



Universidad de Valladolid

Facultad de Filosofía y Letras

Máster en Cine, Comunicación e Industria Audiovisual

Desarrollo narrativo y preproducción artística del cortometraje de
animación:

“Las ausentes”

Laura Vanessa Lamus Gamboa

Tutorizado por:

Álex Buitrago Alonso

Ana Isabel Cea Navas

Curso: 2022-2023

A mi madre, mi abuela, mi hermana y mi sobrina, mi prima, mis tías, mis amigas, a mis profesoras, a mis vecinas, a cada mujer que me he cruzado en la vida.

Y a todas aquellas que han sido víctimas de un feminicida.

AGRADECIMIENTOS:

A mi madre, por el sacrificio y el amor.

A mis tutores, por la paciencia y las enseñanzas.

A Nines, por sus consejos.

A Claudia, mi hermanita de otro país.

A mi familia, por la confianza.

A mis manas de Brasil “*la pandilla*”

A Iván, Bella, Lucas y Fiero, por ser un lugar seguro para mí y este proyecto.

A mis mejores amigas (hermanas), Adriana, Laura, Tatiana y Yessica.

Al equipo técnico que en algún momento hará realidad el cortometraje *Las Ausentes*.

RESUMEN

El presente trabajo de fin de máster se centra en el desarrollo narrativo (desde la idea hasta la escritura del guion literario) y la preproducción artística (diseño de personajes, escenarios y propuestas visuales) del cortometraje animado “*Las Ausentes*”. Este proyecto cinematográfico se desarrolla bajo una atmosfera visual que mezcla géneros como el terror, la fantasía y el drama social. El tema principal de este proyecto es el feminicidio, el cuál ha sido abordado de manera sutil, enfatizando la importancia de mantener en la memoria colectiva a las víctimas como forma de visibilizar y concienciar sobre esta problemática. A través de la narrativa clásica del guion propuesta por expertos como Syd Field y técnicas de animación tradicional, se busca transmitir un mensaje que invite a la reflexión y el cambio.

Palabras clave: Animación, Drama social, Escritura de guion, Fantasía, Feminicidio, Preproducción Artística, Terror.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	7
1.1. Justificación	7
1.1.1. Social	9
1.1.2. Personal	10
1.2. Objetivos	11
1.2.1. General	11
1.2.2. Específicos	11
2. METODOLOGÍA	12
3. MARCO TEÓRICO	14
3.1. El feminicidio como hilo temático	14
3.2. Estructura de la historia	15
3.3. Estructura del guion	16
3.4. Estructura de los personajes	18
3.5. El género en el cortometraje <i>Las Ausentes</i>	20
3.5.1. Fantasía	21
3.5.2. Terror	22
3.5.3. El drama social	22
3.6. Animación: técnica	23
3.7. Referencias cinematográficas	24
3.8. Representación de la mujer en el cine de animación	25
4. ESCRITURA Y PROCESO DE PREPRODUCCIÓN DEL CORTOMETRAJE ANIMADO LAS AUSENTES	27
4.1. Ficha técnica	27
4.2. <i>Storyline</i>	28
4.2. Sinopsis	28
4.3. Tratamiento del Guion	29
4.4. Biblia de personajes	31
4.4.1. Alicia	31
4.4.2. Amadeus	32
4.4.3. Conductor	33
4.4.4. Mujer adulta	33
4.4.5. Niña	34
4.4.6. Ánimas	34
4.5. Propuestas por área	35
4.5.1. Propuesta de Arte	35

4.5.2.	Propuesta de fotografía.....	49
4.5.3.	Propuesta de sonido.....	53
5.	CONCLUSIONES	56
6.	FUENTES Y REFERENCIAS	58
6.1.	Bibliografía.....	58
6.2.	Filmografía.....	61
6.3.	Webgrafía.....	62
7.	ANEXOS	63
7.1.1.	Anexo I. Guion.....	63
7.1.2.	Anexo II. Enlace a muestra del storyboard.....	71
7.1.3.	Anexo III. Muestra de guion técnico.....	71
7.1.4.	Anexo IV. Enlace a bocetos de personajes.....	72
7.1.5.	Anexo V. Enlace a bocetos de escenarios.....	72
7.1.6.	Anexo VI. Enlace a bocetos de banda sonora.....	72
7.1.7.	Anexo VII. Biblia de referencias por personaje.....	73
7.1.8.	Anexo VIII Referencias visuales fondos.....	81
7.1.9.	Anexo IX. Texto Voz off.....	84
7.1.10.	Anexo X. Escaleta de acciones.....	86

1. INTRODUCCIÓN

En el manual de métodos para animadores clásicos, el director de animación Richard Williams expresa lo siguiente:

Ver una serie de imágenes que hemos hecho y que realmente pasan por un proceso de pensamiento, y que de hecho parecen pensar, es un verdadero afrodisíaco. Además de crear algo que es único, que nunca ha sido hecho antes, es de una fascinación interminable (2001, p. 11).

Para lograr causar esa experiencia de “placer” es necesario contar con un adecuado desarrollo de guion, diseño de la psicología, el comportamiento y la biografía de los personajes, creación de atmosferas y un tono coherente en el planteamiento argumental y visual.

El presente Trabajo Final de Máster, de tipo profesional, se basa en el desarrollo narrativo y la reproducción artística del cortometraje *Las Ausentes*. Fundamentado en las teorías de escritura guion propuestas por diferentes autores. La idea y el diseño artístico surge a partir de la motivación de transmitir adecuadamente el tema principal que se pretende abordar, el feminicidio. Posteriormente se desarrollará el guion literario pasando por sus diferentes etapas (*storyline*, sinopsis, tratamiento argumental, escaleta y guion) y finalizará con la reproducción artística para un cortometraje de animación (diseño de personajes, escenarios, propuestas artísticas y estéticas).

1.1. Justificación

A cada minuto, de cada semana, nos roban amigas, nos matan hermanas, destrozan sus cuerpos, los desaparecen, no olviden sus nombres, por favor, señor presidente. (*Canción sin miedo*, Quintana, 2020).

Una llamada en la madrugada del 24 de mayo del 2012 alertó a las autoridades colombianas, quienes escucharon al otro lado del teléfono a una mujer que, desesperada, pedía ayuda. Una hora más tarde, tras una segunda llamada con indicaciones precisas, los bomberos y la policía nacional hallaron a Rosa Elvira Cely en medio de un escenario escalofriante. La mujer estuvo cuatro días en cuidados intensivos, antes de su muerte logró dar detalles a las autoridades sobre su agresor; uno de sus compañeros de clase de la escuela nocturna.

El hombre abusó sexualmente y asesinó a Rosa Elvira, a continuación, retomó su día con total tranquilidad. Tras su captura se descubrió que el hombre tenía un registro criminal que databa del 2002, cuando habría asesinado a una mujer utilizando un arma blanca (machete), crimen por el cual tan solo pagó 15 meses de prisión. En 2017 fue investigado por la Fiscalía de Bogotá por el delito de acceso carnal abusivo a menor de 14 años y para el año 2008 fue acusado por agredir a una trabajadora sexual, ante todo esto la justicia colombiana aun le permitía transitar libremente por las calles de la capital (Salinas, 2012).

En aquellos años en Colombia no existía penalización legal en contra del feminicidio, fue el caso que mencioné anteriormente el que permitió la creación de una ley consagrada en el Código Penal de mi país¹. Dato impactante y lamentablemente “comprensible” para un país, que tan solo hasta 1974 eliminó de su legislación; como lo indica Osorio: “La obediencia de la mujer hacia el hombre” (2017, p. 14).

El presente trabajo no trata específicamente del caso de Rosa Elvira Cely, pero es el punto de partida para comprender las razones por las cuales se abordará el tema del feminicidio a través del lenguaje audiovisual. El argumento narrado en el guion *Las Ausentes* es la historia de miles de mujeres y niñas en todo el mundo, víctimas de esta problemática, de la injusticia, del Estado y del olvido.

Diferentes autores han utilizado la expresión feminicidio para hablar sobre el homicidio de mujeres por su condición de ser mujer, siendo Diana Russell la primera en utilizar el término ante el Tribunal Internacional sobre Crímenes contra la Mujer de Bruselas en el año 1976. Desde entonces diferentes investigadores acuerdan que no existe un perfil único para las víctimas de este crimen, así como tampoco lo hay para aquellos que lo ejecutan, por este motivo los personajes de esta historia representan mujeres en sus diferentes edades, sin identificación precisa.

La historia de las mujeres es la historia de la sin nombre (Anaya, 2012).

¹ *La Ley Rosa Elvira Cely: el Feminicidio en Colombia. Ley 1761 del 2015 “Por la cual se crea el tipo penal de feminicidio como delito autónomo y se dictan otras disposiciones”* (funciónpublica.gov.co, 2015).

1.1.1. Social

Según el Observatorio Colombiano de Femicidios, para el día 30 de abril de 2023, se han registrado 173 tentativas y femicidios en Colombia, el diario *El País*, señala que cada 28 horas una mujer es asesinada en el territorio nacional. Teniendo en cuenta lo expresado por la especialista en derecho penal María Camila Correa Flórez, en su entrevista para Señal Colombia², con la Ley 1761 de 2015 todo homicidio contra una mujer debe ser en primera instancia investigado como femicidio y si durante el proceso se descarta el hecho, entonces debe juzgarse como homicidio. Sin embargo, sucede lo contrario.

Figura 1

Gráfico de femicidios en registrados en Colombia desde enero hasta abril del 2023.



Fuente: imagen extraída de <https://observatoriofemicidioscolombia.org/>

Los indicadores también señalan que a nivel mundial cinco mujeres son asesinadas cada hora por alguien de su propia familia (ONU Mujer, 2022). Muchas de las víctimas no llegan a ser reconocidas o identificadas, otras nunca llegan a ser denunciadas.

“No olvidemos que cada número son miles de nombres, que cada nombre era una vida” (Roncancio, 2022, p.3).

El femicidio es un asunto de salud pública, de conciencia social, de defensa contra la libertad de género, de justicia y de equidad, que no solo está en manos del Estado, sino que es un

² Señal Colombia es un canal de televisión abierta de difusión pública.

deber de cada uno de los miembros de la sociedad luchar contra este tipo de violencia (Osorio, 2017).

Una mujer asesinada es más que un número, es una madre, amiga, hermana, maestra, etc. La motivación de realizar este cortometraje nace de la necesidad de transmitir un mensaje que tenga un valor social, que además de la estética meticulosamente cuidada, la narración bien construida y la técnica bien implementada, sea una herramienta de comunicación de ideas y realidades, aunque su atmosfera esté cargada de surrealismo.

1.1.2. Personal

Nadie hace nada perfecto la primera vez (Kondō, 1995)

Quizá tampoco la segunda, a lo mejor pasaremos nuestra vida haciendo todo lleno de imperfecciones y probablemente ese es el verdadero secreto para seguir intentándolo. Si mi primer cortometraje ³de animación se tratara de una obra maestra, nunca habría hecho otro.

El cortometraje *Las Ausentes*, se crea con la necesidad de continuar mejorando en áreas como la elaboración de guion, la técnica de animación y *concept art*, además de describir narraciones que refuercen reflexiones en el espectador. A modo de anécdota me permito contar qué, esta historia comenzó como un ejercicio de redacción sobre la cotidianidad de la mujer, el cual fue solicitado como prueba para realizar un curso de escritura creativa en el año 2022.

Tras un largo tiempo cavilando ideas y con pocos días para la fecha de entrega, un día justo cuando estaba sentada en un autobús y viendo un par de publicaciones en redes sociales, me detuve en un recordatorio de casos de feminicidios en mi país, entonces, con pena y dolor, comprendí que esa es nuestra realidad y, además, lamentablemente nuestra cotidianidad. Por ello decidí que este asunto se convirtiera en el hilo temático del relato que debía construir. Este texto es el punto de partida para el argumento del cortometraje *Las Ausentes*.

La motivación para materializar dicho relato al lenguaje cinematográfico a través de la construcción de una estética visual característica y determinada; nace de la necesidad de exponer

3 Réplicas (2013). Un cortometraje sobre la rutina diaria de la parca.

el tema del feminicidio; el cual, según cifras que arrojan entes sociales y gubernamentales, va en constante crecimiento tanto en mi país como a nivel mundial.

Aunque tengo tendencia a las historias de fantasía o terror y me apasiona la animación dirigida al público infantil, no descarto abordar temas sociales en mis relatos, es por esto por lo que en este cortometraje se entrelazan los géneros que he mencionado, y se procurará reflejarlos en el guion, el diseño de arte, de personajes, de escenarios y en la atmosfera transmitida a través de los sonidos y la iluminación.

1.2. Objetivos

1.2.1. General

Desarrollar la estructura narrativa y artística del cortometraje de animación *Las Ausentes*, desde la escritura del guion hasta el diseño de personajes y escenarios, con el fin de componer una propuesta visual y argumental impactante, que aborde de manera sutil pero contundente la problemática del feminicidio.

1.2.2. Específicos

OE1: Analizar la problemática del feminicidio a nivel nacional (Colombia) y mundial, mediante el estudio de bases de datos e investigaciones de manera tal que, tanto la narrativa como la estética, logren capturar el actual escenario de esta situación.

OE2: Representar escenarios de la cotidianidad utilizando los datos recogidos a partir de la investigación, desde la escritura de guion hasta la preproducción artística del cortometraje con el fin de generar cercanía en el espectador y facilitar su identificación con la trama y los personajes.

OE3: Elaborar y desarrollar la estética visual del cortometraje, incluyendo la creación y diseño de personajes, escenarios y atmósferas surrealistas, con el objetivo de transmitir de manera efectiva la tensión y el terror relacionados con el feminicidio.

2. METODOLOGÍA

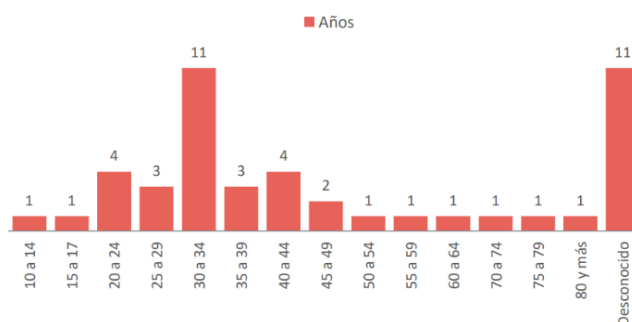
La metodología para la elaboración de este proyecto se divide en cuatro fases: una primera etapa de investigación, dedicada al estudio de cifras y casos de feminicidio en Colombia; la segunda abarca el desarrollo del arco narrativo utilizando la estructura clásica aristotélica (planteamiento, nudo y desenlace) complementada con el paradigma de Syd Field; una tercera fase de búsqueda de referencias visuales y cinematográficas que puedan facilitar la ambientación de la historia y una última que comprende la preproducción artística de la idea (diseño de personajes, diseño de escenarios, propuesta de arte y color, y atmósfera audiovisual).

Para la investigación, se han recogido datos proporcionados por textos y artículos del repositorio de la biblioteca de la Universidad de Valladolid, así como reportajes y publicaciones de medios de comunicación colombianos tales como, la revista Semana y emisiones en el canal de televisión Señal Colombia. Adicional a esto cifras y datos recopilados por la ONU MUJERES Colombia; El Observatorio Colombiano de Feminicidios, la Fundación Feminicidios Colombia, el Instituto Nacional de Medicina Legal y Ciencias Forenses; entre otras entidades encargadas de llevar estos casos a nivel nacional.

Una vez finalizada la investigación se concluye que todos los casos de feminicidio son equivalentes entre sí a nivel de importancia para la creación del guion, partiendo del hecho de que no existe un perfil de víctimas ni victimarios, por esto se decide que cada personaje representará de manera global a todas las víctimas sin enfocarse en una edad, etnia o identidad.

Figura 2

Edad de mujeres víctimas de feminicidio en Colombia durante abril de 2023.



Fuente: imagen extraída de <https://observatoriofeminicidioscolombia.org/>

A partir de este momento se comienza el proceso del desarrollo narrativo, el punto de partida es un relato literario en primera persona que se encuentra en el apartado de anexos (ver anexo IX). Aquí es la voz de la víctima la que nos lleva a través de sus últimos momentos de conciencia hasta cruzar el umbral de la muerte.

La escritura del guion comienza por la selección de escenas que pueden ser trasladadas del lenguaje poético al audiovisual, el primer paso es la redacción del *storyline*, posteriormente la sinopsis, el tratamiento argumental y el perfil de personajes; esto nos permite llegar hasta la escaleta de acciones o secuencia de acciones (ver anexo X) y finalizamos con el guion literario (ver anexo I).

Una vez que el guion está finalizado, se diseñan los personajes desde diferentes puntos de vista (*Model Sheet*)⁴. Luego se realiza el boceto de los escenarios principales en los que sucederá la acción. Para ambos procesos es necesario un portafolio de referencias visuales, para el caso de este cortometraje la más importante será la estética empleada por Studio Ghibli en cintas como *Susurros del corazón* (*Mimi wo Sumaseba*, Yoshifumi Kondō, 1995), *La tumba de las luciérnagas* (*Hotaru no Haka*, Isao Takahata, 1988) y *El Viaje de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, Hayao Miyazaki, 2001).

Durante el proceso del diseño artístico de la atmósfera del cortometraje, se realizan propuestas escritas que comprenden la dirección de arte de la historia (paletas de color, vestuario, etc.) también se decide forma, intención y estilo de la banda sonora ya que esta permite tener una conciencia de la duración del cortometraje.

A las películas de dibujos, donde todo detalle y todo movimiento está pensado, sólo se acoplan composiciones de sonido que también hayan sido cuidadosamente sopesadas (Tietjens, 1977, p. 91)

Finalmente se determina el estilo de la fotografía, planos, angulación, tiros de cámara, temperatura del color e iluminación, para así organizar el guion técnico el cuál se envía al director de animación quien aprueba y se traslada al dibujante de *storyboard*.

⁴ Un *Model Sheet* (hoja modelo en español), es una vista de tres posiciones del personaje (frontal, $\frac{3}{4}$ y lateral) que se realiza con el fin de analizar la forma anatómica de este.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. El feminicidio como hilo temático

Tema del cortometraje (premisa)⁵: el feminicidio es la sombra latente de la muerte, el feminicida el verdugo y el tiempo el juez que condena al olvido.

Las historias cinematográficas se pueden definir como un conjunto de acciones ejecutadas por uno o varios personajes, el éxito del guion radica en conocer la necesidad dramática de estos, es decir, aquello que desean y qué hacen para conseguirlo.

“Cuando hablamos del tema de un guion, estamos hablando de la acción y el personaje” (Field, 1987, p. 19). El tema está presente en cada acción y personaje dentro de la historia, en algún punto del desarrollo argumental de los arcos narrativos o dramáticos de los personajes sale a relucir de manera sutil o evidente.

Definir el tema también nos permite construir la historia en unas breves líneas y esto es el punto de partida para la escritura del guion. Reconocerlo nos conduce a la investigación y esta a su vez, a perfeccionar personajes, arcos, diálogos y acciones “Cuanto más se sabe, más se puede comunicar” (Field, 1987, p. 22).

Nuestra historia trata de una chica que lucha para escapar de un peligro latente que no logra identificar, ella intenta con todas sus fuerzas pedir ayuda y al final toma consciencia de la realidad de la muerte, es la experiencia de una mujer que es asesinada y condenada al olvido por cuenta de un feminicida⁶.

⁵ La premisa, es el punto de partida de la historia, envuelve el tema y la motivación del escritor, por lo general suele ser escrita en una frase (Mckee, 2011).

⁶ Según la RAE, un feminicida es un hombre que comete feminicidio. En el artículo 104 de la Ley 1761 de 2015, el feminicidio se define como el delito de causar la muerte a una mujer, por su condición de ser mujer o por motivos de su identidad de género.

3.2. Estructura de la historia

“Casi desde los comienzos del drama se ha utilizado la estructura en tres actos, la conocemos también como modelo aristotélico y se condensa en inicio, nudo o conflicto y resolución” (Seger, 1987, p. 30). Conocemos también el famoso paradigma de Syd Field, que como venimos diciendo, tomamos como referencia para la realización del presente trabajo y otros modelos de construcción narrativa como la estructura del viaje del héroe o monomito propuesto por Joseph Campbell (1949).

Para el desarrollo de esta idea he retomado partes esenciales de cada uno de estos planteamientos, para el relato en primera persona que acompañará la imagen visual (*Voz off*) he utilizado el orden clásico aristotélico, para la escritura del guion el paradigma de Syd Field y para la creación de los personajes y la idea del cruce del umbral de la muerte, el periplo, basándome en los arquetipos de personajes que describe Christopher Vogler (1992).

Relato en voz off: teniendo en cuenta la definición de voz narrativa o enunciador propuestas por André Gaudreault y François Jost (1990)⁷ y la definición de perspectiva que plantea David Bordwell (1985)⁸ podemos concluir que el relato tiene una focalización interna, es decir, estamos siendo testigos de los sentimientos y emociones de Alicia (protagonista de la historia) a través de un punto de vista en primera persona.

En el inicio del relato Alicia ya se encuentra dentro del autobús, de hecho, está “consciente” y es testigo de la alteración de la realidad en el exterior, ya ha tenido el primer contacto con la muerte, para ser exactos con el desfile de espíritus sombríos (ánimas)⁹. El personaje intenta recordar cómo ha llegado aquí y rápidamente entramos en la tercera parte de la historia.

En este punto la protagonista tiene una lucha interna por comprender la situación, definir si lo que ocurre es real o si se encuentra atrapada en una pesadilla a causa de alguna alucinación,

⁷ El enunciador es quien conduce al espectador en la acción narrativa.

⁸ La perspectiva (del italiano *prospettiva*) significa ver a través, una forma práctica de reconocer que tanto el objeto (el mundo descrito) como el sujeto (el observador) están unidos a través del plano pictórico (Bordwell, 1985, p. 5)

⁹ En el folclore popular latinoamericano; en especial el colombiano, las *Ánimas Benditas del Purgatorio*, son espíritus que vagan condenados por cuenta de asuntos pendientes en el plano terrenal, están en la constante búsqueda de la liberación y la paz eterna.

a diferencia de la historia audiovisual el personaje no parece alterado, sin embargo, busca una salida que nunca llega.

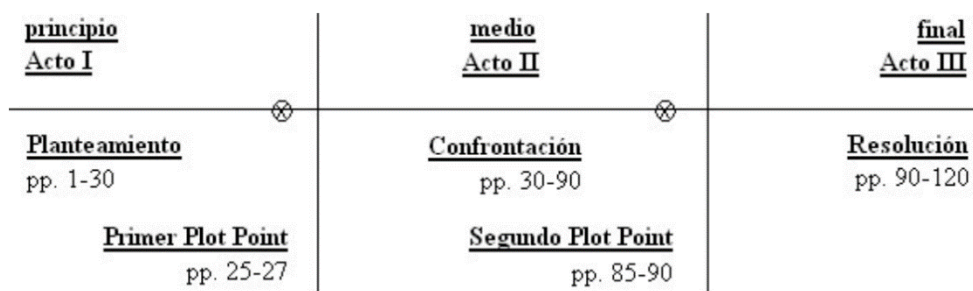
El último acto comienza con el personaje principal acercándose a las mujeres que han subido al autobús para encontrar una respuesta que tampoco llega. La historia finaliza con Alicia interactuando con el perro pastor ovejero inglés, personaje que indirecta y sutilmente ayuda a la protagonista a comprender que está muerta, de hecho, que ha sido asesinada en la parada del autobús.

3.3. Estructura del guion

Para estructurar el guion del cortometraje animado *Las Ausentes* se utilizará, como se ha ido señalando, la estructura del paradigma de Syd Field (1984) basado en el modelo clásico heredado de Aristóteles, dividido en tres actos: inicio, nudo y desenlace. Estos momentos son definidos por el teórico como “actos” y se pueden comprender mejor observando el siguiente gráfico:

Figura 3

Estructura del paradigma de Syd Field.



Fuente: imagen extraída del libro *El manual del guionista* (Field, 1984, p.26).

A continuación, definiremos brevemente el paradigma de Syd Field (1984):

Primer acto: también conocido como el planteamiento, tiene como objetivo presentar al personaje, la situación y el tema de la historia. Durante este acto aparece el detonante y un primer punto de giro.

Segundo acto: considerado por los guionistas como “el más difícil de construir y mantener” contiene los obstáculos que debe afrontar el personaje, para qué este sea consistente es necesario tener clara la necesidad dramática del protagonista ¿qué desea? ¿qué se opone? ¿qué hará para conseguirlo? Finaliza con la aparición de un segundo punto de giro.

Tercer acto: o resolución de la historia, en este acto también aparece el clímax, mayor punto de tensión dramática, la manera en que se termina la narración. Es el momento en el que descubrimos si el personaje logra o no su objetivo y se da cierre a las líneas argumentales.

Para comprender la aplicación del paradigma en el cortometraje de animación *Las Ausentes*, se ha diseñado una tabla con los actos que describen cada momento de la historia:

Tabla 1

Paradigma de Syd Field aplicado al cortometraje de animación *Las Ausentes*.

Acto I	
Planteamiento	Alicia sale de su trabajo y llega a una estación de autobús.
Detonante	Un misterioso autobús llega a la parada, salvándola de un presunto atacante.
Primer PG	Alicia se queda aparentemente dormida y un movimiento brusco del autobús le despierta.
Acto II	
Conflicto	Su realidad está alterada y no consigue escapar de la terrorífica situación, el autobús se detiene, corre a la puerta, pero descubre que está en el aire, debe decidir entre saltar o seguir dentro.
Segundo PG	Alicia se regresa al interior del autobús y un grupo de pasajeros ingresa.
Acto III	
Clímax	Alicia intenta pedir ayuda a los pasajeros (todas mujeres) pero cada vez que se acerca se convierten en espectros sin rostro.
Resolución	Uno de los pasajeros, un perro llamado Amadeus, se acerca para consolar a Alicia, esta lo reconoce como su difunta mascota, lo que la lleva a entender que está muerta, al final descubrimos que Alicia fue asesinada y está siendo buscada por su familia (imagen de un cartel).

Fuente: elaboración propia.

3.4. Estructura de los personajes

Desde los primeros dramas, historias, mitos y leyendas, existen personajes que son recurrentes y cuyas características y relaciones son repetitivas, el psicólogo Carl Jung los denominó arquetipos y hace referencia a modelos de personalidad que aparecen desde tiempos antiguos y siguen siendo el punto de partida para la construcción de personajes e historias en la actualidad (Vogler, 1992).

Figura 4

Los arquetipos como emanaciones del héroe.



Fuente: imagen extraída del libro “El viaje del escritor” (Vogler, 1992, p. 82).

Tal como lo es el paradigma, los arquetipos de personajes propuestos por Jung, no son una camisa de fuerza, tampoco deben mantener el rol asignado durante toda la historia, más bien se deben tener en cuenta como una aportación a la fluidez del hilo conductor.

Para este análisis nos enfocaremos en los siguientes arquetipos: El héroe, el mentor, el guardián del umbral, el heraldo, la figura cambiante, y la sombra.

El héroe

“El arquetipo del héroe representa al ego en la búsqueda de su identidad e integridad” (Vogler, 1992, p. 65). Si bien el personaje de Alicia no tiene super poderes, podemos asumir su rol de heroína partiendo de que ha sido llamada a una aventura, una que ella específicamente no ha pedido y que rechaza. Teniendo en cuenta el modelo del monomito, si el héroe rechaza la aventura se queda “enfrascado”, es este el caso de nuestra protagonista.

Alicia se enfrenta con la muerte, se desprende del origen, de la madre, de la sociedad y de la vida. Pasa una serie de pruebas y termina por aceptar su destino. La construcción de Alicia apunta a permitir la identificación del espectador con el personaje. Su deseo, su objetivo o necesidad dramática es la libertad, el sobrevivir.

El mentor

Es el personaje que “Enseña y protege a los héroes” (Vogler, 1992, p. 76). En el cortometraje animado *Las Ausentes*, el mentor aparece al finalizar la historia, es encarnado por el perro ovejero inglés de nombre Amadeus, mascota ya fallecida de la protagonista. Su rol en la historia es guiarla hasta el descubrimiento de la verdad, ya que, Amadeus vivió anteriormente la experiencia de atravesar el umbral entre la vida y la muerte, su personaje tiene como función dramática conducir a la heroína (Alicia) hacia su anhelada libertad.

Guardián del umbral

Los guardianes del umbral representan los obstáculos en el camino del héroe, según la definición de Vogler “los guardianes no son necesariamente villanos principales, muchas veces tampoco son sus enviados, pueden de hecho ser figuras que forman parte del paisaje y aunque sí tienen una relación con las fuerzas oponentes del relato, su función es enfrentar al héroe con dificultades que le lleven por un camino de crecimiento” (1992, pp. 87 – 90).

Alicia debe enfrentarse a varios guardianes que forman parte del paisaje del universo surreal que la rodea, esto con el fin de que su transición entre la vida y la muerte sea lo más sutil posible. En primera instancia tenemos las sombras en el exterior (las ánimas), la aparición del mar y los fallos en su móvil.

Heraldo

El heraldo por lo general aparece en el primer acto de la historia, es una fuerza de atracción y el anuncio de un cambio significativo. Su aparición causa que el héroe (o heroína) cambie su estado actual y ejecute acciones (dando movimiento a la historia), el heraldo alerta y aporta motivación (Vogler, 1992).

El heraldo no necesariamente es un personaje, también es una fuerza, en *Las Ausentes* está encarnado tanto en el conductor como en el gato y el mismo autobús. El conductor; por ejemplo, reaparece en el segundo acto como ente que motiva a Alicia para pedir ayuda.

Figura Cambiante

“La figura cambiante desempeña una función dramática que consiste en introducir la duda y el suspense en un argumento” (Vogler, 1992, p. 99).

Este personaje cambia en cuanto el héroe lo analiza de cerca, bajo esta definición apuntada por Vogler (1992). Podemos inferir que, la figura cambiante de nuestra historia está representada por la mujer y la niña (pasajeras del autobús). Ambas parecen ser un aliciente o una posibilidad de encontrar ayuda y terminan siendo el espejo de la triste y definitiva realidad de Alicia.

La Sombra

La sombra es una energía oscura que representa los aspectos rechazados, los sentimientos reprimidos, las fuerzas negativas que nos acechan y pueden causar la destrucción.

En *Las Ausentes* la sombra es la muerte, caracterizada por el feminicida o el feminicidio como tal, no simboliza un personaje visible, sino que, es omnipresente en cada situación que enfrente la protagonista, cabe señalar que, en esta historia, es el antagonista (o sombra) quien triunfa, rompiendo el esquema del *happy end*.

3.5. El género en el cortometraje *Las Ausentes*

Los géneros cinematográficos son en esencia, la identidad de las obras cinematográficas, el concepto que sintetiza sus cualidades. Las películas pueden ser clasificadas gracias a los elementos y características que comparten entre sí y que son percibidas por el espectador (Altman, 1999).

Aristóteles dio una clasificación a los dramas, dividiendo estos según el valor del final: positivo o negativo (McKee, 2011). Esto nos permite inferir que el origen de dichas segmentaciones proviene del nacimiento mismo de la narración.

Dentro del relato cinematográfico el género cumple múltiples funciones narrativas, lograr plasmarlo correctamente en el lenguaje audiovisual asegura que el espectador podrá reconocerlo,

si por algún motivo se duda de este, quiere decir que el desarrollo argumental se ha planteado de manera incorrecta.

Para evitar caer en estos errores, podemos hacer uso de figuras estilísticas o metáforas (Altman, 1999), además de esquemas y estructuras que den paso a una fácil interpretación para los espectadores.

A menudo los guionistas combinan géneros, esto permite que las historias se enriquezcan y se cree variedad de emociones y escenarios en el filme, lo importante a la hora de mezclarlos es saber controlarlos, es decir, tener claro el concepto de cada uno de ellos.

“Algunas películas presentan simultáneamente características de más de un género” (Altman, 1999, p. 40).

Teniendo en cuenta los conceptos anteriores y la estructura narrativa del cortometraje *Las Ausentes*, este se clasificará en los siguientes géneros: fantasía, terror y drama social.

3.5.1. Fantasía

La fantasía, como lo indica Altman (1999) ha sido denominada como uno de los géneros históricos, ha estado presente desde tiempos antiguos en planteamientos narrativos de diferente índole. Se describe en términos generales como situaciones de ficción que suceden en un espacio utópico que hace al público dudar de la realidad plasmada en el texto o filme, sin perder la verisimilitud del relato.

El cine fantástico comparte algunos elementos con el cine de terror, ambos abordan temas psicológicos que pueden o no, generar angustia en el espectador. También por la recurrente aparición de figuras paranormales o inexplicables (Fernández & Martínez, 1999).

“En esta clasificación se incluye todo tipo de variantes en relación especialmente a historias que alteran la realidad cotidiana” (Fernández & Martínez, 1999, p. 221).

En el cortometraje *Las Ausentes*, Alicia, nuestra protagonista, se enfrenta a un evento que rompe el esquema de la realidad cotidiana, la aparición de figuras espectrales y la alteración de los escenarios, transformándolos en paisajes utópicos y surrealistas, permiten que uno de los géneros en los que pueda clasificarse la historia sea la fantasía.

3.5.2. *Terror*

Como se indica en el apartado anterior, el terror y la fantasía comparten características en común, la razón por la cual se diferencia tiene que ver con la presencia de monstruos y sus diferentes orígenes.

Para comprender mejor la función del terror en el cortometraje *Las Ausentes*, tomaremos el concepto de terror sobrenatural explicado por Robert McKee, según su planteamiento este género tiene como fuente la irracionalidad, los monstruos que habitan los paisajes de la película provienen del mundo de los espíritus o del inframundo (2011).

En el cortometraje *Las Ausentes*, la angustia experimentada por el personaje principal y que se intentará transmitir al espectador, es irracional y proviene de seres como las ánimas, fantasmas errantes y seres de rostros cambiantes, además, personajes como el conductor, tienen un origen casi demoníaco ya que representa un ser mitológico que pertenece al inframundo, tal como lo veremos en la biblia de personajes más adelante.

3.5.3. *El drama social*

Este género se enfoca en identificar los problemas de la sociedad y representarlos dentro del relato cinematográfico.

“El feminicidio es un problema grave que día a día aumenta con creces; en los últimos años los diferentes organismos gubernamentales y no gubernamentales, han reportado cifras devastadoras en diferentes lugares del continente que establecen el problema como un asunto de salud pública que debe intervenir a tiempo, para no continuar con este flagelo que afecta a todas las clases sociales” (Osorio, 2017, p.5).

Para el caso de *Las Ausentes*; como hemos señalado durante el desarrollo del presente trabajo de fin de máster, el tema es el feminicidio, cuestión que es un problema social, es por esta razón que la historia también puede ser englobada en este género.

3.6. Animación: técnica

La persistencia de imágenes en la retina¹⁰ es la base de la cinematografía, a su vez es la razón por la cual podemos crear el efecto de movimiento en las películas de animación. Desde antes del nacimiento del cinematógrafo de los Lumière ya existían nociones e incluso fragmentos de películas animadas (Gubern, 1969).

Un ejemplo de lo citado anteriormente, son las pantomimas luminosas de Émilie Reynaud proyectadas en 1892, su proceso para crear estos dibujos animados se basaba en pintar sobre bandas de papel cada uno de los personajes en diferentes posiciones para dar la sensación de movimiento (Gubern, 1969).

Podemos también reconocer los principios de esta técnica por medio de un recorrido de los juguetes ópticos como el taumatropo, el estroboscopio, el zoótropo, el libro mágico, entre otros (Tietjens, 1977).

La cantidad de variantes es muy grande, tanto en la forma como en la técnica, existe un gran cúmulo de posibilidades de realización (Tietjens, 1977, p.7)

Existen múltiples caminos para crear películas de animación, desde las técnicas más ancestrales con recortes de papel, pasando por la animación cuadro a cuadro de los primeros años de Disney hasta llegar a la animación digital, el 3D y la realidad aumentada.

El cortometraje *Las Ausentes* será realizado utilizando la técnica de animación tradicional cuadro a cuadro, trabajado con programas como *Clip Studio Paint* (especialmente en la composición de diseño de personajes y concept art), *Adobe Photoshop* y *Toon Boom Harmony*. En cuanto al montaje y efectos visuales se optará por utilizar *Adobe Premiere pro* y *Adobe After Effects*.

Se decide utilizar esta técnica porque es la que mejor se adapta a los resultados de los referentes cinematográficos seleccionados para inspirar la estética de *Las Ausentes*, cuestión se ampliará a continuación.

¹⁰ En 1824, el médico inglés Petter Mark Roget, presentó una tesis sobre la persistencia retiniana, una cualidad del ojo y el cerebro humano que nos permite percibir el movimiento de secuencias de imágenes proyectadas discontinuamente gracias a la inercia de la visión (Gubern, 1969).

3.7. Referencias cinematográficas

Las referencias narrativas utilizadas para el desarrollo de guion del cortometraje *Las Ausentes* son principalmente películas, series y relatos cómo:

El viaje de Chihiro (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, Hayao Miyazaki, 2001). La razón principal para tomar como modelo está película radica en el viaje que tiene la protagonista al mundo de los dioses y el enfrentamiento que tiene con la muerte.

Además, es una de las inspiraciones fundamentales para la construcción estética y de la atmosfera del cortometraje.

Avatar la leyenda de Aang (*Avatar: The Last Airbender*, DiMartino & Konietzko, 2005). Esta serie caracteriza los espíritus y seres mitológicos de manera excepcional. Por otro lado, la relación que los personajes mantienen con los animales como guías o mentores es base para la construcción de la interacción del personaje de Alicia y Amadeus.

La princesa Mononoke (*Mononoke Hime*, Hayao Miyazaki, 1997). La relación de la protagonista con los espíritus y la manifestación de la vida y la muerte por medio de estos es fundamental a la hora de recurrir a este filme como referencia narrativa y visual del cortometraje.

Susurros del corazón (*Mimi wo Sumaseba*, Yoshifumi Kondō, 1995). Esta película tiene un tratamiento estético que evoca lo cotidiano en cada una de sus secuencias, por tanto, sustenta la idea desde el diseño artístico de *Las Ausentes*, de recrear escenarios del día a día que generen empatía con el espectador.

Mi vecino Totoro (*Tonari no Totoro*, Hayao Miyazaki, 1988). Tanto la estética como el diseño de los personajes de esta historia han sido tomados para la construcción de la atmosfera de escenarios en el cortometraje *Las Ausentes*, además de la composición de la banda sonora, que acompaña de manera majestuosa y sutil las aventuras de los personajes en este filme, sensación que se pretende alcanzar nuestro producto audiovisual.

Las anteriores obras tienen varios puntos que conectan entre sí, el primero es la presencia de personajes femeninos dentro de la narrativa (sean principales o secundarios), el segundo es la representación de espíritus y seres mitológicos, la tercera es la relación de los seres humanos con la naturaleza, el entorno y los animales como guías y acompañantes del o los personajes y, por último, los viajes como transición de la vida, la muerte, la resurrección y la madurez.

3.8. Representación de la mujer en el cine de animación

Conocer los estereotipos que representan los creativos en sus mensajes nos ayudan a conocer cuál es la imagen que se tiene de la mujer en el siglo XXI (Martín, 2012, p. 105)

Si nos remontamos a los primeros personajes femeninos en el mundo de la animación clásica, seguramente encontraremos mujeres construidas a partir de estereotipos machistas, de hecho, era usual sexualizar su imagen o ponerla en un rol de inferioridad respecto a los hombres de las historias.

Lamentablemente es fácil llegar a esos esquemas en los medios audiovisuales, en especial si tenemos en cuenta que los significados y los mensajes que se transmiten a través de las imágenes cambian de acuerdo con la cultura. Sin embargo, este hecho también nos permite reflexionar sobre la manera en que los medios representan a la mujer de acuerdo con la época y la realidad que vive en ese momento (Martín, 2012).

El cine y la ficción seriada, incluida la animación, son transmisores de modelos, de actitudes, de valores y normas de conducta que son replicados, consciente e inconscientemente, por la ciudadanía, al mismo tiempo que la reflejan (Saneleuterio & López García, 2019, p. 147)

Roman Gubern (1969d) al documentar la historia de la animación como parte del origen del cine, hace un conteo sobre algunas caricaturas representativas de las películas de dibujos, entre ellos menciona al personaje *Betty Boop* (Max Fleischer & Grim Natwick, 1926) a quién resume de la siguiente manera:

“La seductora *Betty Boop* (1930-1939), parodia de la *vamp* con su boca en forma de corazón y su traje ceñido y faldicorto, inspirado en la cantante Helen Kane, que alborotó a las ligas puritanas y finalmente fue prohibido por la censura de Mister Hays” (Gubern, 1969, p. 226).

Podemos notar gracias a la definición del autor y al diseño del personaje un exceso de sexualización al personaje femenino, de hecho, la descripción de *Betty Boop* en diferentes páginas de internet¹¹ incluye datos exactos sobre la estatura, el peso y sus medidas corporales, cuestión que no sucede (o por lo menos es usual) en personajes masculinos.

Afortunadamente con el paso de los años hemos visto que la imagen de la mujer en el cine de animación ha ido cambiando conforme la idea que la misma sociedad ha construido de ella. Actualmente pasamos de las damiselas en aprietos o las princesas cuyo único objetivo era encontrar al príncipe azul, a mujeres independientes, fuertes y capaces. Esto puede ser por el empoderamiento, los movimientos feministas, la lucha por la igualdad de género o por la cada vez mayor, inclusión de mujeres en la industria.

La directora de *Valiente (Brave, 2013)*, Brenda Chapman, considera que ha habido un cambio en la manera de retratar los personajes femeninos en el cine de animación, señaló además que, para crear las mujeres de sus historias, busca inspiración en la manera en que el director de animación Hayao Miyazaki retrata a sus heroínas, las cuales siempre tienen como necesidad interna el crecimiento personal (AmecoPress.net, 2018).

De hecho, como vimos en apartados anteriores, la filmografía del director japonés es la referencia principal para la creación del cortometraje *Las Ausentes*. Al estudiar sus películas podemos encontrar con una gran cantidad de personajes femeninos tanto protagónicos como secundarios.

El director Hayao Miyazaki destaca por ser creador de “un contenido ético respecto al rumbo de la humanidad y la necesidad de un cambio de dirección” (Pérez, 2013, p. 109).

Lo anterior se ve de manera concisa en la construcción de la narrativa de sus películas, en su ambientación y sus personajes femeninos “Ellos destacan por sus destrezas y su particular forma de hacer las cosas en la esfera social, así como en el ámbito doméstico” (Pérez, 2013, p. 109).

Miyazaki busca representar la figura de la mujer como un ser independiente y fuerte emocional y físicamente (sin otorgar a ellas características masculinas) además, mantiene la idea de la ternura, el entusiasmo, la coquetería y la belleza, elevando estas características sin recurrir a

¹¹ Un ejemplo es el artículo que dedica la página *Wikipedia* al personaje, https://es.wikipedia.org/wiki/Betty_Boop

la sexualización, cuestión que lamentablemente es típica de los personajes de niñas y mujeres en el anime, en especial el de los años 80's (Pérez, 2013).

En resumen, el director abre paso a sus ideas sobre la actual imagen de la mujer, representando el empoderamiento que se vive desde hace unos años respecto a la equidad de género.

Crear personajes femeninos para el cine de animación, que realmente marquen una diferencia y se conviertan en portadores de mensajes de reflexión al espectador, es un reto que hemos decidido tomar para la construcción de *Las Ausentes*, debemos tener en cuenta que, protagonistas bien fundamentados permiten y aportan verosimilitud a los universos de la narrativa cinematográfica.

4. ESCRITURA Y PROCESO DE PREPRODUCCIÓN DEL CORTOMETRAJE ANIMADO LAS AUSENTES

4.1. Ficha técnica

Tema: Femicidio

Formato: Full HD (1080*1920)

Duración: 07 minutos.

Target: +18 años

Técnica: Animación tradicional, cuadro a cuadro.

Dirección: Laura Vanessa Lamus Gamboa.

Producción: Javier Canal Diez.

Dirección de Animación: Diego Alejandro Rico Diaz.

Música Original: Pablo Villareal.

Diseño sonoro: Jerson Jahir Ruiz Lizcano.

Director de Fotografía: Javier Chiquillo.

Actriz de Voz (Doblaje): Angelica Meza Awad.

Subtitulación y traducción: Izabella Larissa dos Santos Santiago.

4.2. *Storyline*

Alicia está en una parada de autobús observando su móvil, unos ruidos extraños la ponen nerviosa haciendo que se suba a la primera ruta que pasa. Una vez toma asiento cae dormida, hasta que un movimiento brusco la despierta y comienza a notar alteraciones en la realidad, asustada intenta escapar del autobús, pero no lo consigue, finalmente uno de los inusuales pasajeros, un perro llamado Amadeus le ayudará a descubrir que ha muerto a manos de un feminicida.

4.2. **Sinopsis**

Alicia (25), sale tarde de su trabajo y como de costumbre se dirige a la parada del autobús. En el lugar no hay transeúntes y está poco iluminado, mientras espera la ruta observa sus redes sociales y comparte algunas publicaciones. De repente una serie de ruidos provenientes de unos arbustos la alertan, escucha unos pasos que se acercan y dirige su mirada hacia la fuente del ruido, sin siquiera notarlo llega una ruta de autobús y Alicia se sube sin prestar mucha atención.

Al entrar al autobús nota que está completamente vacío, toma asiento, posa su cabeza contra el cristal de la ventana y cierra sus ojos. Un movimiento brusco despierta a la joven quien empieza a notar algunos sucesos extraños en el exterior, esto la hace pensar que ha tomado la ruta equivocada y decide preguntar al conductor, pero al acercarse nota que este es tan solo una sombra sin rostro, asustada solicita una parada de emergencia, pero sus intentos son en vano.

Regresa a su asiento e intenta hacer una llamada, pero su móvil no tiene cobertura. Desesperada busca la manera de escapar, en ese momento el autobús se detiene, Alicia corre para salir, pero una vez en la puerta nota que se encuentra a varios pies de altura sobrevolando la ciudad, retrocede y ve entrar a tres pasajeros bastante inusuales.

Alicia decide acercarse a cada uno de ellos para pedir ayuda, sin embargo, cada vez que intenta hablar con ellos su rostro desvanece y no consiguen comunicarse. Cansada de la situación cae de rodillas en el suelo mientras llora, de pronto un perro en cuya placa pone el nombre Amadeus, se acerca y lame su rostro. La joven se siente tranquila ante su presencia, pero un

recuerdo intrusivo llega a su mente haciéndola comprender que este es su mascota de la infancia, el rostro de Amadeus se torna difuso, esto la asusta, se pone en pie y ve su reflejo en una de las ventanas del autobús, ve que su rostro también ha desaparecido y unos brazos fantasmales rodean su cuello.

4.3. Tratamiento del Guion

Alicia (25) cierra la puerta de la tienda de una gasolinera y se aleja de allí con paso ligero hasta llegar a una parada de autobús. Está ensimismada en su móvil, ve publicaciones y comparte algunas imágenes, una notificación de recuerdo salta en la pantalla, son fotografías de Alicia en diferentes etapas de su vida, acompañada en todas de un perro pastor ovejero inglés, decide compartir una de las fotografías poniendo en la descripción “*Te extraño*”, el móvil marca las 22:22.

Un ruido de arbustos previene a Alicia quién rápidamente despega la mirada del móvil para descubrir que es un pequeño gato negro, el cual se asusta ante el ruido de unos pasos que se acercan de manera acelerada. Alicia se asusta y entrecierra sus ojos con fuerza, pero no sucede nada, al abrir sus ojos ve que un autobús está frente a ella, sin pensarlo dos veces se sube.

La joven entrega unas monedas al conductor, este las recibe sin mirarla. El autobús está completamente solo y Alicia se sienta casi al final, revisa su móvil, se fija en la fecha y la hora “22:22 del 07 de febrero del 2022”, se pone los cascos, guarda el móvil y apoya la cabeza en la ventana, se queda aparentemente dormida.

El autobús hace un movimiento brusco, lo que despierta a Alicia, somnolienta revisa la hora, son las 22:22, se extraña, pero no presta atención, unos susurros y sonidos de cadenas hacen que gire su cabeza hacia el exterior. Una procesión de ánimas se arrastra a lado y lado del autobús, susurran oraciones que no se logran entender y llevan velas encendidas que iluminan de manera tenue el camino. Alicia se pellizca los brazos, y ve como unas pequeñas gotas de sangre aparecen sobre su piel.

Decide levantarse de su asiento para verificar la ruta que tomó en el mapa del autobús, pero cuando intenta leer, todo se torna borroso. Nota que la procesión de ánimas ha desaparecido y en cambio hay un bello paisaje, se queda pasmada observando el exterior con las manos apoyadas en

el cristal. Afuera se ve el mar que refleja una gran luna y un cielo estrellado en sus aguas, se siente tranquila por un instante, se retira de la ventana y camina hasta el puesto del conductor.

Alicia se acerca al sujeto e intenta tocar su hombro, este se gira, entonces la joven descubre que es una sombra sin rostro, el impacto de dicha imagen es tal que Alicia corre hasta la puerta y solicita una parada de emergencia pero el conductor no detiene la marcha, nerviosa intenta encontrar una salida pero todos sus intentos son en vano, finalmente toma su móvil para hacer una llamada, la hora indica las 22:22 y no tiene cobertura, intenta marcar los números de emergencia pero el móvil se apaga.

Observa el exterior, ve algunas luces distantes, comienza a llorar, de pronto el autobús se detiene y abre sus puertas, corre desesperada hasta la salida, una vez en el borde de la puerta se detiene en seco, bajo sus pies ve las nubes y varios pies de altura hacia abajo, las luces de una ciudad nocturna, cae hacia atrás y se queda sentada en el suelo.

Una mujer, una pequeña niña y un perro entran al autobús y toman asiento. Las puertas se cierran y Alicia decide hablar con ellos. Primero camina hasta la mujer, sus brazos están llenos de cicatrices y algunas lágrimas caen por sus mejillas, Alicia nota que tiene un corte profundo en la garganta ya cicatrizado, no logra pronunciar palabra, cuando la mujer gira su rostro en dirección a la joven sus facciones desaparecen y se convierte en una sombra, Alicia se aleja asustada.

Se queda un rato de pie y decide acercarse a la pequeña, nota que está golpeada y jugueteando con su vestido, Alicia se pone a su altura pues la escucha llorar, pero cuando quedan cara a cara descubre que su rostro es tan solo una mancha deforme, atemorizada y resignada cae de rodillas desconsolada en medio del autobús.

Siente que alguien se acerca, levanta la mirada, es un perro pastor ovejero inglés, tiene una placa que pone el nombre “Amadeus”, el perro comienza a jugar con Alicia, esta lo acaricia y poco a poco se le ve más tranquila, de pronto un recuerdo invade su mente, son imágenes de sí misma en diferentes momentos de su vida junto a ese perro, su rostro comienza a blanquear.

Alicia se pone en pie y se queda viendo su reflejo en la ventana, ve como lentamente sus facciones desaparecen y tan solo queda una sombra, desde la oscuridad del exterior unas manos sombrías llegan hasta ella y rodean su cuello, todo queda en completa oscuridad.

En una solitaria parada de autobús un gato negro juega entre matorrales, vemos un móvil que marca las 22:22 y en la pantalla se pueden ver varias llamadas perdidas con el nombre de contacto “mamá”.

El poste de la luz que ilumina la parada tiene un cartel con una foto del rostro de Alicia y se puede leer: “se busca”. Progresivamente se va mostrando que la imagen de Alicia en el cartel va desapareciendo por el paso del tiempo.

4.4. Biblia de personajes

El personaje es el fundamento básico del guion (Field, 1987). Uno de los procesos más importantes a la hora de estructurar una historia es definir a los personajes, su psiquis y comportamiento, para ello es necesario crear un perfil, hacerlos reales.

Según McKee (2011), un personaje es una metáfora de la naturaleza humana, la relación del espectador con estos debe ser de identificación; es decir, estos deben ser lo más reales posibles. Esto no hace referencia a que necesariamente deben ser o lucir como seres humanos, sino qué, sus sentimientos y acciones correspondan a una especie de conciencia que nos permita empatizar con ellos.

A continuación, detallo la descripción de cada uno de los personajes que hacen parte del argumento del cortometraje *Las Ausentes*.

4.4.1. Alicia

Aspectos de la personalidad: Alicia es una joven estudiante de 25 años, cursa el último año del grado de medicina veterinaria. Vive con su madre en el centro de la ciudad, es hija única y fue abandonada por su padre antes de su nacimiento.

Ya que en casa la situación económica es complicada, decide aceptar un empleo nocturno a las afueras de la ciudad como dependiente en la tienda de una gasolinera. Es bastante tímida y no empatiza mucho con sus compañeros de clase ni con los de su trabajo.

Le gusta escuchar música y sumergirse en sus pensamientos cuando está en el autobús de regreso a casa, su mayor temor es quedarse dormida y que algo le suceda, por eso intenta estar el

mayor tiempo posible con su atención en el móvil, sin embargo, el trabajo y los estudios hacen que su cuerpo se sienta agotado.

Es una chica asustadiza y nerviosa, bastante débil, pero con la fuerza de voluntad suficiente para salir bien de situaciones complicadas. Tiene alto poder de adaptación y comprensión, cuestión que le ayudará a deducir y aceptar su realidad, ha muerto a manos de un feminicida.

Descripción física: es una chica de estatura promedio, delgada y de tez pálida. Su cabello es largo y usualmente lo lleva atado en una trenza, no se siente cómoda con ropa ligera, por lo tanto, suele cubrir su cuerpo con sudaderas amplias.

Se maquilla poco y prefiere la comodidad ante cualquier otra cosa. Siempre lleva una mochila en la que procura tener su material de estudios, es amante de los gatos.

Referencias cinematográficas: para este personaje he tomado como referencia a Sophie de la película animada *Howl's Moving Castle* (Miyazaki, 2004). Tanto la personalidad como la descripción física del personaje se asemejan a la idea que concibo de Alicia, además de la manera en que ejecuta movimientos y expresiones del rostro inspirados en: *Katara, Avatar la leyenda de Aang* (*Avatar: The Last Airbender*, DiMartino & Konietzko, 2005). *Yuko Harada, Susurros del corazón* (*Mimi wo Sumaseba*, Yoshifumi Kondō, 1995).

4.4.2. *Amadeus*

Aspectos de la personalidad: Amadeus es el fantasma de un perro ovejero inglés de 15 años. Cuando estuvo vivo fue adoptado por una pequeña de 10 años y su madre. Ambas lo encontraron vagando por las calles cuando era un cachorro.

Nació en un criadero ilegal y al no conseguir venderle, lo lanzaron a su suerte. Es muy inteligente y daría todo por cuidar a sus humanos. Antes de morir vivía en el centro de la ciudad, como espíritu acompaña a su humana cuando sale del trabajo para protegerla, pero esta vez su presencia no fue suficiente.

Su misión durante el viaje de Alicia será ayudarle a cruzar el umbral de la vida a la muerte.

Descripción física: a primera vez que vemos a Amadeus es un cachorro, conforme avanza el relato, a través de planos del personaje, veremos que envejece hasta alcanzar la edad adulta, esto con el fin de que Alicia le reconozca.

Es un perro grande, peludo, de color gris y blanco, su rostro no se logra definir por completo y lleva una placa con su nombre grabado.

Referencias cinematográficas: Alexander, de la serie de animación japonesa *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* (Bones, 2009). Es la referencia visual para la mascota, además de: *Sam Perro Pastor* de los *Looney Tunes* (Warner Bros, 1930) cuyo creador es el animador Chuck Jones e hizo su primera aparición en la pantalla en el año 1953.

4.4.3. Conductor

Aspectos generales: en la mitología griega, Caronte es el barquero que lleva las almas de los difuntos a Hades, se creía que los muertos debían pagar su viaje con una moneda (Grimal, 1951). Aludiendo a esta alegoría, en la historia de *Las Ausentes*, Alicia le entrega un par de monedas a este personaje.

El personaje del conductor se presenta de dos formas, primero como gato; alertando a Alicia de la presencia del asesino y caracterizando a la muerte, y después como una sombra humana con ojos muy brillantes, representación de la luz que ilumina el camino de las almas perdidas.

Referencias cinematográficas: para el diseño del conductor se tomará como referencia la figura del pasajero en el tren de la película *El viaje de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, Hayao Miyazaki, 2001) y a los secuaces de *La Bruja Calamidad de El castillo ambulante* (*Hauru no Ugoku Shiro*, Hayao Miyazaki, 2004). *Koh, Avatar la leyenda de Aang* (*Avatar: The Last Airbender*; DiMartino & Konietzko, 2005).

4.4.4. Mujer adulta

Aspectos generales: la mujer adulta (30-35 años) representa a las mujeres víctimas de feminicidio en edad fértil, las cuales, según tasas del Observatorio Colombiano de Feminicidios, ronda el 91% de los casos. En la historia, la vemos cubierta de laceraciones en su cuerpo, al ingresar

podemos definir algunos rasgos de humanidad en ella, e incluso lágrimas en sus ojos, cuando intentan comunicarse con ella, se convierte en una sombra.

Referencias cinematográficas: *Dama pintada*, *Avatar: la leyenda de Aang* (*Avatar: The Last Airbender*, DiMartino & Konietzko, 2005) principalmente es referencia de vestuario e iluminación (halo de luz que desprende el personaje).

4.4.5. Niña

Aspectos generales: desde el momento en que ingresa al autobús su rostro es indefinido, no llama la atención de Alicia porque se centra en el perro. Al llegar a su asiento veremos que su cuerpo está cubierto por moretones (que presumen golpes) además de tener una complexión bastante delgada como signo de falta de atención y desnutrición.

Referencias visuales: *Setsuko*, *La tumba de las luciérnagas* (*Hotaru no Haka*, Isao Takahata, 2003) *Mei Kasukabe; mi vecino Totoro* (*Tonari no Totoro*, Hayao Miyazaki, 1988) *Chihiro*, *El viaje de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, Hayao Miyazaki, 2001), *Niñas del pueblo*, *Klaus* (Sergio Pablos, 2019).

4.4.6. Ánimas

Aspectos generales: los espíritus que se ven al exterior del autobús son almas en pena olvidadas (ánimas), representan a todas las víctimas de feminicidio, caminan errantes, son tan solo siluetas y llevan consigo una vela encendida que ilumina el camino.

Referencia cinematográfica: Espíritus errantes. *El viaje de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, Hayao Miyazaki, 2001) *Kodama y monos*, *La princesa Mononoke* (*Mononoke Hime*, Hayao Miyazaki, 1997). *Niebla de las almas perdidas*, *Avatar la leyenda de Aang* (*Avatar: The Last Airbender*, DiMartino & Konietzko, 2005). *Desfile de los elefantes rosas*, *Dumbo* (Ben Sharpsteen, 1941).

4.5. Propuestas por área

4.5.1. Propuesta de Arte

Diseño de personajes:

Una vez se construyen los personajes como parte del desarrollo del guion, dentro del proceso de preproducción artística de un cortometraje animado, el siguiente paso es diseñar a cada uno de ellos en diferentes vistas y poses de acción, esto se denomina *Model Sheet* (ya citado anteriormente).

Es común encontrar secuencias de la figura anatómica de seres humanos dentro del proceso de la captura de movimiento, un ejemplo de ello son las decoraciones en las vasijas de los antiguos griegos o los templos de faraones egipcios (Williams, 2001).

Así como antes de aprender a escribir, los niños ya trazan garabatos que intentan imitar personajes y objetos de manera libre (Hamm, 1966), los animadores antes de escribir el guion ya tienen una noción del diseño final de sus personajes, bocetos y garabatos que se convierten en base y versiones para finalizar el dibujo en línea “limpia”.

Estos también se diseñan utilizando referencias gráficas visuales que son inspiración para formas, paletas de colores y vestuario, además de fotografías de figuras humanas que permiten una correcta proporción del cuerpo, logrando que el proceso sea más sencillo y fluido para el director y los animadores.

Para el diseño de los personajes de *Las Ausentes*, se tomaron referencias de personajes que han sido señalados en apartados anteriores.

Tanto Alicia como los demás actores femeninos, tienen como rasgo general, resaltar características de la figura de la mujer sin caer en estereotipos ni mucho menos sexualizar a los personajes.

Además, se busca un diseño que enfatice la mirada con ausencia de cosméticos y paletas de colores neutras con predominancia de colores claros (tendiente a gris) para resaltar con los fondos ya que la historia sucede durante la noche y los focos lumínicos serán luces led de temperatura fría, tanto en el autobús como en la estación.

Para las sombras y entes fantasmales se utilizarán referencias principalmente tomadas del diseño de espíritus de la estética de Ghibli en películas como *El viaje de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, Hayao Miyazaki, 2001) y *La princesa Mononoke* (*Mononoke Hime*, Hayao Miyazaki, 1997), aunque se pensó en espectros de color oscuro, los tonos azules y violetas de la noche obligan a utilizar gamas brillantes de blancos o rosas.

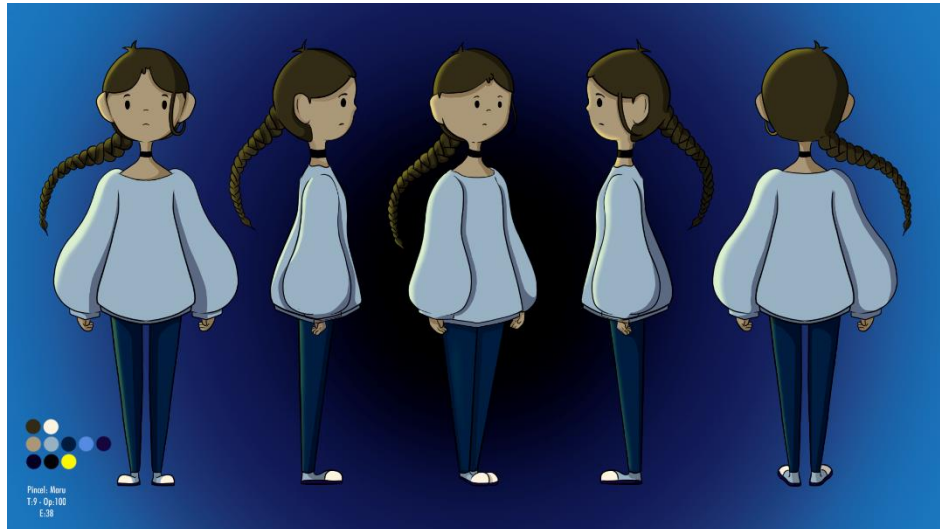
Amadeus tendrá un diseño más cercano a la fisonomía del perro pastor ovejero inglés, se simplificará el trazo del dibujo para lograr armonía con el diseño de los personajes humanos y su paleta de color es propia del animal real, grises y tonos crema.

A continuación, se muestran los diseños de personajes con sus respectivas hojas modelo y paletas de color, si desean visualizar dichas imágenes con una mejor resolución, en el apartado de anexos encontrarán un enlace que les dirigirá a una carpeta con cada una de ellas.

Model Sheet Alicia

Figura 4

Model Sheet Alicia.

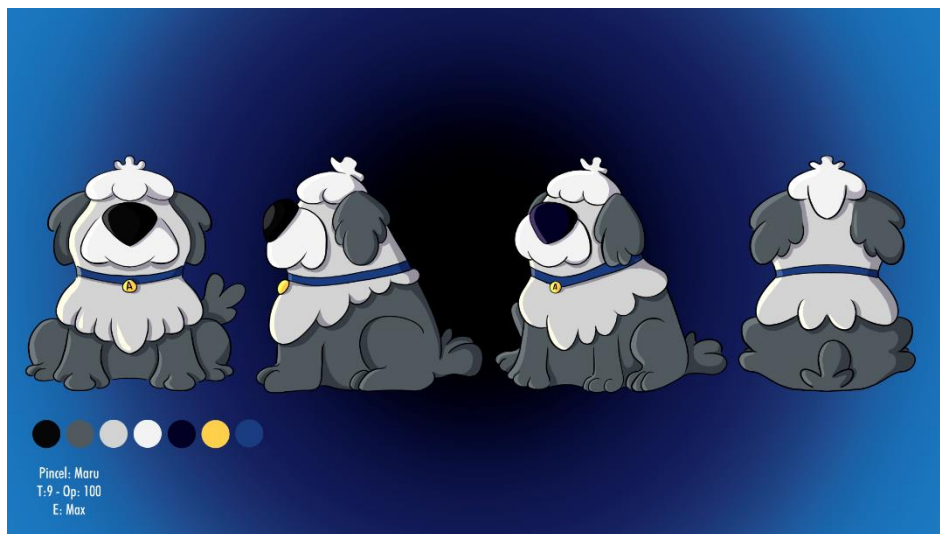


Fuente: elaboración propia.

Model Sheet Amadeus

Figura 5

Model sheet Amadeus.



Fuente: elaboración propia.

Model Sheet Conductor

Figura 6

Model Sheet Conductor.

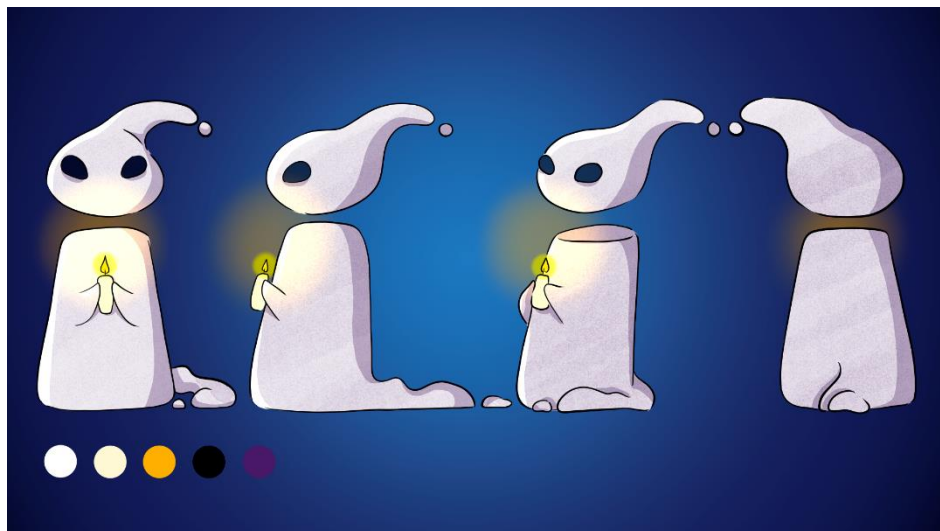


Fuente: elaboración propia.

Model Sheet Ánimas

Figura 7

Model Sheet Ánimas.

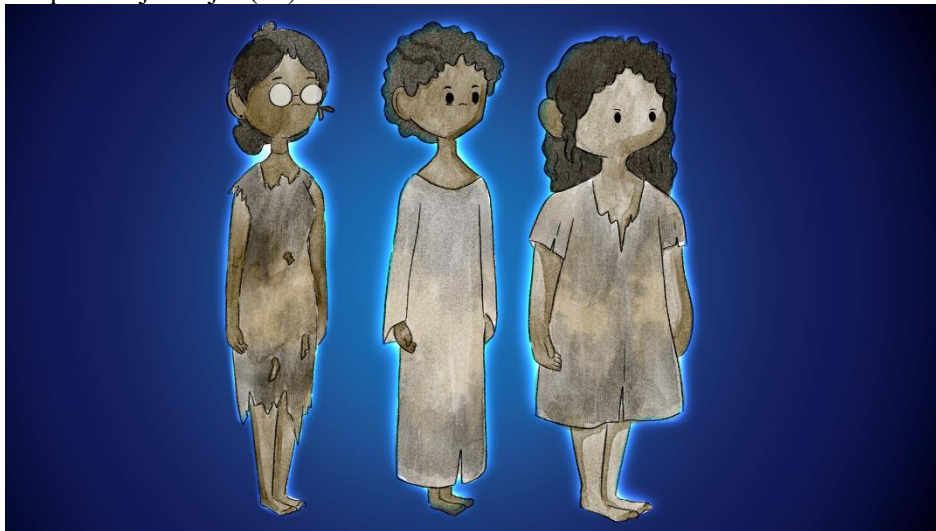


Fuente: elaboración propia.

Bocetos Mujer adulta

Figura 8

Bocetos personaje Mujer (35)

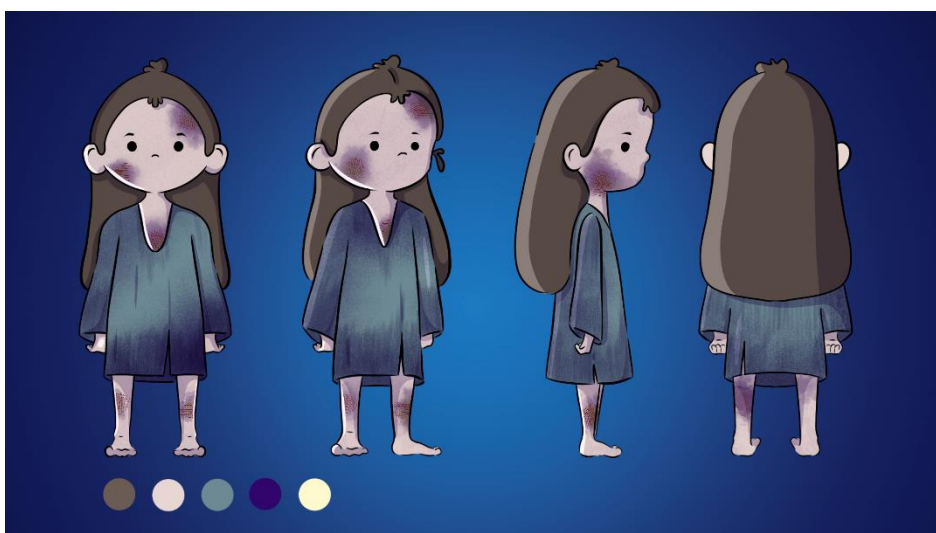


Fuente: elaboración propia

Model Sheet Niña

Figura 9

Modelsheet Niña

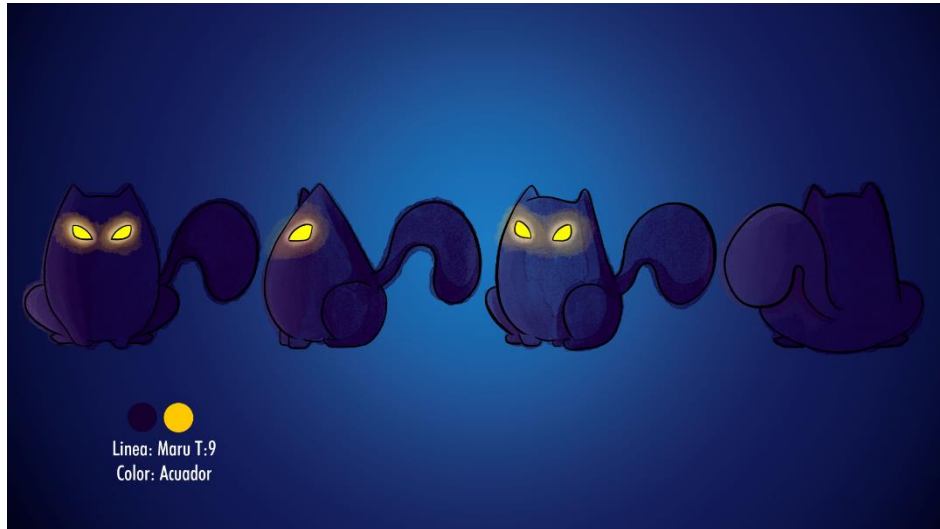


Fuente: elaboración propia.

Model Sheet Gato

Figura 10

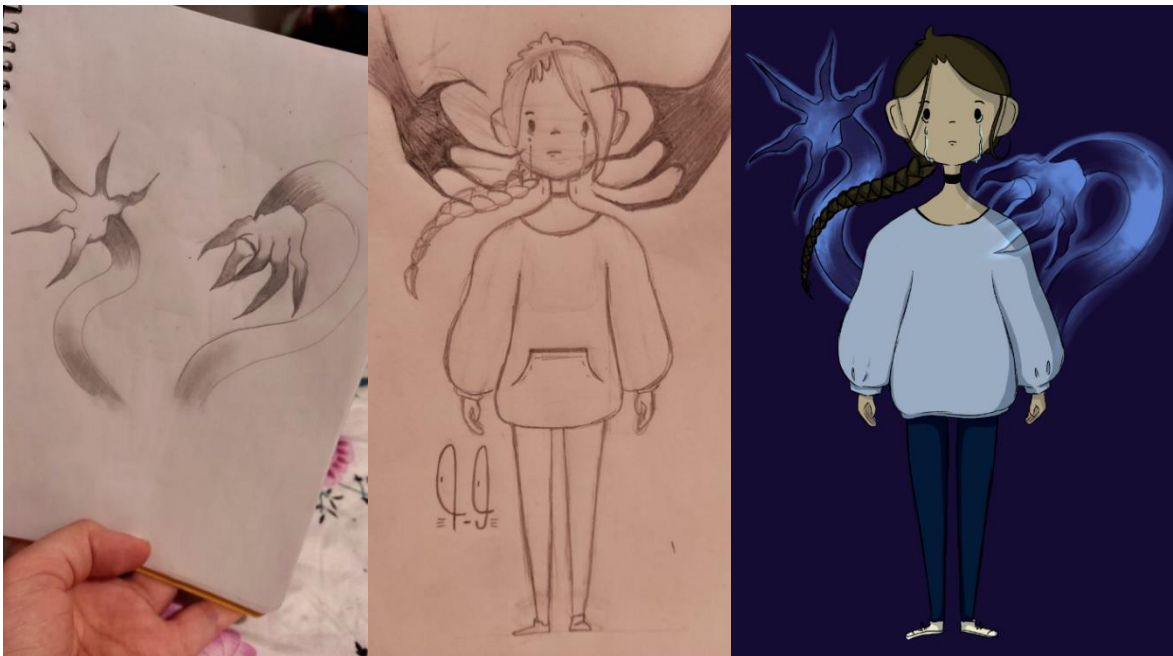
Modelsheet Gato.



Fuente: elaboración propia.

Figura 11

Bocetos de Alicia y manos espectrales.



Fuente: elaboración propia.

Diseño de escenarios:

Respecto a la creación de escenarios del cortometraje *Las Ausentes*, se toma como base teórica el concepto de la estética de lo cotidiano, específicamente en uno de los puntos que aborda esta corriente, la evocación de la atmosfera.

La definición de estética se explica e interpreta desde filósofos anteriores a Sócrates y Patón, quienes la definen como el deleite que se obtiene a partir de la mimesis de las imágenes reales realizado por el artista en sus diferentes manifestaciones, es decir las bellas artes (Beardsley y Hospers, 1981).

Aristóteles que también habla de la mimesis, no descartó una postura ante la teoría estética, a la cual categorizó como una experiencia producida por la contemplación de la imitación, la cual, lleva a que el espectador tenga un momento de conciencia e identifica su propia vida y acción en la obra.

Si hacemos un recorrido histórico encontraremos que cada corriente filosófica y sus respectivos representantes, tienen una definición y posición completamente diferente ante la estética “Es más que obvio que la estética como disciplina no ha definido claramente su objeto de estudio” (Mandoki, 2008, p. 13).

Además, para la creación de la escenografía vamos a enfocarnos en el concepto de la estética como experiencia obtenida a partir de los sentidos evocados por la cotidianidad de los escenarios. Las autoras Katya Mandoki (2008) y Yuriko Saito (2008) señalan en sus respectivas obras que la experiencia de la estética de lo cotidiano depende del ambiente, la cultura, la edad y el contexto social. Sin embargo, existen condiciones universales que nos dan la posibilidad de experimentar este placer estético, las rutinas, la familiaridad, los procesos domésticos, entre otras acciones como tomar el transporte público, dirigirse al trabajo, estudiar; etc. son ejercicios comunes que, sin importar la ubicación geográfica o cultura, por lo general hacen parte de la rutina diaria del ser humano. Según lo expuesto anteriormente podemos definir la estética de lo cotidiano como las experiencias que generan en el espectador reacciones físicas o emocionales (asco, gusto, placer, emoción, felicidad, miedo, incomodidad) a partir del reconocimiento de acciones que ejecutamos y contemplamos (Saito, 2008).

Para cumplir las condiciones estéticas, existen una serie de parámetros, para el diseño de escenarios del cortometraje *Las Ausentes*, es importante enfocarnos en la evocación de la atmosfera. Esta hace referencia en cómo se apela a los sentidos dentro de la experiencia estética. Saito (2008) define esta evocación con el ejemplo del quehacer de la lavandería, ella refiere que podemos disfrutar esta acción sin necesidad de ejecutarla, esto se logra a través de estímulos como gozar del aroma, la textura y los colores de la ropa recién lavada, es una evocación que inmediatamente relacionamos con recuerdos que tenemos asociados a esta actividad.

El diseño de las localizaciones del cortometraje animado *Las Ausentes*, toma los conceptos anteriores para evocar cotidianidad, con el fin de generar empatía y conexión con el espectador, la atmosfera nocturna permitirá una reacción en emociones básicas del ser humano, miedo, angustia, ansiedad, etc.

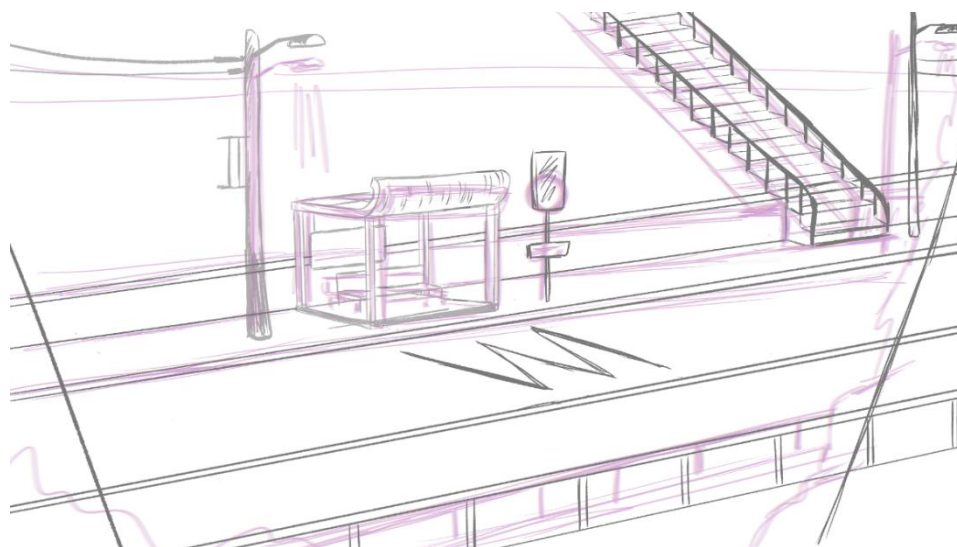
Las imágenes de la ciudad y elementos del decorado buscan que se identifiquen lugares de diferentes departamentos de Colombia sin caer en estereotipos del país. Además, se intentará deleitar al espectador para provocar una reacción de gusto y agrado ante los escenarios, extendiendo la experiencia estética más allá del tiempo de duración del cortometraje.

Los referentes estéticos (ver anexo IV) para crear los escenarios, fondos y localizaciones de *Las Ausentes*, son los filmes del director Hayao Miyazaki: *Susurros del corazón* (*Mimi wo Sumaseba*, Yoshifumi Kondō, 1995), *Mi vecino Totoro* (*Tonari no Totoro*, Hayao Miyazaki, 1988) y *El viaje de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, Hayao Miyazaki, 2001). Adicional a esto algunos fondos solicitados a inteligencias artificiales como Midjourney.

A continuación, se muestran los primeros bocetos de escenarios, para visualizar dichas imágenes con una mejor resolución, se puede consultar el apartado de Anexos donde se proporciona un enlace que permite acceder a una carpeta con cada una de ellas.

Figura 12

Primer boceto, estación de autobús.



Fuente: elaboración propia.

Figura 13

Proceso de coloreado estación autobús.

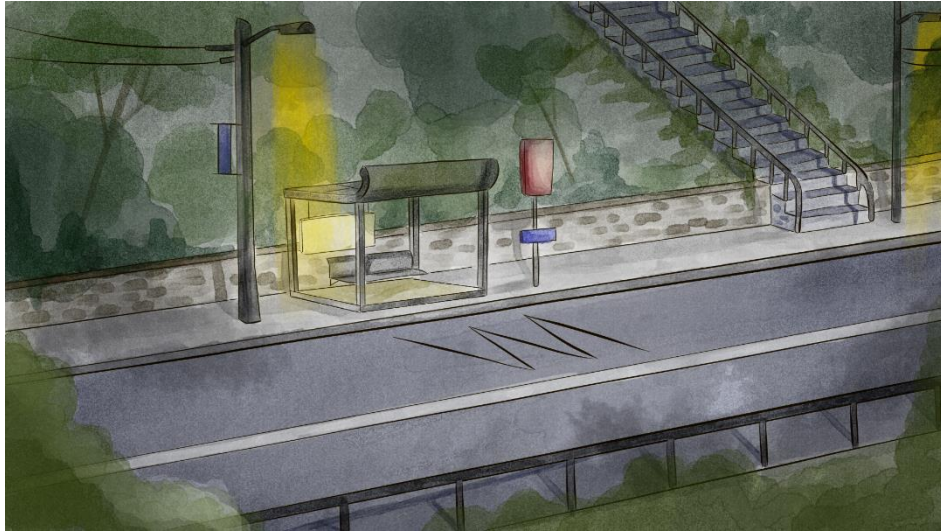


Fuente: elaboración propia.

Bocetos estación

Figura 14

Boceto estación de autobús.



Fuente: elaboración propia.

Bocetos autobús

Figura 15

Primer diseño autobús.



Fuente: elaboración propia.

Bocetos casa lejana

Figura 16

Casa lejana, arte final.



Fuente: elaboración propia.

Bocetos del mar

Figura 17

Prueba de iluminación y color, mar nocturno.



Fuente: elaboración propia.

Tratamiento del color

“Los colores despiertan respuestas emocionales específicas en las personas” (Peña, 2010, p. 11)

El ser humano reacciona ante las gamas cromáticas de cierta manera según su tono e intensidad. Los pigmentos que encontramos en las diferentes manifestaciones artísticas se relacionan entre sí influenciando la respuesta temperamental, emocional y los comportamientos del ser, a esto se le llama psicología del color y fue estudiada por autores como Goethe (1810).

Para la selección de la paleta de color del cortometraje *Las Ausentes*, se tuvieron en cuenta diferentes factores, uno de ellos es el temporal, la historia sucede durante la noche, por esto, los colores predominantes serán los azules en su tonalidad más oscura y los verdes con alta saturación y poco brillo, este grupo cromático evoca sentimientos de nostalgia, tranquilidad y miedo. Utilizarlos en sus gamas más oscuras y contrastadas ayudan a evocar la sensación de encierro (Peña, 2010).

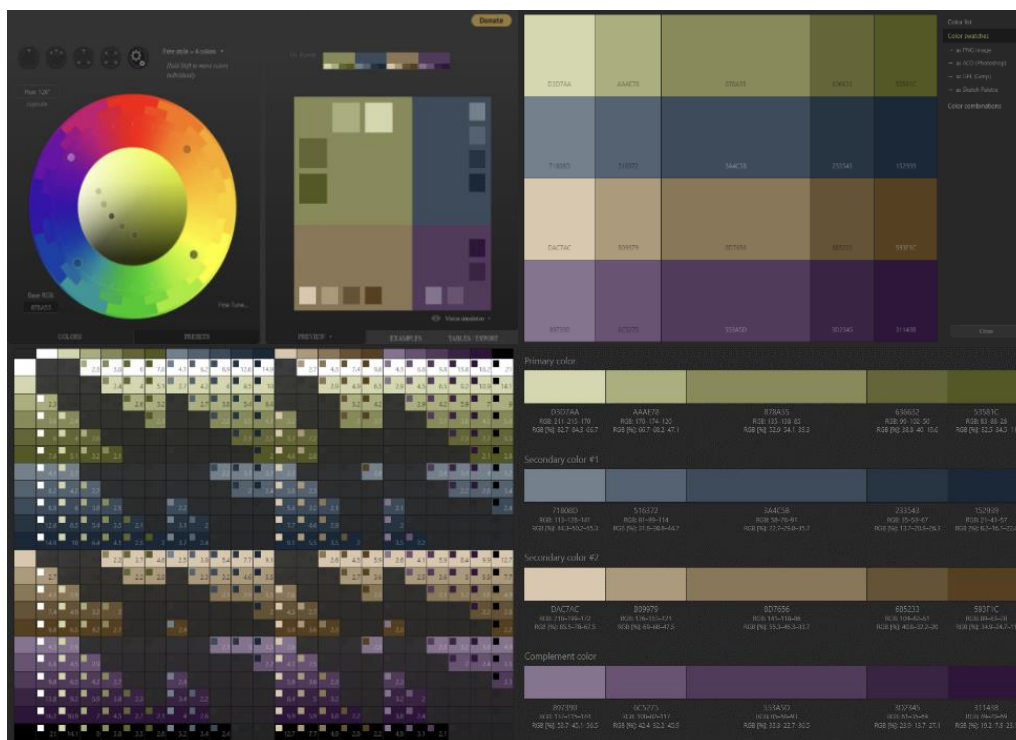
Adicional a esto, la iluminación que proviene mayoritariamente de bombillas led hará que la atmosfera tenga una temperatura fría, con luces que se acercan a los azules y blancos.

Finalmente, tenemos una gran presencia del color violeta, empleado en la lucha feminista. Esto podemos verlo en manifestaciones realizadas en los últimos años, en donde predomina dicho color, además, según cuenta Guiomar Huguet, en su artículo “La trágica historia de por qué el morado es el color del feminismo” para la revista *National Geographic* (2023), este color identifica los grupos feministas desde el accidente de la textil *Triangle Waist Co.*, en el año 1911 ya que el color del humo que salía de la fábrica donde murieron cientos de mujeres, era morado a causa de las telas que se utilizaban para la fabricación de camisas.

Se parte de una paleta de color general y finalmente se crean variaciones de brillo, saturación, contraste y predominancia, dependiendo de cada personaje y el escenario.

Figura 18

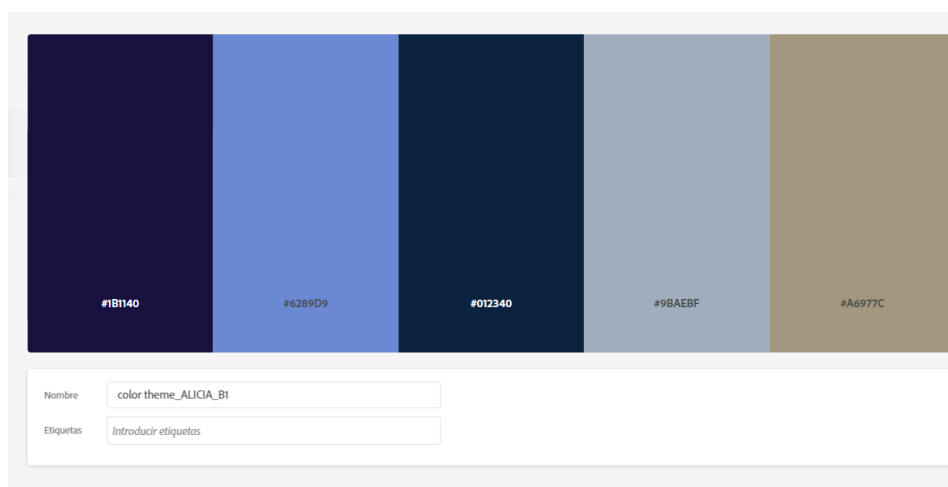
Variaciones de la paleta de color general del cortometraje *Las Ausentes*.



Fuente: elaboración propia a partir de la herramienta <https://paletton.com/>

Figura 19

Aplicación de la paleta de color en el personaje de Alicia.

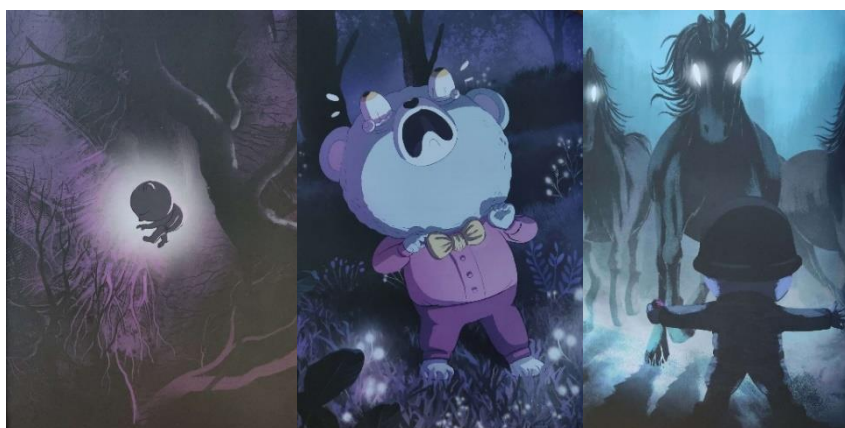


Fuente: elaboración propia a partir de la herramienta <https://color.adobe.com/>

El color tiene gran protagonismo en el cine, en especial en el género de animación, es la manera en que se impregna la esencia y la atmósfera, para el cortometraje *Las Ausentes*, tomamos como referencia *Unicorn Wars* (Alberto Vázquez, 2022) y *Klaus* (Sergio Pablos, 2019); dos películas que consideramos, tienen una paleta de color adecuada respecto a su historia y consistente en la evolución narrativa, es decir, sus variaciones son coherentes y no pierden el espectro de color, logrando un sello y estilo propio y reconocible.

Figura 20

Fragmentos de la película *Unicorn Wars* (Alberto Vázquez, 2022)



Fuente: *Unicorn Wars*; art book (Alberto Vázquez, 2022).

Figura 21

Fragmentos del *concept art* de la película *Klaus* (Sergio Pablos, 2019).



Fuente: imágenes tomadas de: <https://www.notodoanimacion.es/el-arte-de-klaus-diseno-personajes-concept-art/>

4.5.2. *Propuesta de fotografía*

Esta propuesta estará dividida en tres partes fundamentales: la primera dedicada a los tipos de planos que se utilizarán en la realización del cortometraje, la segunda al tipo de iluminación y temperatura y una última explicando los movimientos y angulaciones de cámara principales.

Por lo general, a la hora de realizar un cortometraje de animación es importante tener clara la propuesta de fotografía desde la preproducción artística, cuestión que facilita el diseño e ilustración del *concept art* (personajes y escenarios) y evitar perder tiempo en tiros de cámara y dibujos que no serán aprovechados.

Tipos de Planos:

Grandes generales o panorámicos: muestran los escenarios y el paisaje, parte fundamental de la estética del cortometraje.

Plano general: estos serán primordiales a la hora de presentar a los personajes la primera vez que aparezcan en escena, así podremos contemplar tanto sus características, como su vestuario, paleta de color e interpretación.

También serán usados para enmarcar elementos de la utilería y la escenografía, esto ayuda a ahorrar tiempo de animación.

Planos medios: nos permitirá apreciar con claridad acciones y expresiones del personaje, teniendo una distancia respetuosa (Fernández & Martínez, 1999).

Primeros planos: serán esenciales para reconocer los estados de ánimo de los personajes.

Primer primerísimo primer plano: los usaremos para exponer detalles de la expresión del personaje de Alicia, en especial las reacciones que tendrá al experimentar momentos de conciencia sobre su realidad, también cuando se vea la transformación de las mujeres en espectros sombríos.

Planos detalle: serán utilizados para mostrar elementos de la utilería que de forma narrativa aportan a la historia, ya que este cortometraje carece de diálogos, se tendrá

que hacer uso de diversos recursos visuales para alimentar al espectador y mantener su atención en pantalla.

La elaboración de los escenarios y determinar la planimetría del cortometraje *Las Ausentes*, es fundamental para su futura creación. Por otra parte es necesario cuidar la profundidad de campo en cada escenario ya que, al tratarse de un espacio en dos dimensiones, la disposición de los objetos en relación con la proximidad y lejanía tendrá que ser pensado desde los bocetos, siendo los objetos más cercanos elementos de la utilería y personajes y los más distantes aquellos que forman parte del paisaje, el enfoque y nitidez, la cantidad de contraste y la saturación son las claves para lograr la sensación de profundidad en este cortometraje, en especial al tener en cuenta que los eventos descritos suceden durante la noche.

Referencias visuales

La referencia visual que hemos seleccionado para el cortometraje *Las Ausentes* es la película *El viaje de Chihiro*, en ella podemos observar que el director utiliza los planos que hemos mencionado anteriormente de manera organizada, mostrando primero los espacios de manera general, posteriormente los personajes, sus emociones y entre medias planos detalles para dar dinamismo a las escenas.

Figura 22

Chihiro salva a Haku, El Viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no Kamikakushi, Hayao Miyazaki, 2001).



Fuente: imagen extraída de *The art of Miyazaki's Spirited Away* (Miyazaki, 2002).

La iluminación

Seleccionar el tipo de iluminación de un cortometraje sea o no de animación, es determinante para construir un ambiente que sea verosímil (Fernández & Martínez, 1999).

Cuando realizamos la propuesta de iluminación de un cortometraje de tipo *live action*, por lo general tenemos en cuenta factores como la luz natural y la temperatura de los focos que serán utilizados en escena. Para la animación las bases teóricas son en esencia las mismas, debemos tener clara la fuente y tipo de luz, la dirección y el efecto que queremos causar en la puesta en escena.

La diferencia radica en que la iluminación en la animación tradicional digital se consigue de dos maneras, utilizando programas como *Adobe After Effects* o animando las zonas iluminadas cuadro por cuadro. El último caso aplica también en la preproducción artística, las características lumínicas deben dar nociones desde el *concept art* y el *storyboard*.

Es importante tener claro cuál será nuestro color principal de la fuente lumínica y cuál será el color secundario (Fernández & Martínez, 1999).

Para el caso de *Las Ausentes*, la fuente de iluminación principal será luces led, es decir, temperaturas frías que tienden al azul, esto sugiere que tengamos un color complementario el cuál será el amarillo.

Siguiendo el esquema del espectro de luz, este tipo de temperatura aplicada al cortometraje *Las Ausentes*, será visible en las velas que llevan las ánimas, los candelabros en las casas lejanas, la luna y las estrellas sobre el mar.

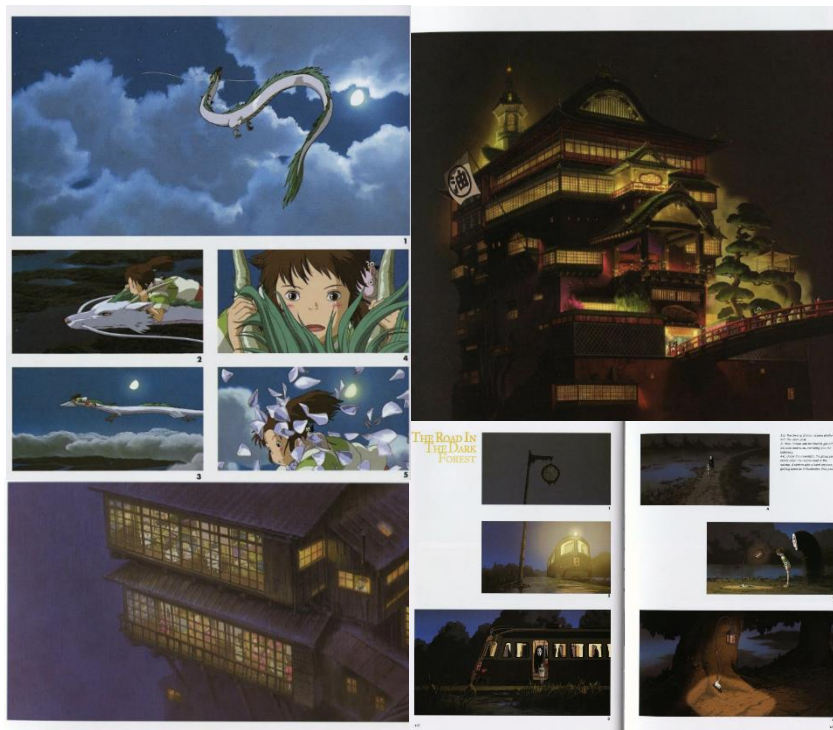
“La iluminación es el elemento base de todas las técnicas visuales y un elemento indispensable para sugerir la sensación de tridimensionalidad de que carecen todos los medios de representación de la realidad sobre dos dimensiones” (Fernández & Martínez, 1999, pp. 158 – 159).

Las indicaciones de guion sugieren un tipo de iluminación suave en el exterior e iluminación dura en los interiores, en especial la que comprende el autobús, para ello también tomamos como referencia la película *El viaje de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, Hayao Miyazaki, 2001).

Referencias de iluminación

Figura 23

Imágenes de la película *El Viaje de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, Hayao Miyazaki, 2001).



Fuente: imagen extraída de *The art of Miyazaki's Spirited Away* (Miyazaki, 2002).

Movimientos de cámara

Los de cámara que definimos para el cortometraje *Las Ausentes* serán, dependiendo del momento dramático de la historia los siguientes:

Paneos: Desplazamientos que permiten contemplar los escenarios.

Dolly Zoom: Será utilizado en el momento en el que Alicia siente los pasos de su atacante, es el recurso audiovisual que ayudará a que el espectador comprenda que ha sido atacada.

Zoom in: Al rostro de Alicia en varios momentos del cortometraje, los más destacables son: cuando ve el cambio de las mujeres a espectros sombríos, cuando es atacada por

las manos fantasmales y cuando la vemos apoyada en la ventana del autobús desde el exterior.

Zoom Out: Se utilizará para salir del autobús al exterior.

Angulaciones de cámara

En cuanto a las angulaciones, serán utilizadas para dar la sensación de superioridad o inferioridad de los personajes respecto a cada escena, además para visualizar escenarios, las que se usarán más frecuentemente dentro de la narrativa visual serán:

Picado: esta angulación de cámara busca mostrar el carácter indefenso que tiene Alicia ante la situación que está viviendo.

Contrapicado: se utilizará en los planos subjetivos de los personajes.

Plano cenital: tomas de la ciudad y otros escenarios exteriores.

4.5.3. Propuesta de sonido

El sonido siempre ha sido un elemento narrativo que aporta credibilidad y fluidez a las historias, el cine de animación es uno de los géneros que más se apoyan en este recurso. Sabemos, gracias a teóricos como el compositor Michel Chion (1993) la banda sonora tiene funciones específicas dentro de la composición audiovisual. Por nombrar algunas, tenemos: La ambientación, la emotividad y transmisión de sentimientos y sensaciones, la creación de la atmósfera, el apoyo a la narración desde la estructuración de la película y la narrativa en sí misma.

En el cine de animación siempre debemos tener una idea clara de lo que queremos que aparezca en la pantalla, cada movimiento está pensado desde un planteamiento de la puesta en escena y esto no excluye el sonido que está compuesto por la música, los efectos sonoros, el silencio y las voces (Tietjens, 1977).

Para crear la propuesta de sonido como parte de la preproducción artística del cortometraje *Las Ausentes*, retomaremos el concepto de la estética de lo cotidiano, ya expuesta anteriormente. Además, se dividirá en cuatro segmentos: música, voces, sonido ambiente y silencio.

Música

La composición de la música estará a cargo del compositor colombiano Pablo Villarreal, quien ha trabajado en proyectos audiovisuales de animación como *Imaginarium* (Lamus; Rico, 2016). La música que predominará será la extradiegética, su composición tendrá como objetivo ser coherente con las imágenes y conferir a la escena significación (Fernández & Martínez, 1999).

El carácter o actitud que se busca desde la composición musical es empático, adhiriéndose directamente a la situación por la que está pasando el personaje principal Alicia, el cual tendrá un acompañamiento constante del ruido que produce el autobús al arrancar y al andar, a modo de Leitmotiv. (Chion, 1993).

En palabras del compositor Villarreal:

La propuesta musical tiene como concepto base la principal locación de la historia que transcurre en su mayoría dentro de un autobús en constante movimiento, esta idea se ejecuta gracias a dos elementos musicales, una nota pedal, en este caso es la Mi tocada por un sintetizador y un bajo ostinato en el piano que se mueve dentro del modo Mi dórico, sobre esto se desarrollan diferentes ideas melódicas que pretenden evocar sentimientos de tristeza y desesperanza mediante el uso de ritmos acéfalos y fragmentos de escalas descendentes.¹²

En el apartado de anexos se proporciona un enlace que permite acceder al archivo que contiene el primer borrador del tema principal del cortometraje *Las Ausentes*, así como pruebas de voz e interpretación de la actriz de doblaje.

Efectos sonoros

Los efectos sonoros del cortometraje *Las Ausentes*, tiene por objetivo complementar el concepto de la estética de lo cotidiano.

Estos contribuirán a la sensación de realismo del filme. A pesar de que Alicia se encuentra en una pesadilla o sueño, viajando en un autobús que en principio está vacío, los sonidos de la

¹² Aportación de Pablo Villarreal obtenida en la reunión online (04/07/2023).

cotidianidad estarán presentes en su trayecto, sin embargo, estarán en un plano posterior, es decir, su intensidad o volumen será baja.

Se evitará el *Mickeymousing* ya que este cortometraje no tiene tendencias al género de la comedia en ninguno de los arcos narrativos.

El silencio

El silencio forma parte de la columna sonora, bien como pausa obligada que se establece entre diálogos, ruidos y músicas, bien como recurso expresivo propio (Fernández & Martínez, 1999).

El silencio aporta dramatismo a los filmes, en nuestro cortometraje este recurso tendrá gran protagonismo pues será el que marcará el principio y final de los actos propuestos en la narrativa, es decir, se utilizarán como transición sonora.

La voz

Generalmente la voz es uno de los recursos al que más temen los animadores. “La cantidad de posiciones de la boca que hay que dibujar es menor de lo que por lo general se piensa” (Tietjens, 1977, p. 91).

Se debe tener claro el tipo de personaje y cómo queremos que el intérprete module la voz, la intensidad y el tono. Nuestro cortometraje no tendrá diálogos entre personajes, sin embargo, existirá un acompañamiento en *voz off*.

Dicha *voz off* no será constante, estará dividida por segmentos, con ella se pretende profundizar en los pensamientos y emociones del personaje de Alicia, más allá de exponer datos de la estructura del argumento.

5. CONCLUSIONES

Tras un proceso minucioso de investigación y construcción a partir de conceptos teóricos y referencias cinematográficas, se ha logrado desarrollar la estructura narrativa y la reproducción artística del cortometraje animado *Las Ausentes*, desde la etapa de la concepción de la idea y la escritura del guion, hasta el apasionante trabajo de diseño de personajes y escenarios.

Cada paso fue guiado por el objetivo de componer una propuesta creativa y argumental destacable, abordando el tema del feminicidio a través de metáforas visuales, simbolismos y personajes estructurados a partir de arquetipos vistos desde el origen de la narrativa con el fin de generar empatía y convertirse en vehículos de transmisión de experiencias y sentimientos.

Todo ello fue conseguido mediante un detallado análisis de bases de datos, artículos e investigaciones contenidas en diferentes entes sociales y gubernamentales que permitieron comprender y abordar de manera integral la problemática expuesta en este trabajo de fin de máster.

Enfocar el desarrollo de guion y la reproducción artística del cortometraje *Las Ausentes* al tema del feminicidio, permite no solo mayor sensibilización sobre la magnitud y causas de este fenómeno, sino también una conexión profunda entre la narrativa y la estética del proyecto, subsanando vacíos que existían en la historia antes de enfrentarnos a este proceso.

Asimismo, pudimos llevar a cabo con éxito la representación de una atmósfera que plasma de manera auténtica la realidad, cuestión que esperamos genere conexión con el espectador y evoque en este una reflexión consciente de la problemática expuesta.

Analizar en profundidad las estadísticas del feminicidio, y las tentativas de este crimen, abre las puertas a comprender que el escenario es desalentador. Podemos evidenciar que, tanto en países latinoamericanos (véase Colombia) como a nivel mundial, las cifras son alarmantes. Es fundamental que se tomen medidas urgentes para abordar esta problemática, incluyendo el fortalecimiento de las leyes y creando programas de protección y prevención.

Ante esta realidad, los creativos también debemos convertirnos en un soporte de comunicación de esta situación, no solo exhibiendo los casos –cuestión que en muchas ocasiones puede revictimizar a familiares y mujeres–, sino construyendo documentos de lo que sucede actualmente alrededor de este tema; utilizando como pantalla principal el cine, la televisión, y demás medios audiovisuales, de manera responsable y consciente. –

Acercarse a datos reales, y ampliar la investigación de temas trascendentales, es un aliciente creativo que se convierte en fuente de inspiración e ideas, la cual se ve reflejada en el diseño de las producciones audiovisuales. Complementar ejercicios de creación artística con mensajes sociales desemboca y abre una puerta de comunicación a una sociedad que recurre a la imagen para alimentar sus conocimientos.

No es necesario que cada pieza audiovisual esté llena de mensajes sociales o de elementos dramáticos. De hecho, *Las Ausentes*, sin toda esta base teórica, podría ser interpretado por la audiencia de una manera completamente diferente. Tal vez se queden en la belleza estética o se dejen envolver por las imágenes oníricas o incluso se decanten por disfrutar del género del terror. Sin embargo, siempre debemos tener claro por qué y para qué queremos contar historias, sea esto o no percibido por el público.

El cine ha evolucionado en técnicas y narrativas desde su nacimiento, pero a nivel documental siempre ha retratado la condición del ser, de la cultura, de la política y de la sociedad en su conjunto; ya fuera en el momento de la escritura, de la preproducción, o incluso durante la realización misma. Las películas que retratan el pasado y lo actual, incluso las que recrean universos fantásticos y mágicos, se convierten en archivos de valor histórico y no siempre somos conscientes de ello.

A lo largo de este proyecto, hemos tratado de generar conciencia profundizando en una de las principales problemáticas que afecta a nuestras generaciones y representándola a través de un lenguaje cinematográfico mediante el que reflejar lo cotidiano, la realidad y demás asuntos sociales que nos inquietan como seres humanos. Más allá del componente cultural, es fundamental que cada una de las industrias que manejan el planeta trabaje en conjunto para erradicar todo tipo de violencia y promover una sociedad que sea justa para todas las especies que coexistimos en el aquí, en el ahora y en el futuro.

Todo esto sin perder esa entrañable idea de que las historias nos llevan de viaje a otros universos, multiversos, dimensiones y líneas temporales, sin movernos del asiento del salón o de la butaca en la sala de cine o incluso del puesto que escojamos en el autobús.

“Un acto sincero de bondad siempre provoca otro” (*Klaus*, Sergio Pablos, 2019)

6. FUENTES Y REFERENCIAS

6.1. Bibliografía

Altman, R. (1999). *Los géneros cinematográficos*. Paidós.

Anaya de Pauta, B. S. (2012). El feminicidio: un atentado contra la dignidad de la mujer. Revista la aportación de los personajes de Investigación Jurídica. IUS. 02(3), 2012. Red Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. <https://elibro-net.ponton.uva.es/es/lc/uva/titulos/28017>

Chapman, B. (20 de marzo de 2018). La forma de retratar a las mujeres en el cine animado ha cambiado: CINE ANIMACIÓN. *EFE News Service* <https://www.proquest.com/wire-feeds/b-chapman-la-forma-de-retratar-las-mujeres-en-el/docview/2015290097/se-2>

Beardsley, M. C., Hospers, J., & de la Calle, R. (1976). *Estética: historia y fundamentos*.

Bordwell, D. (1985). *La narración en el cine de ficción*. Paidós Comunicación Cine.

Campbell, J. (1949). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. Fondo de Cultura Económica.

Chion, M. (1993). *La audiovisión*. Paidós.

Cruz. (2017). Un abordaje de la noción de feminicidio desde una perspectiva psicoanalítica como recurso para mejorar la aplicación de la normativa legal vigente. *Ajayu Órgano de difusión científica del departamento de Psicología UCBSP*, 15(2), 214 – 251.

DiMartino, M, & Konietzko, B. (2005). *Avatar, the last Airbender. The art of the animated serie*. Dark horse books.

El País. (22 de mayo de 2023). En Colombia cada 28 horas una mujer es víctima de feminicidio. *El País, Judicial*. <https://www.elpais.com.co/colombia/en-colombia-cada-28-horas-una-mujer-es-victima-de-feminicidio-2124.html>

Fernández, F, & Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje audiovisual*. Paidós.

Field, S. (1984). *El manual del guionista*. Plot.

Field, S. (1987). *El libro del guión, fundamentos de la escritura de guiones*. Plot.

- Gaudreault, A. y Jost, F. (1990). *El relato cinematográfico, cine y narratología*. Paidós.
- Goethe. J. W. V. (1999). *Goethe teoría de los colores*. Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos técnicos de Murcia.
- Grimal, P. (1951). *Diccionario de mitología griega y romana*. Paidós.
- Gubern, R. (1969). *Historia del cine*. Ed. Lectulandia.
- Huguet, G. (08 de marzo de 2023). La trágica historia de por qué el morado es el color del feminismo. *Historia National Geographic*.
https://historia.nationalgeographic.com/es/a/morado-color-feminismo-historia_16449
- Ley 1761 de 2015. Por la cual se crea el delito autónomo del feminicidio (Rosa Elvira Cely). 06 de julio de 2015. D.O. No. 49565.
- Mandoki, K. (2006). *Estética cotidiana y juegos de la cultura: Prosaica uno*. SIGLO XXI Editores.
- Martín Casado, T. G. (2012). La mujer en la creatividad publicitaria del siglo XXI: De protagonista a profesional del mensaje publicitario. *Communication papers*, 1(01), 105.
https://doi.org/10.33115/udg_bib/cp.v1i01.22142
- McKee, R. (2011). *El guion, sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. ALBA.
- Mercado, O. (11 de octubre de 2020). Recursos para entender la producción detrás de Klaus. *Industria animación*. <https://www.industriaanimacion.com/2020/10/recursos-para-entender-la-produccion-detras-de-klaus/>
- Miyazaki, H. (2002). *The art of Miyazaki's Spirited away*. Viz LLC.
- Miyazaki, H. (2004). *The art of "Howl's moving castle."* Viz LLC.
- Naciones Unidas. (23 de noviembre de 2022). Violencia de género: Cinco mujeres son asesinadas cada hora por alguien de su propia familia. *Noticias ONU mirada global historias humanas*. <https://news.un.org/es/story/2022/11/1517077>
- Navarro, J. Rojas, M. Roncancio, G, & Pérez A. (02 de julio de 2022). Informe semestral 2022, no somos un día. *Palabras de la directora Gloria Roncancio*, 3. *Informe semestral 2022*,

- no somos un día.* <https://www.femicidioscolombia.org/wp-content/uploads/2022/08/Informe-2022-Julio-2.pdf>
- Osorio Montoya, R. O. (2017). *Femicidio: poder, desigualdad, subordinación e impunidad: no más invisibilidad.* Universidad Católica Luis Amigó. <https://elibro-net.ponton.uva.es/es/lc/uva/titulos/126361>
- Peña, J. (2010). *Color como herramienta para el diseño infantil.* S/E.
- Pérez-Guerrero, A. M. (2013). La aportación de los personajes femeninos al universo de Hayao Miyazaki. *Con A de animación*, (3), 108-121. <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/1428/pdf>
- Publicaciones Semana. (01 de junio de 2012). La muerte de Rosa Elvira Cely, un crimen abominable. *Semana Jucidial*. <https://www.semana.com/nacion/articulo/la-muerte-rosa-elvira-cely-crimen-abominable/258867-3/>
- Quintana, V. (2020). Canción sin miedo. En *Canción sin miedo*. Universal Music.
- Saito, Y. (2008). *Everyday aesthetics*. Oxford University Press on Demand.
- Salinas, S. (06 de junio de 2012). Las dos caras de Javier Velasco, el presunto verdugo de Rosa Elvira Cely. *Semana Perfil*. <https://www.semana.com/nacion/articulo/las-dos-caras-javier-velasco-presunto-verdugo-rosa-elvira-cely/259161-3/>
- Saneleuterio, E. López-García-Torres, R. (2019). Cuestiones de género y ciudadanía en el discurso filmico. *Revista Comunicación y género*, 2 (2) 2019, 147-159. <https://revistas.ucm.es/index.php/CGEN/article/view/66507/4564456552578>
- Seger, L. (1987). *Como convertir un guion en un guion excelente*. Ediciones Rialp, S.A.
- Señal Colombia. (06 de marzo de 2023). ¿Qué significa feminicidio? *Señalcolombia.tv* <https://www.senalcolombia.tv/general/femicidio-significado-colombia>
- Tietjens, E. (1977). *Así se hacen películas de dibujos. Serie “foto – cómo hacerlo”*. Instituto Parramón Ediciones.
- Vázquez, A. (2022). *Unicorn Wars, una película de Alberto Vázquez, Art book*. Astiberri Ediciones.

Velasco, L. (30 de mayo de 2021). Desarrollo visual, el arte de Klaus, behind the scenes, diseño de personajes y concept art. *Notodoanimación.es animación y arte digital en español*
<https://www.notodoanimacion.es/el-arte-de-klaus-diseno-personajes-concept-art/>

Vogler, C. (1992). *El viaje del escritor; las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Manontropo.

Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit: A Working Manual of Methods, Principles, and Formulas for Computer, Stop-motion, Games and Classical Animators*. Faber.

6.2. Filmografía

Andrews, M. Chapman, B. Purcell, S. (2013). *Brave*. Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.

Chuck Jones et al. (1930). *Looney Tunes*. Warner Bros Cartoons.

DiMartino, M. Konietzko, B. (2005). *Avatar; the last Airbender*. Nickelodeon Animation Studios.

Fleischer, D. (1926). *Betty Boop*. Fleischer Studios.

Kondō, Y. (1995). *Mimi wo Sumaseba*. Studio Ghibli.

Lamus, L. Rico, D. (2016). *Imaginarium*. UNAB.

Miyazaki, H. (1988). *Tonari no Totoro*. Studio Ghibli.

Miyazaki, H. (1997). *Mononoke Hime*. Studio Ghibli.

Miyazaki, H. (2001). *Sen to Chihiro no Kamikakushi*. Studio Ghibli.

Miyazaki, H. (2004). *Hauru no Ugoku Shiro*. Studio Ghibli.

Pablos, S. (2019). *Klaus*. Atresmedia Cine, The SPA Studios, Netflix.

Sharpsteen, B. (1941). *Dumbo*. Walt Disney Productions.

Takahata, I. (1988). *Hotaru no Haka*. Studio Ghibli.

Vázquez, A. (2022). *Unicorn Wars*. Abano producions, Autour de Minuit, Schmuby Productions, Uniko.

Yasuhiro Irie et al. (2009). *Fullmetal Alchemist Brotherhood*. Bones, Square Enix.

6.3. Webgrafia

<https://characterdesignreferences.com/>

<https://colombia.unwomen.org/es>

<https://observatoriofemicidioscolombia.org/>

<https://oig.cepal.org/es/indicadores/femicidio>

<https://www.femicidioscolombia.org/>

<https://www.medicinalegal.gov.co/>

<https://www.procuraduria.gov.co>

<https://www.wikipedia.org/>

www.filmaffinity.com

7. ANEXOS

7.1.1. Anexo I. Guion

LAS AUSENTES

Laura Vanessa Lamus Gamboa

2023

1 EXT. GASOLINERA. NOCHE

Vemos una gasolinera bastante iluminada, alrededor del lugar bastante vegetación, el sonido de los grillos es latente. Una mujer, ALICIA (25) sale de la tienda de la gasolinera, tras ella se cierra la puerta y se escucha el tintineo de una campanilla.

ALICIA (25) camina con paso ligero, viste un jersey oversize, vaqueros ajustados de color oscuro y zapatillas, lleva su cabello recogido en una trenza y descolgada de un lado, una mochila con orejas de gato.

Un coche llega a la gasolinera, dentro se ve la silueta de un hombre.

2 EXT. ESCALERAS. NOCHE

Unas escaleras descienden de una pequeña colina, a los lados solo hay vegetación y arbustos, las escaleras están iluminadas por una tenue luz que proviene de un par de lámparas ubicadas a ambos lados de los escalones.

Alicia aparece al principio de la colina y baja las escaleras con paso ligero.

3 EXT. PARADA DE AUTOBÚS. NOCHE

Una parada de autobús solitaria es iluminada por un par de farolas, bastante alejadas la una de la otra. Alicia llega a la parada, solo se escucha el ruido de los grillos y el lejano bullicio de la ciudad.

Alicia saca su móvil de la mochila, ve las redes sociales, da me gusta a un par de publicaciones, un recuerdo aparece en su perfil de Facebook, Alicia abre la publicación.

Ve varias fotografías, en una de ellas se ve a una niña (10) con un perro cachorro de raza pastor ovejero inglés. Conforme pasa las fotografías, la niña y el perro envejecen hasta descubrir que se trata de Alicia. En la última fotografía vemos un cinto negro de luto, Alicia comparte la publicación acompañada del texto "Te extraño".

Un ruido proveniente de los arbustos hace que Alicia se sobresalte, guarda su móvil de manera instintiva y rápida, se

gira para observar el origen del ruido. Un pequeño GATO NEGRO sale de los arbustos y corre hasta cruzar la calle.

Alicia tiene la mirada fija en el Gato Negro al otro lado de la calle. De pronto, un ruido de pasos alerta a Alicia. De nuevo se gira para comprobar quién se acerca, los pasos suenan más rápidos y acelerados, lanza un grito enmudecido y cierra sus ojos con fuerza.

Abre sus ojos, el lugar permanece solo y silencioso. Alicia gira su rostro en dirección al Gato Negro, pero descubre que justo frente a ella está la ruta del autobús. Se sube sin titubear.

El autobús se aleja, el Gato Negro juguetea entre los arbustos.

4 INT. AUTOBÚS. NOCHE

Alicia busca en su mochila, saca un monedero que tiene forma de oso, se alcanza a visualizar un par de libros de anatomía animal y hojas de apuntes. De su mochila cuelga un llavero con la foto de ella abrazada a una mujer.

Saca un par de monedas y las entrega al CONDUCTOR (40). El hombre tiene una gorra que cubre su rostro, estira el brazo y recibe el pago.

Alicia camina por el pasillo del autobús, está vacío, decide sentarse en penúltima fila en el asiento de la ventana. Saca su móvil, la hora marca las "22:22" y la fecha "07 de febrero del 2022". Alicia se pone los cascos y apoya su cabeza en la ventana, cierra sus ojos.

FUNDE A

5 INT. AUTOBÚS. NOCHE

Un sobresalto despierta a Alicia, abre sus ojos somnolienta y dirige la vista al exterior del autobús, posteriormente al interior, aún está vacío.

Saca su móvil y revisa la hora, marca las "22:22", frunce el ceño y con desgano guarda el móvil. Un murmullo de voces aumenta de manera constante. Alicia gira su rostro para ver al exterior.

6 EXT. CARRETERA SOLITARIA. NOCHE

Un autobús anda lento en una carretera oscura. De lado a lado del camino tan solo se pueden visualizar árboles y vegetación espesa.

A ambos lados del autobús un desfile de ÁNIMAS camina una tras otra aglomeradas, en sus manos llevan velas encendidas.

7 INT. AUTOBÚS. NOCHE

Alicia está pegada a la ventana. La luz de las velas ilumina su rostro; las sombras y el autobús van al mismo ritmo. Se acomoda en su asiento con la mirada al frente. Se pellizca los brazos con fuerza, unas diminutas gotas de sangre aparecen en su piel.

Alicia pestaña, el autobús retoma la marcha, a través de la ventana ve cómo se aleja de aquella procesión.

Alicia se levanta y camina en dirección a un mapa que cuelga en uno de los ventanales del autobús. Las letras y líneas están borrosas. Alicia se queda de pie frente a la ventana junto al mapa.

En el exterior se extiende el mar, en el reflejo del agua se ve la luna y las estrellas.

8 EXT. MAR. NOCHE

Sobre un vasto mar se ve el reflejo de las estrellas y de la luna, en el horizonte se confunde el azul profundo del agua y del cielo.

Un autobús flota sobre el mar, como si de una carretera se tratara.

En una de las ventanas está Alicia con la mano apoyada en el cristal. Suspira fuertemente pero no queda marcado su aliento.

9 INT. AUTOBÚS. NOCHE

Alicia se separa de la ventana y atraviesa el pasillo en dirección a la cabina del conductor. Toca el hombro del conductor para llamar su atención. Al girarse, un rostro

oscuro con grandes ojos amarillos que emanan luz como linternas hace que Alicia quede aturdida. Asustada corre hasta una de las puertas, oprime un botón de emergencia, pero no hay ninguna respuesta, el autobús sigue la marcha, corre hasta su asiento y busca su móvil en la mochila.

Al sacar el móvil se ve que marca las "22:22". Alicia hace caso omiso a la hora, aunque no puede evitar fruncir el ceño. Sus manos temblorosas marcan el 123, pero justo en ese momento falla la batería y el móvil se apaga.

El autobús acelera la marcha, los latidos del corazón de Alicia son tan fuertes que se logran escuchar. A través de la ventana ve una serie de casas enormes iluminadas por farolas de color amarillo. A cada una de las casas entran sombras con velas en sus manos.

Alicia aprieta sus ojos una y otra vez, tanto el autobús como su corazón se aceleran cada vez más, su respiración también se agita. De pronto, el autobús frena en seco. Alicia logra sostenerse, los latidos del corazón se detienen de forma abrupta.

Las puertas del autobús se abren, Alicia corre hasta la salida, deja su mochila en el asiento, justo antes de salir del autobús se detiene sosteniéndose en una de las barras del interior.

10 EXT. CIELO NOCTURNO VISTA CENITAL SUBJETIVA. NOCHE

Una enorme ciudad se extiende iluminada, desde arriba se logran identificar diferentes estructuras arquitectónicas de Colombia, el puente de la novena de Bucaramanga, la torre Colpatria de Bogotá, la catedral Gótica de Manizales. Además, se ve un par de nevados, la cordillera y zona selvática.

11 INT. AUTOBÚS. NOCHE

Alicia se queda de pie, el viento fuerte mueve su cabello y su ropa de manera brusca, decide regresar, se sienta en el suelo del autobús aferrada a una de las barras.

Ingresan al autobús una MUJER (35) con características afrodescendientes, una NIÑA (8) con rasgos indígenas y un perro cachorro de raza pastor ovejero inglés.

Alicia ve como ingresan uno por uno. Se sientan todos en asientos diferentes y distantes.

12 EXT. CIELO NOCTURNO. NOCHE

Un autobús retoma marcha en medio de un cielo nocturno.

13 INT. AUTOBÚS. NOCHE

Alicia se pone en pie y se dirige hasta el asiento de la Mujer. Alicia se fija en el vestido blanco que lleva puesto, está lleno de sangre, luego recorre con la mirada el cuerpo de la mujer, tiene cicatrices. Finalmente observa su cuello, tiene una cicatriz de lado a lado, al ver el rostro de la mujer nota que llora.

La Mujer se percata de la presencia de Alicia, gira el rostro, entonces sus expresiones faciales se deforman hasta desaparecer. Alicia da un paso hacia atrás, la mujer se ha convertido en una sombra.

Alicia corre despavorida hasta el asiento de la pequeña Niña. El perro, ahora más grande, sigue a Alicia sin que esta se percate de su presencia. Al llegar, nota que el atuendo de la niña es el típico de una tribu indígena.

La Niña está jugando con su vestido, su cuerpo está lleno de moretones, la presencia del Perro hace que la niña gire su rostro. Alicia clava su mirada en la expresión de la niña, que rápidamente se deforma y convierte en una sombra.

Alicia lanza un grito mudo y corre hasta la puerta, se deja caer de rodillas y comienza a llorar. El perro se acerca hasta Alicia y comienza a lamer sus lágrimas. Alicia le sonrío y acaricia, el perro ahora se ve envejecido.

Alicia juega con el perro hasta encontrar una placa que cuelga de una correa en su cuello, se puede leer el nombre "Amadeus". Alicia se queda como congelada.

14 INT/EXT. FLASCHBACK. SECUENCIA DE FOTOGRAFÍAS

Una secuencia de imágenes como fotografías pasan rápidamente. Son recuerdos de Alicia, en ella vemos a Alicia (10) y a su madre (40) recogiendo un perro en medio de la calle. Luego una imagen de Alicia (15) paseando con un chico sin rostro y su perro. Una serie más de fotografías de momentos de Alicia

y Amadeus, hasta terminar en una en la que Alicia está junto a Amadeus, que está tumbado en una camilla en un centro veterinario.

15 INT. AUTOBÚS. NOCHE

Alicia tiene el rostro y los ojos llenos de lágrimas, abraza al perro y se pone en pie, ve su reflejo en la ventana del autobús.

Un par de brazos fantasmales atraviesan la ventana. Alicia sigue con la mirada fija en su reflejo, su rostro comienza a desaparecer, se ve a sí misma como una sombra, cierra sus ojos.

CORTE A

16 EXT. PARADA DE AUTOBÚS. NOCHE

El Gato Negro juega entre un arbusto. El sonido de la vibración de un móvil lo espanta. En la pantalla de móvil vemos la hora "22:22" del "07 de febrero del 2022" y también 10 llamadas perdidas con el nombre de contacto "mamá". Se marca un fallo de batería y el móvil se apaga.

17 EXT. PARADA DE AUTOBÚS. TIMELAPSE

En el poste de luz junto a la parada del autobús, un cartel de "Se busca" tiene la fotografía de Alicia, se lee "Vista por última vez el 07 de febrero" lo acompaña una descripción física de Alicia.

Vemos el paso del tiempo, cambiar de día a noche, lluvia caer, viento fuerte y rayos del sol. Mientras esto sucede, el rostro en la fotografía de Alicia se deforma y borra hasta desaparecer.

FIN.

7.1.2. Anexo II. Enlace a muestra del storyboard

https://drive.google.com/drive/folders/1hO3u-4MFDy42M4FJBKTMDX03IIZOo0KS?usp=drive_link

7.1.3. Anexo III. Muestra de guion técnico

En este apartado se adjunta una muestra del proceso del guion técnico ¹³del cortometraje animado *Las Ausentes*, el cuál se encuentra en elaboración.

Figura 24

Escenas 1 – 3; guion técnico del cortometraje animado *Las Ausentes*.

GUION TÉCNICO							
Nombre del Proyecto:		Las Ausentes		Año de producción:		2024	
Director de Animación:		Diego A. Rico		Director de fotografía:		Javier Chiquillo	
Director:		Laura V. Lamus		Productor		Javier Canal 10	
ESCENA 01							
Localización: Ciudad Nocturna							
INT/EXT	EXT	DIA/NOCHE		ATARDECER - NOCHE			
No PLANO	ESCALA	IMAGEN	ÁNGULO	MOV. CAM	AUDIO	DURACIÓN PLANO	DURACIÓN TOTAL
1	GPG	Una ciudad con la puesta de sol.	Frontal	Fijo	Sonido ambiente y tema principal	10s	10s
2	GPG	Puente iluminado (Referencia puente de la novena, Bucaramanga)	Frontal	Fijo	Sonido ambiente y tema principal	10s	20s
3	GPG	Edificio iluminado (Referencia, edificio Colpatria Bogotá)	Contrapicado	Fijo	Sonido ambiente y tema principal	10s	30s
4	GPG	Parque típico con catedral (Referencia, Catedral de	Frontal	Fijo	Sonido ambiente y tema principal	10s	40s
5	GPG	Playa nocturna	Frontal	Fijo	Sonido ambiente y tema principal	10s	50s
6	GPG	Imagen de la ciudad y título del corto.	Cenital	Fijo	Sonido ambiente y tema principal	10s	1 min
Total Planos Escena		6	Detalle de Planos		6 - Gran plano General.		Total Escena: 0:01:00
TOTAL TIEMPO DEL CORTO: 00:01:00							
ESCENA 02							
Localización: Estación de gasolina							
INT/EXT	EXT	DIA/NOCHE		NOCHE			
No PLANO	ESCALA	IMAGEN	ÁNGULO	MOV. CAM	AUDIO	DURACIÓN PLANO	DURACIÓN TOTAL
7	GPG	Estación de gasolina	Frontal	Fijo	Grillos Ciudad lejana	5s	5s
8	PG	Alicia sale de la gasolinera	Frontal	Fijo	Puerta de la gasolinera	4s	9s
9	PD	Campa de la gasolinera, puerta al cerrar.	Frontal	Fijo	Campanilla	2s	11s
10	PG a PM	Alicia se aleja de la gasolinera	Frontal	Zoom in	Grillos Ciudad lejana	5s	16s
11	PG	Coche llegando a gasolinera	Frontal	Fijo	Música del coche.	4s	20s
Total Planos Escena		6	Detalle de Planos		1 - GPG 3 - PG 1 - PD		Total Escena: 0:00:20
TOTAL TIEMPO DEL CORTO: 00:01:20							

Fuente: elaboración propia.

¹³ La evolución del guion técnico puede visualizarse en el siguiente enlace: <https://drive.google.com/drive/folders/1gScgMNaRj9tdn24vlltYMVjBBSBU-vnb?usp=sharing>

7.1.4. Anexo IV. Enlace a bocetos de personajes.

https://drive.google.com/drive/folders/1Ddekk6dRDd5o3Okdx3WnVzd3NEniCWKa?usp=drive_link

7.1.5. Anexo V. Enlace a bocetos de escenarios.

https://drive.google.com/drive/folders/1UnfqdfzHhgSb86mcK426BjckSOm4dCjb?usp=drive_link

7.1.6. Anexo VI. Enlace a bocetos de banda sonora.

Enlace de acceso a borrador de tema principal del cortometraje.
https://drive.google.com/drive/folders/1hd3gU3BLpxVxUuFT0waWAWuMQpZRvY_7?usp=drive_link

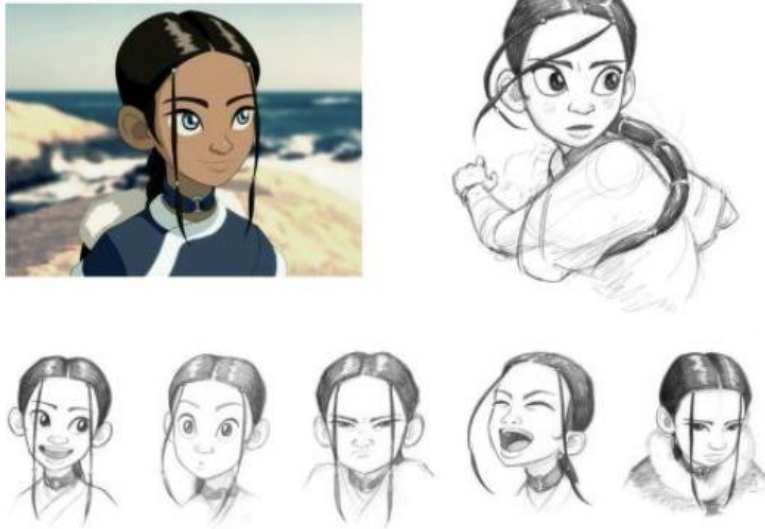
7.1.7. Anexo VII. Biblia de referencias por personaje.

En este apartado de anexos, encontrarán las referencias visuales en las que nos basamos para ilustrar a cada uno de los personajes.

Referencias visuales Alicia.

Figura 25

Katara, Avatar la leyenda de Aang (Avatar: The Last Airbender, DiMartino & Konietzko, 2005).



Fuente: imagen extraída de: *Avatar the last Airbender; The art of the animated series* (DiMartino & Konietzko, 2005)

Figura 26

Sophie, el castillo ambulante (Howl's Moving Castle (Miyazaki, 2004).



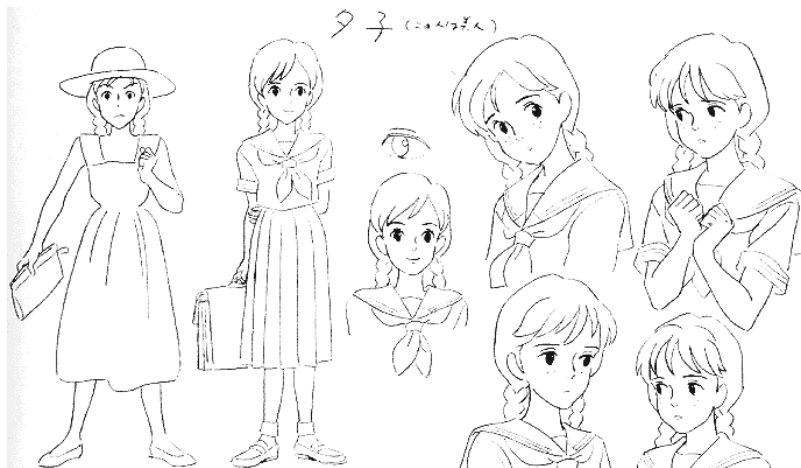
1 Sophie's workshop in the back of the hat shop.
 2 The watchmaker's gossip about Howl makes Sophie glance out the window. She can see Howl's castle rising the hill of the mountain farmway.
 3 Sophie impulsively leaves the shop. She wears her favorite straw hat and attempts a smile in front of the mirror, but she immediately turns grim again.

46

Fuente: imagen extraída de: *The art of Howl's Moving Castle (Miyazaki, 2004).*

Figura 27

Yuko Harada, *Susurros del corazón (Mimi wo Sumaseba, Yoshifumi Kondō, 1995).*

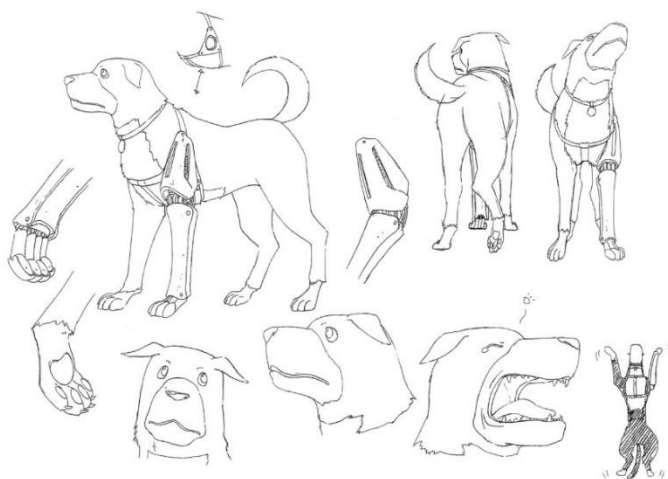


Fuente: imagen extraída de: *The art of Whisper of the heart; characterdesignreferences.com*

Referencias visuales Amadeus.

Figura 28

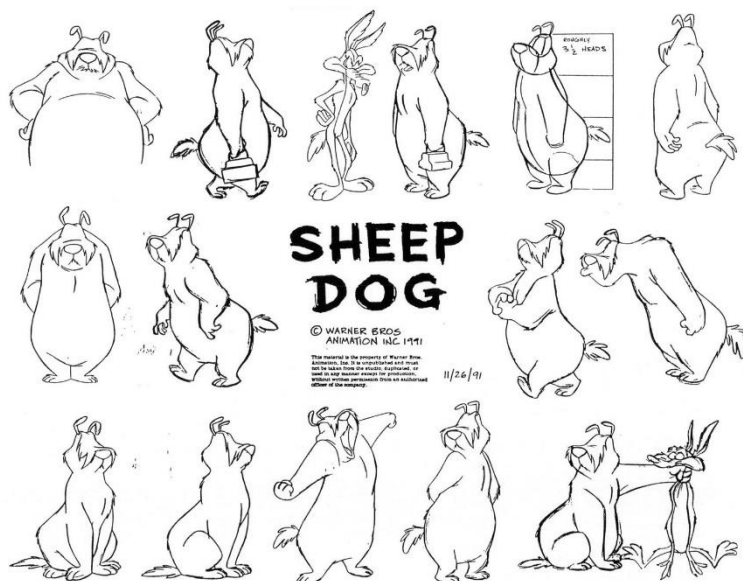
Alexander, Fullmetal Alchemist: Brotherhood (Bones, 2009).



Fuente: imagen extraída de: *Art of Fullmetal Alchemist*; characterdesignreferences.com

Figura 29

Sam Perro Pastor de los Looney Tunes (Warner Bros, 1930)

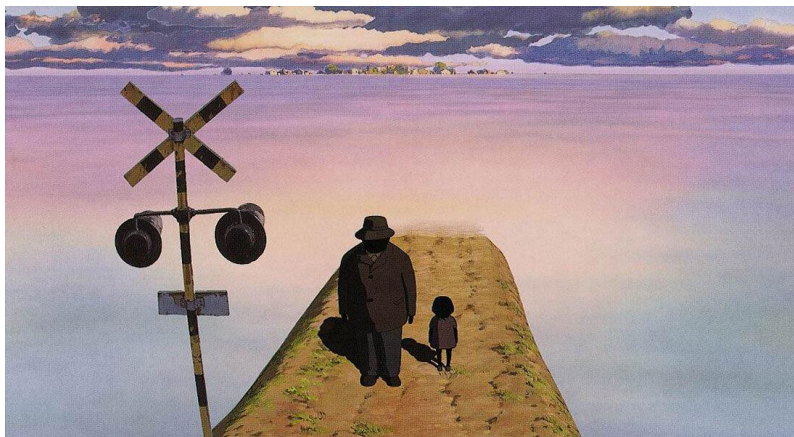


Fuente: imagen extraída de *Art of Looney Tunes* characterdesignreferences.com

Referencias visuales Conductor.

Figura 30

Pasajero en el tren de la película El viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no Kamikakushi, Hayao Miyazaki, 2001)



Fuente: imagen extraída de *Art of Spirited Away*; characterdesignreferences.com

Figura 31

Secuaces de La Bruja Calamidad de El castillo ambulante (Hauru no Ugoku Shiro, Hayao Miyazaki, 2004).

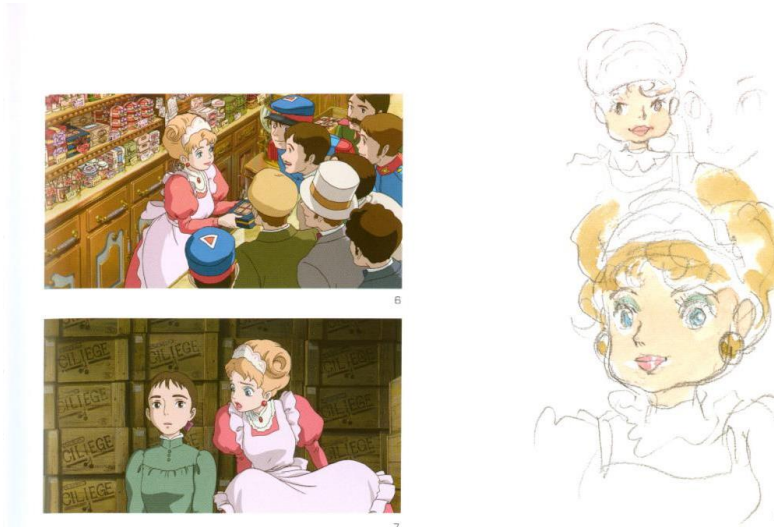


Fuente: imagen extraída de *Art of Spirited Away*; characterdesignreferences.com

Referencias visuales Mujer.

Figura 32

Lettie; de *El castillo ambulante* (*Hauru no Ugoku Shiro*, Hayao Miyazaki, 2004).



Fuente: imagen extraída de *The art of Holw's Moving Castle* (Miyazaki, 2004).

Figura 33

Dama pintada, *Avatar: la leyenda de Aang* (*Avatar: The Last Airbender*, DiMartino & Konietzko, 2005)



Fuente: imagen extraída de *Avatar the last Airbender; The art of the animated series* (DiMartino & Konietzko, 2005)

Referencias visuales Niña.

Figura 34

Setsuko, La tumba de las luciérnagas (Hotaru no Haka, Isao Takahata, 2003)



Fuente: imagen extraída de <https://www.cartoonbrew.com/the-animation-that-changed-me/the-animation-that-changed-me-celine-desrumaux-on-grave-of-the-fireflies-200974.html>

Figura 35

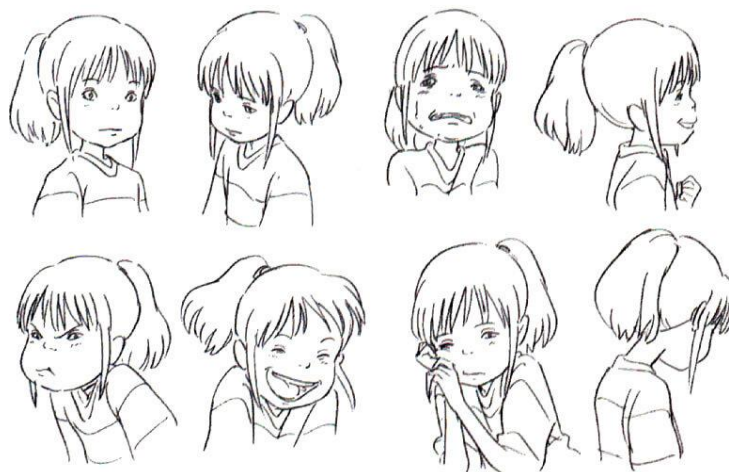
Mei Kasukabe; mi vecino Totoro (Tonari no Totoro, Hayao Miyazaki, 1988)



Fuente: imagen extraída de *Art of My Neighbor Totoro*; characterdesignreferences.com

Figura 36

Chihiro, El viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no Kamikakushi, Hayao Miyazaki, 2001).



Fuente: imagen extraída de; *Art of Spirited Away*, characterdesignreferences.com

Figura 37

Niñas del pueblo, Klaus (Sergio Pablos, 2019)



Fuente: imagen extraída de; Recursos para Entender La Producción Detrás de Klaus, <https://www.industriaanimacion.com/>.

Referencias visuales ánimas

Figura 38

Espíritus errantes. El viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no Kamikakushi, Hayao Miyazaki 2001)



Fuente: imagen extraída de; *Art of Spirited Away*, characterdesignreferences.com

Figura 39

Kodama y monos, *La princesa Mononoke* (*Mononoke Hime*, Hayao Miyazaki, 1997).



Fuente: imagen extraída de; *Art of Mononoke princess*, characterdesignreferences.com

Figura 40

Desfile de los elefantes rosas, Dumbo (Ben Sharpsteen, et al, 1941).



Fuente: imagen extraída de; *Art of Dumbo*, characterdesignreferences.com

7.1.8. Anexo VIII Referencias visuales fondos.

En este apartado de anexos, encontrarán las referencias visuales en las que nos basamos para ilustrar algunos de los escenarios.

Figura 41

Escenarios de: El viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no Kamikakushi, Hayao Miyazaki 2001)



Fuente: imagen extraída de; *Art of Spirited Away*, characterdesignreferences.com

Figura 42

Escenarios de: Mi vecino Totoro (Tonari no Totoro, Hayao Miyazaki, 1988) Son las principales.





Fuente: imagen extraída de; *Art of My Neighbor Totoro*; characterdesignreferences.com

7.1.9. *Anexo IX. Texto Voz off*

La Voz de Las Ausentes, *V. Off.*

07-febrero-2022

Estoy de pie en el segundo vagón del autobús, respiro con dificultad y mi corazón está agitado, escucho algunos murmullos, pero me doy cuenta de que el lugar está vacío, así que decido acercarme a la ventana y descubro que fuera hay una procesión de seres sombríos, guiados por la luz de las velas que llevan en sus manos.

No recuerdo en qué momento llegué a esta parte del camino, hace unas horas me hallaba en la parada sur esperando, estaba todo tan solo y tan oscuro que al ver el autobús me subí sin pensarlo, quizá me he subido en la ruta incorrecta o tal vez estoy soñando.

La última idea no parece tan descabellada, tengo la leve sensación de flotar, las estrellas se ven más grandes estamos más cerca de la luna, las olas del mar son más altas y agresivas...

Ahora caigo en cuenta, no vivo cerca del mar, entonces, tal vez sí estoy perdida, decido preguntar al conductor en dónde estoy. Mientras avanzo por el pasillo veo las luces de una enorme casa a lo lejos, detrás de unas montañas, realmente estoy lejos de casa.

Al llegar junto al hombre descubro que es tan solo una sombra, sin rostro y sin forma física, pero en lugar de horrorizarme me tranquilizo, es evidente que estoy en un sueño, iba tan cansada al salir del trabajo que me he quedado dormida, es definitivo.

Regreso a mi silla y pienso que debo despertarme de alguna manera, me pellizco los brazos, lo hago hasta ver pequeñas gotas de sangre ¿Así que esto es real? El autobús se detiene súbitamente ¡Ah! Es una parada y parece que subirán algunas personas.

Entran, una mujer, una niña y un... ¿Perro? No debería sorprenderme, pero aun así es algo bastante particular. Me levanto para preguntarles dónde estoy y cómo puedo regresar a mi hogar. Mi primer intento es con la mujer, ella me observa con los ojos vacíos de tanto llorar y los labios secos de sufrimiento, debe ser cinco o seis años mayor que yo, tiene una cicatriz bastante extraña en su cuello, decido dejarla sola.

Luego le pregunto a la pequeña, parece que también está perdida, se ve pálida y tiene algunos moretones en el cuerpo, pero está tranquila y ausente; como tampoco habla me acerco al perro; sé que él no me va a responder, sin embargo, me siento a su lado para acariciarlo, es suave y cariñoso, sus ojos son como dos botones negros, me recuerda a... se queda mirándome fijamente, bate su colita llena de felicidad, ahora puedo reconocerlo ¡Es Amadeus! ¿Pero no estaba...?

No importa, lo abrazo, juego con él y comienzo a llorar, lo extrañaba tanto... entonces empiezo a comprender, me levanto rápidamente, el autobús acelera el paso, mi respiración se hace lenta y ya ni siquiera siento mi corazón, veo mi reflejo lívido en la ventana y ahí lo entiendo todo, aunque no recuerdo muy bien cómo aparecieron esas marcas en mi cuello.

7.1.10. Anexo X. Escaleta de acciones

1.EXT.GASOLINERA. NOCHE

ALICIA (25) viste un jersey oversize, leggings deportivos, zapatillas blancas y un bolso con orejas de gatito.

Sale de la tienda de una gasolinera.

2.EXT.ESCALERAS. NOCHE

Alicia baja unas escaleras a paso ligero.

3.EXT.PARADA DE AUTOBÚS.NOCHE

Alicia revisa su móvil, ve y comparte publicaciones, un ruido hace que levante su mirada. Un pequeño gato negro sale de un arbusto y cruza la calle. Alicia tiene su mirada fija en el gato.

El ruido de unos pasos que se acercan cada vez más fuertes y rápidos le hacen girar su rostro de nuevo, cierra sus ojos con fuerza.

Un autobús llega a la parada. Alicia se sube.

4.INT.AUTOBÚS. NOCHE

Alicia paga el pasaje con algunas monedas. El conductor apenas extiende su mano para recibir, tiene una gorra que cubre su rostro.

El autobús está vacío, Alicia se sienta en las últimas filas, guarda su móvil, se pone los cascos, apoya la cabeza en la ventana y cierra sus ojos.

5.INT.AUTOBÚS. NOCHE

Un movimiento del autobús despierta a Alicia. Saca su móvil y revisa la hora, pone las "22:22".

Un murmullo y un ruido de cadenas hace que Alicia mire a través de la ventana.

6.EXT.CARRETERA. NOCHE

Una fila de sombras se arrastra a lado y lado de un autobús, sus figuras son fantasmales, llevan en sus manos velas que iluminan el camino.

7. INT.AUTOBÚS. NOCHE

Alicia se pellizca los brazos, unas pequeñas gotas de sangre aparecen en su piel.

Se levanta del asiento y camina hasta un mapa que cuelga en el autobús. Las letras y líneas se ven borrosas, Alicia enfoca su mirada hacia el exterior.

Un mar se extiende fuera, tan solo se nota el agua por el reflejo de la luna y las estrellas, Alicia tiene sus manos apoyadas en el cristal, suspira, pero no se marca su aliento en la ventana.

Camina hasta el asiento del conductor, intenta tocar su hombro, este se gira. Un rostro oscuro con un par de ojos como linternas, hace que Alicia cierre sus ojos con brusquedad.

Corre hasta la puerta y toca el timbre en varias ocasiones, pero el autobús no se detiene. Se dirige a su asiento, saca su móvil y marca el número de emergencia, en la pantalla se ve la hora "22:22", el móvil se apaga.

Alicia se queda de pie con la mirada fija en la ventana, fuera hay una enorme casa que parece flotar, está iluminada con farolas, ve sombras que entran y salen de esta.

El autobús se detiene, Alicia corre hasta la puerta y se detiene en seco.

8. EXT. CIELO. NOCHE

Alicia está de pie en la puerta del autobús que flota entre nubes en el cielo nocturno.

Desde arriba, las luces de una gran ciudad.

9. INT. AUTOBÚS. NOCHE

Alicia se queda un instante, pone un pie fuera pero rápidamente regresa al interior, se sienta en el suelo.

Entran una mujer, una niña y un perro cachorro, todos se dirigen a partes diferentes del autobús.

10. EXT. CIELO. NOCHE

El autobús retoma el camino.

11. INT. AUTOBÚS. NOCHE

Alicia se pone en pie, se dirige al asiento de la mujer.

Mujer (35) viste un pijama ensangrentado. Tiene una cicatriz en su cuello y varias cortaduras en el cuerpo.

Alicia se sienta junto a ella, intenta hablar, pero no consigue palabras. La mujer gira su rostro, caen un par de lágrimas y sus expresiones faciales desaparecen.

Alicia se pone en pie y lanza un grito mudo. La mujer ahora es solo una sombra.

Alicia corre hasta el asiento de la niña, pasa junto al perro que ahora se ve un poco más grande.

La niña (8) mira a través de la ventana y juega con la tela de su vestido, Alicia recorre con la mirada a la niña, su cuerpo está lleno de moretones, comienza a llorar.

Alicia se pone a la altura de la pequeña, cuando quedan cara a cara descubre que el rostro de la niña es una mancha deforme, se levanta de manera brusca. La niña ahora es una sombra.

Alicia comienza a llorar desconsolada y se sienta en el suelo del autobús, el perro ahora con aspecto mayor y paso lento se acerca.

Amadeus (15) un perro ovejero inglés, con una placa rosa que pone su nombre, lame el rostro de Alicia, esta levanta la mirada y comienza a acariciarlo.

Se queda mirando su placa.

12. FLASHBACK.

Secuencia de imágenes de Alicia y Amadeus en diferentes momentos, desde cachorro hasta su muerte.

13. INT. AUTOBÚS. NOCHE

Alicia luce pálida, sigue acariciando a Amadeus. Finalmente se pone en pie, observa su reflejo en la ventana, el rostro de Alicia desaparece y se ve a sí misma como una sombra.

Unas manos sombrías atraviesan los vidrios y se posan sobre el cuello de Alicia, su respiración se corta y cierra sus ojos.

CORTE A NEGRO.

14. EXT. PARADA DE AUTOBÚS. NOCHE

Un gato negro juega entre unos arbustos, la vibración de un móvil lo espanta.

Un móvil marca las 22:22 y unas cuantas llamadas perdidas, el contacto pone "mamá". La batería se acaba y el móvil se apaga.

15. EXT. PARADA DE AUTOBÚS. NOCHE

Sobre un poste de energía eléctrica hay un cartel con la fotografía de Alicia, pone "Desaparecida" y la fecha "07 de febrero del 2020".

16. EXT. PARADA DE AUTOBÚS. TIMELAPSE

Se ve el paso del tiempo sobre la foto del cartel, la fotografía va desapareciendo poco a poco hasta que el rostro de Alicia no logra identificarse.

FIN.

