

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



Cortometraje “La mujer de manzana”

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL
GRADO DE BACHILLER EN CIENCIAS Y ARTES DE LA
COMUNICACIÓN CON MENCIÓN EN COMUNICACIÓN
AUDIOVISUAL**

Presentado por:

Lorena Palacios, Maria Teresa
Rojas Anaya, Daniela Alejandra
Nuñez Del Prado Tavera, Desiree
Trujillo Reynalde, Fernando Andre

ASESORA

Cruz Valencia, Romina

2020

RESUMEN

La mujer de manzana es un cortometraje de ficción que habla sobre la memoria y la perspectiva de los recuerdos. Específicamente, cómo estos terminan siendo alteraciones de la realidad y están permeados por nuestro bagaje cultural, experiencias y por el entorno. Este proyecto narra la historia de Hugo, un hombre que se encuentra con su viejo amigo imaginario en un restaurante; pero el amigo no recuerda nada, ni sobre él mismo ni sobre Hugo. Además, la aparición de una mesera junto a un pastel de manzana serán los elementos que alterarán la memoria de Hugo y generarán un conflicto consigo mismo; el cual se irá desarrollando a lo largo del cortometraje. En el presente documento, se explicará la realización de este proyecto audiovisual, desde el ámbito de la producción, arte, fotografía, sonido y dirección. Asimismo, se profundizará en los retos que surgieron en cada área; tomando en cuenta que este trabajo fue realizado durante cuarentena por la Covid-19. A partir de este cortometraje, buscamos explorar los conceptos de la memoria, identidad y perspectiva; así como también, la imposibilidad humana de conocer los eventos genuinamente reales detrás de estas transformaciones.

ABSTRACT

The apple woman is a fictional short film about memory and the perspectives on memories. Specifically, how these end up being alterations of reality and are permeated by our cultural baggage, experiences and by the environment. This project tells the story of Hugo, a man who meets his old imaginary friend in a restaurant; but the friend does not remember anything, neither about himself nor about Hugo. Furthermore, the appearance of a waitress next to an apple pie will be the elements that will alter Hugo's memory and generate a conflict with himself; which will be developed throughout the short film. In this document, the realization of this audiovisual project will be explained, from the field of production, art, photography, sound and direction. Likewise, the challenges that arose in each area will be deepened; taking into account that this work was carried out during quarantine by Covid-19. From this short film, we seek to explore the concepts of memory, identity and perspective; as well as the human impossibility of knowing the genuinely real events behind these transformations.

ÍNDICE

RESUMEN

1. OBJETIVOS DEL PROYECTO	1
2. JUSTIFICACIÓN O RELEVANCIA DEL PROYECTO:	1
3. INVESTIGACIÓN	2
3.1. TEMAS, CONCEPTOS, ESTILOS Y FORMATO:	2
3.2. REFERENCIAS AUDIOVISUALES.....	6
4. ESTRATEGIA COMUNICACIONAL: ANÁLISIS E IDENTIFICACIÓN DE UN PÚBLICO O AUDIENCIA	8
5. REALIZACIÓN	9
5.1. SINOPSIS DEL PROYECTO AUDIOVISUAL	9
5.2. DESARROLLO DEL GUIÓN.....	10
5.2.1 PERFIL DE PERSONAJES.....	10
5.2.2. DESCRIPCIÓN DEL UNIVERSO.....	12
5.3. PRODUCCIÓN	14
5.3.1 CASTING	14
5.3.2 LOCACIONES	15
5.3.3 DESGLOSE DE PRESUPUESTO.....	17
5.3.4. CRONOGRAMA.....	20
5.4. DIRECCIÓN DE ARTE	31
5.5. DISEÑO DE SONIDO	43
6. SOSTENIBILIDAD	46
6.1 PLAN DE DISTRIBUCIÓN.....	46
7. REFLEXIONES FINALES	48
8.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	50
9. ANEXOS.....	51

1. OBJETIVOS DEL PROYECTO

- Plantear un debate respecto a la genuinidad de la identidad propia, ante la dificultad de poder reconstruir auténticamente los recuerdos sin que estos sean transformados por la propia perspectiva o la influencia del entorno.
- Exponer la fragilidad y variabilidad de la memoria desde la construcción de estas hasta la reminiscencia de la misma.
- Mostrar la importancia de la reconstrucción del pasado, a pesar de que estos recuerdos puedan ser dolorosos y difusos.

2. JUSTIFICACIÓN O RELEVANCIA DEL PROYECTO:

La relevancia e importancia del proyecto se argumenta en cuanto propone el debate sobre la autenticidad del ser humano construido por sus recuerdos. Se argumenta que la memoria y recuerdos son frágiles y maleables; además, son influenciados por el colectivo o comunidad en el cual el ser humano se desenvuelve. Considerando esto, se puede comprender la influencia de la subjetividad en las vivencias diarias, así como en la construcción de la identidad. Ser consciente de esta maleabilidad y fragilidad, para el ser humano, puede ayudarle a empoderarse, en la medida en que conocería las herramientas e influencias que intervienen en su vida.

Con esta propuesta, se invitaría también a que los espectadores piensen en los posibles elementos externos, e internos, que podrían haber influenciado en sus propios recuerdos, y por consiguiente, identidad. Tiene como objetivo incitar al perdón del propio olvido, así como la búsqueda y reconstrucción de lo recordado. De esta manera, se podría construir una nueva

narrativa personal, más benigna o consciente de las influencias externas sobre la identidad y la memoria.

Por otro lado, se considera importante que una pieza filmica genere un debate respecto a temas filosóficos y que incite al individuo a pensar por sí mismo en tiempos como estos, donde las personas cada vez se ven más influenciadas por los medios. Se busca que, desde la filosofía, el público pueda tomar las herramientas que brinda el proyecto, y que ellos mismos sean capaces de armar un genuino proceso reflexivo, el cual logre adquirir, desde la individualidad del espectador, dimensiones sociales en su respectiva colectividad. A partir de ello, se busca que, desde la pieza filmica, se pueda alcanzar la mayor amplitud en cuanto a público. Esto, a partir de perseguir una fórmula en la cual la labor filosófica sea desarrollada desde una perspectiva digerible y que, hasta genere verdadero entretenimiento. Queremos demostrar que el cine de índole reflexivo no tiene por qué caer dentro de los cánones propios de películas restringidas para cinéfilos o festivales de cine exclusivos. Este cortometraje busca derruir las bases que generan una absurda conexión entre el “cine intelectual” y lo “burgués”. De este modo, queremos fomentar que la labor intelectual y de pensamiento sea una tarea que cualquier clase de individuo sea capaz de realizar independientemente de su cercanía o lejanía al cine. Esto cobra importancia en sentido que puede maximizar su poder como individuo dentro de esta sociedad contemporánea, y sea capaz de independizarse de las maniobras manipuladoras que la caracterizan. En conclusión, buscamos desde la práctica misma, combatir una sociedad de masas la cual, desde sus medios de comunicación, celebra falsamente la “autenticidad”, y que, a su vez, ordena cómo pensar y actuar bajo un no genuino velo de libertad.

3. INVESTIGACIÓN

3.1. TEMAS, CONCEPTOS, ESTILOS Y FORMATO:

En primer lugar, se considera importante el aporte de conceptos y temas de distintas ramas del conocimiento para la realización del proyecto audiovisual. A inicios del siglo XX, en un ambiente de crisis de la modernidad, distintos artistas e intelectuales repensaron la manera en cómo entender la historia y la memoria (Llorens, 2018, p. 306), siendo clave para el entendimiento de lo propuesto en el cortometraje.

Un concepto que se ha utilizado como referente para la realización del proyecto es el de *aura* que da Walter Benjamin en su libro *La obra del arte en la época de su reproductibilidad técnica* (1935). Para él, este término es “la aparición única de una lejanía, por cercana que pueda estar”. (Benjamin citado en Vignoli, 2020). Asimismo, Walter Benjamin (2003) añade que “todo el ámbito de la autenticidad escapa a la reproductibilidad técnica-y por supuesto, no solo a esta” (p. 43). Lo que quiere decir él sobre la autenticidad del *aura*, es que esta se encuentra fuera de cualquier reproducción técnica, y que, cada vez que se realiza esta, el *aura* de la obra de arte se va marchitando. En este sentido, se trata de una aparición única que se presenta a un sujeto en estado de pasividad, siendo esto último un requisito para la revelación involuntaria de imágenes auténticas y originales (similar al caso de las imágenes de la *memoria involuntaria* postulada por Proust que se desarrollará más adelante). Estas imágenes del pasado olvidado que se revelan en el despertar de la memoria involuntaria escapan a la consciencia o al movimiento voluntario. De esta manera, se remite a la evocación de algo remoto que nos lleva a los orígenes, a una presencia latente y opaca que se manifiesta en un momento único y revelador. (Llorens, 2018, p. 326). Por lo tanto, en otras palabras, este hecho hace alusión a la idea de que el evento de reminiscencia es netamente involuntario e inesperado.

El segundo concepto tomado como referente es el de la *memoria involuntaria* descubierta por Proust en el proceso de escritura de *En busca del tiempo perdido* (1908-1922). En este libro, el concepto de la memoria y los recuerdos son debatidos. En relación a ello, como menciona Enrique Llanos (2007), “La obra es un monumento a la memoria, a los hechos pasados, los cuales se proyectan en oportunidades sobre el presente, influyendo definitivamente sobre éste, al cual matiza e influye” (p. 431). Proust habla del concepto del despertar de la *memoria involuntaria*, el cual surge a partir del impacto de sensaciones potentes. Esta experiencia involucra a los sentidos, la memoria sensible y un conocimiento poético-intelectual. Asimismo, surge a partir de una agitación que se genera en el interior del sujeto y que le revela una sustancia pura de uno mismo. Proust lo considera de esta manera porque es una impresión que no logra ser alcanzada por la conciencia, manteniéndose en “estado puro”, fuera del dominio de la inteligencia (Llorens, 2018, pp. 310-322).

El tercer aporte, el cual procede desde el campo del psicoanálisis es el de la equivocación de los recuerdos desarrollado por Sigmund Freud. En *Psicopatología de la vida cotidiana* (1901), Freud afirma:

Si los recuerdos conservados de un hombre se someten a examen analítico, es fácil comprobar que no hay ninguna garantía de su corrección. Algunas de las imágenes mnémicas están con seguridad falseadas, son incompletas o fueron desplazadas en tiempo y espacio [...] Es que pronto se descubren motivos que vuelven comprensible la desfiguración y el desplazamiento de lo vivenciado, pero también prueban que la causa de estas equivocaciones del recuerdo no puede ser una simple infidelidad de la memoria. (p. 55)

Por otro lado, Llorens (2018), respecto a Freud, indica “Más bien parecería existir una contradicción entre memoria (en tanto huella) y recuerdo (en tanto construcción)” (p. 307). En este sentido, no se trata solo de la memoria misma, sino de la construcción que uno ha realizado sobre ella.

De esta manera, a raíz de las influencias mencionadas, así como de experiencias personales, el proyecto busca plasmar en pantalla una reflexión abierta, filosófica, e introspectiva en torno a la idea de cómo el ‘yo’ se construye desde lo irreal o lo real en las memorias. Se mantiene la postura de que las memorias sufren, inevitablemente, una transmutación, al atravesar procesos subjetivantes ante los eventos que las configuran. “Las realidades propias son más reales que las realidades mismas”, ¿O no? A partir de ello se puede enfatizar en el hecho de que hablar de nuestra subjetividad es hablar a la vez también de una incertidumbre sobre la veracidad de lo que recordamos. Y como consecutivamente, esto acarrea que nuestra identidad se construya sobre una serie de arenas movedizas que vendrían a ser estas modificaciones inciertas en la memoria.

El impacto de nuestras perspectivas y la influencia colectiva conlleva a que estos sean manipulados, transformados y hasta aparentemente olvidados. Esto se constituye como un mecanismo inconsciente para poder existir en el presente, sin conllevar el peso del pasado. Ello implica una especie de selección y transformación de las piezas en recuerdos que nos permiten crear prototipos de memorias artificiales, como una máscara que nos resguarde dentro de nuestro contexto. En este sentido, la identidad de uno al estar conformada netamente por el recuento de sus memorias que lo construyen, se genera una especie de incertidumbre en cuanto

a la autenticidad de la identidad propia. Esto se debe al hecho de la imposibilidad de recordar nuestros recuerdos desde una forma genuinamente objetiva.

Este filme busca enfrentar al individuo con aquello que olvidó por azares de la vida, con aquello que luchó por olvidar o con lo que no puede recordar. Lo cual llamaremos como “el tiempo perdido”, ya que es todo aquello que ni siquiera somos conscientes de que se olvidó. Como parte de los artilugios de la mente, el olvido intencionado o no, es parte de estas configuraciones subjetivas que transmutan los recuerdos. De modo que, en ciertas ocasiones caracterizadas por el azar, sin deliberación alguna, el universo nos pone frente a frente a estos presuntos olvidos, en un momento único y revelador caracterizado por la pasividad del inconsciente. Es decir, nosotros no podemos ir en búsqueda de estos tiempos perdidos; ya que, ni siquiera somos conscientes de su olvido en nuestra mente. Sin embargo, cuando en este fluir pasivo logran aparecer, este flujo no está delimitado por un camino cerrado, sino por mil y un posibilidades.

3.2 REFERENCIAS AUDIOVISUALES

- *Una femme est une femme* (1961) de Jean Luc Godard:

En general, el cuerpo fílmico de Godard resulta una inspiración, sobre todo sus películas desarrolladas durante la Nueva Ola Francesa, en la década de los 60. En ese entonces, Godard apuntaba fundamentalmente a desplegar en el espectador procesos subjetivos, de forma que este pudiera reflexionar con el cine, en vez de que el director le indique que es lo que debería pensar. De esta manera, obedece una lógica de “Obra abierta”. Nosotros intentamos rescatar esa propuesta que perseguía Godard; puesto que establecemos como un objetivo dentro de nuestro proyecto, buscar que el público pueda desenvolver procesos reflexivos en torno a la

película, y que sea él mismo quien se encargue de cerrar todas estas redes de significados y de relaciones.

En segundo lugar, especialmente, se tomó como referencia “Una mujer es una mujer” por el hecho de que utiliza una técnica narrativa llamada “Spass”. Este es un término alemán que significa diversión. Bertol Brecht, el creador de este método teatral tenía como objetivo que el público pensara, por lo que desarrolló un método narrativo donde la comedia sirviera para involucrar al espectador en función de que los lleve a reflexionar sobre asuntos serios. Jones (2009) menciona que lo que hizo Brecht por el teatro fue potenciar la participación de los espectadores, pero de manera intelectual. De esta manera, Brecht creó el método del Spass, basado en la idea de romper la tensión que normalmente lleva al público a seguir aturdido a los personajes en su viaje emocional. Por ello, Godard aplica este tipo de narrativas y utiliza recursos como canciones humorísticas y ciertos movimientos físicos rápidos, que se distinguen por su sátira; y que a su vez sirven para que el espectador se sitúe lejos de la trama y piense más allá de esta.

- *Last Year in Marienbad* (1961) de Alain Resnais

Lo más importante de rescatar de este filme francés, es el hecho de que el autor nunca se dedicó a hacerle entender al espectador qué es lo que realmente pasó el año pasado en Marienbad. De esta manera, también persigue una lógica de obra abierta. Esta es una película bastante relevante, pues atrapa al espectador en la labor de que el mismo sea quien establezca las conexiones y presente su propia hipótesis. Toda una tarea para la imaginación.

- *Depeche Mode Videoclips: Never Let me Down Again (1987), Behind the Wheel (1987), Question of Time (1986). (Filmmaker: Anton Corbijn)*

La estética que utiliza Anton Corbijn dentro de estos videoclips, era una inspiración en cuanto a estética visual y fotográfica para nosotros. Especialmente, el hecho de cómo juega el autor con la estética black and white y la atmósfera visual de crear un ambiente lúgubre y onírico a la misma vez.

- *Persona. (1966) Ingmar Bergman*

Esta obra de Bergman resulta importante como referencia por su nivel conceptual y narrativo. Presenta esta dualidad entre los personajes principales, la cual fue una inspiración fundamental a la hora de establecer la dinámica de los tres personajes (Hugo, Mesera y amigo imaginario) en “La mujer de manzana”, que unidos conforman un mismo sujeto omnipresente.

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

Cabe resaltar en primera instancia, que el objetivo de este proyecto era poder generar un proceso reflexivo filosófico en la audiencia y que esta sea la más desigual posible. En otras palabras, que este proyecto tenga un amplio alcance a nivel de públicos; que pueda ser disfrutado por adultos mayores y hasta por niños, sin percatarse del background cultural o social desde donde cada uno de ellos proviene. Sin embargo, si se tiene que puntualizar una audiencia en particular, podríamos destacar el rol de los jóvenes entre 18 y 35 años que están interesados en buscar tanto un cine de entretenimiento como uno que los conduzca a un pensamiento crítico y de meditación. Consideramos que son personas que en el ámbito

cinematográfico están bastante vinculadas a la idea de poder ver el cine como una experiencia reflexiva e inclusive existencialista. Una preocupación que ha ido incrementando a nivel global con el avance de la tecnología y de los últimos tiempos.

5. REALIZACIÓN

5.1 SINOPSIS DEL PROYECTO AUDIOVISUAL

Hugo está en su auto manejando, cuando de pronto tiene un recuerdo sobre su niñez. Inmediatamente, aparece en el restaurante, el cual visita cada tres días. Está sentado frente a frente con su amigo imaginario de la infancia. El amigo no recuerda nada sobre sí mismo ni sobre Hugo, pero él está decidido a contarle todo lo que debería saber o recordar. El amigo imaginario se encuentra algo desequilibrado por no poder recordar nada. Sin embargo, aparece la mesera del restaurante y les trae dos piezas de pastel de manzana a Hugo y al amigo. Hugo no quiere comer el pastel y solo se dedica a observar y a medirlo. Mientras tanto, el amigo empieza a saborear el pastel y eso provoca que algo explote en su cabeza. El amigo empieza a tener vagos recuerdos, pero son sumamente confusos, hasta que la mesera empieza a hablar y se da cuenta de que hay algo extraño con respecto a las historias que contaba Hugo. Inclusive, encuentra extraño que ambos bailen, rían y sean tan felices. El amigo empieza a presionar a Hugo para que cuente la verdad sobre la mesera y sobre su identidad. Hugo se niega a hacerlo y empieza a contar historias sobre la mesera que puede que sean o no sean ciertas. La mesera niega que la verdad sea como la cuenta Hugo y esto hace enojar al amigo. Hugo está hastiado por tanta presión que decide matar al amigo, pero esto es imposible. Esto concluye hasta que la mesera cuenta su propia verdad, pero la cual tampoco tienen tanta apariencia de verdad. El amigo entonces decide ahogar a Hugo, pero este también es imposible de matar. Finalmente, los tres personajes confluyen enredados entre toda una

red enmarañada de posibles verdades detrás de lo que pudo ser y lo que no pudo ser. Hugo de vuelta a la supuesta realidad maneja su auto. El amigo se despide del público y toma el mando de su propio auto.

5.2. DESARROLLO DEL GUIÓN

5.2.1 PERFIL DE PERSONAJES

En primera instancia, cabe mencionar que para la construcción de los personajes, no se utilizó la dinámica tradicional donde se cimientan sobre tridimensionalidades con motivaciones psicológicas que justifican su actuar. Por el contrario, estos personajes tienen un fundamento estrechamente ligado con el teatro Brechtiano. En torno a ello, Donoghue (2005) postula que esta clase de personalidades en realidad, confrontan al personaje mismo con el performante del personaje. En este sentido, lo que se buscaba mediante ello, es reforzar la idea de la lucha entre la realidad y la irrealidad que discursivamente establece el filme. Todo ello en función de llevar al espectador a que se cuestione la veracidad de la ficción, así como de la realidad tangible. Por lo tanto, los tres personajes implicados en la narración son personajes que se distinguen más por apuntar a ser una justificación de una idea o concepto en particular, más que a desenvolverse como personajes como tal con un *background* histórico o psicológico.

Por último, es importante destacar que los tres personajes principales vienen a ser una división en el universo surrealista y subconsciente de Hugo, del cual no se habla en el filme. De esta manera, hay una confrontación entre los tres personajes y la realidad o irrealidad que esconde cada uno.

-Hugo:

El personaje narrativamente hablando, es un hombre que frecuentemente visita el pequeño restaurante que sirven pastel de manzana. Se busca intencionalmente que, en principio del

filme, se le identifique como el personaje “real” en oposición al personaje “irreal”, del amigo imaginario. Sin embargo, bajo el hecho de que Hugo es una especie de máscara que pinta de felicidad cada uno de sus recuerdos, puede que realmente viva en una completa irrealidad como ente. Este personaje es una concretización de la idea de “solo recordar las cosas buenas”. Un personaje sumamente irreverente, indiferente, burlesco y pedante. En este sentido, el universo ficticio de Hugo se ha materializado en un espacio de diversión donde no hay cabida para los malos pensamientos. Sin embargo, el pasado de Hugo esconde las huellas latentes de dolor en torno a una pérdida (La cual en la narrativa nunca se busca especificar qué clase de pérdida se trata, sino que se busca que el espectador mismo cree el escenario de pérdida que él considere). Él lidia con estos sentimientos a medida que “endulza” sus memorias, con perspectivas distintas, lo cual hace que esas nuevas realidades se vuelven más reales que la realidad misma.

Respecto a su vestuario, se optó por una camisa a rayas; pues, se buscaba hacer una alegoría a lo común y clásico del ser humano. Sin embargo, esto se ve opacado por la extravagancia del saco azul eléctrico, que representa lo llamativo y excéntrico que es Hugo. Además, lleva gafas de sol, porque es una forma de evitar mostrar su verdadera esencia, una persona caótica y llena de demonios.

-Mesera:

La mesera viene a ser el personaje más real de la historia. Inicialmente se le exhibe como parte de un comercial de televisión de comida americana; lo cual está relacionado netamente a una tendencia exagerada e hiper caramelizada. Esto deviene de la idea de que al inicio se busca relacionarla con lo más clásico, dulce y familiar, a la hora de pensar en nostalgias positivas. La mesera es una mesera en este universo ficticio del restaurante creado por Hugo. Sin embargo, este disfraz de mesera es solo una máscara que crea Hugo junto al escenario del restaurante,

como parte de sus mecanismos al transformar los recuerdos, en “miel pura”. No obstante, la mujer real que se esconde detrás del disfraz de la mesera es la persona que forma parte de la historia de pérdida y dolor, con la cual Hugo quiere evitar confrontarse. En un segundo plano, a partir de la interacción del amigo imaginario con el pie, es que la mesera va ir despojándose poco a poco de su disfraz, para empezar a contar la posibles versiones detrás de la “memoria de pérdida”. Sin embargo, en realidad, es el subconsciente de Hugo confrontados con estas tres identidades, que finalmente son lo mismo: Una paradójica lucha por encontrar y a la vez evitar saber la auténtica verdad

-Amigo Imaginario

El amigo imaginario es la concretización de la idea de “*lo olvidado*”. En otras palabras, todo aquello que fue despojado del umbral del recuerdo, y que ni siquiera somos conscientes de que alguna vez ocurrió, puesto que lo hemos echado al olvido. Es la presencia de una ausencia en nuestra memoria. El personaje como tal, físicamente, retrata a un viejo corredor de autos, sin auto. Este concepto se basa en la siguiente alegoría: “La gente maneja autos, porque tiene prisa de llegar a algún lugar, yo en cambio, solo tengo opciones”. En este sentido, se ilustra el hecho de que al no poder recordar nada, solo tiene alternativas inventadas, más no una verdad genuina. El amigo imaginario representa a un ente olvidado, que camina perdido sin saber quién era él y cuál era su entorno. En primera instancia, se muestra como inocente e inclusive pasivo; bastante melancólico afectado por la idea de que no puede recordar absolutamente nada. A pesar de ello, a medida que avanza el filme, el amigo va adquiriendo más agencia pues degustar el pie de manzana lo hace tener aparentes procesos de reminiscencia.

5.2.2 DESCRIPCIÓN DEL UNIVERSO

Se trata de un universo ficticio dividido en tres dimensiones: Memoria blanca, el auto y el restaurante. Cabe destacar que los tres espacios existen independientemente de los otros, no hay una sucesión cronológica entre uno y otro. Podría decirse, en realidad, que los tres espacios ocurren a la misma vez; en el mismo contexto espacio temporal. Esto debido a que los tres son locaciones desde la surrealidad y el inconsciente.

A nivel fotográfico, en cuanto a memoria blanca, se decidió que este se exhiba de una forma bastante saturada y brillante. Este espacio representa la materialización de los recuerdos, y por ende, buscamos darles un toque más de ironía a partir del uso excesivo de la saturación. Sin embargo, se tuvo que usar en ciertas ocasiones filtros de luz, ya que a veces la fuente solar era extremadamente fuerte y perjudicaba la similitud luminaria con respecto a demás escenas en memoria blanca. Cabe mencionar que este lugar es un espacio que más se distingue, pues se presenta como un ambiente sumamente lúdico y de gracia. Por tanto, en la memoria blanca uno se enfrenta de una forma satírica contra los recuerdos y contra disparos de reminiscencia.

En segundo lugar, respecto a la dimensión del restaurante, se buscó retratar un lugar acogedor y cercano. Este es el espacio donde recurrentemente Hugo se encuentra con la mesera y está siempre le sirve un pedazo de pastel de manzana. Sin embargo, Hugo nunca lo consume y, simplemente, se dedica a apreciarlo por el exterior. Otra particularidad del espacio es que solo ofrecen pastel de manzana como única opción dentro del menú. De esta manera, se busca dar énfasis en el hecho de que no hay escapatoria de enfrentarse al recuerdo, una vez que se toman ciertas decisiones. Para lograr este efecto de calidez y familiaridad característico del restaurante, en cuanto a la iluminación, se usó luces cálidas y se apuntó a que el espacio esté bien iluminado. Para tal motivo, se utilizaron un ARRI 650 y un ARRI DE 300 direccionados hacia el techo blanco y liso, para que esta superficie sirva de rebotador y se difunda la luz en todo el espacio.

En tercer lugar, se encuentra la dimensión del carro, el cual se busca que adquiriera la apariencia de realidad más próxima. Este espacio busca establecerse como el más común e inclusive real y cotidiano, dentro de la historia. En otras palabras, como el lugar que uno podría considerar donde ocurren más situaciones normales y realistas a diferencia de los demás espacios. Para la filmación dentro de este espacio, se optó por usar la luz solar netamente para reafirmar este objetivo de realidad que se le buscaba dotar al auto.

5.3 PRODUCCIÓN

5.3.1 CASTING

Debido a la coyuntura de la pandemia del COVID-19, no se realizó un casting de actores; y buscando minimizar los riesgos, se decidió trabajar con la familia del director. En un primer momento, Julio Rojas, papá de Daniel, iba ser quien interpretaría el personaje del amigo imaginario; sin embargo, el director vio una dificultad en esta dinámica, pues se complicó mantener el ánimo y la atención de Julio dentro del rodaje. Por tanto, se optó trabajar con él únicamente para doblar la voz del amigo imaginario; y fue Daniel quien interpretó a hugo y al amigo. En el caso de la mesera, esta fue interpretada por María Alejandra Chávez, pareja del director; quien ya tiene experiencia como actriz y fue un gran aporte para la construcción y representación de uno de los personajes principales del proyecto.



María Alejandra Chávez
(Mesera)



Daniel Rojas
(Hugo – Amigo imaginario)

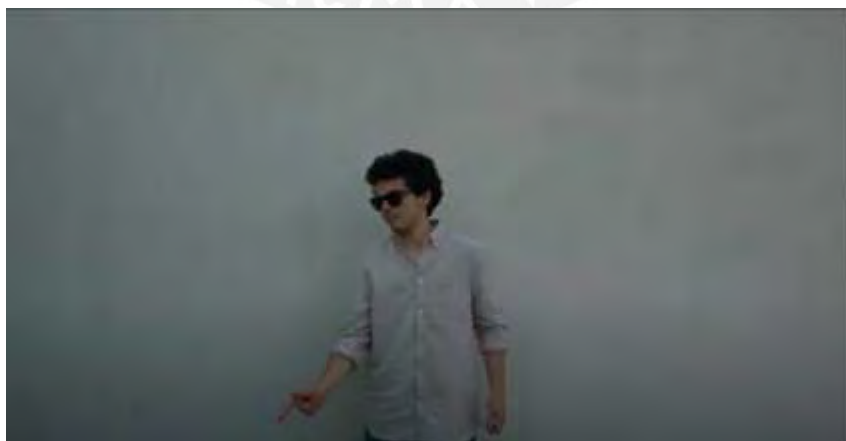
5.3.2 LOCACIONES

Dirección: Eugenio de la Torre 263, Maranga. San Miguel

Por la coyuntura y tras la decisión de trabajar con la familia del director; se estableció la casa de Daniel Rojas como la locación para el proyecto. Por órdenes generales no se podían trasladar los equipos a otro lugar que no fuera aquel en donde habían sido recepcionados desde un comienzo; por tanto, nos vimos en el reto de adaptar la casa a los espacios propuestos en el guion. El área de arte hizo el diseño de manera virtual y el director se encargó de armar el lugar con la utilería y elementos necesarios; aquellos objetos que faltaban fueron enviados por Delivery con todas las precauciones y medidas de bioseguridad.

Se trabajó con 4 espacios en particular: la sala, que fue utilizada para ambientar en ella el restaurante; la azotea, en donde se grabaron las escenas de *memoria blanca*; la cochera, para las escenas del carro antiguo y el baño del tercer piso, en donde se utilizó específicamente la ducha.

→ Espacio 1: *Memoria blanca* - Azotea (tercer piso)



Espacio 2: *Restaurante* - Sala (primer piso)



→ Espacio 3: *Ducha* - Baño (tercer piso)



→ Espacio 4: *Carro antiguo* - Cochera



5.3.3 DESGLOSE DE PRESUPUESTO

La pandemia supuso grandes desafíos para el rodaje de nuestro proyecto; sin embargo, en temas de presupuesto tuvimos grandes ventajas; pues al trabajar en la casa de Daniel y con sus familiares, no tuvimos que pagar por locación ni por actores.

Al final se obtuvo un gasto total de s/ **1435.7**, es decir, s/**358.93** por cada uno de los integrantes.

ACTORES					
Nombre	Personaje	Contacto	Contrato (x día)	Encargado	Total (S/.)
Alejandra Chávez	Camarera - Mesera	942151865	-	-	-
Daniel Rojas	Hugo	991360487	-		-
			Total (S/.)		0
LOCACIONES					
Lugar	Dirección	Contacto	Contrato (x día)		Total (S/.)
Casa del director Daniel Rojas	Eugenio de la Torre 263, Maranga, San Miguel	991360487	0		0
			Total (S/.)		0
DIRECCIÓN DE ARTE					
Vestuario					
Indumentaria	Cantidad	Precio	Encargado		Total (S/.)
Terno Hugo + telas	varios	313	Daniel		313
Vestido	1	109	Mate		109
Lentes Hugo	1	25	Leo		25
Utilería					
Producto	Cantidad	Precio	Encargado		Total (S/.)
Cortinas	1	120	Mate		120

Pie	1	35	Daniel		35
Pegamento colomural	2	20	Desiree		20
Carta y periódico	2	30	Mate		30
Papel colomural + Balde de pintura	1	108	Desiree		108
Silicona líquida	1	4	Mate		4
Papel lustre	1	1	Mate		1
Caja torta	1	2.5	Mate		2.5
Papel colomural + rodillo	1	85.8	Desiree		85.8
segundo balde de pintura	1	22	Daniel		22
Laca	1	9.50	Mate		9.5
			Total (S/.)		884.8
PRODUCCIÓN					
Elemento	Cantidad	Precio	Encargado		Total (S/.)
Motorizado pinturas	1	38	Desiree		38
Pie de manzana	1	35	Daniel		35
Taxi banca y temo 07/11	1	5.5	Mate		5.5
Pilas	1	25.4	Fernando		25.4
Humo	1	30	Fernando		30
Pilas	1	18	Fernando		18
Motorizado (disco duro)	21	19	Fernando		399
			Total (S/.)		550.9
Total = 1435.7					

TOTAL	Cuota personal (4 integrantes)
1435.7	358.93

5.3.4 CRONOGRAMA

Los días de rodaje solían ser los martes, jueves y fines de semana; ya que eran los días en que dirección, fotografía y sonido podían dedicarse a pleno al proyecto. Por tanto, era más fácil conectarse vía zoom para monitorear el rodaje y aportar desde cada área de manera sincrónica.

Los planos que grabaríamos se organizaron de la siguiente manera:

Grabación 08 de noviembre

HORA	ESCENA	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	LOCACIÓN	ACTORES	UTILERÍA
7:30 – 8:30	Alistar equipos y armar luces (Daniel) – Chroma				
8:30 – 9:00	Vestuario y pelnado para Hugo (Daniel)				
9:00 – 9:20	Micrar a Hugo				
9:20 – 10:20	Escena 1	Hugo escucha música en su auto desde su radio. Mira hacia todas partes. A veces suelta el timón y da palmadas en el aire al ritmo de la música. Habla mirando hacia la cámara de vez en cuando.	Interior del auto	Daniel Rojas	Vestuario Hugo Carro vintage
10:20 – 10:40	Cambio de luces para la siguiente escena – no hay sonido				
10:40 – 11:20	Escena 20	Hugo maneja en el auto con el timón al lado derecho. Lleva un terno común (negro) pero empapado de agua.	Interior del auto	Daniel Rojas	Vestuario Hugo Carro vintage
11:20 – 12:00	Cambio de luces para la siguiente escena – no hay sonido				
12:00 – 12:40	Escena 22	Plano general. El auto en el medio de la toma. Toma del amigo Imaginario recostado en el exterior de su auto, mirando hacia la cámara.	Cochera	Daniel Rojas	Vestuario amigo Imaginario Lentes Casco Carro vintage

Grabación 10 de noviembre

HORA	ESCENA	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	LOCACIÓN	ACTORES	UTILERÍA
12:00 – 1:00		Alistar equipos y armar luces			
1:00 – 2:00		Vestuario y peinado para Hugo			
2:00 – 2:20		Micrar a Hugo			
2:20 – 03:20	Escena 5	Hugo frente a la cámara. Recibe un trofeo. Plano americano.	Memoria blanca	Daniel Rojas	Terno de Hugo Trofeo
03:20 – 4:00		Cambio de luces para la siguiente escena			
04:00 – 5:00	Escena 4	El espacio del restaurante está cargado de muebles tapados con telas de Tacoy. Hugo está sentado de brazos cruzados. Frente a el hay sillas vacías. El amigo imaginario no es visible.	Restaurante	Daniel Rojas	Tarima, sillones, tela Tacoy, sillas, gaseosa, vasos, velas, mantel, cubo Rubik
5:00 – 5:30		Cambio de luces para la siguiente escena			
5:30 – 6:30	Escena 6 (Primera parte)	Hugo hace un dibujo del amigo imaginario. Hugo coge la cámara y le toma una fotografía. Hace sonido como si la cámara estuviera imprimiendo una foto. Hugo coge el dibujo como si fuera la foto impresa. Hugo firma la esquina inferior del papel donde está el dibujo de palitos. Se lo desliza hacia el amigo. El amigo lo destroza	Restaurante	Daniel Rojas	Periódico, papel, lapicero, cámara
6:30 – 7:20		Cambio de luces para la siguiente escena			
7:20 – 7:40	Escena 18	Hugo esta en la tina con un saco de tela sobre su cabeza. El amigo imaginario moja la tela con un teléfono de ducha haciendo que se ahogue.	Baño - Tina	Daniel Rojas	Saco de tela, teléfono de ducha.

Grabación 12 de noviembre

HORA	ESCENA	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	LOCACIÓN	ACTORES	UTILERÍA
11:30 – 12:00	Alistar locación – colocar elementos				
12:00 – 1:00	Alistar equipos y armar luces				
1:00 – 2:00	Escena 2	Pared blanca: El vecino muerto desparramado dentro de una caja de cartón alta. Se ven los brazos y los pies sobresaliendo al colgar de la caja. En subtítulos se lee la palabra EL ANCIANO.	Memoria blanca	-	Caja de cartón Aro de auto
2:00 – 2:10	Cambio de luces para la siguiente escena				
2:10 – 3:10	Escena 8	El anciano tirado en el suelo. Sus pies metidos en un costal de arena que lo tapa hasta el ombligo. Esta inerte. en sus manos tiene una espátula. Y en la otra tiene una manzana. Se lee en letras chicas. EL ANCIANO QUE INVENTO EL PASTEL DE MANZANA.	Memoria blanca	-	Costal Espátula Manzana

Grabación 14 de noviembre

9:45 – 10:15	Modificaciones de equipos y luces				
10:15 – 11:15	Escena 7	PRIMERO Hugo regresa y se sienta en su silla. La mujer saca su libreta de apuntes y mira hacia Hugo. Luego con la mano invita a Hugo. EL AMIGO IMAGINARIO ES VISIBLE.	Restaurante	Alejandra Chávez Daniel Rojas	- Libreta de apuntes
11:15 – 11:45	Cambio de locación, preparación de luces y sonido – preparar la locación – preparar sonido				
11:45 - 12:45	Escena 11	La mesera y el amigo imaginario están sentados frente a frente. La mesera cambia de expresión y	Restaurante	Alejandra Chávez Daniel Rojas	Plato Pie de manzana Vestimenta Mesera

		de gesto cada vez que dice No, alternadamente. EL AMIGO IMAGINARIO ES VISIBLE.			
12:45 – 1:30	DESCANSO/ ALMUERZO				
1:30 – 2:00	Modificaciones de equipos y luces				
2:00 – 4:00	Escena 10 (Bastante larga)	<p>TOMA DEL PIE DE MANZANA DEL AMIGO, PLANO DETALLE CENITAL</p> <p>Hugo mira de un lado a otro al Pie. Lo mide como en un encuadre con las manos. Se pone al ras del plato y lo mira solo con un ojo. Se aleja y se acerca. Tiene un rostro de éxtasis. El amigo come el pie de manzana y habla con la boca llena.</p> <p>EL AMIGO IMAGINARIO ES VISIBLE.</p>	Restaurante	Alejandra Chávez Daniel Rojas Perro	Pie de manzana, plato, centímetro
4:00 – 4:30	Modificaciones de equipos y luces– preparar locación				
4:30 – 5:30	Escena 3	<p>A Oscuras. Plano detalle de ojos: La mesera sentada sobre la mesa en el centro. El plano se va abriendo, exponiendo a la mesera sentada de piernas cruzadas. Se levanta y hace un performance teatral mientras canta LA canción.</p>	Restaurante	Alejandra Chávez	Mesa Vestuario Mesera

Grabación 19 de noviembre

HORA	ESCENA	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	LOCACIÓN	ACTORES	UTILERÍA
1:00 – 2:00	Alistar equipos y armar luces				
2:00 – 2:30	Vestuario y peinado para Hugo				
2:30 – 2:50	Micrar a Hugo				
2:50 – 3:20	Escena 12	Hugo en primer término mira el reloj de la cámara desde el centro de la toma. En tercer término, el amigo imaginario está sentado en el fondo. EL AMIGO IMAGINARIO ES VISIBLE.	Restaurante	Daniel Rojas	Maletín Perro Vestuario Hugo
3:20 – 3:50	Cambio de luces para la siguiente escena				
3:50 – 5:30	Escena 13	Plano solo del amigo imaginario. EL AMIGO IMAGINARIO ES VISIBLE. EL amigo imaginario continúa comiendo el pie sin parar por un largo rato en una esquina. A veces pone cara de desagrado. Continúa comiendo. Se detiene.	Restaurante	Daniel Rojas	Pie de manzana Servilletas Maletín Vestuario amigo imaginario

Grabación 21 de noviembre

HORA	ESCENA	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	LOCACIÓN	ACTORES	UTILERÍA
9:00 – 9:50	ALE: Peinado y maquillaje mesera	DANIEL: vestuario y peinado Hugo		DANIEL: preparar equipo de sonido	DANIEL: preparar equipos y luces
9:50 – 10:00	Micrar a Hugo y Mesera				
10:10 – 10:50	Escena 16	La mesera sentada sola en una mesa. Desliza el plato con el pie de manzana hacia ella, coge el cubierto con un bocado de pie y lo come. Empieza a toser y a cogerse de la garganta. Se empieza a ahogar desesperadamente hasta detenerse y quedarse inerte desparramada sobre la silla. Se reincorpora un segundo después.	Memoria blanca	Alejandra Chávez	Plato Pie de manzana Vestimenta
10:50 – 11:00	Modificaciones de equipos y luces				
11:00 – 11:30	Escena 19	La mesera en el centro de la toma. Hace forma de pistola con su mano y señala hacia la cámara, mientras esta se va acercando lentamente hacia sus ojos.	Memoria blanca	Alejandra Chávez Daniel Rojas	Vestuario Mesera Vestuario Hugo
11:30 – 11:40	Modificaciones de equipos y luces				
11:40 – 12:40	Escena 14	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Primera parte: La mesera camina dando pasos en su mismo lugar mientras carga una caja de color rojo. ➔ Segunda parte: Dan vueltas en la bicicleta 	Memoria blanca	Alejandra Chávez Daniel Rojas	Vestuario Hugo y Mesera Bicicleta Caja roja

		subidos los dos en ella.			
12:40 – 1:00	Modificaciones de equipos y luces				
1:00 – 1:40	Escena 21	La mesera esta tirada en el suelo muerta. Hugo esta tirado en el suelo muerto, desangrado. La caja roja del pie de manzana está en el suelo. Hay varios globos. La mesera se para, recoge los 13 pedazos de fotos rotas, se limpia la ropa del polvo y se marcha. El cuerpo inerte de Hugo se queda en la escena junto a los elementos	Memoria blanca	Alejandra Chávez Daniel Rojas	Caja roja Fotos Globos
1:40 – 2:00	Modificaciones de equipos y luces				
2:00 – 3:00	Inserto escena 6	LA MESERA BAILANDO COMO AK. UN FEMME EST UNA FMM. CARA DE SORPRESA. Le tiran tomates.	Memoria blanca	Alejandra Chávez	Vestuario Mesera
3:00 – 3:40	Descansa/almuerzo				
3:40 – 4:40	Cambio de locación, preparación de luces y sonido				
4:40 – 5:10	Escena 9	La mesera camina alegre con los dos platos de pie y los coloca sobre la mesa.	Restaurante	Alejandra Chávez	Pie Dos platos Vestuario Mesera
5:10 – 5:25	Modificaciones de equipos y luces				
4:25 – 5:25	Escena 15	La mesera está sentada en el centro de la mesa, a un lado esta Hugo y en el otro el amigo. La mesera está jugando, haciendo dibujos con el ketchup sobre el plato.	Restaurante	Daniel Rojas Alejandra Chávez	- Vestuario Mesera, Amigo Imaginario y Hugo - Ketchup - Plato

Grabación 24 de noviembre

HORA	ESCENA	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	LOCACIÓN	ACTORES	UTILERÍA
1:00 – 1:30	Daniel: vestuario y peinado				
1:30 – 2:30	Preparar equipos y sonido				
2:30 – 2:40	Micrar a Hugo				
2:40 – 3:40	Escena 10 (Solo una parte de la escena)	Hugo está sentado nuevamente frente a frente con el amigo en la mesa. Perro sobre la mesa comiendo pastel que está en el maletín: EL AMIGO IMAGINARIO ES VISIBLE.	Restaurante	Daniel Rojas Perro	Plato, pie de manzana, sillas, mesa
3:40 – 4:00	Modificaciones de equipos y luces				
4:00 – 4:40	Escena 4	El espacio del restaurante está cargado de muebles tapados con telas de Tacoy. Hay una gran ventana en la pared central tapada completamente por unas gran cortinas color CEREZA. En el centro hay una tarima y sobre ella una pequeña mesa cuadrada con dos sillas. Hay una mesa con mantel de color maíz, un par de velas. Hugo está sentado de brazos cruzados con la cara hundida entre sus manos en esta mesa. Frente a él hay una silla vacía. EL AMIGO	Restaurante	Daniel Rojas	Cubo Rubik, cañitas, vaso, Botella, gaseosa.

4:40 – 5:10	Modificaciones de equipos y luces				
5:10 – 6:00	Escena 9	Close up. Una botella de leche agitándose desenfrenadamente. La agita sin parar y sin parar. EL AMIGO IMAGINARIO ES VISIBLE.	Restaurante	-	Botella

Grabación 29 de noviembre

HORA	ESCENA	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	LOCACIÓN	ACTORES	UTILERÍA
2:00 – 3:00	Alistar equipos y armar luces				
3:00 – 3:30	Vestuario y peinado				
3:30 – 4:00	Micrar a Hugo – verificar equipos de sonido				
4:00 – 5:10	Escena 10	Hugo se levanta de su asiento y se pone frente a la mesa en el centro. Se sienta sobre la tarima donde está puesto la mesa para elevarse. Le habla hacia la cámara.	Restaurante	Daniel Rojas	Vestuario Hugo
5:10 – 5:45	Cambio de luces para la siguiente escena				
5:45 – 7:15	Escena 17	En tercer término, al lado derecho: El amigo imaginario se levanta intempestivamente para gritarle a Hugo en Mute. Hugo lo queda mirando y le tira un plato. El amigo se para de la silla para perseguir a Hugo. Hugo se levanta de su silla y se sube sobre la mesa. Intenta atacarlo con una vela como si fuese una espada. Hugo sale huyendo de la mesa. Y se tira al suelo en señal de haber perdido. Respira jadeando. EL AMIGO imaginario lo ataca. Hugo se protege con sus manos.	Restaurante	Daniel Rojas	Platos Silla Mesa Velas

También se hizo un cronograma de los meses de octubre, noviembre y diciembre; para organizar ensayos, entregas de vestuario y las fechas límites de entrega de corte grueso, colorización, sonido y musicalización.

1. Octubre:

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
			1	2	3	
5	6	7	8	9		
12 Posible entrega de equipos	13 Posible entrega de equipos	14 Posible entrega de equipos	15 Posible entrega de equipos	16 Posible entrega de equipos	17 Día de pintura sala: colomural y pintura gris	18
19 Semana de ensayo	20 Ensayo de cámara y luces (Ensayo de Chroma)	21 Ensayo de cámara y luces (presentación de la mesera y coreografía de la pelea)	22 MÁSTER CLASS Chroma y animación 9 – 12	23 Semana de ensayo	24 Semana de ensayo	25 Semana de ensayo
26 ENSAYO AMIGO IMAGINARIO (TEMAS DE ACTUACIÓN)	27 ENSAYO DE LAS ESCENAS CON CÁMARA Y LUCES CON AMIGO IMAGINARIO	28	29 Entrega de vestuario	30 ENSAYO MESERA (TEMAS DE ACTUACIÓN)	31 ENSAYO DE LAS ESCENAS CON CÁMARA Y LUCES CON MIKELA	1

2. Noviembre

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
						1
PRUEBA DE EQUIPOS	PRUEBA DE EQUIPOS	GRABACIÓN DE VOZ EN OFF ENSAYO AMIGO IMAGINARIO GRABACIÓN DE VOZ EN OFF AMIGO IMAGINARIO	PRUEBA DE EQUIPOS	GRABACIÓN DE VOZ EN OFF AMIGO IMAGINARIO	GRABACIÓN DE VOZ EN OFF AMIGO IMAGINARIO	GRABACIÓN Escena 1, 20, 22
	GRABACIÓN Escena 5, 4, 6, 18		ENSAYO CON MESERA GRABACIÓN escena 2 y 8	ENSAYO CON MESERA	GRABACIÓN escena 6, 7, 11, 10, 3	GRABACIÓN 3, 21, 19, 16 14
	ENTREGA DEL TEMA MUSICAL	PRUEBA DE EQUIPOS Y ENSAYO DE ESCENAS	GRABACIÓN Escena 12 y 13	GRABACIÓN DE VOCES EN OFF	GRABACIÓN Escena 16, 19, 14, 21, 6, 9, 15	
	GRABACIÓN Escena 10, 4, 9	GRABACIÓN DE VOCES EN OFF		GRABACIÓN DE FOLEYS (PLATOS)		GRABACIÓN escena 10, 17

3. Diciembre

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
30 Entrega del primer corte grueso (Fernando)	1	2	3	4 Entrega del segundo corte grueso (Fernando)	5 <u>Clase maestra Madi Piller</u>	6 Post de Imagen: corte fino
7 Post de Imagen: corte fino	8 Post de Imagen: corte fino y colorización	9 Post de Imagen: corte fino y colorización	10 Post de Imagen: colorización	11 Post de Imagen: colorización	12 Entrega al encargado de audio	13 Post de audio
14 Post de audio	15 Post de audio	16 Post de audio	17 Post de audio	18 Post de audio	19 Musicalización Berklee	20 Musicalización Berklee
21 Musicalización Berklee	22 Musicalización Berklee	23 <u>Entrega del proyecto audiovisual</u>	24	25	26	27
28 <u>Visionado del proyecto audiovisual</u>	29	30	31			

5.4 DIRECCIÓN DE ARTE:

Desde dirección de arte, lo que se ha buscado es reforzar la narrativa propuesta en el cortometraje, así como proponer dentro del arte mismo una estética que atrape la mirada del espectador y evidencie que se trate de un universo único e irreverente que rompe con lo que se está acostumbrado a ver en el día a día. Como se mencionó anteriormente, como locación, se eligió la casa del director, Daniel Rojas. Dentro de esta locación, se crearon cuatro espacios distintos: El restaurante, la memoria blanca, el auto y el baño.

Desde un inicio, se quiso que el cortometraje tuviera influencias estéticas de las décadas de 1950 y 1960. Esto se debió a que el cortometraje mostraba una visión muy personal y única del director. Así, se consideró importante proponer una estética igualmente muy personal, que refleja los gustos y personalidad de él, así como de las influencias que lo llevaron a crear la

idea y el argumento del cortometraje. Sin embargo, tampoco se buscó mostrar una réplica de la filmografía de aquellos años, sino darle cambios que marquen la originalidad del cortometraje.

El espacio del restaurante es el que se visualiza mayormente en pantalla. Para la creación de este, se tomaron distintas referencias audiovisuales. Entre las principales, se pueden encontrar los filmes *Phantom Thread* (2017) de Paul Thomas Anderson; *What did Jack do* (2017) de David Lynch; *I could go on singing* (1963) de Ronald Neame; y *Une femme est une femme* (1961) de Jean Luc Godard.



Phantom Thread (2017)



What did Jack do (2017)



I could go on singing (1963)



Une femme est une femme (1961)

Phantom Thread (2017) y *What did Jack do* (2017) sirvieron como referencia para la distribución de elementos en el espacio, la composición de estos, así como la elección de texturas y colores. En el caso del primero, los elementos que se tuvieron más en cuenta fueron la textura y color del papel tapiz, la elección de colores y texturas tanto del espacio como del vestuario, y la composición y distribución de los objetos y de los personajes. En el caso del segundo, si bien la edición se ha realizado en blanco y negro, igualmente sirvió de inspiración para crear la dinámica y composición de los personajes en escena. Finalmente, *Could go on Singing* (1963) de Ronald Neame y *Une femme est une femme* (1961) de Jean Luc Godard fueron referencias claves para reforzar el hecho de que todo lo acontecido en la historia, se trate también de un show, ya que las cortinas rojas hacen una clara alusión a un show de teatro o televisión.

Se tomó la decisión de usar la sala del director como la creación del espacio del restaurante. Sin embargo, se tuvo que remodelar casi por completo para obtener el resultado deseado. Se compró papel colomural con diseños (para simular el uso de papel tapiz) y se pegó en gran parte de las paredes de la sala. No se pegó en todas estas porque se buscaba reforzar también el hecho que se tratara de un espacio a medio construir (similar a la situación del personaje de Hugo, un hombre incompleto). Luego, se procedió a pintarlo en un tono azul grisáceo. Por otro lado, se colocaron distintos muebles con props encima y telas tacoy que cubrieran estos. Se decidió esto, tanto para reforzar lo del espacio a medio construir, como del hecho de que el restaurante era un lugar al que Hugo volvía luego de tiempo y encontrara varios muebles tapados para evitar que se ensucien. Por otro lado, se colocó una tarima al centro del espacio el cual diera reminiscencia a un escenario (igualmente para reforzar el hecho que se trataba de un show). Encima de esta tarima, se colocó la mesa principal, en la cual los personajes interactuaron mayor tiempo. Finalmente, se mandaron a hacer cortinas de un color rojo que

reforzarán lo propuesto respecto a la semejanza a un show. Como piso, se decidió mantener la textura de madera.

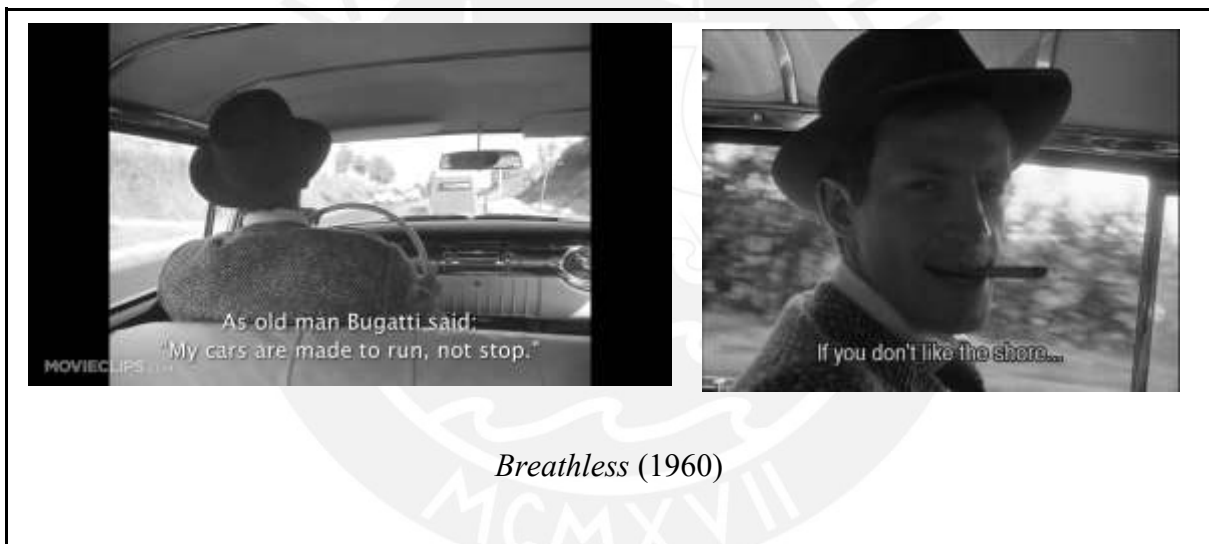
Por otra parte, para la creación del espacio de la memoria blanca, igualmente se tuvieron referencias audiovisuales. Entre las principales, se encuentran el videoclip en versión vertical *It's not living (If it's not with you)* (2020) de la banda The 1975 y el filme *Persona* (1966) de Ingmar Bergman.



En un inicio, se tenía pensado la asociación memoria blanca con un lugar pulcro y puro en el cual Hugo muestre sus más sinceros pensamientos, por lo que se buscó en preproducción una pared lo más blanca posible tanto mediante arte como iluminación. Se pensó en utilizar Chroma, sábanas blancas y otras técnicas; sin embargo, en el proceso de elaboración del espacio, se decidió que se cambiaría tal concepto con el de un lugar menos “perfecto”, mostrando un lado más realista. Es así como, finalmente, se decidió utilizar la pared de la terraza de la casa del director. Se probó en cámara cómo se veía junto al vestuario final como

con la utilería y, visualmente, agradó que las paredes no se vieran totalmente blancas, sino también en tonos grisáceos. Brindaba una sensación de imperfección y naturalidad a las acciones en escena.

El tercer espacio es el interior de un auto antiguo. Si bien hay pocas escenas en las que se ve el interior del auto, era importante que este siga con la estética de las décadas de 1950 y 1960. Al igual que con los otros espacios, como referencia audiovisual se tuvo a *Breathless* (1960) de Jean Luc Godard.



Así, se tuvo que buscar un auto con interiores similares a los encontrados en aquellos años. Es decir, sillones delgados de cuero, timones delgados, entre otros. Finalmente, se eligió un auto con interiores en tonalidades marrones que permitiera resaltar a Hugo dentro de la escena, ya que no contaba con su saco azul eléctrico característico.

Respecto al espacio del baño, si bien hay pocas escenas de este, lo que se buscó es que este refuerce lo que se escuche en off, es decir, los momentos de reflexión y decaimiento tanto de Hugo como de la mesera. Al inicio del cortometraje, tanto las acciones como los diálogos de los personajes tienden más hacia la ironía, la sátira y lo lúdico. No obstante, poco a poco, se van dando cuenta y recordando de la posible verdad detrás de estos juegos. Es así que la textura de la bañera, los colores de esta tirando hacia los verdes, así como de la poca iluminación en este espacio, van de la mano con lo que narrativamente se está escuchando.

Respecto a la utilería del cortometraje, igualmente, se decidió utilizar objetos con características de entre los años 1950 y 1960. Ejemplos de estos son el teléfono de rueda, el maletín marrón de Hugo, la cámara analógica, el periódico, la carta del restaurante, entre otros. Sin embargo, también hubo otros objetos que no necesariamente pertenecieran a dicha época y fueran más atemporales como las sillas, la mesa principal, el servilletero, entre otros. De esta forma, se buscó que en los encuadres más cerrados se visualizara los objetos con la estética vintage mencionada, y en los planos más abiertos, en los cuales el foco de atención se centraba en las acciones de los personajes, la utilería quede en un segundo plano con una estética más convencional y moderna.

Por otro lado, en cuestión a la elección de colores de la utilería, se buscó que varios objetos tuvieran colores llamativos como el rojo, amarillo, azul y verde. Estos se pudieron ver en colores enteros como en el caso del teléfono, por ejemplo, pero otros, tuvieron una mezcla de los colores mencionados como el cubo de Rubik, el florero con las flores muertas, los globos, las crayolas, los puppets, entre otros. Se decidió que varios objetos tuvieran tales características para reforzar la idea de juego y de lo lúdico en el cortometraje. Es importante mencionar que,

debido a los cambios de iluminación entre cada escena, así como del proceso de colorización en postproducción, los colores pueden haber variado ligeramente. Sin embargo, también se quiso y gustó que cada ambiente junto a sus colores respectivos tenga una marcada diferencia. De esta manera, considerando las características del espacio como el de la utilería en escena, se tiene a los espacios con sus respectivas paletas de colores:

Restaurante



Memoria Blanca



AutoBaño

Por otra parte se tiene a los personajes, Hugo, el amigo imaginario y la mesera. Hugo y el amigo imaginario en el fondo son el mismo sujeto omnipotente: el sujeto Hugo. El primero es la versión física que se usó para poder sobrevivir en el presente y el amigo imaginario es lo que Hugo en un momento buscó ser, pero que igualmente forma parte de Hugo. Aparentemente, Hugo lo tiene todo bajo control. Es por esto que se presenta como un showman y lleno de aparente confianza. En un inicio, se pensó vestirlo de la manera más llamativa. Es por esto que

se propuso un traje azul eléctrico con un fit ancho (característica de la década de 1950) con una camisa con un atado en el cuello. No obstante, se obtenía una imagen muy perfecta del personaje y no se buscaba eso. Es por esto que se cambió el vestuario del personaje ligeramente, manteniendo en superficie lo más llamativo (el saco azul eléctrico) y en el interior, prendas más comunes (camisa a rayas) o del día a día, igualmente con la estética de los años mencionados. Asimismo, se decidió ponerlo descalzo. De esta manera, se reforzaba la idea de que Hugo era un ser incompleto, imperfecto, tal como todas las demás personas. El segundo outfit que se propuso para Hugo consistió en un traje negro con un fit ancho junto a una camisa blanca. La idea de esto era que se viera lo más simple posible dentro del auto, ya que se buscaba marcar un contraste con los otros espacios, como si el Hugo del auto se tratara de una persona común manejando su auto y no un showman. Respecto al maquillaje y caracterización, para los espacios de memoria blanca y restaurante, se pensó en realizar un maquillaje en tonos naranjas que llamarían la atención del espectador, pero se sintió muy recargado junto al saco llamativo y que se alejaba de lo que se estaba buscando, así que se optó por usar un maquillaje más natural en los tres espacios. Es así como se obtuvo el resultado final:

Outfit 1 de Hugo



Outfit 2 de Hugo



Respecto al personaje de la mesera, debido a que esta es la creación de un ideal perfecto de Hugo para lidiar con el remordimiento, desde un inicio se la planteó como una mujer encantadora, con una mirada penetrante, así como llamativa. Como referente audiovisual se tuvo a Anna Karina, en especial en *Une femme este une femme* (1961). No obstante, el color del vestuario en el filme no gustaba junto al resto de colores en el espacio, por lo que se decidió otro vestuario de la misma actriz como influencia.



Anna Karina (vestido rojo)

Se decidió vestir al personaje de la mesera con un vestido rojo con un fit similar a los usados en la década de 1960. Se decidió rojo, ya que se buscaba que haya una estrecha relación entre el color de la tarta de manzana, la caja roja de la torta, el ketchup, así como otros elementos rojos en el trabajo. Otro objetivo al vestir a la mesera con tal color fue el de buscar fundirla con la cortina en el restaurante. A diferencia de los otros personajes, que, debido al color del vestuario, se diferencian del resto de elementos en el espacio, la mesera, en el restaurante, se entremezcla con la cortina. De esta manera, la mesera hace suyo el espacio del restaurante y junto a los elementos rojos en el espacio toma un papel clave y misterioso en el cortometraje. Asimismo, en el espacio del restaurante se decidió colocarle un mandil a la cintura, pero en memoria blanca no porque así gana más complicidad con Hugo y pierde un poco la imagen de mesera que se tiene más claro en el restaurante. Respecto al maquillaje y caracterización, se mantuvo una sola propuesta de maquillaje y dos de peinados con influencias de la década de 1960, en especial de la misma Anna Karina.



Anna Karina (maquillaje y peinado)

Como se mencionó, una de las características que se buscaban para la mesera era el de una mirada cautivante, por lo que se enfocó en resaltar la mirada con sombras azules (que contrastan con su vestuario rojo), así como con el uso de pestañas postizas. Esto se combinó con labios y rubor en tonos rosados, que no quitaran distracción de la mirada del personaje. Por otro lado, respecto al peinado, tanto para el espacio del restaurante como para el de la memoria blanca, se usaron variantes del peinado *beehive*. De esta manera, el resultado final del personaje de la mesera fue el siguiente:



Finalmente, el vestuario y caracterización del amigo imaginario es el que más tardó en definirse. El amigo imaginario forma parte de Hugo, ya que este fue creado a partir de los gustos, personalidad y vivencias de él. Se pensó en máscaras, telas para cubrir su rostro e incluso producirlo en post producción, ya que se pensaba realizar rotoscopia con él. Sin embargo, investigando más al personaje, se decidió mostrarlo como un motociclista de la década de 1950, siguiendo la estética utilizada en el cortometraje. Esto fue debido a que el amigo imaginario es un personaje confundido. No sabe bien quien es, no recuerda nada, no

sabe a dónde pertenece. Es un motociclista sin auto. Tiene toda la indumentaria y características de uno, pero se encuentra ahí sin un rumbo conocido. Incluso las gafas y el caso que porta se pusieron adrede para ocultar su identidad. Asimismo, se decidió vestirlo en tonos oscuros para reforzar la idea de misterio y confusión que rodea a este personaje, el cual va obteniendo más agencia mientras avanza el cortometraje. Como maquillaje y caracterización, no se propuso uno en específico porque el mismo vestuario no permitiría que se viera su fisonomía y tampoco se quiso que se viera. Como resultado final se obtuvo el siguiente:



5.5 DISEÑO DE SONIDO

Respecto al diseño de sonido, lo que ha propuesto, en parte, es una estética sonora naturalista. Esto quiere decir que, en la edición del cortometraje, se han incluido sonidos de ciertas acciones cotidianas. Por ejemplo, se han incluido sonidos de pasos, objetos, gestos, así como movimientos corporales, que no necesariamente los seres humanos somos conscientes de ellos

en la vida cotidiana, pero sí quedan marcados en la pieza filmica. Asimismo, tampoco se ha buscado incluir sonidos de absolutamente todas las acciones, sino de ciertas en concreto. Esto debido a que, en particulares escenas, se ha querido dar absoluta atención a la música, o a las palabras mencionadas en off. De esta forma, se buscaba que el espectador dirija su atención y sus procesos reflexivos en torno a la poética de las palabras o de la música. Asimismo, se consideró que el uso de ciertos foleys o sonorización para ciertos movimientos y objetos, causaría que se perturbe la intención de centralizar la atención del espectador en las voces en off o en la música.

Por otra parte, si bien se han incluido sonidos diegéticos de las acciones mencionadas, también se han incluido sonidos extradiegéticos que pueden no tener alguna relación directa con lo que sucede en pantalla. Esta decisión se basa en que, como parte de los objetivos del cortometraje, se ha apuntado a otorgarle una atmósfera surrealista e irreverente en ciertas escenas. Esto es parte del concepto sobre el cual se sostiene la narrativa, en la cual se quiere crear una especie de dualismo entre lo irreal e irreal, y que inclusive estos se llegan a mezclar y confundir. Todo ello, hasta que finalmente el espectador ya no esté completamente seguro de que es lo que pertenece a la realidad o no. Por otra parte, es importante mencionar que la decisión de no poner ningún sonido en edición en algunas acciones y/o escenas ha brindado cierto dramatismo que se estaba buscando en estas, en especial en la última parte de la pieza filmica.

Respecto a las técnicas utilizadas para la grabación del sonido, no solo se grabó junto a la acción, sino que se realizaron doblajes y foleys. El ejemplo más claro de esto es la voz del amigo imaginario. Como se pudo ver, en ningún momento se vio a dicho personaje hablar en escena, todo lo que escuchamos de él es doblaje. De esta forma, este personaje por más que se encuentre físicamente cerca a Hugo mantiene un rol narrativo distante a él. Además, también se realizaron foleys por separado puesto que algunos objetos y sus movimientos eran

imposibles de grabar durante el momento del rodaje. Esto debido a situaciones de fuerza mayor como lo es el bullicio de los alrededores. Por tal motivo, se optó por desarrollar posteriormente, ciertos foleys como la llanta girando, o la caída de la caja en la cabeza. Esto en función de obtener sonidos con mejor calidad y que sean más adecuados para los motivos del cortometraje.

Por otro lado, la musicalización es un aspecto sumamente importante para el cortometraje. La música utilizada en este fue creada en conjunto por el director, Daniel Rojas, y el compositor, Luca Payet. Las canciones que se han creado en exclusividad para la pieza filmica son la canción de inicio del cortometraje (junto a la presentación del personaje de Hugo), y la canción que aparece junto a la presentación del personaje de la mesera. Lo interesante de esta última canción es que brinda bastante información sobre el concepto detrás de la pieza filmica, así como de lo que se va a desarrollar narrativamente en el cortometraje. Como referencia filmica para la realización de este se tuvo a la canción cantada y performada por Anna Karina en *Unne femme est une femme* (1961) de Jean Luc Godard.

Respecto a las complicaciones, en especial al momento de grabar los sonidos de ambientes, debido a que no se trataba de un espacio controlado, se han escuchado sonidos extras que no se buscaban que formen parte de la propuesta. Entre estos se encuentran los sonidos de las mascotas del director, el movimiento de la casa, el sonido de los carros, el tráfico intenso de la av. Marina, entre otros. Es por esto que en la edición fue necesario realizar una limpieza de ambientes intensos para que se sienta lo menos posible. Adicionalmente, se realizó una limpieza de los diálogos en OFF de los personajes, debido a que suenan a veces los sonidos corporales de la boca.

6. SOSTENIBILIDAD

6.1 PLAN DE DISTRIBUCIÓN

Se ha optado por apuntar a la distribución por medio de medios digitales tales como Instagram y Spotify. Un punto importante por resaltar es el hecho de que estamos tomando la banda sonora como una clave fundamental para la distribución de este filme. Dentro de la propuesta, se encuentra subir la banda sonora oficialmente a la plataforma de Spotify. Consideramos que es una buena manera de atraer al público, basándonos en los historiales de otros filmes que han usado como estrategia de marketing su banda sonora, desde cortometrajes como *Bottle Rocket* o *Lalaland*. Por otro lado, hemos creado un perfil en Instagram para contribuir a difundir el cortometraje, y mostrar avances, detrás de cámara y cómo fue el making off durante la pandemia. Asimismo, nos apoyaremos en la cantante Elisa Tokeshi, quien interpreta el tema original del filme “La gente pregunta”, para maximizar la difusión, ya que tiene una gran cantidad de seguidores.

En segundo lugar, también planeamos enviarlo a distintos festivales de cortometrajes universitarios y de carácter general, nacionales e internacionales. Los principales festivales en donde se planea participar son los siguientes:

- *Cortos -Ipe*: Si bien este no es un festival, es un espacio dedicado al cine para que jóvenes y profesionales experimentados puedan compartir sus cortometrajes a nivel nacional. Así que haremos lo posible por ingresar a esta selección de cortos y poder ser exhibidos en el Canal Ipe. Tomando en cuenta que el canal es de señal abierta, nos permitirá llegar a una gran cantidad de espectadores y por tanto ser más difundido.

- *Festival al este de Lima*: Es un festival independiente que se desarrolla en distintos países como Argentina, Perú, Colombia y Francia. Es organizado por Soda Films en colaboración con diferentes entidades o embajadas. Se busca participar en la categoría de ficción y ser seleccionados para ser exhibidos en la plataforma creada por el festival.

- *Festival Cortos de vista*: Un festival dedicado a cortometrajes por universitarios, enfocado a la difusión y sana competencia de trabajos audiovisuales. Este festival es propicio, tomando en cuenta que La Mujer de manzana es un proyecto universitario, participando en la categoría de cortometrajes de ficción.

- *Monterrey International Film Festival*: Es uno de los festivales de cine mexicano más reconocido en toda Latinoamérica. Este tiene como misión reunir el cine contemporáneo mexicano e internacional. Busca promover el encuentro entre distintos cineastas y públicos; además de formar un cine de calidad. Se ha tomado en cuenta este festival, ya que es uno con los de mayor prestigio en toda Latinoamérica y si bien tiene un pequeño costo (\$5), se considera importante la inversión dado los beneficios si el cortometraje llegara a competir. La categoría a la que se postularía sería *Cortometrajes Internacionales*.

- *Cortogenia 2021*: Cortogenia es un festival nacional e internacional que tiene sede en la ciudad de Madrid. Lo interesante de este festival es que se celebra todo el año y se especializa solo en cortometrajes sean nacionales o internacionales. Asimismo, respecto a los temas, no tiene un requisito

específico, sino que tiene más flexibilidad respecto a estos. La tasa de inscripción es igual baja (2 €) y a la categoría que se postularía sería *Cortometrajes Internacionales*.

- *International Shorts Film Festival*: Este festival australiano busca promover los cortometrajes nacionales e internacionales junto a los creadores detrás de ellos. Es totalmente inclusivo, ya que no censura ningún tipo de trabajo por etnicidad, religión y género. Tampoco tienen restricción si son cortometrajes amateurs, independientes o profesionales. La inscripción es gratuita y las posibles categorías que se postularían serían *Best Short Film* y *Best Drama*.

7. REFLEXIONES FINALES

En primera instancia, es importante resaltar el hecho de que realizar una pieza audiovisual en un escenario contextual como la pandemia por Covid-19, ha sido una cuestión bastante compleja, pero consideramos, sobre todo, que esta situación nos obligó a desarrollar aún más nuestra creatividad. Nos retó a planear en alternativas nunca pensadas, y a formular el cine desde mil y un nuevas perspectivas. En ese sentido, podemos rescatar que la experiencia a nivel creativo y el incrementar nuestra capacidad de solución, fue significativamente positiva. La mujer de manzana fue, sin duda, un proyecto que nos presentó retos en todo momento, pero que estamos de acuerdo en que logramos sobrellevarlos con éxito y de la mejor manera. Por ejemplo, desde el mismo hecho de que Daniel se dio cuenta de que trabajar con su padre era bastante complicado; y, por ende, se propusieron una variedad de alternativas, de las cuales, finalmente se optó por que Daniel mismo sea tanto el personaje de Hugo como el del amigo

mediante edición. Lo cual fue un desafío tomando en cuenta que él se encargaba de todo durante las grabaciones, ya que no nos podíamos juntar presencialmente para el rodaje.

Por otro lado, “La mujer de manzana” es un intento también por mostrar que existen formas disidentes de retratar temas complejos y filosóficos, sin la necesidad de caer en lo netamente “burgués” o poco digerible. Este proyecto apuntó a que encapsule tanto el entretenimiento como lo intelectual, y que no sea una sensación de pesadez y hartazgo al culminar su visionado. En otras palabras, se buscaba que el espectador pueda aplicar en su vida las reflexiones que plantea el cortometraje pero, que a la vez pueda sentirse atraído a continuar mirando el filme. Consideramos que esto es fundamental en el cine de hoy y en el panorama de nuevos realizadores filmicos. Sobre todo, dentro de la industria del cine peruano, donde no existe un punto medio y donde los realizadores son un tanto extremistas. Por un lado, realizan filmes totalmente de entretenimiento y con trasfondo conceptual nulo, mientras que por otro están los proyectos experimentales y que simplemente tienen un alcance para un pequeño grupo reducido de cinéfilos. Por el contrario, proyectos como la mujer de manzana tienen como objetivo que esta clase de labores reflexivas sean más accesibles para todo tipo de audiencias, y de esa forma contrarrestar la idea de que el cine crítico reflexivo sea simplemente para los que cuentan con un bagaje intelectual dentro del ámbito del cine.

Finalmente, es menester resaltar que esta propuesta audiovisual nos llevó a cada uno de los miembros del equipo a conectarnos de una forma particular con la narrativa y el trasfondo de esta. Desde preguntas tan básicas como, “Y si realmente tuve un amigo imaginario, ¿pero no lo recuerdo?; hasta llegar a cuestionarse temas más existenciales como lo es preguntarse sobre la veracidad de las memorias en sí. En ese aspecto, el proyecto como tal, nos unió bastante como equipo y eso es algo que nos gustaría destacar; puesto que el interés de cada uno de los miembros y su afinidad por la temática, fueron los principales motores para que este proyecto viera luz de una forma eficaz y sobrepasando nuestras propias expectativas.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. (Trad. Andrés E. Weikert). México D.F: Editorial Itaca.
- Donoghue, D. (2005). *La Chinoise, ou plutôt à la chinoise: un film en train de se faire*. France: Melbourne Cinematheque. *Senses of Cinema*, 27. Recuperado de: <https://www.sensesofcinema.com/2005/cteq/chinoise/>
- Jones, E. (2009). Discussion Brecht and Artaud. *Innervate*, 2. University of Nottingham. Recuperado de <https://www.nottingham.ac.uk/english/documents/innervate/09-10/0910jonesebrecht.pdf>
- Llanos, E. J. (2007). “En busca del tiempo perdido”, una aproximación filosófica, una mirada Bergsoniana a la obra de Proust. Recuperado de <https://www.semanticscholar.org/paper/%22EN-BUSCA-DEL-TIEMPO-PERDIDO%22%2C-UNA-APROXIMACI%C3%93N-UNA-Llanos/1406b4c02ab055a0265db950d5f1143da75b02a1>
- Llorens, M. (2018). La memoria involuntaria: Marcel Proust y el descubrimiento poético del interior. Un análisis desde la perspectiva filosófica de Walter Benjamin. *Areté. Revista de Filosofía*, 30(2), 305-331. Recuperado de: <http://www.scielo.org.pe/pdf/arete/v30n2/a06v30n2.pdf>
- Mandry, E. (2007). “En busca del tiempo perdido”, una aproximación filosófica, una mirada bergsoniana a la obra de Proust. *Mañongo*, 15(29). Recuperado de: <http://servicio.bc.uc.edu.ve/postgrado/manongo29/art11.pdf>
- Sigmund, F. (1901). *Obras Completas: Sigmund Freud. Vol 6*. (Trad. José Luis Etcheverry). Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Vignoli, B. (2020). *La aparición única de una lejanía*. Página 12. Recuperado de: <https://www.pagina12.com.ar/260358-la-aparicion-unica-de-una-lejania>

9. ANEXOS

a) Documento de autorización de uso de imagen y voz

María Alejandra Chávez:

AUTORIZACIÓN PARA USO DE IMAGEN

Yo, María Alejandra Chávez Corrales, identificado con DNI N°77911972, con domicilio en Avenida Velasco Astete 330 - San Borja, provincia y departamento de Lima, autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Perú, en adelante la PUCP, identificada con RUC N° 20155945860, con domicilio en Av. Universitaria 1801, distrito de San Miguel, provincia y departamento de Lima, y a Desirée Núñez del Prado identificado con DNI N°73263802, con domicilio en Los Uros 120 salamanca - Ate, provincia y departamento de Lima, en calidad de productora de Los desmemoriados en adelante los COPRODUCTORES para que puedan usar en todo el mundo y por tiempo indefinido, de modo gratuito y libre de regalías, las secuencias de video que incluyen mi imagen y que se hayan grabado e incorporado en la obra audiovisual consistente en el cortometraje "La mujer de manzana".

Asimismo, otorgo mi consentimiento para que los COPRODUCTORES puedan reproducir, comunicar al público, distribuir, poner a disposición y modificar las referidas secuencias de video que incluyen mi imagen, en todo el mundo y por tiempo indefinido, de modo gratuito y libre de regalías.

Por otra parte, reconozco no estar vinculado a ningún contrato exclusivo con terceros sobre la utilización de mi imagen o mi nombre.

El presente Instrumento se extiende a presentarse en una plataforma virtual en la ciudad de Perú, desde el 11 de enero del 2021.



Srta. María Alejandra Chávez Corrales

DNI N°77911972

AUTORIZACIÓN PARA USO DE IMAGEN

Daniel Rojas Anaya

Yo, Daniel Alejandro Rojas Anaya Corrales, identificado con DNI N°76358239, con domicilio en Eugenio de la Torre 263 – San Miguel, provincia y departamento de Lima, autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Perú, en adelante la PUCP, identificada con RUC N° 20155945860, con domicilio en Av. Universitaria 1801, distrito de San Miguel, provincia y departamento de Lima, y a Desirée Núñez del Prado identificado con DNI N°73263802, con domicilio en Los Uros 120 salamanca - Ate, provincia y departamento de Lima, en calidad de productora de Los desmemoriados en adelante los COPRODUCTORES para que puedan usar en todo el mundo y por tiempo indefinido, de modo gratuito y libre de regalías, las secuencias de video que incluyen mi imagen y que se hayan grabado e incorporado en la obra audiovisual consistente en el cortometraje "La mujer de manzana".

Asimismo, otorgo mi consentimiento para que los COPRODUCTORES puedan reproducir, comunicar al público, distribuir, poner a disposición y modificar las referidas secuencias de video que incluyen mi imagen, en todo el mundo y por tiempo indefinido, de modo gratuito y libre de regalías.

Por otra parte, reconozco no estar vinculado a ningún contrato exclusivo con terceros sobre la utilización de mi imagen o mi nombre.

El presente Instrumento se extiende a presentarse en una plataforma virtual en la ciudad de Perú, desde el 11 de enero del 2021.



Sr. Daniel Alejandro Rojas Anaya

DNI N°76358239

AUTORIZACIÓN PARA USO DE VOZ

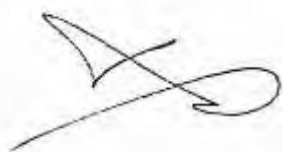
Julio César Rojas

Yo, Julio Cesar Rojas Infantas, identificado con DNI N°25790877, con domicilio en Eugenio de la Torre 263 – San Miguel, provincia y departamento de Lima, autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Perú, en adelante la PUCP, identificada con RUC N°20155945860, con domicilio en Av. Universitaria 1801, distrito de San Miguel, provincia y departamento de Lima, y a Desirée Núñez del Prado identificado con DNI N°73263802, con domicilio en Los Uros 120 salamanca - Ate, provincia y departamento de Lima, en calidad de productora de Los desmemoriados en adelante los COPRODUCTORES para que puedan usar en todo el mundo y por tiempo indefinido, de modo gratuito y libre de regalías, las secuencias de video que incluyen mi voz y que se hayan grabado e incorporado en la obra audiovisual consistente en el cortometraje "La mujer de manzana".

Asimismo, otorgo mi consentimiento para que los COPRODUCTORES puedan reproducir, comunicar al público, distribuir, poner a disposición y modificar las referidas secuencias de video que incluyen mi imagen, en todo el mundo y por tiempo indefinido, de modo gratuito y libre de regalías.

Por otra parte, reconozco no estar vinculado a ningún contrato exclusivo con terceros sobre la utilización de mi imagen o mi nombre.

El presente Instrumento se extiende a presentarse en una plataforma virtual en la ciudad de Perú, desde el 11 de enero del 2021.



Sr. Julio Cesar Rojas Infantas

DNI N°25790877



Guión

LA MUJER DE MANZANA

Escrito por: Daniel Rojas Anaya

1. AUTO

Hugo escucha música en su auto desde su radio. Mira hacia todas partes. A veces suelta el timón y da palmadas en el aire al ritmo de la música. Habla mirando hacia la cámara de vez en cuando.

HUGO (OFF)

Yo tenía este amigo. Siempre íbamos al columpio del vecino a balancearnos de cabeza. A veces hacíamos tanto ruido que lo despertábamos. Venía a apuntarnos con su linterna y echarnos de su jardín. Sucede que una noche me harte y le apunte con mi pistola.

Hace forma de pistola con su mano disparando hacia el parabrisas.

HUGO

(HACIA SI MISMO)

¿Y que paso?

HUGO

Se murio

HUGO

(HACIA SI MISMO) No no ,

no lo mate con el dedo pulgar

HUGO

Lo mate con la verdad.

2. MEMORIA BLANCA

Pared blanca: El vecino muerto desparramado dentro de una caja de carton alta. Se ven los pies sobresaliendo al colgar de la caja. En subtítulos se lee la palabra EL ANCIANO.

Se cruza un aro de auto que gira en el medio de la toma.

3. RESTAURANTE

A Oscuras. Plano detalle de ojos: La mesera sentada sobre la mesa en el centro. El plano se va abriendo exponiendo a la mesera sentada de piernas cruzadas. Se levanta y hace un performance teatral mientras canta *La gente pregunta*.

FADE TO BLACK

4. RESTAURANTE

El espacio del restaurante esta cargado de muebles tapados con telas de Tacoy. Hay una gran ventana en la pared central tapada completamente por unas gran cortinas color CEREZA. En el centro hay una tarima y sobre ella una pequena mesa cuadrada con dos sillas. Hay una mesa con mantel de color maiz, un par de velas. Hugo esta sentado de brazos cruzados con la cara hundida entre sus manos en esta mesa. Frente a el hay una silla vacia. **EL AMIGO IMAGINARIO NO ES VISIBLE.**

AMIGO (OFF)

Lo siento mucho.

Levanta su cabeza mirando hacia la silla del otro lado. Tiene un gesto de incomodidad.

HUGO

¿Sientes que?

AMIGO

No saber

HUGO

¿No saber que?

AMIGO (OFF)

No saber Nada.

Hugo juega con el cubo rubik.

HUGO

Que suertudo. (pausa larga) No, Eso no es suerte. Es un milagro

PLANO DE LA BOTELLA LAS BURBUJAS DE LA GASEOSA. Analizan una burbuja en la gaseosa.

HUGO

TIENES QUE ABRIR Y CERRAR EL OJO
DERECHO varias veces.

AMIGO
Una burbuja

HUGO
O quizas un asteroide. O quizas una
ninia cruzando la puerta.

HUGO
Ella esta corriendo, feliz de ver a
sus amigos de nuevo.
Plano de la gaseosa al revés.

AMIGO
O quizas esta huyendo de ellos.
Hugo toma la gaseosa.

HUGO
Lo ves. La tragedia seria que lo
supieras todo.

5.RESTAURANTE

Amigo imaginario abre la cortina y ve la ventana.

AMIGO
Y que es lo que deberia saber?
Los titeres marchan tristes por la ventana.

HUGO
Solo lo ESENCIAL (Pausa). Por eso
los infelices caminan encorvados ,
por todos los años que recuerdan
encima.

Hugo frente a la camara. Recibe un trofeo. En plano
americano. Gente anota sus medidas.

(cont'd)

Pero, Yo una vez recibí un gran trofeo por ser el hombre con la columna más recta. Me la midieron al derecho y al revés.

6.RESTAURANTE

Hugo hace un dibujo del amigo imaginario. **EL AMIGO IMAGINARIO NO ES VISIBLE.**

AMIGO IMAGINARIO (OFF)

(dudoso)

¿Y yo era un hombre o una mujer?

Se ve el asiento del otro lado y hay un perro en el asiento del amigo imaginario.

HUGO

En primer lugar, deberías querer saber si eras hermoso. Almenos tanto como yo.

AMIGO

No me gustan los espejos. Nunca dicen la verdad.

HUGO

Y quien si?

Hugo coge la camara y le toma una fotografia. Hace sonido como si la camara estuviera imprimiendo una foto. Hugo coge el dibujo como si fuera la foto impresa. Hugo firma la esquina inferior del papel donde esta el dibujo de palitos. Se lo desliza hacia el amigo. El amigo lo destroza

AMIGO (OFF) yo

pienso que una fotografia mientras no la vea nadie. Eso es lo mas real que existe

INSERTO MEMORIA BLANCA

LA MESERA BAILANDO COMO AK. UN FEMME EST UNA FMM. CARA DE SORPRESA. Le tiran tomates. Se queda paralizado en un solo frame.

RESTAURANTE

Hugo esta haciendo planchas frente a la mesa.

Entra la mesera por detras de la mesa y se para en el centro de la mesa. Lleva una jarra. Les sirve agua en sus vasos mientras sonrie hacia la camara. Hugo se acerca de inmediato a la mesa. **EL AMIGO IMAGINARIO ES VISIBLE.**

Hugo abre el menu donde esta impreso la palabra pie de manzana un sin fin de veces.

Plano: La mesera en primer termino izquierdo en la toma de la escena, hablando hacia la camara. En tercer termino, en la esquina derecha esta la mesa del amigo y de Hugo. **EL AMIGO IMAGINARIO NO ES VISIBLE.**

MESERA

¿Que les puedo ofrecer el dia de hoy? La especialidad de la casa es pastel de manzana

Hugo se levanta de su silla y sale de toma.

AMIGO (OFF)

¿Y porque es la especialidad?

La mesera voltea dandole la espalda a la camara. Se queda mirando sonriendo hacia la silla vacia del Amigo esperando una respuesta. No hay nadie en la silla. **EL AMIGO IMAGINARIO NO ES VISIBLE.**

La mesera se toma un momento para responder sonriente.

MESERA

No lo se. En realidad es el peor plato de la casa.

7.RESTAURANTE

Hugo regresa y se sienta en su silla. La mujer saca su libreta de apuntes y mira hacia Hugo. Luego con la mano invita a Hugo. **EL AMIGO IMAGINARIO ES VISIBLE.**

HUGO

Ahhhhh, si, ammmm, si yo quiero uno de esos. Que sean dos .

MESERA

¿Desearian algo mas?

La mesera mira hacia el Amigo sonriendo. Hugo se levanta de su asiento intempestivamente y coloca su codo sobre la mesa mientras arruga su puno en senal de golpe.

HUGO

Si, desearia viajar en el tiempo y que ahoguemos en un tanque al anciano que invento el pastel de manzana.

La mesera sonrie.



MESERA

¡Que viva la amistad!

La mesera camina frente a la mesa, se abre de piernas en el centro de la tarima , sonrie. Hugo pone los pies sobre la mesa .

El amigo se empieza a tamabalear, y se pega parado contra la pared. Mientras golpea su cabeza contra la pared.

AMIGO

Igual no podriamos matarlo porque ya esta muerto.

8.MEMORIA BLANCA

El anciano tirado en el suelo. Sus pies metidos en un costal de arena que lo tapa hasta el ombligo. Esta inherte. en sus manos tiene una espatula. Y en la otra tiene una manzana. Se lee en letras chicas. EL ANCIANO QUE INVENTO EL PASTEL DE MANZANA.

9. RESTAURANTE

Close up. Una botella de leche agitandose desenfrenadamente.

La agita sin parar y sin parar. **EL AMIGO IMAGINARIO ES VISIBLE.**

HUGO (OFF)

Eso es cierto.

La botella parece que va explotar. Se escuchan sonidos de explosion inminente. Se vierte la leche sobre la copa tranquilamente.

AMIGO acabo de inventar esa historia

HUGO

Y por eso mismo, es la unica verdad que conozco

La mesera camina alegre con los dos platos de pie y los coloca sobre la mesa.

10. RESTAURANTE

TOMA DEL PIE DE MANZANA DEL AMIGO. PLANO DETALLE CENITAL

Hugo mira de un lado a otro al Pie. Lo mide como en un encuadre con las manos. Se pone al ras del plato y lo mira solo con un ojo. Se aleja y se acerca. Tiene un rostro de extasis. El amigo come el pie de manzana y habla con la boca llena. **EL AMIGO IMAGINARIO ES VISIBLE.**

AMIGO

Que es esto

HUGO

Un pastel

AMIGO

Es delicioso

HUGO

Es un pastel de manzana

AMIGO

No me gusta

El amigo deja de comer el pie. Hugo sigue midiendo el pie con un centímetro. Se aleja de su silla y retrocede pensando sobre el pie.

HUGO

Porque no está hecho para comerlo.
Por eso lo elegí.

El amigo imaginario da otro bocado del pie. Y luego aleja el plato.

AMIGO

Que hay de libertad en las opciones

HUGO

Por lo que todos matan, poder
escoger

AMIGO

La gente nunca sabe lo que quiere.
y elegir les hace creer que tienen
algo de control. Ser libre es no

tener mas posibilidad que uno mismo.

Hugo se levanta de su asiento y se pone frente a la mesa en el centro. Se sienta sobre la tarima donde esta puesto la mesa para elevarse. Le habla hacia la camara.

HUGO

Yo soy libre porque escojo venir a verla cada tres dias. Y yo ya tengo bastante que hacer. Eso es evidente. Es que yo ya tengo un deber con todos ustedes. Cuando camino por la calle, me sonrien. Se rien de mis chistes. Y luego cuando ya estan cada uno en sus camas a punto de dormir, se acuerdan de mi y se paran para cepillarse una vez mas los dientes. Pero se detienen cuando se asustan al ver un hilo de sangre y solo alli regresan a dormir. Pero con ella es distinto. Es al reves. Yo no puedo dormir ni una sola noche por pensar en ella. Asi que yo solo vengo aqui. Por que eso es lo que elijo. Yo no hago nada pero ella se acerca con el pastel y hace esto , ESTO.

Hugo sonrie hacia la camara Y hace un guino con el ojo derecho durante varios segundos.

JUMPCUT.

Hugo esta sentado nuevamente fente a frente con el amigo en la mesa.

HUGO

Luego Espero unos 7 minutos hasta que se marche. y se lo regalo al perro.

Perro sobre la mesa comiendo pastel que esta en el maletin. **EL AMIGO IMAGINARIO ES VISIBLE.**

AMIGO

Entonces a ella tambien le estas
haciendo un favor

HUGO

No, Ella me lo hace a mi. Una y
otra vez.

AMIGO

Te hace feliz

HUGO

Yo ya lo era. No recuerdo un solo
momento en que no lo haya sido.



AMIGO

O solo crees que no es importante
recordarlo

JUMPCUT

La mesera pasa al lado de la mesa llevando un plato de pie.
Seguimiento de la mesera desde la espalda.

AMIGO (OFF)

Senorita, disculpe,

MESERA (OFF)

SI?

AMIGO (OFF)

Quisiera felicitar a quien prepara
este maravilloso pastel

La mesera empieza a voltear para darle la cara a la camara.

11. RESTAURANTE

La mesera y el amigo imaginario estan sentados frente a
frente. La mesera cambia de expresion y de gesto cada vez
que dice No, alternadamente. **EL AMIGO IMAGINARIO ES VISIBLE.**

AMIGO

Me amas?

MESERA

No

AMIGO

Que pieza mueves primero en el
ajedrez?

MESERA

No

AMIGO

La comida esta fria cuando das el
primer bocado?

MESERA

No

AMIGO

Y solo usas medias largas para dormir?

MESERA

No

AMIGO

Y como te llamas?

MESERA

No

AMIGO

Eres?

Close up rostro de la mesera. Mira con cierta melancolia.

12. RESTAURANTE

Hugo en primer termino mira el reloj de la camara desde el centro de la toma. En tercer termino el amigo imaginario esta sentado en el fondo. **EL AMIGO IMAGINARIO ES VISIBLE.**

Sonido extradiegetico: Puesta de sol. Y pajaritos cantando.

Hugo sonrie. Se agacha para recoger su maletin y el perro. Sale del encuadre mientras se agacha y vuelve a aparecer.

13. RESTAURANTE

Plano solo del amigo imaginario. **EL AMIGO IMAGINARIO ES VISIBLE.**

EL amigo imaginario continua comiendo el pie sin parar por un largo rato en una esquina. A veces pone cara de desagrado. Continua comiendo. Se detiene.

AMIGO

Cuando querian hacer que me marche, solo recojian los platos sucios y dejaban de mirarme a los ojos. Siempre me parecio incomodo. Hubiese preferido que me rompan uno en la cabeza. Nunca me preguntaban si tenia algo mas que

decir. Igual nunca hubiese sabido
que decir.

El amigo imaginario se para tranquilo mientras se limpia con
la servilleta.

AMIGO

Y otra vez nadie me ha preguntado
nada. Pero , Quien es ella?

Hugo hace con sus manos forma de pistola y le empieza a
disparar al amigo imaginario. Se escucha sonido
extradiegetico real de balas. El cuerpo del amigo imaginario
rebota como si de verdad recibiera balas. El amigo
imaginario queda inerte tirado en la esquina. Hugo guarda
su pistola hecha son sus manos , en su pantalon.

Se acerca a la mesa, abre su maletin y echa el pastel de
manzana del amigo dentro del maletin.

HUGO

La unica forma de seguir vivo es
tener todas las preguntas, y
ninguna de las respuestas

El amigo imaginario se reincorpora y se sacude el polvo de
la ropa, mira hacia todas partes.

AMIGO

Sonries solo por que nunca pudiste
hacer algo. Cuando las cosas que
tocas se destruyen. Y crecen
algunas cosas que no se. (...)

FUNDIDO A BLANCO

14. MEMORIA BLANCA

1. Hugo caminando dando pasos y fumando mientras no se mueve
de su mismo lugar.

/simultaneo/

2.La mesera camina dando pasos en su mismo lugar mientras
carga una caja de color rojo.

HUGO (OFF)

Las cajas de pastel son blancas no?
 A veces son marron cuando son
 panaderias mas pequenas. Pero, ella
 llevaba una !caja roja!. Y lo
 confundicon un semaforo. Y me quede
 Esperando que ocurriese, algo, algo

Tomas alternadas de los pasos y de pronto mezclados con
 otros pasos de personas hasta volverse el sonido y los pasos
 insoportables. Silencio.

HUGO (OFF)

Pero la pregunta no es si algo
 paso. La pregunta es quien paso.

Dan vueltas en la bicicleta subidos los dos en ella.

HUGO (OFF)

Bueno, No pude salvarlo.

-Cae la caja roja desde el aire hacia el suelo.

HUGO (OFF)

PERO, eso no es importante

15. RESTAURANTE

La mesera esta sentada en el centro de la mesa, a un lado
 esta Hugo y en el otro el amigo. La mesera esta jugando
 haciendo dibujos con el ketchup sobre el plato. **EL AMIGO
 IMAGINARIO ES VISIBLE.**

MESERA

Que significa eso?

Presta atencion a sonido extradiegetico de mucha gente
 hablando e interfiriendo. La mesera pone gesto de estar
 entendiendo.

MESERA

ah... ya veo.

Quienes?

La mesera dibuja una carita feliz con ketchup y luego gira
 el plato para que se vea triste. Luego lo vuelve girar a una
 carita que se vuelve feliz.

MESERA

Yo no lo recuerdo así.

16.MEMORIA BLANCA

La mesera sentada sola en una mesa en el centro de la toma.

Hugo está leyendo el periódico al revés.

MESERA

Me duele el corazón.

HUGO

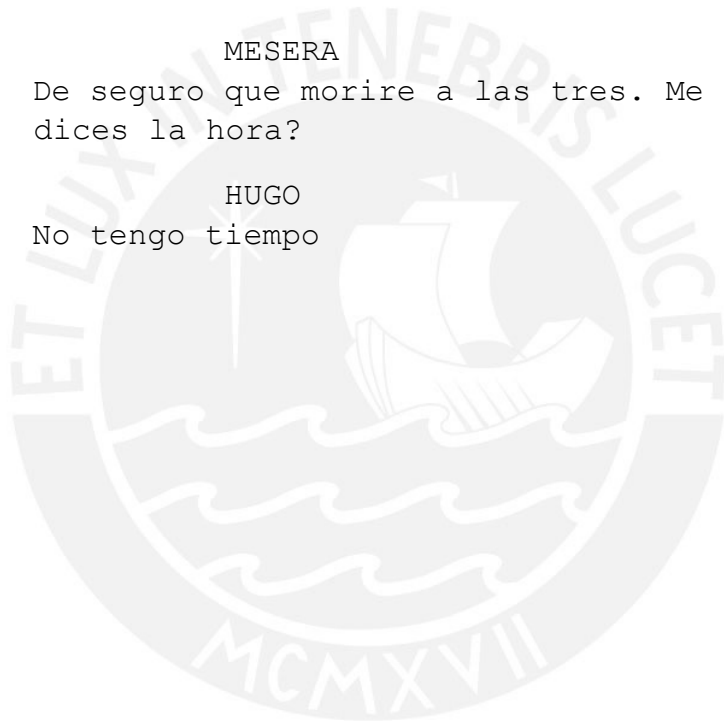
¿Qué es eso?

MESERA

De seguro que morirá a las tres. ¿Me dices la hora?

HUGO

No tengo tiempo



MESERA

Estoy triste

HUGO

Claro que no. Si te traje pastel.

Desliza el plato con el pie de manzana hacia ella, coge el cubierto con un bocado de pie y lo come. Empieza a toser y a cogerse de la garganta. Se empieza a ahogar desesperadamente hasta detenerse y quedarse inerte desparramada sobre la silla. Se reincorpora un segundo despues.

MESERA (OFF) Y eso es lo que ocurrio el dia en que me fui.

17.RESTAURANTE

En primer termino al lado izquierdo. La mesera parada sosteniendo el plato de pie. Pasa sus dedos por el plato y se empieza a manchar la cara de rojo. **EL AMIGO IMAGINARIO ES VISIBLE.**

/ simultaneo/

En tercer termino al lado derecho: El amigo imaginario se levanta intempestivamente para gritarle a Hugo en Mute. Hugo lo queda mirando y le tira un plato. El amigo se para de su silla para perseguir a Hugo. Hugo se levanta de su silla y se sube sobre la mesa. Intenta atacarlo con una vela como si fuese una espada. Hugo sale huyendo de la mesa. Y se tira al suelo en senal de haber perdido. Respira jadeando. EL AMIGO imaginario lo ataca. Hugo se protege con sus manos.

18. MEMORIA BLANCA. BANERA

Hugo esta en la tina con un saco de tela sobre su cabeza. El amigo imaginario moja la tela con un telefono de ducha

haciendo que se ahogue. **la mano dEL AMIGO IMAGINARIO ES VISIBLE.**

HUGO (OFF)

Me he quedado ciego. No se donde estoy. Que estoy mirando. Que ya no estoy mirando.

El amigo repite la accion del agua intentando ahogarlo. Tose hasta ya no mas poder.

19.MEMORIA BLANCA

Sonido de masas bulliciosas tipo Fools Overture. Caminan en circulos con el rostro pegado dando vueltas. Hugo esta sentado sobre una silla larga.

HUGO

Pero la pregunta nunca fue quien eres. La pregunta siempre fue que hiciste.

MESERA (OFF)

El pastel de manzana le tomaba tres dias prepararlo. Pero, El tercer dia nunca llego. La espera se volvio cuatro, cinco, diez, 100. Y nunca llego, nunca regreso.

Caminan en circulos con el rostro pegado dando vueltas.

MESERA (OFF)

Mis pies ya no arrastran el polvo de mis muertos. Ahora palpitan las voces que los hechan al olvido.

HUGO (OFF)

No se si he amado o si he matado. Si he tirado del gatillo. Si me he tirado de rodillas, rendido.

La mesera en el centro de la toma a oscuras. Hace forma de pistola con su mano y senala hacia la camara, mientras esta se va acercando lentamente hacia sus ojos. ENTRECORTADO

FADE TO WHITE

MESERA (OFF)

Podria contar mil historias mas.
Pero ninguna nunca es lo
suficientemente larga para tapar la
verdad.

MESERA (OFF) Pero la
pregunta nunca fue quien eres.
La pregunta siempre fue que
hiciste.

20.AUTO

Fondo de croma Real. Hugo maneja el auto con el timon al lado derecho. Lleva un terno comun y corriente pero todo empapado de agua. No hay sonido.

21.MEMORIA BLANCA

La mesera esta tirada en el suelo muerta. Hugo esta tirado en el suelo muerto, desangrado. La caja roja del pie de manzana esta en el suelo. Hay varios globos. La mesera se para, recoge los 23 pedazos de fotos rotas, se limpia la ropa del polvo y se marcha. El cuerpo inerte de Hugo se queda en la escena junto a los elementos.

AMIGO IMAGINARIO (OFF)

Yo siempre quise ser como
ustedes...
A diferencia de todas las personas
en la tierra Yo nací carcajeandome
y todos en la sala de parto
empezaron a reírse conmigo Pero
mis padres me miraron
asustados
Pensando que yo no era humano

Hasta que en la televisión me
llamaron
El hombre mas feliz del universo
Y fue el dia mas feliz de sus vidas
Mi madre me miró a los ojos y me
dijo
"Espero que siempre recuerdes este
día"
Pero no creo que ustedes lo
recuerden

22. AIRE LIBRE

plano general. LANDSCAPE. EL AUTO EN EL MEDIO DE LA TOMA.
Toma del amigo imaginario recostado en el exterior de su
auto, mirando hacia la camara. **EL AMIGO IMAGINARIO ES
VISIBLE.**

