



República Bolivariana de Venezuela

Universidad Monteávila

Facultad de Ciencias de la Comunicación e Información

Escuela de Comunicación Social

Guion original de cine animado:

***LA PIEL DEL CUERVO***

Rafael Rodríguez Vargas

Profesor Coordinador: Malena Ferrer

Caracas, 19 de marzo de 2021.

## Agradecimientos

A mi Madre, siempre.

Mujer ejemplar que me ha forjado de su esfuerzo y sacrificio; y que ha sembrado en mí, sin darme cuenta, una vocación temprana por la palabra escrita y por el cine.

A Sun Qing, *my home*.

A mi padrino, con quien he crecido.

A la profesora Malena Ferrer, por aceptar esta tutoría y orientarme durante la realización de mi primer guion y este PFC que aquí presento.

A Julia Giral, quien prestó su apoyo para realizar las ilustraciones del *storyboard*.

Y, a la Universidad Monteávila, por brindarme refugio en su filosofía y pensamiento que me ha elevado cada vez más cerca hacia la búsqueda de mi crecimiento humano y autorrealización, aún hoy, en los tiempos gangrenados del presente.

## ÍNDICE

I. RESUMEN .....	4
II. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO .....	6
III. INFORME DE PRODUCCIÓN .....	10
3.1. Cronograma .....	10
3.2. Planteamiento narrativo: El modelo bidimensional en cinco actos reunido en la obra de Yorke .....	15
3.2.1. Adaptación.....	21
3.3. Corriente estética: Una aproximación a la lógica poética y « <i>La película narrada</i> » desde el dibujo tradicional.....	25
3.4. Influencias audiovisuales.....	32
3.5. Sinopsis .....	34
3.6. Idea .....	34
3.7. Tema.....	37
3.8. Tratamiento.....	38
3.9. Personajes: Conceptualización y primeros bocetos.....	41
IV. PROPUESTA.....	47
4.1. Escaleta.....	48
4.2. Guion original de cine animado: <i>La piel del cuervo</i> .....	51
4.3. Storyboard (Ilustraciones de Julia Giral).....	63
V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	76
VI. REFERENCIAS.....	79
VII. ANEXOS .....	81

## I. RESUMEN

El ser humano cuenta historias como respuesta a una necesidad inherente a su naturaleza. Inmerso en una realidad material de la cual es consciente, la toma y la escenifica como una épica tragedia.

Desde Aristóteles hasta Shakespeare, quienes fueran los primeros —al menos en la civilización occidental— en cuestionarse y estudiar a fondo la forma de articular éstas bajo una raíz estructurada con elementos y patrones comunes ejecutados una y otra vez bajo el más puro conocimiento empírico; siempre se han revisitado y reflexionado a lo largo del tiempo, cada vez con más ahínco, los fundamentos del necesario oficio de narrar historias en las sociedades como parte de la búsqueda de la trascendencia humana.

Al surgir nuevos ámbitos y capacidades en la forma y medio, el hombre ha explorado (y explotado) infinidad de recursos para darles ánima, espíritu, movimiento, color, música, luz. Y, como el lector ha de suponer ya, de los recursos que aquí se habla son de aquellos que el cine, por su carácter esencialmente *kinético*, nos ofrece. Más aún, el cine animado.

Así, dentro del presente Proyecto Final de Carrera, se incluirá un informe detallado que abarca tanto el cronograma de actividades como las bases teóricas y las influencias audiovisuales para la elaboración de la historia; pudiéndose considerar el método utilizado y su justificación teórica como una forma de escribir cine de manera profesional y eficiente.

Dentro de dicho informe se contempla la necesidad de una estructura y la conceptualización de personajes con potencial para ser animados. Se exploran minuciosamente dos aspectos fundamentales que forjan la identidad de este proyecto: el *planteamiento narrativo* y la *corriente estética*; englobados ambos sobre la técnica seleccionada: el dibujo tradicional en 2-D.

En este sentido, se hará una revisión fundamentada principalmente bajo la luz del pensamiento de autores como John Yorke, adaptando su modelo de *estructura* en *cinco*

*actos* a una historia corta; y otras visiones que fueron necesarias para la consolidación del proyecto en términos estéticos.

Por último, se presentará como propuesta un guion original para un cortometraje animado junto a su respectiva escaleta. Se incluirá un *storyboard* ilustrado por una artista profesional con quien se trabajó en conjunto; y se abordarán algunas reflexiones a considerar partiendo de los conocimientos adquiridos durante el proceso. Como anexos estarán incluidas las referencias visuales directas para el dibujo de los primeros bocetos del diseño y conceptualización de los personajes.

## II. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Existen diversos manuales, cursos y ensayos que abordan el concepto y el proceso de la escritura cinematográfica de manera estandarizada. De igual forma se han realizado ya diversos Proyectos Finales de Carrera orientados al ámbito audiovisual que utilizan y aplican dicha clase de recursos.

Pero, cabría cuestionarnos si acaso es indispensable seguir estos estándares al pie de la letra para escribir un guion cinematográfico propiamente dicho. Más aún: uno concebido para un cortometraje animado. ¿Qué entendemos entonces por *guion*? Y, sobre todo, cómo justificar su realización fuera de las limitaciones que se puedan encontrar en los libros que “enseñan” a escribirlos.

Pues bien, para comprender a qué nos referimos cuando hablamos del *guion* como pieza indispensable para la realización de un filme, debemos partir de la concepción psicológica que, para Tarkovski (1984), es una de las dimensiones fundacionales más descuidadas del cine contemporáneo.

Solo a través de la “función psicológica” que debe cumplir el guionista ocurre la incidencia de los elementos inherentes a la literatura en el cine, sin que estos modifiquen su naturaleza. Para el director ruso, la psicología en el ámbito cinematográfico representa la “comprensión y expresión de los estados de ánimo de los personajes”.

En cualquier caso conviene que un buen guion, no se plantee como meta una impresión cerrada, definitiva, sino que debe quedar claro desde el principio que será transformado en una película, adquiriendo solo entonces su forma definitiva (Tarkovski, 2002, pg.97).

Se quiere narrar algo, y la vía que nos ofrece el séptimo arte ha sido siempre por medio del formato universal del *guion*: un documento escrito bajo patrones comunes que contempla la *historia* y la forma en que esta será trasladada de palabras a imágenes en movimiento según la visión propia de quien la escribe.

Dicho documento deberá cumplir con reglas del formato universal con el fin de que este pueda ser comprendido con facilidad por todo el equipo de producción. En otras palabras: el guion representa en sí mismo la etapa previa al rodaje de una película, es decir, la pre-producción.

La cuestión de fondo reposa entonces sobre el arte de narrar, y es aquí donde comienza una primera bifurcación entre las diversas concepciones que, muchas veces, se complementan entre sí desde su contrariedad. Tomemos estas tres:

Orhan Pamuk (2011), concibe el arte de la novela, que bien se podría generalizar al hablar de narrativa, como la facultad que tiene el hombre de “*creer simultáneamente estados contradictorios*”. Ello se deriva de un primer acercamiento a lo que él denomina la *paradoja de la novela*: compara el hecho consecuente de asumir lo real de los sueños con lo real que puede parecerle al lector de una novela aquella historia sobre la que se encuentra sumergido, aun cuando en su fuero interno, de cuando en cuando, comience a discernir su falsedad.

Podemos así hablar de la misma paradoja, la *paradoja del cine*. El espectador se adentra en un viaje que asume como real, pero deberá hacer un esfuerzo ya no para imaginar en su sentido literal como lo hace en las novelas, sino más bien para apreciar en todas las capas que recubren a la forma del lenguaje cinematográfico, sus simbologías y conceptos, su poesía mosaica.

A ese “esfuerzo” el Cineclub Monteávila (2009) ha dedicado unas palabras para recoger los cimientos de la apreciación cinematográfica, las bases de una educación de la sensibilidad y del gusto para todo aquel que desee iniciarse en el séptimo arte.

Al hablar de su incidencia en la sociedad, hoy evidente pero llevada a discusión entre los poetas franceses de principios del siglo XX, se hace hincapié en el *sistema de signos* que le es propio: las imágenes en movimiento. La meticulosa composición de estas y su precisa

articulación con los demás elementos que toma el cine de la literatura y las demás artes, es la forma que se tiene de narrar historias, de hacer de aquello la más “*pura poesía visual*”.

Por otro lado, para Laura Montero (2015) el arte de narrar puede ser visto como una filosofía propia sobre la cual se orientarán armoniosamente los demás aspectos de la realización cinematográfica. Refiriéndose a la implementada por Studio Ghibli, de la mano de Hayao Miyazaki, hace mención a la prevalencia de la historia, del guion (o, en el caso del director japonés, *storyboard*) y la calidad de la técnica empleada.

El enfoque de esta escuela japonesa y su incansable esfuerzo está en concebir historias, como hemos visto, orgánicas, y en explotar al máximo las técnicas y estilos propios que den como resultado una animación limpia, la cual tiene la capacidad de exponer en su simpleza temas trascendentes, capaces de atraer a niños y adultos por igual y en toda época. En pocas palabras, a lo que Montero se refiere es al valor excepcional que tienen las historias flexibles.

Bajo lo anterior mencionado, a lo que este PFC atenderá ha de ser fundamentalmente a esta necesidad de un modelo estructural (en este caso, el propuesto por Yorke) para concebir una historia orgánica. La adaptación del mismo pretende responder a una elaboración flexible del guion, y al reto que supone la creación de personajes que puedan ser capaces de ser animados.

Las razones que hacen necesaria su realización han de encontrar su convergencia fundacional en el refugio que representa el cine para nuestra generación en la hora presente.

Por un lado, porque permite responder al carácter inmediato de la realidad tal y como lo haría cualquier otro medio de comunicación; y por otro, por dar cabida a la invención de nuevas formas dentro de los constructos clásicos de la narrativa. En consecuencia, su campo de acción sobre la cultura es realmente inagotable e indispensable para la prevalencia de la misma.

De modo que el cine se presenta como una fuente básica de conocimiento, tal y como lo es la literatura y cualquiera de las *bellas artes*. El fenómeno socio-cultural que hoy presenciamos ha permitido —dentro de lo posible— que comience el surgimiento de cúmulos representativos de cineastas que forman una cierta pauta distinguible, y que por ello significa el preludio de los nuevos tiempos.

El incentivo a la creación artística, al devenir de este comienzo tácito pero presente, es fundamental para la reconstrucción de nuestra sociedad. El cine se traduce como un camino hacia la autorrealización, no solo porque satisface una necesidad humana formulando juicios que pueden influir de manera palpable en las personas, sino porque refleja aspectos de la realidad que de otra forma se perderían, como imágenes que a diario vemos desaparecer en la trágica cotidianidad.

Es esta su belleza, la importancia y pertinencia del fomento a su realización en todos sus aspectos y en todo espacio de la vida académica.

Terrenos inexplorados hay muchos en nuestra realidad cinematográfica. Uno de ellos es, sin duda, la infinidad de recursos que nos ofrece la animación. Se pretende entonces atender a esta oportunidad presentando una obra escrita y breve que pueda adaptarse con facilidad a los requerimientos que la técnica escogida supone.

La motivación por realizar este PFC surge de estos aspectos ya mencionados y se complementa con una vocación por la palabra escrita y las artes visuales muy personal e íntima que se ha fundado con el pasar de los años. Una necesidad, también, de pertenecer a esa creación artística que está haciendo eco dentro de los espacios de la Universidad Monteávila desde hace ya un buen tiempo.

En definitiva, este proyecto versará sobre un aspecto del lenguaje cinematográfico: su narrativa; esperando que pueda sumarse como aporte al conjunto de obras previamente realizadas que también abordan los terrenos áridos del cine animado.

### III. INFORME DE PRODUCCIÓN

#### *Pre-Producción*

#### 3.1. Cronograma

MESES	ACTIVIDADES
AGOSTO	<ul style="list-style-type: none"><li>• Inicio del proceso creativo. Investigación, inspiración. Visualización de cortometrajes.</li><li>• Frente a la hoja en blanco: Escritura del primer borrador de la historia e idea a mano.</li><li>• Proceso de reescritura en limpio utilizando un <i>smarthphone</i> (única herramienta de trabajo disponible para ese momento).</li><li>• Aprendiendo a dibujar: Introducción/Investigación. Ejercicios/prácticas. Liberación creativa.</li><li>• Revisión de antecedentes: “<i>Sangre Negra</i>”, y “<i>Tazama: La historia de Akinlana</i>”. En el trabajo del primero se descubrió la obra de Yorke (autor que sembró una genuina inspiración para concebir la historia).</li><li>• Lectura de “<i>Into The Woods</i>” (John Yorke, 2014).</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reformulación de la idea y búsqueda de referencias.</li><li>• Cuarta reescritura de la historia. Se atendió de manera consciente a la estructura según el modelo de Yorke.</li></ul>

<p><b>SEPTIEMBRE</b></p>	<p><i>Nota: La metodología a implementar fue flexible, por lo que la creación de personajes no se trató de manera premeditada.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visualización filmografía de Miyazaki: “<i>La Princesa Mononoke</i>” (1997).</li> <li>• Lectura de “<i>Into The Woods</i>” (John Yorke, 2014).</li> <li>• 29/09/2020: La profesora Malena Ferrer accedió a prestar su apoyo como Profesor Coordinador de este PFC.</li> </ul>
<p><b>OCTUBRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 01/10/2020 Reunión formal con la profesora Malena: Se discutió la metodología a implementar y se abrió un aula virtual en <i>Classroom</i> para facilitar la comunicación y el primer material de apoyo.</li> <li>• Lectura de “<i>Into The Woods</i>” (John Yorke, 2014).</li> <li>• 14/10/2020: Primera entrega del tratamiento al Profesor Coordinador.</li> <li>• 26/10/2020 Primeras correcciones detalladas hechas por la profesora Malena: Se pidió reescribirlo principalmente por fallas en la estructura narrativa y consolidación de personajes. Se solicitó un desglose de escenas y se requirió ver un filme y un cortometraje que sirvieron de referencia para la consolidación de la historia.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 04/11/2020: Entrega de Carta de Confirmación del Profesor Coordinador a Facultad (<i>Classroom</i>).</li> </ul>

<p><b>NOVIEMBRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visualización del cortometraje animado <i>“Hedgehog in The Fog”</i> (1975); y del filme <i>“The Secret of Kells”</i> (2009).</li> <li>• Visualización filmografía de Miyazaki: <i>“Mi Vecino Totoro”</i> (1988); <i>“Castillo en el cielo”</i> (1986).</li> <li>• Quinta y sexta reescritura. Proceso de reformulación total de la historia: estructura y personajes. Desglose de escenas.</li> </ul> <p><i>Nota: A partir de aquí se pudo contar con una PC y las herramientas básicas de trabajo.</i></p>
<p><b>DICIEMBRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 01/12/2020 Segunda entrega del tratamiento al Profesor Coordinador: Se corrigieron los aspectos solicitados.</li> <li>• Inicio de la redacción del Informe PFC. Recolección de otras fuentes y autores necesarios para el acabado teórico que se demanda.</li> <li>• 17/12/2020 Últimas revisiones de la profesora Malena con respecto a la historia: Definición del tema y visualización del cortometraje <i>“Fox and The Whale”</i> (2016).</li> <li>• Redacción de la escaleta en formato original: Reescritura del desglose de escenas.</li> <li>• Visualización filmografía de Miyazaki: <i>“Porco Rosso”</i> (1992).</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio de la escritura del guion.</li> </ul>
<p><b>ENERO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Continuación Escritura del guion.</li> <li>• Prácticas de dibujo - Aprendiendo a dibujar II: Re-Introducción. Liberación creativa. Referencias. Ejercicios.</li> <li>• Primeras prácticas para los bocetos básicos de los personajes.</li> <li>• 21/01/2021: Finalización de la primera versión del guion.</li> <li>• Redacción Informe PFC.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 01/02/2021: Correcciones de la primera versión del guion por parte de la profesora Malena.</li> <li>• 01/02 – 21/02/2021: Proceso arduo de reescritura. Se trabajó el guion hasta su 4ta versión, aprobada por la profesora Malena.</li> </ul> <p><i>Nota: Durante estos días, la profesora Malena propuso la idea de realizar un storyboard. Facilitó el contacto de una ilustradora profesional y, posteriormente, se llegó a un acuerdo donde la misma accedió a colaborar con el proyecto sin remuneración.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Redacción Informe PFC.</li> </ul>

<b>FEBRERO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Finalización de los primeros bocetos y el <i>moodboard</i> de personajes.</li><li>• Trabajo de conceptualización para el <i>storyboard</i> junto a la ilustradora profesional, Julia Giral. Ante la solicitud propia para trabajar junto a ella en tiempo real, accedió sin problema y de inmediato se dio inicio al proceso vía <i>Discord</i>.</li><li>• 27/02/2021: Entrega del progreso del Informe PFC a la profesora Malena. Se cubrió todo el apartado teórico, faltando solo la culminación de las Conclusiones, Anexos y Referencias.</li></ul>
<b>MARZO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Finalización del trabajo en tiempo real con Julia. Últimos detalles del <i>storyboard</i>.</li><li>• 05/03/2021: Comentarios y observaciones de la profesora Malena sobre el Informe PFC en cuanto al apartado teórico y los aspectos formales en la estructura.</li><li>• 16/03/2021: Finalización del proceso de corrección. Últimas revisiones del Informe PFC siguiendo los comentarios de la profesora Malena, quien finalmente dio luz verde al envío a Facultad.</li><li>• 19/03/2021: Entrega formal del PFC a Facultad vía correo electrónico a la dirección de <a href="mailto:umapfc@gmail.com">umapfc@gmail.com</a></li></ul>

## ***Planteamiento estético***

### **3.2. Planteamiento narrativo: El modelo bidimensional en cinco actos reunido en la obra de Yorke**

Bajo la inscripción de un *arquetipo universal* reposan siempre las mismas historias, las mismas formas estructurales, los mismos paradigmas. Esta idea, conocida ya desde los tiempos modernos, consigue enriquecerse aún más en la obra del guionista y productor británico John Yorke, *Into the Woods: A Five-Act Journey Into Story* (2014).

Valiéndose en principio del lenguaje cinematográfico —pero que como él mismo alega: válido para cualquier otro— Yorke nos lleva en un viaje profundo hacia el corazón de ellas, las historias. Para descubrir sus múltiples aristas que moldean la representación viva de su inherencia en la naturaleza humana. Para entender la necesidad de una estructura y su posterior funcionamiento dentro de un paradigma. Esta combinación de ambos conformará al modelo dramático.

It's a structure that we absorb avidly whether in art-house or airport form and it's a shape that may be – though we must be careful – a universal archetype [Es una estructura que absorbemos ávidamente, ya sea en casa de arte o en forma de aeropuerto y es una forma que puede ser —aunque debemos ser cuidadosos— un arquetipo universal] (Yorke, 2014, p.13).

Las historias son en sí mismas invenciones en la forma de aplicar dichos arquetipos, que a su vez se componen de: a) diversas estructuras que contienen elementos fundacionales y se sostienen dentro de b) paradigmas.

En cuanto a lo primero, partiremos de los dos modelos clásicos reunidos en el libro:

a) Estructuras

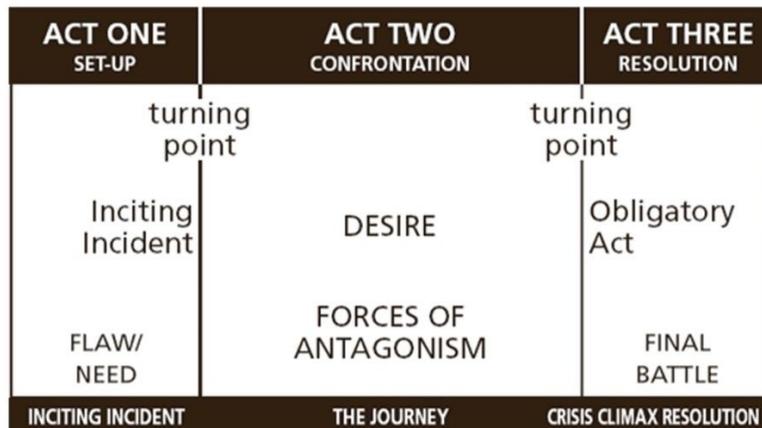
- *La forma de los Tres Actos: Comprende los orígenes de la estructura dramática solidificados en las unidades aristotélicas. Sigue las leyes irrefutables de la Física. Todo tiene un comienzo, un desarrollo y una resolución.*

Sobre este modelo se han erigido nuevos paradigmas, grandes industrias que con su influencia en el mercado los han hecho costumbre y ha tomado la forma de este esquema conocido, cuyas partes vienen derivadas de la lista de los *bloques esenciales*, es decir, los elementos que debe tener toda historia al momento de ser estructurada.

*Acto I: Presentar a un personaje con una debilidad, carencia o necesidad.*

*Acto II: Confrontarlo con lo que le es opuesto.*

*Acto III: Sintetizar ambos para alcanzar el equilibrio.*



(Fig. 1, pg.47)

- *La forma de los Cinco Actos: La estructura en cinco actos no es muy distinta de la tripartita, sino un refinamiento de la misma. Se genera por la inserción de dos rupturas más en el segundo acto del paradigma tradicional de "Hollywood".*

Pues bien, sabiendo de antemano que no existe tal cosa como una brecha o una genuina superioridad entre ambas formas, se habla entonces de un desglose

meticuloso del ya conocido esquema del *arco dramático*. Los mismos elementos vistos en la *figura 1* son igualmente aplicables en combinación con los detalles agregados en la fragmentación del segundo acto para dejar espacio al *punto medio* y visualizarlo con más claridad y detalle.

ACT ONE	ACT TWO	ACT THREE	ACT FOUR	ACT FIVE
CALL TO ACTION	INITIAL OBJECTIVE ACHIEVED	 MIDPOINT	THINGS START TO GO WRONG	VICTORY OR DEFEAT

(Fig. II, pg.58)

La tesis del autor no es ponderar uno sobre otro, sino estudiar sus similitudes y diferencias. Sin embargo, es posible reconocer en la ampliación a cinco actos una manera mucho más eficiente de conseguir crear una historia orgánica, lo suficientemente sólida como para autoabastecerse a sí misma y permitir desarrollar con más profundidad a los personajes y sus deseos que los mueven, que les dan vida propia.

It's likely that five-act structures became commonplace not simply because they created a dramatic template that allowed writers to access successful stories... When you consider too that the candles used to light night-time and interior performances had a finite duration – for some or all of these reasons five acts became the most acceptable way of framing stories [Es probable que las estructuras en cinco actos se convirtieran en lo más común no simplemente porque ellas crearon una plantilla dramática que permitió a los escritores acceder a las historias exitosas... Cuando también se considera que las velas utilizadas para iluminar espectáculos nocturnos e interiores tenían una duración finita, por varias o todas estas razones los cinco actos

se convirtieron en la forma más aceptable de enmarcar a las historias] (Yorke, 2014, pg.59).

En todo caso, vale tomar como verdad el hecho de que la estructura en sí misma admite aplicaciones de cualquier paradigma, siempre y cuando contenga este un buen desarrollo de los “ingredientes básicos”. Y la construcción pentagonal consigue explotar casi todo el potencial de ellos, a los que Yorke se refiere como *The Essential Building Blocks*. He aquí un breve resumen parafraseando las ideas del autor:

- *Protagonista*: El héroe de la historia (o los héroes, en caso de que sea una dupla o grupo pequeño), cuyo conflicto, entorno y demás relaciones las veremos a través de sus ojos. Sentimos empatía por ellos, incluso amor, porque de alguna forma encarnan nuestros más profundos sentimientos reprimidos, nuestros miedos o deseos impuros.
- *Antagonista*: El complemento del héroe, su oposición o contraparte, e incluso su propio reflejo. Todo lo que impida que alcance sus deseos y frustre su camino. Los mejores villanos hacen crecer a la historias y a los mismos protagonistas.
- *El deseo (interno/externo)*: Aquello que da vida a los personajes. El alma del héroe. Todo lo que lo motiva a emprender su viaje aun cuando todo parezca perdido. El deseo *externo* es lo que quiere alcanzar con todas sus fuerzas el personaje, mientras que el *interno* es lo que en verdad necesita para buscar el bien en sí mismo. No siempre el héroe tendrá lo que quiere.
- *Incidente incitador*: La invitación a la “acción”, al viaje que deberá emprender el protagonista. Algo ocurre en su zona de confort que lo obligará a salir de allí.

- *El viaje*: El largo camino lleno de obstáculos, aliados, fracasos, decepciones y nuevas experiencias que harán cambiar la visión del héroe poco a poco y que lo impulsarán a alcanzar ese “algo” que tanto desea o que le fue encomendado.
- *La crisis*: El héroe cae hacia la profundidad de un pozo del cual no parece haber salida por un breve lapso de tiempo. Son momentos de reflexión, monólogos internos, aceptación final de aquello en lo que se ha convertido.
- *El clímax*: El protagonista sale de allí para encarar aquello de lo que tanto teme. Deberá enfrentar a su contraparte y realizar su cometido, empoderado por fin de lo que es ahora y de todo el conocimiento que domina.
- *Resolución*: Finalmente, nuestro héroe ha podido salir airoso de esa última prueba u obstáculo final. Ahora es el momento de retornar a su mundo cotidiano, con un nuevo conocimiento bajo el brazo o un cambio importante dentro de sí. Las cosas por fin pueden estar en paz, todo lo peor ya ha pasado.

Existe, sin embargo, una segunda necesidad para avanzar en el proceso narrativo. Una vez que se ha alcanzado la forma y se han identificado estos elementos dentro de ella, es indispensable atender a aquello que da lugar a la invención y que suele conocerse por el nombre de “paradigma”.

Dentro de los visitados por el autor, dirigiremos nuestra atención a uno en especial, concebido dentro del *paradigma del cambio*:

b) “Las historias en dos dimensiones (2-D)”

Se ha establecido en su obra que el cambio reposa en la esencia de toda línea narrativa dramática. Sin embargo, el hecho subjetivo que supone la creación de historias desde nuevos modelos ha demostrado que no siempre existe un cambio visible en los personajes, y

no por ello deja de presentarse otro tipo de cambio, ya no en ellos mismos ni en su personalidad, sino en la percepción que tienen sobre el mundo y sus ideas.

They may not change inside – their knowledge of a situation changes instead... Rather than a flaw, these characters have a deficiency of knowledge, which improves as the story progresses [Pueden no cambiar por dentro; sin embargo, su conocimiento sobre una situación cambia... En lugar de una carencia, estos personajes tienen una deficiencia de conocimiento, la cual progresa junto con la historia] (Yorke, 2014, pg.77).

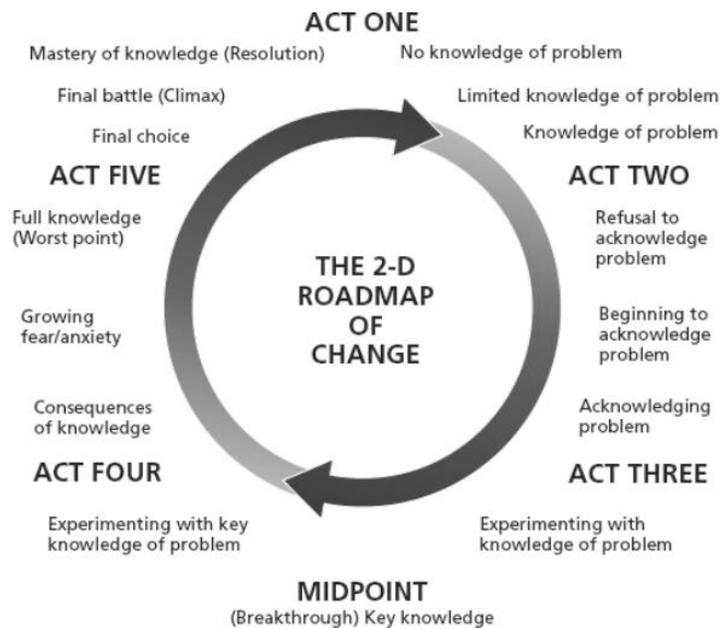
El centro de atención gira en torno al *arco dramático* del héroe, a su *viaje*, a su necesidad o deseo que por lo general deviene de un punto de ignorancia hacia la maestría total del conocimiento sobre algún renglón particular de la realidad, sobre algo que le atormenta y, por consecuencia, nos atormenta de igual manera a nosotros, quienes sufrimos y disfrutamos junto a él (o ella).

Cuando se habla de dos dimensiones se hace referencia a ese hallazgo que envilece o enriquece al héroe y que lo empodera con sabiduría. Una sabiduría que deviene en esencia del descubrimiento de una verdad que le es ajena y que lo hace despertar o crecer de algún modo.

So in a three-dimensional drama the midpoint is where a character learns what they are capable of, and in two-dimensional drama the truth about the adversary (or whatever the character's predicament is) is revealed [Entonces en un drama tridimensional el punto medio es donde un personaje aprende de lo que es capaz, y en un drama bidimensional la verdad sobre el adversario —o cualquiera que sea la situación del personaje— es revelada] (Yorke, 2014, pg.84).

A este tipo de historias se les incluyen dentro del *2-D Roadmap of change* graficado por Yorke. Se decidió trabajar bajo este modelo porque permite una mayor aproximación poética hacia una “verdad” sobre la cual se mueven los personajes.

Además, reafirma la idea de que no todo lo que se quiera contar por medio del cine debe responder a una forma cerrada que se le ofrece al espectador pasivo, sino más bien que sea el espectador quien consiga con su propio esfuerzo el trasfondo y con su visión conjeture posibles significados y enriquezca el relato.



(Fig. III, pg.78)

### 3.2.1. Adaptación

Por los límites que representa el encuadre del cuerpo vivo de las historias sobre cualquier esquema, pues no existe tal cosa como “el tipo ideal”; y por las razones que se han expuesto, es que se ha decidido trabajar bajo una *adaptación* del modelo bidimensional estructurado a cinco actos.

Merece la pena aclarar que, bajo ningún concepto, se ha querido alcanzar una aplicación rigurosa ni académica del mismo. Sino más bien, a manera de guía, lo que se pretende es enmarcar sobre un esqueleto esencial a la historia y, a partir de allí, darle una forma propia.

No solo por la simpleza que se busca al momento de escribir cine animado (sobre todo para un cortometraje), sino también porque ya se ha dejado claro que no se trata de enmarcar a la

historia dentro de un molde rígido; toda estructura se adapta por sí misma según los requerimientos de las historias que demandan formas específicas en las que deberán ser contadas.

El trabajo del escritor es encontrar esa forma para la historia que ha concebido y traducirla a una serie de imágenes concretas.

Su carácter orgánico le viene dado por la plena consciencia de la estructura y sus partes; su flexibilidad y su simpleza por la voz propia. De modo que no se encontrará aquí más detalle que una sencilla y concisa esquematización.

La historia que aquí se presenta ha querido, ante todo, ser construida bajo la mezcla de *ingenuidad* y *sentimentalismo* sobre la que Pamuk ha reflexionado.

Lo primero hace alusión al sentido irracional y casi intuitivo como cuando se es niño; la lógica y el análisis no existen en una mente ingenua, sino los golpes repentinos de la inspiración. El segundo término se refiere a lo contrario, a mentes y almas reflexivas e inquisidoras, inquietas e inconformes, sedientas de una explicación.

Cuanto mayor sea el éxito que logre el novelista en su afán por ser a un tiempo ingenuo y sentimental, mejor escribirá (Pamuk, 2011, pg.62).

Podríamos sustituir la figura específica del *novelista* que a su vez deviene del *poeta* de Schiller, y hablar en cambio de quien se dedica a escribir para cine, del guionista.

A continuación se presenta un desglose que ha sido útil para la escritura del guion:

- i) Elementos esenciales de la historia.
  - *Protagonista*: Gulián
  - *Antagonista*: El espíritu del bosque y su niebla [Oba].
  - *Deseo*: [Gulián] - volver a casa (*externo*)/ conocerse a sí mismo y descubrir la belleza de su hogar (*interno*); [Alejo] – proteger al bosque (*externo*)/perdonarse a sí mismo (*interno*).

- Incidente incitador: Un árbol cae en el camino y desvía a Gulián colina abajo, hacia el hábitat de un viejo lobo misterioso.
- *El viaje*: Se adentra en una tierra perdida llena de secretos. Conoce a Alejo, a quien juzga mal por su apariencia.
- *La crisis*: Tras descubrir la historia de la maldición del bosque, Gulián va en la búsqueda de Alejo y se adentra en el fondo de un extraño mar. Ambos se ahogan.
- *El clímax*: Gulián presencia el ascenso del alma de Alejo, quien se ha entregado a Oba como ofrenda.
- *Resolución*: La niebla se disipa y regresa la luz al bosque. Gulián observa el amanecer con esperanza.

ii) Estructura de los cinco actos en dos dimensiones (2014, pg. 71).

### *ACTO I*

1. Gulián recorre el bosque por un camino desolado buscando regresar a casa
2. Un árbol se desploma en su curso y lo desvía colina abajo...

### *ACTO II*

3. Divaga en la oscuridad, le persiguen extraños cuervos
4. Al llegar a un río conoce a un viejo lobo cazador
5. Las luciérnagas lo guían hacia una cueva...

### *ACTO III*

6. Allí dentro descubre unos grabados que cuentan la historia de la maldición de la niebla...
7. Dibujados por el cazador, a quien juzgó mal
8. Y va en su búsqueda adentrándose en el bosque...

#### *ACTO IV*

9. Donde reposa en la profundidad de un mar de piedra y se entrega indefenso a sus texturas mosaicas...

#### *ACTO V*

10. Es rescatado por el cazador. Ambos emergen del agua hacia la orilla de un lago
11. Gulián despierta para ayudar al cazador en su camino hacia el espíritu del bosque...
12. Tras presenciar el ascenso del alma del cazador, Gulián contempla un amanecer sin niebla.

### **3.3. Corriente estética: Una aproximación a la lógica poética y «La película narrada» desde el dibujo tradicional**

En el pensamiento de Andréi Tarkovski, reunido en su libro *Esculpir en el tiempo* (1984), la estética es algo más que un “género” cinematográfico. Ocurre desde la articulación homogénea entre el ritmo de una secuencia de sucesos —desordenados o no— y el tiempo.

La estética, en efecto, es la forma en la que se trabaja con el *tiempo*, la forma en la que se contienen los conflictos dramáticos y se componen las imágenes, los ruidos y la música; para luego descubrir poco a poco a la película en el proceso de selección, tal y como un escultor descubre a su obra en la inmensa piedra.

El *tiempo* es entendido como el fin último del cine. La palabra escrita es el inicio de su construcción lingüística, que se produce y se separa de la de las demás artes en el momento justo de la composición de la “*imagen fílmica*”, la cual se halla dentro de los planos y solo puede existir en el interior de esta unidad.

La imagen fílmica está completamente dominada por el ritmo, que produce el flujo del tiempo dentro de una toma... Se puede uno imaginar, en efecto, una película sin actores, sin música y sin construcciones, incluso sin montaje. Pero es imposible una película en la que en sus planos no se advierta el flujo del tiempo (Tarkovski, 2002, pg.138).

Con la “lógica poética” se aprende a componer, a mirar y utilizar dichos elementos que dan lugar a la escenificación de los pensamientos y de la vida diaria. Para Tarkovski esto ocurre así, naturalmente, porque es el cine “la más verídica y poética de todas las artes”.

La relación poética lleva a una mayor emotividad y estimula al espectador. Ella es precisamente la que le hace participar del conocimiento de la vida, porque no se apoya ni en conclusiones fijas partiendo del tema, ni en rígidas indicaciones del autor (Tarkovski, 2002, pg.38).

Esta relación permite también que se produzca en el espectador, como sujetos activos que miran el mundo a través de los personajes, el hecho de que están descubriendo por ellos mismos a la película —como el autor lo había hecho— y que en ese proceso puedan debatir con él y mirar las cosas desde ángulos nuevos.

Si no se dice todo sobre un objeto de una sola vez, siempre existe la posibilidad de añadir algo con las propias reflexiones. En caso contrario se presenta al espectador la conclusión sin que tenga que pensar. Y como se le sirve tan en bandeja, la conclusión no le sirve de nada (Tarkovski, 2002, pg.39).

No se trata entonces de comprometer a los significados de los que se pretenden hacer alusión en un filme con un género o una escuela plástica que, en esencia, es ajena a la naturaleza del lenguaje del cine.

El valor de una obra no radica en la forma y los medios en los que se presenta, sino más bien en cómo los elementos antes mencionados y las ideas o conceptos encajan dentro una forma de expresión técnica determinada. Es decir, la manera en la que una historia exige ser contada solo a través de “estos o tales” medios.

De la combinación de una idea literaria con una plasticidad pictórica no resulta una imagen cinematográfica artística, sino tan solo un eclecticismo indecible o pagado de sí mismo... El cine ideal para mí es la crónica, que no considero un género cinematográfico, sino un modo de reconstruir la vida (Tarkovski, 2002, pg.85).

En este sentido, la sucesión de hechos organizados en el tiempo, observados con sensibilidad poética y encarnados por una determinada persona, hacen que este proceso sea en sí mismo el cine.

Lo que no significa tampoco que deba aplicarse con una misma lógica en cuanto a la composición y selección de estos hechos que también pudieran hallarse fuera de los límites de la razón.

La persona elegida puede incluso desaparecer completamente de la pantalla y ser sustituida por algo totalmente diferente, si es que hace falta para la idea por la que se rige el autor de la película a la hora de comprender los hechos (Tarkovski, 2002, pg.86).

Pero, se puede ir más allá partiendo de esta idea de sustitución que se genera como producto de la libertad al momento de explotar las posibilidades mediatas en la realización fílmica.

Cocteau afirmaba que “el cine es aún una forma de arte gráfico”. Por ello, al hablar de la clásica concepción de la *película narrada*, que tuvo su auge en el contexto de la *nouvelle vague*, se piensa también en su vigencia hoy en día dentro de las capacidades técnicas en la animación.

Parte de la conclusión general a la que llega Susan Sontag en cuanto a este constructo estético en su ensayo *Against Interpretation* (1966) —y con motivo del análisis que dedica a *Vivre Sa Vie*, de Jean-Luc Godard—, es el hecho de que esta construcción puede simplificarse en dos grandes vertientes fundamentales sobre lo que califica como la “extensión” de la *película narrada*.

En una de ellas, una voz impersonal, que se supone del autor, narra la película. En la otra, escuchamos el monólogo interior del protagonista, narrando los acontecimientos a medida que, según vemos, le acontecen (Sontag, 2008, pg.259).

Este recurso ha devenido en la técnica de la voz ajena y omnipresente y, por otro lado, en la “sucesión de reflexiones del héroe” a partir de la cual se ha enriquecido sobre todo el cine de animación desde sus orígenes en los tiempos de Charles-Émile Reynaud y la invención del praxinoscopio en el siglo XIX.

Dichas reflexiones pueden traducirse de igual manera en poesía o música, en fragmentos de palabras o citas que acompañan al arco narrativo de los personajes y enriquecen la trama. Y

para que ocurra esto, no necesariamente debe estar implícita una voz externa o interna que narre las acciones.

Tampoco, a través de esta formalidad estética, se pretende instruir al espectador con lecciones morales a través de un “narrador todopoderoso” —que puede ser entendido como la voz del propio autor— ni mucho menos a través de las ideas de los personajes. Sino, más bien, la simple causa expositiva de los hechos en sí mismos.

Las películas de Godard están particularmente dirigidas a la demostración, más que al análisis... pese a las apariencias, son drásticamente antitópicas. En el arte comprometido con lo social, las producciones tópicas nunca pueden limitarse a mostrar que algo es. Deben indicar *cómo*. Deben mostrar *por qué*. Pero lo más importante de *Vivre Sa Vie* es que no explica nada. Rechaza la causalidad (Sontag, 2008, pg.256).

Por otro lado, el filmólogo francés, Richard Neupert, hace un recuento del uso de las técnicas expositivas en su libro *French Animation History* (2011), ya desde la etapa temprana del cine animado cuando se comenzaban a utilizar para enfatizar la *ilusión de la vida* que recreaban los dibujos de Reynaud en una especie de monólogo abstracto y sonoro de los personajes.

Con respecto al clásico cortometraje *Pauvre Pierrot* del año 1892, Neupert hace referencia a la implementación de elementos que significaban para la época una “síntesis” magistral de las convenciones dramáticas propias del teatro con las de la caricatura.

*Poor Pierrot* contained roughly 500 drawings and initially ran for 10 minutes, and its premiere was accompanied by a piano piece written specifically for the narrative by Gaston Paulin. There were even specific songs sung in time with the characters' gestures, as well as tiny silver tabs that triggered sound effects as they passed by [Pobre Pierrot contenía aproximadamente 500 dibujos e inicialmente duró 10 minutos; su estreno fue acompañado de una pieza para piano escrita específicamente para la narrativa por Gaston Paulin. Habían incluso canciones específicas cantadas al tiempo

de los gestos de los personajes, así como pequeñas pestañas plateadas que disparaban efectos de sonido al pasar] (Neupert, 2011, pg.10).

La carencia de diálogos en la etapa temprana del cine animado (y en general) se compensaba entonces con una mayor precisión en los sonidos y melodías. Una vez ocurrida la ilusión vital, convenía dotar a los personajes de una identidad poética, un alma y un ser.

La influencia histórica europea en los *comic books* franceses representaba entonces la cúspide de los elementos clásicos de la fantasía que aún en la contemporaneidad vemos implícitos en filmes como *Mune: le gardien de la lune*; *Les Enfants de la pluie*; *Howl's Moving Castle*; *The Secret of Kells*; *Song of the Sea*; *Wolfwalkers*.

There are mythical themes, with dragons and an ancient prophecy, medieval icons including knights, dungeons, and tests of courage, but also lessons of youthful truth and love winning out over deceit and ignorance [Hay temas míticos, con dragones y una antigua profecía, íconos medievales incluidos caballeros, mazmorras; pruebas de coraje, pero también lecciones de la verdad juvenil y el amor venciendo al engaño y la ignorancia] (Neupert, 2011, pg. 140).

De acuerdo a Nathalia Brodskaja (2007), el Simbolismo como escuela literaria —acaecida formalmente en 1886 producto del manifiesto de Jean Moréas en el cual se recogen las contribuciones específicas de las obras de Charles Baudeliere, Mallarmé y Verlaine—, encuentra precisamente su comunión en dichos antecedentes mitológicos propios de la antigüedad y en el rechazo a la racionalidad de las ciencias.

Para la traducción exacta de su síntesis, el Simbolismo necesita: un estilo complejo y arquetípico; términos sin contaminar, el período que se prepara a sí mismo en alternancia con el período de lapsos ondulantes, pleonasmos llenos de significado, elipses misteriosas, anacolutos que dejan en vilo, todo ello extremadamente audaz y multiforme; y, por último, el buen lenguaje (2007, pg.11).

Su refugio es el mundo platónico de las ideas; se busca como hecho estético el divorcio para con los límites impuestos por la realidad y la consciencia. En el sentido de la narrativa, su concepción es poli-fórmica.

En ocasiones, un personaje único se mueve en un entorno distorsionado por sus propias alucinaciones, por su temperamento; en esta distorsión es donde radica la única realidad... Algunas veces se evocan fantasmas míticos, desde el antiguo Demogorgon a Belial, desde Cabires a Nigromantes (2007, pg.20).

Sobre los significados clásicos y la mitología atribuida al bosque, sus signos y figuras, reconociéndolos como símbolos perfectamente adaptables a la técnica para la construcción de la imagen fílmica, se ha pretendido manejar una aproximación desde la poesía en cuanto al hecho narrativo y estético.

Ramos y Marimón (2002) se refieren al bosque como el espacio arquetípico de placer en la antigüedad, de contemplación de la belleza natural. Una de sus diversas connotaciones, tanto en la literatura como en el cine, ha sido siempre la del templo sagrado y hogar de las criaturas provenientes de otros mundos.

En el bosque divino, símbolo de conocimiento alquímico y misterioso, se hacen ofrendas a los dioses (por ejemplo, a Ares-Marte, en cuyo bosque se guarda el Vello de Oro) o se recogen pócimas mágicas (pg.87)

Como parte de la diversidad en los elementos que pueden hallarse en este espacio —y que ha sido de igual modo representado en el guion—, Ramos y Marimón (2003) han definido a la cueva como figura ambigua, el refugio por excelencia de almas y/o seres mágicos.

Símbolo del bien, porque en ella se producen apariciones místicas, desde la Virgen hasta un alma o un fantasma, o bien se refugia el ser humano ante el peligro, como los homínidos en el prólogo de *2001: Una odisea del espacio* (1968) de Stanley Kubrick (pg.158).

Bajo lo anterior expuesto, se ha decidido orientar la expresión estética hacia la forma de la *animación tradicional en 2-D*, siguiendo los principios de la “lógica poética” reunidos en las reflexiones de Tarkovski; la concepción clásica de la *película narrada* en su segunda vertiente y las simbologías míticas ya mencionadas, presentes también en el *cartoon* francés.

Dichas simbologías, sin embargo, se han querido adaptar utilizando como referencia a figuras y rasgos provenientes del folklore venezolano y latinoamericano para conceptualizar el diseño de arte que tendrá la obra y sus ilustraciones.

Ello se puede ejemplificar en la construcción de los personajes, su vestimenta y el ambiente donde se desenvuelven; y en el hecho de que se haya incluido una breve composición poética que dote de armonía a la *imagen fílmica*, en este caso, animada, partiendo de la “inexorabilidad de la palabra e imagen en el cine” según Sontag (2008).

Para verse con más claridad una primera aproximación al acabado estético que se quiere lograr, se ha incluido más adelante en el informe un *storyboard* cuyo trabajo de conceptualización se realizó junto a una artista profesional, quien ilustró las imágenes contenidas en el guion.

### 3.4. Influencias audiovisuales

#### ***Yozhik v tumane***

Por su traducción al castellano, *“Erizo en la niebla”*, es un cortometraje animado de 1975 originario del estudio ruso Soyuzmultfilm y dirigido por Yuri Norstein, quien adaptó un cuento popular escrito por Sergei Kozlov, cuya trama versa sobre un pequeño erizo que, al emprender un viaje por el bosque para visitar a su amigo el oso, se pierde entre la niebla llena de criaturas terroríficas.

En esta obra clásica del cine animado funcionan y se articulan elementos narrativos y simbologías que, desde un principio, se habían concebido para la esencia de la historia: principalmente la niebla, el bosque y los personajes provenientes de la vida animal.

La presencia de una voz externa consigue darle un aire literario que se compagina con una técnica de montaje experimental propia del *stop motion*. Por todas estas razones, esta obra ha servido de referencia narrativa para utilizar los elementos en los que se coincide y hacerlos que funcionen para la animación y dentro de una estructura distinta a la aristotélica.

#### ***Mononoke Hime***

*“La Princesa Mononoke”* es un filme de 1997 perteneciente a Studio Ghibli, la mayor casa de animación japonesa reconocida por haber alcanzado un criterio, una técnica y un estilo único. Forma parte de la extensa obra de Hayao Miyazaki y representa una nueva etapa en su filmografía.

Cuenta la historia del príncipe Ashitaka, quien ha sufrido una maldición y deberá adentrarse en el bosque lleno de espíritus para encontrar su cura. En el camino conoce a San, una joven que habita con lobos y los protege del ejército de humanos de la “señorita” Eboshi. Ashitaka, conmovido por los espíritus, ha de convertirse en el mediador del conflicto entre estos y los humanos.

La película ha sido una importante influencia en un sentido conceptual debido a su trasfondo. Uno de los grandes temas que siempre ronda en las historias de Miyazaki es la miseria humana y cómo esta se ve confrontada a sí misma por el lado noble e ingenuo de la juventud.

Su escenario espiritual consigue articular acertadamente los elementos clave antes mencionados -el bosque como fuente inagotable de lo fantástico y la dualidad en la figura del lobo-, y logra representarse a sí mismo como una fuente inagotable de sanación y belleza. Tanto en su narrativa como en su estética esta obra ha sido una referencia.

### ***The Secret of Kells***

*“El secreto del libro de Kells”* es un largometraje del año 2009, escrito por Fabrice Ziolkowski y dirigido por Tomm Moore; bajo la producción de los estudios de animación Cartoon Saloon y Gebeka Films.

La historia, ambientada en el siglo IX dentro del antiguo pueblo irlandés de Kells, comienza con la vida de Brendan, un joven monje que deberá emprender un viaje a través del bosque encantado donde habitan criaturas míticas para encontrar una piedra y terminar el legendario “Libro de Kells”.

Está basada en un contexto histórico real de la Baja Edad Media y, tomando elementos propios de la mitología irlandesa y celta, consigue escenificar de manera muy poética el arte religioso medieval referente al Evangelio del cristianismo.

Su técnica, musicalización y dibujo unifican la tradición irlandesa y la preserva en la contemporaneidad. Dentro de los verdaderos manuscritos del “Libro de Kells” se aprecian los vestigios del arte hiberno-sajón, cuya representación y adaptación dotan al filme de una estética y estilo propios.

En definitiva, *The Secret of Kells* fue una referencia visual clave en términos estéticos debido a que consigue una composición excepcional y única con los mismos elementos de los que se ha venido hablando: el bosque, la niebla, la poesía (tanto visual en términos ornamentales como implícita en los diálogos).

### **3.5. Sinopsis**

*Buscando regresar a casa, Gulián -un lobo adolescente- se halla perdido en las extrañas tierras del bosque. Emprende un viaje poético hacia lo desconocido para conocerse a sí mismo y los misterios que esconde Alejo, un viejo cazador. Ambos liberan al bosque de la niebla de un espíritu.*

### **3.6. Idea**

La escritura es un largo camino, una perpetua búsqueda solitaria, engañosa y muchas veces frustrante. Sin embargo, puede llegar a ser reveladora si quien la practica se propone escarbar dentro de sí, desde su fuero interno. Ello implica abrirse, ser lo suficientemente honesto como para reconocer las impurezas propias y partir de allí hacia una posible respuesta.

Quien no desee descender adentro de sí mismo, porque todo esto le resulte demasiado penoso, permanecerá superficial en su escritura (Rhees, 1981. Recollections of Wittgenstein, pg.174)

Haya o no haya respuestas al final de ese camino, siempre será una recompensa gratificante el solo hecho de poder articular el oficio y la terapia en una sola actividad concreta que permita alcanzar la autorrealización. Para Susan Sontag (2008) no existe otra clase de artista capaz de revelarnos lo que en verdad significa sufrir que aquel cuyo oficio se sirve de la palabra, el escritor. Reconocemos en él la figura del “sufridor ejemplar”.

Como hombre sufre; como escritor, transforma su sufrimiento en arte. El escritor es el hombre que descubre el uso del sufrimiento en la economía del arte, como los santos descubrieron la utilidad y la necesidad de sufrir en la economía de la salvación (pg.63)

La “idea” funciona como un hallazgo, un rompimiento fundacional dentro de esa búsqueda en el hontanar. Es un primer disparador que consigue armarse de imágenes concretas, conceptos u otras formas sensoriales para llegar a un esquema básico y funcional sobre el cual se podrá trabajar. Se parte de un lugar en donde todo es válido, donde no hay reglas ni formalidades.

En este sentido, la idea para el guion original que se contempla como propuesta surgió de un breve poema propio titulado “*Salmo del viento*”, cuya metáfora pudo traducirse de forma eficiente a la narrativa cinematográfica. A partir de allí se escribió un relato fantástico para dotar estas imágenes poéticas de un contexto, un conflicto y personajes:

## Salmo del viento

*A mi madre*

Audaz viento, hábil soplador

Donde habitas este cielo y esta agua  
me abandonas en el salmo del tiempo.

Hoy pido por tu fe, escúchame,

hábil soplador,

que este cuervo ha envejecido.

Ante ti confieso, mi único Dios

El mal hijo que he sido,

llévame cuervo, llévame a la hoguera

En la edad del cauce la niebla es el silencio,

la fiebre de esta tierra en su

interminable noche.

Ante ti padezco la vigilia, mi único Dios

Me despojo de la carne

Esta carne que ahora es pecado

Esta piel,

efigie de los años.

Audaz viento, hábil soplador

Límpiame con este fuego y esta piedra

Nunca me albergues en el perdón.

Refiriendo a lo anterior se redactó de igual manera una simplificación de la idea con el objeto de que se aprecie lo más claro posible:

*Tras perderse en la oscuridad del bosque, un lobo adolescente se topa con el hábitat de un cazador que esconde un secreto imposible de olvidar; juntos lograrán acabar con una eterna maldición.*

### **3.7. Tema**

La búsqueda que implica todo proceso de creación de una historia se trata de empoderar a la misma de una visión personal e íntima, de ofrecer una genuina mirada sobre un aspecto de la realidad que nunca antes había sido retratado de esa manera. El tema es una construcción subjetiva y representa siempre la voz del autor.

Pamuk (2011) se refiere al “centro secreto”, algo mucho más profundo que se encripta en la forma y el fondo de toda obra literaria. De manera intencionada o no, estas siempre esconden un *centro*, cuya esencia mueve al ser humano y le brinda algún significado valioso sobre la vida: “El valor de una novela reside en su poder para provocar una búsqueda de un centro que también podemos proyectar ingenuamente sobre el mundo” (pg.32).

Es válido aplicar esta idea cuando se habla de la escritura cinematográfica. Si bien el guion existe por un motivo distinto a sí mismo, es en la palabra escrita donde comienza la creación de imágenes cuya esencia develan al tema. En este caso, es el espectador quien deberá hacer un esfuerzo por conseguir dónde se esconde el mismo.

Lo que nos sugiere Yorke (2014) sobre el tema funciona hasta cierto punto como en la novela. Se oculta entre los elementos, símbolos y diálogos; y no es sino hasta que se dibuja una intersección entre uno de ellos cuando el tema de un filme se asoma con claridad: “The relationship between inciting incident and crisis is thus the theme in action. Theme is a writer’s *interpretation of life*” [La relación entre el incidente incitador y la crisis es, pues, el tema en acción. El tema es la interpretación de la vida que ofrece el escritor] (pg.196).

En definitiva, el tema que pretende plantear esta historia es la posibilidad de redención aún dentro de la miseria y la decadencia, representada como metáfora en la figura del lobo, ya no como el clásico animal salvaje, sino desde su lado más noble y su sencillez.

### **3.8. Tratamiento**

Para concebir la idea en un sentido más profundo, se partió de un breve relato al que hemos de llamar “tratamiento”, con el fin de apreciar en más detalle la forma narrativa y poder traducirla a imágenes claras en el proceso de reescritura. Puede entenderse el mismo como un “argumento extendido”, que fue de utilidad para escribir la primera versión del guion:

Cae la tarde en las frías tierras del norte. El viento sopla intermitentemente mientras **Gulián**, un lobo adolescente de pelaje grisáceo, se desplaza en su bicicleta a través de un nublado camino en el bosque (*Voz del narrador*).

Buscando salir de allí para volver a casa, atraviesa un pueblo donde habitan otros animales que trabajan la tierra, cultivan frutas y talan árboles.

Uno de estos cae en el camino haciendo que Gulián se desvíe inevitablemente hacia una colina.

Ya muy alejado del pueblo, divagando en la oscuridad, se halla perdido y, al llegar hasta la cima de una colina desde donde se puede ver un río a lo lejos, un montón de pájaros negros revolotean a su alrededor.

Sobre su cauce brusco sobrevuelan los cuervos, y desaparecen entre la niebla densa. Tan solo puede apreciarse el silencio absoluto. En ese momento, un viejo lobo solitario llamado **Alejo**, quien se encuentra devorando su presa salvajemente, lo observa con recelo y, luego de un breve contacto visual, se esfuma sin dejar rastro alguno.

Cae la noche y con ella una lluvia torrencial. Gulián, empapado y envuelto en la desesperanza y soledad, observa cómo las luciérnagas comienzan a alumbrar el paisaje y, cautivado por la simpleza de su luz cambiante, cruza al otro lado del río. Ellas lo guían hacia un refugio: una caverna abandonada.

Un pequeño cúmulo de ellas se posa sobre una superficie rocosa, atrayendo su atención. Es entonces cuando éste descubre unos peculiares grabados que toman vida propia y revelan la existencia de una antigua maldición en el bosque propiciada por el espíritu de **Oba**, una extraña criatura antropomórfica.

La niebla comienza a cubrir el interior de la caverna. Gulián, completamente fuera de sí, se tumba en el suelo y se queda profundamente dormido admirando cómo poco a poco los dibujos y las luciérnagas van entregándose a las sombras y, al igual que aquellos pájaros negros, se desvanecen. (*Voz del narrador*).

Al rato, es despertado por el ruido que hace Alejo al entrar en la caverna para volver a retratar la historia del bosque que cada noche muere en los fulgores de la niebla.

Postrado en el suelo contempla con asombro su arte, la misteriosa poesía viva que trae consigo también la melodía indistinguible de la naturaleza.

Pero, al incorporarse, lo interrumpe haciendo que la piedra delicada que usa para dibujar se quiebre al caer al suelo, y que todo aquello que comenzaba a cobrar vida se extinga.

Alejo, actuando a la defensiva y frustrado, huye nuevamente.

Gulián, ansioso por salir de allí y ver que no hay rastro de su presencia en los alrededores, se arma de valor para emprender su búsqueda hacia lo más profundo de esa tierra perdida.

Tras desplazarse a través de un camino desolado y sin salida aparente, escucha un ruido y descubre por fin un inmenso mar de piedras cristalizadas de tonos púrpuras.

Se va hundiendo poco a poco dentro hasta ser tragado por su fuerza sublime. Es rescatado por Alejo, que aparece misteriosamente e intenta nadar hasta la superficie.

El cristal les cierra el paso y va tomando posesión del mar. Antes de hacer contacto con él, logra refugiarse dentro de un pozo mágico. El mar va incrementando sus tonos grises hasta volverse completamente negro. Todo es oscuridad y silencio (*Voz del narrador*)

Alejo sale del río -que es ese mar cristalino aún grisáceo- con él posado sobre sus hombros. Deja su cuerpo tendido en la orilla de un lago. Enciende una fogata y reposa.

De repente, la niebla comienza a expandirse poco a poco. Aparece Oba en un cegador halo de luz intensa. Gulián despierta.

Sobre un puente, Alejo pierde fuerzas y cae postrado al suelo. Gulián observa de entre las sombras al espíritu de Oba, confundido, sin comprender lo que sucede.

Alejo logra incorporarse como puede y camina hacia ella sin subir la mirada, arrodillándose para mostrar su respeto.

De pronto, la niebla oscurece cada vez con más intensidad el cielo, empañando todo a su alrededor. Es entonces cuando Oba comienza a extraer las almas de los árboles y de toda forma de vida que, de igual manera, caen debilitadas en un sueño profundo.

Gulián, apenas pudiendo ver desde afuera, se acerca hacia el inmenso halo de niebla solidificada que le impide adentrarse.

Es allí cuando, frustrado por no poder hacer nada, presencia el ascenso del alma de Alejo que provoca un gran destello, cegándolo por completo.

La niebla se disipa y con ella Oba desaparece poco a poco. El cielo se despeja y las luciérnagas comienzan a iluminar la copa de los árboles.

Se posan sobre el río que desemboca en el puente. Gulián, recuperándose en el suelo, alza la mirada y se acerca para observarlas sobre el agua. Traen consigo la melodía del bosque, y las formas que hacen son los grabados de la caverna por fin culminándose.

Al sentir la presencia de Alejo, arroja las piedras al agua que les dan color y vida, haciendo que estos comiencen a elevarse hacia el cielo (*Voz del narrador*)

Con la luz del sol poco a poco se difuminan. Gulián, sin embargo, sabiendo que se trata de él, se detiene por un momento para contemplar un amanecer sin niebla antes de partir.

### **3.9. Personajes: Conceptualización y primeros bocetos**

De acuerdo al *Diccionario del Guion Audiovisual* (2002), tradicionalmente se han construido sobre la figura del lobo las convenciones clásicas de la maldad, la barbarie y el potencial bélico del ser humano. Sin embargo, este animal al mismo tiempo es símbolo de astucia y del bien.

El lobo se caracteriza también por ser salvaje e indomable, o bien capaz de suma ternura en la cría de sus cachorros, incluso los que no son de su especie, como el hombre, tal como recoge la leyenda de los fundadores de Roma, Rómulo y Remo (Ramos y Marimón, 2002).

Se quiso trabajar, en primera instancia, con el concepto de nobleza contrario a como suele presentarse este animal en el cine occidental; con el objeto de concebir a personajes que pudieran ofrecer otra lectura diferente para dotar al mismo tiempo a la historia de otras simbologías y otros espacios en los que no suele involucrarse esta figura.

De igual modo, la construcción antropomórfica de los personajes tiene como fin humanizarlos, partiendo de la tradición entre el lobo y el ser humano que ha sido explotada de diferentes formas a lo largo de la historia del cine y que proviene, de hecho, de la literatura y fábulas mitificadas como la de San Francisco de Asís y el lobo de Gubic.

Este animal se integra en la naturaleza humana en el personaje del hombre-lobo, en el que el hombre exterioriza su animalidad y sus instintos criminales en las noches de luna llena (Ramos y Marimón, 2002).

Aparece, sin embargo, otra figura indispensable para la construcción del personaje secundario. Este es el caso del cuervo, definido como el “animal del mal”, capaz de infundir profundos actos o sentimientos de violencia. Esto, según los constructos que se le ha dado a su representación en occidente. Y —al igual que ocurre con la conceptualización del lobo— se ha optado por manejar una lectura sino contraria, al menos opuesta a los estándares convencionales.

Símbolo de desgracia utilizado en películas de terror, brujería y de dibujos animados... Su carácter demoníaco lo hace aparecer como un ser que posee un conocimiento profundo de la realidad, tal como se muestra en las adaptaciones que se realizan del poema *El cuervo* de Edgar Allan Poe en 1935 (dirigida por Lew Landers) y 1963 (dirigida por Roger Corman con guion de Richard Matheson) (Ramos y Marimón, 2002).

A continuación se detallarán las breves descripciones de cada personaje, acompañadas de los primeros bocetos que se realizaron con el fin de conceptualizar la idea original que se tuvo de ellos al momento de escribir el guion. Como complemento, se reúnen imágenes de referencia en el apartado de anexos al final del informe para facilitarle a la ilustradora un *moodboard* con el que pudo trabajar más eficientemente.

- **Gulián:** El protagonista de la historia. Es un joven lobato de ocho (8) años de edad, de pelaje grisáceo y blanco; viste ropas artesanales holgadas y baratas. Habita en

una región boscosa del sur de América, durante la tercera época de migración de los lobos del campo a las grandes ciudades en el siglo XIX.

Vive con su madre en una vieja cabaña, en uno de los antiguos pueblos que ahora yacen abandonados. Su conflicto comienza cuando emprende el camino de regreso a casa desde el bosque.

Para ello debe atravesar un pueblo de leñadores que han deforestado gran parte de esta región. Allí pierde el rumbo y se halla extraviado en una tierra desconocida que lo obliga a adentrarse en un extraño mundo, el cual parecía siempre haber estado allí, oculto, sin que fuera posible ser descubierto por alguien.

El cambio en Gulián ocurre en su visión de la realidad y su propio contexto, por tratarse de un *personaje bidimensional*. Ha descubierto un lado de su hogar que parecía oculto entre tanta decadencia y soledad. La naturaleza y la historia del viejo cazador le han enseñado a apreciar lo bello de su tierra. Ha de regresar con un conocimiento valioso y una verdad que ha podido descubrir por sí mismo.

→ *Deseo externo*: Volver a casa con su madre.

→ *Deseo interno*: Conocerse a sí mismo y descubrir la belleza de su hogar.



Primeros bocetos, figura 1. Busto del perfil de Gulián.



*Primeros bocetos, figura II. Vestimenta de Gulián.*

- **Alejo:** El mentor de la historia. Guardián del bosque, cazador nativo. Se considera a sí mismo fiel servidor de los cuervos. Es un lobo anciano de diecisiete (17) años de edad, de pelaje blanco y vestimenta negra (piel de cuervo) que simboliza su fidelidad para con esta especie. Tiene un gorro con la cabeza disecada de una de estas aves.

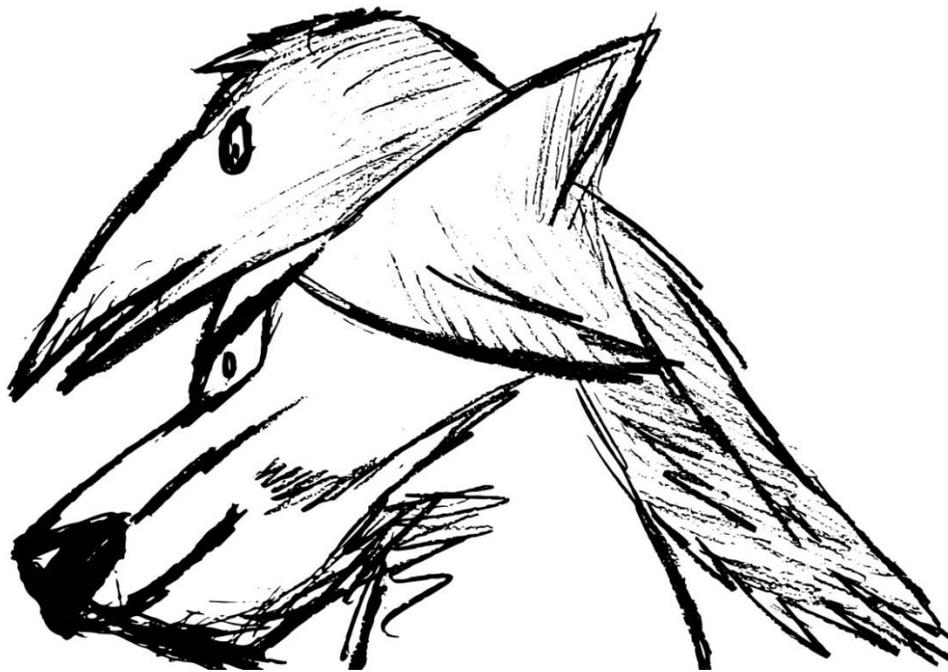
Fue abandonado en la orilla de un río cuando apenas era un lobezno por su familia biológica (una tribu de lobos salvajes). Los cuervos cuidaron de él hasta que se hizo parte de ellos. Desde entonces ha protegido su hábitat del espíritu de la niebla que ha maldecido al bosque desde hace millones de años; y se dedica a ilustrar en las paredes de las cavernas los grabados que cuentan esta historia.

El conflicto de Alejo ocurre con la llegada de Gulián, cuando este accidentalmente interrumpe su trabajo en la caverna y su cristal mágico se quiebra al caer al suelo. En un mar de piedra es atrapado por la niebla del espíritu maligno que lo convierte en un

lobo negro ensangrentado y cubierto de tinta. Enfrenta a la muerte y entrega su alma como ofrenda, a cambio de liberar al bosque de la niebla. Esto último, sin embargo, lo logra hacer con la ayuda de Gulián.

→ *Deseo externo*: Proteger al bosque para servir a los cuervos.

→ *Deseo interno*: Perdonar a su familia y de cierta manera a sí mismo. Encontrar la paz para su alma, liberarse del rencor.



*Primeros bocetos, figura III. Busto del perfil de Alejo.*

- **Oba**: El antagonista de la historia. Es un espíritu maligno cuya encarnación simula una especie de hidra. Ha desatado una maldición en el bosque desde hace miles de años producto de una guerra entre los lobos durante la Antigüedad que trajo como consecuencia la extinción de varias razas y la destrucción de su propio hábitat.

Cuenta la leyenda que Oba, enfurecido, obligó a las almas ambulantes de los guerreros a limpiar el bosque y extinguir el fuego. Al ver que ninguno era capaz de

entregarse para salvar a la especie, los convirtió a todos en cuervos para otorgarles a ellos y a sus hijos una existencia miserable por toda la eternidad.

Al tomar el alma de Alejo, quien se ha sacrificado por su especie y por el bien del bosque, ha culminado la maldición de la niebla. Oba, el espíritu supremo, se ha ido para siempre.



*Primeros bocetos, figura IV. Rostro de Oba.*

## **IV. PROPUESTA**

**4.1. Escaleta**

**4.2. Guion original de cine animado: *La piel del cuervo***

**4.3. Storyboard (Ilustraciones de Julia Giral)**

ESCALETA: LA PIEL DEL CUERVO

Por Rafael R. Vargas

+58412-9088421  
rvargasrafael@gmail.com

1. EXT. CIELO, BOSQUE - TARDE

La niebla está esparcida por el cielo y la copa de los árboles. Hojas se extinguen en el suelo. Insectos revolotean en las flores cubiertas de rocío. Peces y anguilas se mueven en el agua.

Aparece un camino vacío.

2. EXT. CAMINO - TARDE

Los cuervos en la oscuridad de los árboles se alertan. Un hocico estruja el cuerpo de un animal muerto. Se aprecia el ojo amarillento del animal, que es un lobo. Ahora: el círculo amarillo de la luz del faro de una bicicleta.

GULIÁN (8), un lobo gris, se desplaza sobre ella hacia a un pueblo que debe atravesar para volver a casa.

Tras su paso deja una estela de polvo y tierra levantada en el aire.

3. EXT. PUEBLO, COLINA - MOVIMIENTO - TARDE/NOCHE

Se observan árboles caídos, cabañas, frutos disecados en la tierra.

Manos gruesas sostienen hachas, se balancean una tras otra. Pedazos de madera en el aire. Expresiones faciales de rabia y hocicos que se mueven. Los leñadores (lobos fornidos) talan un árbol que se desploma en el camino.

GULIÁN se desvía hacia una colina, rueda a toda velocidad.

4. EXT. TIERRA DESCONOCIDA - NOCHE

Perdido en la oscuridad, GULIÁN camina a través de un sendero empinado y rodeado de árboles. Sube a un pequeño pie de monte desde donde puede verse un río y varios pájaros negros que revolotean alterados en el cielo.

5. EXT. RÍO - NOCHE

ALEJO (17), un viejo lobo blanco vestido con su indumentaria de cuervo (no tiene bajada la capucha) está erguido y extiende su brazo para dar de comer un pedazo de carne masticado a los cuervos posados sobre una roca.

GULIÁN los mira desde el otro lado de la orilla, hace contacto visual con ALEJO, quien huye. Se aprecian los ojos y hocico de ALEJO escondido entre los árboles.

6. EXT. RÍO - LLUVIA - NOCHE

Relámpagos detrás de las nubes. Comienza una lluvia torrencial. GULIÁN mira su reflejo en el agua. Observa a las luciérnagas que iluminan las copas de los árboles y cubren la entrada de una cueva. Cruza el río sobre el camino de rocas y se hunden. Camina hacia la penumbra.

7. EXT/INT. CAVERNA - NOCHE

GULIÁN entra con las luciérnagas alrededor. Toca la pared. Descubre unos misteriosos grabados que cobran vida. La niebla cubre el interior de la caverna. GULIÁN cae en un sueño profundo.

8. INT/EXT. CAVERNA, MAR DE PIEDRA - MOVIMIENTO - NOCHE

GULIÁN sale rápidamente de la caverna. Encuentra un inmenso mar de piedra de un color azulado y púrpura que ilumina todo el lugar. Se sumerge dentro hasta sucumbir en sus espejos en forma de mosaico.

9. EXT. LAGO - NOCHE

GULIÁN flota rumbo al río. ALEJO está en la orilla, agoniza. GULIÁN lo ayuda para terminar el camino hacia OBA.

10. EXT. PUENTE - NOCHE

Comienza el ascenso del alma de Alejo. Un destello cegador hace que la niebla se disipe y, poco a poco, OBA desaparece sin dejar rastro alguno.

11. EXT. PUENTE - AMANECER

Las luciérnagas se posan sobre el lago. Las formas que hacen suben al cielo y se mezclan con la luz del sol. GULIÁN mira al cielo y contempla el amanecer sin niebla antes de volver a casa.

**FIN.**

LA PIEL DEL CUERVO

Escrito por

Rafael R. Vargas

+58412-9088421  
rvargasrafael@gmail.com

FADE IN:

EXT. BOSQUE - TARDE

La niebla densa difumina y colorea al cielo de un gris pálido. Se aprecia la inmensidad del bosque -heterogéneo y fragmentado-, junto al sutil silbido del viento, intermitente.

Sobre el suelo se extinguen las hojas. Sobre las flores y los frutos se diseca el rocío y huyen los insectos. En las desembocaduras se desorientan las anguilas y entorpecen el curso de los peces ciegos.

Poco a poco comienza a distinguirse un camino desolado, de donde no se espera transeúnte alguno.

EXT. CAMINO - TARDE

Irrumpe en el silencio un sonido agudo, distinguible aún a largas distancias. En la oscuridad, pájaros negros de ojos brillantes se alteran posados sobre las ramas; alzan la mirada.

Se escucha un jadeo. Un hocico estruja el cuerpo de un antílope. La respiración se detiene y la sangre gotea de sus colmillos y encías. La pupila de un ojo amarillento se dilata.

MATCH CUT TO

La forma circular de un faro de luz amarilla parpadea. De cuya herrumbre en el metal proviene el ruido. Metal de una manivela. Manivela de una bicicleta.

Sobre ella se desplaza GULIÁN (8), un lobo gris que busca regresar a casa. Viste ropas holgadas de un estilo artesanal, humilde y barato; apenas lleva un gorro cocido a mano para cubrirse del frío.

ALEJO (V.O)

Audaz viento, hábil soplador...  
Donde habitas este cielo y esta  
agua, me abandonas en el salmo del  
tiempo... Hoy pido por tu fe,  
escúchame, hábil soplador... que  
este cuervo ha envejecido.

Al terminar el tramo, retazos de tierra apenas levantada que deja a su paso se mezclan con el aire; simulan el consecuente movimiento de formas ambiguas.

(CONTINUED)

Se escucha una breve y diáfana melodía.

**RÓTULO: "LA PIEL DEL CUERVO"**

EXT. PUEBLO, COLINA - TARDE

Gulián se dirige hacia un pueblo cercano en donde el ambiente que bordea está cada vez más despojado de su naturaleza: precarios árboles deforestados, raíces calcinadas, frutos apenas maduros de una tierra estéril.

Inicia el sonido seco del hierro afilado que golpea y corta la madera.

Manos de animales, gruesas y peludas, sostienen hachas y se balancean una tras otra, sincronizadas. Astillas flotan en el aire. Expresiones faciales de furia. Hocicos que se mueven y reproducen voces rústicas. Las voces de los leñadores -lobos fornidos, habitantes del pueblo- absortos en sus labores rudimentarias.

Desploman con fuerza un árbol en medio del camino pedregoso que interrumpe el curso de Gulián. Una estela de polvo se suspende en el aire, cubre su rostro y hace que se desvíe colina abajo.

Rueda a toda velocidad hacia un lugar cada vez más opaco. Las hojas se esparcen en el aire, bloquean su visión y se incrustan entre las ruedas.

La bicicleta se desbarata. La inercia lo empuja hacia adelante. Su hocico incrustado en un tronco amortigua la caída.

Hace fuerza para liberarse. Se levanta mareado y tambaleante. Mira a su alrededor: restos de árboles regados por todo el suelo contrastan con la belleza del bosque, una belleza sin luz que, desde arriba en el pueblo de los leñadores, permanece oculta.

EXT. TIERRA DESCONOCIDA, SENDERO - ANOCHECER

Gulián busca con desesperación subir, pero una fosa se interpone al separar el desnivel que existe entre ese espacio y la pendiente inclinada.

Camina desorientado en dirección contraria a través de un sendero ascendente que se une con la terminación de la fosa. Poco a poco se aleja y desaparece su silueta, entregado a la deriva y fiel a su instinto.

Avanza con prisa entre las sombras. Le persiguen, acosándole, extraños ruidos provenientes de las gargantas de aves misteriosas que acechan sobre las bifurcaciones de los árboles. Alumbran con el brillo de sus ojos turbios que no pueden permanecer quietos, y como efecto se producen pequeños halos.

Al final se divisa algo de luz. El sendero conduce hasta un pequeño pie de monte formado por rocas sedimentadas y, allí en la cima, se detiene a contemplar el anochecer.

Se acerca a la punta y observa un río a lo lejos que bordea gran parte de la zona. Los cuervos revolotean alterados, apenas logra agachar la cabeza en un acto reflejo.

#### EXT. RÍO - NOCHE

En el cielo las aves se aglomeran y se posan sobre una inmensa roca estancada. Camina erguido un viejo lobo salvaje conocido como ALEJO (17). Clava su lanza sobre el lecho, coge impulso y se acerca a ellas lentamente.

Se agacha y extiende su brazo para alimentarlas con trozos de carne cruda de una presa que cuelga de su lomo. Mastica primero cada pellejo con sus colmillos para molerlo de forma que lo puedan digerir.

Alejo tiene el hocico lleno de sangre. Su indumentaria, negra como sus allegados, contrasta con su pelaje blanco y define su condición de cazador nativo, hijo del bosque, alma noble refugiada en la tierra fértil.

Gulián permanece inmóvil desde el otro lado de la orilla. Presencia cómo, al finalizar su banquete, los cuervos agradecen con una reverencia al cazador.

Dos cuervos retoman su curso hacia lo más alto del cielo para desaparecer entre la niebla. Los otros dos se quedan junto a Alejo. Uno sobre su hombro y el otro en su mano. Miran con hostilidad al intruso.

Enseguida, y casi de manera fugaz, ambos hacen contacto visual. Alejo huye sin dejar rastro y se camufla, al igual que sus fieles aves. Sigiloso, lo observa para estudiarlo desde el fondo de los árboles.

Gulián mira su reflejo en el agua dulce mientras comienza una lluvia torrencial. Las gotas borran su rostro, brotan en sus pliegues picados que hacen parecer que crece.

## EXT. RÍO, ROCAS - NOCHE

Retumba el eco de los truenos y apenas puede verse la luz de los relámpagos detrás de las capas grisáceas del cielo.

Empapado, Gulián presencia la llegada de las luciérnagas que, esparcidas en pequeños grupos, se desplazan a través del cielo en un peculiar movimiento oblicuo e iluminan los arbustos y las hojas.

Cubren la entrada de una caverna al simular una superficie móvil de luz. Todas en conjunto forman una textura cambiante; parpadean para iluminar con otro matiz.

Gulián sube al camino inestable que forman las inmensas rocas. El agua coge cada vez más fuerza, con cada salto que da las libera ligeramente de sus cuencas.

Pierde inestabilidad y resbala al pisar en falso, su pie se hunde levemente. Empieza a correr con velocidad al desplomarse el camino detrás de él.

Por fin, sano y salvo sobre la orilla, se da la vuelta para terminar de ver cómo el río se lleva las piedras gigantes y se desborda. Sigue su rumbo hacia la penumbra.

## EXT/INT. CAVERNA - NOCHE

Las luciérnagas se dispersan y forman un umbral para abrir el paso hacia el interior de una cueva.

Un puñado se desplaza hacia lo más profundo y su luminosidad se disipa de forma gradual. Una a una empiezan a entrar y Gulián camina rodeado por ellas.

Esparcidas más al fondo entre las estalactitas, la luz de las luciérnagas deja ver extraños grabados adheridos sobre una superficie rocosa. Gulián se acerca, los toca con delicadeza y comienzan a titilar.

## INT. PARED, CAVERNA - NOCHE

Se escucha una melodía mientras los dibujos se mueven poco a poco. Recrean en la pared un escenario iluminado, lo que parece ser la puesta de sol en el horizonte:

Se nota, en su lugar, un halo de luz inmenso. La niebla emerge y empieza a invadir y corroer el tono verdoso de los árboles en los dibujos. La cara de una criatura traslúcida aparece entre la niebla y el cielo se oscurece.

(CONTINUED)

Luego, la niebla cobra vida y sale de la pared para expandirse a través del interior de la caverna.

Las estalactitas se desmoronan, el suelo y las formaciones rocosas se vuelven negras al ser tocadas por la niebla.

Las luciérnagas huyen, Gulián apenas puede ver a través de la humareda. La melodía de fondo le deja paso al silencio.

Gulián se desploma al suelo, entra en un sueño profundo. No se puede ver nada más, todo es oscuridad.

FADE TO BLACK

ALEJO (V.O) (CONT'D)

Ante ti confieso, mi único Dios...  
El mal hijo que he sido... llévame  
cuervo, llévame a la hoguera... En  
la edad del cauce la niebla es el  
silencio... la fiebre de esta  
tierra en su interminable noche.

INT. CAVERNA - NOCHE

Tras unos breves segundos, unas líneas azuladas contornean de repente las paredes. La punta de un cristal recorre sus pliegues de arriba hacia abajo. Incrementa su presión al principio del trazo y luego se detiene con delicadeza.

El cristal azul es sostenido por Alejo, quien está cubierto enteramente con su indumentaria negra. Ya no parece un lobo, sino un cuervo. La capucha con forma de pico largo le tapa todo su rostro.

Se mueve mientras estira y agita los brazos. Se agacha, se retuerce y adopta una pose de meditación mientras sus piernas permanecen firmes.

Apenas despierto, Gulián entreabre los ojos y contempla desde el suelo el espectáculo.

Alejo se detiene. Sentado en posición de indio, mira su trabajo a punto de culminar. Se aprecian en la pared grabados en tinta azul que se adhieren a ella. Se levanta, pega la oreja del muro y continúa.

Gulián se incorpora e intenta acercarse. Alejo nota su presencia e interrumpe de manera brusca sus trazos; los grabados pierden luminosidad y permanecen estáticos.

INT/EXT. CAVERNA, MAR DE PIEDRA - MOVIMIENTO - NOCHE

El cristal que sostiene se quiebra en muchos pedazos al tocar el suelo. Alejo huye lo más rápido que puede.

Los trozos del cristal azul que aún reposan brillantes son absorbidos por los pliegues resecos de la tierra. Se hacen polvo y se desvanecen.

Gulián pisa el polvo al salir. Persigue el rastro de Alejo, pero afuera no hay ni siquiera alguna mínima señal o huella. Voltea a ver a su alrededor y sigue con los ojos un aparente movimiento irregular entre el fondo de los árboles.

Recorre la profundidad de la naturaleza bajo su estela de tonos verdes que irradia algo de vida y calidez. Se detiene en una encrucijada, escucha el ruido de los grillos que se sincroniza con el surgimiento de un aura púrpura al final del camino.

Se cuela entre los arbustos en busca de su origen, aparta las hojas para poder mirar:

Un mar de piedras mágicas, cristalino e inmenso; contrasta con los tonos oscuros del cielo.

Gulián camina hacia él, la marea toca sus pies que se hunden poco a poco con cada paso. Arrastra en la orilla pequeñas partes de su cristal que se desprenden; algunas de ellas brillan en su pelaje.

Avanza con cuidado, su movimiento hace la ilusión de que baja escalones. Queda sumergido hasta el pecho. La presión del agua lo succiona hacia el centro, lo atrae hasta hundirlo por completo.

INT. MAR DE PIEDRA, FOSA - NOCHE

Gulián queda atrapado dentro de texturas de tonos fucsias y rojizos que simulan espejos.

Solo puede verse a sí mismo en el primer espejo que tiene enfrente. Por el movimiento del agua, su forma se distorsiona y tambalea. Luego mira su reflejo en el de arriba, en el de abajo; a la derecha y a su izquierda.

Intenta patear para impulsarse hacia arriba, pero mientras más se resiste a ese claustrofóbico transe que lo envuelve, más se hunde su cuerpo débil. Extiende sus brazos y sus piernas para apartar a los espejos que se dispersan al momento y vuelven a juntarse.

(CONTINUED)

Detiene su inútil movimiento brusco. Todo se empaña y la realidad también se distorsiona. Flota sin rumbo en el vacío.

ALEJO (V.O) (CONT'D)

Ante ti padezco la vigilia, mi  
único Dios... Me despojo de la  
carne... Esta carne que ahora es  
pecado... Esta piel, efigie de los  
años.

Alejo emerge desde el fondo del agua, viste todavía su indumentaria de cuervo. Al ver a Gulián despojado de aire, lo coge entre sus brazos y busca nadar hacia la superficie.

Con el brazo derecho aparta los espejos y se impulsa con sus piernas juntas y rectas para tomar velocidad. Gulián, aún con los ojos abiertos, se resiste hasta perder la consciencia.

Los retazos de agua solidificada le impiden sacar la cabeza. Alejo golpea con fuerza y desesperación; intenta quebrarlos con sus piernas para poder salir a la superficie, pero es inútil.

La niebla se expande desde afuera, invade con sus grises tentáculos poco a poco el vidrio marino, carcome y extingue su color.

Al ver esto, se da la vuelta y se ve obligado a volver rápidamente hacia al fondo. Poco antes de ser alcanzado por la niebla que penetra al agua, Alejo logra empujar con cuidado al cuerpo inconsciente de Gulián dentro de una fosa ubicada en el lecho del mar y llena de cristales azules.

Se desnuda y usa su indumentaria para tapar la fosa. Alza una roca y la coloca encima. El cuerpo de Gulián, envuelto en los cristales, es succionado hacia la profundidad de la fosa.

Alejo comienza a perder la consciencia y el color de su pelaje al ser alcanzado por el agua que ahora es negra. Desaparece entre sus espejos.

Con una fuerza mayor toda el agua es succionada en forma de espiral por la fosa ahora completamente abierta. Se lleva consigo las algas, los arrecifes y el cuerpo de Alejo. Todo se oscurece.

FADE TO BLACK

## EXT. RÍO, LAGO - NOCHE

El agua negra contamina y se esparce en el gran río del bosque, el cual desemboca en un lago. Se crea sobre el agua una capa gris de escamas vidriosas que se hacen hielo.

El cuerpo inconsciente de Gulián flota hacia el lago sobre una especie de almadía hecha por los cristales azules y la piel de cuervo extendida a un costado.

La brisa se acrecienta. Puede escucharse el silbido del viento que golpea el rostro pálido de Gulián lleno de pedacitos de espejos rotos.

El viento sacude las hojas de los árboles hasta romperlas. Sus trozos se incrustan dentro de la misma ventisca que trae consigo la aparición de OBA, una criatura translúcida con cabeza similar a una hidra.

Está rodeada por un halo de luz cegadora que yace sobre el puente contiguo. Su imponente aura contrasta con el cielo tapizado de niebla.

Del agua fría emerge Alejo, con heridas casi abiertas de las que brota su sangre y manchado de tinta negra por todo el cuerpo. Se arrastra con debilidad hasta la orilla del lago y tose casi sin aliento. Jadea y al intentar respirar produce un pitido seco. Escupe sangre.

Extiende sus brazos sobre la tierra. Boca arriba, abre los ojos también ensangrentados para mirar el cielo y la luz de la luna.

## EXT. LAGO - NOCHE

El reflejo de la luna se marca en el lago. Gulián comienza a despertar. Abre los ojos y tose para sacar el agua que todavía retiene en sus pulmones.

Al incorporarse un poco baja la vista hacia la balsa que forman los cristales azules. Sostiene algunos entre sus dedos y los deja caer de nuevo. Observa la piel de cuervo que flota a un lado y luego mira hacia la orilla mientras se aproxima apoyado con sus codos hacia atrás.

Se cubre de la luz que irradia enfrente y aparta la vista. Reconoce la silueta de Alejo en la distancia, quien camina encorvado hacia el puente de donde proviene el brillo cegador de Oba.

(CONTINUED)

Alejo se agacha con dificultad, cubre su cara con el barro para tapar sus heridas. Intenta levantarse, pero se desploma en el suelo y vomita sangre. Sus venas se le marcan en el cuello mientras jadea.

Gulián salta hacia la orilla y recoge la piel de cuervo. Dentro de ella guarda tantos cristales como puede, hace un nudo y la cuelga en su hombro. Con prisa, corre para auxiliar a Alejo.

EXT. LAGO, PUENTE - NOCHE

Gulián se agacha y sostiene la cabeza de Alejo para erguirlo. Sus manos se manchan de tinta negra, las mira. En él no surge efecto maligno; tampoco le importa. Estira el brazo derecho de Alejo y lo coloca alrededor de su cuello. Se incorporan con cuidado para terminar el recorrido.

Gulián camina con Alejo a cuestas sin subir la mirada, hace una ligera reverencia frente a Oba para mostrar respeto.

La cara de Oba gira con lentitud para darle la espalda, indiferente y sin expresión alguna. Agita sus extremidades y produce una fuerte brisa.

Inicia la toma de la niebla, que baja del cielo con elegancia y se expande entre los contornos del agua, la tierra, las piedras y las arboledas.

Oba empieza a extraer las almas de todos los árboles que habitan alrededor, las anguilas y los peces y cualquier otra forma de vida. Todos caen debilitados y pierden sus tonos. Ya no hay matiz, la realidad está ahora desteñida, en blanco y negro.

Gulián logra ver apenas entre la estela de luz y la niebla, restriega sus ojos. Se mira su cuerpo que se descolora, al igual que el de Alejo, quien logra apartarse de este y caminar hacia el puente donde yace Oba.

Alejo entrega su alma, arrodillado. Oba lo cubre y lo limpia con su luz. Su cuerpo inerte de pelajes blancos queda suspendido en el aire. Su espíritu se desvanece, se separa de la carne que baja lentamente hasta sumergirse en las hebras del río, flota y se aleja con la corriente hasta hundirse.

La niebla se disipa y retoma su ascenso. Al borde del puente, Gulián logra hacer un breve contacto visual con Oba, quien voltea a verle. Se produce un destello fulminante, Oba desaparece sin dejar rastro.

FADE TO WHITE

## EXT. PUENTE - AMANECER

Todo vuelve a recobrar su color natural al tiempo que el cielo se despeja. Se dejan ver los tonos azules y verdosos de la mañana que ahora difuminan el firmamento.

Se escucha la misma melodía del bosque, sutil y suave como el silbido del viento que sacude los restos grisáceos de la noche vieja.

Las luciérnagas sobrevuelan el lugar, se posan sobre el río para desprender sus escamas. Algunas, sobre los árboles caídos, titilan y vuelven a retomar su presuroso vuelo. Gulián, agachado en la tierra, se pinta la cara con el barro y alza la mirada. Sube al puente y las observa.

## INT. FONDO DEL LAGO - AMANECER

Las luciérnagas se mueven y dibujan formas y líneas en el agua: se aprecia la figura de un lobo danzante.

ALEJO (V.O) (CONT'D)  
Audaz viento, hábil soplador...  
Límpiame con este fuego y esta  
piedra...

Desde arriba, Gulián descuelga de su hombro la piel de cuervo y desata el nudo. Los cristales azules brillan adentro y alumbran su rostro. Coge un puñado y los arroja al agua. Luego sacude la piel de cuervo hasta vaciarla.

Al caer los primeros cristales, tiñen al agua de una mezcla entre tonos verdes, púrpuras y azul celeste.

ALEJO (V.O) (CONT'D)  
Nunca me albergues en el perdón.

Todos los demás se sumergen a la vez, su color y su luz se mezclan. En la superficie las formas se desvanecen poco a poco. La figura del lobo danzante se evapora junto al resto de las líneas que la cubren. El agua se llena de espuma.

## EXT. PUENTE, LAGO - AMANECER

Rayos de luz perforan al cielo y a las nubes, iluminan los árboles y senderos. El resto del polvo de las formas, ahora esparcido en el aire, sucumbe ante la venida del sol y se evapora.

(CONTINUED)

Las luciérnagas se esconden en pequeños agujeros dentro de la tierra. Al otro lado del lago, se asoma un camino desde donde apenas pueden verse las pequeñas casas del pueblo a lo lejos.

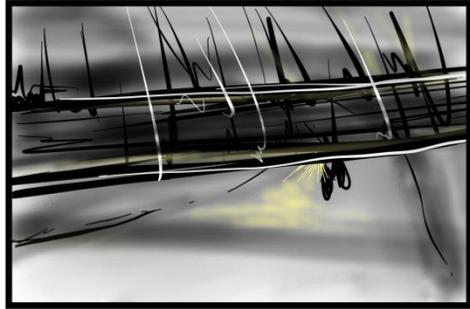
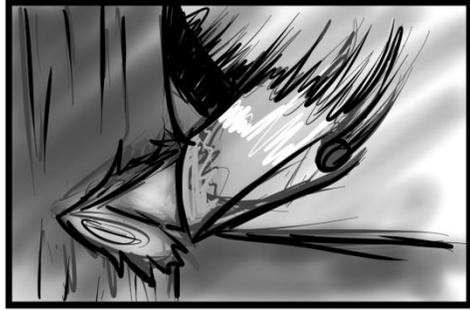
Gulián, sin embargo, decide quedarse por un rato antes de regresar a su realidad:

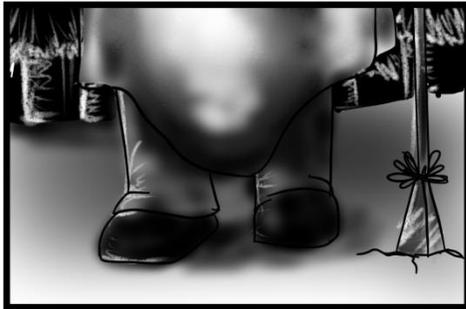
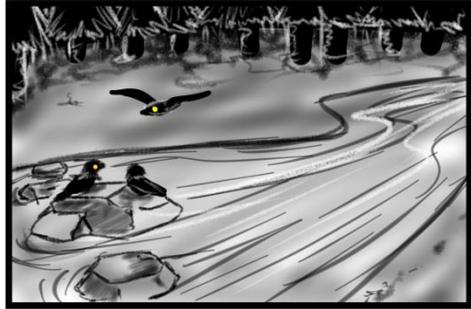
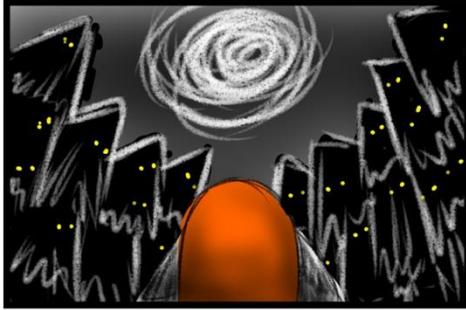
Se sienta al final del puente, se sumerge en el agua y deja flotar la piel de cuervo que se va con la corriente. El viento mueve su pelaje, su gorro y sus ropas holgadas. Mira al horizonte y contempla el amanecer. Un nuevo amanecer sin niebla, un nuevo día que le espera.

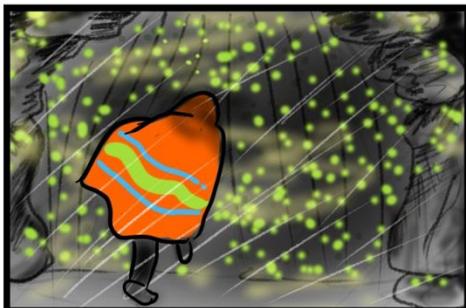
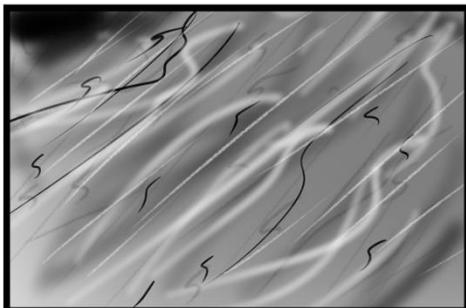
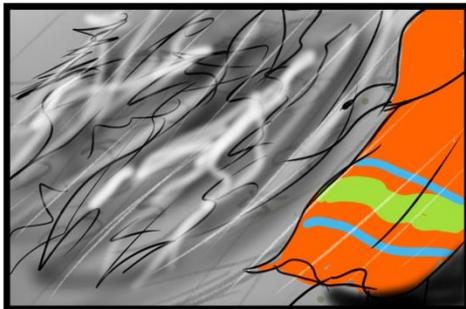
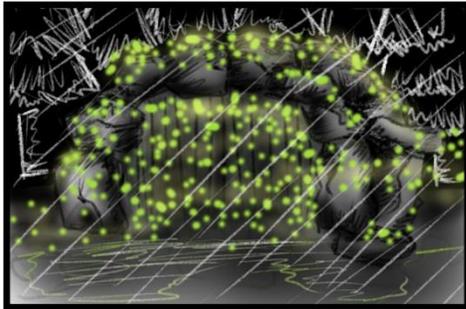
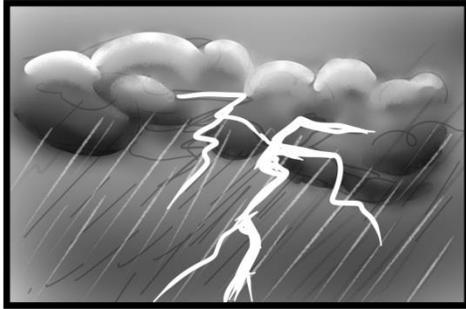
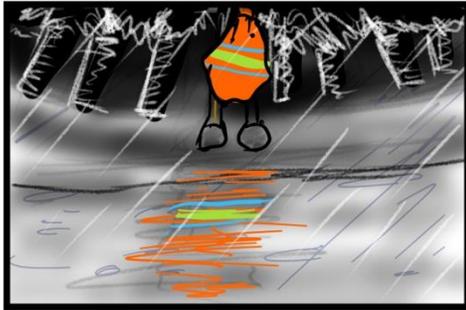
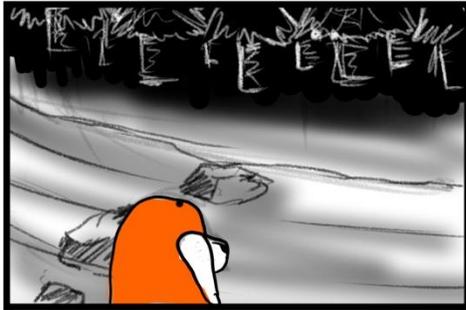
**FIN.**

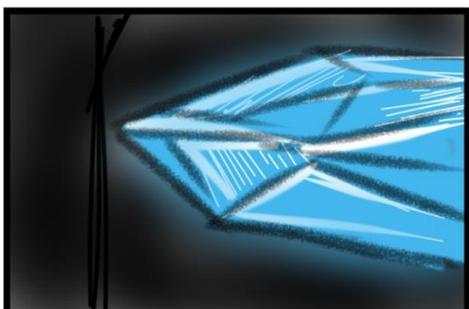
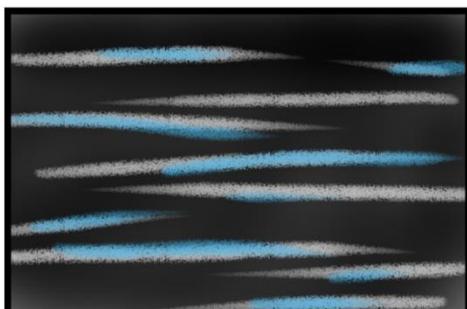
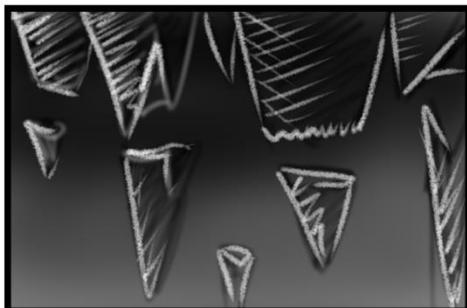
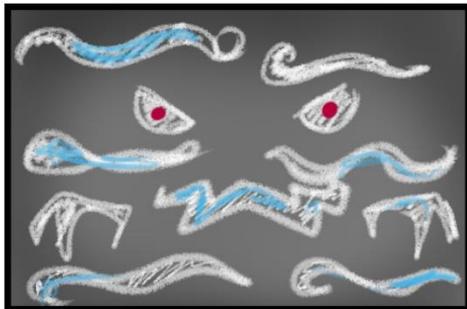
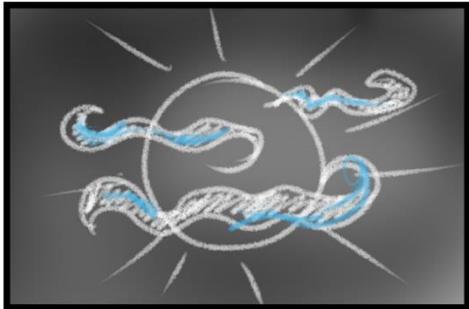
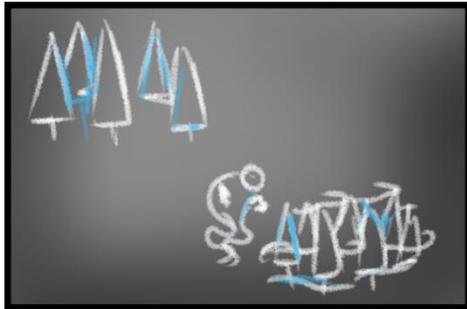
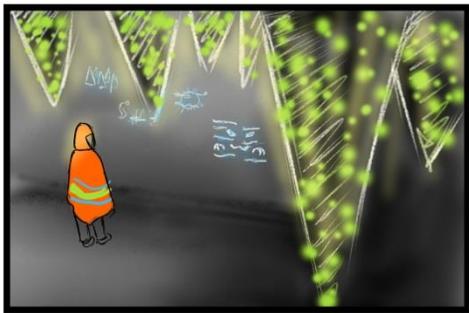
FADE OUT

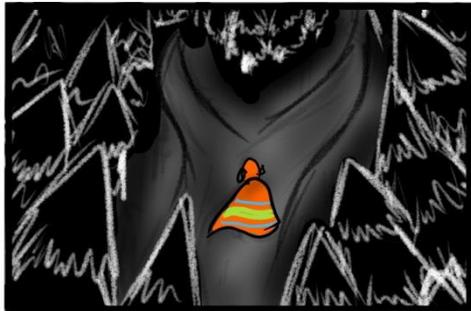
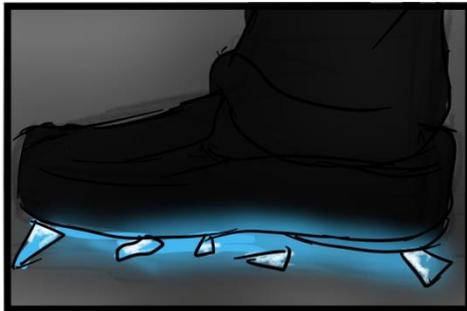
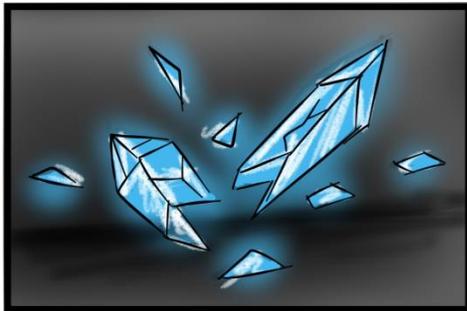
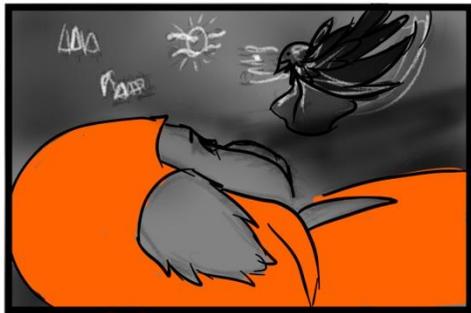


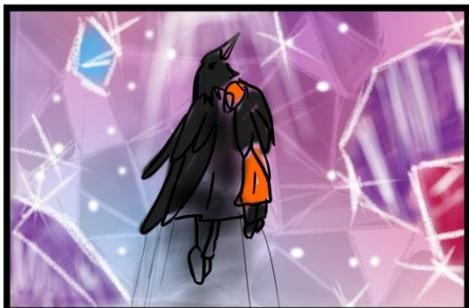
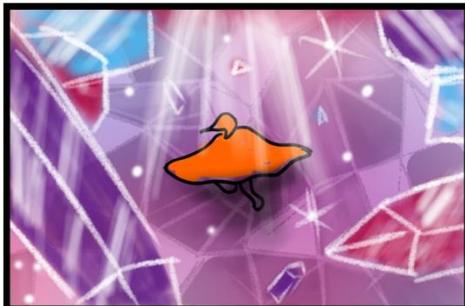


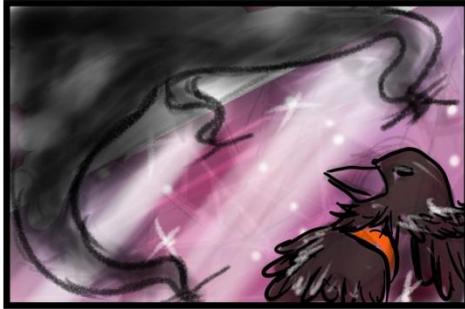


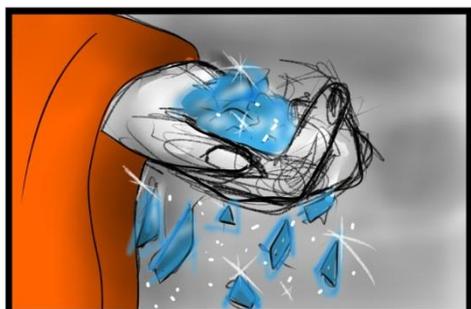
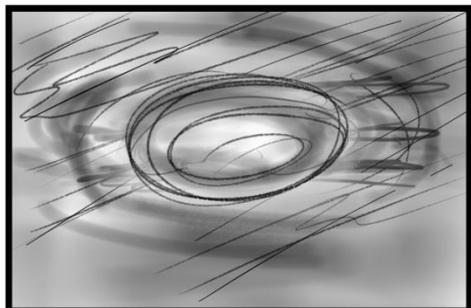
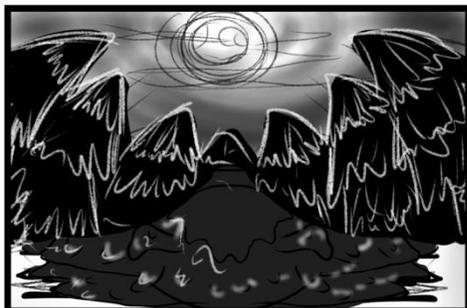
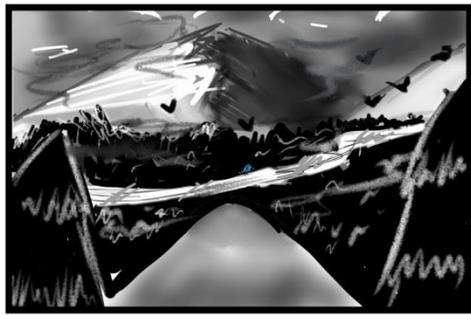


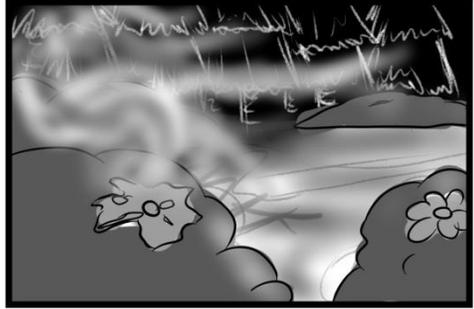
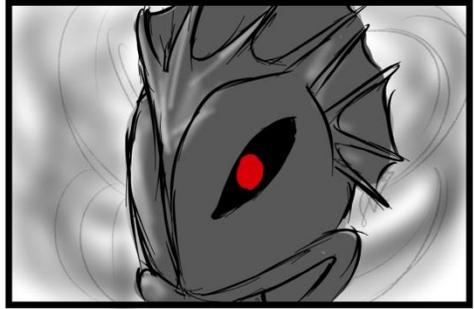
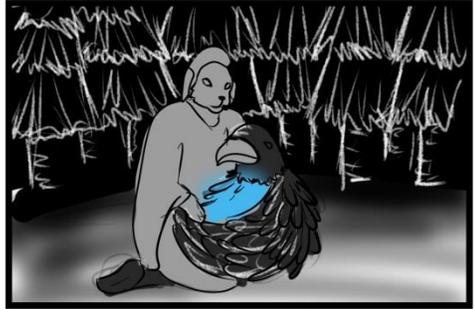
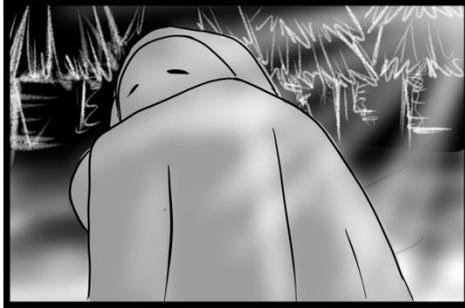


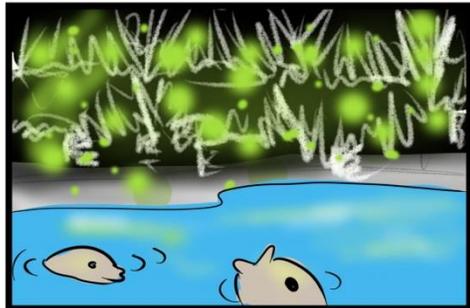
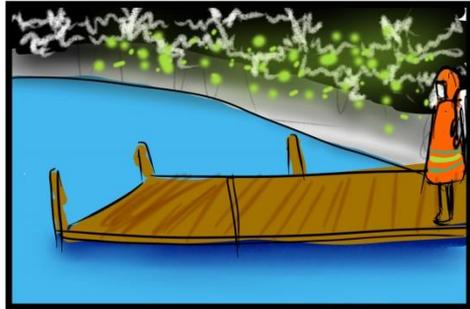
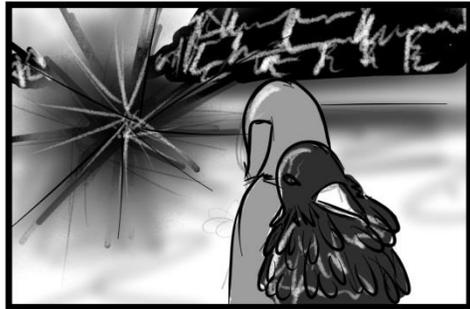
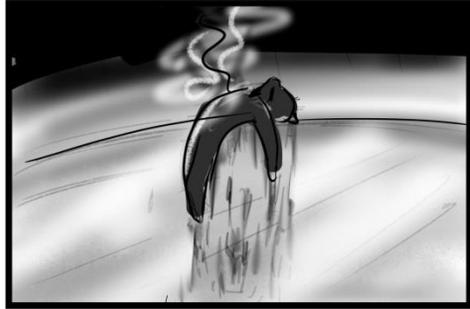
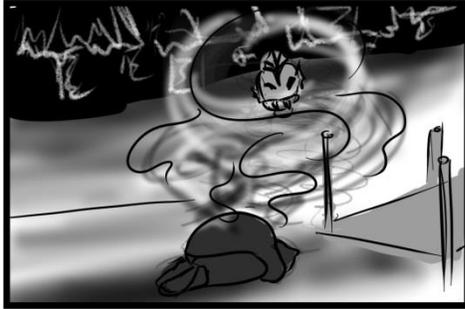
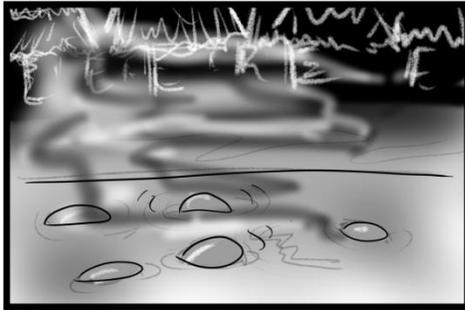


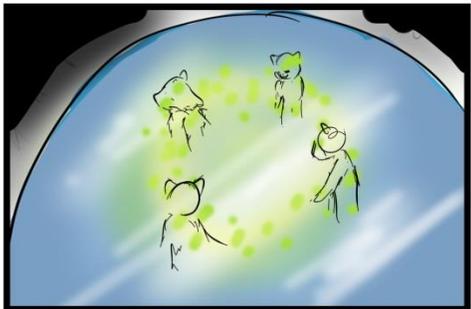
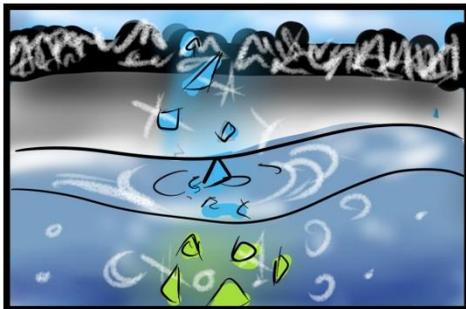


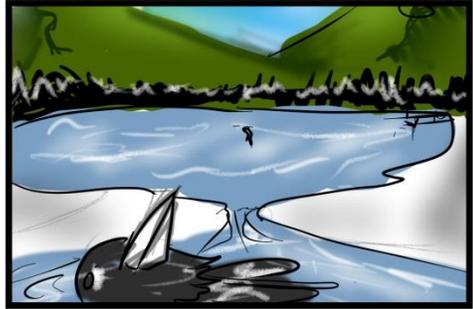












## V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Escribir no es para nada una labor práctica ni tampoco demasiado intuitiva. Como todo arte, requiere de una suerte de obsesión que bloquee toda posibilidad de desistimiento. Es una necesidad que proviene del hontanar del individuo y responde al apetito irascible. Por lo mismo, el fin último deviene en una búsqueda interna y persistente.

Así, pues, se tomó la oportunidad que la ocasión académica amerita para crear una historia original, genuinamente trabajada, con el fin de obtener una humilde aproximación a la fase inicial del oficio fílmico.

La convicción para realizar este Proyecto Final de Carrera (PFC) estuvo naturalmente implícita en un deseo íntimo. Fue un producto de la más pura vocación al cine y de la necesidad de expresión; del ejercicio creativo y de libertad de pensamiento proveniente de una fidelidad personal que se mantuvo siempre y consiguió materializarse durante un lapso aproximado de siete meses.

El proceso significó, en primera instancia, un ejercicio de apertura y de catarsis en cuanto a la invención narrativa. Derivó de ello, sin embargo, la adquisición de nuevos conocimientos y recursos avanzados a lo largo de la etapa previa de investigación de la técnica sobre la cual se quiso trabajar.

Se logró alcanzar un entendimiento profundo sobre la esencia teórica y la simplificación máxima del lenguaje del guion, lo cual también trajo como consecuencia el recurrir a los principios básicos del dibujo de manera autodidáctica para familiarizarse aún más con la animación y sus vertientes, con el objeto de conceptualizar el diseño de personajes dotados de eficiencia y simplicidad.

El hecho de que se haya podido trabajar en conjunto y en tiempo real con una ilustradora profesional, permitió adquirir una experiencia valiosa y una breve perspectiva práctica de

la vida diaria laboral. Se trata de entender (y valorar) que, en la industria cinematográfica, solo la voluntad insaciable y la profesionalidad de un grupo talentoso de personas pueden hacer realidad una película.

A manera de recomendaciones, merece la pena atender al contexto actual sobre el que se inscriben cada año trabajos de esta naturaleza en nuestra casa de estudios. El estudiante común, en términos generales, presenta su propuesta en materia cinematográfica al final de la carrera sin haber tenido un profundo contacto con el cine desde el primer año, más allá de un par de encuentros con lo audiovisual.

Dentro del plan de estudios, la presencia de materias relacionadas directamente al cine — tanto prácticas como de teoría fílmica y/o audiovisual— son muy pocas comparadas con otras áreas afines de la comunicación, las cuales ya parecen haberse apoderado de casi todos los espacios, véanse: el *marketing*, la publicidad, los medios tradicionales y digitales.

Se sugiere entonces evaluar la posibilidad de robustecer al pensum a lo largo de los cinco años, ya sea con materias obligatorias o cursos electivos que permitan profundizar en los contenidos impartidos en las materias ya estipuladas como *Introducción a la Imagen*, *Teoría y Práctica del Cine* o *Cine de animación*. Por ejemplo: taller del guion cinematográfico; de fotografía y artes audiovisuales; de dirección cinematográfica; de musicalización para cine; de técnicas de animación en 2-D, 3-D y *stop-motion*; de dibujo, diseño y artes plásticas; de poesía y cuento.

De igual forma, incentivar la vida cultural dentro de los espacios universitarios con actividades relacionadas al cine, más allá de solo contar con un cineclub, el cual también debería poderse institucionalizar de manera más formal y no ser manejado únicamente por un grupo de estudiantes; por el contrario, estar abierto al público en general que

pueda ingresar al espacio concedido para este y organizar por su propia cuenta proyecciones y tertulias.

Valdría mucho la pena aprovechar los recursos, como el estudio de televisión, para promover la práctica del cine en los estudiantes con vocación artística.

La sociedad venezolana necesitará de una reconstrucción cultural importante, por ende las universidades y demás instituciones sociales que promuevan la libertad de pensamiento y la universalidad de las artes, deberán incorporar (y privilegiar) dentro de programas de estudio obligatorio a actividades como el cine, que cultivan la vida intelectual de las personas y permiten alcanzar la autorrealización, en parte porque satisfacen una necesidad humana, que es el ejercicio de la libertad de expresión.

Por último, huelga decir que este trabajo no pretende otra cosa más que sumarse como aporte al abogar por la prevalencia (y enaltecimiento) del cine como parte indispensable de la identidad unaísta en nuestra Facultad de Ciencias de la Comunicación e Información (FCCI), y al contribuir a que futuros estudiantes encuentren en todos los aspectos de la realización cinematográfica un sentido comunicacional profundo; a que se atrevan a crear sin ningún tipo de límites historias que aún no han sido contadas.

Es esa la ventaja que nos otorga el arte de narrar, aprovecharla será entonces un verdadero privilegio.

## VI. REFERENCIAS

- Brodskaïa, N. (2007). *El Simbolismo*. España: Titivillus.
- Cineclub, M. (2009). *Séptimo Arte: Una Introducción al cine*. Caracas: Universidad Monteávila.
- Kozlov, S. (Escritor), & Norstein, Y. (Dirección). (1975). *Yozhik v tumane* [Película]. Rusia.
- Miyazaki, H. (Dirección). (1999). *Mononoke Hime* [Película]. Japón.
- Montero, L., & Pérez-Guerrero, A. (2015). Sincronías y sinergias animadas: La visión de la industria de la animación de Pixar y Ghibli.
- Neupert, R. (2011). *French Animation History*. United Kingdom: John Wiley & Sons Ltd.
- Pamuk, O. (2011). *El novelista ingenuo y el sentimental*. Barcelona: Random House Mondadori, S.A.
- Paz, M., & Sardi, M. (2018). *Guion Original de Animación "Tazama: La Historia de Akinlana"*. Caracas: Universidad Monteávila.
- Ramos, J., & Marimón, J. (2002). *Diccionario Incompleto del Guion Audiovisual: Estudio, Análisis y Métodos para conocer el Audiovisual en Profundidad*. España: Océano Ámbar.
- Sontag, S. (2008). *Contra la interpretación*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana S.A, Debolsillo.
- Tarkovski, A. (2002). *Esculpir en el tiempo*. Madrid: Ediciones Rialp, S.A.

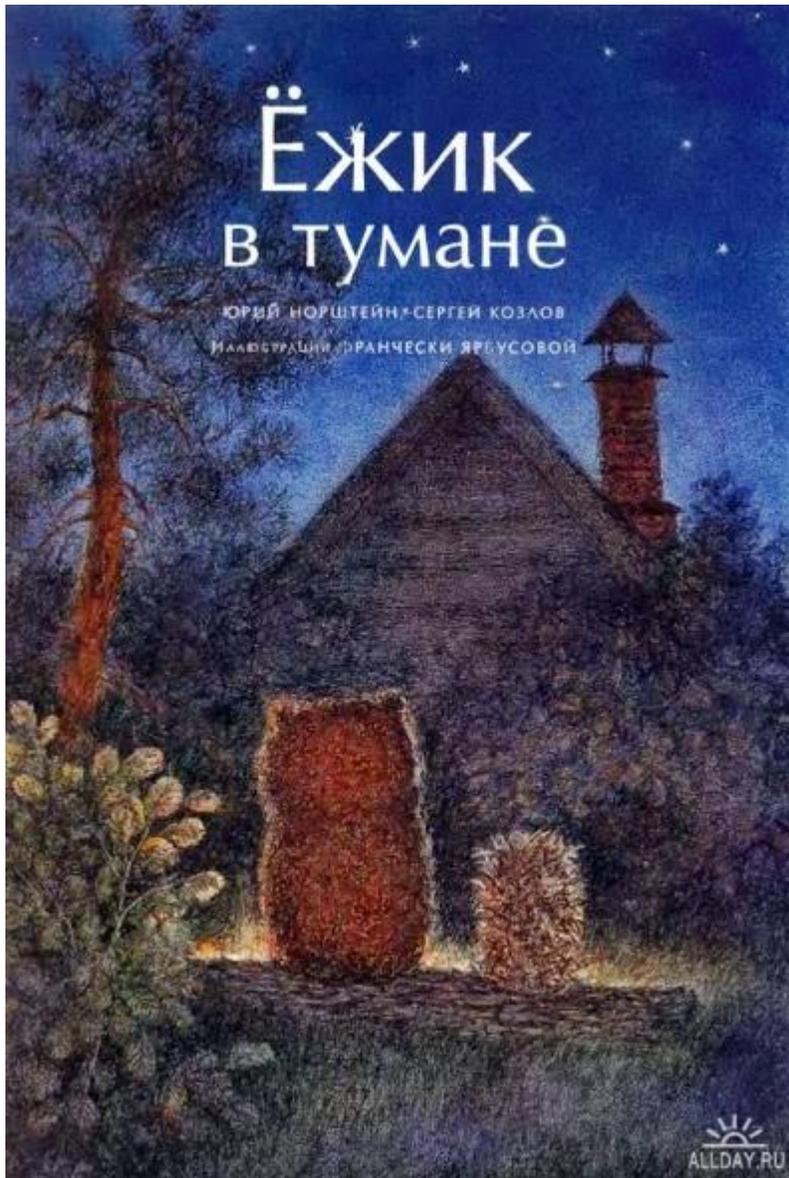
Tineo, M. (2019). *Guion Original de Western Revisionista: Sangre Negra*. Caracas:  
Universidad Monteávila.

Yorke, J. (2014). *Into the Woods: A Five-Act Journey into Story*. London: Penguin Books.

Ziolkowski, F. (Escritor), & Moore, T. (Dirección). (2009). *The Secret of Kells* [Película].  
Irlanda.

VII. ANEXOS

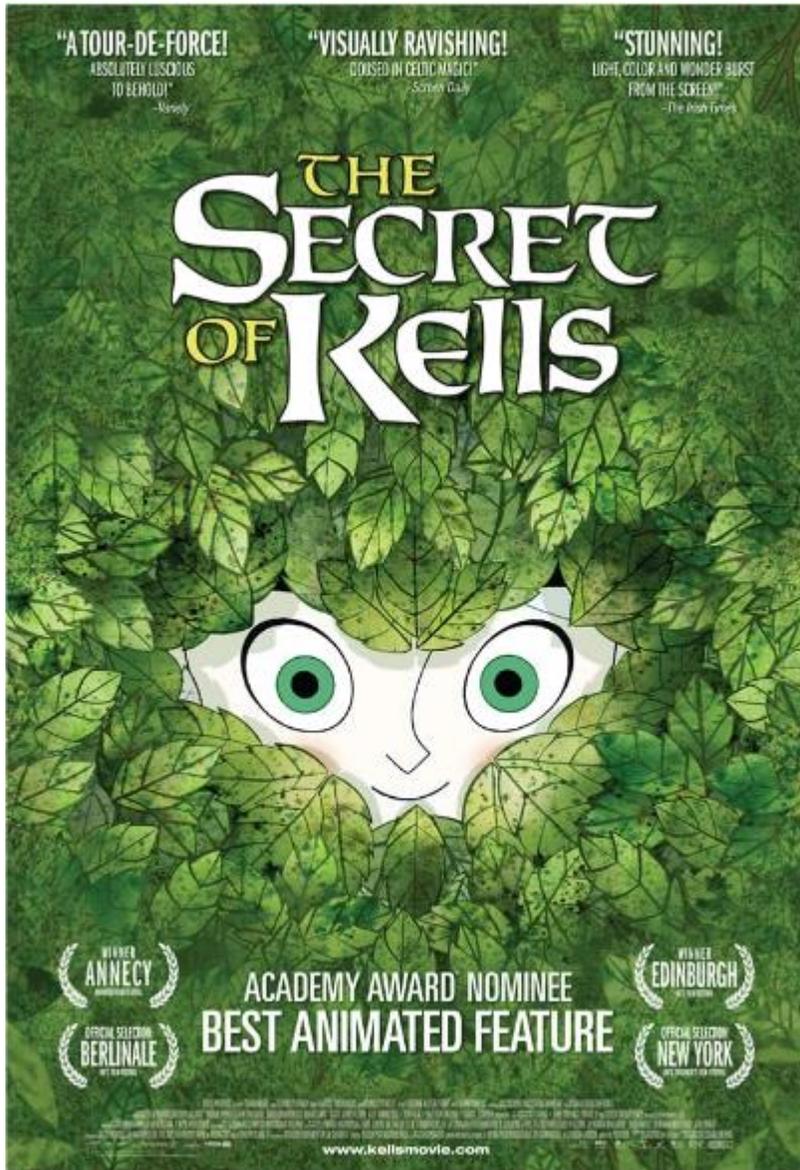
*Póster de Yozhik v тумане (1975)*



Póster de Mononoke Hime (1997)



**Póster de *The Secret of Kells* (2009)**



*Moodboard para el diseño de Gulián*



*Moodboard para el diseño de Alejo*





*Moodboard para el diseño de Oba*



