrisa de pena y asiente con la
cabeza.

POLICIA 1

Claro señor, por qué no pasa usted
primero.

El policía dirige a Humberto a la oficina. Mientras camina regresa a ver a la enfermera.

POLICIA 1
No nos demoramos señorita.

12 INT. OFICINA - DIA

Al entrar hay otro policía ya sentado. Humberto se sienta al otro lado de la mesa.

El policía 2 regresa a ver al que ingresa con Humberto confundido.

POLICIA 1
El mayorsito dice que tiene información importante sobre el fallecido en el hogar de ayer.

POLICIA 2
Buenos días. Cuéntenos.

HUMBERTO
Muchas gracias.

Humberto saca lentamente la cámara y la fotografía revelada de su maletín junto con un pañuelo y unos lentes.

HUMBERTO
Joven creo que fue mi culpa lo que pasó. Solo quería ir a donde mi hijo.

POLICIA 2
¿Disculpe?

HUMBERTO
Si, mire encontré la cámara y cuando rompió mi taza quería mostrarle a mi hijo y tome...

Humberto muestra la cámara y hace gestos con las manos para explicar. Mantiene la mirada a los objetos mientras los trata de sacar de su maletín. No encuentra la foto revelada y saca otros objetos para buscarla.

Los policías se desesperan y miran entre ellos.

POLICIA 1
Si muy bonita su cámara señor, pero ahorita debemos hablar con la señorita que vino con usted para que nos cuente

lo sucedido.

HUMBERTO

No, no entiende. Le intento decir que la cámara mató al joven. Solo quería que pague por mi taza...

Los policías se regresan a ver y se ríen un poco.

POLICIA 2

Señor, eso no es un arma, es una cámara fotográfica.

HUMBERTO

¡Le estoy diciendo que yo lo maté!

Humberto comienza a levantar la voz y molestarse cada vez más.

POLICIA 2

Señor cálmese por favor.

El policía 2 extiende la mano para calmar a Humberto. El policía 1 se levanta y se acerca a la puerta.

POLICIA 1

No se preocupe, voy a llamar a la señorita para que le lleve de regreso al hogar.

HUMBERTO

¡No! ¡Quiero que me lleve donde mi hijo ya!

Humberto apunta la cámara al policía 1, sus manos tiemblan por el enojo.

POLICIA 2

Señor tenemos que volver a nuestro trabajo.

HUMBERTO

¡No quiero regresar al hogar!

Humberto apunta al policía 1 y dispara la foto. Inmediatamente el policía es empujado contra la puerta y cae al piso muerto.

El policía 2 se apresura junto a él y le toma el pulso. Llama por la radio a una ambulancia.

POLICIA 1

Necesito una ambulancia a la comisaría
5-2.

El policía 2 regresa a ver a Humberto hacía arriba con una mirada de miedo y sorpresa.

HUMBERTO

No voy a regresar allá.

13 INT. COMISARÍA - TARDE

El policía 2 se encuentra conmocionado mientras habla por teléfono. Se escuchan sirenas de ambulancia afuera y la radio del policía. La enfermera se encuentra a un lado hablando por celular.

ENFERMERA

No, no se que pasó. Me dice que
Humberto mató al oficial... si también
a Alejandro ayer, parece que rompió
una taza...

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

El HIJO (37) vestido con terno y corbata ingresa a la comisaría molesto e interrumpe la conversación de la enfermera.

HIJO

¡Cómo pudo dejar que pase esto!
¡Tenían que estar cuidándole!

La enfermera baja el teléfono y trata de responder pero no dice nada.

POLICIA 2

¿Disculpe usted es el hijo?

HIJO

Si, dónde está mi papá? ¿Ya puedo
llevarle?

POLICIA 2

Señor su papá va a ser acusado de
homicidio...no creo que va a poder
volver a su casa.

El hijo se sorprende.

HIJO
¿Dónde está?

El policía 2 le dirige para que ingrese al cuarto.

14 INT CUARTO COMISARIA - TARDE

El policía se acerca a Humberto con el hijo. En el fondo se encuentra Humberto sentado en una silla metálica con una esposa puesta en su muñeca y otra a la mesa.

POLICIA 2
Aquí está.

HIJO
Papá, estas bien? ¿Qué pasó?

HUMBERTO
¡Hijo, viniste!

HIJO
Si papá, me dijeron que alguien murió?

HUMBERTO
El joven rompió mi taza.

HIJO
¿Qué taza?

HUMBERTO
Mi taza...de súper papá. Fue mi regalo de día del padre, te acuerdas?

HIJO
Ah si, claro que me acuerdo.

HUMBERTO
Pero no importa, ahora que pudiste venir ya puedes llevarme a vivir contigo. No verás el maltrato de ese lugar.

HIJO
Si papá. Perdón no debí dejarte ahí. No tenía idea de...

HUMBERTO
No te preocupes hijo, puedo enseñarle a mi nieto a hacer una taza igual que la tuya.

HIJO

Le encantaría eso papá.

El hijo lo escucha atentamente mientras Humberto le cuenta sobre todo lo que pueden hacer cuando vayan a vivir juntos. El hijo lo mira con lástima y cariño.

Al alejarse se ve la mesa donde estaba la cámara y la fotografía revelada pero la mesa está vacía.

FADE A NEGRO

15 INT. HOSPITAL - DIA

Humberto se encuentra vestido con ropa blanca al igual que otros pacientes. Está sentado junto a una ventana mirando hacia afuera. El espacio es frío y muy hospitalario. Otros pacientes se encuentran cerca pero no se mueven y se les ve en malas condiciones.

Entra una luz cálida por la ventana

Ingresa el hijo de Humberto con el NIETO (8) pequeño. Corre a abrazar a Humberto.

HIJO

Hola papá.

El hijo también abraza al papá.

HIJO

Feliz día. Tu nieto te trajo un regalo.

El nieto saca le da una bolsa y Humberto sonrío. Lo abre y es una taza hecha a mano que tiene escrito "Súper Abuelo".

Humberto sonrío y les da un abrazo fuerte a ambos.

ANEXO C: PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA

C.1 REFERENCIAS VISUALES



High Key. De *Camera Buff* de K. Kieslowski, 1979.



Low key. De *Shawshank Redemption* de F. Darabont, 1994.



Luz blanca. De *One Flew Over the Cuckoo's Nest* de M. Forman, 1975.



Luz cálida. De *O Brother, Where Art Thou?* de J. Coen y E. Coen, 2000.



Luz fría. De *Camera Buff* de K. Kieslowski, 1979.



Planos más abiertos. De *Pauline at the Beach* de E. Rohmer, 1983.



Deep staging. De *Boogie Nights* de P. T. Anderson, 1997.



Planos más cerrados. De *Persona* de I. Bergman, 1966.



POV Polaroid. De *2001: A Space Odyssey* de S. Kubrick, 1968.



Puesta en escena: distancia. De *Delicatessen* de J. P. Jeunet y M. Caro, 1991.



Puesta en escena: encierro. De *In the Mood for Love* de Kar-wai. W, 2000.

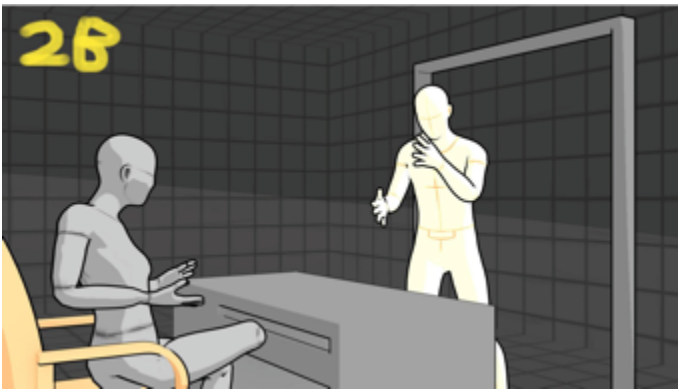
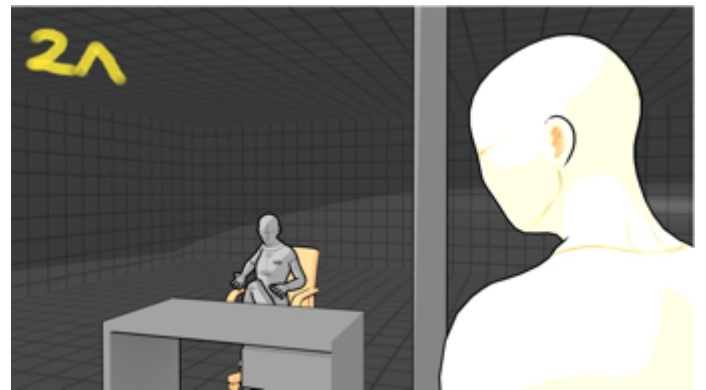
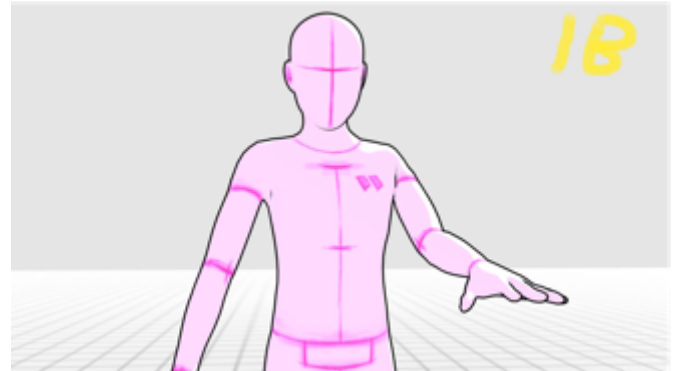
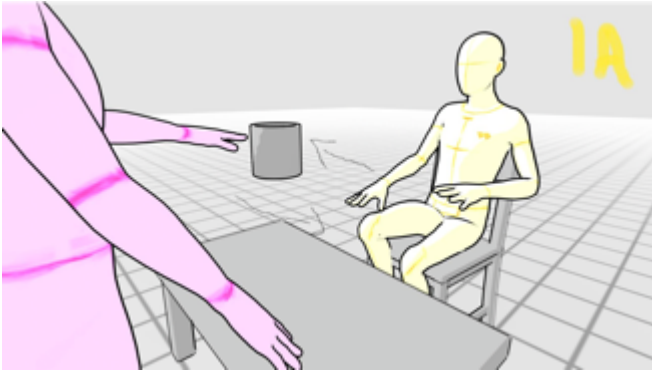
C.2 LISTA DE PLANOS

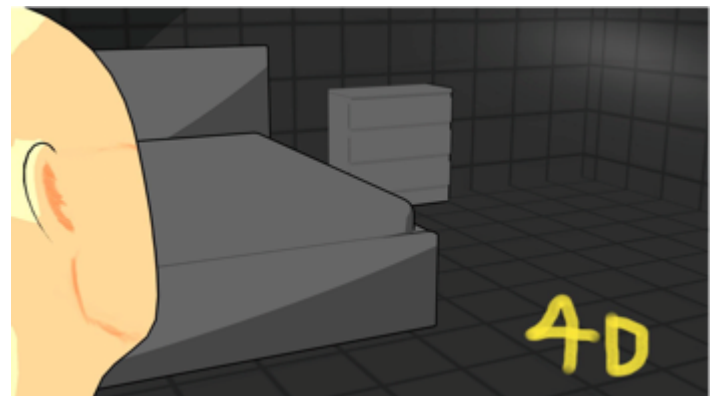
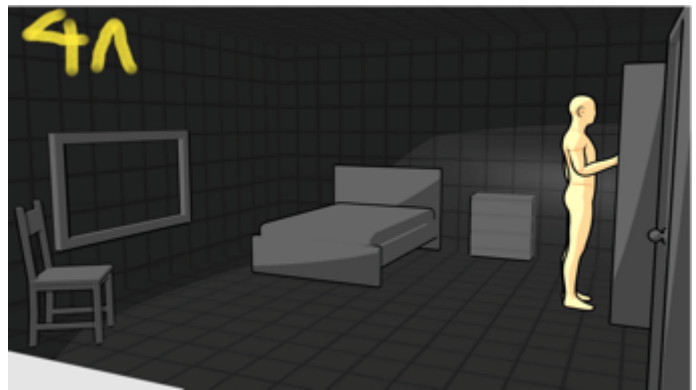
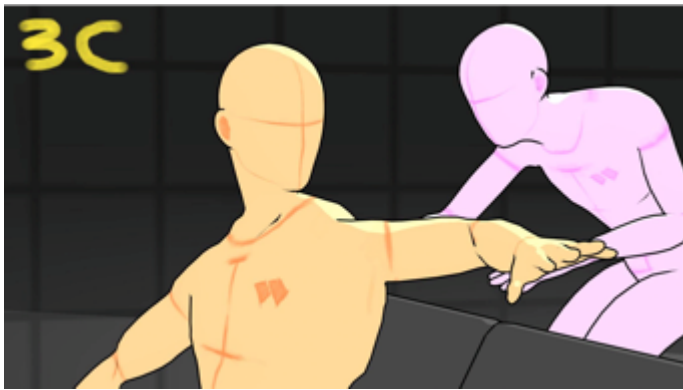
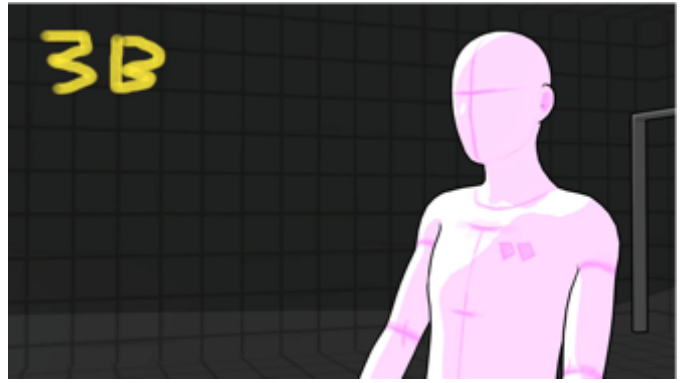
| ESCENA | PLANO | DESCRIPCIÓN | NOTAS |
|--------|-------|---|---|
| 1 | A | <i>Plano general ¾ se hace two shot</i> | H come y bota basura, viene E |
| 1 | B | <i>Plano medio largo Single</i> | E habla a H |
| 1 | C | <i>Plano medio OTS</i> | H responde a E |
| 2 | A | <i>Plano busto, deep</i> | H se acerca donde Enfermera |
| 2 | B | <i>Plano general two shot</i> | H habla con Enfermera, le da papel |
| 2 | C | <i>Plano medio</i> | Humberto |
| 2 | D | <i>Plano medio</i> | Enfermera habla por teléfono |
| 3 | A | <i>Plano medio corto, Dolly out a plano americano; Deep</i> | H va al sofá, E en el fondo |
| 3 | B | <i>Plano medio</i> | E habla |
| 3 | C | <i>Two shot plano medio</i> | E se lleva a H a su dormitorio |
| 4 | A | <i>Plano establecimiento</i> | Dormitorio de H, él saca album |
| 4 | B | <i>Plano medio</i> | H saca álbum, se ve mueble. En este mismo plano se cubre cuando H encuentra Polaroid en el mueble |
| 4 | C | <i>Plano americano</i> | H mira fotos sentado |
| 4 | D | <i>Plano detalle, tilt-paneo</i> | H mira fotos y luego taza |
| 4 | E | <i>Plano medio lateral</i> | H mira taza y dirige mirada a Polaroid |
| 4 | F | <i>Plano busto</i> | H mira Polaroid sentado en silla |
| 5 | A | <i>Plano medio largo</i> | H se acerca donde Enfermera |
| 5 | B | <i>Plano medio, single</i> | Enfermera responde |
| 5 | C | <i>Plano busto, un poco picado</i> | H usa teléfono |
| 6 | A | <i>Plano americano 3/4</i> | H mira foto de hijo, va a dormir |

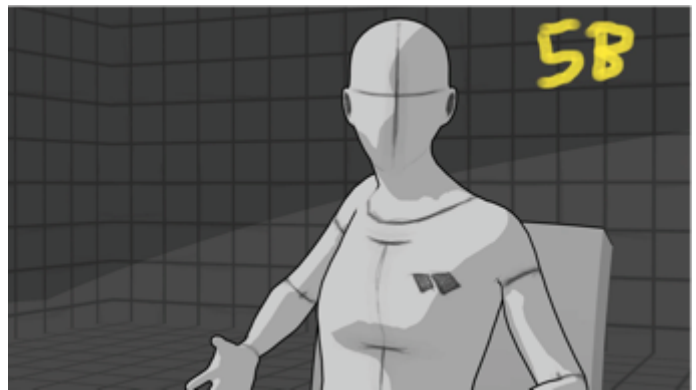
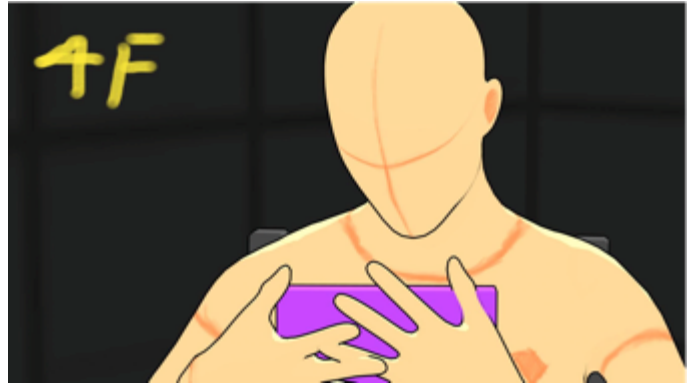
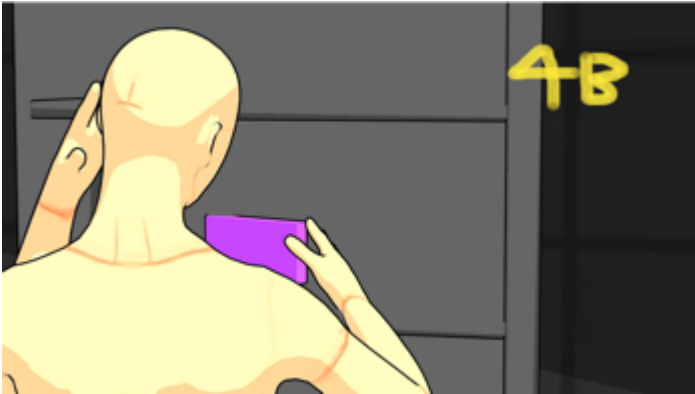
| | | | |
|----|---|--|---|
| 7 | A | <i>Two shot plano medio, Deep</i> | Enfermera se acerca a H en el comedor |
| 8 | A | <i>Plano Medio corto Dolly in a Primer Plano, Deep TS</i> | H usa teléfono, deja mensaje |
| 9 | A | <i>Plano General picado.</i> | H hace su maleta. Al final se ve la llegada de Enfermera |
| 9 | B | <i>Plano americano espaldas, pan</i> | H cierra maleta y mira Polaroid |
| 9 | C | <i>Plano medio largo a Plano americano</i> | H coge monedas y va a la ventana, mira a E |
| 9 | D | <i>Plano americano; se hace TS OTS; se hace detalle</i> | E entra a habitación, forcejea. Al final cae maleta y se rompe taza |
| 9 | E | <i>Plano americano a Plano medio, se hace TS OTS</i> | H responde, forcejea |
| 9 | F | <i>Plano medio</i> | H agarra Polaroid |
| 9 | G | <i>POV Polaroid, Plano medio de E</i> | H va a tomar foto |
| 9 | H | <i>Primer Plano</i> | H dispara |
| 9 | I | <i>Plano detalle OTS, tilt</i> | H mira la foto y luego a la llegada de Enfermera |
| 10 | A | <i>Plano Entero</i> | H sentado en la cama, luego se acuesta |
| 10 | B | <i>Plano Entero, single</i> | Enfermera se asoma |
| 10 | C | <i>POV H Detalle</i> | H mira su reflejo en la Polaroid |
| 10 | D | <i>Plano americano</i> | H da la vuelta a cámara y se duerme |
| 11 | A | <i>Travelling. Dolly out y pan. Termina en Americano, Deep</i> | H entra a la sala y se sienta. En el fondo está Anciano |
| 11 | B | <i>Plano medio largo 3/4</i> | H muestra cámara a Anciano |
| 11 | C | <i>Plano medio OTS</i> | Anciano se burla de H. Atrás llega Enfermera |
| 11 | D | <i>Two shot Plano medio poco contrapicado</i> | Enfermera lleva a H a comisaría |
| 12 | A | <i>3 Shot Deep. Entero-General</i> | Enfermera habla con P1. H se acerca |
| 12 | B | <i>Plano medio Two Shot</i> | P1 susurra a Enfermera. P1 guía a H a oficina |
| 13 | A | <i>3 Shot Plano entero a Plano medio. Master</i> | P1 y H llegan a oficina de P2. H se sienta y P1 habla con P2. Al final H dispara a P2 quien está por la puerta. |

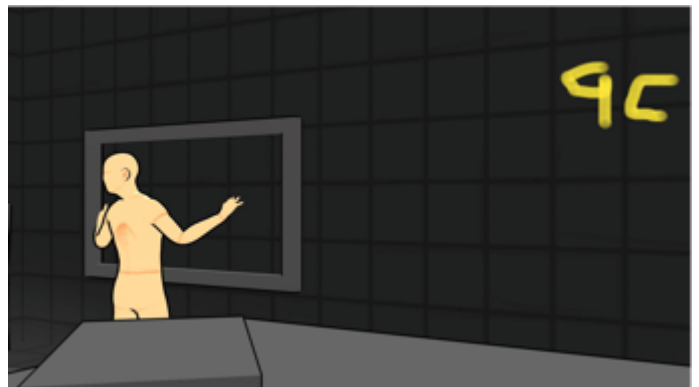
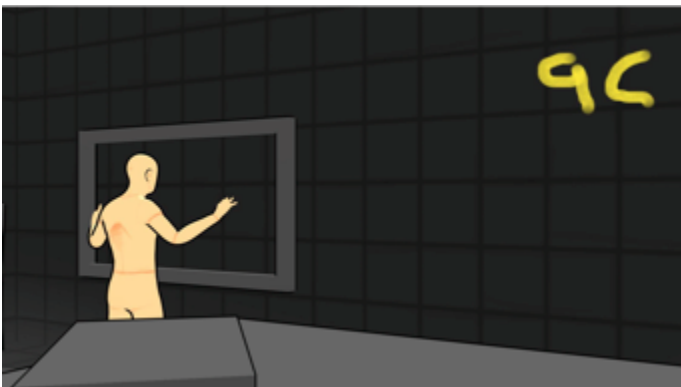
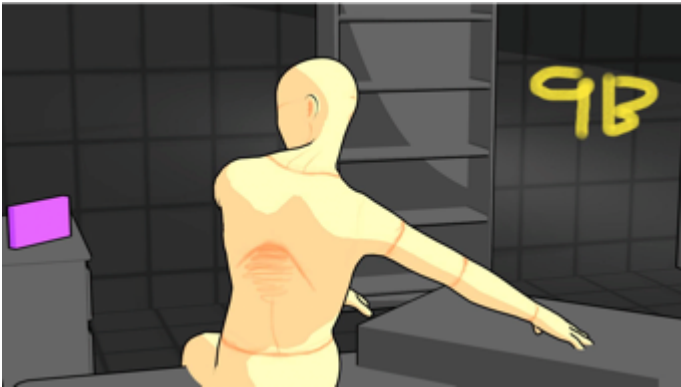
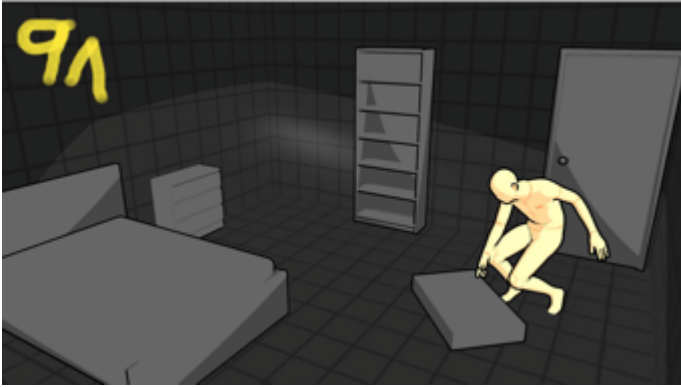
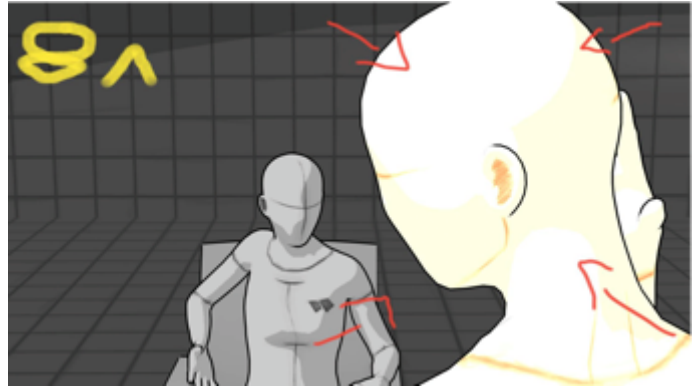
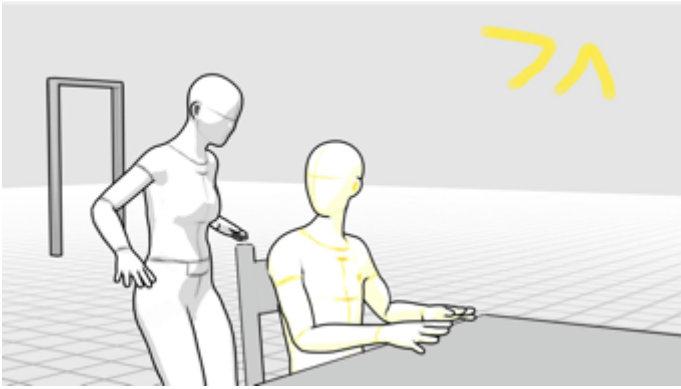
| | | | |
|----|----------|--|---|
| 13 | <i>B</i> | <i>Two Shot plano medio algo contrapicado</i> | P1 pregunta a H |
| 13 | <i>C</i> | <i>Plano medio algo picado</i> | H responde y muestra Polaroid |
| 13 | <i>D</i> | <i>Two Shot Plano medio contrapicado</i> | Policías se burlan |
| 13 | <i>E</i> | <i>Plano busto</i> | H se molesta |
| 13 | <i>F</i> | <i>Primer Plano</i> | H va a tomar foto |
| 13 | <i>G</i> | <i>POV Plano medio</i> | Se ve a P1 en Polaroid |
| 13 | <i>H</i> | <i>Plano de detalle</i> | Se dispara Polaroid |
| 13 | <i>I</i> | <i>3 Shot Deep al suelo (contrapicado)</i> | P2 va donde P1 |
| 13 | <i>J</i> | <i>Two Shot picado</i> | P2 mira a H |
| 13 | <i>K</i> | <i>Plano americano muy contrapicado</i> | H mira a P2 |
| 14 | <i>A</i> | <i>Plano de detalle Dolly out a Plano general Two shot, Deep. Master</i> | Se mira Polaroid como evidencia, luego se ve a P2 y a Enfermera hablando por teléfono. Hijo cruza y va a ver a H |
| 15 | <i>A</i> | <i>3 Shot OTS Plano Entero. Dolly out al final</i> | P2 e Hijo visitan a H esposado. AL final se aleja la cámara y se ve a H e Hijo hablando |
| 15 | <i>B</i> | <i>3 Shot General, contraplano</i> | Hijo se acerca a hablar con H |
| 15 | <i>C</i> | <i>Plano Busto OTS</i> | H habla |
| 15 | <i>D</i> | <i>Plano Busto OTS</i> | Hijo habla |
| 15 | <i>E</i> | <i>Plano detalle</i> | Mesa sin evidencias |
| | | | |

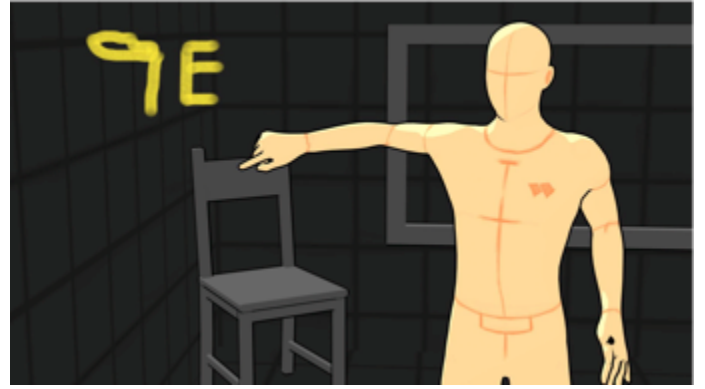
C. 3 STORYBOARD

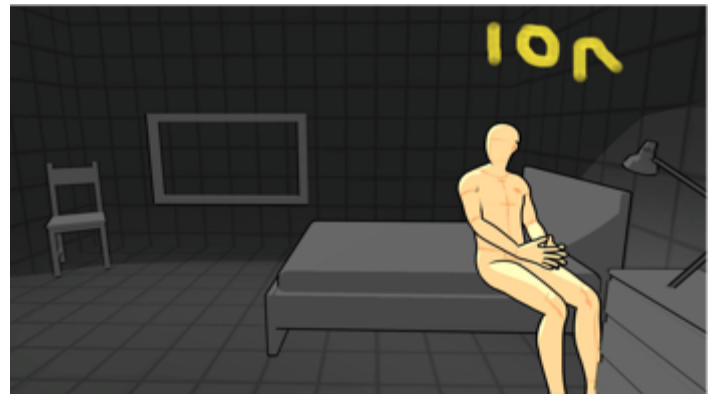
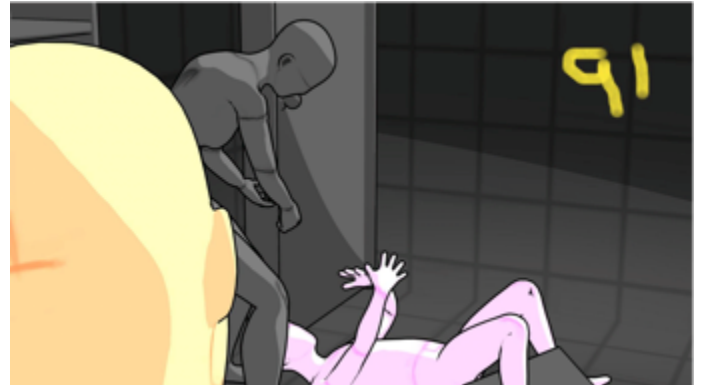


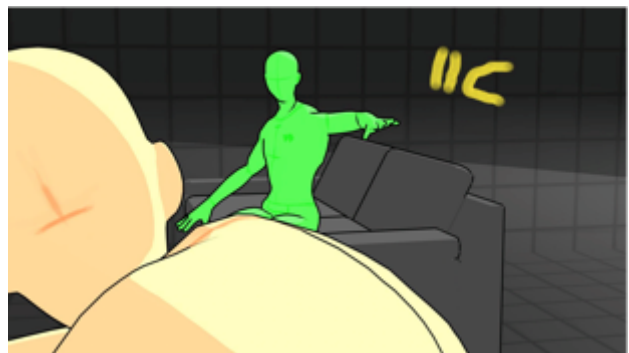
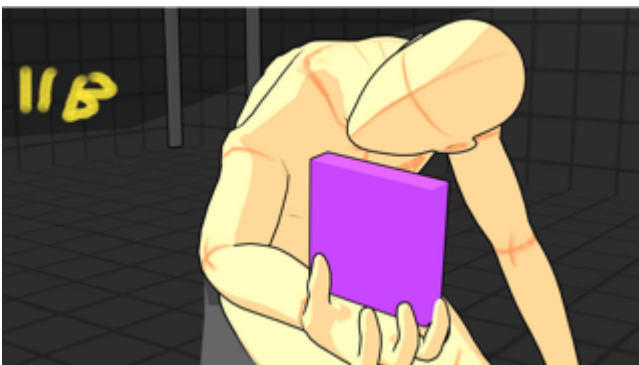
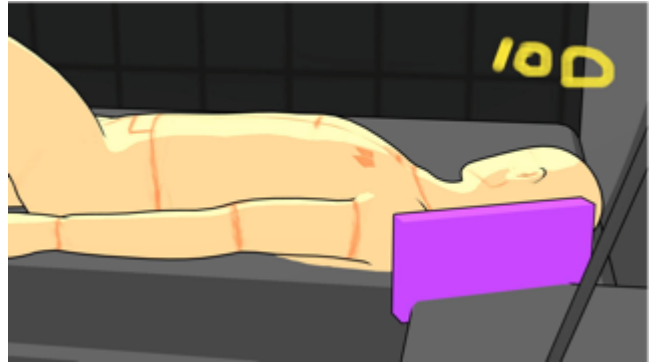
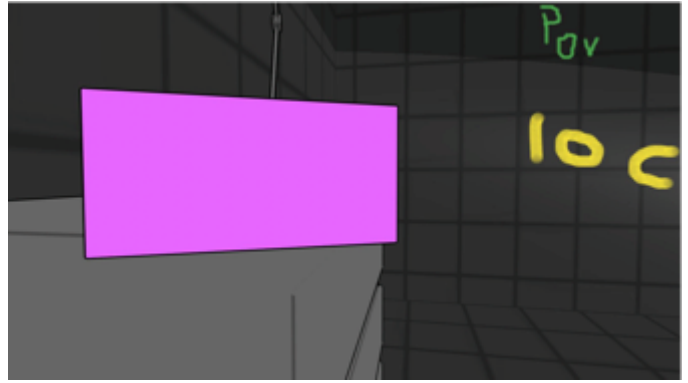
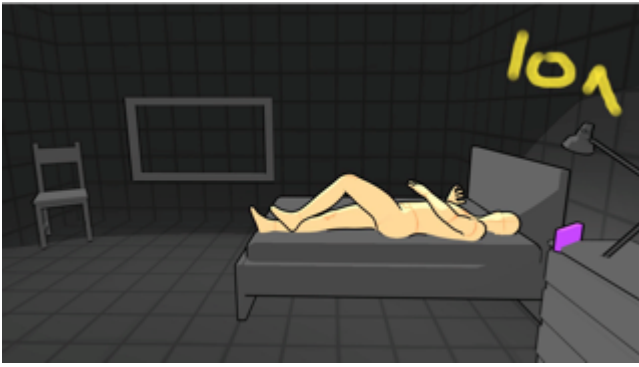


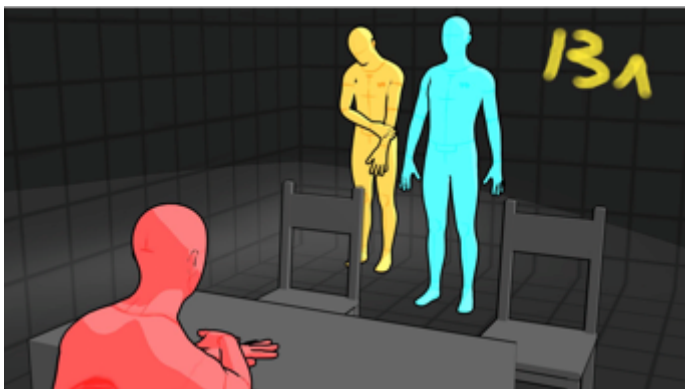
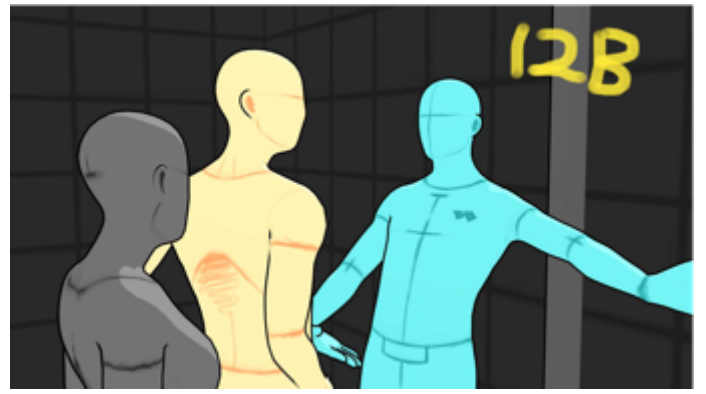
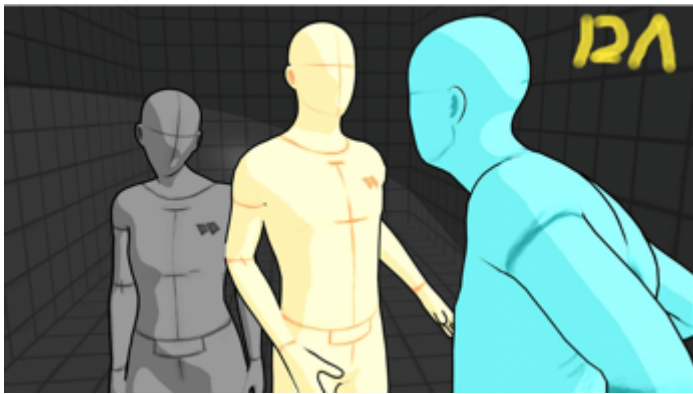
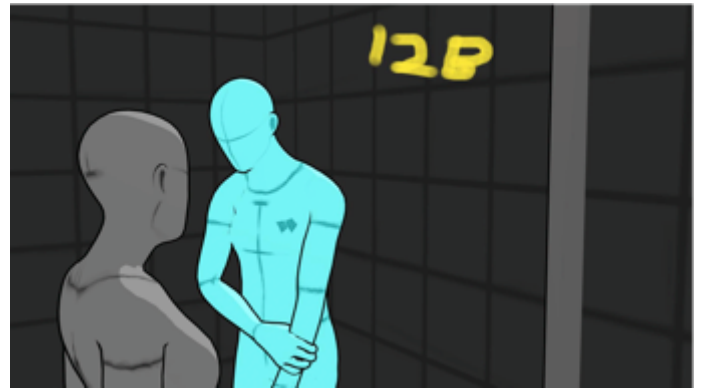
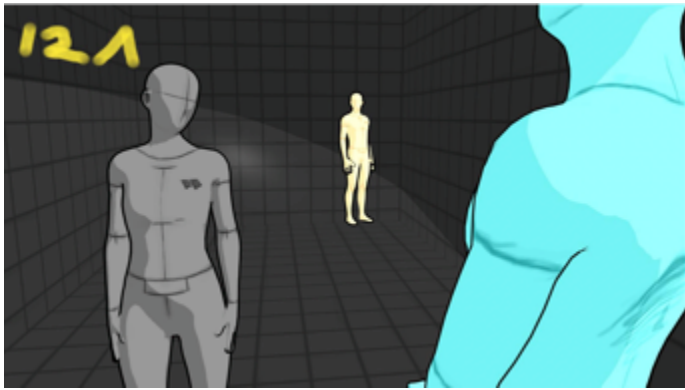
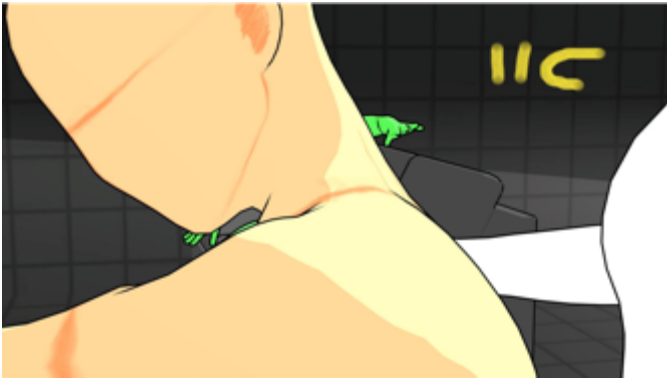


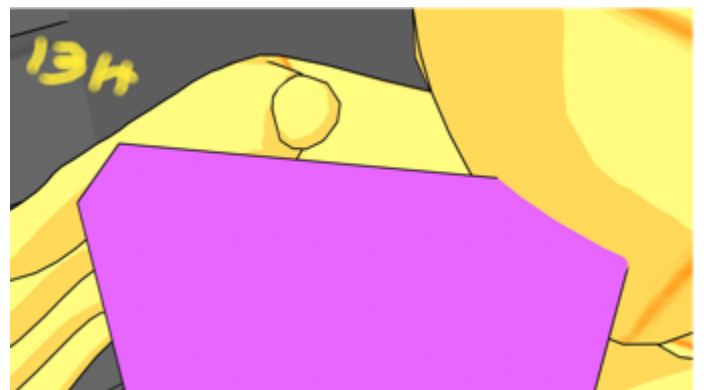
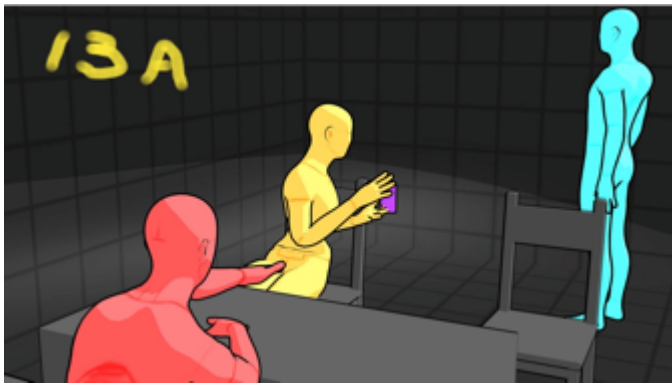


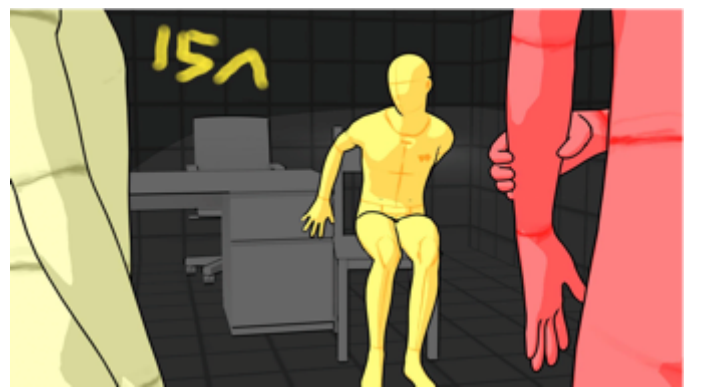
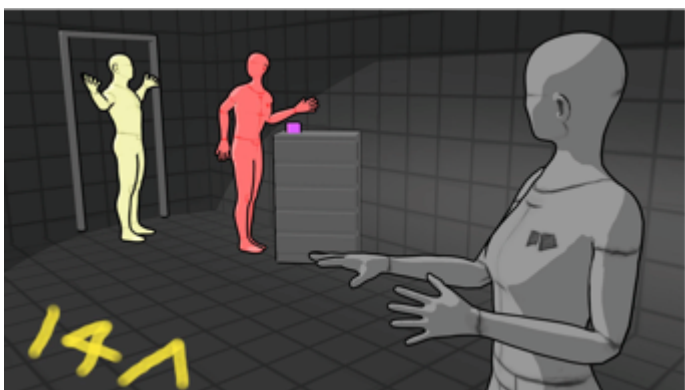
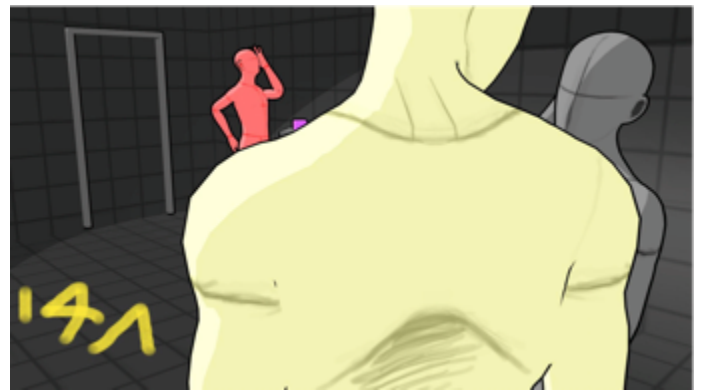
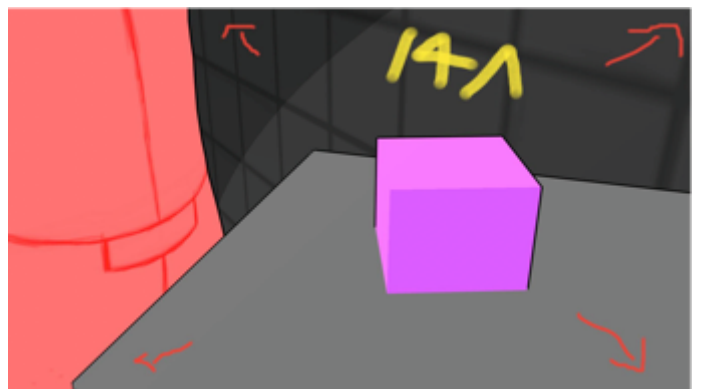
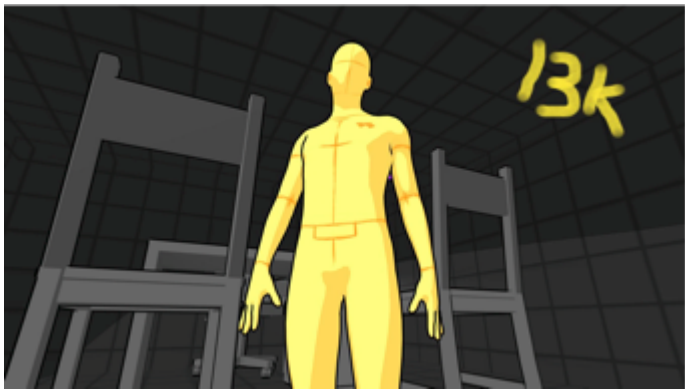


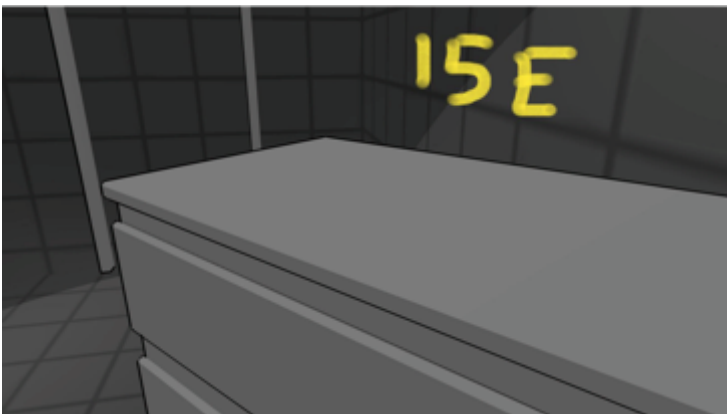
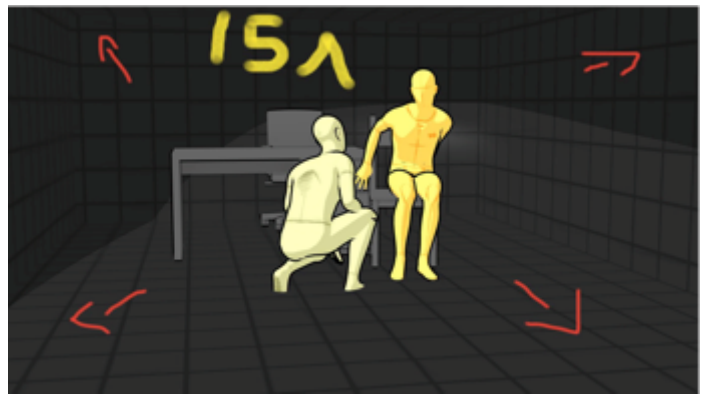
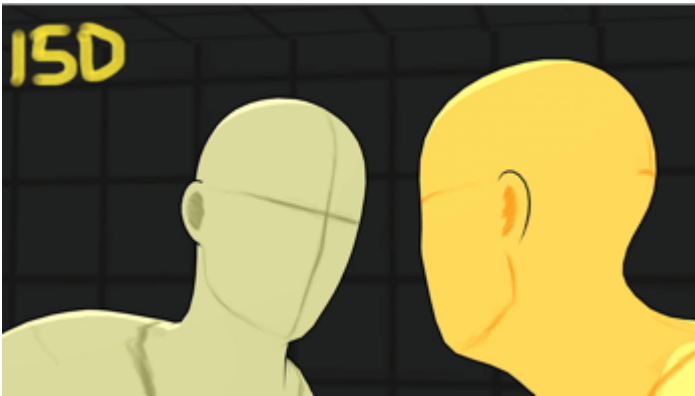












ANEXO D: PROPUESTA DE ARTE

D.1 VESTUARIO

HUMBERTO



Al inicio del corto, vemos a Humberto como una persona malhumorada y notamos su incomodidad con su situación, su hastío por la condescendencia de la gente y por no ser tomado en serio.

Con los colores de su vestuario lo podemos mostrar casi mimetizándose con su entorno en el asilo.



HUMBERTO



Al finalizar el cortometraje, especialmente en la escena dentro de la comisaría, vemos otro Humberto: es alegre, lleno de esperanza y emoción por todo lo que planea hacer con su nieto y su hijo.

Se mostrará el cambio con su vestuario: un saco de lana verde claro y un pantalón azul bajo.

D.2 ESPACIOS



Para este espacio (sala/enfermería/área social y comedor), se busca representar la soledad y monotonía a través de los colores. Al usar colores fríos (distintos tonos de azul, grises, blancos), se busca representar como Humberto toma por hostil este espacio y su ambiente.

En cuanto a texturas y formas, se buscará que el espacio tenga madera, texturas suaves en relación al vestuario de los figurantes, y patrones cuadrados y/o de líneas para representar la monotonía.

HABITACIÓN



Este espacio está congelado en el tiempo. Fotografías antiguas, álbumes, y otros recuerdos de la vida de Humberto lo mantienen estancado.

Los colores cálidos (tonos de café, amarillo bajo, cremas) y texturas suaves como la lana y el algodón (en cobijas y otros adornos), muestran como este es el espacio en donde Humberto, aunque no esté del todo cómodo, puede revivir los momentos más felices de su vida y escapar un poco, así sea en su mente y por unas horas.

COMISARÍA



Este, al ser el espacio final en el que se desarrolla la historia, es de gran importancia: Contará con los colores del espacio y otros personajes: grises, azules, metálicos. Todos tonos fríos y algunos similares a los del asilo. Sin embargo, al Humberto portar colores fuertes y diferentes, podemos enfatizar en el gran cambio que le ha ocurrido en su vida, y mostrar su esperanza respecto a un futuro que no podrá ser.