

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



Cortometraje de ficción "Memento Mori"

Trabajo de investigación para obtener el grado académico de Bachiller
en Ciencias y Artes de la Comunicación con mención en Comunicación

Audiovisual presentado por:

Maxine Elizabeth Castillo Gongora
Marycielo Solange Neptis Portalatino Munguia
Fabrizio Alejandro Pacheco Rocca
Isaac Schneider Gherson
Harold Tafur Hernandez

Asesora:

Romina Cruz Valencia

Lima, 2023

Informe de Similitud

Yo, Romina Cruz Valencia, docente de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesora del trabajo de investigación titulado **Cortometraje de ficción “Memento Mori”**, de los autores:

Maxine Elizabeth Castillo Gongora

Marycielo Solange Neptis Portalatino Munguia

Fabrizio Alejandro Pacheco Rocca

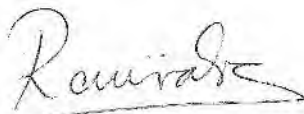
Isaac Schneider Gherson

Harold Tafur Hernandez

dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 2 %. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el 24/07/2023.
- He revisado con detalle dicho reporte y el trabajo de investigación, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima, 24 de julio de 2023.

Apellidos y nombres de la asesora: Cruz Valencia, Romina	
DNI: 40066275	Firma 
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-3467-5634	

RESUMEN

El presente proyecto busca contar una historia que gira en torno a las consecuencias de la culpa y sus efectos a largo plazo, explorando formas poco convencionales y menos habituales para exponerla y abordarla. Para esto, se optó por la selección de tópicos puntuales y útiles que sirvieran como ejes para guiar la narrativa de manera en que ninguno de estos elementos se sintiera débil o colocado por una conveniencia representativa, buscando siempre que estos se encuentren estrechamente entrelazados entre ellos mismos y con el propio guión del proyecto. Los procesos de escritura empleados para la elaboración del guión siguen la propuesta de Panizza Montanari (2018), entendiendo al producto audiovisual como algo más que la realización de una historia escrita en papel, dando pase a la creación del cortometraje mediante el apoyo de imágenes y sonidos que remiten a los tópicos principales del proyecto. Sobre esto giran los procesos de investigación y las referencias históricas que fueron asociadas en beneficio de la historia, las cuales se detallan dentro de este trabajo escrito. Con la conclusión de este proyecto, se han explorado algunos métodos menos usuales que comprenden al guión como una herramienta flexible a la disposición del realizador más que un proceso fijo, inamovible y necesario para la realización de un proyecto audiovisual. Las imágenes, los sonidos y las metáforas visuales pueden muchas veces devenir en los elementos indispensables para una narración más sutil y interesante, nutriendo a su vez no solo al producto final, sino también el proceso de su concepción y desarrollo.

ABSTRACT

This project seeks to tell a story that revolves around the consequences of guilt and its long-term effects, exploring unconventional and less common ways to expose and address this illness. For this, we opted for the selection of specific and useful topics that would serve as axes to guide the narrative process so that none of these elements felt weak or placed in order to fulfill a flat convenience for representation, always seeking that they are closely intertwined with each other and with the project's own script. The writing processes used for the elaboration of the script follow the proposal of Panizza Montanari (2018), understanding the audiovisual product as something more than the realization of a story written on paper, giving way to the creation of the short film through the support of images and sounds that refer to the main topics of the project. On this revolve the research processes and the historical references that were associated for the benefit of history, which are detailed within this written work. With the conclusion of this project, some less usual methods have been explored that understand the script as a flexible tool at the disposal of the filmmaker rather than a fixed one, immovable and necessary process for the realization of an audiovisual project. Images, sounds and visual metaphors can often become the indispensable elements for a more subtle and interesting narrative, nourishing in turn not only the final product, but also the process of its conception and development.

ÍNDICE

1.	Objetivo del proyecto.....	1
2.	Justificación.....	1
3.	Investigación.....	2
	3.1 Temas, conceptos, estilo, formato, etc.....	2
	3.2. Referencias audiovisuales.....	5
4.	Estrategia comunicacional: análisis e identificación de un público o audiencia.....	8
5.	Realización.....	8
	5.1. Ficha técnica.....	8
	5.1. Sinopsis del proyecto.....	9
	5.2. Desarrollo del guión.....	13
	5.2.1. Perfil del personaje.....	16
	5.2.2. Descripción del Universo.....	26
6.	Dirección general.....	27
7.	Producción.....	30
	7.1. Casting.....	30
	7.2. Locación.....	35
	7.3. Financiamiento.....	37
	7.4. Desglose de presupuesto.....	42
	7.5. Cronograma.....	45
	7.6. Plan de Rodaje.....	47
8.	Dirección de fotografía.....	80
	8.1. Iluminación.....	80

8.2. Composición.....	81
9. Dirección de arte.....	82
9.1. Personajes.....	82
9.2. Escenarios.....	83
9.3. Referencias.....	84
10. Edición.....	93
10.1. Proceso.....	93
11. Diseño sonoro.....	94
11.1. Ambiente.....	94
11.2. Efectos.....	96
11.3. Referencias.....	97
12. Sostenibilidad.....	99
12.1 Plan de distribución.....	99
13. Reflexiones finales.....	100
14. Referencias bibliográficas.....	101
15. Anexos.....	102
Anexo 1: Guión literario.....	102
Anexo 2: Material para Casting Aquiles.....	113
Anexo 3: Material para Casting Patroclo.....	117
Anexo 4: Conceptos Originales.....	122
Anexo 5: Tercera Versión de la Escaleta.....	123

1. OBJETIVO DE PROYECTO

El propósito de esta investigación se encuentra en la elaboración de una documentación exhaustiva sobre la información utilizada, los materiales empleados y las estrategias aplicadas para la realización del cortometraje “Memento Mori”, brindando una mirada interna sobre el proceso de materialización de una idea hacia un cortometraje. También, destacamos las partes clave del proceso, como el desarrollo del guión, las propuestas por área, la selección del casting, la planificación del rodaje, la grabación y el proceso de postproducción.

2. JUSTIFICACIÓN

“Memento Mori” es un cortometraje que encuentra su justificación en diferentes temas y motivos, invitando a la audiencia a reflexionar sobre la condición humana y sus luchas internas. El ser humano posee una naturaleza compleja y cambiante, sujeta a constantes transformaciones con el paso de los años y la relaciones que se crean en el proceso. Este proyecto pretende hacerle recordar al espectador sobre su propia naturaleza cambiante, la cual nunca debería verse encapsulada ni ensombrecida por características que se desprenden de ésta, como las emociones. O, dicho de forma más directa, la naturaleza humana no debería verse condicionada por el miedo y la culpa.

Para resaltar esta naturaleza, se ha recurrido a distintos tópicos que buscan transmitir, en su conjunto, las consecuencias de la soledad y la represión autoimpuesta bajo criterios personales. El primero de estos es la vejez. Nuestro protagonista, un adulto mayor retirado que vive aislado, fue pensado bajo el deseo de explorar una suerte de sensación de abandono, expuesta mediante un personaje que se impone a sí mismo la soledad al pensar que ya no queda nada para él en el mundo externo a su hogar. El objetivo de esto radica en dar a

conocer, tanto al espectador como a nosotros mismos, un aspecto de lo que son algunos de los años más solitarios para una persona mayor que no posee familia directa ni ningún tipo de contacto o conexión humana profunda.

El segundo tópico es la homosexualidad. Nuestro protagonista se concibió como un hombre homosexual que ha ocultado una parte de sí mismo al encontrarse dentro de un ambiente tan represivo como podría imaginarse que fueron las fuerzas armadas del Perú en los años 80 y noventa. Sobre esto se trabajó en el personaje, hasta cierta medida, la idea de la necesidad de ocultar parte de la identidad como producto del miedo a la discriminación y a ser uno mismo. Con esto se buscó establecer una relación estrecha del trasfondo del personaje con los motivos detrás de su accionar a partir de mostrar las consecuencias emocionales que se pueden producir al intentar ser alguien con el fin de encajar en un contexto.

El tercero es la culpa. Íntimamente ligada a la violencia, el autocastigo y la enfermedad mental en nuestro cortometraje, las cuales representan una carga para nuestro protagonista, producto de las acciones cometidas en un pasado que intenta olvidar pero al que se aferra subconscientemente. Mediante la representación de este tipo de prácticas cíclicas de culpa y autocastigo, se busca generar una reflexión en torno a su naturaleza, la fragilidad de la mente humana y su rol en el deterioro de la salud mental de las personas que la sufren.

3. INVESTIGACIÓN

3.1 TEMAS, CONCEPTOS, ESTILO, FORMATO, ETC

El motor principal del presente proyecto estaba destinado a centrarse en la asociación de la culpa como un fantasma ante los ojos del protagonista, dónde tal evento surgía como producto de la senilidad y una enfermedad mental que suele acompañar éste

solitario y duro proceso. Por lo cual, se inició el proceso de investigación con la indagación de la naturaleza de condiciones mentales afines que no sólo encajaran con el tipo de características se deseaban mostrar a través de esta culpa manifestada como un ente.

Esto fijó la atención casi de inmediato en las condiciones del alzheimer y la demencia senil. El alzheimer en particular demostró ser un elemento muy atractivo para la elaboración del guión en el proceso de indagación, poseyendo como síntoma característico más usual el de la pérdida de memoria, organizada en tres estados distintos dependiendo del estado de progreso en el que se encuentre la condición (Torres, 2017). No obstante, tanto la condición del alzheimer y la de la demencia senil poseyeron dos grandes impedimentos para poder incluirlas como guía para el proceso de escritura del guión.

El primero de estos fue que ambas enfermedades comprenden procesos de deterioro mental bastante complejos, representando esto un problema para la reproducción narrativa de estas condiciones, puesto que la visión de estas se reduciría a un aspecto netamente teórico y muy limitado, lo que podría haber devenido en inconvenientes al momento de trabajar alrededor de estos en las propuestas por áreas y el ensayo con los actores. Esto se podría haber solucionado en cierta medida si alguno de los miembros del equipo hubiera poseído un familiar o conocido con algún tipo de experiencia, personal o académica, con estas condiciones. De esto deviene el segundo problema para la inclusión de susodichas enfermedades mentales: ningún miembro del equipo poseía tales relaciones.

Esto llevó a dirigir la investigación bajo un nuevo enfoque que nos permitiera comprender una condición de una naturaleza más accesible para nuestro entendimiento dentro de los plazos establecidos a la par que se lograba mantener la visión sobre la naturaleza de la manifestación de la culpa en el ámbito narrativo. Es así como se llegó a la idea de la represión de recuerdos. Esta condición surge a partir de un trauma o un fuerte daño a nivel emocional, este genera que el cerebro impida el acceso consciente al recuerdo del evento en que se encuentra dicho trauma con el fin de protegerse del dolor causado por éste. No obstante, tal información no es eliminada de los recuerdos, sino que es bloqueada de manera inconsciente, dejando presente los efectos del trauma en la persona. Son estos recuerdos a los que no se pueden acceder los que configuran el centro de nuestro actuar inconsciente y lo que finalmente determina la manera en que respondemos a distintas situaciones. (Conoce por qué algunas personas reprimen sus recuerdos, 2019).

Si bien hay elementos más complejos que rastrean su origen hasta el mismo evento, esta condición presentó una buena oportunidad para moldear la conducta del protagonista, centrando su atención las acciones que realiza alrededor de los eventos que configuran los recuerdos al trauma que inicia su condición. Esto sirvió también como inspiración principal para la concepción de la idea de la elaboración de una actividad particular en el protagonista, que referencia su recuerdo “enterrado” de alguna forma. En base a esto, se pensó en la realización de alguna actividad asociada a la jardinería para representar el trauma que el mismo protagonista se esfuerza por ocultar o “enterrar” profundo dentro de su mente.

3.2. REFERENCIAS AUDIOVISUALES

La atmósfera predominante del proyecto está marcada por la presencia de un ambiente lúgubre, el cual debe lograr transmitir la sensación de monotonía, dualidad y tristeza. Tres conceptos primordiales que remiten al centro del proyecto, cada uno de los cuales se asocian a una característica particular del protagonista y a un recurso de la imagen en particular. La unión de dichos conceptos codificados mediante tres distintos elementos visuales (contraste, temperatura y color) permitieran construir en la imagen la atmósfera deseada.

A partir de esto, se buscaron referencias visuales directas que sirvieran de guía al acabado final que el video debía alcanzar. La selección tomó en cuenta que las características visuales de las referencias potenciales estuvieran en sintonía con un concepto específico de la narrativa a la que corresponden, las cuales debían, a su vez, ser acordes o similares a los conceptos propuestos en el presente proyecto. A continuación, se presentan las películas seleccionadas que fueron implementadas como referencias directas.

The Machinist - Brad Anderson (2004)



En cuanto a la fotografía la influencia de esta película en el cortometraje puede observarse en el uso de una temperatura de color fría y la desaturación que remiten al sentimiento de desasosiego que atraviesa el protagonista de ambas historias.

La llorona - Jayro Bustamante (2020)



La fotografía de esta película representa asimismo una influencia para nuestro cortometraje por su expertis en el manejo de la luz natural dentro de espacios cerrados, tal como se realizó en la puesta en escena de nuestro proyecto.

The lighthouse - Robert Eggers (2019)



Esta película significó un importante referente para nuestro proyecto no solo en cuanto a la tensión entre los personajes protagónicos sino por su uso en la fotografía de un alto contraste y una gran presencia de sombras en la imagen que transmitían esa tensión que se buscó replicar en nuestro cortometraje.

4. ESTRATEGIA COMUNICACIONAL: ANÁLISIS E IDENTIFICACIÓN DE UN PÚBLICO O AUDIENCIA

La historia propuesta dispone de varios elementos simbólicos, además de tener una gran presencia de subtexto que el espectador tiene que llenar a base de deducción o imaginación. Por ello, consideramos que nuestro cortometraje estaría dirigido a un público interesado en experiencias cinematográficas que despierten emociones y reflexiones profundas, con historias no lineales y mensajes subyacentes. De este modo, la audiencia puede estar comprendida de entre un amplio rango de edad, desde jóvenes adultos hasta personas de mayor edad. Además, creemos que el género, la raza o religión del espectador no es un factor de importancia para la comprensión de la historia y/o lo descarte de ser parte de la audiencia a la que se dirige este cortometraje. Sin embargo, sí creemos que el sector infantil no estaría dentro de nuestro público objetivo porque se les haría bastante difícil comprender la complejidad de la historia y por ende interpretarla; debido a que su capacidad de comprender el mundo todavía no está desarrollada.

5. REALIZACIÓN

5.1. FICHA TÉCNICA

Título de proyecto:	Memento Mori
Formato:	Video mp4 y Mov.

Duración:	17:50 min
Público objetivo:	16+
Medios de difusión:	Youtube / Vimeo
Presupuesto :	S/. 5,000

5.2. SINOPSIS DEL PROYECTO

La historia comienza con AQUILES (60), un militar retirado que vive solo y recluso en una quinta para huír de un pasado que ha olvidado pero que lo atormenta todos los días. Éste se encuentra en su sala, sentado en el suelo contra el sofá y observando un florero de cristal partido en el piso, acompañado de piedras rojas esparcidas junto a los vidrios y una flor de color rojo justo en el centro del impacto del objeto contra el suelo. Mientras mira la imagen, Aquiles lo olvida todo. A la mañana siguiente, Aquiles toma su desayuno al lado de los restos del florero, se prepara un té de frutos rojos y bebe. Se oye entonces un ave cantar en su patio interno. Aquiles sonrío, recoge las migajas de su pan esparcidas sobre la mesa en una bolsa y las esparce por una ventana que da al patio mientras observa al ave comerlas.

Más tarde ese día, Aquiles recoge con sus manos los restos del florero. Observa uno de los pedazos de vidrio antes de lanzarlo a una bolsa de basura a su costado. Repite el proceso con el resto. Levanta la flor roja y la mira antes de lanzarla a la bolsa de basura. Culmina metiendo la tierra y las piedras rojas con sus manos en la bolsa y la bota en la basura de la cocina. Aquiles se apoya en una mesa cercana y se prepara más té. Se oye entonces la puerta de la sección de al lado abrirse, La Vecina (27) llama el nombre de “Tisi”. Se oyen pasos aproximarse. Aquiles se acerca a la ventana que da al exterior y espía a través de la cortina. Se oye la voz de El Flaco (28) preguntarle a

La Vecina a quién busca. Ésta responde que Tisífone se ha vuelto a perder y El Flaco le responde que ya volverá. Aquiles observa a ambos entrar a la sección de La Vecina cuando empieza a escucharse el llanto de un gato.

Aquiles despierta en su cama, de noche, enciende la luz. Se oye a un gato llorar en su techo. Aquiles se levanta y baja a la cocina. Se apoya contra la mesa y se prepara un té de frutos rojos. Lo bebe y se mancha el polo. Aquiles hace un gemido de dolor, mira la mancha roja sobre su pecho y regresa a su cuarto. Se cambia el polo y se sienta en la cama. Se escuchan gemidos desde el otro lado del muro. Aquiles voltea y se acerca, pegando la oreja a la pared. Se oye a los vecinos gemir con más intensidad. Aquiles baja al baño, se mira frente al espejo con una expresión vacía y se moja la cara. Suspira.

A la mañana siguiente, Aquiles toma desayuno en la sala. Recoge los restos de su pan sobre la mesa en una bolsa y se dispone a esparcirlos por la ventana que da al patio interno. Mira a través del cristal, pero no encuentra al ave, guarda entonces la bolsa y se fija en un estante con macetas al lado de la ventana. Más tarde, Aquiles se encuentra sentado en su mesa con un florero de vidrio vacío frente a él. Toma una bolsa con tierra a su lado y la vierte hasta llenar la mitad del recipiente. Toma entonces una flor blanca del otro lado de la mesa, la huele y la coloca con cuidado en el florero. Sonríe y coloca más tierra en el interior. Se oye entonces el canto de un ave en el exterior. Aquiles se dirige a la mampara mientras saca la bolsa con migajas y sale al patio exterior.

Aquiles se detiene frente al pasto del patio, encontrando un par de plumas ensangrentadas sobre el césped. Aquiles las recoge, las observa y regresa al interior de la casa. En la cocina, Aquiles se para frente a la ventana que da al exterior, se oye a los vecinos salir de su sección pasar frente a la ventana. Aquiles los observa con las plumas en su mano y vuelve a la sala. Entierra las plumas con cuidado bajo la tierra del florero y cubre la superficie con piedras blancas. Aquiles suspira y lleva el florero con cuidado al estante, colocándolo en un espacio en medio del resto de las macetas. Escuchó entonces el sonido de un ave venir del patio interno. Aquiles sube la mirada y mueve la cortina, encontrando la mano de PATROCLO (28) apoyada contra el cristal. Aquiles se echa para atrás. Patroclo le pregunta si puede ayudarlo.

Más tarde, Patroclo se encuentra sentado en un sillón en la sala. Aquiles llega con un kit improvisado de primeros auxilios y se sienta en una silla frente a Patroclo. Aquiles intenta decirle que necesita ver la herida pero Patroclo lo interrumpe subiéndose el polo en medio de la oración. Aquiles la examina y dice que va a tener que cocerla, procediendo entonces a atender la herida de Patroclo. En el proceso, Aquiles le pregunta cómo se ha hecho esa herida, a lo que Patroclo responde que fue un compañero de brigada. Aquiles se detiene y pregunta si fue un amigo suyo, Patroclo asiente. Aquiles continúa atendiendo la herida. Patroclo voltea a ver el estante de macetas y le pregunta Aquiles si él mismo las hace, Aquiles asiente. Patroclo le dice que son muy bonitas, Aquiles sonrío y termina de cocer. Se escucha la puerta de la sección de La Vecina abrirse. Ambos voltean a ver la puerta que da al Exterior.

Aquiles mira a Patroclo y éste le dice que no quiere volver allí afuera. Aquiles le pregunta por qué su amigo quiere matarlo y Patroclo le responde que porque es un

cobarde y se lo dijo en su cara. Aquiles observa a Patroclo unos instantes, se levanta y se dirige al estante de macetas diciendo que su amigo está mal de la cabeza. Patroclo le pregunta si puede decir eso otra vez. Aquiles recoge la tierra esparcida sobre el estante. Patroclo le pregunta por qué las hace y Aquiles responde que solo las hace. Patroclo se levanta y empieza a caminar hacia Aquiles, diciéndoles que, a veces, cuando se siente solo hace cosas para no sentirse así. Aquiles le dice que él no se siente solo.

Patroclo se para al lado de Aquiles y le pregunta por qué sigue en ese lugar. Aquiles responde que porque le gusta estar ahí. Patroclo le dice que no lo parece. Aquiles voltea y le pregunta qué está haciendo en su hogar. Patroclo no responde y Aquiles le insiste. Patroclo entonces responde que en realidad Aquiles no quiere saber eso y le pregunta cuántas veces más planea enterrarla. Aquiles le pregunta qué sabe sobre él. Patroclo acaricia su mentón y le dice que sabe que tiene miedo y que es por ese miedo por lo que sigue en ese lugar, se aleja y dice que todo lo que necesita saber está dentro del florero que acababa de hacer.

Aquiles mete la mano en la tierra y saca de ella una daga, la observa y apuñala a Aquiles con ella. Patroclo gime de dolor y le dice que nada ha cambiado. Aquiles llora y le pide que lo perdone. Patroclo acaricia su cabeza y le dice que no es su perdón el que está buscando. Patroclo se inclina para atrás, cae y se oye un florero partirse en pedazos. Aquiles observa los pedazos de cristal, las piedras rojas y la flor roja sobre el suelo. Camina hacia el sofá y se sienta en el suelo. Mientras mira la imagen, lo olvida todo.

5.3. DESARROLLO DEL GUIÓN

La visión pensada para dirigir este proyecto sufrió múltiples a lo largo de los cuatro meses que tomó producir el corto en su totalidad, cinco meses si contamos el trabajo realizado en, por lo menos, tres semanas antes del inicio del ciclo regular 2023-1. En ese momento, los integrantes del grupo estaban en la búsqueda de una historia que resultara atractiva para todos, considerando que este configura nuestro último trabajo de realización audiovisual en la rama de cursos obligatorios, y con el cual la gran mayoría de los involucrados se encontrarían egresando de facultad al final del curso.

Con esto en mente, se propuso una serie de ideas para posibles storylines, proporcionados en misma medida por cada uno de los integrantes. Entre las distintas propuestas, se rescató una particular que apuntaba a la exploración de la humanidad mediante la existencia de una especie de seres sobrenaturales que existía en el mundo con la única finalidad de juzgar a los seres humanos por sus pecados. La condición para estos seres, sería, en ese momento, que la gravedad de tal pecado fuera lo suficientemente seria como hacer que dichos seres enfoquen su atención en una persona en particular por encima del resto de seres humanos. Esta idea fue de agrado para la mayoría de integrantes reunidos hasta ese momento y con el que los próximos en ser integrados en las dos semanas posteriores antes del inicio de clases también estarían de acuerdo.

Con esto en mente, el grupo elaboró una nueva serie de premisas que se ajustan al parámetro establecido por el storyline, culminando así con la idea de un anciano huraño y solitario que una noche recibe la visita de un extraño que le pide refugio, jurando que va a ser asesinado. La idea culminaba con el anciano recordando que el

extraño en su casa era una persona de su pasado, cuya muerte había sido responsabilidad suya, para luego entregarse a la policía para confesar su crimen. La idea fue aceptada para ser tratada como historia fija durante el ciclo una semana antes del inicio de clases.

Una vez dejada la historia en claro y con los cargos repartidos se dio inicio a fijar una visión. Por consenso del grupo, ya previamente se había establecido que la historia pretendía girar en torno a dos temas centrales: la expiación y el castigo. Junto a estos se vinculaba la idea de la presencia de una injusticia que de alguna manera desencadenaba la serie de eventos tendrían lugar en el desarrollo (Véase el anexo 4). Además, se agregaron ciertos tópicos adicionales para apoyar en los temas centrales en caso fuera posible incluirlos de alguna manera, muchos de estos no sobrevivieron el proceso de escritura de guión.

Con todas estas herramientas, se procedió a dar un contexto a la premisa. Desde un comienzo se pensó que la posición del protagonista debía de estar vinculada a una figura o cargo de autoridad en nuestro país, como un policía o un militar retirado. A medida que avanzaba la trama, gradualmente la visión fue cerrándose sobre el contexto militar, donde se cumple la presencia de un ambiente estricto que podía ser útil para la etapa de elaboración de un trasfondo para los personajes, así como también evitaba posibles problemas de verosimilitud la vestimenta del personaje de Patroclo.

Luego de esto, se comenzaron los procesos de escritura de guión. La historia se reescribió múltiples veces, viéndose afectada tanto en su forma de narrar los eventos a un tipo de público particular como en la manera de abordar las acciones de los

personajes. En un inicio se optó por un lenguaje más orientado al público, haciendo de corto un proyecto orientado al cine comercial. Esta fue una visión que fue cambiando a medida que los efectos del mundo externo iban haciéndose más sutiles para alterar al personaje de Aquiles (Véase el anexo 5).

En ese momento, la historia pretendía mostrar de manera evidente los elementos que atacaban la paz del protagonista, dando uso a los sonidos de animales en el exterior, los vecinos y visiones y sueños que personaje momentos donde aparentemente éste estaba despierto. Igual que muchas de las ideas de la etapa anterior al inicio del curso, muchos de estos elementos fueron abandonados para favorecer una historia más sutil que permitiera al espectador observar los eventos que, de alguna manera, resultan extraños en un mundo ordinario, llamando la atención del observador y provocando que intente desarrollar una explicación o lectura de la historia que presencia.

Para conseguir esto, se dio uso de algunos fundamentos propuestos en el texto de Panizza Montanari (2018, p. 127-128), donde nos dedica una sección para hablar sobre la relación que otros cineastas tienen con respecto al guión y sus modelos de construcción de proyectos audiovisuales. De esto se aprendió que no necesariamente se requiere siempre de un guión estricto a seguir para dictaminar el curso de la película. Hasta muy recientemente, la forma personal del director para trabajar requería de un orden que ayudara a moldear el tipo de tono que la historia iba a adquirir. Esto es algo que no se ha visto afectado durante todo el proceso de producción.

No obstante, gracias al texto de Panizza, muchas veces el guión, con el cual se tuvo muchos problemas para hilar la historia de una manera coherente, se vio beneficiado

por el apoyo de imágenes mentales que sirvieron, en un comienzo, para verse incluidas como formas de inspiración para continuar la redacción, viéndose después traídas como parte esencial de la historia y unificar los eventos que afectan al personaje de Aquiles. El método se encontró dentro del mismo texto de Panizza, bajo su idea de vinculación de elementos que rondan la idea principal sobre lo que gira la historia, y muchas veces, cuando el guión terminaba en un rincón sin salida, regresar al concepto original y las imágenes vinculadas a este, permitieron la inclusión de nuevas imágenes, o sonidos en algunas ocasiones, para terminar de hilar la historia.

5.3.1. PERFIL DEL PERSONAJE

AQUILES

Perfil físico:

- Edad: 63 años
- Altura: 1.65-1.70
- Contextura: Delgado

Perfil psicológico:

- Serio
- Callado
- Conforme
- Retraído
- Rutinario
- Le teme al cambio

Perfil narrativo:

Aquiles creció en una familia amorosa pero muy estricta, donde desde muy temprana edad el pequeño se dio cuenta que su padre era un hombre difícil de complacer. Fue criado bajo la mirada constante de su progenitor, un reconocido miembro de la milicia del Perú, condecorado con el rango de Coronel, que se vio obligado a retirarse con honores poco antes de ascender a General de Brigada. Aquiles aprendió a fijarse en los detalles de cualquier actividad que desempeñara: desde sus labores académicas hasta los deportes y actividades extracurriculares que su padre decidía que debía llevar, esforzándose durante su infancia y adolescencia para alcanzar el ideal que su padre esperaba de él.

Una vez culminada la educación secundaria, Aquiles se enlistó en el ejército del Perú, admitido gratamente por la referencia que imponía la figura de su padre en la milicia. Sus superiores rápidamente expresaron la gran expectativa que tenían sobre Aquiles. Para sus 25 años las expectativas depositadas en él con base a la trayectoria de su padre comenzaban a transformarse en buenas referencias para el joven frente a los ojos de sus superiores, sobre todo por su buena conducta y capacidad para acatar y ejecutar las órdenes. Entre los otros cadetes, sobre todo su círculo más cercano, se hacía popular el chisme de que algún día alcanzaría el cargo que su padre no pudo por una severa lesión en la rodilla en una vergonzosa práctica de tiro.

No obstante, ese no era el único chisme rondando alrededor del joven Aquiles entre los cadetes. En los baños se esparcía el rumor de que Aquiles pasaba más tiempo en las duchas que el resto de sus compañeros, donde algunas malas lenguas juraban atrapar al recluta en una mirada fugaz de reojo mientras los otros cadetes se vestían. No pasó mucho hasta que empezó a correrse la voz de que Aquiles, a sus 26 años de edad, continuaba siendo virgen. El cúmulo de historias que rondaban al recluta finalmente alcanzó los oídos de su padre, quien

desde ese momento comenzó a ejercer una mirada más fija sobre su hijo, a través de su influencia y viejas amistades en la milicia, se encargó de que Aquiles fuera vigilado en cada acción del día, a la par que se suprimieron los rumores entre los cadetes con severos castigos. Con el pasar de los meses, las historias finalmente parecían haber cesado durante las charlas en el comedor, los corredores y las sesiones de entrenamiento, reducidas a susurros en el dormitorio cuando los superiores no se encontraban cerca para callarlas. Un año más tarde, 1987, Aquiles había sido seleccionado junto a otro grupo de cadetes bien referenciados, provenientes de otras provincias, para formar parte de una brigada que sería llevada a Ayacucho para controlar los ataques producidos por la secta terrorista conocida como Sendero Luminoso. Poco antes de salir para allá, Aquiles conoció a otro cadete llamado Patroclo, un joven optimista con el que entablaría rápidamente una fuerte amistad.

Una vez allá, Aquiles es testigo, algunas veces casi una víctima, de los brutales ataques cometidos por el grupo terrorista, muchas veces resultando en graves situaciones para algunos de sus compañeros de brigada. No todo fue siempre malo, muchas veces Aquiles se vio disfrutando con sus compañeros de brigada y sus superiores de gratos momentos a la hora del almuerzo en los que la guarnición bailaba o cantaba las canciones que les recordaban sus a sus familiares y hogares. Aunque para Aquiles, los recuerdos de casa no eran tan simples. Debido a esto, encontró en Patroclo un igual, pues, al provenir de un linaje de militares condecorados, buscaba demostrar su valía en el ejército por sus propios méritos. Algo con lo que Aquiles mismo se identificó.

Aquiles y Patroclo comenzaron a pasar más tiempo juntos. Los encuentros casuales que se daban en las guardias nocturnas y las comidas diarias comenzaron a darse más frecuentemente en sus ratos libres, algunas veces apartándose del resto. Los rumores

comenzaron a resonar entre los miembros de la brigada no mucho después. Tras varios meses de ataques de Sendero en la localidad, los supervisores ya habían agotado su paciencia con los pobladores, personas reacias a hablar y de las que se rumoraba entre los altos cargos que estaban ocultando conscientemente a jóvenes partícipes de los actos terroristas. Los cadetes de la brigada para ese momento ya habían presenciado más de una vez un ataque que puso en riesgo sus vidas, no se mostraron reacios a la idea de presionar a los pobladores para encontrar la verdad detrás de los responsables de los ataques. Grande fue su sorpresa cuando descubrieron de qué eran capaces los capitanes y tenientes con tal de obtener la información que buscaban.

Aquiles fue parte de actos de los que nunca se habría visto a sí mismo siendo parte en su mente en sus años de entrenamiento. No obstante, él era bien conocido por nunca desobedecer una orden. Patroclo, por otra parte, no se mostró tan dócil. Muchas veces fue castigado con bajas raciones de comida, o ninguna en absoluto, guardias nocturnas seguidas sin posibilidad de descanso y una mayor presión por parte de los superiores ante su clara negatividad para acatar las órdenes. Muchas veces, en medio de una llamada de atención, Patroclo volvería a mirar de reojo a Aquiles, quien se limitaba a seguir mirando al frente, callado.

Una noche, las cosas finalmente se salieron de control cuando la brigada recibió información sobre los nombres de posibles pobladores que simpatizaban con los senderistas. El rumor fue suficiente para el capitán a cargo para ordenar que todos fueran sacados de sus casas y llevados a un camino apartado y lejos de la localidad. Aquiles acató la orden, Patroclo se rehusó. Las cosas no pintaban bien para el cadete rebelde. Esa misma noche, de vuelta en la

localidad, la brigada tuvo que suprimir a los pocos pobladores que se manifestaban en contra de los militares en el pueblo.

No obstante, Aquiles y Patroclo se separaron del grupo en medio de la revuelta. Patroclo le preguntó cómo podía seguir de acuerdo con lo que estaban haciendo, con lo que todos parecían estar de acuerdo. Aquiles respondió que esa era la orden. Los esfuerzos de Patroclo por intentar convencer a Aquiles de desobedecer fueron en vano, pues éste no paraba de traer la presencia de su padre a la discusión. Patroclo entonces le preguntó cuánto tiempo pensaba seguir teniendo miedo de lo que los demás pensarán de él. Aquiles no tomó bien la indirecta y le respondió que si quería hablar, lo iba a tener que hacer solo. Acto seguido, tomó su rifle y se unió a sus compañeros en medio de la supresión de la revuelta, dejando a Patroclo solo en la calle.

Los senderistas fueron encontrados poco después, con los cuales la brigada lidió casi inmediatamente. Si algún poblador preguntaba, todos los presuntos terroristas y simpatizantes fueron llevados a Lima para ser juzgados. Nadie se manifestó. En el poco tiempo que la brigada permaneció en la localidad antes de irse, nadie preguntó lo que pasó con el único cadete desaparecido en medio de la revuelta. Aquiles regresó a Lima intentando no pensar en ese terreno baldío en medio de la nada ni en la persona con el saco de lona que juraría que lo miraba a través de la tela, limitándose a mirar al frente.

A medida que crecía, Aquiles fue escalando cargos, acumulando méritos a la par que subía de rango. No obstante, ya para finales de sus cincuenta años, se retiró de la fuerza de forma abrupta cuando estaba a punto de obtener el rango de General de Brigada, ante la sorpresa de todos sus compañeros. Para finales del 2019, toda la brigada llevada a Ayacucho en 1985

decidió reunirse para conmemorar juntos sus años de gloria en la fuerza. La cita se dio justo después del velorio de la madre de Patroclo, ocasión a la que todos los miembros de la brigada fueron invitados. Todos bebieron juntos y celebraron en memoria del retraído chico del que casi nadie sabía. Nadie excepto el único miembro que no se presentó. Ninguno supo lo que fue de Aquiles luego de que lo invitaran presencialmente al encuentro, ni habían recibido contestación alguna que no se presentaría. Nadie supo nada de él hasta que lo visitaron en su quinta y lo encontraron.

PATROCLO

Perfil físico:

- Edad: 28 años
- Altura: 1.75-1.80
- Contextura: Robusto

Perfil psicológico:

- Optimista
- Introvertido
- Flemático
- Reservado
- Dinámico
- Necio
- No le gusta que las cosas permanezcan estáticas

Perfil narrativo

Patroclo tuvo una infancia bastante feliz a pesar de la clara ausencia de su padre, quien no pasaba mucho tiempo en casa, teniendo que ir a provincia constantemente como parte de su

deber como cadete, esto hizo que el pequeño atesorara los pocos ratos que podía pasar con él. A pesar de los problemas económicos provocados por un embarazo joven, sus dos padres intentaron asegurarse siempre de que a Patroclo nunca le falte nada.

El resto de su infancia y adolescencia, Patroclo pasó la mayor parte del tiempo intentando sacar lo más que podía de sus estudios, determinado a encontrar una profesión que le permitiera ayudar a su familia en su situación económica. Muchas veces aceptó trabajos simples en su barrio durante las tardes, algunas veces haciendo recados para sus vecinos y otras ayudando a los comerciantes locales como asistente en sus puestos del mercado.

Una vez que terminó sus estudios en el colegio comenzó a tomar trabajos más serios en su localidad para ahorrar el suficiente dinero para llevar estudios más avanzados en la capital. Para ese entonces su padre había logrado subir considerablemente de rango, alcanzando el cargo de teniente y su condición económica era notoriamente mejor. No obstante, Patroclo estaba empeñado en conseguir sus estudios con su propio esfuerzo, aunque finalmente cediendo a aceptar algunos aportes de sus padres para terminar de salir adelante.

Tres años más tarde, en 1980, las cosas tomarían otro rumbo. Una mañana el padre de Patroclo se enteró a través del periódico que recientemente hubo un ataque en una provincia cercana un día antes de un proceso de elección. Un partido comunista se adjudicaba la obra del ataque y declaraba el inicio de una guerra de guerrillas. Patroclo y su madre escuchaban con atención a su padre mientras leía la noticia, pero este les aseguró que no tenían nada de qué preocuparse.

No mucho después, el padre de Patroclo fue llamado a Ayacucho para dirigir a la brigada que se encargaría de controlar la situación. Para ese momento, la madre de Patroclo había seguido tan de cerca como pudo la situación con el movimiento terrorista, intentando convencer a su marido de no irse. Sus intentos fueron en vano, el padre de Patroclo se despidió de su esposa y su hijo temprano una mañana, asegurando que no tardaría en regresar. Patroclo vio siempre en su padre un ejemplo de valentía, a un hombre que los sacó a él y a su madre adelante con base a su esfuerzo, y ese día le habría gustado que su padre tuviera miedo. Su padre no volvió de Ayacucho.

Después de todas las ceremonias, Patroclo, quien aún no había decidido qué estudiar, había encontrado qué quería hacer con el resto de sus días. Su madre le imploró que no siguiera los pasos de su padre, pero Patroclo objetó que tenía que vivir a la altura del hombre que su él había sido, unos meses después ya había sido admitido en el ejército. Patroclo entonces comenzó sus entrenamientos con un único objetivo en la mente, cosa que lo mantuvo despierto hasta altas horas de la noche frente a las hojas de sus manuales y temprano en las mañanas listo para el entrenamiento.

Cinco años después, en 1987, lo había logrado. Su nombre fue recomendado por su superior para formar parte de una brigada que sería llevada a Ayacucho ese mismo año para controlar a los insurgentes, quienes parecían ganar número y fuerza con el paso del tiempo. No obstante, entre los oficiales al mando corría la voz sobre la actitud del muchacho. Patroclo había tenido problemas con el supervisor de turno al mando en prácticas anteriormente debido a su fuerte convicción por resolver los problemas a su modo, muchas veces alegando que no siempre las instrucciones estaban en lo correcto. Esto representó un problema para aprobar su inclusión en la brigada, sumado a algunas cuantas peleas que el joven había

acumulado con algunos otros cadetes, conflictos que fueron iniciados por rumores entre los reclutas en los baños.

A pesar de su cuestionable reputación, el joven había logrado la suficiente habilidad en el campo como para darle un pase bajo observaciones para ir a la capital y unirse al resto de la guarnición. En los pocos días que pasaron antes de salir hacia Lima, Patroclo le prometió a su desconsolada madre que volvería y quizá podría retomar la idea de alcanzar su educación superior, pero antes de eso, tenía que terminar el trabajo de su padre. Unos días después, Patroclo salió rumbo a Lima con los otros cadetes aprobados.

Ya una vez en Ayacucho, Patroclo se dispuso a cumplir con los deberes que se esperaban de él. Desde un comienzo pudo sentir las miradas de los pobladores, muchas intentaba mirarlos fijamente para entender lo que pensaban, pero pocas fueron las veces que pudo sacar algo más allá de las miradas de odio y miedo. Patroclo no lo entendió en ese momento, cómo la gente no estaba alegre de verlos llegar. Poco después iniciaron los ataques.

Las pocas veces que Patroclo tenía un descanso, le gustaba observar a sus compañeros divertirse en los horarios de comida, viéndolos bailar canciones con letras extrañas y algunas veces cantando con ellos. En medio del jugueteo, de vez en cuando cruzaba miradas con un joven recluta de su edad que había conocido en su corta estancia en Lima, una de las pocas personas con las que realmente se llevaba medianamente bien. Una noche en medio de la guardia, ambos finalmente hicieron patrulla juntos. Patroclo encontró a alguien que sentía una gran presión por demostrar ser algo más allá de la sombra de un padre popularmente enaltecido en las fuerzas armadas, fue entonces cuando decidió hablar de su propia historia y sobre lo que estaba esperando lograr de su tiempo en Ayacucho.

Desde entonces ambos empezaron a pasar más tiempo juntos en sus horas libres, simplemente hablando de lo que planeaban hacer cuando terminaran su deber y regresaran a Lima. Para ese entonces, Patroclo había comenzado a dudar de lo que estaban haciendo en ese poblado. Muchas veces se vio siendo parte de actos que no consideraba que fueran del todo correctos, la gran parte de ellas se originaron bajo las órdenes de sus oficiales. Patroclo podía soportar las largas jornadas de guardia nocturna sin dormir, podía soportar el hambre y las reprimendas públicas de los oficiales al mando. Pero algo de nunca encontrar la mirada de Aquiles durante esos momentos lo hizo sentir solo.

Cuando las cosas escalaron una noche en la que sus superiores ordenaron llevar a un grupo de presuntos simpatizantes senderistas a un terreno apartado, se negó rotundamente a obedecer. Recordaba en sus escasos y cortos sueños la imagen de su padre, el hombre al que aspiraba convertirse algún día. Esa imagen no era para nada igual a la de los hombres que tenía delante en ese momento. Mucho menos, la de Aquiles, quien ni parecía haber parpadeado cuando dieron la orden. Antes de que su superior le pudiera dar otro escarmiento, recibieron la noticia que en el pueblo los terroristas estaban atacando.

Una vez de vuelta, Patroclo apartó a Aquiles del resto de la brigada, dispuesto a hacerlo entrar en razón. Pero Aquiles no parecía estar dispuesto a ayudarlo, cada vez que Patroclo objetaba que el grupo se había convertido en algo que no debería, Aquiles le respondía que tenían un deber más importante que cumplir y personas que impresionar. Patroclo no dio crédito a la manera con la que Aquiles había decidido actuar y lo llamó por lo que realmente era. Aquiles le dijo entonces que a partir de ese momento estaba solo y se unió a sus compañeros de brigada en la supresión de la revuelta.

Patroclo se quedó allí sentado, escuchando los disparos y los gritos de la gente. Se unió a él entonces uno de los oficiales, quien se sentó a su lado durante un rato. Patroclo se quedó en silencio mientras el oficial observaba sobre su cabeza la calle desierta. El oficial entonces le dijo que él había conocido a su padre, Patroclo comenzó a escuchar con atención las historias que el oficial comentó al respecto sobre su progenitor. Patroclo podría haber reconocido al hombre sin saber el nombre por solo la forma en la que el superior se expresaba de él: su forma de hablar, de actuar, de anteponer siempre lo que cree que está bien por encima de la norma. El oficial le dijo a Patroclo que había mucho de su padre en él. Patroclo dudó de si el oficial hablaba en serio, a lo cual éste respondió que sí y que ese era el problema, pues ser ese tipo de hombre en un lugar con Ayacucho tiene un precio.

5.2.2. DESCRIPCIÓN DEL UNIVERSO

La historia tiene lugar en la sección de la quinta en la que Aquiles vivió en su vejez. En este lugar, el tiempo no transcurre de manera lineal, sino que es cíclica y atemporal, implicando que puede ocurrir en cualquier momento del tiempo. No obstante, posee elementos del momento en el que Aquiles terminó con su vida, ubicándola visualmente a finales de la década del 2010. En este sentido, Aquiles se encuentra atascado en una especie de limbo o purgatorio, incluso pudiendo interpretarse como infierno. En este lugar, nada existe en realidad más que el espacio en el que Aquiles ha decidido encerrarse y aislarse del resto del mundo. Las acciones que él realiza tienden a repetirse constantemente, reiterando la naturaleza cíclica del universo.

Aquí, Aquiles revive una y otra vez algunos de los elementos que lo trajeron allí, donde el origen puede rastrearse a la muerte de Patroclo con sus propias manos, lo que reinicia el ciclo eternamente y haciendo que Aquiles olvide su error solo para volverlo a cometer. Igualmente, este lugar le impide descansar a Aquiles, perturbando de alguna manera cualquier momento en el que Aquiles experimente una suerte de paz, pues este es un elemento que el personaje aún no ha alcanzado. El espacio, además, posee algunas referencias a la mitología griega, empezando por el nombre de los personajes y el nombre del gato de La Vecina, Tisífone, una erinia o furia griega que castigaba los homicidios (POP).

Este mundo solo existe porque Aquiles ha decidido, algún nivel dentro de su subconsciente, que merece estar ahí. Aquiles busca un perdón propio que nunca va a alcanzar porque él mismo es incapaz de perdonarse. Mientras esto pase, el mundo continuará existiendo. La única forma en la que el protagonista sería capaz de escapar de este lugar, sería rompiendo el ciclo con Patroclo, dándose cuenta de su error y eligiendo seguir adelante. En otras palabras, Aquiles termina siendo prisionero de su propio miedo al cambio de las cosas, ignorando el consejo de la única persona que puede ayudarlo a salir de ahí.

6. DIRECCIÓN GENERAL

La propuesta pretendía vincular las referencias del ámbito psicológico del personaje, propuestas desde el guión, con elementos del mundo que puedan ser reconocibles a la vista y asociables de alguna forma con el evento que llevó al personaje de Aquiles al lugar donde se encuentra atrapado. Con esto en mente, la trama empezó a verse salpicada de ciertas referencias al mundo del purgatorio. Originalmente, se pensó que las visiones que atormentaban a Aquiles eran producto de una enfermedad mental avanzada, producto de la

vez, como podrían haber sido la esquizofrenia o la demencia senil. Más adelante se optó por dejar de lado la idea de una enfermedad mental concreta y se optó por la presencia de un recuerdo reprimido, los cuales configuran el centro del accionar del ser humano.

En determinado momento, se regresó a la idea del castigo impuesto al personaje que se había planteado al inicio de la concepción de la premisa. Esto llevó a pensar en la posibilidad de que Aquiles está cumpliendo una penitencia en un plano no tangible, vinculando esta idea al evento, o pecado, que el protagonista es incapaz de recordar, pero que muy en el fondo condiciona su manera de actuar. A su vez, esto se asoció con una perspectiva más psicológica dentro de la narrativa, donde Aquiles repite las mismas acciones una y otra vez a lo largo del corto, reiterando el tiempo cíclico e interminable. Se tomó entonces como referencia la concepción del infierno vista en la serie de Lucifer (Kapinos, T. et. al., 2016-2021), donde los humanos eran enviados a un infierno personal creado para ellos cuando cometen un acto que les lleva a sentir una gran culpa, haciéndolos a ellos mismos, de cierto modo, en sus propios carceleros.

Esta idea se implementó para Aquiles, poco claro se ha decidido dejar al espectador la naturaleza del mundo en el que se encuentra, uno puede decidir creer el tipo de situación en la que éste se encuentra: un bucle temporal, el infierno o un purgatorio. La visión creada para dar sentido a los eventos que ocurren allí, desde la dirección general, establece que Aquiles se encuentra en un purgatorio donde él mismo se mantiene, creyendo muy dentro de él que merece sufrir por su error hacia Patroclo, y del cuál únicamente el mismo Aquiles puede sacarse.

La relación de los nombres de Aquiles y Patroclo configura una referencia a la epopeya griega de Homero. En esta historia se obviado absolutamente la mención del nombre de los personajes hasta la llegada de los nombres de los actores en los créditos finales, de tal modo que este factor no condicione la visión del espectador a asociar a ambos personajes en una relación homosexual. La visión pretende establecer una suerte de “jugueteo” entre la relación de los personajes, dejando poco claro la verdadera situación entre estos. Con esto se pretendía establecer el tono de las interacciones de ambos personajes, dando lugar a la discusión sobre la verdad detrás de la historia que los comparten en este universo.

El personaje de Patroclo también sufrió constantes cambios a través del proceso de escritura, pasando de ser el producto de la culpa reprimida en una mente atormentada a un vestigio de la persona que Aquiles conoció en su juventud. Durante las primeras semanas, Patroclo se desprendía mucho del personaje de Aquiles. Tanto que la mentalidad para desarrollarlo consistía en establecer los diálogos del mismo Aquiles ocultos en el subtexto como líneas de respuesta del personaje de Patroclo antes las preguntas que el protagonista tenía de él (véase el anexo 5). Dicho de otra forma, Patroclo no era más que el mismo Aquiles hablando consigo mismo, obligándose a recordar y aceptar la culpa. Con el avance de la escritura, pronto esta visión del personaje se volvió obsoleta y poco interesante, lo que se llevó a intentar a vincular al personaje con el tema central del castigo. Patroclo fue asociado entonces con la visión del personaje de Pyramid Head o Cabeza de Pirámide (Tsubomaya, 2001), un ser sobrenatural creado a partir de la mente atormentada de James Sunderland, un hombre que, presa de la locura y la presión, mata a su esposa tras un largo período de enfermedad y luego culmina olvidando su acto.

El protagonista de éste videojuego siente muy en el fondo que merece ser castigado, lo que termina sucediendo cuando llega al pueblo maldito de Silent Hill, donde su culpa, su deseo inconsciente de escarmiento y su represión sexual se materializan en el personaje de Pyramid Head, un ente sobrenatural que obliga a James enfrentar su pasado. Esta visión de la culpa empapó la naturaleza del personaje de Patroclo en su concepción hasta el ensayo con los actores, donde Patroclo pasó de ser una sombra del mismo personaje de Aquiles a una especie de remanente de la persona que el protagonista alguna vez conoció, el cual se encuentra atrapado junto a Aquiles en ese purgatorio. Sin embargo, a diferencia del Aquiles, Patroclo es consciente de la razón por la que ambos se encuentran en ese lugar, intentando siempre hallar la manera de hacer que Aquiles recuerde y rompa el ciclo de tortura que él mismo se impone, pero siempre fracasando.

7. PRODUCCIÓN

7.1. CASTING

Para el proceso de selección de actores, nos encargamos de realizar la búsqueda de nuestros actores principales, Aquiles y Patroclo. El proceso de casting que utilizamos constó de tres fases: búsqueda, videocasting y casting presencial. Se optó por hacerlo de esta manera porque queríamos asegurarnos de encontrar los actores idóneos que reflejaran de manera fiel la propuesta de personajes planteada.

Para ello, se establecieron una serie de criterios clave antes de la búsqueda. En primer lugar, buscamos actores profesionales con experiencia previa. El actor que interpretara a Aquiles debía aparentar tener entre 55 y 70 años, mientras que el actor para el papel de Patroclo debía

aparentar tener entre 30 y 35 años. En segundo lugar, considerando las fechas de rodaje establecidas por la facultad y elegidas por nosotros, requerimos que los actores estuvieran disponibles del 06 al 09 de junio. Por último, desde el inicio del proceso se estableció una remuneración de S/1,600 para el personaje de Aquiles y S/1,200 para el personaje de Patroclo. (AXENOS 2 Y 3)

Es así que con estos criterios previamente establecidos, se dio inicio al proceso de casting, llevando a cabo las tres fases mencionadas con anterioridad.

Fase 1: Búsqueda

Para la primera fase de búsqueda, se diseñaron dos afiches de CASTING para cada uno de los personajes. Detallando en cada uno los requerimientos previamente mencionados, además de incluir información adicional relevante. En los afiches se especificó los horarios de rodaje y ensayos, estableciendo que es un proyecto remunerado sin mencionar todavía el monto. Así como proporcionando el contacto para el envío de reel actoral e iniciar el proceso de casting.



Tras la difusión de los afiches a través de diversos medios digitales, recibimos múltiples reel actorales y portafolios de candidatos para cada uno de los personajes. En concreto, se recibieron 12 postulaciones para el personaje de Aquiles y 20 postulaciones para el personaje de Patroclo. Por ello, se aplicó un primer filtro visual de los actores y se seleccionó a los que consideramos se podían adecuar a los personajes planteados.

Fase 2: Video Casting

Una vez seleccionado los actores, primero se les comentó los días de rodaje y ensayos; así como, las horas para cada uno. Además se les informó el monto de la remuneración económica por interpretar al personaje. A continuación se les solicitó grabar un videocasting con un material proporcionado que fue creado por el director y guionista para todo el proceso de casting (Véase el anexo 2 y 3).

MENSAJE - AQUILES

Muchas gracias por contactarse con nosotros, nos ha interesado tu perfil y creemos que se puede adecuar al personaje que proponemos.

Primero te comento que tenemos planeado 4 días de grabación de 7 horas cada una, del martes 6 de Junio al viernes 9 de Junio. Y 2 días de ensayo una semana previa de 4 horas cada uno. Con ello en mente estamos ofreciendo una remuneración de 1600 soles.

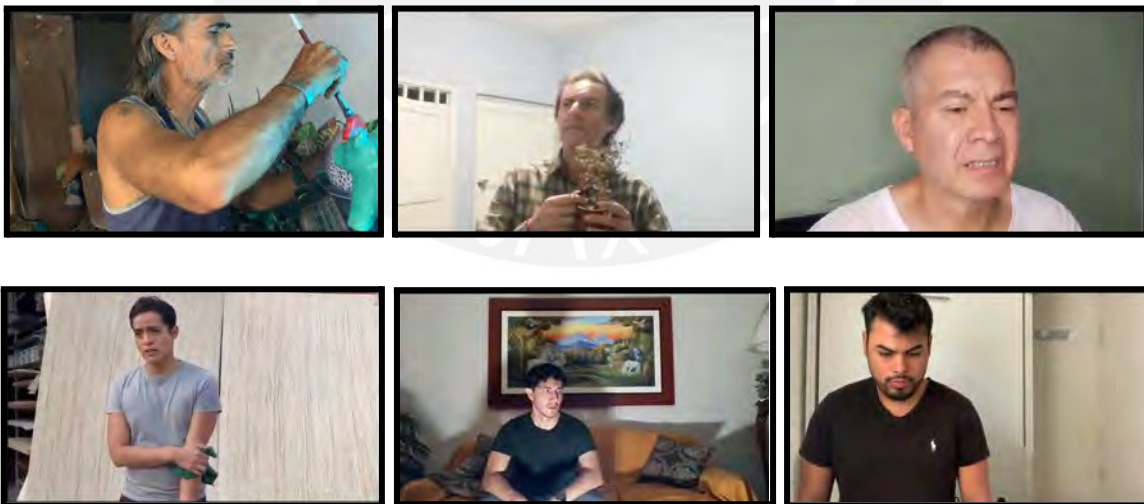
Teniendo todo esto en cuenta quisiéramos primero que pasemos por un videocasting. Por ello, le preguntamos si podría grabar un video con el guión adjunto (las especificaciones están en el documento).

MENSAJE - PATROCLO

Muchas gracias por contactarse con nosotros, nos ha interesado tu perfil y creemos que se puede adecuar al personaje que proponemos.

Primero te comento que tenemos planeado 2 días de grabación de 7 horas cada una, del martes 6 de Junio al miércoles 7 de Junio. Y 2 días de ensayo una semana previa de 4 horas cada uno. Con ello en mente estamos ofreciendo una remuneración de 1200 soles.

Teniendo todo esto en cuenta quisiéramos primero que pasemos por un videocasting. Por ello, le preguntamos si podría grabar un video con el guión adjunto (las especificaciones están en el documento).



De esta manera, buscamos garantizar que los criterios en esta etapa y los requerimientos de rodaje sean claros. El videocasting fue una herramienta muy favorable que nos permitió

generar un segundo filtro en el proceso de selección y elegir a un grupo de actores para la siguiente etapa del casting.

Fase 3: Casting presencial

De esta manera, llegamos a la etapa final del casting, citamos a los actores seleccionados para una última lectura de guión e interpretación de manera presencial del material compartido para el video casting. En esta etapa, se contó con la presencia de nuestro director general y director de fotografía, quienes jugaron un papel importante en la toma de las decisiones finales.

Hicimos los casting para cada uno de los personajes en dos semanas diferentes pero consecutivas. Decidimos empezar con el casting del personaje principal, Aquiles, y luego de varios días de liberación con el grupo llegamos a un acuerdo de contratar a uno.

MENSAJE - AQUILES

Hola César, gracias por esperar, le comento que ha pasado a la segunda y última etapa del casting. Ahora queremos hacer una lectura de guión presencial, junto con el director y director de fotografía. El casting será el miércoles que viene en la PUCP a partir de las 2 pm.



Para el personaje de Patroclo, decidimo llamar al actor elegido para el papel de Aquiles porque nos permitiría examinar la química y la dinámica entre los dos actores, lo que nos ayudó a hacer una elección más acertada para el papel de Patroclo.

MENSAJE - PATROCLO

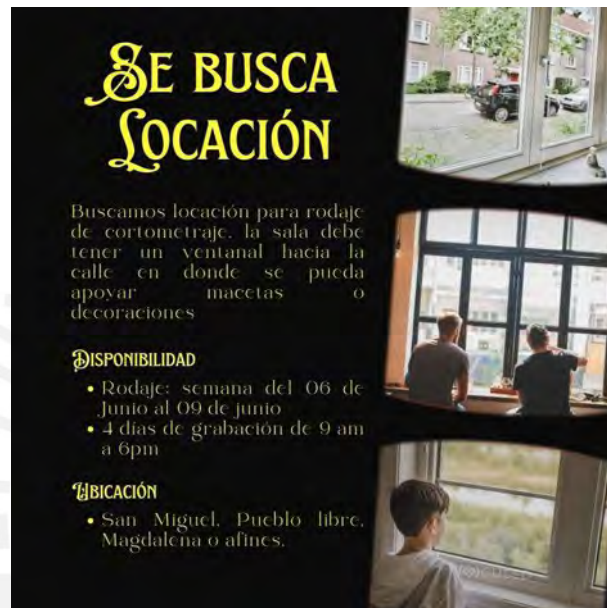
Hola Leo, gracias por esperar, le comento que ha pasado a la segunda y última etapa del casting. Ahora queremos hacer un casting presencial, junto con el actor que hará de Aquiles, director y director de fotografía. El casting será el martes que viene en la PUCP a partir de las 2 pm.



7.2. LOCACIÓN

Respecto a la búsqueda de locación para el rodaje de nuestro cortometraje, se diseñó un afiche de “SE BUSCA LOCACIÓN” el cual se difundió por diversos medios digitales. Se especificó las características específicas que buscaba para la locación, como la presencia de un ventanal en la sala en donde se pueda apoyar macetas o decoraciones. Pues este era uno de los detalles más importante de nuestra historia.

También se detalló que los días de rodaje serían de la semana del 06 de Junio al 09 de junio con 4 días de grabación de 9 am a 6pm. Finalmente se resaltó la importancia de que la locación estuviera ubicada en los distritos de San Miguel, Pueblo libre, Magdalena o afines. Debido a que, por un tema de logística nos convenía tener la locación en una ubicación accesible para el traslado de los equipos al lugar de grabación durante los días de rodaje



A pesar de la difusión, no logramos encontrar una locación que se ajustara a la estética que buscábamos. Sin embargo, al indagar entre familiares de los integrantes del grupo, pudimos encontrar una casa dentro de una quinta. Tan pronto como vimos el exterior del lugar, confirmamos que era la casa adecuada para la historia propuesta. La casa constaba de tres pisos, y utilizamos el pasaje de la quinta justo afuera de la casa, el primer piso en su totalidad (sala, cocina, baño y patio interno), y solo una habitación del segundo piso. Gracias al amplio ventanal, nos dimos cuenta de que no tendríamos problemas de iluminación. Además, al estar ubicada en una quinta, no había ruido de la calle ni de las casas vecinas. La ubicación en Magdalena resultó ser perfecta.

Negociamos con los propietarios de la casa y llegamos a un acuerdo en el que les pagaríamos S/.200 por cada día de grabación, lo que sumaba un total de S/.800 por los cuatro días de grabaciones.



7.3. FINANCIAMIENTO

Debido a las características de nuestra historia y de que todo sucede en un solo lugar, nos facilitó ahorrar tanto tiempo como dinero. Sin embargo, con el grupo se decidió invertir más en la dirección de arte puesto que la historia lo demandaba, había escenas con sangre, vidrios rotos, utilería específica, etc. que queríamos se vieran realistas. Por ello, decidimos establecer un gasto máximo de S/.1,000 por persona. A pesar de ello, se propuso la realización de 2 rifas pro fondos con el propósito de aminorar el gasto futuro.

FINANCIAMIENTO DE CORTOMETRAJE						
PARTE 1						
MODO	CONCEPTO	GASTO PARA PREMIO	INTEGRANTE	CANTIDAD A VENDER	COSTO DE RIFA	GANANCIA
RIFA 1	Se sorteará un VAPE con todos sus implementos	S/. 30	Fabrizio	30 rifas	S/. 5.00	S/. 150
		S/. 30	Maxine	30 rifas		S/. 150
		S/. 30	Harold	30 rifas		S/. 150
		S/. 30	Isaac	30 rifas		S/. 150
		S/. 30	Sky	30 rifas		S/. 150
	TOTAL	S/. 150			TOTAL	S/. 750
RIFA 2	Se entrada concierto The Weeknd	S/. 30	Fabrizio	30 rifas	S/. 7.00	S/. 210
		S/. 30	Maxine	30 rifas		S/. 210
		S/. 30	Harold	30 rifas		S/. 210
		S/. 30	Isaac	30 rifas		S/. 210
		S/. 30	Sky	30 rifas		S/. 210
	TOTAL	S/. 150			TOTAL	S/. 1,050
GASTO TOTAL		S/. 300		GANANCIA TOTAL*		S/. 1,800
<p><i>* No se descontará los gastos a la ganancia total, toda la ganancia se destinará directo al financiamiento del cortometraje.</i></p>						

Así, se hizo dos rifas que tuvieron una duración de dos semanas y media cada una; asimismo, tuvieron una semana de diferencia entre que terminó la primera rifa y comenzó la segunda. Además, se estableció una inversión de S/.150 por cada producto o servicio que se sorteó en cada rifa. Se diseñaron varios afiches de “RIFA PRO-FONDOS” para cada uno y se difundieron por diversas redes sociales.

Por un lado, para la primera rifa se propuso sortear un Vape ELF BAR al precio de S/.5 por rifa, estableciendo que cada integrante debería lograr vender 30 rifas dandonos una ganancia de S/.750. Por otro lado, para la segunda rifa se propuso sortear una entrada para el concierto de “The Weeknd” en Lima precio de S/.7 por rifa, estableciendo que cada integrante debería lograr vender 30 rifas dandonos una ganancia de S/.1,050 s. De esta manera, se logró obtener una ganancia de S/.1,800 por la aplicación de cada rifa.



RIFA
pro fondos

GANA:
1 VAFE ELF BAR
DISPONIBLE 500ml
(5000 PUFF)
SABOR
STRAWBERRY PINA
COLADA.

PRECIO: S/ 5

¡ÚNETE A NUESTRA RIFA PRO FONDOS Y APOYA NUESTRO EMOCIONANTE CORTOMETRAJE UNIVERSITARIO! CONTRIBUYE A HACER REALIDAD NUESTRA VISIÓN CINEMATOGRÁFICA CON TU PARTICIPACIÓN.

SORTEO: 10 DE MAYO

993 382 325 MAXINE CASTILLO
993 425 299 FABRIZO PACHECO

the weeknd

RIFA
pro fondos

GANA:
1 UNA ENTRADA AL
CONCIERTO DE
THE WEEKEND EL
22 DE OCTUBRE EN
EL ESTADIO SAN
MARGOS.

PRECIO: S/ 7

¡ÚNETE A NUESTRA RIFA PRO FONDOS Y APOYA NUESTRO EMOCIONANTE CORTOMETRAJE UNIVERSITARIO! CONTRIBUYE A HACER REALIDAD NUESTRA VISIÓN CINEMATOGRÁFICA CON TU PARTICIPACIÓN.

SORTEO: 03 DE JUNIO

993 382 325 MAXINE CASTILLO
993 425 299 FABRIZO PACHECO

the weeknd

¡ÚNETE A NUESTRA RIFA PRO FONDOS Y APOYA NUESTRO EMOCIONANTE CORTOMETRAJE UNIVERSITARIO! CONTRIBUYE A HACER REALIDAD NUESTRA VISIÓN CINEMATOGRÁFICA CON TU PARTICIPACIÓN.

SORTEO: 03 DE JUNIO

993 382 325 MAXINE CASTILLO
993 425 299 FABRIZO PACHECO

the weeknd

RIFA
pro fondos

GANA:
1 UNA ENTRADA AL
CONCIERTO DE
THE WEEKEND EL
22 DE OCTUBRE EN
EL ESTADIO SAN
MARGOS.

PRECIO: S/ 7

¡ÚNETE A NUESTRA RIFA PRO FONDOS Y APOYA NUESTRO EMOCIONANTE CORTOMETRAJE UNIVERSITARIO! CONTRIBUYE A HACER REALIDAD NUESTRA VISIÓN CINEMATOGRÁFICA CON TU PARTICIPACIÓN.

SORTEO: 03 DE JUNIO

993 382 325 MAXINE CASTILLO
993 425 299 FABRIZO PACHECO

Posteriormente, se planteó la aportación de S/.700 por cada integrante, pero durante los días de rodaje surgieron diversos gastos adicionales por lo cual la aportación individual subió a 755 soles cada uno. Haciendo un total de S/. 3,775 como inversión total por parte del grupo.

Finalmente, como recaudación total entre las rifas y las aportaciones de los integrantes se logró recolectar S/. 5,575.

PARTE 2						
MODO	CONC EPTO	GASTO PARA PREMIO	INTEGR ANTES	CANTIDAD	COSTO	GANA NCIA
APORTA CIÓN	Cada integrante aportará S/.600 (soles) de su propio dinero para el cortome traje	X	Fabrizio	1	S/. 600	S/. 755
			Maxine	1		S/. 755
			Harold	1		S/. 755
			Isaac	1		S/. 755
			Sky	1		S/. 755
					TOTAL	S/.

	3,775
PARTE 3	
MONTO TOTAL RECAUDADO:	
S/. 5,575	

7.4. DESGLOSE DE PRESUPUESTO

PRESUPUESTO					
ÁREA	CONCEPTO	COSTO		DESARROLLO	TOTAL
ACTORES	AQUILES	S/. 300	S/. 1,300	4 días de rodaje (8h) + 2 días de ensayo (4h)	S/. 1,600
	PATROCLO	S/. 300	S/. 900	2 días de rodaje (8h) + 2 días de ensayo (4h)	S/. 1,200
LOCACIÓN	QUINTA MAGDALENA	S. 200		4 días de grabación	S/. 800
		S. 200			
		S. 200			
		S. 200			
PRODUCCIÓN	ENSAYO	Día 1: S/. 13		Impresiones, agua y frutas	S/. 24
	ACTORAL	Día 2: S/. 11			

	MENÚ	S/. 192	16 personas	12 soles	S/. 873
		S/. 243	18 personas	13,50 soles	
		S/, 208	16 personas	13 soles	
		S/. 230	17 personas	13,50 soles	
	PRE-RODAJE	S/. 100	Agua, frutas, bolsas de basura, papel higiénico, papel toalla, jabon de manos, poet, trapos desechables, trapeador, Masking tape y duct tape.	S/. 135	
	RODAJE DÍA 1	S/, 15	Adaptadores, Cofee Break, esparadrapo	S/. 33	
	RODAJE DÍA 2	S/. 55	Café, vasos, azucar, fruta	S/. 55	
	RODAJE DÍA 3	S/. 28	Pan, frutas, café	S/. 10	
FOTOGRAFIA	MATERIAL	S/. 10	Celofan, bolsa de	S/. 10	

AFÍA	ES ADICIONALES		basura, etc,	
ARTE	PRE	S/. 560	Vestuario actores	S/. 835
		S/. 140	Utilería 1	
		S/. 100	Utilería 2	
		S/. 20	Corte de pelo Aquiles	
	DURANTE	S/. 15	Compra Flor fresca día 2 de rodaje	
TOTAL				S/. 5,575

7.5. CRONOGRAMA

ETAPA	N°	ACTIVIDAD	03		04		05			06				07				
			SEMANAS															
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Pre-producción	1	Tema, idea, storyline, sinopsis	█	█	█	█	█											
	2	Escalate, guión literario	█	█	█	█	█											
	3	Casting		█	█	█	█	█	█	█								
	4	Scouting		█	█	█	█	█	█									
	5	Guión técnico (storyboard/photboard, diseño de planta)	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█					
		APRESTAMIENTO	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█						
	6	Pruebas de cámara (locación)	█	█	█	█	█	█	█	█	█							
	7	Pruebas de sonido (locación)	█	█	█	█	█	█	█	█	█							

7.6. PLAN DE RODAJE

Respecto al plan de rodaje enfocamos grabar los dos primeros días todos los planos donde aparezca los dos personajes, pues al personaje secundario de PATROCLO, según el guión, tenía mucho menos tiempo en pantalla por lo cual solo se le contrató por los dos primeros días de rodaje. Además, se planeó grabar los tres primeros días de rodaje las escenas de día y el último día las escenas de noche; primero, porque las escenas tenían una menor duración de tiempo que las de día, segundo, porque requería forrar todas las ventanas para no dejar entrar la luz y aparentara ser de noche.

Asimismo, se agruparon los planos que suceden en el mismo ambiente como sala, cocina, patio externo, baño y cuarto; para agilizar el rodaje y no tener que mover los equipos a cada rato. Por último, se estableció grabar visual y sonoramente hasta las 5pm para mantener la iluminación natural y a partir de las 5pm se empezarían a grabar todo lo que corresponde a sonido salvaje.

DÍA 1 - 06/06

Tiempos		Encargado	Proceso		Escena	Plano	Día/Noche	Int./Ext.	Locación	Personajes
7:30 - 9:50	7:30 - 08:00	Maxine, Harold y Isaac	Llegada a PUCP (Foto, sonido, produ)	X			X		PUCP	X
	08:00 - 08:30	Fabrizio, Sky	Solicitud de equipos y utilería	Llegada a locación (arte, dirección)			X		PUCP - Magdalena	X
	08:30 - 09:00	Maxine, Harold y Isaac -	Revisión de equipos y subir a bus	Arreglar escenarios			X		PUCP - Magdalena	X

		Fabrizio y Sky									
	09:00 - 9:20	Maxine, Harold y Isaac y Sky	Transporte de equipos a locación	Vestir y maquillar actores				X		PUCP - Magdalena	X
	9:20 - 9:50	Maxine, Harold y Isaac	Bajada de equipos					X		Magdalena	X
9:50 - 10:20	20 (MIN)	Harold - Isaac	Setear equipos		9	37	TARDE	INT.	SALA	AQUILES Y PATROCL	O
		Fabrizio - Sky	Posicionar actores								
	10 (MIN)	Maxine	Grabar								

10:20 - 11:10	20 (MIN)	Harold - Isaac	Setear equipos	9	45	TARDE	INT.	SALA	AQUILES Y PATROCL O
		Fabrizio - Sky	Posicionar actores						
	30 (MIN)	Maxine	Grabar						
11: 10 - 11:50	10 (MIN)	Harold - Isaac	Setear equipos	9	38	TARDE	INT.	SALA	AQUILES Y PATROCL O
		Fabrizio - Sky	Posicionar actores						
	30 (MIN)	Maxine	Grabar						
11:50 - 12:20	15 (MIN)	Harold - Isaac	Setear equipos	9	39	TARDE	INT.	SALA	AQUILES Y PATROCL O
		Fabrizio - Sky	Posicionar actores						

	15 (MIN)	Maxine	Grabar						
12:20 - 13:10	10 (MIN)	Harold - Isaac	Setear equipos	9	46	TARDE	INT.	SALA	AQUILES Y PATROCL O
		Fabrizio - Sky	Posicionar actores						
	40 (MIN)	Maxine	Grabar						
13:10 - 13:50	40 min	Maxine	ALMUERZO	X					
13:50 - 14:25	5 (MIN)	Harold - Isaac	Setear equipos	9	48	TARDE	INT.	SALA	AQUILES Y PATROCL O
		Fabrizio - Sky	Posicionar actores						
	30 (MIN)	Maxine	Grabar						

14:25 - 15:00	5 (MIN)	Harold - Isaac	Setear equipos	9	50	TARDE	INT.	SALA	AQUILES Y PATROCL O
		Fabrizio - Sky	Posicionar actores						
	30 (MIN)	Maxine	Grabar						
15:00 - 15:20	10 (MIN)	Harold - Isaac	Setear equipos	9	47	TARDE	INT.	SALA	AQUILES Y PATROCL O
		Fabrizio - Sky	Posicionar actores						
	10 (MIN)	Maxine	Grabar						
15:20 - 15:40	10 (MIN)	Harold - Isaac	Setear equipos	9	49	TARDE	INT.	SALA	AQUILES Y PATROCL O
		Fabrizio - Sky	Posicionar actores						

	10 (MIN)	Maxine	Grabar						
15:40 - 16:15	15 (MIN)	Harold - Isaac	Setear equipos	9	51	TARDE	INT.	SALA	AQUILES Y PATROCL O
		Fabrizio - Sky	Posicionar actores						
	20 (MIN)	Maxine	Grabar						
16:15 - 16:45	10 (MIN)	Harold - Isaac	Setear equipos	9	52	TARDE	INT.	SALA	AQUILES Y PATROCL O
		Fabrizio - Sky	Posicionar actores						
	20 (MIN)	Maxine	Grabar						
16:45 - 17:30	15 (MIN)	Harold - Isaac	Setear equipos	9	40	TARDE	INT.	SALA	AQUILES Y

		Fabrizio - Sky	Posicionar actores						PATROCL
	30 (MIN)	Maxine	Grabar						O
17:30 - 19:00	17:30 - 18:00	Todos desarman, Producción revisa que todo esté en su lugar	Desarmar, conteo de equipos, subir a bus, dejar casa ordenada	X	X	X	X	X	X
	18:00 - 18:30	Todos	Transportar equipos a PUCP	X	X	X	X	X	X
	18:30 - 19:00	Todos	Devolución de equipos	X	X	X	X	X	X

DÍA 2 - 07/06

Día (fecha) de grabación	Tiempos		Encargad o	Proceso	Escena	Plano	Día/Noche	Int./Ext.	Locación	Personaje s
Martes 06	7:30 - 08:40	7:30 - 08:00	Maxine, Harold y Isaac	Llegada a PUCP (Foto, sonido, produ)	X	X	X	X	PUCP	X
		08:00 - 08:20	Fabrizio, Sky	Recojo de batería y subida de equipos a bus	Llegada a locación (arte, dirección)	X	X	X	X	PUCP - Magdalen a

		08:20 - 08:40	Maxine, Harold y Isaac y Sky	Transport e de equipos a locación	Vestir y maquillar actores	X	X	X	X	PUCP - Magdalen a	X
	08:40 - 09:15	15 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos		1	4	TARDE	INT.	SALA	AQUILE S Y PATROC LO
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores							
		20 MIN	Maxine	Grabar							
	09:15 - 09:50	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos		7	24	DÍA	INT.	SALA	AQUILE S Y PATROC LO
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores							
		25 MIN	Maxine	Grabar							

	09:50 - 10:30	25 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	9	40	TARDE	INT.	SALA	AQUILE S Y PATROC LO
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores						
		15 MIN	Maxine	Grabar						
	10:30 - 11:00	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	9	41	TARDE	INT.	SALA	AQUILE S Y PATROC LO
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores						
		20 MIN	Maxine	Grabar						
	11:00 - 11:35	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	9	43	TARDE	INT.	SALA	AQUILE S Y PATROC LO
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores						

		25 MIN	Maxine	Grabar						
	11:35 - 12:10	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	9	44	TARDE	INT.	SALA	AQUILE S Y PATROC LO
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores						
		25 MIN	Maxine	Grabar						
	12:10 - 12:45	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	2	11	TARDE	INT.	COCINA	AQUILE S, VECINA Y NOVIO
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores						
		25 MIN	Maxine	Grabar						
	12:45 - 13:20	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	8	34	DÍA	INT.	COCINA	AQUILE S,

			Fabrizio - Sky	Posicionar actores							VECINA Y NOVIO	
		25 MIN	Maxine	Grabar								
	13:20 - 14:30		Maxine	ALMUERZO	x							
	14:30 - 14:55	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	2	9	TARDE	INT.	COCINA	AQUILE S, VECINA Y NOVIO		
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores								
		15 MIN	Maxine	Grabar								
	14:55 - 15: 20	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	8	32	TARDE	INT.	COCINA	AQUILE S, VECINA Y NOVIO		
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores								
		15 MIN	Maxine	Grabar								

	15:20 - 15:55	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	2	10	TARDE	INT.	COCINA	AQUILE S, VECINA Y NOVIO
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores						
		15 MIN	Maxine	Grabar						
	15:55 - 16:20	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	8	33	TARDE	INT.	COCINA	AQUILE S, VECINA Y NOVIO
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores						
		15 MIN	Maxine	Grabar						
	16:20 - 16:45	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	10	58	TARDE	INT.	COCINA	AQUILE S, VECINA Y NOVIO
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores						

		15 MIN	Maxine	Grabar						
	16:45 - 17:10	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	2	7	TARDE	INT.	COCINA	AQUILE S, VECINA Y NOVIO
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores						
		15 MIN	Maxine	Grabar						
	17:10 - 17:35	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	10	57	TARDE	INT.	COCINA	AQUILE S, VECINA Y NOVIO
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores						
		15 MIN	Maxine	Grabar						
	17:35 - 18:00	17:35 - 17:40	Isaac, Fabrizio, Maxine	Grabar solo sonidos (salvaje, foley)	9	44	TARDE	INT.	COCINA	X

		17:40 - 17:50	Isaac, Fabrizio, Maxine	Grabar solo sonidos (salvaje, foley)	2	7	TARDE	INT.	COCINA	X
		17:50 - 18:00	Isaac, Fabrizio, Maxine	Grabar solo sonidos (salvaje, foley)	10	57	TARDE	INT.	COCINA	X
	18:00 - 19:20	18:00 - 18:30	Todos desarman, Producción revisa que todo esté en su lugar	Desarmar, conteo de equipos, subir a bus, dejar casa ordenada, subir a bus	X	X	X	X	X	X
		18:30 - 18:50	Todos	Transportar equipos a PUCP	X	X	X	X	X	X

		18:50 - 19:20	Todos	Devolución de equipos y transferir memorias	X	X	X	X	X	X
--	--	--------------------------	--------------	--	----------	----------	----------	----------	----------	----------



DÍA 3 - 08/06

Día (fecha) de grabación	Tiempos		Encargad o	Proceso	Escena	Plano	Día/Noche	Int./Ext.	Locación	Personaje s
Martes 06	7:30 - 08:40	7:30 - 08:00	Maxine, Harold y Isaac	Llegada a PUCP (Foto, sonido, produ)	X	X	X	X	PUCP	X
		08:00 - 08:20	Fabrizio, Sky	Recojo de batería y subida de equipos a bus	Llegada a locación (arte, dirección)	X	X	X	X	PUCP - Magdalen a

		08:20 - 09:00	Maxine, Harold y Isaac y Sky	Transport e de equipos a locación	Vestir y maquillar actores	X	X	X	X	PUCP - Magdalen a	X
	09:00 - 09:35	25 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos		1	1	TARDE	INT.	MAGDA LENA	AQUILES
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores							
		10 MIN	Maxine	Grabar							
	09:35 - 09:50	5 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos		9	52	TARDE	INT.	MAGDA LENA	AQUILE S
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores							
		10 MIN	Maxine	Grabar							

	09:50 - 10:30	25 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	1	2	TARDE	INT.	MAGDA LENA	AQULES
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores						
		15 MIN	Maxine	Grabar						
	10:30 - 11:00	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	7	23	TARDE	INT.	MAGDA LENA	AQUILE S
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores						
		20 MIN	Maxine	Grabar						
	11:00 - 11:35	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	1	3	TARDE	INT.	MAGDA LENA	AQULES
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores						

		25 MIN	Maxine	Grabar						
	11:35 - 12:10	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	7	28	TARDE	INT.	MAGDA LENA	AQUILE S
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores						
		25 MIN	Maxine	Grabar						
	12:10 - 12:45	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	9	35	TARDE	INT.	MAGDA LENA	AQUILES
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores						
		25 MIN	Maxine	Grabar						
	12:45 - 13:20	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	9	55	TARDE	INT.	MAGDA LENA	AQUILE S

			Fabrizio - Sky	Posicionar actores							
		25 MIN	Maxine	Grabar							
	13:20 - 14:30		Maxine	ALMUERZO	x						
	14:30 - 14:55	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	7	26	TARDE	INT.	MAGDA LENA	AQUILES	
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores							
		15 MIN	Maxine	Grabar							
	14:55 - 15:20	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	7	27	TARDE	INT.	MAGDA LENA	AQUILES	
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores							
		15 MIN	Maxine	Grabar							

	15:20 - 15:55	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	9	56	TARDE	INT.	MAGDA LENA	AQULES
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores						
		15 MIN	Maxine	Grabar						
	15:55 - 16:20	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	1	5	TARDE	INT.	MAGDA LENA	AQUILE S
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores						
		15 MIN	Maxine	Grabar						
	16:20 - 16:45	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	1	6	TARDE	INT.	MAGDA LENA	AQULES
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores						

		15 MIN	Maxine	Grabar						
	16:45 - 17:10	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	9	53	TARDE	INT.	MAGDA LENA	AQUILE S
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores						
		15 MIN	Maxine	Grabar						
	17:10 - 17:35	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	9	42	TARDE	INT.	MAGDA LENA	AQUILES
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores						
		15 MIN	Maxine	Grabar						
	17:10 - 17:35	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	7	25	TARDE	INT.	MAGDA LENA	AQUILE S

	18:30 - 18:50	Todos	Transportar equipos a PUCP	X	X	X	X	X	X
	18:50 - 19:20	Todos	Devolución de equipos y transferir memorias	X	X	X	X	X	X



DÍA 4 - 09/06

Día (fecha) de grabación	Tiempos		Encargad o	Proceso	Escena	Plano	Día/Noche	Int./Ext.	Locación	Personaje s
Martes 06	8:00 - 09:30	8:00	Maxine, Harold y Isaac	Llegada a PUCP (Foto, sonido, produ)	X	X	X	X	PUCP	X
		08:00 - 08:30	Fabrizio, Sky	Recojo de batería y subida de equipos a bus	Llegada a locación (arte, dirección)	X	X	X	X	PUCP - Magdalen a

		08:30 - 09:00	Maxine, Harold y Isaac y Sky	Transport e de equipos a locación	Vestir y maquillar actores	X	X	X	X	PUCP - Magdalen a	X
	09:00 - 09:35	20 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos		3	12	NOCHE	INT.	MAGDA LENA	AQUILES
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores							
		15 MIN	Maxine	Grabar							
	09:35 - 10:05	15 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos		3	14	NOCHE	INT.	MAGDA LENA	AQUILE S
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores							
		15 MIN	Maxine	Grabar							

	10:05 - 10:30	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	5	19	NOCHE	INT.	MAGDA LENA	AQULES
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores						
		15 MIN	Maxine	Grabar						
	10:30 - 10:55	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	3	13	NOCHE	INT.	MAGDA LENA	AQUILE S
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores						
		15 MIN	Maxine	Grabar						
	10:50 - 11:30	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	5	20	NOCHE	INT.	MAGDA LENA	AQULES
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores						

		15 MIN	Maxine	Grabar						
	11:30 - 11:45	15 MIN	SKY	SETEAR ARTE COCINA	X					
	11:45 - 12:10	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	4	15	NOCHE	INT.	MAGDA LENA	AQUILE S
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores						
		15 MIN	Maxine	Grabar						
	12:10 - 12:35	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	4	16	NOCHE	INT.	MAGDA LENA	AQUILES
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores						
		15 MIN	Maxine	Grabar						

	12:35 - 13:00	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	4	18	NOCHE	INT.	MAGDA LENA	AQUILE S	
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores							
		15 MIN	Maxine	Grabar							
	13:00 - 13:25	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	4	17	NOCHE	INT.	MAGDA LENA	AQUILES	
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores							
		15 MIN	Maxine	Grabar							
	13:25 - 14:10	45 MIN	Maxine	ALMUERZO	X						
	14:10 - 14:25	15 MIN	SKY	SETEAR ARTE BAÑO	X						

	14:25 - 14:50	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	6	21	NOCHE	INT.	MAGDA LENA	AQULES	
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores							
		15 MIN	Maxine	Grabar							
	14:50 - 15:15	10 MIN	Harold - Isaac	Setear equipos	6	22	NOCHE	INT.	MAGDA LENA	AQUILE S	
			Fabrizio - Sky	Posicionar actores							
		15 MIN	Maxine	Grabar							
	15:15 - 15:35	20 MIN	Isaac, Fabrizio	Setear Sonido	GRABAR SONIDOS MARCADOS						
				Posicionar acción							
				Grabar SONIDO							

	15:35 - 15:50	15 MIN	Todos desarman, Producción revisa que todo esté en su lugar	Desarmar, conteo de equipos, subir a bus, dejar casa ordenada, subir a bus	X	X	X	X	X	X
	15:50 - 16:10	20 MIN	TODOS	LIMPIAR Y ORDENAR TODA LAS CASA	X					
	16:10 - 17:05	15 MIN	Todos	Transportar equipos a PUCP	X	X	X	X	X	X
		40 MIN	Todos	Devolución de equipos y transferir memorias	X	X	X	X	X	X

8. DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA

A través de la dirección de fotografía se ha buscado representar el estado emocional y existencial de Aquiles, principalmente a través de la iluminación, pero también mediante el uso de determinados encuadres con una connotación particular y supeditada a la expresión del estado anímico de dicho personaje. Para esto se propuso mantener planos relativamente más largos y estáticos, relacionando estos con la misma naturaleza estática del protagonista, para dejar de lado a su vez los movimientos de cámara a momentos de resulten estrictamente necesarios para evitar problemas futuros en los procesos de edición.

Del mismo modo, se buscó dar énfasis en distintos momentos a las actividades particulares que el personaje de Aquiles realiza en determinados momentos de la historia, siempre y cuando estos aporten a algún concepto en particular. Se decidió entonces otorgar planos con mayor relevancia, ya sea en duración o en encuadre, a los elementos que poseyeran el color rojo, como el té, la flor y las piedras rojas; así como también a las reacciones de Aquiles ante determinadas situaciones, como sus distintas interacciones con los vecinos.

8.1. ILUMINACIÓN

La iluminación tiene una gran influencia del cine negro, donde el alto contraste y la constante presencia de las sombras dan cuenta del estado de perturbación emocional de Aquiles. Este contraste entre las áreas iluminadas y la penumbra en la imagen representa la dualidad del personaje entre la consciencia de su pasado y su negativa a reconocerlo y aceptarlo. De este modo, se establece una relación entre el uso de la luz en la fotografía y la tensión en la vida emocional del personaje, quien se encuentra en una situación en la que aparentemente no es consciente pero tampoco ignora completamente su pasado.

Esto también sirvió para generar una distinción entre dos espacios distintos y opuestos, alrededor de los cuales el protagonista oscila constantemente. La mayor parte del producto se planteó bajo la idea de mantener una clave baja para alcanzar el contraste de deseado, donde se concibió la presencia de Aquiles en espacios dominados completamente por la oscuridad e iluminados únicamente por la luz artificial. Esto se debe a que se optó por asociar la oscuridad con el mundo interno de Aquiles, este lugar donde todo permanece oculto y estático, mientras que la luz natural representa la verdad, el recuerdo del que Aquiles huye reiteradas veces y el mundo con el que se rehúsa a tener contacto.

8.2. COMPOSICIÓN

En cuanto a la composición, se ha buscado representar el contexto existencial de Aquiles a través de planos abiertos cuya función es la de mostrarlo en la absoluta soledad en la que se encuentra sumido. Estos planos tienen como objetivo presentarnos a un Aquiles vulnerable en medio de un espacio que disminuye su presencia física. Por otro lado, los encuadres más cerrados presentan una angulación en contrapicado que en la reiteración establecen un código a través del cual se expresa el estado de agitación emocional continuo en el que se encuentra el personaje. Así, en la composición tanto la angulación en contrapicado como el uso de planos abiertos son usados para expresar la existencia consternada del protagonista de esta historia.

9. DIRECCIÓN DE ARTE

En el área de arte nos encargamos de que todos los elementos que usamos para ambientar tanto el espacio y la vestimenta de los personajes, tengan una connotación y que digan algo acerca de nuestro protagonista Aquiles. Todo lo que se observa en el corto tiene una razón de ser; es decir, no hay algo que simplemente no tenga un significado. Nos encargamos de que haya una limpieza visual, donde poco a poco se revela el porqué de ciertos elementos/personajes; puesto que se trata de una ficción-suspense.

9.1. PERSONAJES

El corto solo tiene dos personajes visibles que son Aquiles y Patroclo. Se tuvo una planificación exhaustiva, pues hay como una combinación entre lo que se usaba en el pasado y lo que se usa en el presente. Por su parte, para el personaje de Aquiles se ideó un tipo de vestuario que concuerde con su edad, ya que es un adulto mayor y la ropa que usó durante el corto fue básicamente la misma. Con respecto a su paleta de colores, está conformado por colores fríos como azules marinos; asimismo, como el tiempo diegético era de tres días, se justifica el uso de la misma vestimenta. Aquiles no sale mucho de su casa, pero como es un hombre de edad se justifica que se vista semi formal incluso estando dentro de esta. Él lleva siempre polos blancos simples, porque no es una persona que le interesa usar colores. Todo aquello, encaja con la idea que se tenía planteada desde un inicio, que es que



Aquiles vive en su propio infierno, un lugar que él creó y que no puede salir de la rutina, del ciclo hasta que cambie su destino. Por lo tanto, usar la misma ropa simboliza que ya tiene una rutina mundana armada en su vida y le tiene temor al cambio.

Por su parte el personaje de Patroclo, aparente militar, lleva puesta ropa específicamente de aquello. Se tuvo que revisar fotos de militares de los años 80, dado que para nuestra historia él es un ex amigo de Aquiles del pasado que aparece en el presente como parte de la representación de la culpa que siente. El color de su uniforme completo es caqui por excepción de las botas que son negras, también lleva una placa militar sin nombre grabado, pues nunca se menciona su nombre a lo largo de la historia. Asimismo, Patroclo trae un corte en el estómago y se tuvo que cortar la camisa y mancharla con sangre falsa y posteriormente se entiende que la herida tiene una razón de ser y estar.

9.2. ESCENARIOS

Ambientamos todos los espacios que usamos de la casa con objetos mínimos, Aquiles es una persona minimalista con respecto a los objetos que tiene; no obstante, lo único que sí tiene en cantidad son plantas en macetas. El escenario es toda su casa, básicamente se observan todos los espacios de esta: la sala, el comedor, la cocina, el baño, el patio interior, y su cuarto. Cada espacio fue ambientado para que pareciera que Aquiles los decoró o mejor dicho decidió dejarlos vacíos. La casa no es para nada ostentosa ni llena objetos llamativos, solo lo necesario para que él realice todas las actividades que siempre hace en el día a día. Hay elementos precisos como

el cuadro de la última cena que está justo en la pared detrás del comedor, el cual es el único cuadro “religioso” con el que cuenta; sin embargo no es necesariamente creyente. Considero que lo más resaltantes que los espacios, los cuales también tuvieron una paleta de colores fríos, son la utilería, los elementos que usamos. No obstante, el escenario de más importancia fue el comedor y el área de macetas donde sucede el clímax de la historia, pues es donde Aquiles toma desayuno el cual es siempre té con pan. En donde el té que toma siempre tiene un color rojo que se asocia a la sangre que a su vez se asocia a la muerte y aparecen elementos que anticipan sutilmente lo que puede pasar en el tercer acto. Asimismo, el pasatiempo principal de Aquiles es, como se mencionó anteriormente, hacer macetas, por lo que cuenta con muchas de ellas. La cocina es otro espacio donde también se encuentra parte del día, ya que espía a sus vecinos. Este se para en la ventana y observa a través de la cortina sin que sus vecinos se den cuenta de su existencia, pues es como si él fuera un fantasma.

9.3. REFERENCIAS

VESTUARIO:



ESCENARIO/UTILERÍA

COCINA

Hacerla más minimalista, menos objetos. La refri sin imanes (si en caso se muestra).



- La cortina se cambia por otra que cubra más.

UTILERÍA:

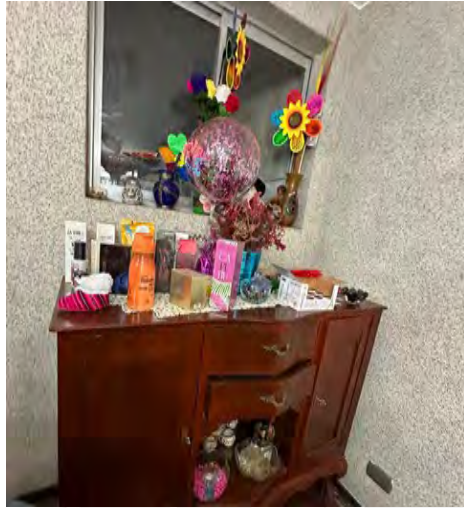
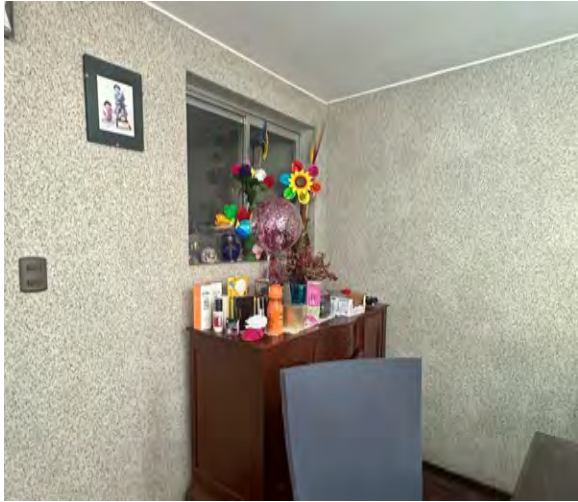
- Taza
- panes
- jamonada
- cortinas que cubran (las que van en un tubito)
- bolsas negras de basura
- bolsas de distintos tamaños.
- 4 cajas de té.
- bolsas con migajas de pan



SALA

- Sacar el speaker al lado del sofá
- sacar el cobertor del sofá.
- sacar todas las cositas en el estante al lado del comedor.
- poner un cobertor de plástico en la mesa.
- colocar nuevas cortinas en la ventana del patio.
- mover la mesa que está en la puerta principal y colocarla en frente de la puerta del mini patio.





- Se mueve el silloncito al lado de la ventana del patio.
- Se saca o que no se vea la cosa azul del patio.

UTILERÍA:

- Mesa (YA EN LA CASA)
- palas
- guantes
- rastrillo
- piedras blancas
- piedritas rojas
- macetas pequeñas
- macetas medianas
- plantas en macetas
- plantas medicinales o vegetales que crecen.
- flor blanca.
- flor roja



- macetas rusticas
- tierra/arena
- frascos de cristal
- botiquín
- Agua oxigenada
- algodón
- gaza
- hilos de colores y negro
- agujas
- alcohol
- 3 trapos de microfibra de colores enteros o de telas. (que no sea rojo)
- vendas
- DAGA ROJA



CUARTO

- Se saca el cuadro del santo
- se coloca una lámpara.
- se ponen nuevas sábanas

UTILERÍA

- 2 lámparas
- celular chiquito
- sábanas
- colcha

BAÑO**UTILERÍA:**

- cepillo de dientes
- pasta dental



10. EDICIÓN

10.1. PROCESO.

En el proceso de edición se pensó inicialmente contar la historia con dos líneas de tiempo: pasado, a través de flashbacks y presente, lo que se ve en el momento. Sin embargo, se descartó la idea y solo se usó una línea de tiempo que es la del presente y todo las acciones que realiza Aquiles son con continuidad. Es importante resaltar también que la historia se hizo pensando en que para los espectadores ese tiempo es el presente, mas el tiempo para nosotros es uno circular; es decir, el corto inicia como termina y todo se vuelve cíclico. Aun así todo sucede en un presente dentro de una línea de tiempo circular, no hay un final porque todo se vuelve a repetir en este mundo/universo en el que está presente Aquiles. Por lo tanto, el primer plano es un indicio de cómo es que el corto termina, pero no se entiende hasta que se lleva a cabo el desenlace del tercer acto donde todo cobra sentido de ser.

Con respecto al montaje, como se menciona anteriormente, se inicia con un plano general largo donde se aprecia al personaje sentado en el suelo y en primer término está la maceta con la flor rota esparcida por todos lados. Luego se decidió colocar el nombre del cortometraje después de un fundido en negro de la escena anterior; así que, posteriormente mediante un plano general la historia inicia con Aquiles tomando su desayuno el cual fue un plano largo. El ritmo del primer y segundo acto es más lento, puesto que estamos introduciendo al personaje principal y contamos cómo es él mediante las acciones que realiza rutinariamente. Por su parte, el tiempo diegético de la historia es de dos o tres días, por esto hay varias elipsis entre escenas. En el tercer acto el ritmo se acelera y hay más presencia de planos contra planos, en especial durante el diálogo inicial entre ambos personajes. Cuando se llega al clímax el ritmo

se hace más rápido y hasta el desvanecimiento de Patroclo cuando cae al suelo. Las acciones se desarrollan con continuidad y hay un paso de planos americanos o busto a planos detalles para mostrar con más exactitud las acciones y los objetos que usa Aquiles. Asimismo, las escenas terminan entre planos busto y primeros planos para ver las reacciones del protagonista.

A primera vista, es un montaje simple, los planos son estáticos, pero hay algunos paneos cuando Aquiles camina hacia su estante de plantas que luego continúan con tomas estáticas. Por ello, los cortes tuvieron que ser precisos para que no se pierda la continuidad.

11. DISEÑO SONORO

En "Memento Mori", el diseño sonoro cumplió un papel fundamental para la construcción del carácter psicológico de la historia y la creación de una atmósfera cargada de intriga. Mediante una selección cuidadosa y controlada de los elementos sonoros, se logró ejecutar una propuesta sensorialmente impactante, capaz de reflejar la tensión, la culpa y la añoranza que acosan a nuestro protagonista.

11.1. AMBIENTE

La construcción del ambiente fue un aspecto clave del diseño sonoro, desempeñando un rol fundamental en la creación de la atmósfera confinada y solitaria que rodea al personaje de Aquiles. Uno de los objetivos principales fue eliminar la mayor cantidad de ruidos externos como fuera posible. Esto permitió generar un contraste entre los interiores y exteriores para reforzar la sensación de encierro emocional experimentada por el protagonista. Así, durante el rodaje, se prestó especial atención al control de los

ruidos que provinieron de la calle, utilizando técnicas como la grabación con micrófonos cardioides (unidireccionales) y *lavaliers* (pecheros), y la captura de *room tones* (grabaciones de sala) en todas las habitaciones y sonidos ambientales de la calle para tener un mayor control de los sonidos durante la etapa de postproducción.

Durante el diseño sonoro, se identificaron los sonidos más importantes que formarían parte del ambiente sonoro del cortometraje. Se incorporaron en primer plano elementos que evocaran la intimidad del entorno doméstico de Aquiles, como la respiración, el roce de las manos con las macetas y el resonar de las puertas al cerrarse. Estos detalles, aunque sutiles, ayudaron a sumergir al espectador en la vida cotidiana del protagonista, creando una sensación de cercanía y familiaridad con el personaje. En cambio, se incluyeron en segundo plano sonidos como las voces de los vecinos, el crujir del suelo al caminar y el zumbido de electrodomésticos para complementar la sensación de encierro, rutina e incluso claustrofobia que Aquiles constantemente experimenta.

Durante la mezcla, se generó un equilibrio entre los sonidos del ambiente y el resto de elementos clave, aunque priorizando ligeramente los segundos. Se propuso lograr una combinación natural, pero con énfasis, entre ambos tipos de sonidos para sumergir a la audiencia en la vida cotidiana de Aquiles, permitiéndoles compartir su soledad y su carga emocional, pero también experimentar la historia a través de los oídos del personaje. Esta decisión contribuyó a la creación de una conexión emocional más *íntima* entre la audiencia y Aquiles.

11.2. EFECTOS

Los efectos de sonido desempeñaron un papel crucial en el diseño sonoro de "Memento Mori", en la medida que sirvieron tanto para destacar los momentos clave de la historia como para transmitir la variedad de emociones y tensiones que atraviesa el protagonista. Se buscó crear una experiencia auditiva rica y compleja, ejecutada a partir del diseño y selección de efectos de sonido según su grado de impacto y verosimilitud.

Uno de los efectos sonoros principales fue el control del paso de agudos durante la edición, el cual fue utilizado para reflejar la sensación de lejanía o del exterior en algunas escenas. Dado que gran parte del cortometraje gira en torno al espionaje de Aquiles hacia sus vecinos, se reforzó la noción de que estos no se encontraban en el mismo espacio que él, enfatizando el carácter *voyeurista* de nuestro protagonista y añadiendo una capa de intriga al cortometraje.

Asimismo, otro efecto sonoro clave fue el uso de un pitido agudo durante la escena íntima de los vecinos, que se colocó *in crescendo* para representar el impacto emocional de dicha escena en Aquiles. A medida que el pitido aumentaba en intensidad, se fue incrementando tanto la sensación de incomodidad y perturbación en el protagonista como en la audiencia. Aquello, en combinación con los gemidos de los vecinos, contribuyó a la creación de una atmósfera de mucha tensión y cargada emocionalmente.

Además, se utilizó el sonido de una maceta rompiéndose como un efecto simbólico en el cortometraje, representando la repetición cíclica del tormento y la culpa que Aquiles enfrenta en su día a día. Para lograr este efecto, se grabó en vivo el sonido de la rotura de la maceta y se complementó con capas de sonidos de cristales y cerámicas para hacer énfasis en su intensidad e impacto emocional. Este efecto se utilizó estratégicamente al comienzo y al final del cortometraje, generando un fuerte impacto sonoro y estableciendo un tono de inquietud desde el inicio.

También, se incorporaron efectos sonoros de aves y gatos grabados durante el rodaje o adquiridos a partir de bancos de sonidos profesionales. Los sonidos de las aves se utilizaron para enfatizar la conexión del protagonista con la naturaleza, su deseo de conectar con el exterior y acentuar su sensación de soledad *humana*. Por otro lado, los sonidos de los gatos se emplearon como elementos del exterior, con el objetivo de perturbar e incomodar a Aquiles, lo que sirve como representación simbólica para su culpabilidad interna. Estos efectos sonoros adicionales contribuyeron a la construcción de la narrativa y el estado emocional de Aquiles a lo largo del cortometraje.

11.3. REFERENCIAS

Durante el proceso de diseño sonoro, se tomaron como referencias el cortometraje "Los Vecinos" (2017) de Diego Figueroa y el relato "El más fuerte" de la película "Relatos Salvajes" de Damián Szifron. Ambas obras fueron seleccionadas por compartir tanto similitudes narrativas como de género con "Memento Mori", y por su

capacidad para transmitir intriga, tensión y suspenso en la audiencia a partir del sonido.

"El más fuerte" fue una referencia fundamental para comprender cómo el diseño sonoro puede contribuir a la construcción de un ambiente hostil y claustrofóbico. En esta historia, el protagonista se encuentra encerrado dentro de un auto, y a lo largo del relato, se utilizan sonidos secos, lejanos, e incluso violentos para intensificar la inmersión y la experiencia emocional del espectador. Partiendo de esta referencia, se implementaron técnicas similares en "Memento Mori" para reforzar la sensación de encierro emocional que experimenta Aquiles. Un ejemplo de ello es la escena donde Patroclo se aparece en la ventana del protagonista y escuchamos un golpe seco en el vidrio acompañado de la voz del intruso tapada y distante, generando un susto. Estas técnicas ayudaron a transmitir la sensación de distancia y la angustia que Aquiles experimenta con relación al exterior en aquel momento.

Por otro lado, "Los Vecinos" fue otra referencia clave para comprender cómo el uso de sonidos más sutiles y ambientales puede contribuir al incremento de la tensión y el conflicto. En este cortometraje, el protagonista escucha inadvertidamente los ruidos sutiles y poco claros provenientes de la casa de su vecino, lo que genera intriga y suspenso tanto en él como en la audiencia sobre lo que podría estar sucediendo dentro de ese espacio. Estos efectos sonoros, combinados con un uso intencional del silencio en el cortometraje para incrementar la tensión, fueron incorporados en "Memento Mori", lo que ayudó a generar intriga sobre la figura de los vecinos y despertó un interés por descubrir lo que sucede en el exterior de la casa de Aquiles.

12. SOSTENIBILIDAD

12.1 PLAN DE DISTRIBUCIÓN

Al finalizar la realización del cortometraje, primero se presentó en la “Muestra final de proyectos audiovisuales PUCP”. Sin embargo, para una mejor difusión apuntaremos a difundir el cortometraje en diferentes festivales de cine, especialmente los que centren y acepten la postulación de cortometraje en su convocatoria. Algunas de las opciones de festivales a postular son:

Festival de cine universitario Render

Render promueve y potencia la creatividad en la producción audiovisual de las universidades peruanas. Brinda un espacio de divulgación, discusión y educación cinematográfica para que estudiantes de todas las regiones puedan desarrollar sus habilidades e intereses en este campo.

Cortos de Vista - Festival Internacional de cortometrajes universitarios

“Cortos de Vista” busca promover el cine producido por estudiantes universitarios como una herramienta para abordar las realidades sociales, económicas y educativas del país y así resaltar la diversidad cultural. Entre sus diferentes secciones podemos encontrar el visionado de películas, las nuevas tecnologías y pantallas, la difusión internacional, el desarrollo de proyectos y competencias.

Festival de Cortometraje Peruano

El Festival Peruano de Cortometrajes quiere incentivar y promover el talento de los jóvenes realizadores peruanos. Proporciona un espacio para que los profesionales de la industria cinematográfica se reúnan con jóvenes cineastas y estudiantes a través de talleres, conferencias y consultorías.

13. REFLEXIONES FINALES

El presente trabajo se propuso establecer un desafío para los integrantes al buscar contar una historia fuera de los métodos más usuales a los que estábamos acostumbrados. Muchas veces se tuvo que retroceder sobre los pasos que en algún momento parecían fijos, pero que tarde o temprano terminaron convirtiéndose en impedimentos o callejones sin salida. El reto constante de contar una historia de formas no tan convencionales llevó a la reinención de las ideas de formas en que el equipo las encontrara atractivas y poéticas, llenas de un significado sujeto a la libre interpretación del espectador con algunas referencias predisuestas para guiar la mirada en direcciones, mas no ofreciendo un camino fijo.

La realización de este proyecto nos ha enseñado sobre la complejidad del mundo audiovisual y las distintas formas en él para mostrar una perspectiva en el mundo, más allá de la explicación detallada de elementos y la insinuación predispuesta para asegurar el entendimiento del espectador sobre una sola visión. Nos ha enseñado que uno puede llegar a interpretar de muchas formas el contenido que se le presenta y esa es una naturaleza más que no debe perderse del cine. El arte se caracteriza por no

requerir de explicaciones complejas y precisas, sino por la capacidad que tiene para evocar reacciones en aquellos que lo aprecian. Si este producto ha sido apreciado e interpretado de distintas maneras, sabremos entonces que hemos tenido éxito.

14. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Conoce por qué algunas personas reprimen sus recuerdos* (2019) *Terapify: Psicólogos en Línea*. Fecha de acceso: 31 de marzo de 2023. Disponible en: <https://www.terapify.com/blog/conoce-por-que-algunas-personas-reprimen-sus-recuerdos/#:~:text=La%20principal%20raz%C3%B3n%20de%20la%20represi%C3%B3n%20de%20los,han%20causado%20un%20da%C3%B1o%20severo%20a%20nivel%20emocional>
- Corto Peruano Fest. (2022, November 29). Acerca del Festival - FESTIVAL DEL CORTOMETRAJE PERUANO. FESTIVAL DEL CORTOMETRAJE PERUANO. <https://cortoperuanofest.com/acerca-del-festival/>
- Festival Cortos de Vista. (n.d.). <https://cortosdevista.pe/info>
- Kapinos, T. et. al. (Productores ejecutivos). (2016-2021). *Lucifer*. [Serie de televisión]. Jerry Bruckheimer Television; DC Entertainment; Warner Bros. Television.
- Render - Festival de Cine Universitario / Quiénes somos*. (n.d.). festivalrender.com. <https://festivalrender.com/i/1/festival>
- Szifron, D. (Director). (2014). *Relatos Salvajes* [Película]. K&S Films

Panizza Montanari, T. (2018). Procedimientos visuales para la creación de un 'guión expandido' a partir de la confusión y las preguntas en el cine de Ignacio Agüero. Instituto de la Comunicación e Imagen, Universidad de Chile. Pp. 123-129.

Torres, A. (2017) *Alzheimer: Causas, síntomas, Tratamiento y Prevención, Psicología y Mente*. Fecha de acceso: 10 de marzo de 2023. Disponible en: <https://psicologiaymente.com/clinica/alzheimer>

Troupe. (2017, 12 febrero). Los Vecinos (Cortometraje) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4FWt-0mP9IE>

Tsubomaya, M. (2001). *Silent Hill 2* [Versión 1.0] [Videojuego]. Team Silent, subdivisión de Konami Computer Entertainment Tokyo.

15. ANEXOS

ANEXO 1: GUIÓN LITERARIO

MEMENTO MORI

ESC. 1: INT. QUINTA. SALA. - TARDE.

(PANTALLA EN NEGRO) Se oye el sonido de un objeto de cristal partirse en pedazos.

AQUILES (70+) está sentado en el suelo, apoyado contra el mueble, con las manos manchadas de tierra y con una expresión vacía en el rostro. Observa una maceta rota en pedazos frente a él. Relaja su postura y respira pacíficamente.

ELIPSIS

Aquiles se sienta en la mesa, toma su desayuno con normalidad. Se oye (un revoloteo/el canto de un ave) venir del jardín interno. Aquiles termina su pan, recoge los restos, los coloca en una bolsa y los esparce por fuera de la puerta del patio interno. Aquiles se queda observando al ave.

ELIPSIS

Aquiles, con un semblante tranquilo, recoge los pedazos de la maceta.

ESC. 2: INT. QUINTA. COCINA. - TARDE.

Aquiles bota la maceta a la basura, se sirve más té. Se oye la puerta de al lado abrirse. La VECINA (26) de su sección llamando el nombre de su gato. Aquiles hace un gesto de desagrado. Se oyen pasos aproximarse, Aquiles se oculta tras la cortina. El FLACO (27), pasa frente a la ventana y le dice que el gato ya volverá. La Vecina lo recibe cariñosamente y ambos entran a su sección (SONIDO). Aquiles se queda un con gesto inexpresivo. Se oye a la distancia el llanto de un gato.

ESC. 3: INT. QUINTA. CUARTO. - NOCHE.

Aquiles despierta acostado en su cama. Se oye un gato llorar encima de su techo. Aquiles intenta volver a conciliar el sueño, sin éxito. Aquiles se levanta quejándose.

ESC. 4: INT. QUINTA. COCINA. - NOCHE.

Aquiles entra con semblante malhumorado, prepara su té, sirve el agua caliente en una taza y se quema la mano. El té se derrama y mancha su polo de rojo. Aquiles hace un gemido de dolor e intenta limpiarse con un trapo cercano. Se queda observando las manchas rojas encima de él.

ESC. 5: INT. QUINTA. CUARTO. - NOCHE.

Aquiles ingresa, no se oye al gato seguir llorando. Se cambia el polo. Suspira y se sienta en la cama. Se oyen unos golpecitos desde el otro lado del muro detrás de él. Aquiles se queda quieto. Los golpes se hacen más intensos. Aquiles se acerca hasta la pared y apoya la oreja contra ella. Se escuchan gemidos de placer. Aquiles jadea.

ESC. 6: INT. QUINTA. BAÑO. - NOCHE.

Aquiles se mira al espejo inexpresivamente. Los gemidos se oyen más lejanos. Aquiles abre el grifo y se moja la cara. Los gemidos se intensifican. Aquiles suspira con tranquilidad. Los gemidos parecen venir desde dentro del baño.

ESC. 7: INT. QUINTA. SALA. - DÍA.

Aquiles come su desayuno en la mesa. Termina de comer y recoge los restos de pan en una bolsa. Abre la puerta al patio interno, encontrándolo vacío. Lo contempla y cierra la puerta. Aquiles observa el estante con macetas a un lado de él y suspira.

ELIPSIS

Aquiles está sentado frente a la mesa con una serie de materiales ordenados en fila a un lado: tierra, piedras blancas y una flor blanca en una bolsa con tierra. Un frasco de cristal está en medio de la mesa. Aquiles coloca varias capas de tierra y piedras dentro del frasco, a modo de sedimento.

Se oye un (revoloteo) venir del patio. Aquiles saca la bolsa con migajas y abre la puerta. Encuentra un grupo de plumas manchadas de sangre. Aquiles observa la imagen inexpresivamente. Aquiles recoge las plumas.

ESC. 8: INT. QUINTA. COCINA. - TARDE.

Se oye la puerta de al lado abrirse. El Flaco sale y pasa frente a la ventana. La Vecina lo alcanza y se besan. Aquiles los observa a través de la cortina con las plumas en las manos.

ESC. 9: INT. QUINTA. SALA. - TARDE.

Aquiles entierra las plumas dentro de la maceta, termina colocando la flor blanca en la parte superior. La mira con pena. Se levanta y la coloca en el estante, haciendo cuidadosamente un espacio para ésta entre las otras macetas.

Se escucha un revoloteo venir del exterior. Aquiles se sobresalta y se aproxima. Mira a través de la cortina. Se muestra el patio interno vacío. Aquiles lo mira confundido. Una mano golpea el vidrio. Aquiles retrocede.

PATROCLO(27) aparece apoyado contra el cristal vistiendo un uniforme militar sucio y sosteniendo una herida sangrante en el abdomen. Aquiles lo mira incrédulo. Patroclo sostiene una mirada aprehensiva.

PATROCLO (CONT.)

¿Puede ayudarme?

Aquiles lo mira con seriedad.

ELIPSIS

Patroclo está sentado en el sillón, observando las macetas. Aquiles entra a la habitación portando un botiquín, ambos hacen contacto visual. Aquiles se sienta al lado de Patroclo.

AQUILES

Necesito que...

Patroclo se levanta la camisa. Aquiles hace un gesto serio.

AQUILES (CONT.)

Bien.

Aquiles revisa la herida. Patroclo lo mira atento. Aquiles se percata y se endereza.

AQUILES (CONT.)

Creo que voy a tener que coserla.

Patroclo lo mira con un gesto vacío. Asiente. Aquiles atiende la herida. Patroclo vuelve a mirarlo con atención. Aquiles lo mira de reajo.

AQUILES

¿Cómo te hiciste esto?

PATROCLO

Me atacó un compañero de brigada...

Aquiles se detiene y mira a Patroclo.

AQUILES

¿Un amigo?

Pausa.

PATROCLO

Sí.

Aquiles permanece inmóvil unos instantes y regresa su atención a la herida. Patroclo observa su gesto y mira las macetas de reajo.

PATROCLO

¿Tú las haces?

Aquiles mira al estante y asiente.

PATROCLO

Son muy bonitas.

Aquiles frunce el ceño y retrocede con incomodidad.

AQUILES (CONT.)

Ya está... No te muevas mucho o romperás los puntos.

Ambos se miran con inexpresividad. Aquiles rompe el contacto visual. Patroclo lo mira con seriedad y se baja la camisa. Se oye a La Vecina entrar a su sección de la quinta. Aquiles mira hacia la puerta y luego voltea a ver a Patroclo.

PATROCLO

No quiero volver allí afuera.

Aquiles mira de reojo la herida de Patroclo.

AQUILES

¿Por qué tu amigo quiere matarte?

PATROCLO

Porque es un cobarde. Y se lo dije.

Aquiles observa a Patroclo.

AQUILES

Creo que tu amigo no está muy bien de la cabeza...

Patroclo mira fijamente a Aquiles.

PATROCLO

Puedes decir eso otra vez...

Una flor se vuelve roja en una de las macetas. Aquiles voltea a ver.

PATROCLO (CONT.)

¿Por qué las haces?

Aquiles regresa su atención a Patroclo y se encoge de hombros.

AQUILES

No sé. Solo las hago.

Patroclo asiente. Aquiles le devuelve una mirada. Patroclo se levanta. Aquiles lo mira con atención.

PATROCLO (CONT.)

Yo a veces me siento solo... Y hago cosas para no sentirme solo.

Aquiles frunce el ceño.

AQUILES

Yo no me siento solo.

Patroclo asiente y se dirige hacia el estante con macetas. Acaricia la flor roja.

PATROCLO

¿Por qué nunca sales de aquí?

Aquiles sigue los movimientos de Patroclo.

AQUILES

Me gusta estar aquí.

Patroclo voltea a ver a Aquiles.

PATROCLO

¿Enserio?

Patroclo camina hacia Aquiles. Aquiles se levanta del sofá. Ambos se miran a los ojos.

PATROCLO (CONT.)

No lo parece.

AQUILES

¿Qué haces aquí?

PATROCLO

Tú me dejaste entrar.

AQUILES

No. ¿Por qué estás aquí?

Pausa.

AQUILES

Respóndeme.

Patroclo lo mira con inexpresividad, lo toma del brazo y lo lleva hasta el estante con macetas.

Ambos observan la maceta de la que están cayendo los pétalos.

PATROCLO

Tú en verdad no quieres saber eso.

Aquiles vuelve a ver a Patroclo.

PATROCLO (CONT.)

No puedes ocultarte por siempre.

AQUILES

Yo no me oculto.

Patroclo guía la mano de Aquiles a la maceta.

PATROCLO

¿Cuántas veces planeas enterrarla?

Aquiles retira su mano.

AQUILES

¿Tú qué sabes sobre mí?

Patroclo se endereza.

PATROCLO

Sé que tienes miedo.

Aquiles queda inmóvil.

PATROCLO (CONT.)

Y sé que es por eso por lo que sigues
aquí.

Patroclo retrocede. Aquiles se queda observando la maceta.

PATROCLO (CONT.)

Lo que realmente quieres saber, está ahí.

Patroclo señala la maceta. Aquiles cava en la maceta. Llega hasta el fondo y saca de ella una daga roja. Aquiles la observa con detenimiento, voltea y mira a Patroclo. Este le devuelve un gesto de decepción. Aquiles camina hacia él. Aquiles y Patroclo se miran frente a frente.

PATROCLO (CONT.)

Supongo que todo sigue igual.

La voz de Aquiles tiembla.

AQUILES

Perdóname...

Patroclo lo mira a los ojos.

PATROCLO

No es mi perdón el que estás buscando.

Ambos miran hacia abajo. Aquiles tiene clavada la daga contra el vientre de Patroclo. Ambos vuelven a mirarse. Aquiles contiene el llanto. Patroclo se inclina para atrás, cae y donde debería haber caído su cuerpo, se ve una maceta partirse en mil pedazos sobre el suelo.

Aquiles camina hacia el sofá y se recuesta contra el en el suelo. Observa los pedazos de la maceta dispersos con una expresión vacía, relaja su postura y respira tranquilamente.

ELIPSIS

Aquiles se sienta en la mesa, toma su desayuno con normalidad. Se oye (un revoloteo/el canto de un ave) venir del jardín interno. Aquiles termina su pan, recoge los restos, los coloca en una bolsa y los esparce por fuera de la puerta del patio interno. Aquiles se queda observando al ave.

ELIPSIS

Aquiles, con un semblante tranquilo, recoge los pedazos de la maceta.

ESC. 10: INT. QUINTA. COCINA. - TARDE.

Aquiles bota la maceta a la basura, se sirve más té. Se oye la puerta de al lado abrirse. La Vecina sale de su sección llamando el nombre de su gato. Aquiles hace un gesto de desagrado. Se oyen pasos aproximarse, Aquiles se oculta tras la cortina. El FLACO (27), pasa frente a la ventana y le dice que el gato ya volverá. La Vecina lo recibe cariñosamente y ambos entran a su sección (SONIDO). Aquiles se queda un con gesto inexpresivo. Se oye a la distancia el llanto de un gato.

FIN



ANEXO 2: MATERIAL PARA CASTING - AQUILES**CORTOMETRAJE:****“MEMENTO MORI”****STORYLINE:**

Un anciano retirado con una gran fascinación por las macetas ve su paz interrumpida por la llegada de una nueva inquilina y su novio militar. Una noche luego de una pesadilla, recibe la llegada de Patroclo, un joven militar que jura que va a ser asesinado y pide ayuda. Luego de recibirlo, Patroclo terminará mostrando saber mucho más a Aquiles de lo que aparenta, revelando un crimen cometido por el protagonista en sus épocas de servicio a la fuerza.

SOBRE EL PERSONAJE:

- Protagonista
- **Nombre:** Aquiles
- **Edad:** 65 años
- **Ocupación:** Militar retirado
- **Personalidad:** Introverso, retraído de la sociedad.
- **Orientación sexual:** Homosexual

ESC.X INT. CASA DE AQUILES. NOCHE.

Aquiles observa la maceta rota, impactado. Toca a la puerta. Aquiles no reacciona. Vuelven a tocar.

AQUILES

Váyase.

PATROCLO (EN OFF)

Estoy herido.

Pausa.

AQUILES

No puedo ayudarle.

Váyase.

Aquiles se recompone. Tocan la puerta por segunda vez.

AQUILES

¡Esto no es un hospital!

Aquiles recoge los pedazos de la maceta. Tocan la puerta por tercera vez.

AQUILES (CONT.)

¡Lárguese!

PATROCLO

Van a matarme.

Aquiles se detiene, se acerca a la puerta y la entreabre. PATROCLO (25-28) sostiene una herida sangrante en su espalda, su rostro está oculto en la oscuridad. Aquiles intenta mantener un gesto serio.

AQUILES

¿Quién eres?

PATROCLO

Eso ya lo sabes.

Aquiles abre la puerta. Patroclo entra, su rostro se ilumina. Aquiles retrocede.

AQUILES

Te he visto antes...

PATROCLO

Muchas veces.

Aquiles lo observa como si quisiera preguntarle algo. Patroclo se sienta en el sillón más cercano. Aquiles trae un kit improvisado de primeros auxilios y revisa la herida de Patroclo y se percata de que es bastante profunda.

AQUILES

¿Qué te pasó?

Patroclo no reacciona. Aquiles lo mira de reojo y hace presión en la herida. Patroclo ni se inmuta.

AQUILES (CONT.)

No parece que te duela...

PATROCLO

Duele más de lo que podrías
imaginarte.

Aquiles se separa de Patroclo. Ambos se miran inexpresivamente.

AQUILES (CONT.)

¿Alguien te hizo esto?

Patroclo baja la mirada y balbucea.

AQUILES

¿Disculpa?

Patroclo sube la mirada, se levanta y camina hasta la maceta rota en el suelo. Aquiles lo observa, tenso.

PATROCLO

Le he hecho daño a alguien

importante para mí... Este es
el resultado.

Aquiles lo mira con seriedad.

AQUILES

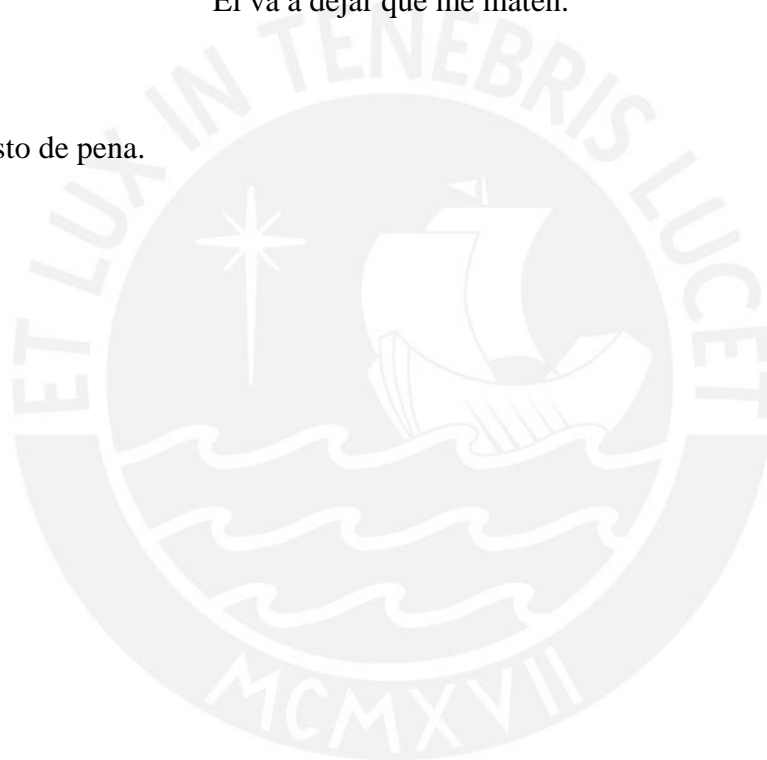
¿Tú amigo quiere matarte?

Patroclo recoge una piedra del suelo.

PATROCLO

El va a dejar que me maten.

Aquiles hace gesto de pena.



ANEXO 3: MATERIAL PARA CASTING PATROCLO

CORTOMETRAJE:

“MEMENTO MORI”

STORYLINE:

Un anciano retirado con una gran fascinación por las macetas ve su paz interrumpida por la llegada de una nueva inquilina y su novio militar. Una noche luego de una pesadilla, recibe la llegada de Patroclo, un joven militar que jura que va a ser asesinado y pide ayuda. Luego de recibirlo, Patroclo terminará mostrando saber mucho más a Aquiles de lo que aparenta, revelando un crimen cometido por el protagonista en sus épocas de servicio a la fuerza.

SOBRE EL PERSONAJE:

- Coprotagonista
- **Nombre:** Patroclo
- **Edad:** 26-30 años
- **Ocupación:** Militar
- **Relación:** Interés amoroso de Aquiles
- **Estado:** Muerto - Patroclo es un espectro que viene a atormentar a Aquiles.

MOTIVACIONES:

Lo está buscando Patroclo sobre todo es que Aquiles le deje entrar, la herida que posee no es lo primordial. Además quiere que el personaje de Aquiles se percate de algo que ha olvidado y con lo que tiene que lidiar. Patroclo quiere que Aquiles recuerde, le habla sobre la muerte de Patroclo.

ESPECIFICACIONES DE CÁMARA (no obligatorio):

Plano medio, no viendo a la cámara, pero está tiene que estar frontalmente. Cuando esté en la puerta que la cámara lo grabe de perfil.

ESCENA A REALIZAR:**ESC.X INT. CASA DE AQUILES. NOCHE.**

Aquiles observa la maceta rota, impactado. Tocaban a la puerta. Aquiles no reacciona. Vuelven a tocar.

AQUILES

Váyase.

PATROCLO (EN OFF)

Estoy herido.

Pausa.

AQUILES

No puedo ayudarle.

Váyase.

Aquiles se recompone. Tocaban la puerta por segunda vez.

AQUILES

¡Esto no es un hospital!

Aquiles recoge los pedazos de la maceta. Tocan la puerta por tercera vez.

AQUILES (CONT.)

¡Lárguese!

PATROCLO

Van a matarme.

Aquiles se detiene, se acerca a la puerta y la entreabre. PATROCLO (25-28) sostiene una herida sangrante en su espalda, su rostro está oculto en la oscuridad. Aquiles intenta mantener un gesto serio.

AQUILES

¿Quién eres?

PATROCLO

Eso ya lo sabes.

Aquiles abre la puerta. Patroclo entra, su rostro se ilumina. Aquiles retrocede.

AQUILES

Te he visto antes...

PATROCLO

Muchas veces.

Aquiles lo observa como si quisiera preguntarle algo. Patroclo se sienta en el sillón más cercano. Aquiles trae un kit improvisado de primeros auxilios y revisa la herida de Patroclo y se percata de que es bastante profunda.

AQUILES

¿Qué te pasó?

Patroclo no reacciona. Aquiles lo mira de reojo y hace presión en la herida. Patroclo ni se inmuta.

AQUILES (CONT.)

No parece que te duela...

PATROCLO

Duele más de lo que podrías
imaginarte.

Aquiles se separa de Patroclo. Ambos se miran inexpresivamente.

AQUILES (CONT.)

¿Alguien te hizo esto?

Patroclo baja la mirada y balbucea.

AQUILES

¿Disculpa?

Patroclo sube la mirada, se levanta y camina hasta la maceta rota en el suelo. Aquiles lo observa, tenso.

PATROCLO

Le he hecho daño a alguien
importante para mí... Este es
el resultado.

Aquiles lo mira con seriedad.

AQUILES

¿Tú amigo quiere matarte?

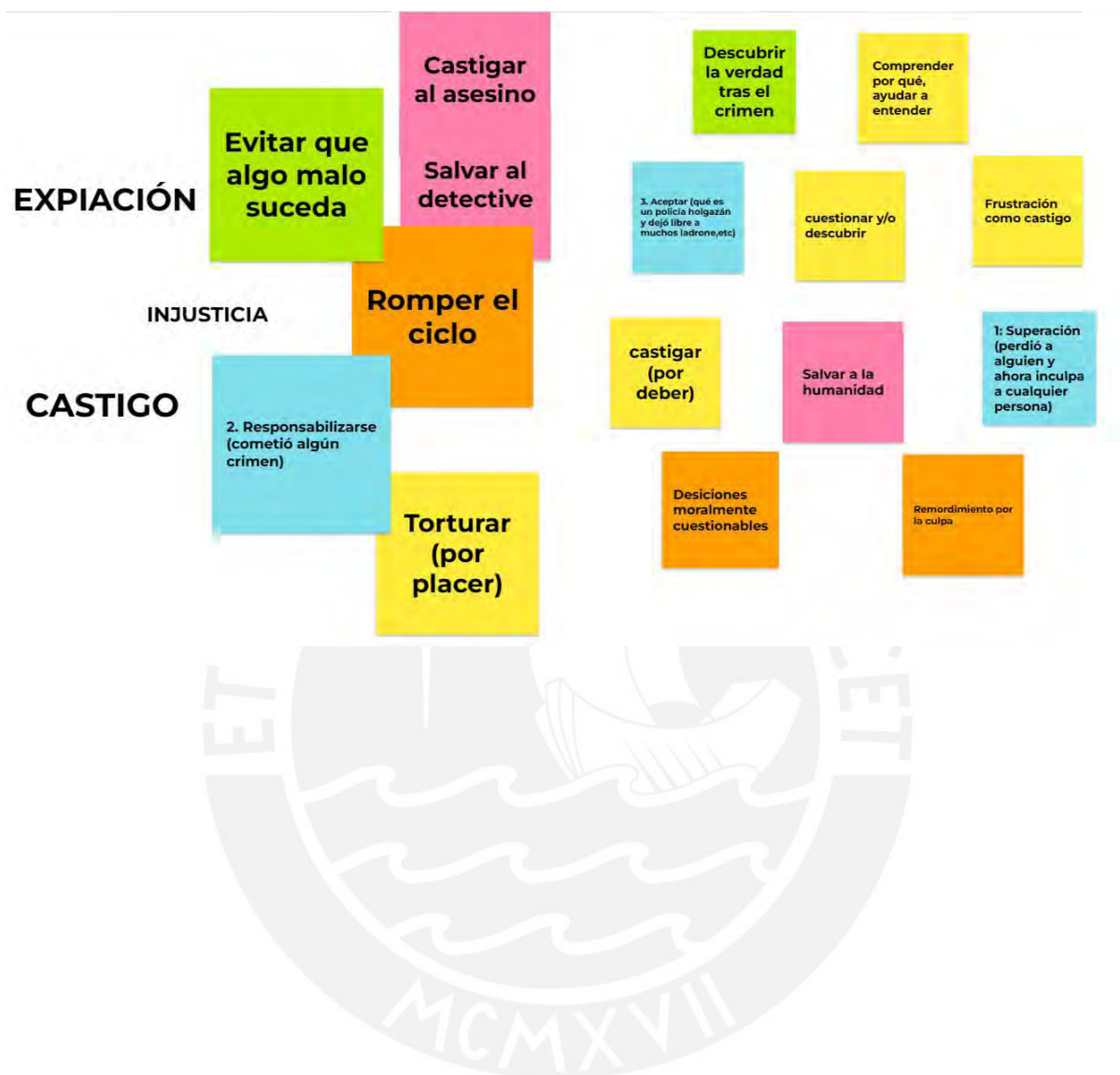
Patroclo recoge una piedra del suelo.

PATROCLO

El va a dejar que me maten.

Aquiles hace gesto de pena.

ANEXO 4: CONCEPTOS ORIGINALES



ANEXO 5: TERCERA VERSIÓN DE ESCALETA**ESC. 1A: INT. QUINTA. SALA. - DÍA.**

AQUILES (70+) trabaja con detalle en una maceta al lado de la ventana, observa la llegada de una nueva inquilina y su gato, termina su maceta y la coloca en una repisa junto a muchas otras.

CORTE DURO

Aquiles esparce migas de pan por la ventana a un ave. La inquilina sale acompañada de [MILITAR]. Aquiles se esconde tras las cortinas y los observa charlar. La vecina y el militar se muestran cariñosos.

ESC. 2: INT. QUINTA. SALA. - NOCHE.

Aquiles despierta en el sillón, se escuchan sirenas de policía. Las escucha hasta que se detienen y continúa inmóvil.

ESC. 3: INT. QUINTA. SALA. - NOCHE.

Aquiles bebe té. Se escucha a los vecinos tener sexo desde el otro lado del muro. Los oye con incomodidad hasta derramar el té sobre sí mismo, manchándose de rojo. Intenta lavarse en el lavadero, pero no sale agua.

ESC. 4: INT. QUINTA. BAÑO. - NOCHE.

Aquiles intenta quitar las manchas, pero estas no se borran. Se mira en el espejo, inexpresivo.

Una foto puede distinguirse a duras penas en una esquina del espejo.

ESC. 5: INT. QUINTA. SALA. - DÍA.

Aquiles limpia el polvo de sus macetas. El militar se detiene frente a su ventana, interactúa con la vecina y se marcha. Aquiles se asoma por la ventana, se oye el canto de un ave. Aquiles esparce migajas de pan y vuelve a limpiar las macetas. Se percata que la flor de una de ellas se ha vuelto roja. Se escucha el bufido de un gato y el ave se calla. Aquiles vuelve a la ventana y encuentra restos de plumas y sangre.

ESC. 6: INT. QUINTA. SALA. - NOCHE.

Trabaja en una nueva maceta junto a la ventana. Entierra una pluma del ave entre la tierra y termina el trabajo. Mira su reflejo en la ventana y observa [SACO DE LONA MUGRIENTO] detrás de él, voltea asustado y bota la maceta, la cual se parte en pedazos, haciendo piedras rojas se esparzan por el suelo.

Tocan a la puerta, Aquiles no responde e insisten. Aquiles pide ser dejado en paz, pero la persona que le toca pide refugio porque jura que va a ser asesinado. Aquiles entreabre la puerta, revelando la figura de PATROCLO (25-28), quien va vestido de [MILITAR, y trae una herida en el abdomen. Aquiles le permite entrar, Patroclo se sienta en el sillón y Aquiles atiende su herida, observa que éste no parece reaccionar al dolor. Patroclo menciona que su dolor proviene de otro lado. Aquiles pregunta a qué se refiere y Patroclo contesta que ha tenido un desacuerdo con sus compañeros de brigada. Aquiles pregunta si se está escondiendo de ellos y Patroclo le responde que no es él quien se está escondiendo. Aquiles le dirige una mirada de seriedad. Patroclo se levanta y camina frente a la repisa de macetas, preguntando si él mismo las hace. Aquiles asiente, afirmando que le relajan. Patroclo voltea a verlo y pregunta de qué lo relajan. Aquiles responde que de todo. Patroclo se mira en el reflejo de la ventana, y pregunta si sabe lo que está haciendo con su vida. Aquiles lo mira con indignación. Patroclo le dice que no sabe lo que él mismo está haciendo, que no reconoce la persona en la que se ha convertido, que todo el mundo mira su uniforme y ya tienen una idea

del tipo de persona que creen que es, pero que solo está siguiendo órdenes. Mira a Aquiles, quien no devuelve la mirada. Patroclo pregunta si bebe té. (Elipsis) Aquiles se sienta junto a Patroclo, este le agradece la hospitalidad. Beben. Patroclo pregunta desde hace cuánto vive en ese lugar, le responde que desde que abandonó la fuerza, Patroclo le observa que no sabía que él había servido. Aquiles dice que no le gusta recordar esos días y Patroclo le pregunta por qué, Aquiles le pregunta por qué está interesado en él. Patroclo le objeta que es él quien ha estado espionando por la ventana desde que llegó. Aquiles no responde. Patroclo lo mira de arriba a abajo y le dice que se manchó, Aquiles se percata que tiene manchas rojas encima de él. Aquiles se aparta asustado, Patroclo le pregunta con qué se manchó, Aquiles le dice que se vaya. Patroclo le pregunta de qué tiene tanto miedo. Aquiles le grita que no sabe nada sobre él. Patroclo le dice que lo conoce mejor que nadie. Aquiles lo empuja y Patroclo le pregunta de quién es esa sangre. Aquiles le grita que se calle. Patroclo le pregunta qué ve cuando se mira en el espejo. Aquiles le grita que se calle, abre los ojos y despierta en la sala, encima de la maceta rota, apuñalando a Patroclo, éste le pregunta cómo puede vivir así. Aquiles le dice que lo siente y cae al suelo.

ESC. 8: INT. QUINTA. BAÑO. - NOCHE.

Puede verse una foto pegada de el espejo donde aparecen Patroclo y AQUILES (25-28) con una dedicatoria que lee: “Ayacucho, 1985”.

ANEXO 6: FRAGMENTO DE LA CUARTA VERSIÓN DEL GUIÓN**ESC. 8: INT. QUINTA. COCINA. - NOCHE.**

La tetera al fuego hierve. Aquiles prepara dos tazas de té y se sienta en la mesa con Patroclo.

Le extiende una taza. Patroclo la recibe. Ninguno bebe.

AQUILES

La gente de allá afuera nunca es lo que
aparenta ser...

Patroclo lo mira con seriedad.

AQUILES (CONT.)

O sea... Crees que los conoces... Sales
con ellos, comen juntos, charlan... Se
llevan bien...

El semblante de Patroclo se hace sombrío.

AQUILES (CONT.)

Pero... Las cosas no son tan simples. Y
un día te das cuenta que...

PATROCLO

No puedes contar con ellos cuando
realmente importa...

Aquiles asiente.

AQUILES

Sí.

Patroclo vuelve su vista hacia el estante.

AQUILES (CONT.)

Me relajan.

Patroclo vuelve su atención a Aquiles con una expresión de confusión.

AQUILES (CONT.)

De todo.

PATROCLO

De ellos.

Aquiles se acomoda en el asiento, haciendo la vista hacia otro lado. Patroclo suspira y se sienta junto a la ventana. Permanecen callados.

PATROCLO

No sé lo que estoy haciendo.

Aquiles sube la mirada.

AQUILES

¿Qué?

Patroclo no hace contacto visual.

PATROCLO

Siento que toda mi vida yo... Arruino todo.

Aquiles se reincorpora para escuchar con atención.

PATROCLO (CONT.)

¿Alguna vez te has sentido insignificante?

Patroclo voltea a ver a Aquiles, quien lo mira fijamente.

AQUILES

No, lo siento.

Patroclo hace un gesto como si le hubiera dolido el comentario.

PATROCLO (CONT.)

Se siente horrible... O más que sentirse horrible. Es como no sentir nada.

AQUILES

¿Nada?

Patroclo niega con la cabeza.

PATROCLO

No sientes pena... O tristeza. Ni felicidad... Ni dolor...

La respiración de Aquiles se agita, intenta controlarse.

PATROCLO (CONT.)

Solo existes. Existes... Piensas que ya pasará. Que solo no vas sentir por un momento. Y se pasa... Pero entonces regresa. Una y otra vez. Cada vez sientes

menos dentro de ti. Hasta que un día,
mientras existes, te miras... Y no
reconoces lo que ves.

Aquiles lo mira inexpresivamente.

PATROCLO (CONT.)

¿Alguna vez te ha pasado?

Aquiles niega con la cabeza.

AQUILES

No.

Patroclo le devuelve la mirada inexpresiva.

PATROCLO

Muy bien.

