



**UNIVERSIDAD DE CHILE
INSTITUTO DE LA COMUNICACIÓN E IMAGEN
CARRERA DE CINE Y TELEVISIÓN**

**OBRA DE TÍTULO “NO HAY NADA AFUERA”
Informe de producción del cortometraje**

Memoria de título para optar al grado de Realizador en Cine y Televisión

PROFESOR GUÍA:

Nicolás Acuña

INTEGRANTES:

**Miranda Aljaro García
Antonia Briceño Arrué
Diego Ovalle Andrade
Josefina Menjíbar Sepúlveda
Pedro García Pérez
Catalina Gómez Flores**

**Santiago de Chile
Año 2019**

Índice

Storyline.....	3
Equipo técnico.....	4
Ficha técnica.....	5
Argumento.....	6
Propuesta de dirección.....	8
Motivación de la directora.....	11
Propuesta de guion.....	14
Modelo de producción.....	17
Plan de financiamiento y costes.....	20
Desafíos de producción.....	21
Locaciones.....	23
Casting.....	26
Propuestas de fotografía.....	29
Propuesta de arte.....	33
Propuesta de sonido.....	36
Propuesta de montaje.....	41
Anexos.....	44

1. Storyline

Martin (12) un niño introvertido, viaja de vacaciones con su padre, su medio hermano y su madrastra a una vieja casa en medio de las montañas. En el camino, tienen un accidente donde parecen atropellar algo. El miedo y la curiosidad se apoderan de la mente de Martín luego de encontrar en el bosque lo que parece ser la víctima de aquel accidente.

2. Equipo Técnico

Dirección: Miranda Aljaro García

Guion: Antonia Briceño Arrué

Producción: Diego Ovalle Andrade

Dirección de Fotografía: Pedro García Pérez

Sonido: Catalina Gómez Flores

Montaje: Josefina Menjibar Sepúlveda

3. Ficha Técnica

Título original: No Hay Nada Afuera

Año: 2019

País: Chile

Idioma: español

Duración: 00:15:56

Formato de registro video: 4K

Relación de aspecto: 2,21:1

Formato de sonido: Estéreo (2.0)

Formato de exhibición: DCP

Color: Sí

4. Argumento

Un auto sube por un camino de noche por una montaña, Martín (12), un niño retraído y callado, se va con su familia a unas breves vacaciones a la montaña. Subiendo de noche en el auto familiar atropellan algo y Martín queda incómodo con la situación y lo conversa con su hermano Nicolás en la cama esa noche.

Junto a su hermano menor Nicolás (8), un niño activo y expresivo, Martín lleva un día a día entre juegos y tardes explorando las montañas y la naturaleza, pero permanentemente inquieto, ya que la experiencia anterior lo hace mirar con más atención el entorno que lo rodea.

En una de estas salidas Martín se encuentra con un monstruo moribundo, que desde algún lugar lo llama y que se mueve con dificultad. Martín logra sentir como el animal no solo está muriendo, sino que se conecta con él desde un lugar que aún logra entender hasta que Nicolás interrumpe el momento. Esa noche toma un baño. Se observa a sí mismo y se sumerge en el agua. Varios ojos emergen en la oscuridad y desaparece en la misma.

Al volver a la casa Martín comienza a darse cuenta de que en su entorno existen detalles o sucesos que evocan a la muerte o lo acercan a la idea de que esta está presente en nuestro cotidiano. En la televisión, en la naturaleza y en acciones que a veces nosotros mismos podemos controlar y voluntariamente interceder para que la muerte tome lugar.

Martín vuelve a salir para encontrarse con el monstruo y se adentra decidido en la montaña, esta vez se da cuenta de que el monstruo está herido y su necesidad de acercarse es aún más intensa e intenta tocarlo. Gritos a lo lejos lo vuelven a sacar de su lugar y se va del lugar corriendo.

Martín se encuentra con que su padre lo reta e intenta ponerle límites, diciéndole que no puede salir tan lejos solo. Martín se siente ofuscado en su deseo por ver al monstruo y se da cuenta de que fue su hermano quien lo acusó con su familia.

Nicolás llega al borde de la piscina donde Martín para jugar con él, pero este, visiblemente molesto por la traición de Nicolás, lo rechaza. Ambos se pelean violentamente y Martín termina en el suelo. Nicolás lo trata de estúpido y Martín en un arranque de ira empuja a su hermano al agua. Impávido, Martín observa la escena. Un monstruo emerge de la oscuridad de lo profundo del agua y engulle al niño. Mientras Victoria seca a Nicolás en la tina y lo baña con agua caliente para protegerlo del frío, Felipe reta violentamente a Martín que observa la escena con arrepentimiento, dándose cuenta de lo que había hecho.

La familia se va de pesca, dejando a Martín castigado quien los mira irse por la ventana de la casa, pero Martín una vez que ve que se van, sale una vez más en búsqueda del monstruo, esta vez más decidido que nunca y se encuentra con lo que parece ser una bestia, colgada de sus patas traseras, desollada, decapitada y goteando sangre en un tarro metálico. Su piel arrancada está dispuesta sobre una mesa a un costado. Martín se acerca de a poco. Observa y toca el cuerpo de la bestia muerta, mirando su sangre gotear. Se acerca al pelaje y lo toca. Decide tomar una tijera que cuelga de una pared y corta el pelaje. Sus manos abren la herida. Dentro late una figura humana roja, como de un niño, que crece hasta pintar todo de rojo y desangrarse.

5. Propuesta de Dirección

Entender el momento en el que nos damos cuenta de que la muerte es un fenómeno que coexiste con nosotros y que está en todos los procesos que nos rodean es algo que nos llega a una edad temprana y que, por lo tanto, da pie a comenzar a ver nuestra construcción de la realidad de una manera más perecible y frágil. El punto de vista de un niño respecto a este tema me parece interesante de abordar, ya que, por lo general, está libre de conductas aprendidas que permean el cómo nos enfrentamos a este fenómeno.

La historia está centrada en Martín, un niño que comienza a preguntarse por el fenómeno de la muerte y busca entender cómo el proceso de los cuerpos en constante transformación son parte del cotidiano. Lo central del relato es acompañar a Martín desde su búsqueda por encontrarle una justificación a la muerte hasta su aceptación de algo que está mucho más allá de él mismo; la ausencia como un hecho natural, inevitable y constante.

El trabajo con los actores, sobre todo con Martín, debió ser detallado y minucioso, ya que al ser un niño se le debió dirigir a partir de dinámicas que le sean familiares, entregando mayor contención al momento de estar en escena. Así, la relación de Martín con su entorno, en medio de la naturaleza y con el resto de los personajes (otro niño y su familia) debió sostenerse de forma orgánica con sucesos y situaciones que reflejan lo cotidiano de la infancia y del juego de niños. Presentar elementos como juegos en el exterior entrega a Martín un medio para poder relacionarse con el fenómeno de la muerte en la naturaleza y ver de cerca estos procesos desde el punto de vista de un niño jugando desde su curiosidad. Un ejemplo es cuando están en la montaña jugando a las escondidas y de eso Martín pasa a su primer encuentro con el monstruo.

El trabajo con Nicolás, el hermano menor, se sostuvo desde un lugar más bien lúdico y fue cambiando a medida en que lo requería el protagonista, ya que al ser

de una edad menor los conceptos como la muerte no son entendidos ni asimilados aún de la misma forma y se le fueron introduciendo en un contexto de juego o disfrazados de algo más.

El uso del stop motion resultó transversal a todas las formas de lenguaje cinematográfico, proponiendo además un formato audiovisual que parece ser inocente o infantil pero que busca mostrar la forma de razonar de Martín en medio de un mundo que se muestra distante ante él. Además, busca entregarle importancia y humanidad a los objetos que sirven a Martín como medios para llegar a una respuesta a su búsqueda, dejando entre ver que lo que está vivo Martín tiende a mirarlo en stop motion, pero cuando estos mueren se convierten en seres reales. El ejemplo de la araña muerta es el introductor del dispositivo, mostrando que el detalle de la mirada de Martín a este ser que está muerto será algo que se repetirá con el monstruo, ya que este también está muriendo.

También existen elementos en animación, que dan cuenta del mundo y proceso interno de Martín entorno a sus encuentros con el monstruo y como ambos se van entrelazando y vinculando hasta convertirse en el mismo ser, ayudando a sostener la atmósfera del cortometraje ya que muestra parte del mundo íntimo del protagonista y da una idea de que es lo que está pasándole internamente.

Martín busca ser una representación de una generación que creció acompañada de la televisión, de los juegos análogos y de las situaciones al aire libre, antes de la irrupción del mundo digital, pero además a través de él se busca retratar un momento de la infancia antes de que la sociedad irrumpa deshaciendo la curiosidad infantil con las estructuras propias del mundo adulto en sociedad.

El cortometraje busca en definitiva ser el retrato de un momento, cuando se es niño pero se empieza a entender que la muerte es un fenómeno transversal en nuestro entorno y que por lo mismo explicarlo y entenderlo depende desde qué momento de nuestra vida lo experimentamos y cuando nos damos cuenta de que la muerte

está presente en nuestra existencia de esa forma buscamos formas de internalizar para poder continuar con existiendo con ella.

6. Motivación de la Directora

El concepto de la muerte es un fenómeno transversal en todos los seres vivos, muchas veces es presentado ante nosotros o en nosotros como el final de una existencia. Desde muy temprana edad me nació la necesidad de acercarme este fenómeno, buscarlo en lo cotidiano y entender que quizás no es el final, sino que parte de un ciclo involuntario de todo ser vivo.

Así, cuando fuimos creciendo, junto a mis hermanos tuvimos incontables animales, hámsteres, conejos, tortugas, aves y perros. No fue hasta que un día mi hermano menor aplastó a un ratón con una vela que me di cuenta de que la muerte o el proceso de dejar un cuerpo estaba mucho más cerca de lo que yo pensaba. Ver al animal agonizante y luego muerto, me dejó una sensación de inquietud que me llevó a preguntar qué ocurría cuando alguien moría o qué se debía hacer con el cuerpo. Le pregunté a mis padres, pero ninguno supo qué responderme, más que un “nos vamos al cielo” o “nos hacen un funeral y nos guardan en la tierra”, pero mis inquietudes iban mucho más allá.

La muerte es un momento que me interesa mucho retratar, más allá de cuestionarme qué ocurre cuando uno ya está muerto, es lo que sucede después de este proceso.

El punto de vista de un niño como Martín, puede ser el la forma más cruda y transparente de ver un proceso como este, ya que la visión infantil no está permeada por la racionalidad o las emociones de alguien ya adulto, un niño no trata de justificar el proceso a partir de su emocionalidad ni se cuestiona el porqué, solo presencia el hecho y se le encuentra un lugar en el contexto en el que ocurre.

Crecer junto con mis hermanos llevó a hacerme entender pronto que la intimidad que albergan las conversaciones de los niños cuando nadie más los está escuchando no solo son las más entretenidas, sino que también las más honestas. Los niños permanentemente reconocen su entorno desde la inocencia y la crudeza

del acto, en ese sentido, la muerte se presenta con naturalidad, pero en la medida en la que vamos creciendo se nos enseña a temerle, ya que parece el final de la existencia como la reconocemos.

Martín, es un niño introvertido y callado, se relaciona con su contexto desde la observación y su corporalidad habla más de lo que sus palabras dicen. Es el protagonista del cortometraje y está en una edad en donde comienza justamente el cuestionamiento de los fenómenos que lo rodean, siendo la muerte el más importante.

Lo acompaña Nicolás, su medio hermano menor, quien es extrovertido e inquisitivo, le gusta preguntar y debido a su edad vive aún en la literalidad de las cosas que lo rodean, necesita preguntar para entender qué es lo que está pasando y no quiere despegarse de Martín. Ambos personajes funcionan como contraste del otro, mientras que Nicolás nos entrega un punto de vista externo de la historia y habla desde la inocencia, Martín internaliza al espectador en el viaje de entender la muerte bajo una noción transitoria hacia la adultez, desde el desconocimiento y desde el miedo, aunque sobre todo desde la curiosidad.

En conceptos materiales, el cortometraje se divide en tres momentos y tres dispositivos, en live action donde Martín y Nicolás se relacionan con su entorno (naturaleza) y sus padres, los stop motion donde vemos como la muerte es mostrada desde lo literal en los seres que estaban vivos y ahora mueren. En animaciones, donde vemos el mundo interno de Martín, quien comienza a reconocer en sí mismo una transformación que lo acerca cada vez más al monstruo que visita en la realidad.

De la misma forma, el sonido acompaña cada momento en los que vemos a Martín acercarse y observar de cerca insectos o aspectos más bien literales en la naturaleza.

También entregarle vida y emociones al monstruo a través de los sonidos que emite, acompañando su corporalidad en las secuencias de stop motion y lo mismo ocurre

con las animaciones, pero esta vez desde un lugar aún más onírico y claramente construido a partir de la imaginación de Martín.

El cortometraje busca acercar la idea de la muerte al espectador desde la necesidad particular de Martín por entender qué es lo que le está pasando al monstruo con el que se encuentra en el bosque y cómo este tiene relación con su propia transformación interna, donde cada uno alguna vez se preguntó qué pasa cuando algo muere y cuando nos damos cuenta de que tal vez la muerte nos encuentra y se hace presente al igual que la naturaleza, nunca equivocada pero muchas veces sorpresiva.

7. Propuesta de Guion

La historia de No hay nada afuera nace originalmente de la motivación de la directora por retratar la muerte desde el punto de vista de un niño. A partir de esto comenzamos como equipo a compartir anécdotas sobre nuestros primeros acercamientos a la muerte; nos preguntamos cuál había sido nuestra primera experiencia, dónde, a qué edad, cómo lo habíamos vivido, qué habíamos visto y cómo lo recordábamos y llegamos rápidamente a la conclusión de que había sido una experiencia multisensorial, atmosférica, llena de pequeños detalles que no recordábamos con exactitud porque nuestra imaginación de niños los había modificado de alguna forma.

Bajo esta lógica nos posicionamos desde la narración de un recuerdo lejano y comenzamos a escribir esta historia teniendo siempre en cuenta el miedo, la inquietud, curiosidad y el juego como conceptos principales. A partir de esto y de la búsqueda de la directora por explorar el mundo del stop motion fue que desde un primer momento decidimos ocupar este recurso para representar cómo se procesan las sensaciones en un imaginario infantil y así contrastarlo con la visión más naturalista que teníamos de esta experiencia.

Siempre estuvo claro el personaje protagónico, un niño tranquilo, tímido e introspectivo, que fuese nuestro guía en este viaje a partir de las preguntas que él mismo se iría planteando. Así, Martín nace de la experiencia común ante la muerte, representando lo que cada uno de nosotros sintió cuando vivimos dicho momento: incertidumbre, susto, curiosidad.

En nuestras conversaciones se repetía el hecho de que este primer acercamiento siempre estaba de la mano de un viaje o vacaciones, con un animal o insecto de por medio, alrededor de los 8-10 años, edad cercana a la preadolescencia en la que comenzamos a cuestionarnos el mundo que nos rodea, por lo mismo Martín fue dotado de todas estas particularidades. De su mano propusimos un hermano mayor,

dueño de una tortuga, quienes iban a ser el guía de nuestro protagonista y el objeto de conflicto (dado que era la mascota quien moría en el cortometraje) pero rápidamente les desechamos para adentrarnos en la exploración personal y reemplazamos la tortuga por un “monstruo”, reflejo de lo desconocido y de la imaginación magnificente de los niños. Así mismo nace Nicolás, hermano polo opuesto de Martín, que llega a adornar la soledad del protagonista desde la simpleza e inocencia de la infancia; por lo mismo es Nicolás quién no se cuestiona atravesar el tebo con el anzuelo, mas no así Martín, quién se niega rotundamente. La relación entre ambos personajes creció rápidamente, enriqueciéndose mucho tras escribir los diálogos de sus conversaciones. La hermandad entre los dos fue un punto central al construir la historia ya que hacía aún más completo el retrato de la infancia, además de que nos permitió retratar mediante el juego que Martín seguía siendo un niño, con un hermano cómplice a quién le hace todas las preguntas que no le puede hacer a nadie más.

El arco dramático también estuvo claro desde un principio: un equilibrio inicial con una familia aparentemente convencional, un hecho que sembrara en Martín la idea de la muerte y un final que lo hiciera enfrentarse directamente con ella. Para esto se decidió entrar “fiesta arriba” (de lleno en la historia con el choque automovilístico) e irnos antes en un final abierto, tanto para ahorrar minutos de cortometraje como para hacerlo más anecdótico.

De esta manera la progresión dramática se fue construyendo en pos de que el conflicto interno de Martín fuera creciendo, se le presentan imágenes, obstáculos y elementos desconocidos que le llevan incluso a empujar a su hermano a la piscina dada la incomprensión del mundo que le rodea.

Finalmente añadimos el backstory de la muerte de la madre del protagonista, hecho que estuvo presente desde las primeras conversaciones, y éste tomó forma en los personajes adultos y la creación de la casa. Para esto fue sumamente importante la utilización del subtexto y su implementación en gran parte de las escenas, ya sea a

través de los diálogos o mediante la descripción de los ambientes. Al crear al Padre y madrastra de Martín, supimos que ésta no podía ser una relación cliché en la que ella fuese la antagonista, por lo que se tomó la decisión de que ambos fueran igual de distantes, inmersos en sus discusiones que daban cabida a la subtrama de la muerte de la madre, además de permitirle a los niños mayor libertad en sus aventuras. De esta manera Martín, al no tener un vínculo en exceso afectivo/conflictiva con su padre y madrastra, se relaciona de manera distante no solo dichas figuras, sino con la adultez.

8. Modelo de Producción

En un comienzo, la producción estuvo fuertemente guiada por elementos que se consideraron como cruciales desde la dirección y el guion para el rodaje del cortometraje. Por una parte, desde un comienzo se consideró que grabar en invierno era imperativo por el protagonismo que tenía la naturaleza y el clima dentro de la construcción de atmósfera del cortometraje. Este elemento en cierta manera siempre se mantuvo, pese a que, en la medida en que el proyecto entró en fases posteriores al rodaje, otros dispositivos orientados a la construcción de atmósfera fueron tomando más protagonismo. De esta manera, fijamos como primera necesidad que todos los esfuerzos de producción y rodaje se orientarían a poder entrar a rodaje idealmente entre agosto y septiembre de 2018. Finalmente, por la demora en los procesos de casting sobre todo del protagonista, sumado a otra serie de complejidades vinculadas a la creación de “props” para animaciones, se dio inicio a rodaje a finales de Septiembre de 2018. Afortunadamente, el clima nos acompañó y nos permitió trabajar en días nublados, que no eran comunes en la fecha.

Otro elemento crucial fue la elección de la locación. En una primera instancia, barajamos la posibilidad de llevar el rodaje a alguna localidad del sur de Chile, dado el clima y la predominancia de paisajes coherentes con la paleta de colores proyectada para el cortometraje, sin embargo, posteriormente desechamos la idea dados los costes de trasladar al equipo al sur por una semana, que era lo que se contemplaba en jornadas de rodaje. Finalmente se optó por hacer scouting en zonas precordilleranas de la Región Metropolitana, que pudiesen aproximarse a paisajes como los buscados. La búsqueda nos llevó a visitar una serie de locaciones aledañas sobre todo al sector de San José De Maipo, donde después de alrededor de tres semanas de scouting, dimos con una reserva privada llamada Río Colorado, propiedad de un instituto del mismo nombre. La reserva como tal existía hace bastante y contaba con alrededor de 44 hectáreas de paisaje cordillerano en la ladera de una montaña que daba al río que nombraba al lugar. Al interior, se encontraban 3 propiedades de las cuales la casa central, funcionaba como un centro

de eventos a medio abandonar, con una construcción de estilo moderno que databa de los años 70 u 80. El equipo decidió que prácticamente la totalidad del proyecto podía rodarse en el lugar por lo cual iniciamos una gestión de aproximadamente mes y medio para poder finalmente conseguir la locación, la cual se nos facilitó, después de arduas negociaciones, por alrededor de trescientos mil pesos por una semana. Una locación visitada anteriormente en el sector de El Manzano, a 20 minutos de viaje de la locación central, funcionó para llevar a cabo lo sets de piezas y baño, además de servir como base central de operaciones, donde se llevaron a cabo las comidas y durmió uno de los actores (Lautaro) con sus padres, dado lo lejano e imposible de poder trasladarlos diariamente a sus casas, además de nuestro primer asistente de producción, Alejandro Donoso, encargado de esa base. Una tercera locación también visitada anteriormente en el sector del Ingenio, alrededor de 35 minutos mas arriba de la base central, funcionó como segunda base y dormitorio para el equipo, ante la imposibilidad de hacer caber a todo el equipo en la base central.

En virtud de lo anterior, el rodaje se orientó junto a la 1ra AD para poder considerar tiempos de traslados y adecuarnos a las horas de trabajo de los niños, sin sobre exigirles. La Jefa de Producción, Laura Skewes, organizó los traslados del equipo desde Santiago y las vueltas a sus hogares. Un cocinero particular organizó las comidas previamente y subió todos los días a locación para poder alimentar al equipo y elenco en la base central. La mantención fue coordinada por producción.

En set regularmente estaba presente todo el equipo de producción. Cuando se rodó en locaciones al interior de la reserva que estaban lejanas a la base principal en Río Colorado, que era la casa donde se rodó la fotografía principal de la película, el equipo se desplegaba con el Jefe de Producción y/o el Productor en set, con el Asistente de Producción como encargado de base en comunicación con el resto del equipo de producción y la 1ra AD, dado que en la base principal de Río Colorado se configuró además el departamento de arte y vestuario.

El rodaje se ejecutó muy apegado al plan de rodaje, con ligeros cambios de momento, sin embargo, llegado el penúltimo día de rodaje, problemas respecto a la preparación de un “prop”, ligado a la última escena, que no podría estar a tiempo para rodaje, sumado a una lluvia torrencial que comenzó la noche del penúltimo día, obligaron a suspender la jornada final, que contemplaba escenas únicamente de exterior.

La última jornada se aplazó a noviembre por problemas relacionados a los tiempos de los actores y disponibilidad de la locación principal en Río Colorado. Posteriormente se procedió a generar una versión cero de montaje, apegada al guion, para poder estructurar de manera visual de qué manera era necesario abordar el trabajo de stopmotions a realizarse en set. Estos últimos fueron realizados en exteriores reales de la Comunidad Ecológica de Peñalolén, con equipo reducido. Se solicitó a un artista teatral la construcción del “prop” de la bestia, operable manualmente. Así mismo, se contactó a un coleccionista de insectos que nos facilitó una tarántula en taxidermia para hacer la animación de la araña.

Una vez integrados en el montaje y debido a los cambios estructurales que se implementaron respecto al tono de la película, decidimos integrar un nuevo tipo de animación, esta vez basado en pintura al óleo, cuyo movimiento se generó sobre un lienzo negro, borrando y sobre pintando en el mismo. Para esto contactamos a la artista visual Susana Henríquez que nos colaboró con la creación de estas pinturas, que eran animadas en vivo junto al fotógrafo Pedro García y la directora.

Este último proceso sucedió a la par del trabajo de postproducción de imagen y diseño sonoro, que fueron supervisados de cerca por la producción en una dinámica bastante colectiva entre la producción, la dirección y los respectivos editores. Así mismo, desde que el corto comenzó a tomar una forma más terminada, se comenzó el proceso de postulación a algunos festivales, proceso que se mantiene hasta el día de hoy.

9. Plan de Financiamiento y Costes

El cortometraje comprendió un gasto de \$2.705.715 cuyo financiamiento de los cuales solo \$200.000 pesos fueron aporte de la universidad, siendo los \$2.505.715 restantes aportes privados de la producción. Para rodaje, la producción logró levantar un préstamo de \$2.000.000 que posteriormente se financió con trabajos externos del equipo, organizados por el mismo equipo de producción. Gastos adicionales posteriores al rodaje, dieron un excedente de \$505.715 que fueron cubiertos por la misma forma de financiamiento. El total es un gasto tácito y no considera aportes valorados ni valores reales de arriendos de locaciones y equipos que fueron negociados por la producción, por otra parte, tampoco se consideraron valores de equipamiento facilitado por la universidad. El total tampoco considera gastos realizados en la etapa de distribución que actualmente se llevan a cabo.

10. Desafíos de Producción

10.1 Tiempos de preproducción

El primer problema que enfrentó la producción estuvo estrechamente ligada a los tiempos de preproducción. La dinámica de la obra de título involucró que el proceso de desarrollo y el proceso de preproducción se realizarán simultáneamente, siendo que en una producción regular, ambos procesos se realizan uno después del otro dado que la preproducción inicia una vez que existe un guion definitivo o que requiere de pocos cambios. En nuestro caso, el guion mutó de manera estructural por lo menos tres veces, lo que obligó a rediseñar elementos fundamentales de la producción varias veces y tener poco tiempo efectivo de preproducción con un guion final, desde el cual trabajar desgloses y planes acotados a lo que efectivamente se iba a realizar en rodaje.

10.2 Elección de las locaciones

Se tuvo particular dedicación a encontrar locaciones que funcionasen a la perfección respecto al guion. Hubo por lo bajo dos meses de scouting de locaciones hasta dar con Río Colorado, que funcionaba para casi la totalidad de la historia. Sin embargo, la mala gestión de Río Colorado complicó poder acceder a ellos de manera eficiente. La gestión involucró por lo menos hablar con tres directivos de la junta de la institución y dos reuniones, hasta finalmente lograr cerrar la locación. Este problema se volvió a suscitar cuando se intentó grabar la jornada pendiente en noviembre, obligándonos a renegociar la locación.

10.3 Problemas del departamento de arte

Aproximadamente una semana y media antes de entrar a rodaje, se suscitó la salida repentina de la directora de arte a cargo, que había generado las propuestas que guiaban el departamento. Esta salida obligó a la producción a reconfigurar el

departamento ante la sorpresa de que la propuesta no estaba en ejecución. Se tomó la decisión de que la asistente de arte, Antonia Briceño, asumiera el cargo en ejecución en rodaje, colaborando todo el equipo en la ejecución del departamento. Colateralmente, el contacto de una artista colaboradora que haría el “prop” presente en la escena final, que había hecho la saliente directora de arte, optó por desconocer en un primer momento el trato con la producción por su colaboración y posteriormente aceptó trabajar por el doble de lo acordado, lo que complicó presupuestariamente a la producción, sin embargo, se supo sortear el percance.

10.4 Configuración de traslados y bases en rodaje

Si bien la locación y las bases fueron un beneficio en el sentido en que se logró que la locación central fuese poco costosa y las locaciones bases fuesen gratuitas, las distancias entre estas (55 min entre la locación central y la base secundaria que sirvió de dormitorio para el equipo) obligó a configurar planes de rodaje complejos que sumados a los tiempos de trabajo con niños, horas de luz y otros pormenores, representaron un problema que dejó poco margen para el error en términos de tiempos de cada jornada. Ciertamente, esto registró un problema la jornada donde se rodó la escena de la piscina, que originalmente iba a ser grabada en Río Colorado en una piscina del lugar que cumplía con las características requeridas pero que los cuidadores del lugar vaciaron la noche anterior, lo que obligó a trasladar toda la producción a la base secundaria que contaba con una piscina para poder grabar la escena, y, por ende, un retraso de por lo menos dos horas en el plan de rodaje.

10.5 Inclusión de animaciones

Las animaciones fueron un dispositivo creado a posteriori, cuando el corto estaba en montaje. Si bien estas fueron de mutuo acuerdo principalmente entre la producción y dirección, si configuraron jornadas de animación que no estaban contempladas originalmente, con traslados y compra de materiales adicionales para la ejecución de la animación.

11. Locaciones

11.1 Instituto Río Colorado

El instituto Río Colorado es una reserva ubicada en una salida que bordea el río del mismo nombre, algunos kilómetros antes de la entrada de San José de Maipo. La reserva cuenta con tres propiedades al interior, dos de ellas desocupadas y la tercera ocupada por los cuidadores. Contempla alrededor de 44 hectáreas en la ladera de un cerro junto al río. La producción ocupó como locación principal la casa mayor del lugar, una casa de 4 habitaciones, con un vestíbulo central, un cuarto de estar y comedor, un baño y una cocina. La casa tiene un estilo de construcción moderna y se encontraba bastante deteriorada y abandonada. Dado el tamaño de la casa, se pudo utilizar como base y set.



Una segunda casa del lugar, más al interior del cerro aproximadamente a 10 minutos a pie, sirvió de set para la escena final. La cabaña estaba abandonada y la acondicionamos para ser el lugar donde la bestia era desollada.



Varios lugares de la extensa reserva se utilizaron como exteriores: la ladera de los cerros, los caminos de tierra y los páramos de nogales.



11.2 El Manzano

La casa de El Manzano, aproximadamente a 25 minutos de la locación principal, se utilizó como base de operaciones, bodega, alojamiento y además de set para las piezas y baño. Los interiores de estos lugares cumplían bien para lograr unidad estética con la locación central.



11.3 El Ingenio

La casa de El Ingenio, aproximadamente a 55 minutos de la locación principal, se utilizó como base secundaria, alojamiento del equipo y además de set para la escena de la piscina relativo a una eventualidad surgida en la locación principal, sin

embargo, también cumplía con unidad estética respecto a la locación central, por lo que logró cumplir su función.



12. Casting

El casting del cortometraje No Hay Nada Afuera tuvo un principal desafío al momento de buscar a los personajes principales, ambos eran niños, uno de 12 años y otro de 8 años.

Así las estrategias para encontrar las características que se buscaban en el protagonista y en su hermano menor fueron conversar con los niños de manera individual mientras se les pedía que construyeran un monstruo del material que desearan. Mientras eso ocurría se les iba haciendo diferentes preguntas que apuntaban a conocerlos mejor pero también a reconocer si sabían o entendían conceptos como la muerte, la descomposición y el miedo, pero sin hacerlo evidente.

12.1 Perfil Personajes

Martín (12): Es un niño de estatura mediana, pelo negro desordenado, tez morena, delgado, ojos café oscuro. Camina calmado.

Es un niño introvertido, curioso, callado. Tiende a hacerle caso a los adultos y se cuestiona las cosas de forma reflexiva y personal. Si bien es retraído, también es un niño y por lo tanto tiende a caer en un primer momento en comportamientos infantiles y egocéntricos. Tiene una estrecha relación con Nicolás (6), su hermano menor, contrastando en sus personalidades y sus formas de relacionarse con el resto. Es muy imaginativo y sensitivo.

Martín es obediente, correcto, racional y sensible. Se toma las cosas que le pasan a él y a sus cercanos de forma personal y cercana, es capaz de ponerse en los zapatos del otro, pero aún no tiene las herramientas suficientes como para entender lo que le pasa desde un nivel sensorial cognitivo.

La muerte se le presenta como la gran interrogante en el cortometraje, siendo este un retrato de su experiencia sensorial con la muerte, entendiendo que toda causa tiene un efecto en lo que lo rodea y que, por lo tanto, todo de alguna forma muere y uno tiene que comenzar a aceptarlo y normalizar. Martín se muestra un tanto confundido y reacio a entenderlo, ya que, si bien este proceso es un momento porque el que todo ser autoconsciente debe enfrentar, es también contrario a las formas de auto conservación que se nos enseñan como humanos.



Nicolás (8): Es un niño de estatura mediana, cabello castaño claro ondulado, tez morena, ojos verdes, contextura delgada. Es muy hábil para su edad y sumamente enérgico. Se mueve con rapidez, pero sin mucha destreza aún, debido a que no es tan cauto al momento de exponerse al mundo exterior.

Nicolás es expresivo, extrovertido, decidido. No piensa las cosas con detención antes de decir las o hacerlas. Es muy imaginativo y aún está en una edad cognitiva que no le permite cuestionarse a él ni a su entorno de manera racional o práctica, por lo tanto, constantemente se expone a situaciones de riesgo.

Es cercano a Martín y a Victoria, constantemente acude a ellos por resguardo, pero instintivamente es independiente, no necesita de otros para entretenerse. Es poco respectivo con las órdenes y las obligaciones, ya que no tiene un núcleo familiar que esté presente en su formación cognitiva. (Padres más bien ausentes en lo cotidiano).



13. Propuestas de Fotografía

13.1 Estética general

No Hay Nada Afuera busca retratar un ambiente frío, con texturas orgánicas como la madera, tierra, barro, agua y piel por donde transita nuestro personaje principal, Martín. Un lugar un tanto triste pero lleno de vida en potencia. Un caldo de cultivo ideal para acompañar a nuestro protagonista en su búsqueda entre la muerte, la descomposición y la vida.

Con esta intención la fotografía se configura con un contraste alto, de luces principales dominantes y mayoritariamente frías, con tendencia a los laterales y de calidad semidifusa para lograr resaltar las texturas y contornear los cuerpos. Un uso de espacios negativos bordeando los negros profundos para resaltar el rostro y cuerpo de Martín entre la penumbra.

Al mismo tiempo los encuadres tienen un comportamiento ágil pero tranquilo. Una cámara en mano que constantemente reencuadra buscando estar cerca de Martín. Un movimiento orgánico que acompaña las acciones de nuestro protagonista de manera activa pero silenciosa. Predominan primeros planos capturados desde cerca de los personajes para generar intimidad y empatía; y amplios planos generales que presentan a la naturaleza como otro personaje, uno sobrecogedor e indómito.

13.2 Técnica

Desde el punto de vista técnico la iluminación para el cortometraje adoptó dos grandes estrategias. Una realizada completamente con luz natural en los exteriores y otra apoyado de principalmente una sola fuente artificial para los interiores.

Para lograr los exteriores invernales, nublados, fríos y contrastados fue imprescindible una búsqueda de locación con características específicas. Desde un principio se presupuestó grabar en la precordillera de la zona central de Santiago en el mes de septiembre, y dado que no contábamos con grandes tamizadores ni tiempo para su uso, buscamos un lugar que naturalmente nos brindara una extensión amplia y sin luz directa durante gran parte del día para no tener que acomodarse al clima. Fue bajo este parámetro que encontramos una ladera sur que naturalmente se ocultaba del sol toda la tarde, dándonos una luz difusa y fría, además de tener una vegetación bastante más frondosa que la de la zona en general. Con esto solucionado solo fue necesario usar rellenos positivos o negativos según fuera necesario para aumentar el contraste sobre los personajes.



Por su parte los interiores fueron un poco más complejos en rodaje. Con frecuencia usamos solamente una fuente principal de iluminación proveniente desde afuera de la casa para lograr un efecto contrastado y natural. Nos apoyamos principalmente con un farol LED de 300 watts que nos brindaba una luz día bastante potente por un bajo consumo (necesario a la hora de grabar en una locación antigua y media abandonada). Normalmente fue tamizada con un octabox de 120cm para proporcionar una luz suave pero direccional. Además, solíamos oscurecer el resto de las entradas de luz de la casa para aumentar el contraste y enterrar las zonas oscuras. Finalmente añadimos rellenos de ser necesarios. En los interiores noche que tuvieran luz artificial, y no solamente fueran penumbra como en las escenas de la habitación, se utilizó el mismo farol LED balanceado a 3.200K con gelatinas; el poder controlar la intensidad hizo interesante la posibilidad de acercarse mucho a la fuente y así lograr una caída rápida del contraste.



Existieron un par de situaciones especiales como el auto en movimiento. Para esta escena se usó una mayor cantidad de fuentes de luz, todas en movimiento para lograr el efecto cinético. Sin embargo, la estrategia siempre fue la misma, una fuente principal y control del relleno para lograr negros profundos.

En cuanto a los encuadres y movimiento de cámara se optó por aprovechar al máximo la simplicidad de los equipos que teníamos ya que encajaba muy bien con la propuesta inicial. Grabamos con una Sony Fs7 que está diseñada para ser usada como una cámara Super 16: pequeña, liviana y con gripería para usarla en mano incorporada. Casi todo el cortometraje fue grabado con la cámara en la mano, a excepción de los desplazamientos de personaje que se hicieron sobre un pequeño steadycam para mantener la fluidez que se quería lograr, no queríamos hacer presente el cuerpo del operador, pero sí evidenciar una orgánica humana y cercana. Utilizamos por sobretodo lentes angulares (entre 16mm y 35mm en sensor Super 35mm) para que los primeros planos, primerísimos primeros planos y detalles se capturaran a corta distancia y así lograr mayor intimidad con los personajes. También se aprovechó esta selección óptica para dar mayor amplitud en los planos generales, situando a nuestros personajes como individuos pequeños dentro de esta gran extensión de naturaleza.



13.3 Post producción

Dado que en el cortometraje predominan las zonas oscuras y prácticamente carece de zona de luces altas, casi todo fue registrado dos puntos por arriba del gris medio, con el debido cuidado de no quemar ninguna zona del cuadro, para aprovechar el rango dinámico del sensor y así tener mayor textura e información en general en las zonas oscuras. En rodaje se utilizó un LUT en cámara diseñado para contrarrestar la sobreexposición y así poder brindarle una referencia parecida a la final a todo el equipo.

Al momento de la corrección de color se optó por mantener el contraste alto y enterrar los negros hasta el límite para mantener una estética sombría y misteriosa. Se mantuvo la temperatura de color fría que se capturó en rodaje y se le añadió un pequeño tinte verde para acompañar al paisaje y dar una atmósfera más intrigante. Todo esto sin descuidar los tonos de piel para que se mantuviera una estética natural. Los colores se mantuvieron saturados, pero no vibrantes, con una curva que se desvanece hacia las zonas oscuras para mantenerlos más grises y sólidos. Finalmente, se le añadió un pequeño toque de detalle a la imagen en general para aumentar las texturas y hacerlo ver más crudo y orgánico.

14. Propuesta de Arte

No Hay Nada Afuera es una historia ambientada en un invierno de los 2000 en una zona precordillerana. La estética está marcada por el frío y la oscuridad del invierno que acompañan la reflexión de Martín como el fenómeno de la muerte está en todos los aspectos que nos rodean, encontrando así a un monstruo que será la representación física de el proceso que comenzará a vivir el protagonista.

En primera instancia vemos a una familia que viene en auto desde la ciudad, vestidos con ropas que siguen las tendencias de los años 2000. Al llegar a su destino se encuentran con el frío y la oscuridad de una casa deteriorada que lleva años en la ausencia de vida humana, un interior lleno de polvo, paredes corroídas por la humedad, ventanas sucias y recuerdos que quedaron guardados en cajas pero que a nadie le interesó llevarse. Predominan adornos de naturaleza muerta, como flores y hojas secas y floreros de vidrio.

También hay una televisión antigua y juguetes de los años 2000, un cassette de VHS y varios cassettes que dan a entender que la televisión funciona con estos mismos.

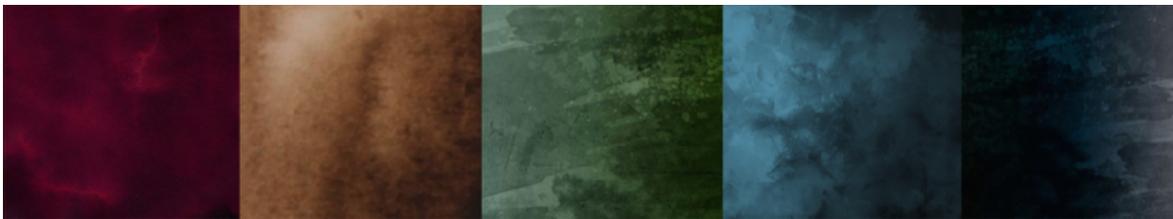
Un patio en que la maleza creció, diferentes ser vivos como insectos y plantas se apoderaron de los espacios y ahora la naturaleza es protagonista en el color y en las imágenes de exterior. El frío permanente hace que los personajes siempre se mantengan abrigados, con telas gruesas y lanas apelmazadas, sin importan si están dentro o fuera de la casa.

La paleta de colores se compone por tonalidades oscuras y siempre tirando hacia el frío, consiste en el verde de las plantas, el musgo y el agua de la piscina. El azul oscuro del cielo de la noche y el celeste de día nublado. Los colores cálidos sólo son el café oscuro que tiene un subtono frío y se representa a través de la madera húmeda y el barro. El burdeo es un rojo profundo denso como la sangre del monstruo. Tonos grises en las piedras y en el suelo frío. Negros enterrados en la

oscuridad de la naturaleza, con tintes verdes propios del lugar.

Los vidrios empañados y las manchas de humedad que crecen en las paredes acompañan a Martín al interior de una casa que está semi abandonada, llena de recuerdos a medio guardar al interior de cajas y ocultos debajo de sábanas. Los muebles de madera oscura absorben la poca luz que entra por las ventanas empolvadas, las luces se encuentran llenas de polvo.

La carretera y la quebrada en la que Martín y Nicolás encuentran al monstruo está llena de árboles con muchas ramas, algunos están sin hojas. El suelo tiene un color café oscuro y lleno de piedras grises desgastadas, debido al tránsito de autos y vehículos.



14.1 El monstruo

Este monstruo corpóreamente es un bóvido de dieta herbívora de gran tamaño con cuernos huecos en su cabeza. Sus ojos son de color amarillo con pupilas rasgadas de mirada penetrante. Su pelaje es negro y se encuentra sucio y apelotonado. Por consecuencia del atropello el animal tiene una herida en su costado que deja ver un poco de sus costillas y está manchado en sangre rojo oscuro.

Este monstruo será creado simulando el aspecto de un animal taxidermizado, a partir de materiales como papel maché, gasa, tela, relleno sintético y pintura. Además, el monstruo al ser objeto central de los stop motion será capaz de mover partes de la cara, por medio de mecanismos de marioneta y máscaras.

Al final del cortometraje Martín ya no encuentra a su monstruo; el animal se encuentra muerto y con su cuerpo completamente degollado y colgado. Su cuerpo degollado será una escultura creada por la artista nacional Francisca Benavides hecha a partir de materiales sintéticos.



14.2 Animaciones

Las animaciones son otro de los dispositivos que acompañan el live action del cortometraje, en el vemos una pintura de blanco sobre negro que van tomando movimiento a través de fotografías consecutivas. Estas fueron creadas por la artista Susana Henríquez. Estas hablan del mundo interno del personaje principal y de cómo va sopesando su proceso al encontrarse con el monstruo dentro de la historia. Estas están en una paleta de color oscura, con matices grises y que finalmente también agregan un color rojo cuando se termina el cortometraje, haciendo alusión a la sangre del animal cuando es carneado.



15. Propuesta de Sonido

Nuestro cortometraje nace desde la búsqueda de representar en esta historia nuestras propias experiencias al momento de enfrentarnos con la muerte por primera vez cuando éramos niños. Esto nos llevó a concebir el sonido desde un principio desde la perspectiva del protagonista, ya que, como en nuestros propios recuerdos, entendimos el aspecto sonoro como una forma de representar lo que pasa dentro de la cabeza de Martín.

Citando nuestra primera propuesta sonora:

“... a lo largo del cortometraje percibimos el sonido desde la perspectiva de Martín, un niño de 12 años cuyo interés por los sonidos desconocidos lo llevan a explorar. Su atención va a detalles ambientales que resaltan en la inmensidad del paisaje, como el sonido de sus pisadas en el pasto mojado, pájaros y otros animales que rodean la casa, etc. Incluso, en momentos, sentiremos el sonido como si viniera de la cabeza del niño, apelando a su imaginación y la resignificación que éste haga de ellos.”

A lo largo del proceso de realización del corto tomamos conciencia que nuestro acercamiento naturalista en el guión no hacía justicia al mundo que buscábamos representar y esto nos llevó a replantearnos la idea y concebirla desde una nueva perspectiva, acercándonos al género del terror. Tras este cambio, el sonido se volvió aún más introspectivo, ya que se agregaron nuevos formatos, los cuales me permitieron entrar de lleno al mundo fantástico de este pequeño cuento oscuro e “infantil”.

El primer atisbo de este sonido subjetivo parte junto con el cortometraje; lo primero que escuchamos es una conversación confusa que el niño no escucha con atención, luego los personajes chocan con algo desconocido y Martín lleva su atención hacia el ambiente, el cual toma un volumen poco realista que busca dejar en claro que todo lo que escucharemos de aquí en adelante vendrá desde la atención del niño.

A partir de esta misma idea se decidió poner especial atención a ciertos sonidos que se podían relacionar directamente con la muerte, como el sonido de hormigas comiéndose una araña, los tebos siendo ensartados como carnada e incluso lo que escuchaban en los videos de la televisión. Estos sonidos fueron un apoyo a este mundo nuevo con el que se enfrenta el protagonista y al mismo tiempo funcionan como un antecedente al personaje más importante dentro del mundo sonoro que presentamos, el monstruo.

Desde los inicios de la historia, Martín se encontraba frente a frente con un animal desconocido y agonizante, el cual, al no poder racionalizarlo, lo transforma en un monstruo al que finalmente decide cuidar, tras esta decisión lo encuentra carneado frente a una pequeña cabaña de caza en el bosque. Esto fue lo que me hizo entrar al proyecto en primer lugar, ya que tenía la oportunidad de crear un monstruo desde cero e integrarlo a una ambientación en la que ambos debían nutrirse entre ellos.

Para la creación del monstruo experimentamos con los rugidos de varios tipos de animales, más muchas capas de otros sonidos que poco a poco fueron tomando forma y creando este ser ronco, lento y agonizante que acecha constantemente los pensamientos de Martín y que se hace presente dentro de su imaginación, a través de distintas animaciones que requirieron de un trabajo sonoro exhaustivo, en el que cada elemento debía tener su propio sonido y mezclarse con la presencia constante de este ser monstruoso. Un ejemplo de esto es la escena del baño, en la que vemos a Martín solo en la tina, jugando con el agua y hundiéndose en ella, la primera vez que lo hace el sonido comienza a entrar en su cabeza y el niño sale, vuelve a entrar bajo el agua y aquí vemos una animación en la que desde el bosque se abren muchos ojos que lo observan y que luego desaparecen en la oscuridad, en esta escena, cada par de ojos que se abre y se cierra tienen un sonido de burbujas de aire rompiéndose en la superficie del agua, cada par con un tono distinto, además de tener también un tono muy agudo que acompaña cada pestañeo de ese momento en la trama. Esto me llevó a reconocer que podía tomar los sonidos de las situaciones comunes que viven los personajes, modificarlos y “oscurecerlos”.

La manera de enfrentarme a las animaciones se basó en mirarlas en el corto e identificar las cosas que por su importancia narrativa “pedían” ser sonorizadas, como el ejemplo anterior, o en la animación en que Martín se tropieza y se convierte en monstruo, en la que vi necesario agregar un grito ahogado que densifica la escena, o cuando Lautaro es empujado a la piscina por el protagonista y el monstruo aparece desde la oscuridad del agua y se lo traga. Todos estos ejemplos apuntan a un paso del monstruo de la mente de Martín a su realidad; por esta razón cuando su padre lo reta por empujar a su hermano, la respiración agitada del niño se transforma poco a poco a en la respiración del monstruo. La animación final, es el momento culmine en el que Martín se termina de transformar en este “monstruo” capaz de dañarse y hacer daño, y es por esto que uno de los sonidos que predomina en un principio son los latidos del corazón y poco a poco se van agregando capas que hablan de distintas partes de la historia, incluyendo incluso el sonido de los videos de la televisión, gritos de ambos padres, de Martín, tebos, etc.

Tras lograr definir cada sonido que componía este mundo imaginario y terrorífico en el que deambula la mente de Martín, fue necesario completar las escenas de interacción entre los personajes en la que no había una mención directa al mundo imaginario del protagonista. Esto se logró a través de una ambientación de tormenta constante; el viento está siempre presente, junto a perros lejanos que nos indican un lugar aislado y llenos de seres vivos escondidos en la oscuridad, el juego con los bichos, pájaros y otros animales que se hacen presente de forma sutil buscan resaltar la soledad e inmensidad en la que los personajes se encuentran. Además, como una necesidad personal, reconocí la falta de algún sonido característico cuya presencia fuera casi imperceptible y que se transformara en un pequeño “leitmotiv” adelantándonos el final. Para esto, se me ocurrió tomar el sonido de la cuerda que sujeta al animal carneado en la cabaña en la última escena del corto y ponerlo en casi todas las escenas del cortometraje, en momentos particulares y específicos en los que no resaltará.

Todos estos elementos en conjunto fueron dando forma a esta historia cuya base sonora subjetiva me dio la oportunidad de explorar los distintos potenciales de cada sonido que se decidió ocupar. Éste trabajo se fue dando en conjunto con el montaje, ya que aprovechamos de con cada corte ir probando distintas propuestas de ambientes, monstruos, etc., hasta que llegamos a lo que queríamos. Muchos de los sonidos fueron grabados y algunos otros sacados de bibliotecas; en el rodaje aprovechamos la locación para grabar varios de los ambientes y luego mezclarlos con vientos más prominentes y todas las capas de bichos, perros, pájaros, etc.

El registro de los diálogos se hizo de la mejor forma posible, teniendo incluso, en la escena del auto (primera escena), 6 micrófonos escondidos por todos lados, lo que permitió un registro limpio que más adelante facilitó el doblaje del protagonista, el cual fue necesario por temas de dicción.

Personalmente me siento conforme con el resultado sonoro del cortometraje, reconociendo también que la atmósfera es fundamental para el desarrollo del universo de la película. La idea de ir relacionando al monstruo con Martín se fue dando de buena forma gracias al juego con las animaciones presentes en el relato, esto fue una buena escalera para llegar al final de la historia, con Martín perdiéndose en su cabeza y el bosque normalizando su presencia hasta desaparecerlo. Creo que en ese sentido el sonido avanza de un A a un B sin mayores problemas y con una buena continuidad entre las escenas.

15.1 Aspectos técnicos

Para la realización de este cortometraje utilizamos:

- 2 Micrófonos condensadores
- 2-3 Micrófonos Lavalier
- Grabadora con Mixer
- 2 Cañas
- 2 Zepelines
- 2 Pedestales
- 2 Audífonos
- 4 cables xlr largos
- 4 cables xlr cortos
- Cargador inalámbrico de celular
- 16 pilas recargables

15.2 Referentes

“Oasis” (Director Lee Chang-dong): Referente del cual rescatamos la manera de retratar el mundo sonoro del personaje femenino (Gong-ju), quien debido a sus problemas físicos y mentales desarrolla la mayor parte de su personalidad y pensamientos en su imaginación.

“Jiao you” (Director Tsai Ming-liang): Referente en la forma de tratar el ambiente de la naturaleza, el cual nos puede servir para el final del cortometraje.

“Vuelven” (Directora Issa López): Referente en el cual destacamos la manera de retratar el mundo fantástico al que se enfrenta la protagonista dentro de una crudeza que contrasta la fantasía con lo real.

“Goodnight Mommy” (Directora Veronika Franz y Severin Fiala): Referente en el cual destacamos los detalles sonoros en los que los niños toman atención y que protagonizan algunas escenas.

16. Propuesta de Montaje

“No Hay Nada Afuera” explora los primeros acercamientos de un niño con la muerte. Esto se ve representado en Martín (12), el protagonista, y su encuentro con un monstruo moribundo en el bosque.

En una primera instancia nos propusimos como equipo contar esta historia desde el punto de vista de Martín y abordarlo a partir de una perspectiva naturalista tanto desde lo narrativo como desde lo audiovisual, sin embargo, en la etapa de montaje decidimos que la forma más acertada para contar esta historia era aproximarnos a los códigos del género.

Originalmente el montaje estaba pensado para mostrar fuertemente a Martín dentro de su entorno familiar y construir personajes a través de escenas con mucho diálogo en instancias familiares como lo son las cenas. En el montaje se optó por darle protagonismo a la interioridad del personaje principal, cortando escenas en donde se exponía un retrato más familiar colectivo que particular, y limpiando diálogo para poner énfasis en la expresión facial y física de Martín, todo esto a través de un montaje cronológico y, por lo tanto, lineal.

Para acercarnos a los códigos propios del género de suspenso o terror que sirvieron de referencia para el montaje, se trabajó con un ritmo dinámico y cortes abruptos, a diferencia de un primer momento en donde se utilizaría un montaje invisible. Esto se complementa con el diseño sonoro del cortometraje, que acompaña y apoya los cortes abruptos entre escenas para generar una sensación de inquietud en el espectador.

Dentro del cortometraje conviven tres formatos diferentes: el live action, stop motion y animaciones 2D realizadas con pintura blanca, negra y roja. Todas estas técnicas están a disposición de crear una atmósfera propia del género y representar la emocionalidad y el viaje interior del protagonista, quien, al descubrir a este

monstruo, se cuestiona sobre la muerte y sobre las diferentes sensaciones que esto le provoca, como el miedo, la atracción y curiosidad.

La función principal del montaje en este cortometraje es justamente presentar un retrato íntimo de un niño y su interioridad al aproximarse a la idea de la muerte. Para causar una sensación de intimidad en el espectador se optó por privilegiar planos cerrados enfocándonos en la expresión del protagonista y tomando su punto de vista, es decir, el espectador puede ver lo que le llama la atención a Martín dentro de su mundo (televisión, insectos, detalles del monstruo, etc), como también puede ver cómo reacciona Martín a estos estímulos. En este sentido, uno de los desafíos más grandes que se enfrentaron en el proceso de montaje fue construir la relación que tiene Martín con el monstruo y poder mostrar el miedo y la atracción que siente el protagonista en estas instancias. La utilización de primeros planos de Martín yuxtapuestos con planos detalles del monstruo, acompañados por un ambiente sonoro inquietante que mezclaba la respiración del niño con la del animal, lograron retratar esta relación sin la necesidad de mostrarlos juntos dentro del cuadro. Para acentuar esta relación y la sensación de Martín, se utilizaron las animaciones 2D que grafican el temor y la curiosidad del protagonista, que a medida en que avanza la historia, se introduce en todos los ámbitos de su vida y sus relaciones, es así como vemos estas animaciones tanto luego de encontrarse con el monstruo, como cuando empuja a su hermano a la piscina.

Pensamos el cortometraje como un “cuento” o la narración de un recuerdo sobre la muerte. Así, la naturaleza juega un papel sumamente relevante dentro de la estructuración del cortometraje debido a que el bosque se presenta como un espacio “peligroso” en donde habita este monstruo. Con el objetivo de darle protagonismo a la naturaleza se utilizaron dos estrategias, la primera fue mostrar a los personajes en planos generales inmersos dentro de una naturaleza que parece gigante y oscura en relación con los personajes o los interiores. En una segunda instancia, a lo largo del cortometraje se insertan planos detalles de insectos que

fascinan a Martín. Estos planos son la representación del bosque dentro de la cotidianidad del personaje.

A pesar de que en la etapa de montaje reducimos considerablemente el número de escenas, de diálogos y limitamos a su mínima expresión la participación de los padres dentro del cortometraje, además de incluir las animaciones 2D para poder reforzar ideas que no se lograron concretar a cabalidad en el material registrado, creo que logramos acercarnos a transmitir el viaje interior de nuestro protagonista y construir tanto las sensaciones como la atmósfera deseada.

17. Anexos

- Guion
- Desglose
- Plan de rodaje
- Informes de profesores
- Autorizaciones

Caldo de Invierno

By

Antonia Del Almendro

v.7.3

Oímos desde el interior de un auto en movimiento la autopista lejana y con poco tráfico. Uno que otro auto pasa por el lado mientras suenan y se apagan las luces intermitentes.

Sentado en el asiento trasero MARTÍN (10) -moreno, de lacio pelo negro y pestañas largas- dibuja con el dedo en un pequeño sector de la ventana empañada. Lánguido sobre el asiento, su actitud es somnolienta y desganada. A través de la ventana las diferentes luces de la carretera pasan rápidamente generando reflejos en su rostro. El auto va cargado con muchos bolsos y bultos, entre ellos una cañas de pescar y un cooler. En el poco espacio que lo rodea Martín tiene dispuestos varios cómics mientras sigue concentrado en su dibujo.

VICTORIA

¿Pero por qué no la vendes así no más?...

Un vehículo pasa por el costado del auto mientras Martín dibuja los últimos detalles de su creación: es un gran perro de aspecto feroz.

VICTORIA (cont'd)

Deja que los nuevos dueños se hagan cargo y la vendes más barata, si tampoco es mucho más lo que le vas a sacar...

A un lado de Martín, sentado en una silla para niños, NICOLÁS (6) -de cabello claro y fornido para su edad- duerme profundamente apoyado en una robusta almohada. Su ventana también empañada está llena de marcas secas de dibujos anteriores.

VICTORIA (cont'd)

...Te lo digo porque es un lugar de mierda, es demasiado trabajo...o sea, yo no compraría esa casa ni aunque estuviese arreglada.

Martín mira por primera vez hacia adelante lanzándole una mirada de desprecio a VICTORIA (38) -delgada, con rulos y rostro afable- quien en el asiento de copiloto mira aburrida por la ventana con la cabeza apoyada en la mano. Manejando se encuentra FELIPE (45) -parecido a Martín, afeitado al ras y de cabello corto, formal. Viste camisa y sweater, junto con un reloj de pulsera de cuero- que, muy serio, no despega los ojos del camino.

(CONTINUED)

FELIPE
(provocador, irónico)
Nos devolvemos entonces.

VICTORIA
(En voz baja, irónica)
Pfff... estaría bueno...

FELIPE
Es que ya lo conversamos, Victoria,
y esta ha sido tu actitud todo el
rato...

Martín ha dejado de dibujar y observa expectante a los adultos quienes guardan un tenso silencio. Martín mira a ambos y tras esperar unos segundos pregunta:

MARTÍN
(preocupado)
Papá... ¿Nos vamos a devolver en serio?

Felipe, sorprendido, alza la vista observando a su hijo por el retrovisor.

FELIPE
(haciéndose el desentendido)
No. No, hijo. Tranquilo. Es una forma de decir no más, tu sabes que...

De súbito un fuerte choque desestabiliza el auto provocando un frenazo casi inmediato. Martín con los ojos muy abiertos, se sujeta de donde puede mientras Victoria ahoga un grito de sorpresa y el auto intenta volver a su curso. La aguda voz de Nicolás llena el momento.

NICOLÁS
¡MAMÁ!

Rápidamente Martín se quita el cinturón de seguridad y se voltea por completo para mirar hacia atrás mientras el auto se mete a un costado de la carretera, por un camino de tierra, y se detiene.

NICOLÁS (cont'd)
¡Mamá! ¿Qué pasó?

VICTORIA
¿Están bien, niños? Martín siéntate, por favor. ¿Qué pasó, Felipe?

NICOLÁS
(Sin callarse en ningún
momento)
¿Qué pasó, papá?

Martín, mirando hacia atrás, busca en silencio con los ojos muy abiertos.

FELIPE
Tranquilo, hijo ¿Están todos bien?

Martín sigue mirando curioso hacia atrás.

VICTORIA
¿Qué pasó, Felipe?

FELIPE
(a Martín)
Fue... pucha, fue un animalito,
hijo...

Martín mira un momento a su padre con el mismo rostro impasible para luego volver a mirar por la ventana.

FELIPE (cont'd)
...pero está bien ¿ah? yo lo vi
pararse y se fue caminando.
¿Ustedes están bien?

Desconcentrado Martín asiente con la cabeza.

FELIPE (cont'd)
¿Se pegaron?

Martín mira a Felipe y niega con la cabeza. Su rostro ido y constante movimiento denotan que no está prestando mucha atención.

NICOLÁS
Papá ¿lo atropellaste?

FELIPE
No, hijo. No le alcanzamos a pegar,
fue solo el susto. Yo lo vi irse
con su mamá. Está bien ¿ya?

Martín, como por inercia, vuelve a mirar lentamente por su ventana.

VICTORIA
(inquieta)
¿Por qué no te bajas a mirar, mi
amor?

Martín dirige rápidamente la mirada a Felipe observándolo atento.

MARTÍN

¿Puedo ir?

NICOLÁS

(rápidamente)

¿Puedo ir yo también?

FELIPE

(firme)

Estoy diciendo que está bien,
Victoria.

Se produce un silencio entre todos.

FELIPE (cont'd)

(serio, resolutivo)

Ya, fue el susto no más, estamos
todos bien, no pasó nada. Vamos a
ir andando para que lleguemos luego
¿ya?.

VICTORIA

(molesta)

Ándate con cuidado, por favor.

FELIPE

(sin escucharla)

Cinturón de seguridad...

Se enciende el motor del auto y después de dar unos baches retoman la carretera. Martín, sin colocarse el cinturón, hace un último esfuerzo en mirar para atrás. Las luces traseras, teñidas de rojo, logran iluminar tenuemente el camino de la carretera donde una pequeña mancha mojada y oscura va dejando una huella en el piso tras el pasar de cada rueda.

2

INT. ENTRADA / PASILLO - NOCHE.

2

En la oscuridad la dura luz exterior se cuela por las rendijas de una puerta. Oímos cómo intentan abrir la cerradura que, con una maña en la chapa, es difícil lograr que se abra. Afuera, puertas de auto se abren y cierran, y se oye cómo le colocan alarma al vehículo.

NICOLAS (OFF)

(lejano)

Y... y... entonces tu pones el tabo
en el anzuelo, mamá, y lo tiras al
agua y los peces que se lo quieren

(MORE)

(CONTINUED)

NICOLAS (OFF) (cont'd)
 comer entonces lo muerden. ¿Te
 acuerdas, mamá, que las vacaciones
 pasadas yo no sabía pero después
 igual atrapé un pez?...

Desde la completa oscuridad oímos que la puerta se abre dejando entrar escasa luz de un foco exterior que apenas logra iluminar el lugar. Felipe, cargado con varios bultos y parado en la puerta sin entrar, comienza a apretar los interruptores de un costado sin obtener ningún resultado. Martín, silencioso, entra imperturbable detrás de su padre perdiéndose en la oscuridad. El lugar es oscuro, lleno aparatosos muebles tapados en polvo o sábanas y de cosas a medio empacar; del lugar destacan atriles y gran cantidad de cuadros apilados, lienzos y bastidores. Martín, con la mano izquierda sobre la pared camina lento, guiándose con el tacto y la escasa luz que entra de afuera se adentra con dominio en la oscuridad de la casa.

NICOLAS (OFF) (cont'd)
 ... ¿Mamá? ¿Los tabos salen de la
 tierra o del agua?

VICTORIA (OFF)
 (desde afuera)
 Tebos, mi amor. ¡Felipe! ¡¿Yaa?!

Martín camina tanteando la pared hasta que de pronto el foco exterior se apaga dejando todo en la completa oscuridad.

VICTORIA (OFF) (cont'd)
 ¡Felipe!

FELIPE
 ¡Te tienes que mover para que se
 prenda la luz!

VICTORIA (OFF)
 ¡¿QUÉ?!

FELIPE
 ¡QUE TE TIENES QUE MOVER! ¡PARA QUE
 SE PRENDA ESA LUZ! ¡Si no no veo
 nada!

En la completa oscuridad Martín sigue caminando hasta que sus dedos encuentran un interruptor. Parado de puntillas lo enciende y todo el pasillo queda iluminado.

FELIPE (cont'd)
 ¡YA!

(CONTINUED)

Los pasos de Victoria se vuelven cercanos (ha entrado a la casa) y deja a Nicolás el piso.

VICTORIA
Espérenme ahí que hay que hacer la
cama todavía.

Nicolás corre por el pasillo chocando a propósito a Martín.

NICOLAS
¿Ésta era tu pieza, Martín?

Martín asiente mirando hacia adentro.

NICOLÁS
Oye, Martín ¿Los tabos son de
tierra o de agua?

MARTÍN
(entrando a la habitación)
De tierra...

3 INT. HABITACIÓN NIÑOS - NOCHE.

3

En la oscuridad de la habitación Martín y Nicolás están recostados en la misma cama. Ambos inmersos bajo sábanas se miran de frente. La luz de la lámpara de velador los ilumina suavemente.

MARTÍN
(cantando)
Al son del cocodrilo, del
orangután...

NICOLÁS
No.

MARTÍN
(cantando)
Emm... El alacrán, el alacrán.

NICOLÁS
(repitiendo)
¡Esa! El alacrán, el alacrán.

MARTÍN
(cantando)
Como mueve su patita, sí señor.

NICOLÁS
(repitiendo)
Como mueve su patita, sí señor.

(CONTINUED)

MARTÍN

Como mueve su colita, sí señor.

NICOLÁS

Como mueve su colita, sí señor...

Nicolás, mira expectante a su hermano pero Martín guarda silencio y cambia su posición mirando el techo.

NICOLÁS (cont'd)

Se mata así, se mata así, se mata así-así-así-así-así.

Martín se queda mirando hacia arriba sin responder. Nicolás lo ve y se coloca en la misma posición.

NICOLÁS (cont'd)

¿Y si lo que atropellamos fue un alacrán gigante? ¿El único en su especie?

Martín mira a su hermano de frente.

MARTÍN

No existen los alacranes gigantes, Nico.

Nicolás mira pensativo.

NICOLÁS

Acá no, pero pueden existir en otro lado...

Ambos guardan silencio un momento.

MARTÍN

¿Y si fue un perro?

NICOLÁS

Igual el papá dijo que estaba bien.

Se miran en silencio. Martín coloca un escéptica cara de desconfianza.

MARTÍN

¿Qué pasa si se murió?

NICOLÁS

Se murió po.

MARTÍN

No... sí... pero...

A Martín parece costarle formular la pregunta.

(CONTINUED)

MARTÍN (cont'd)
Digo... ¿Qué pasa... si se murió?

Ambos se miran serios durante un momento hasta que Nicolás le ofrece una sonrisa.

NICOLÁS
¿Qué preferís tener un perro, un gato o un alacrán gigante?

MARTÍN
Mmm... un perro.

NICOLÁS
¿Un perro o un lobo?

MARTÍN
Son como lo mismo...

NICOLÁS
(risueño)
Qué preferís caca o pipí...

Ambos contienen una risita.

MARTÍN
Qué preferís, ahogarte o que te atropellen.

NICOLÁS
No me van a pasar esas cosas, Martín.

MARTÍN
Pero qué preferís po.

Guardan silencio un momento. Nicolás coloca un expresivo rostro pensante y mira fijamente a su hermano.

NICOLÁS
Prefiero tu caca.

Ambos niños comienzan a reír agudamente bajo las sábanas hasta que unos pesados pasos se comienzan a acercar. Martín le hace un gesto a Nicolás para que se calle y cierra rápidamente los ojos haciéndose el dormido. Nicolás lo imita a su lado mientras les abren la puerta.

4

INT. LIVING - MADRUGADA.

4

EL lugar está rodeado de atriles polvorientos, cuadros apilados y algunas cajas rotulada como "bodega", "Stgo.", "Paula", etc.

Martín -en pijama y despeinado- juega con personitas de juguete mientras hace sonoros efectos especiales con la boca. La fría luz y el notorio silencio delatan que es muy temprano. El niño tiene un juguete en cada mano y otros dispuestos en una de las repisas de un mueble de la entrada. De pronto uno de ellos le dispara al otro haciendo que este caiga muerto. Martín sacude sonoramente y destapa una caja de un juego de mesa sin prestarle atención a su contenido. Martín registra el interior de una caja de cartón encontrando un juguete de cabeza de ciervo que mueve su cabeza cuando aprieta a un botón; sin prestarle atención la lanza al interior de la caja. Martín golpea una imaginaria pelota de pin pong con una raqueta mientras hace sonidos de golpe con la boca, aburrido lanza su raqueta en el interior de otra caja de cartón abierta y comienza a revisar su contenido: son varios VHS's sin envoltorio que Martín toma en sus brazos dirigiéndose al living.

Frente la televisión Martín rebobina un VHS con el control remoto. Detrás se oye que los adultos se han levantado y se mueven en la cocina. Sentado en medio de la alfombra Martín tiene varias cintas a su lado junto con un bowl de cereal con leche. Con un botón del grueso control remoto detiene la cinta haciendo que ésta comience. Vemos las pixeladas imágenes en la TV: es un antiguo concierto de alguna banda. Martín la detiene.

FELIPE (OFF)
(susurrando)
...qué te metes tú...

El niño saca la cinta y coloca otra, rebobinándola.

FELIPE (OFF) (cont'd)
(susurrando)
...sabías perfectamente a lo que
veníamos...

Martín le coloca play y vemos en pantalla una película noventera. Martín la detiene.

VICTORIA (OFF)
(en voz baja, sobre
explicativa)
...si no las vas a botar y tampoco
las vas a vender, entonces mete
todas sus cosas en una caja y
(MORE)

(CONTINUED)

VICTORIA (OFF) (cont'd)
 guárdalas, pero que no anden
 tiradas por toda la casa po,
 Felipe... ¿no te parece demasiado?

Otra vez Martín quita la cinta y coloca otra en su lugar que comienza inmediatamente.

FELIPE (OFF)
 No me digas lo que tengo que hacer,
 Victoria...

La película comienza y vemos en pantalla imágenes del Tíbet y de gente de la zona.

NARRADOR (OFF)
 ...los muertos, con sus huesos
 rotos, han sido colocados en cajas
 en las puertas del poblado.
 Dispuestos a la intemperie han sido
 convertidos en ofrenda para los
 animales carroñeros.

La ceremonia ha terminado y solo le
 queda a la gente extrañar a sus
 seres queridos que los esperan en
 el más allá.

Martín mira la TV sin pestañear mientras la luz de la televisión se refleja en su rostro.

FELIPE
 (condescendiente)
 Hijo ¿por qué no sales a jugar con
 tu hermano?

Martín hace caso omiso, con la mirada perdida en la TV.

5 EXT. QUEBRADA/BOSQUE - TARDE/NOCHE.

5

Martín y Nicolás corren entre la alta maleza seca y el cielo gris frío. Martín va primero corriendo en ágiles zancadas; tras él, su hermano menor avanza con cuidado y dificultad. Ambos llevan gruesos chalecos de lana y polerones con gorro abajo; llevan las caras rojas y el cabello mojado de sudor.

Nicolás, con el rostro escondido en su brazo, cuenta apoyado en un árbol.

NICOLÁS
 (susurrando)
 ... nueve, diez, once, doce,
 trece...

(CONTINUED)

Martín, agachado entre unos arbustos, espía desde lejos a su hermano. Intentando esconderse se acomoda entre las ramas cuando de pronto mira extrañado hacia sus pies: una araña pollito está siendo comida por varias hormigas en Stop Motion. Martín la mira con detención, y acerca su rostro hacia ella.

NICOLÁS (cont'd)
(rápidamente)

...diecisiete-dieciocho-diecinueve-veinte.
¡SALÍ!

Rápidamente Martín vuelve a observar a Nicolás quien, tras mirar en todas direcciones, se aleja por el bosque. Ante el silencio Martín observa la naturaleza que lo rodea; se oyen los frondosos árboles y el viento pasar por las hojas. El cielo ha oscurecido un poco. Martín mira otra vez hacia el árbol donde contaba su hermano y, al no ver nada, se levanta para salir. De pronto un sonoro y agonizante bufido rompe la tranquilidad generada por el sonido de los árboles. Martín se voltea para observar.

En la imperturbable naturaleza sólo se ven árboles altos y maleza. Martín agudiza la mirada fijándose en un pequeño e imperceptible sector con ramas bajas rotas y el terreno lodoso pisado. El bufido se vuelve a escuchar en esa dirección. Curioso, mira una última vez hacia el árbol donde estaba Nicolás, y camina en dirección contraria, adentrándose en el espeso bosque.

Se oye correr un pequeño hilo de agua y el sol se ha terminado de esconder cuando Martín aparece de entre la maleza en medio de un pequeño claro boscoso. La respiración de un animal se hace cada vez más presente y el niño queda inmóvil mirando su alrededor. El lugar está oscuro y Martín no alcanza a ver nada, solo se oye una fuerte y agonizante respiración vahosa que parece pertenecer a un inmenso animal que respira con dificultad y notorio dolor. Sigiloso Martín recorre el sector con la vista, hasta que, dando un paso atrás, una rama emite un crujido tal que devela dos particulares ojos amarillos en la oscuridad. Martín queda inmóvil, sosteniéndole la mirada atónito.

El taxidérmico animal se ve enorme. Además de sus luminosos ojos amarillos de pupilas rasgadas, dos cachos negros adornan su cabeza mientras su negro y enmarañado pelaje se mueve en Stop Motion al son de su respiración entrecortada.

Fascinado Martín no puede dejar de mirarlo hasta que, instintivamente, intenta acercarse. Rápidamente el animal emite una especie de gruñido de desconfianza provocando que el niño aleje su mano de él.

(CONTINUED)

De pronto unos pasos se acercan corriendo y Martín pestañea por primera vez desviando la mirada en esa dirección.

MARTÍN
¡Nico! Shhh...

Los ojos amarillos desaparecen pero un bufido imponente llena la oscuridad. Nicolás deja escapar un grito mientras se encuentra con Martín. En la oscuridad se reconocen con el tacto dejando escapar grititos de miedo y salen corriendo nerviosos a todo dar.

6 INT. ENTRADA / LIVING - NOCHE.

6

De súbito Nicolás abre la puerta y ambos niños entran estruendosamente a la casa.

NICOLÁS
¡¿QUÉ ERA?! ¡¿QUÉ ERA?!

Martín intenta con todo su cuerpo cerrar la puerta mientras respira agitado. La voz de Nicolás es muy aguda y no deja de gritar muy alto mientras se denota que está hiperventilado, con risita nerviosa. Ambos se alejan lentamente sin darle la espalda a la puerta. Sentada en el comedor está Victoria con una taza de té sobre la mesa. Con la cabeza apoyada en la mano mira abstraída la situación. Nicolás corre hacia ella mientras Martín se queda detenido en la entrada mirando a través del gran ventanal.

NICOLÁS (cont'd)
(hiperventilado)
¡MAMÁAAA!

Victoria recibe a Nicolás desde su asiento acariciándole la cabeza.

VICTORIA
Hasta que se cansaron, hijo ¿dónde fueron?

NICOLÁS
Es que mamá... Estábamos jugando a las escondidas..

Martín mira atentamente el interior de la casa aún agitado. El luminoso lugar está mucho más ordenado: quedan solo un par de cajas rotuladas como "Paula, bodega", los cuadros, atriles y bastidores ya no están. Parado en la entrada vemos a Martín con sus pantalones y zapatos llenos de barro.

(CONTINUED)

NICOLÁS (cont'd)
Y yo estaba contando y...

VICTORIA
¡Pero Nicolás por la cresta!
¡FELIPE!

Justo en ese momento dos disparos se oyen en la lejanía haciendo que Martín dirija su mirada hacia afuera. Anonadado mira por el ventanal donde el fuerte viento hace mover los árboles y el foco exterior encendido ilumina todo con su dura luz. Felipe desentendido aparece por el pasillo cargando una caja de cartón.

FELIPE
¿Qué?

NICOLÁS
Y... y... y yo estaba contando y el Martín se escondió... pero te juro que no nos metimos con querer, fue sin querer... porque estábamos jugando...

VICTORIA
(molesta)
¡Les dije que no se fueran a meter al barro, po! Dile algo.

FELIPE
(severo)
Martín...

Mientras Felipe sale de la casa Martín comienza a mirar su ropa embarrada, pero inmediatamente siente un ruido afuera y dirige su vista hacia el ventanal.

NICOLÁS
Es que, mamá, yo me puse a correr porque me dio miedo porque escuchamos una cosa gigante...

VICTORIA
(sin escuchar a Nicolás)
Vayan a bañarse al tiro.

NICOLÁS
¡El Martín primero!

Martín no responde nada y sigue mirando hacia afuera hasta que la luz del foco se apaga.

VICTORIA
(molesta)
¡Martín, ya pue!

MARTÍN
(mirando a Victoria)
¡Sí voy a ir, Victoria, pero no
ahora! ¿Ya?

Victoria lo mira sorprendida y justo en ese momento entra Felipe.

FELIPE
(retando a Martín)
¡¿A ver?!

Inmediatamente Martín baja la vista arrepentido. Nicolás observa la situación en silencio.

FELIPE (cont'd)
Pídele perdón a Victoria y anda a
bañarte al tiro.

Martín se demora un momento.

MARTÍN
Perdón, Victoria.

Victoria asiente abatida.

FELIPE
Ya, a bañarse.

Martín, aún con la cabeza gacha, mira de reojo el ordenado living y suspirando se retira cabizbajo por el pasillo.

7 INT. BAÑO - NOCHE

7

El sonido de un extractor de aire y agua estancada llena el lugar. Martín está sentado a torso desnudo en el interior de una tina llena de agua. Tiene el pelo estilando, lleno de espuma mal enjuagada.

Con su manos el niño disipa la leve espuma sucia que queda del jabón y champú sobre el agua gris. Lo hace lentamente dejando una estela que se mueve con las olitas, mientras mira sus yemas arrugadas. Tendido boca abajo hace burbujas con la boca para luego tomar agua y lanzar torpemente un chorro que le escurre por el cuello.

Martín mira sus pies en el agua, sus rodillas que sobresalen de ella, y comienza a apretar sus piernas en la zona de los tobillos para luego subir hasta sus muslos que comienza a

(CONTINUED)

apretar con más fuerza dejando sus dedos marcados. Sentado en la tina, se corre un poquito hacia adelante y, respirando hondo, se tapa la nariz y se recuesta. Durante varios segundos vemos que Martín no sale y solo se oye el extractor y el movimiento del agua.

8

INT. HABITACIÓN - NOCHE

8

Recostado boca abajo Martín pinta fuertemente con lápices de cera en una croquera. Iluminado por tenue luz de la lámpara del velador no vemos qué es lo que pinta. Martín está concentrado pintando hasta que guarda sus lápices en su estuche, cierra la croquera y deja ambas cosas en el suelo. Por inercia extiende la mano para apagar la luz pero se detiene bajando el brazo. Duda unos segundos, toma aire, cierra fuertemente los ojos y la apaga. En la oscuridad, con los ojos muy cerrados, se comienza a acomodar para dormir.

NICOLÁS

(susurrando)

Martín...

Martín no le hace caso y sigue acomodándose con los ojos cerrados.

NICOLÁS (cont'd)

(susurrando)

Martín...

Martín frunce el ceño y sin abrir los ojos ni cambiar de posición, responde malhumorado.

MARTÍN

¿Qué?

NICOLÁS

¿Puedes dejar la luz prendida?

MARTÍN

No. Duérmete.

NICOLÁS

¿Puedo dormir contigo entonces?

Martín guarda silencio unos segundos pero luego se hace a un costado dejando un espacio libre. Nicolás lo observa acostado desde su cama. Ambos catres son muy altos, con un oscuro y profundo espacio debajo. Nicolás lo piensa unos segundos, se destapa y rápidamente se baja de su cama para subirse de un impulso a la de su hermano, intentando tocar lo menos posible el suelo sin demorarse mucho. Ambos niños están frente a frente pero Martín continúa con los ojos cerrados a la fuerza.

(CONTINUED)

NICOLÁS (cont'd)
 ¿Por qué no abres los ojos?

Martín extiende su mano colocándola completa sobre el rostro de su hermano, tras palparlo rápidamente abre uno y luego ambos ojos. Ambos guardan silencio.

MARTÍN
 ¿Sabías que, si dices tres veces la palabra "monstruo", la **cosa** que escuchamos en el bosque, aparece en la pieza?

Nicolás frunce el ceño molesto.

NICOLÁS
 No es verdad.

MARTÍN
 (convenciendolo)
 Sí, es verdad, y la única forma de que no pase es que prendas la luz de la pieza.

NICOLÁS
 (apuntando el velador)
 Pero prende esa po.

MARTÍN
 No, tiene que ser la de arriba.

NICOLÁS
 No quiero. ¿Por qué no vas tú?

MARTÍN
 Porque yo no tengo miedo.

NICOLÁS
 Entonces anda tú.

Martín, nervioso, niega rápidamente con la cabeza. Nicolás se tiende sobre la almohada tapando a ambos con las frazadas. Escondidos bajo las tapas los niños mueven los pies inquietos oyéndose el roce de las sábanas.

NICOLÁS (cont'd)
 (mañoso)
 ¡Ya po no me molestís!

Ambos se detienen.

MARTÍN

Ya, mejor durmamos porque así, si el monstruo nos encuentra, va a creer que estás muerto. Y los monstruos no comen cosas muertas.

NICOLÁS

(mañoso)

Yo ya estoy durmiendo ya.

9

INT. COMEDOR - DÍA.

9

La luz entra a caudales al comedor. La televisión encendida se oye a lo lejos mientras las tazas golpean sus platos y el sonido de las cucharas revolviendo se hace presente. Toda la familia está sentada a la mesa. Martín tiene delante un humeante plato hondo con un cremoso caldo que tiene en medio un gran trozo de carne. Desentendido mira por la ventana con la cabeza apoyada en su mano.

NICOLÁS

...¿Y te acuerdas que las vacaciones pasadas atrapamos así un pez con el Martín?

Victoria asiente enérgica.

NICOLÁS (cont'd)

¿Te acordai, Martín?

Martín mira desganado a su hermano y asiente con la cabeza.

NICOLÁS (cont'd)

Ahora vamos a pescar uno mucho más grande ¿cierto? Así de grande...

Martín ve cómo su hermano gestualiza con las manos y asiente.

FELIPE

(infantil)

No, vai a atrapar uno chico.

Martín mira molesto a su padre pero rápidamente repara en una cucaracha que ronda por la mesa y curioseas entre las miguitas.

NICOLÁS

(picado)

No. Con el Martín vamos a pescar el más grande y te vamos a ganar...

(CONTINUED)

FELIPE
(sacapica)
No, uno así de chiquito.

NICOLÁS
¡No!

Victoria y Felipe ríen sutilmente con complicidad.

VICTORIA
Ya, coman luego que nos
tenemos que ir...

La cucaracha comienza a acercarse a Felipe mientras Martín la observa. El insecto está muy cerca del plato de su padre y husmea hasta que de pronto Felipe la aplasta en seco con su mano y la golpea con el índice para alejarla de él. La cucaracha llega a un costado de Martín, es un animalejo pequeño, de aspecto electrónico, que retuerce sus patitas de alambre en Stop Motion. La familia conversa detrás hasta que el insecto se detiene.

NICOLÁS
(entusiasmado)
¿Vamos a ir a pescar?

FELIPE
No hijo, tenemos que ir a comprar
unas cosas para la casa. Quiero que
me ayuden hoy día, además. No
quiero que se sigan yendo tan
lejos.

Martín sigue inmóvil mirando el insecto.

NICOLÁS
Terminé.

VICTORIA
Ya, recoge tu plato y a lavarse los
dientes...

MARTÍN
¿Me puedo quedar?

Felipe deja de comer y lo observa serio. Martín coloca cara de enfermo y se toca la cabeza.

MARTÍN (cont'd)
Es que no me siento bien...

Felipe niega con la cabeza.

FELIPE

Cómete toda la comida. Hoy día vamos a ver lo de las cañas y el que no come no puede participar.

Martín mira a su padre y luego baja la vista a su comida: es un plato humeante de sopa gris espesa que tiene en medio un gran trozo de carne deshilachada flotando entre recocidos e hinchados cabellitos de ángel (con aspecto de gusanos). Martín aleja de sí el plato intacto.

10

INT. BODEGA - DÍA.

10

Un puñado de gordos gusanos blancos se retuerce dentro de una lata.

FELIPE

Es súper fácil, hijo. Ya po, el verano pasado sabían hacerlo perfectamente.

Sentados en un mesón están Martín y Nicolás mientras Felipe, sentado en una silla sostiene un gusano la mano y un anzuelo en la otra. El lugar es una amplia habitación de madera -llena de herramientas, cajas, muebles y juguetes viejos- que deja entrar gran cantidad de luz a través de sus ranuras. Detrás de los niños varias cañas de pescar polvorientas decoran el lugar; un poco más allá están los cuadros, bastidores, atriles y cajas rotuladas con el nombre de "Paula".

FELIPE (cont'd)

(extendiéndole el tebo)

¿Nicolás?

Nicolas recibe ambos objetos y sin dudar lo atraviesa el gusano con el anzuelo. Sonriente se lo pasa a Martín. Felipe saca otro de la lata y se lo extiende a Martín junto con un anzuelo.

FELIPE (cont'd)

¿Martín?

Martín niega con la cabeza.

FELIPE (cont'd)

¿Qué pasa? Si es darle comida a un pescadito no más...

Martín mira atentamente la lata con gusanos que se retuercen en el fondo. De pronto abre un poco más los ojos.

(CONTINUED)

MARTÍN

Tú dijiste que íbamos a aprender a pescar con mosca.

NICOLÁS

¿Cuál es la mosca?

FELIPE

Pero para qué si eso es muy difícil para ustedes.

NICOLÁS

¿Tenemos moscas, papá?

Martín le sostiene la mirada a Felipe.

MARTÍN

Pero tú lo prometiste. ¿Puedo ir a buscar la mosca?

Felipe mira un segundo a Martín y luego coloca los ojos en blanco.

FELIPE

Has lo que quieras.

11 EXT. QUEBRADA - TARDENOCHÉ.

11

Martín corre por el terreno cubierto de árboles; va a paso firme, serio. La luz ya se ha difuminado casi por completo cuando un hilo de agua se comienza a oír. Martín sigue caminando hasta llegar a un sector lodoso donde le cuesta más avanzar y una vez ahí vuelve a escuchar un bufido, esta vez apagado y lento. Martín se detiene y mira con los ojos muy abiertos hasta encontrar los ojos amarillos en la oscuridad. El animal respira agitado y agonizante mientras Martín lo observa. Tras un momento el niño se agacha a su lado y, tímidamente, comienza a estirar el brazo para tocarlo, pero una herida abierta lo hace dudar. Vemos en Stop Motion que en las costillas del animal un corte atraviesa la piel dejando expuesta la carne y la sangre. Aún así Martín se acerca al animal que yace tendido respirando con mucha dificultad y lo toca. El animal hace un sonido de dolor mientras su respiración es cada vez más apagada. Martín lo mira atónito, con curiosidad, pero como si mirara algo muy hermoso y comienza a acariciarlo lentamente. Tras cada caricia la respiración del animal se vuelve cada vez más imperceptible.

FELIPE (OFF)

(lejano)

¡MARTÍN!

(CONTINUED)

VICTORIA (OFF)
 (lejana)
 ¡MARTÍN!

Martín se queda en el piso mirando estupefacto al animal sin poder moverse.

12

INT. COMEDOR - NOCHE

12

FELIPE
 (severo)
 ¡¿Pero cómo se te puede ocurrir
 escaparte así, por la cresta?!

Martín, parado cerca de la puerta mira el piso con notable arrepentimiento.

FELIPE (cont'd)
 ¿Acaso no entiendes que tenemos
 millones de cosas que hacer todo el
 día? Te gusta dar problemas a ti...

Martín alza la vista hacia el living cruzando su mirada con Nicolás quien, recostado en el sillón, lo observa directamente mientras toma leche de una mamadera pequeña. Nicolás intenta esconderse entre las tapas con un poco de culpa, pero no deja de mirar a su hermano. A su lado la televisión encendida muestra el transcurso de una película donde, muy brevemente, se ven unos segundos de un plano que muestra un animal siendo comido por gusanos. Inmediatamente Martín mira la televisión extrañado.

FELIPE (cont'd)
 Quiero que te vayas a tu pieza y no sales de ahí...

Martín sigue mirando la TV.

FELIPE (cont'd)
 No vas a ir con nosotros a pescar.

Martín mira a Felipe rápidamente sin poder creerlo.

MARTÍN
 (anonadado)
 Pero, papá...

VICTORIA
 Felipe...

FELIPE
 ¡No! ¿Qué crees que vas a hacer siempre lo que se te de la gana? De alguna manera tienes que aprender.

(CONTINUED)

Martín mira a Nicolás quien tendido en el sillón, ya no toma leche, está hundido intentando esconderse.

MARTÍN

Pero, papá...

Felipe comienza a caminar en otra dirección dejando a Martín solo.

FELIPE

Dije que no y se acabó.

Martín mira a Nicolás quien esquiva su mirada. La televisión sigue andando pero Martín (con los ojos llorosos) se introduce por el pasillo oscuro rumbo a su habitación.

13

EXT. PISCINA - DÍA.

13

Mientras las amarillas hojas secas flotan sobre la sucia piscina Martín mete una redcilla plástica al agua sacando en su interior varios guarisapos que observa a contraluz. Todos tienen la forma de pequeños gusanos nadadores que se retuercen intentando respirar. Martín los observa un momento hasta que mete el colador al agua intentando atrapar otros. El lugar es muy silencioso hasta que llega Nicolás.

NICOLÁS

(dejando un balde en el piso)

Mira lo que encontré, Martín. Abajo de ese tronco habían muchos bichos pero yo elegí este y este porque parecen...

Martín hace caso omiso mientras mira los guarisapos en su redcilla.

NICOLÁS (cont'd)

Martín po, vai a jugar?

MARTÍN

No.

NICOLÁS

Pero yaaapo, si tu habiai dicho que...

MARTÍN

(perdiendo la paciencia)

¡No quiero, Nico! Ándate.

Nicolás, enojado, deja en el suelo un montón de insectos que cargaba en su polera y se sienta a un lado de Martín, desconcentrándolo.

(CONTINUED)

NICOLÁS
(desafiente)
No, no me tengo por qué ir.

MARTÍN
¡Ándate!

NICOLÁS
(sacapica)
La piscina no es tuya.

Martín vuelve la vista a su vaso con guarisapos.

MARTÍN
(en voz baja)
Ándate, acuseté.

Ante esas palabras Nicolás parece realmente dolido.

NICOLÁS
¡Mentiroso! Yo no te acusé.

Martín no lo mira, no despega los ojos de su vaso.

NICOLÁS (cont'd)
¡Te lo juro!

Martín sigue haciendo caso omiso.

NICOLÁS (cont'd)
¡Oye!

Nicolás le da un manotazo a Martín botando la redcilla al interior de la piscina. Martín, muy enojado, se levanta y pateo el balde de Nicolás desparramando los insectos de su interior y comienza pisarlos con ímpetu **hasta que una baba verde cubre sus bototos**. Nicolás se abalanza sobre él y ambos caen al piso tirándose de la ropa hasta que se levantan. Nicolás queda de espaldas a la piscina y mira muy enojado a Martín.

NICOLÁS (cont'd)
Erís un estúpido.

Martín, enajenado, se levanta, se acerca y lo empuja con todas sus fuerzas. Se oye un chapuzón distorsionando el resto de los sonidos. Las agitadas ondas se mueven la piscina. Martín, inmóvil, mira con los ojos muy abiertos. Un cuerpo adulto aparece acercándose a la piscina.

14 INT. BAÑ[PLEASEINSERT\PRERENDERUNICODE{ÂS}INTOPREAMBLE]O
GRANDE - TARDE. 14

Bajo la misma distorsión de sonido, Nicolás está parado en medio del baño. Su ropa empapada y cabello gotean formando un charco en el piso. Mientras el niño tiritita, Victoria (también empapada) le intenta sacar el grueso chaleco de lana pegado a su polerón canguro. Martín, parado en la puerta, no deja de mirar cómo su hermano tiritita en la tina bajo el chorro de agua caliente, aún con ropa puesta. Mientras tanto Felipe le grita palabras inaudibles.

15 INT. COCINA - ALBA. 15

Es muy de madrugada, justo antes de que el sol comience a salir y sólo unos tenues rayos alcanza a tocar la punta de las montañas.

A través del vidrio de la ventana vemos en el patio que Felipe está cargando un cooler en la maleta del auto para luego cerrar la puerta y sentarse en el asiento del conductor. Mientras enciende el auto aparece Victoria quien le abre la puerta a Nicolás para que éste se suba al auto. El niño lleva en sus manos un tarro y un anzuelo dorado con plumas; antes de subirse al auto dirige una mirada hacia arriba. Martín los observa por la ventana y cruza su mirada con la de su hermano. Nicolás baja la vista y se sienta en su asiento. Victoria cierra la puerta, el auto arranca y sale del recinto mientras Victoria cierra el portón tras ella dirigiendo una última mirada hacia Martín; éste desvía su rostro hacia adentro observando el interior de la cocina. Es un lugar oscuro, frío, lleno de baldosas y con las luces apagadas, en el comedor de diario hay un juego de cubiertos y una servilleta. Martín se queda mirando la mesa hasta que pausadamente se dirige al microondas (grande, aparatoso y de aspecto antiguo) y lo abre, en su interior está el mismo plato con sopa de fideos y carne hilachenta. El niño la observa unos momentos y cierra la puerta del microondas.

Martín observa el interior del refrigerador. La luz de su interior le ilumina el rostro. Martín saca uno de los tappers (redondo, grande y transparente) y lo alza para mirar qué es: en su interior se mese un aguado menjunje. Martín lo abre y lo observa: tiene encima una capita de grasa sólida.

Parado a un costado del lavaplatos saca con una cuchara las partes sólidas del caldo y toda la carne de su interior. Cierra el tapper, lo guarda en una bolsa que mete en su mochila y se va. En el interior del lavamanos descansan grandes trozos de carne de cazuela.

16 EXT. CASA - AMANECER.

16

Rodeado de altos nogales Martín cierra sigilosamente la puerta de la casa y comienza a bajar despacio las escaleras exteriores de madera. Lleva su abrigado chaleco de lana, un polerón canguro abajo, jeans y bototos. En su espalda una pequeña mochilita de colores se ve abultada. Martín camina a paso firme en dirección al bosque.

17 EXT. QUEBRADA - MADRUGADA.

17

Martín camina entre la maleza seca. Sus mejillas se han vuelto rojas de calor pero al respirar no deja de exhalar vaho por su nariz y boca. A paso firme camina entre los árboles donde jugaban a la escondida, se introduce por el camino con ramas rotas y camina por el bosque hasta escuchar el hilo de agua. Martín llega rápidamente al claro donde el agua se oye con bastante caudal, pero, al mirar el lugar, no encuentra nada más que una zona pantanosa cubierta de barro y una lodosa huella que indica claramente que el animal fue arrastrado. Con la mirada perdida en la huella Martín comienza caminar, hundiendo sus bototos en el barro.

Martín camina hasta que una pendiente señala el final del bosque. Al llegar ahí se detiene por completo, estupefacto. El lugar es el patio de una antigua casa de madera que humea por la chimenea. A un costado de ella el cuerpo inerte de un animal enorme yace desollado, colgado y sin cabeza, con un receptáculo para sus últimas gotas de sangre. En una mesa aladaña una negra y peluda piel está estirada al sol y una pila de intestinos humea en el piso. Martín mira sin pestañar hasta que comienza a caminar en dirección al animal.

Parado frente el cuerpo, el niño toca con la yema de sus dedos la carne viva, acariciándola suavemente.

Parado a un costado de la mesa toca -también con la yema de sus dedos- algunos de los pelos de la negra piel, admirándolos. Detrás, una pared sobresale con varios implementos ecuestres.

La pequeña mano de Martín sostiene una gran tijera metálica de tuzar mientras que con la otra acaricia completamente la negra piel hasta seleccionar un pequeño mechón. Con dificultad abre la oxidada tijera y la lleva hacia la piel del animal cortando torpemente el mechón de pelo. Dejando la tijera encima lo toma y alza con delicadeza pero un disparo remata abruptamente la acción haciendo que Martín se ponga a correr en dirección al bosque.

Martín corre a todo dar perdiéndose entre los árboles.

La gran tijera de tuzar descansa abandonada sobre la piel
inerte del monstruo.

1	INT/EXT	¿?	DH	Cast Members	Off: -	La familia viaja en el auto. Felipe y Victoria conversan de la casa. Martín mira hacia fuera cabeceando. Nicolás duerme. Atropellan algo en el camino y se detienen. Martín curioso. Siguen su camino.					
	Night	Auto	1 Pág. 3 5/8	Victoria Nicolás Martín		Wardrobe: FELIPE V1, MARTÍN V1, NICOLAS PIJAMA, VICTORIA V1	Makeup/Hair: Felipe Afeitado, Martín pelo aplastado, Nicolás pelo aplastado, Pelo ondulado Victoria	Stop Motion: -	Animales: Tebos	Visual Effects: Mancha de Sangre en rueda	Vehículos: Auto
				Props: Almohadas niños, Cañas de Pescar, Cañas de Pescar Niños, Comics							
				Set Dressing: Bolsos, Colgante Retrovisor Auto, Cooler, Dibujo Perro en Ventana, Dibujos Ventana, Envoltorios de colaciones, Mantas niños, Silla de niño, Stickers, Ventanas empañadas							

2	INT	Casa	DH	Cast Members	Off:	La familia entra a la casa. Felipe da la luz mientras todos esperan dentro a oscuras.					
	Night	Entrada/Pa sillo/Pieza	1 Pág. 1 5/8	Nicolás Martín	Felipe, Victoria	Wardrobe: Felipe v1 + chaqueta, Martín v1 + abrigo, Nicolás pijama + abrigo, Victoria v1 + abrigo	Makeup/Hair: -	Stop Motion: -	Animales: Tebos	Visual Effects: Polvo	Vehículos: -
				Props: Bolsos, Bultos, Mochila Martín							
				Set Dressing: Arrimo, Atriles Paula, Bastidores Paula, Cabeza animal, Cajas rotuladas Paula, Cajas viejas, Comedor, Cuadros animales, Cuadros Paula apladados, Estante, Lienzos Paula, Muebles tapados con sábanas, Sillas de comedor, Sábanas o paños para tapar							

3	INT	Casa	DH	Cast Members	Off: -	Los niños cantan en la cama, luego conversan y especulan sobre el atropello.					
	Night	Habitación Niños	1 Pág. 1 3/8	Nicolás Martín	Persona que entra	Wardrobe: MARTIN PIJAMA, NICOLAS PIJAMA	Makeup/Hair: -	Stop Motion: -	Animales: Tebos	Visual Effects: Sangre	Vehículos: -
				Props: Shampoo							
				Set Dressing: Almohadas, Bajada de cama niños, Camas, Cubrecamas, Lámpara de velador, Sábanas de insectos, Velador							

4	INT	Casa	DH	Cast Members	Off:	Martín juega en el living, revisa una caja en el living que contiene juegos de mesa y VHS's. Revisa los VHS's en la videocasetera. Victoria y Felipe discuten en la cocina (off).					
	Mornin	Living	2 Pág. 1 4/8	Martín	Felipe, Victoria	Wardrobe: FELIPE PIJAMA, MARTIN PIJAMA	Makeup/Hair: Martín despeinado	Stop Motion: -	Animales: Tebos	Visual Effects: Sangre	Vehículos: -
				Props: Bowl, Cereal, Control remoto, Cuchara, Juegos de mesa, Juguete cabeza de ciervo, Juguetes, Paleta ping pong, Reproductos VHS, Televisor, VHS's							
				Set Dressing: Atriles Paula, Bastidores Paula, Bolsos, Cabeza animal, Cajas rotuladas Paula, Cajas viejas, Cañas de pescar, Comedor, Cuadros animales, Cuadros Paula apladados, Estante, Lienzos Paula, Muebles tapados con sábanas, Rack TV, Sábanas o paños para tapar, TV encendida							

5	EXT	Montaña	DH 2	Cast Members Nicolás Martín	Off: -	Los niños juegan a la escondida en la quebrada, se encuentran con el animal moribundo. Salen corriendo.			
	Evenin	Quebrada	Pág. 1 5/8						
		Set Dressing: Hojas, Maleza, Piso mojado, Ramas bajas rotas	Props: Shampoo	Wardrobe: MARTIN V2, NICOLAS V2, Pantalones manchados, Zapatos con barro	Makeup/Hair: Mejillas rojas, Sudor Niños	Stop Motion: -	Animales: Tebos	Visual Effects: Sangre en rama	Vehicles: -

6	INT	Casa	DH 2	Cast Members Victoria Nicolás Martín	Off: -	Los niños llegan agitados y sucios a la casa asustados del monstruo. Victoria toma té sentada y Felipe entra a la casa. Victoria los manda a bañarse.			
	Night	Living	Pág. 2						
		Set Dressing: Cajas rotuladas Paula, Comedor, No hay atriles, Polvo en muebles, Sillas de comedor, Sillón, Ventilador suco	Props: Caja de cartón F, Taza de te	Wardrobe: FELIPE V2, MARTIN V2, NICOLAS V2, VICTORIA V2	Makeup/Hair: Mejillas rojas, Sudor Niños	Stop Motion: -	Animales: Tebos	Visual Effects: Sangre	Vehicles: -

7	INT	Casa	DH 2	Cast Members Martín	Off: -	Martín se baña y juega con el agua. Intenta aguantar la respiración hundido en la bañera.			
	Night	Baño	Pág. 3/8						
		Set Dressing: Agua con barro en tina, Extractor de aire sucio y oxidado	Props: Esponja, Jabón, Shampoo	Wardrobe: Sin ropa	Makeup/Hair: Manos arrugadas, Pelo mojado con espuma, Piel sucia con barro	Stop Motion: -	Animales: Tebos	Visual Effects: Sangre	Vehicles: -

8	INT	Casa	DH 2	Cast Members Nicolás Martín	Off: -	Martín pinta con lapices de cera en una croquera. Luego, dubitativo, apaga la luz. Nicolás, temeroso le pide acostarse con el y se pasa a su cama. Martín le cuenta un mito del monstruo.			
	Night	Habitación Niños	Pág. 2						
		Set Dressing: Bajada de cama niños, Cubrecamas, Lámpara de velador, Sabanas de insectos, Velador	Props: Croquera, Estuche, Lapices de cera	Wardrobe: Pijama Martín, Pijama Nicolás	Makeup/Hair: -	Stop Motion: -	Animales: Tebos	Visual Effects: Sangre	Vehicles: -

9	INT	Casa	DH 3	Cast Members Victoria Nicolás Martín	Off: -	Comen en la mesa, Martín distraído ve un cucaracha en la mesa que es aplastada por Felipe, Martín se excusa diciendo que se siente mal, no se come la comida.			
	Day	Comedor	Pág. 2						
Set Dressing: Piscina agua verde		Props: 4 Cucararas, 4 Cuchillos, 4 platos hondos, 4 Tenedores, 4 Vasos, Caldo 1 Apetitoso, Caldo 2 Asqueroso, Individuales niños, Mantel, Servilletas		Wardrobe: FELIPE V3, MARTÍN V3, NICOLAS V3, VICTORIA V3	Makeup/Hair: -	Stop Motion: Cucaracha de alambre	Animales: Cucaracha viva	Visual Effects: Sangre	Vehicles: -

10	INT	Casa	DH 3	Cast Members Nicolás Martín Felipe	Off: -	Martín y Nicolás aprende a poner carnada en un anzuelo.			
	Day	Bodega	Pág. 2						
Set Dressing: Atiles Paula, Bastidores Paula, Caballo saltarín, Cajas rotuladas Paula, Cajas viejas, Cañas de pescar, Chalecos flotadores, Cuadros Paula apliados, Herramientas, Juguetes viejos, Muebles Viejos		Props: Anzuelos, Lata con gusanos		Wardrobe: FELIPE V3, MARTÍN V3, NICOLAS V3	Makeup/Hair: -	Stop Motion: -	Animales: Tebos	Visual Effects: Sangre	Vehicles: -

11	EXT	Montaña	DH 3	Cast Members Martín	Off: Felipe, Victoria	Martín va hacia el lugar donde esta el animal, lo encuentra, intenta tocarlo. Lo acaricia, mientras Felipe y Victoria lo llaman.			
	Evenin	Quebrada	Pág. 6/8						
Set Dressing: Piscina agua verde		Props: -		Wardrobe: MARTIN V3	Makeup/Hair: Mejillas rojas	Stop Motion: Costillas expuestas Monstruo, Rostro Monstruo	Animales: -	Visual Effects: Sangre	Vehicles: -

12	INT	Casa	DH 3	Cast Members Victoria Nicolás Martín	Off: -	Felipe reta a Martín por haberse escapado, Nicolás los mira desde el sillón. Felipe castiga a Martín quien se va a su pieza.			
	Night	Comedor	Pág. 1 1/8						
Set Dressing: Comedor, Rack TV, Sillas de comedor, TV encendida		Props: Vaso antiderrame Nicolas		Wardrobe: VICTORIA V3	Makeup/Hair: Ojos llorosos Martín	Stop Motion: -	Animales: -	Visual Effects: Sangre	Vehicles: -

13	EXT Day	Casa Piscina	DH 4 Pág. 1 6/8	Cast Members Nicolás Martín	Off: -	Martín juega con el agua sucia de la piscina y los guarisapos que contiene. Nicolás llega con bichos para mostrárselos. Martín lo ignora. Nicolás insiste en que juegue con el y Martín se enoja. Lo empuja a la piscina.			
Set Dressing: hojas en el agua, Musgo en las orillas, Piscina agua verde		Props: Baide Nicolas, Redecilla plastica		Wardrobe: MARTIN V4, NICOLAS V4	Makeup/Hair: -	Stop Motion: -	Animales: Guarisapos, Insectos	Visual Effects: -	Vehicles: -

14	INT Day	Casa Baño	DH 4 Pág. 2/8	Cast Members Victoria Nicolás Martín	Off: -	Victoria le saca la ropa mojada a Nicolás, lo mete a ducha, ella también esta mojada. Martín los observa desde la puerta.			
Set Dressing: Cortina de Baño de plastico, Cortina de baño de tela, Piso mojado, Restos de suciedad, hojas, ramitas, etc., Tapete de baño		Props: Esponja, Jabón, Shampoo		Wardrobe: FELIPE V4, MARTIN V4, NICOLAS V4 MOJADO, VICTORIA V4 MOJADA	Makeup/Hair: Restos de suciedad de la piscina	Stop Motion: -	Animales: -	Visual Effects: Sangre	Vehicles: -

15	INT/EXT Mornin	Casa Cocina	DH 5 Pág. 6/8	Cast Members Victoria Nicolás Martín	Off: -	Felipe, Victoria y Nicolás preparan las cosas para irse a pescar. Martín los mira desde la ventana de la casa. Se van, Martín va hacia el microondas, lo abre, lo mismo el refrigerador, guarda el interior de un tapper en una bolsa en su mochila. Se va.			
Set Dressing: Comedor de diario, Guarda en la pared, Individual, Microondas blanco, Refrigerador Blanco		Props: Anzuelos, Bolsa, Caña de pescar nicolas, cañas de pescar adultos, Cooler, Cuchara, Microondas, Mochila, Plato con caldo, Tarro con gusanos, Tupperware		Wardrobe: MARTIN V5	Makeup/Hair: -	Stop Motion: -	Animales: -	Visual Effects: -	Vehicles: Auto

16	EXT Mornin	Casa Entrada	DH 5 Pág. 2/8	Cast Members Martín	Off: -	Sale de la casa en dirección a la quebrada, con una mochila, camina entre los arboles.			
Set Dressing: -		Props: Mochila		Wardrobe: MARTIN V5	Makeup/Hair: -	Stop Motion: -	Animales: -	Visual Effects: -	Vehicles: -

17

EXT

Montaña

DH

5

Cast Members

Martín

Off: -

Camina en dirección al animal, no está, sigue restos de sangre hasta encontrarse con una casa de campo y en su costado un gran animal carneado abierto de par a par, toma un cacho amarrado cerca del animal y sale corriendo. Escucha disparos.

Quebrada/
Choza

Pág.
6/8

Set Dressing: Animal degollado colgado, Mesa de madera chica, Pelo estructura, Pelaje negro monstruo, Tripas de animal

Props: Baide de lata, Tijera de tuzar

Wardrobe: MARTIN V5

Makeup/Hair: Mejillas rojas

Stop Motion: -

Animales: -

Visual Effects:
Sangre

Vehicles: -

JORNADA 1 - MARTES 25

LOCACIÓN: RÍO COLORADO

PERSONAJES: MARTÍN, NICOLÁS, VICTORIA, FELIPE

Octavas: 5 5/8 Escenas: 2

HORA	Rodaje	DH	ESC	SET	Planos	INT/EXT	D/N	ACCIÓN	OCTAVAS	DURACIÓN	PERSONAJES	ARTE	PX	SONIDO
15:30 - 16:30	16:30 - 18:00	2	6	Living	4	I	N	Los niños llegan agitados y sucios a la casa asustados del monstruo. Victoria toma té sentada y Felipe entra a la casa. Victoria lo manda a Colación: 18:00 - 18:30	2		Martín, Nicolás, Victoria, Felipe	A: living casa. U: taza de té, cajas.		
18:30 - 20:00	20:00 - 22:00	1	1	Auto	5	I	N	La familia viaja en el auto. Felipe y Victoria conversan de la casa. Martín mira hacia fuera cabeceando. Nicolás duerme. Atropellan algo en el camino y se detienen. Martín curioso. Siguen su camino.	3 5/8		Martín, Nicolás, Victoria, Felipe	A: Auto lleno de bolsos, cañas de pescar, cojín Nicolás. U: -	AUTO	
Desmontaje y orden: 22:00 - 23:00														

JORNADA 2 - MIERCOLES 26

LOCACIÓN: RÍO COLORADO

PERSONAJES: MARTÍN, NICOLÁS, VICTORIA, FELIPE

Octavas: 2 1/8 Escenas: 3

HORA	Rodaje	DH	ESC	SET	Planos	INT/EXT	D/N	ACCIÓN	OCTAVAS	DURACIÓN	PERSONAJES	ARTE	PRODUX	SONIDO
15:30 - 16:15	16:15 - 17:15	5	15	Cocina	7	I/E	Alba	Felipe, Victoria y Nicolás preparan las cosas para irse a pescar. Martín los mira desde la ventana de la casa. Se van. Martín va hacia el microondas, lo abre, lo mismo el refrigerador, guarda el interior de un tapper en una bolsa en su mochila. Se va.	6/8		Martín Nicolás Felipe Victoria	A: Bolsos. COCINA: Microondas, refrigerador, imanes. U: Cañas de pescar, bolsos, colier, tapper, SOPA, mochila.	AUTO	
18:15 - 19:00	19:00 - 19:45	3	10	Bodega	4	I	Día	Traslado: 17:15 - 18:15 Martín y Nicolás aprende a poner carne en un anzuelo.	1 1/8		Martín Nicolás Felipe	A: Atriles, cajas, cuadros, cañas de pescar. U: Tebos, anzuelos.		
19:45 - 20:30	20:30 - 21:30	4	14	Baño	2	I	Día	Victoria le saca la ropa mojada a Nicolás, lo mete a ducha, ella también esta mojada. Martín los observa desde la puerta.	2/8		Martín Nicolás Victoria Felipe	A: Piso mojado, ropa mojada. U: -		
Desmontaje y orden: 21:30 - 22:30														

JORNADA 3 - JUEVES 27

LOCACIÓN: RÍO COLORADO

PERSONAJES: MARTÍN, NICOLÁS, VICTORIA, FELIPE

Octavas: 6 2/8 Escenas: 4

HORA	Rodaje	DH	ESC	SET	Planos	INT/EXT	D/N	ACCIÓN	OCTAVAS	DURACIÓN	PERSONAJES	ARTE	PRODUX	SONIDO
15:00 - 15:45	15:45 - 16:30	3	9	Comedor	7	I	D	Comen en la mesa. Martín distraído ve un cucaracha en la mesa que es aplastada por Felipe, Martín se excusa diciendo que se siente mal, no se come la comida.	2		Martín Nicolás Victoria Felipe	A: Cubiertos, vasos, servilletas, individuales, mantel. U: Platos con sopa y carne, cubiertos, cucaracha.		
16:30 - 17:15	17:15 - 18:15	2	4	Living	8	I	Madrugada	Martín juega en el living, revisa una caja en el living que contiene juegos de mesa y VHS's. Revisa los VHS's en la videoafetera. Victoria y Felipe discuten en la cocina (off).	1 4/8		Martín, Nicolás, Felipe (Off), Victoria (Off)	A: Sábanas en los muebles, cajas, juguetes. U: Cajas, caja con VHS's, VHS, tele.		
18:15 - 18:45	18:45 - 19:30	3	12	Comedor	4	I	N	Felipe reta a Martín por haberse escapado, Nicolás los mira desde el sillón. Felipe castiga a Martín quien se va a su pieza.	1 1/8		Martín Nicolás Felipe Victoria	A: Living casa, tele. U: Vaso con bombilla.		
19:30 - 20:15	20:15 - 21:15	1	2	Entrada Pasillo Habitación Niños	3	I	N	La familia entra a la casa. Felipe da la luz mientras todos esperan dentro a oscuras.	1 5/8		Martín Nicolás Victoria (Off) Felipe (Off)	A: Sábanas en los muebles, cuadro de araña. U: -		
Desmontaje y orden: 21:15 - 22:15														

JORNADA 4 - VIERNES 28

LOCACIÓN: RÍO COLORADO														
PERSONAJES: MARTÍN, NICOLÁS														
Octavas: 4/1/8 Escenas: 3														
HORA		DH	ESC	SET	Planos	INT/EXT	D/N	ACCIÓN	OCTAVAS	DURACIÓN	PERSONAJES	ARTE	PRODUX	SONIDO
Preparación	Rodaje													
14:30 - 15:30	15:30 - 16:30	4	13	Piscina	5	E	D	Martín empuja a Nicolás a la piscina.	1/6/8		Martín Nicolás	NICOLÁS ALAGUA. A: -. U: Red, frasco con bichos, pote bichos.		
16:30 - 17:15	17:15 - 18:15	3	11	Quebrada	8	E	Tardenoche	Martín va hacia el lugar donde está el animal, lo encuentra, intenta tocarlo. Lo acaricia, mientras Felipe y Victoria lo llaman.	6/8		Martín Felipe (Off) Victoria (Off)	MONSTRUO. A: -. U: -.		
18:15 - 18:30	18:30 - 20:00	2	5	Quebrada	9	E	Tardenoche	Los niños juegan a la escondida en la quebrada, se encuentran con el animal moribundo. Salen corriendo.	1/5/8		Martín Nicolás	MONSTRUO. A: -. U: -.		
Desmontaje y orden: 20:00 - 21:00														

JORNADA 5 - SABADO 29														
LOCACIÓN: CASA MIRANDA - SAN ALFONSO														
PERSONAJES: MARTÍN, NICOLÁS														
Octavas: 3/6/8 Escenas: 3														
HORA		DH	ESC	SET	Planos	INT/EXT	D/N	ACCIÓN	OCTAVAS	DURACIÓN	PERSONAJES	ARTE	PRODUX	SONIDO
Preparación	Rodaje													
15:00 - 15:45	15:45 - 16:30	1	3	Habitación Niños	3	I	N	Los niños cantan en la cama, luego conversan y especulan sobre el atropello.	1/3/8		Martín, Nicolás	A: Pieza niños, cojines, peluches, lámpara de velador, ropa de cama para niños. U: -		
16:30 - 17:15	17:15 - 18:45	2	8	Habitación Niños	5	I	N	Martín pinta con lápices de cera en una croquera. Luego, dubitativo, apaga la luz. Nicolás, temeroso le pide acostarse con él y se pasa a su cama. Martín le cuenta un mito del monstruo.	2		Martín	A: Pieza niños, cojines, peluches, lámpara de velador, ropa de cama para niños. U: -		
18:45 - 19:15	19:15 - 20:15	2	7	Baño	2	I	N	Martín se baña y juega con el agua. Intenta aguantar la respiración hundido en la bañera.	3/8		Martín	A: Shampoo, esponja. U: -		
Desmontaje y orden: 20:15 - 21:15														

JORNADA 6 - SABADO 1														
LOCACIÓN: RÍO COLORADO														
PERSONAJES: MARTÍN														
Octavas: 1/6/8 Escenas: 3														
HORA		DH	ESC	SET	Planos	INT/EXT	D/N	ACCIÓN	OCTAVAS	DURACIÓN	PERSONAJES	ARTE	PRODUX	SONIDO
Preparación	Rodaje													
14:00 - 17:00	17:00 - 17:30	5	16	Entrada Casa	1	E	Amanecer	Sale de la casa en dirección a la quebrada, con una mochila.	2/8		Martín	A: -. U: Mochila.		
17:30 - 18:00	18:00 - 19:00	5	17A	Quebrada	1	E	Madrugada	Camina entre los arboles en dirección al animal, no está, sigue restos de sangre.			Martín	A: -. U: Mochila.		
		5	17	Quebrada	9	E	Madrugada	Hasta encontrarse con una casa de campo y en su costado un gran animal carneado abierto de par a par, toma un cacho amarrado cerca del animal y sale corriendo en dirección al bosque cuando escucha unos disparos.	6/8		Martín	MONSTRUO DESOLLADO. A: Rastro en el suelo, herramientas exdadas, balde con sangre. U: Tijeras de tuzar, monstruo, pile de monstruo, mochila.	MONSTRUO DESOLLADO	DISPAROS
19:00 - 19:30	19:30 - 20:30	3	11	Quebrada	8	E	Tardenoche	Martín va hacia el lugar donde está el animal, lo encuentra, intenta tocarlo. Lo acaricia, mientras Felipe y Victoria lo llaman.	6/8		Martín Felipe (Off) Victoria (Off)	MONSTRUO. A: -. U: -.	MONSTRUO	

Desmontaje y orden: 20:30 - 21:15

RETOMAS

JORNADA 7 - DOMINGO 2

LOCACIÓN: RÍO COLORADO

PERSONAJES: MARTÍN Y NICOLÁS

Octavas: -, Escenas: 3.

HORA	Rodaje	DH	ESC	SET	Planos	INT/EXT	D/N	ACCIÓN	OCTAVAS	DURACIÓN	PERSONAJES	ARTE	PRODUX	SONIDO
16:30 - 17:00	17:00 - 18:00	2	2A	Exterior casa	6	E	D	Niños hablan.	-		Martín Nicolás	A: -; U: Frasco con bichos.		
18:00 - 18:15	18:15 - 18:45	4	13A	Piscina	1	E	D	Martín empuja a Nicolás a la piscina.	1 6/8		Martín	NICOLÁS ALAGUA. A: -; U: Red; frasco con bichos, pote bichos.	pp Martín	
18:45 - 19:00	19:00 - 19:45	2	5	Quebrada	3	E	Tardenoche	Los niños juegan a la escondida en la quebrada, se encuentran con el animal moribundo. Salen corriendo.	1 5/8		Martín	MONSTRUO. A: -; U: -;	Regrabar pp Martín, subida al cerro, escuchar al	
19:45 - 20:00	20:00 - 20:30	2	5 1/2	Quebrada	2	E	Tardenoche	Niños corren de vuelta a la casa.	-		Martín Nicolás	A: -; U: -;		

Desmontaje y orden: 20:30 - 21:30



Profesora
María Cecilia Bravo
Directora de Pregrado
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor (a) Guía**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título “ **NO HAY NADA AFUERA .**” del estudiante (a) “**Pedro García.**”.

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1.1	Nota Obra, Grupal	Relevancia y originalidad. Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	50 %
1.2	Nota Rol	Responsabilidad y dedicación. Aporte al resultado final	50 %

Item	Nota	Ponderación
1.1..	5,8	0,5
1.2..	5,8	0,5
promedio	5,8	

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



COMENTARIO OBRA GRUPAL

“No Hay Nada Afuera”, es un trabajo osado en su propuesta narrativa y estética. Mezcla elementos del género fantástico con tópicos propios de fabulas infantiles, y realismo. A esto se suman dos técnicas diferentes de animación. En el sincretismos de lenguajes esta su mayor valor, pero también algunos momentos no del todo logrados.

La idea central de un niño atormentado por lo que está afuera, lo desconocido, la muerte como un transito a otro estado de la materia, es interesante.

Hay una intención permanente de buscar innovación en el lenguaje y no caer en lugares comunes, que se agradase.

El guión como estructura basal del relato no es capaz de sostener la puesta en escena. Faltaron escenas que comuniquen mejor las transiciones emocionales de los personajes. Hay escenas están muy aisladas, no todas cumplen de igual manera el objetivo para las que fueron diseñadas. El montaje logra suplir de buena manera los problemas más evidentes del guión, generando tensión en varias secuencias y interés en los personajes. La fotografía apunta en la misma dirección, ayuda a involucrarnos en la historia y suma elementos de género que aportan a la comprensión del relato, al igual que la propuesta sonora. Las actuaciones son disparejas, algunas de carácter realista, hermano menor y la madre y otras más teatrales como el protagonista y el padre.

La animación es pertinente con la propuesta audiovisual y con la idea central del cortometraje, pero los momentos en que se utilizan no siempre son los más adecuados(cuando el protagonista esta en la tina es el momento más orgánico de unión de lenguajes).

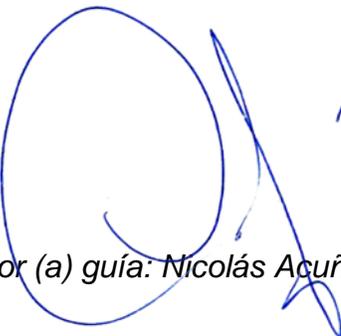
Hay Algo afuera, es un cortometraje que apuesta por la búsqueda de significados, más que por la representación de certezas. En este tipo de



instancias, es un valor significativo que suma a la hora de evaluar este trabajo como la instancia final de aprendizaje.

COMENTARIO ROL

La dirección de Fotografía es uno de los puntos altos del cortometraje. Los encuadres, movimientos de cámara e iluminación están permanentemente contribuyendo al relato. El diseño de escenas complejas, como el interior del auto están bien resueltas. La propuesta es orgánica y logra compatibilizar lo mundos propuestos, realismo y fantasía.


Profesor (a) guía: Nicolás Acuña F.

Santiago, 3 de Diciembre de 2019



Profesora
María Cecilia Bravo
Directora de Pregrado
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor (a) Guía**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título “ **NO HAY NADA AFUERA.**” del estudiante (a) “**Antonia Briseño**”.

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1.1	Nota Obra, Grupal	Relevancia y originalidad. Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	50 %
1.2	Nota Rol	Responsabilidad y dedicación. Aporte al resultado final	50 %

Item	Nota	Ponderación
1.1..	5,8	0,5
1.2..	5,8	0,5
promedio	5,8	

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



COMENTARIO OBRA GRUPAL

“No hay Nada Afuera”, es un trabajo osado en su propuesta narrativa y estética. Mezcla elementos del género fantástico con tópicos propios de fabulas infantiles, y realismo. A esto se suman dos técnicas diferentes de animación. En el sincretismos de lenguajes esta su mayor valor, pero también algunos momentos no del todo logrados.

La idea central de un niño atormentado por lo que está afuera, lo desconocido, la muerte como un transito a otro estado de la materia, es interesante.

Hay una intención permanente de buscar innovación en el lenguaje y no caer en lugares comunes, que se agradase.

El guión como estructura basal del relato no es capaz de sostener la puesta en escena. Faltaron escenas que comuniquen mejor las transiciones emocionales de los personajes. Hay escenas están muy aisladas, no todas cumplen de igual manera el objetivo para las que fueron diseñadas. El montaje logra suplir de buena manera los problemas más evidentes del guión, generando tensión en varias secuencias y interés en los personajes. La fotografía apunta en la misma dirección, ayuda a involucrarnos en la historia y suma elementos de género que aportan a la comprensión del relato, al igual que la propuesta sonora. Las actuaciones son disparejas, algunas de carácter realista, hermano menor y la madre y otras más teatrales como el protagonista y el padre.

La animación es pertinente con la propuesta audiovisual y con la idea central del cortometraje, pero los momentos en que se utilizan no siempre son los más adecuados(cuando el protagonista esta en la tina es el momento más orgánico de unión de lenguajes).



Hay Algo afuera, es un cortometraje que apuesta por la búsqueda de significados, más que por la representación de certezas. En este tipo de instancias, es un valor significativo que suma a la hora de evaluar este trabajo como la instancia final de aprendizaje.

COMENTARIO ROL

La dirección de arte es uno de los elementos logrados de la puesta en escena. Ayuda a crear un mundo propio en el que habitan los personajes. Hay una propuesta muy equilibrada entre el realismo y lo fantástico. En la propuesta destacan, mascarar, anzuelos, VHS y una paleta de color cuidada. El vestuario es orgánico al carácter de los personajes. Cabe destacar la creación del monstruo y todas las animaciones que son de gran calidad conceptual y estética.

Profesor (a) guía: Nicolás Acuña F.

Santiago, 3 de Diciembre de 2019



Profesora
María Cecilia Bravo
Directora de Pregrado
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor (a) Guía**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título “ **NO HAY NADA AFUERA .**” del estudiante (a) “**Diego Ovalle.**”.

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1.1	Nota Obra, Grupal	Relevancia y originalidad. Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	50 %
1.2	Nota Rol	Responsabilidad y dedicación. Aporte al resultado final	50 %

Item	Nota	Ponderación
1.1..	5,8	0,5
1.2..	5,8	0,5
promedio	5,8	

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



COMENTARIO OBRA GRUPAL

“No Hay Nada Afuera”, es un trabajo osado en su propuesta narrativa y estética. Mezcla elementos del género fantástico con tópicos propios de fabulas infantiles, y realismo. A esto se suman dos técnicas diferentes de animación. En el sincretismos de lenguajes esta su mayor valor, pero también algunos momentos no del todo logrados.

La idea central de un niño atormentado por lo que está afuera, lo desconocido, la muerte como un transito a otro estado de la materia, es interesante.

Hay una intención permanente de buscar innovación en el lenguaje y no caer en lugares comunes, que se agradase.

El guión como estructura basal del relato no es capaz de sostener la puesta en escena. Faltaron escenas que comuniquen mejor las transiciones emocionales de los personajes. Hay escenas están muy aisladas, no todas cumplen de igual manera el objetivo para las que fueron diseñadas. El montaje logra suplir de buena manera los problemas más evidentes del guión, generando tensión en varias secuencias y interés en los personajes. La fotografía apunta en la misma dirección, ayuda a involucrarnos en la historia y suma elementos de género que aportan a la comprensión del relato, al igual que la propuesta sonora. Las actuaciones son disparejas, algunas de carácter realista, hermano menor y la madre y otras más teatrales como el protagonista y el padre.

La animación es pertinente con la propuesta audiovisual y con la idea central del cortometraje, pero los momentos en que se utilizan no siempre son los más adecuados(cuando el protagonista esta en la tina es el momento más orgánico de unión de lenguajes).



Hay Algo afuera, es un cortometraje que apuesta por la búsqueda de significados, más que por la representación de certezas. En este tipo de instancias, es un valor significativo que suma a la hora de evaluar este trabajo como la instancia final de aprendizaje.

COMENTARIO ROL

Producción:

Este proyecto cuenta con todas las necesidades requeridas por el guión, sumado a la complejidad que representa la utilización de distintas técnicas de registro, habla de un buen trabajo de producción en terreno, pre y post-producción.

Profesor (a) guía: Nicolás Acuña F.

Santiago, 3 de Diciembre de 2019



Profesora
María Cecilia Bravo
Directora de Pregrado
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor (a) Guía**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título “ **NO HAY NADA AFUERA .**” del estudiante (a) “**Josefina Menjibar.**”.

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1.1	Nota Obra, Grupal	Relevancia y originalidad. Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	50 %
1.2	Nota Rol	Responsabilidad y dedicación. Aporte al resultado final	50 %

Item	Nota	Ponderación
1.1..	5,8	0,5
1.2..	5,8	0,5
promedio	5,8	

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



COMENTARIO OBRA GRUPAL

“No Hay Nada Afuera”, es un trabajo osado en su propuesta narrativa y estética. Mezcla elementos del género fantástico con tópicos propios de fabulas infantiles, y realismo. A esto se suman dos técnicas diferentes de animación. En el sincretismos de lenguajes esta su mayor valor, pero también algunos momentos no del todo logrados.

La idea central de un niño atormentado por lo que está afuera, lo desconocido, la muerte como un transito a otro estado de la materia, es interesante.

Hay una intención permanente de buscar innovación en el lenguaje y no caer en lugares comunes, que se agradase.

El guión como estructura basal del relato no es capaz de sostener la puesta en escena. Faltaron escenas que comuniquen mejor las transiciones emocionales de los personajes. Hay escenas están muy aisladas, no todas cumplen de igual manera el objetivo para las que fueron diseñadas. El montaje logra suplir de buena manera los problemas más evidentes del guión, generando tensión en varias secuencias y interés en los personajes. La fotografía apunta en la misma dirección, ayuda a involucrarnos en la historia y suma elementos de género que aportan a la comprensión del relato, al igual que la propuesta sonora. Las actuaciones son disparejas, algunas de carácter realista, hermano menor y la madre y otras más teatrales como el protagonista y el padre.

La animación es pertinente con la propuesta audiovisual y con la idea central del cortometraje, pero los momentos en que se utilizan no siempre son los más adecuados(cuando el protagonista esta en la tina es el momento más orgánico de unión de lenguajes).

Hay Algo afuera, es un cortometraje que apuesta por la búsqueda de significados, más que por la representación de certezas. En este tipo de



instancias, es un valor significativo que suma a la hora de evaluar este trabajo como la instancia final de aprendizaje.

COMENTARIO ROL

El trabajo de montaje es interesante desde varios puntos de vista. Ayuda a la comprensión de la historia y aporta tensión dramática. Tengo dudas con la utilización de una secuencia de montaje alterno, que no esta instalado como código(cuando la madre baña al hermano menor). El manejo del tiempo aporta extrañeza, que ayuda al diseño del mundo alterado donde transcurre el relato.

Profesor (a) guía: Nicolás Acuña F.

Santiago, 3 de Diciembre de 2019



Profesora
María Cecilia Bravo
Directora de Pregrado
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor (a) Guía**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título “ **NO HAY NADA AFUERA .**” del estudiante (a) “**Catalina Gómez.**”.

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1.1	Nota Obra, Grupal	Relevancia y originalidad. Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	50 %
1.2	Nota Rol	Responsabilidad y dedicación. Aporte al resultado final	50 %

Item	Nota	Ponderación
1.1..	5,8	0,5
1.2..	5,8	0,5
promedio	5,8	

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



COMENTARIO OBRA GRUPAL

“No Hay Nada Afuera”, es un trabajo osado en su propuesta narrativa y estética. Mezcla elementos del género fantástico con tópicos propios de fabulas infantiles, y realismo. A esto se suman dos técnicas diferentes de animación. En el sincretismos de lenguajes esta su mayor valor, pero también algunos momentos no del todo logrados.

La idea central de un niño atormentado por lo que está afuera, lo desconocido, la muerte como un transito a otro estado de la materia, es interesante.

Hay una intención permanente de buscar innovación en el lenguaje y no caer en lugares comunes, que se agradase.

El guión como estructura basal del relato no es capaz de sostener la puesta en escena. Faltaron escenas que comuniquen mejor las transiciones emocionales de los personajes. Hay escenas están muy aisladas, no todas cumplen de igual manera el objetivo para las que fueron diseñadas. El montaje logra suplir de buena manera los problemas más evidentes del guión, generando tensión en varias secuencias y interés en los personajes. La fotografía apunta en la misma dirección, ayuda a involucrarnos en la historia y suma elementos de género que aportan a la comprensión del relato, al igual que la propuesta sonora. Las actuaciones son disparejas, algunas de carácter realista, hermano menor y la madre y otras más teatrales como el protagonista y el padre.

La animación es pertinente con la propuesta audiovisual y con la idea central del cortometraje, pero los momentos en que se utilizan no siempre son los más adecuados(cuando el protagonista esta en la tina es el momento más orgánico de unión de lenguajes).

Hay Algo afuera, es un cortometraje que apuesta por la búsqueda de significados, más que por la representación de certezas. En este tipo de



instancias, es un valor significativo que suma a la hora de evaluar este trabajo como la instancia final de aprendizaje.

COMENTARIO ROL

El sonido cumple un rol fundamental en la su propuesta estética del cortometraje, sobretodo en el apoyo a las animaciones.
En la escena del choque, una propuesta más realista(impacto con el animal), hubiera generado mayor contrapunto con el mundo fantástico.
Los sonidos metálicos, industriales funcionan en la construcción de atmosferas. En la escena final se logra unir la animación con la imagen real a través del sonido. Hay un trabajo fino combinando sonidos diegéticos y extra diegéticos . También hay ambientes muy interesantes. Buena decisión la ausencia de música incidental.

Profesor (a) guía: Nicolás Acuña F.

Santiago, 3 de Diciembre de 2019



Profesora
María Cecilia Bravo
Directora de Pregrado
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor (a) Guía**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título “ **NO HAY NADA AFUERA.**” del estudiante (a) “**Miranda Aljaro**”.

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1.1	Nota Obra, Grupal	Relevancia y originalidad. Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	50 %
1.2	Nota Rol	Responsabilidad y dedicación. Aporte al resultado final	50 %

Item	Nota	Ponderación
1.1..	5,8	0,5
1.2..	5,8	0,5
promedio	5,8	

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



COMENTARIO OBRA GRUPAL

“No hay Nada Afuera”, es un trabajo osado en su propuesta narrativa y estética. Mezcla elementos del género fantástico con tópicos propios de fabulas infantiles, y realismo. A esto se suman dos técnicas diferentes de animación. En el sincretismos de lenguajes esta su mayor valor, pero también algunos momentos no del todo logrados.

La idea central de un niño atormentado por lo que está afuera, lo desconocido, la muerte como un transito a otro estado de la materia, es interesante.

Hay una intención permanente de buscar innovación en el lenguaje y no caer en lugares comunes, que se agradase.

El guión como estructura basal del relato no es capaz de sostener la puesta en escena. Faltaron escenas que comuniquen mejor las transiciones emocionales de los personajes. Hay escenas están muy aisladas, no todas cumplen de igual manera el objetivo para las que fueron diseñadas. El montaje logra suplir de buena manera los problemas más evidentes del guión, generando tensión en varias secuencias y interés en los personajes. La fotografía apunta en la misma dirección, ayuda a involucrarnos en la historia y suma elementos de género que aportan a la comprensión del relato, al igual que la propuesta sonora. Las actuaciones son disparejas, algunas de carácter realista, hermano menor y la madre y otras más teatrales como el protagonista y el padre.

La animación es pertinente con la propuesta audiovisual y con la idea central del cortometraje, pero los momentos en que se utilizan no siempre son los más adecuados(cuando el protagonista esta en la tina es el momento más orgánico de unión de lenguajes).

Hay Algo afuera, es un cortometraje que apuesta por la búsqueda de significados, más que por la representación de certezas. En este tipo de



instancias, es un valor significativo que suma a la hora de evaluar este trabajo como la instancia final de aprendizaje.

COMENTARIO ROL

La dirección de este cortometraje tiene una mirada autoral que se agradece. Hay una búsqueda constante en ser coherente con la premisa. La autora nos presenta una realidad alterada, que no está al alcance de todos, solo podemos acceder a ella desde la mirada de un niño, que busca sentido en la muerte. Es íntimo y grotesco al mismo tiempo. El trabajo de dirección de actores en algunas escenas no está del todo logrado, esto disminuye la calidad de la propuesta, pero aún así logra cautivar e interesar, tanto estéticamente como temáticamente.

Profesor (a) guía: Nicolás Acuña F.

Santiago, 3 de Diciembre de 2019



Profesora
María Cecilia Bravo
Directora de Pregrado
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor Informante**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título **“No hay nada afuera”** de los estudiantes Antonia Briceño Arrué.

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	NOTA
1.1	Nota Obra	Relevancia y originalidad. Calidad artística/técnica del resultado.	5,8

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.

COMENTARIO OBRA



(no sujeta a extensión máxima)

Se trata de un trabajo correcto, con puntos altos en elementos técnicos y artísticos, pero con importantes falencias conceptuales, narrativas y de casting que afectan el resultado general.

Destaca por sobre todo un excelente trabajo de sonido, con un destacado manejo de la mezcla, interesante y logrado uso de drones de notas graves (bien disimulado detrás de un universo de sonidos naturales) y efectos muy pertinentes, que dan a todo el cortometraje una unidad de estilo raramente conseguida en el medio local a partir del elemento sonoro.

También son interesantes los efectos de animaciones, con buen manejo de las transiciones, dibujos y características de ellos. Sin embargo, y pese a la buena calidad de las animaciones, su función no está del todo clara, pues a veces son la continuación o complemento narrativo de la acción (cuando el niño avanza por algunos lugares o realiza algunas acciones) y en otros representa más abiertamente el mundo interno del protagonista. Con todo, y dado el carácter simbólico de las imágenes, pasado el efecto sorpresivo de su aparición, en el contexto de la historia que cuenta el cortometraje resultan un tanto redundantes.

Aunque se nota el esfuerzo invertido y el cuidado en los efectos de stop motion que involucran pieles o elementos fotográficos, estos por desgracia no están en un nivel similar a las pinturas animadas, y por lo tanto dificultan seguir la historia o empatizar con el miedo/atracción que provocan en el protagonista.

También resulta un tanto forzado e inverosímil el elemento de la televisión como generador de sentido o de información respecto del mundo de los chicos, dejando en claro que se trata de un elemento necesario narrativamente pero no integrado de manera orgánica en la historia.

Pese a estas falencias, se agradece ver un cortometraje con tal grado de dedicación y tiempo de trabajo.

Sin embargo, todas las virtudes se ven en buena medida opacadas por el elemento que más afecta el resultado general, que a mi juicio es la gran disparidad de la tarea actoral de los dos chicos protagónicos, con un claro déficit expresivo de parte del hijo mayor, el protagonista. En contraste, el hermano menor resalta por su gran naturalidad y cualidades expresivas. Esta disparidad se hace notoria en varios momentos del corto, especialmente en la escena de la cama, cuando hablan los dos hermanos y el más pequeño claramente sobresale con su naturalidad, comparada con la forma declamatoria y falsa en que el mayor le habla. Esa fractura deja en claro un error de casting que se pudo haber soslayado a tiempo, en caso de haber decidido en ese momento por invertir los roles y volver al chico más pequeño el protagonista. Ya que el tema del corto gira en torno al miedo/atracción de un niño respecto de lo desconocido o su fragilidad delante de un monstruo (real o simbólico), esa naturalidad e inocencia del más pequeño hubiese sido terreno fértil para el suspenso en mucha mayor medida de lo que resultó.



((Doy este fotograma como ejemplo de la intensidad expresiva del más pequeño, que a mi juicio hubiese sido una mucho mejor elección para el protagónico.))

Respecto al padre, el tercer personaje en juego ante la ausencia de una madre más presente, tiene momentos de naturalidad importantes, pero a veces el texto no justifica ni acompaña sus acciones, volviendo su actuación también un poco mecánica y distante. Por ejemplo, a un momento muy natural en la escena con las carnadas, le sigue un remate muy pobre con un “hagan lo que quieran” que suena falso y apresurado.

Respecto al montaje, existe un estilo claro marcado por los saltos abruptos de una escena a otra, acentuados por quiebres violentos de sonido. Sin embargo, este estilo de montaje no logra del todo ocultar problemas narrativos importantes, como el momento en que se produce el primer encuentro con el monstruo y la carrera posterior de los niños, que queda en el aire, sin explicación espacial y temporal claras. Además, al repetir este recurso muchas veces durante el cortometraje, sin que se aprecie una progresión en la tensión, su efectividad se va agotando hasta perder el efecto que tenía en un principio.

Un momento particularmente confuso a nivel de relato es cuando el protagonista va a la quebrada. Se produce un encuentro con el monstruo, luego hay un corte a negro en el que una animación nos reitera lo que hemos visto (la cercanía del monstruo). Más tarde aparece el niño viendo televisión (un programa en el que un animal es comido por los insectos en time lapse) y es entonces que el padre ha descubierto que el niño fue a la quebrada. La complejidad de este momento, además de las decisiones de montaje, se relacionan con el hecho de que ese lugar (la quebrada) resulta ser un sitio prohibido, sin que nunca antes se nos haya propuesto tal límite. De esta forma el lugar de la quebrada aparece como un sitio prohibido a posteriori, enterándonos de la trasgresión una vez que esta ya ha ocurrido. Esto es problemático, pues al no existir la idea de la prohibición antes de la falta, el suspenso que se pudo haber creado no existe, y la sensación de saber que el niño se acercaba a algo prohibido no se manifiesta en el espectador. Esta prohibición tal vez nos hubiese ayudado a entender el monstruo como representación del lugar o el estado al que nuestros padres nos impiden llegar cuando somos niños. De esta manera se pierde la oportunidad de densificar la lectura del corto, y la prohibición o castigo del padre queda reducido a un recurso narrativo algo antojadizo que justifica un giro de la trama y no como un elemento orgánico en la narración.



Algo parecido ocurre con la piscina, cuya presencia en la trama ocurre justo en la escena en la cual va a tener importancia para la historia. Hasta ese momento ese lugar en la casa no estaba explorado ni aprovechado, lo que hace que su rol se desnude como meramente accesorio a la trama, pudiendo ese espacio también haber representado (junto con la quebrada) uno de los sitios a los cuales los niños no tenían acceso, complejizando las lecturas posibles del cortometraje.

En el climax que sigue a la escena de la piscina, el reto del padre se vuelve problemático por dos razones. La primera es de carácter técnico y concierne la pobre actuación del niño protagonista, cuyo rostro compungido se mueve entre la risa y la falsa congoja; y la segunda es más conceptual, y tiene que ver con el efectismo del recurso de la voz distorsionada del padre. Esta voz no sólo vuelve ininteligible el reto, que fruto de eso se desnaturaliza y se vuelve un recurso excesivo en duración y rudeza (de pronto el niño pasa de ser un hijo querido a un objeto de toda la rabia de los adultos); sino que pierde su naturaleza en la escena siguiente, lo que devela lo innecesario del recurso. Cuando la familia se va a pescar y el protagonista se queda solo, el tono de pesadilla se va, siendo el salto entre los dos mundos muy abrupto. Esto deja en claro que lo que acaba de pasar (el reto distorsionado) era más bien un efecto antojadizo de los realizadores y no un estado mental del chico, que se hubiese mantenido por un tiempo más largo, quizás hasta el final del cortometraje, casi como el protagonista de *Come and See* de Elem Klimov tras el bombardeo a su aldea, cuando el sonido se distorsiona por largo minutos, dando cuenta del estado alterado en que entra el personaje.

Finalmente, el desenlace no queda del todo claro ni en términos netamente narrativos ni tampoco simbólicos. El hecho de que el niño lleve una mochila en sus espaldas, ¿quiere decir que se va definitivamente de la casa? Y al encontrar el cadáver del animal desollado, y él cortarlo, lo que da origen a una nueva escena de animación con la figura de lo que suponemos es el niño entrando por la herida en la piel y volviéndose rojo, ¿debe ser entendido como un paso de un estado a otro, tal vez del temor a la bestia a transformarse él mismo en un animal?

Estas preguntas se vuelven problemáticas en tanto no parecen ser el objetivo del cortometraje plantearlas, al menos no en el nivel superficial en el que se formulan. Distinto hubiese sido entender claramente las intenciones del chico, sus acciones y lo que representan las animaciones para plantear interrogantes más profundas respecto de los temas que el cortometraje parece sugerir como centrales: la infancia, el temor y fascinación de lo prohibido.

Atentamente,

Alejandro Fernández Almendras
Profesor Informante

Santiago, 11 de Junio de 2019



UNIVERSIDAD DE CHILE

Instituto de la Comunicación e Imagen

Dirección de Pregrado

Carrera de Cine y TV

Informe de Memoria

Profesora
María Cecilia Bravo
Directora de Pregrado
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor Informante**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título **“No hay nada afuera”** de los estudiante Camila Vásquez,

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	NOTA
1.1	Nota Obra	Relevancia y originalidad. Calidad artística/técnica del resultado.	5,8

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.

COMENTARIO OBRA



(no sujeta a extensión máxima)

Se trata de un trabajo correcto, con puntos altos en elementos técnicos y artísticos, pero con importantes falencias conceptuales, narrativas y de casting que afectan el resultado general.

Destaca por sobre todo un excelente trabajo de sonido, con un destacado manejo de la mezcla, interesante y logrado uso de drones de notas graves (bien disimulado detrás de un universo de sonidos naturales) y efectos muy pertinentes, que dan a todo el cortometraje una unidad de estilo raramente conseguida en el medio local a partir del elemento sonoro.

También son interesantes los efectos de animaciones, con buen manejo de las transiciones, dibujos y características de ellos. Sin embargo, y pese a la buena calidad de las animaciones, su función no está del todo clara, pues a veces son la continuación o complemento narrativo de la acción (cuando el niño avanza por algunos lugares o realiza algunas acciones) y en otros representa más abiertamente el mundo interno del protagonista. Con todo, y dado el carácter simbólico de las imágenes, pasado el efecto sorpresivo de su aparición, en el contexto de la historia que cuenta el cortometraje resultan un tanto redundantes.

Aunque se nota el esfuerzo invertido y el cuidado en los efectos de stop motion que involucran pieles o elementos fotográficos, estos por desgracia no están en un nivel similar a las pinturas animadas, y por lo tanto dificultan seguir la historia o empatizar con el miedo/atracción que provocan en el protagonista.

También resulta un tanto forzado e inverosímil el elemento de la televisión como generador de sentido o de información respecto del mundo de los chicos, dejando en claro que se trata de un elemento necesario narrativamente pero no integrado de manera orgánica en la historia.

Pese a estas falencias, se agradece ver un cortometraje con tal grado de dedicación y tiempo de trabajo.

Sin embargo, todas las virtudes se ven en buena medida opacadas por el elemento que más afecta el resultado general, que a mi juicio es la gran disparidad de la tarea actoral de los dos chicos protagónicos, con un claro déficit expresivo de parte del hijo mayor, el protagonista. En contraste, el hermano menor resalta por su gran naturalidad y cualidades expresivas. Esta disparidad se hace notoria en varios momentos del corto, especialmente en la escena de la cama, cuando hablan los dos hermanos y el más pequeño claramente sobresale con su naturalidad, comparada con la forma declamatoria y falsa en que el mayor le habla. Esa fractura deja en claro un error de casting que se pudo haber soslayado a tiempo, en caso de haber decidido en ese momento por invertir los roles y volver al chico más pequeño el protagonista. Ya que el tema del corto gira en torno al miedo/atracción de un niño respecto de lo desconocido o su fragilidad delante de un monstruo (real o simbólico), esa naturalidad e inocencia del más pequeño hubiese sido terreno fértil para el suspenso en mucha mayor medida de lo que resultó.



((Doy este fotograma como ejemplo de la intensidad expresiva del más pequeño, que a mi juicio hubiese sido una mucho mejor elección para el protagónico.))

Respecto al padre, el tercer personaje en juego ante la ausencia de una madre más presente, tiene momentos de naturalidad importantes, pero a veces el texto no justifica ni acompaña sus acciones, volviendo su actuación también un poco mecánica y distante. Por ejemplo, a un momento muy natural en la escena con las carnadas, le sigue un remate muy pobre con un “hagan lo que quieran” que suena falso y apresurado.

Respecto al montaje, existe un estilo claro marcado por los saltos abruptos de una escena a otra, acentuados por quiebres violentos de sonido. Sin embargo, este estilo de montaje no logra del todo ocultar problemas narrativos importantes, como el momento en que se produce el primer encuentro con el monstruo y la carrera posterior de los niños, que queda en el aire, sin explicación espacial y temporal claras. Además, al repetir este recurso muchas veces durante el cortometraje, sin que se aprecie una progresión en la tensión, su efectividad se va agotando hasta perder el efecto que tenía en un principio.

Un momento particularmente confuso a nivel de relato es cuando el protagonista va a la quebrada. Se produce un encuentro con el monstruo, luego hay un corte a negro en el que una animación nos reitera lo que hemos visto (la cercanía del monstruo). Más tarde aparece el niño viendo televisión (un programa en el que un animal es comido por los insectos en time lapse) y es entonces que el padre ha descubierto que el niño fue a la quebrada. La complejidad de este momento, además de las decisiones de montaje, se relacionan con el hecho de que ese lugar (la quebrada) resulta ser un sitio prohibido, sin que nunca antes se nos haya propuesto tal límite. De esta forma el lugar de la quebrada aparece como un sitio prohibido a posteriori, enterándonos de la trasgresión una vez que esta ya ha ocurrido. Esto es problemático, pues al no existir la idea de la prohibición antes de la falta, el suspenso que se pudo haber creado no existe, y la sensación de saber que el niño se acercaba a algo prohibido no se manifiesta en el espectador. Esta prohibición tal vez nos hubiese ayudado a entender el monstruo como representación del lugar o el estado al que nuestros padres nos impiden llegar cuando somos niños. De esta manera se pierde la oportunidad de densificar la lectura del corto, y la prohibición o castigo del padre queda reducido a un recurso narrativo algo antojadizo que justifica un giro de la trama y no como un elemento orgánico en la narración.



Algo parecido ocurre con la piscina, cuya presencia en la trama ocurre justo en la escena en la cual va a tener importancia para la historia. Hasta ese momento ese lugar en la casa no estaba explorado ni aprovechado, lo que hace que su rol se desnude como meramente accesorio a la trama, pudiendo ese espacio también haber representado (junto con la quebrada) uno de los sitios a los cuales los niños no tenían acceso, complejizando las lecturas posibles del cortometraje.

En el climax que sigue a la escena de la piscina, el reto del padre se vuelve problemático por dos razones. La primera es de carácter técnico y concierne la pobre actuación del niño protagonista, cuyo rostro compungido se mueve entre la risa y la falsa congoja; y la segunda es más conceptual, y tiene que ver con el efectismo del recurso de la voz distorsionada del padre. Esta voz no sólo vuelve ininteligible el reto, que fruto de eso se desnaturaliza y se vuelve un recurso excesivo en duración y rudeza (de pronto el niño pasa de ser un hijo querido a un objeto de toda la rabia de los adultos); sino que pierde su naturaleza en la escena siguiente, lo que devela lo innecesario del recurso. Cuando la familia se va a pescar y el protagonista se queda solo, el tono de pesadilla se va, siendo el salto entre los dos mundos muy abrupto. Esto deja en claro que los que acaba de pasar (el reto distorsionado) era más bien un efecto antojadizo de los realizadores y no un estado mental del chico, que se hubiese mantenido por un tiempo más largo, quizás hasta el final del cortometraje, casi como el protagonista de *Come and See* de Elem Klimov tras el bombardeo a su aldea, cuando el sonido se distorsiona por largo minutos, dando cuenta del estado alterado en que entra el personaje.

Finalmente, el desenlace no queda del todo claro ni en términos netamente narrativos ni tampoco simbólicos. El hecho de que el niño lleve una mochila en sus espaldas, ¿quiere decir que se va definitivamente de la casa? Y al encontrar el cadáver del animal desollado, y él cortarlo, lo que da origen a una nueva escena de animación con la figura de lo que suponemos es el niño entrando por la herida en la piel y volviéndose rojo, ¿debe ser entendido como un paso de una estado a otro, tal vez del temor a la bestia a transformarse él mismo en un animal?

Estas preguntas se vuelven problemáticas en tanto no parecen ser el objetivo del cortometraje plantearlas, al menos no en el nivel superficial en el que se formulan. Distinto hubiese sido entender claramente las intenciones del chico, sus acciones y lo que representan las animaciones para plantear interrogantes más profundas respecto de los temas que el cortometraje parece sugerir como centrales: la infancia, el temor y fascinación de lo prohibido.

Atentamente,

Alejandro Fernández Almendras
Profesor Informante

Santiago, 11 de Junio de 2019



UNIVERSIDAD DE CHILE

Instituto de la Comunicación e Imagen

Dirección de Pregrado

Carrera de Cine y TV

Informe de Memoria

Profesora
María Cecilia Bravo
Directora de Pregrado
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor Informante**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título **“No hay nada afuera”** de los estudiante Catalina Gómez Flores.

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	NOTA
1.1	Nota Obra	Relevancia y originalidad. Calidad artística/técnica del resultado.	5,8

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.

COMENTARIO OBRA



(no sujeta a extensión máxima)

Se trata de un trabajo correcto, con puntos altos en elementos técnicos y artísticos, pero con importantes falencias conceptuales, narrativas y de casting que afectan el resultado general.

Destaca por sobre todo un excelente trabajo de sonido, con un destacado manejo de la mezcla, interesante y logrado uso de drones de notas graves (bien disimulado detrás de un universo de sonidos naturales) y efectos muy pertinentes, que dan a todo el cortometraje una unidad de estilo raramente conseguida en el medio local a partir del elemento sonoro.

También son interesantes los efectos de animaciones, con buen manejo de las transiciones, dibujos y características de ellos. Sin embargo, y pese a la buena calidad de las animaciones, su función no está del todo clara, pues a veces son la continuación o complemento narrativo de la acción (cuando el niño avanza por algunos lugares o realiza algunas acciones) y en otros representa más abiertamente el mundo interno del protagonista. Con todo, y dado el carácter simbólico de las imágenes, pasado el efecto sorpresivo de su aparición, en el contexto de la historia que cuenta el cortometraje resultan un tanto redundantes.

Aunque se nota el esfuerzo invertido y el cuidado en los efectos de stop motion que involucran pieles o elementos fotográficos, estos por desgracia no están en un nivel similar a las pinturas animadas, y por lo tanto dificultan seguir la historia o empatizar con el miedo/atracción que provocan en el protagonista.

También resulta un tanto forzado e inverosímil el elemento de la televisión como generador de sentido o de información respecto del mundo de los chicos, dejando en claro que se trata de un elemento necesario narrativamente pero no integrado de manera orgánica en la historia.

Pese a estas falencias, se agradece ver un cortometraje con tal grado de dedicación y tiempo de trabajo.

Sin embargo, todas las virtudes se ven en buena medida opacadas por el elemento que más afecta el resultado general, que a mi juicio es la gran disparidad de la tarea actoral de los dos chicos protagónicos, con un claro déficit expresivo de parte del hijo mayor, el protagonista. En contraste, el hermano menor resalta por su gran naturalidad y cualidades expresivas. Esta disparidad se hace notoria en varios momentos del corto, especialmente en la escena de la cama, cuando hablan los dos hermanos y el más pequeño claramente sobresale con su naturalidad, comparada con la forma declamatoria y falsa en que el mayor le habla. Esa fractura deja en claro un error de casting que se pudo haber soslayado a tiempo, en caso de haber decidido en ese momento por invertir los roles y volver al chico más pequeño el protagonista. Ya que el tema del corto gira en torno al miedo/atracción de un niño respecto de lo desconocido o su fragilidad delante de un monstruo (real o simbólico), esa naturalidad e inocencia del más pequeño hubiese sido terreno fértil para el suspenso en mucha mayor medida de lo que resultó.



((Doy este fotograma como ejemplo de la intensidad expresiva del más pequeño, que a mi juicio hubiese sido una mucho mejor elección para el protagónico.))

Respecto al padre, el tercer personaje en juego ante la ausencia de una madre más presente, tiene momentos de naturalidad importantes, pero a veces el texto no justifica ni acompaña sus acciones, volviendo su actuación también un poco mecánica y distante. Por ejemplo, a un momento muy natural en la escena con las carnadas, le sigue un remate muy pobre con un “hagan lo que quieran” que suena falso y apresurado.

Respecto al montaje, existe un estilo claro marcado por los saltos abruptos de una escena a otra, acentuados por quiebres violentos de sonido. Sin embargo, este estilo de montaje no logra del todo ocultar problemas narrativos importantes, como el momento en que se produce el primer encuentro con el monstruo y la carrera posterior de los niños, que queda en el aire, sin explicación espacial y temporal claras. Además, al repetir este recurso muchas veces durante el cortometraje, sin que se aprecie una progresión en la tensión, su efectividad se va agotando hasta perder el efecto que tenía en un principio.

Un momento particularmente confuso a nivel de relato es cuando el protagonista va a la quebrada. Se produce un encuentro con el monstruo, luego hay un corte a negro en el que una animación nos reitera lo que hemos visto (la cercanía del monstruo). Más tarde aparece el niño viendo televisión (un programa en el que un animal es comido por los insectos en time lapse) y es entonces que el padre ha descubierto que el niño fue a la quebrada. La complejidad de este momento, además de las decisiones de montaje, se relacionan con el hecho de que ese lugar (la quebrada) resulta ser un sitio prohibido, sin que nunca antes se nos haya propuesto tal límite. De esta forma el lugar de la quebrada aparece como un sitio prohibido a posteriori, enterándonos de la trasgresión una vez que esta ya ha ocurrido. Esto es problemático, pues al no existir la idea de la prohibición antes de la falta, el suspenso que se pudo haber creado no existe, y la sensación de saber que el niño se acercaba a algo prohibido no se manifiesta en el espectador. Esta prohibición tal vez nos hubiese ayudado a entender el monstruo como representación del lugar o el estado al que nuestros padres nos impiden llegar cuando somos niños. De esta manera se pierde la oportunidad de densificar la lectura del corto, y la prohibición o castigo del padre queda reducido a un recurso narrativo algo antojadizo que justifica un giro de la trama y no como un elemento orgánico en la narración.



Algo parecido ocurre con la piscina, cuya presencia en la trama ocurre justo en la escena en la cual va a tener importancia para la historia. Hasta ese momento ese lugar en la casa no estaba explorado ni aprovechado, lo que hace que su rol se desnude como meramente accesorio a la trama, pudiendo ese espacio también haber representado (junto con la quebrada) uno de los sitios a los cuales los niños no tenían acceso, complejizando las lecturas posibles del cortometraje.

En el climax que sigue a la escena de la piscina, el reto del padre se vuelve problemático por dos razones. La primera es de carácter técnico y concierne la pobre actuación del niño protagonista, cuyo rostro compungido se mueve entre la risa y la falsa congoja; y la segunda es más conceptual, y tiene que ver con el efectismo del recurso de la voz distorsionada del padre. Esta voz no sólo vuelve ininteligible el reto, que fruto de eso se desnaturaliza y se vuelve un recurso excesivo en duración y rudeza (de pronto el niño pasa de ser un hijo querido a un objeto de toda la rabia de los adultos); sino que pierde su naturaleza en la escena siguiente, lo que devela lo innecesario del recurso. Cuando la familia se va a pescar y el protagonista se queda solo, el tono de pesadilla se va, siendo el salto entre los dos mundos muy abrupto. Esto deja en claro que lo que acaba de pasar (el reto distorsionado) era más bien un efecto antojadizo de los realizadores y no un estado mental del chico, que se hubiese mantenido por un tiempo más largo, quizás hasta el final del cortometraje, casi como el protagonista de *Come and See* de Elem Klimov tras el bombardeo a su aldea, cuando el sonido se distorsiona por largo minutos, dando cuenta del estado alterado en que entra el personaje.

Finalmente, el desenlace no queda del todo claro ni en términos netamente narrativos ni tampoco simbólicos. El hecho de que el niño lleve una mochila en sus espaldas, ¿quiere decir que se va definitivamente de la casa? Y al encontrar el cadáver del animal desollado, y él cortarlo, lo que da origen a una nueva escena de animación con la figura de lo que suponemos es el niño entrando por la herida en la piel y volviéndose rojo, ¿debe ser entendido como un paso de un estado a otro, tal vez del temor a la bestia a transformarse él mismo en un animal?

Estas preguntas se vuelven problemáticas en tanto no parecen ser el objetivo del cortometraje plantearlas, al menos no en el nivel superficial en el que se formulan. Distinto hubiese sido entender claramente las intenciones del chico, sus acciones y lo que representan las animaciones para plantear interrogantes más profundas respecto de los temas que el cortometraje parece sugerir como centrales: la infancia, el temor y fascinación de lo prohibido.

Atentamente,

Alejandro Fernández Almendras
Profesor Informante

Santiago, 11 de Junio de 2019



UNIVERSIDAD DE CHILE

Instituto de la Comunicación e Imagen

Dirección de Pregrado

Carrera de Cine y TV

Informe de Memoria

Profesora
María Cecilia Bravo
Directora de Pregrado
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor Informante**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título **“No hay nada afuera”** de los estudiantes Diego Ovalle Andrade.

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	NOTA
1.1	Nota Obra	Relevancia y originalidad. Calidad artística/técnica del resultado.	5,8

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



COMENTARIO OBRA

(no sujeta a extensión máxima)

Se trata de un trabajo correcto, con puntos altos en elementos técnicos y artísticos, pero con importantes falencias conceptuales, narrativas y de casting que afectan el resultado general.

Destaca por sobre todo un excelente trabajo de sonido, con un destacado manejo de la mezcla, interesante y logrado uso de drones de notas graves (bien disimulado detrás de un universo de sonidos naturales) y efectos muy pertinentes, que dan a todo el cortometraje una unidad de estilo raramente conseguida en el medio local a partir del elemento sonoro.

También son interesantes los efectos de animaciones, con buen manejo de las transiciones, dibujos y características de ellos. Sin embargo, y pese a la buena calidad de las animaciones, su función no está del todo clara, pues a veces son la continuación o complemento narrativo de la acción (cuando el niño avanza por algunos lugares o realiza algunas acciones) y en otros representa más abiertamente el mundo interno del protagonista. Con todo, y dado el carácter simbólico de las imágenes, pasado el efecto sorpresivo de su aparición, en el contexto de la historia que cuenta el cortometraje resultan un tanto redundantes.

Aunque se nota el esfuerzo invertido y el cuidado en los efectos de stop motion que involucran pieles o elementos fotográficos, estos por desgracia no están en un nivel similar a las pinturas animadas, y por lo tanto dificultan seguir la historia o empatizar con el miedo/atracción que provocan en el protagonista.

También resulta un tanto forzado e inverosímil el elemento de la televisión como generador de sentido o de información respecto del mundo de los chicos, dejando en claro que se trata de un elemento necesario narrativamente pero no integrado de manera orgánica en la historia.

Pese a estas falencias, se agradece ver un cortometraje con tal grado de dedicación y tiempo de trabajo.

Sin embargo, todas las virtudes se ven en buena medida opacadas por el elemento que más afecta el resultado general, que a mi juicio es la gran disparidad de la tarea actoral de los dos chicos protagónicos, con un claro déficit expresivo de parte del hijo mayor, el protagonista. En contraste, el hermano menor resalta por su gran naturalidad y cualidades expresivas. Esta disparidad se hace notoria en varios momentos del corto, especialmente en la escena de la cama, cuando hablan los dos hermanos y el más pequeño claramente sobresale con su naturalidad, comparada con la forma declamatoria y falsa en que el mayor le habla. Esa fractura deja en claro un error de casting que se pudo haber soslayado a tiempo, en caso de haber decidido en ese momento por invertir los roles y volver al chico más pequeño el protagonista. Ya que el tema del corto gira en torno al miedo/atracción de un niño respecto de lo desconocido o su fragilidad delante de un monstruo (real o simbólico), esa naturalidad e inocencia del más pequeño hubiese sido terreno fértil para el suspenso en mucha mayor medida de lo que resultó.



((Doy este fotograma como ejemplo de la intensidad expresiva del más pequeño, que a mi juicio hubiese sido una mucho mejor elección para el protagónico.))

Respecto al padre, el tercer personaje en juego ante la ausencia de una madre más presente, tiene momentos de naturalidad importantes, pero a veces el texto no justifica ni acompaña sus acciones, volviendo su actuación también un poco mecánica y distante. Por ejemplo, a un momento muy natural en la escena con las carnadas, le sigue un remate muy pobre con un “hagan lo que quieran” que suena falso y apresurado.

Respecto al montaje, existe un estilo claro marcado por los saltos abruptos de una escena a otra, acentuados por quiebres violentos de sonido. Sin embargo, este estilo de montaje no logra del todo ocultar problemas narrativos importantes, como el momento en que se produce el primer encuentro con el monstruo y la carrera posterior de los niños, que queda en el aire, sin explicación espacial y temporal claras. Además, al repetir este recurso muchas veces durante el cortometraje, sin que se aprecie una progresión en la tensión, su efectividad se va agotando hasta perder el efecto que tenía en un principio.

Un momento particularmente confuso a nivel de relato es cuando el protagonista va a la quebrada. Se produce un encuentro con el monstruo, luego hay un corte a negro en el que una animación nos reitera lo que hemos visto (la cercanía del monstruo). Más tarde aparece el niño viendo televisión (un programa en el que un animal es comido por los insectos en time lapse) y es entonces que el padre ha descubierto que el niño fue a la quebrada. La complejidad de este momento, además de las decisiones de montaje, se relacionan con el hecho de que ese lugar (la quebrada) resulta ser un sitio prohibido, sin que nunca antes se nos haya propuesto tal límite. De esta forma el lugar de la quebrada aparece como un sitio prohibido a posteriori, enterándonos de la trasgresión una vez que esta ya ha ocurrido. Esto es problemático, pues al no existir la idea de la prohibición antes de la falta, el suspenso que se pudo haber creado no existe, y la sensación de saber que el niño se acercaba a algo prohibido no se manifiesta en el espectador. Esta prohibición tal vez nos hubiese ayudado a entender el monstruo como representación del lugar o el estado al que nuestros padres nos impiden llegar cuando somos niños. De esta manera se pierde la oportunidad de densificar la lectura del corto, y la prohibición o castigo del padre queda reducido a un recurso narrativo algo antojadizo que justifica un giro de la trama y no como un elemento orgánico en la narración.



Algo parecido ocurre con la piscina, cuya presencia en la trama ocurre justo en la escena en la cual va a tener importancia para la historia. Hasta ese momento ese lugar en la casa no estaba explorado ni aprovechado, lo que hace que su rol se desnude como meramente accesorio a la trama, pudiendo ese espacio también haber representado (junto con la quebrada) uno de los sitios a los cuales los niños no tenían acceso, complejizando las lecturas posibles del cortometraje.

En el climax que sigue a la escena de la piscina, el reto del padre se vuelve problemático por dos razones. La primera es de carácter técnico y concierne la pobre actuación del niño protagonista, cuyo rostro compungido se mueve entre la risa y la falsa congoja; y la segunda es más conceptual, y tiene que ver con el efectismo del recurso de la voz distorsionada del padre. Esta voz no sólo vuelve ininteligible el reto, que fruto de eso se desnaturaliza y se vuelve un recurso excesivo en duración y rudeza (de pronto el niño pasa de ser un hijo querido a un objeto de toda la rabia de los adultos); sino que pierde su naturaleza en la escena siguiente, lo que devela lo innecesario del recurso. Cuando la familia se va a pescar y el protagonista se queda solo, el tono de pesadilla se va, siendo el salto entre los dos mundos muy abrupto. Esto deja en claro que lo que acaba de pasar (el reto distorsionado) era más bien un efecto antojadizo de los realizadores y no un estado mental del chico, que se hubiese mantenido por un tiempo más largo, quizás hasta el final del cortometraje, casi como el protagonista de *Come and See* de Elem Klimov tras el bombardeo a su aldea, cuando el sonido se distorsiona por largo minutos, dando cuenta del estado alterado en que entra el personaje.

Finalmente, el desenlace no queda del todo claro ni en términos netamente narrativos ni tampoco simbólicos. El hecho de que el niño lleve una mochila en sus espaldas, ¿quiere decir que se va definitivamente de la casa? Y al encontrar el cadáver del animal desollado, y él cortarlo, lo que da origen a una nueva escena de animación con la figura de lo que suponemos es el niño entrando por la herida en la piel y volviéndose rojo, ¿debe ser entendido como un paso de un estado a otro, tal vez del temor a la bestia a transformarse él mismo en un animal?

Estas preguntas se vuelven problemáticas en tanto no parecen ser el objetivo del cortometraje plantearlas, al menos no en el nivel superficial en el que se formulan. Distinto hubiese sido entender claramente las intenciones del chico, sus acciones y lo que representan las animaciones para plantear interrogantes más profundas respecto de los temas que el cortometraje parece sugerir como centrales: la infancia, el temor y fascinación de lo prohibido.

Atentamente,

Alejandro Fernández Almendras
Profesor Informante

Santiago, 11 de Junio de 2019



UNIVERSIDAD DE CHILE

Instituto de la Comunicación e Imagen

Dirección de Pregrado

Carrera de Cine y TV

Informe de Memoria

Profesora
María Cecilia Bravo
Directora de Pregrado
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor Informante**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título **“No hay nada afuera”** de los estudiante Josefina Menjibar Sepúlveda

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	NOTA
1.1	Nota Obra	Relevancia y originalidad. Calidad artística/técnica del resultado.	5,8

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.

COMENTARIO OBRA



(no sujeta a extensión máxima)

Se trata de un trabajo correcto, con puntos altos en elementos técnicos y artísticos, pero con importantes falencias conceptuales, narrativas y de casting que afectan el resultado general.

Destaca por sobre todo un excelente trabajo de sonido, con un destacado manejo de la mezcla, interesante y logrado uso de drones de notas graves (bien disimulado detrás de un universo de sonidos naturales) y efectos muy pertinentes, que dan a todo el cortometraje una unidad de estilo raramente conseguida en el medio local a partir del elemento sonoro.

También son interesantes los efectos de animaciones, con buen manejo de las transiciones, dibujos y características de ellos. Sin embargo, y pese a la buena calidad de las animaciones, su función no está del todo clara, pues a veces son la continuación o complemento narrativo de la acción (cuando el niño avanza por algunos lugares o realiza algunas acciones) y en otros representa más abiertamente el mundo interno del protagonista. Con todo, y dado el carácter simbólico de las imágenes, pasado el efecto sorpresivo de su aparición, en el contexto de la historia que cuenta el cortometraje resultan un tanto redundantes.

Aunque se nota el esfuerzo invertido y el cuidado en los efectos de stop motion que involucran pieles o elementos fotográficos, estos por desgracia no están en un nivel similar a las pinturas animadas, y por lo tanto dificultan seguir la historia o empatizar con el miedo/atracción que provocan en el protagonista.

También resulta un tanto forzado e inverosímil el elemento de la televisión como generador de sentido o de información respecto del mundo de los chicos, dejando en claro que se trata de un elemento necesario narrativamente pero no integrado de manera orgánica en la historia.

Pese a estas falencias, se agradece ver un cortometraje con tal grado de dedicación y tiempo de trabajo.

Sin embargo, todas las virtudes se ven en buena medida opacadas por el elemento que más afecta el resultado general, que a mi juicio es la gran disparidad de la tarea actoral de los dos chicos protagónicos, con un claro déficit expresivo de parte del hijo mayor, el protagonista. En contraste, el hermano menor resalta por su gran naturalidad y cualidades expresivas. Esta disparidad se hace notoria en varios momentos del corto, especialmente en la escena de la cama, cuando hablan los dos hermanos y el más pequeño claramente sobresale con su naturalidad, comparada con la forma declamatoria y falsa en que el mayor le habla. Esa fractura deja en claro un error de casting que se pudo haber soslayado a tiempo, en caso de haber decidido en ese momento por invertir los roles y volver al chico más pequeño el protagonista. Ya que el tema del corto gira en torno al miedo/atracción de un niño respecto de lo desconocido o su fragilidad delante de un monstruo (real o simbólico), esa naturalidad e inocencia del más pequeño hubiese sido terreno fértil para el suspenso en mucha mayor medida de lo que resultó.



((Doy este fotograma como ejemplo de la intensidad expresiva del más pequeño, que a mi juicio hubiese sido una mucho mejor elección para el protagónico.))

Respecto al padre, el tercer personaje en juego ante la ausencia de una madre más presente, tiene momentos de naturalidad importantes, pero a veces el texto no justifica ni acompaña sus acciones, volviendo su actuación también un poco mecánica y distante. Por ejemplo, a un momento muy natural en la escena con las carnadas, le sigue un remate muy pobre con un “hagan lo que quieran” que suena falso y apresurado.

Respecto al montaje, existe un estilo claro marcado por los saltos abruptos de una escena a otra, acentuados por quiebres violentos de sonido. Sin embargo, este estilo de montaje no logra del todo ocultar problemas narrativos importantes, como el momento en que se produce el primer encuentro con el monstruo y la carrera posterior de los niños, que queda en el aire, sin explicación espacial y temporal claras. Además, al repetir este recurso muchas veces durante el cortometraje, sin que se aprecie una progresión en la tensión, su efectividad se va agotando hasta perder el efecto que tenía en un principio.

Un momento particularmente confuso a nivel de relato es cuando el protagonista va a la quebrada. Se produce un encuentro con el monstruo, luego hay un corte a negro en el que una animación nos reitera lo que hemos visto (la cercanía del monstruo). Más tarde aparece el niño viendo televisión (un programa en el que un animal es comido por los insectos en time lapse) y es entonces que el padre ha descubierto que el niño fue a la quebrada. La complejidad de este momento, además de las decisiones de montaje, se relacionan con el hecho de que ese lugar (la quebrada) resulta ser un sitio prohibido, sin que nunca antes se nos haya propuesto tal límite. De esta forma el lugar de la quebrada aparece como un sitio prohibido a posteriori, enterándonos de la trasgresión una vez que esta ya ha ocurrido. Esto es problemático, pues al no existir la idea de la prohibición antes de la falta, el suspenso que se pudo haber creado no existe, y la sensación de saber que el niño se acercaba a algo prohibido no se manifiesta en el espectador. Esta prohibición tal vez nos hubiese ayudado a entender el monstruo como representación del lugar o el estado al que nuestros padres nos impiden llegar cuando somos niños. De esta manera se pierde la oportunidad de densificar la lectura del corto, y la prohibición o castigo del padre queda reducido a un recurso narrativo algo antojadizo que justifica un giro de la trama y no como un elemento orgánico en la narración.



Algo parecido ocurre con la piscina, cuya presencia en la trama ocurre justo en la escena en la cual va a tener importancia para la historia. Hasta ese momento ese lugar en la casa no estaba explorado ni aprovechado, lo que hace que su rol se desnude como meramente accesorio a la trama, pudiendo ese espacio también haber representado (junto con la quebrada) uno de los sitios a los cuales los niños no tenían acceso, complejizando las lecturas posibles del cortometraje.

En el climax que sigue a la escena de la piscina, el reto del padre se vuelve problemático por dos razones. La primera es de carácter técnico y concierne la pobre actuación del niño protagonista, cuyo rostro compungido se mueve entre la risa y la falsa congoja; y la segunda es más conceptual, y tiene que ver con el efectismo del recurso de la voz distorsionada del padre. Esta voz no sólo vuelve ininteligible el reto, que fruto de eso se desnaturaliza y se vuelve un recurso excesivo en duración y rudeza (de pronto el niño pasa de ser un hijo querido a un objeto de toda la rabia de los adultos); sino que pierde su naturaleza en la escena siguiente, lo que devela lo innecesario del recurso. Cuando la familia se va a pescar y el protagonista se queda solo, el tono de pesadilla se va, siendo el salto entre los dos mundos muy abrupto. Esto deja en claro que lo que acaba de pasar (el reto distorsionado) era más bien un efecto antojadizo de los realizadores y no un estado mental del chico, que se hubiese mantenido por un tiempo más largo, quizás hasta el final del cortometraje, casi como el protagonista de *Come and See* de Elem Klimov tras el bombardeo a su aldea, cuando el sonido se distorsiona por largo minutos, dando cuenta del estado alterado en que entra el personaje.

Finalmente, el desenlace no queda del todo claro ni en términos netamente narrativos ni tampoco simbólicos. El hecho de que el niño lleve una mochila en sus espaldas, ¿quiere decir que se va definitivamente de la casa? Y al encontrar el cadáver del animal desollado, y él cortarlo, lo que da origen a una nueva escena de animación con la figura de lo que suponemos es el niño entrando por la herida en la piel y volviéndose rojo, ¿debe ser entendido como un paso de un estado a otro, tal vez del temor a la bestia a transformarse él mismo en un animal?

Estas preguntas se vuelven problemáticas en tanto no parecen ser el objetivo del cortometraje plantearlas, al menos no en el nivel superficial en el que se formulan. Distinto hubiese sido entender claramente las intenciones del chico, sus acciones y lo que representan las animaciones para plantear interrogantes más profundas respecto de los temas que el cortometraje parece sugerir como centrales: la infancia, el temor y fascinación de lo prohibido.

Atentamente,

Alejandro Fernández Almendras
Profesor Informante

Santiago, 11 de Junio de 2019



UNIVERSIDAD DE CHILE

Instituto de la Comunicación e Imagen

Dirección de Pregrado

Carrera de Cine y TV

Informe de Memoria

Profesora
María Cecilia Bravo
Directora de Pregrado
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor Informante**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título **“No hay nada afuera”** de los estudiante Pedro García Pérez

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	NOTA
1.1	Nota Obra	Relevancia y originalidad. Calidad artística/técnica del resultado.	5,8

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.

COMENTARIO OBRA



(no sujeta a extensión máxima)

Se trata de un trabajo correcto, con puntos altos en elementos técnicos y artísticos, pero con importantes falencias conceptuales, narrativas y de casting que afectan el resultado general.

Destaca por sobre todo un excelente trabajo de sonido, con un destacado manejo de la mezcla, interesante y logrado uso de drones de notas graves (bien disimulado detrás de un universo de sonidos naturales) y efectos muy pertinentes, que dan a todo el cortometraje una unidad de estilo raramente conseguida en el medio local a partir del elemento sonoro.

También son interesantes los efectos de animaciones, con buen manejo de las transiciones, dibujos y características de ellos. Sin embargo, y pese a la buena calidad de las animaciones, su función no está del todo clara, pues a veces son la continuación o complemento narrativo de la acción (cuando el niño avanza por algunos lugares o realiza algunas acciones) y en otros representa más abiertamente el mundo interno del protagonista. Con todo, y dado el carácter simbólico de las imágenes, pasado el efecto sorpresivo de su aparición, en el contexto de la historia que cuenta el cortometraje resultan un tanto redundantes.

Aunque se nota el esfuerzo invertido y el cuidado en los efectos de stop motion que involucran pieles o elementos fotográficos, estos por desgracia no están en un nivel similar a las pinturas animadas, y por lo tanto dificultan seguir la historia o empatizar con el miedo/atracción que provocan en el protagonista.

También resulta un tanto forzado e inverosímil el elemento de la televisión como generador de sentido o de información respecto del mundo de los chicos, dejando en claro que se trata de un elemento necesario narrativamente pero no integrado de manera orgánica en la historia.

Pese a estas falencias, se agradece ver un cortometraje con tal grado de dedicación y tiempo de trabajo.

Sin embargo, todas las virtudes se ven en buena medida opacadas por el elemento que más afecta el resultado general, que a mi juicio es la gran disparidad de la tarea actoral de los dos chicos protagónicos, con un claro déficit expresivo de parte del hijo mayor, el protagonista. En contraste, el hermano menor resalta por su gran naturalidad y cualidades expresivas. Esta disparidad se hace notoria en varios momentos del corto, especialmente en la escena de la cama, cuando hablan los dos hermanos y el más pequeño claramente sobresale con su naturalidad, comparada con la forma declamatoria y falsa en que el mayor le habla. Esa fractura deja en claro un error de casting que se pudo haber soslayado a tiempo, en caso de haber decidido en ese momento por invertir los roles y volver al chico más pequeño el protagonista. Ya que el tema del corto gira en torno al miedo/atracción de un niño respecto de lo desconocido o su fragilidad delante de un monstruo (real o simbólico), esa naturalidad e inocencia del más pequeño hubiese sido terreno fértil para el suspenso en mucha mayor medida de lo que resultó.



((Doy este fotograma como ejemplo de la intensidad expresiva del más pequeño, que a mi juicio hubiese sido una mucho mejor elección para el protagónico.))

Respecto al padre, el tercer personaje en juego ante la ausencia de una madre más presente, tiene momentos de naturalidad importantes, pero a veces el texto no justifica ni acompaña sus acciones, volviendo su actuación también un poco mecánica y distante. Por ejemplo, a un momento muy natural en la escena con las carnadas, le sigue un remate muy pobre con un “hagan lo que quieran” que suena falso y apresurado.

Respecto al montaje, existe un estilo claro marcado por los saltos abruptos de una escena a otra, acentuados por quiebres violentos de sonido. Sin embargo, este estilo de montaje no logra del todo ocultar problemas narrativos importantes, como el momento en que se produce el primer encuentro con el monstruo y la carrera posterior de los niños, que queda en el aire, sin explicación espacial y temporal claras. Además, al repetir este recurso muchas veces durante el cortometraje, sin que se aprecie una progresión en la tensión, su efectividad se va agotando hasta perder el efecto que tenía en un principio.

Un momento particularmente confuso a nivel de relato es cuando el protagonista va a la quebrada. Se produce un encuentro con el monstruo, luego hay un corte a negro en el que una animación nos reitera lo que hemos visto (la cercanía del monstruo). Más tarde aparece el niño viendo televisión (un programa en el que un animal es comido por los insectos en time lapse) y es entonces que el padre ha descubierto que el niño fue a la quebrada. La complejidad de este momento, además de las decisiones de montaje, se relacionan con el hecho de que ese lugar (la quebrada) resulta ser un sitio prohibido, sin que nunca antes se nos haya propuesto tal límite. De esta forma el lugar de la quebrada aparece como un sitio prohibido a posteriori, enterándonos de la trasgresión una vez que esta ya ha ocurrido. Esto es problemático, pues al no existir la idea de la prohibición antes de la falta, el suspenso que se pudo haber creado no existe, y la sensación de saber que el niño se acercaba a algo prohibido no se manifiesta en el espectador. Esta prohibición tal vez nos hubiese ayudado a entender el monstruo como representación del lugar o el estado al que nuestros padres nos impiden llegar cuando somos niños. De esta manera se pierde la oportunidad de densificar la lectura del corto, y la prohibición o castigo del padre queda reducido a un recurso narrativo algo antojadizo que justifica un giro de la trama y no como un elemento orgánico en la narración.



Algo parecido ocurre con la piscina, cuya presencia en la trama ocurre justo en la escena en la cual va a tener importancia para la historia. Hasta ese momento ese lugar en la casa no estaba explorado ni aprovechado, lo que hace que su rol se desnude como meramente accesorio a la trama, pudiendo ese espacio también haber representado (junto con la quebrada) uno de los sitios a los cuales los niños no tenían acceso, complejizando las lecturas posibles del cortometraje.

En el climax que sigue a la escena de la piscina, el reto del padre se vuelve problemático por dos razones. La primera es de carácter técnico y concierne la pobre actuación del niño protagonista, cuyo rostro compungido se mueve entre la risa y la falsa congoja; y la segunda es más conceptual, y tiene que ver con el efectismo del recurso de la voz distorsionada del padre. Esta voz no sólo vuelve ininteligible el reto, que fruto de eso se desnaturaliza y se vuelve un recurso excesivo en duración y rudeza (de pronto el niño pasa de ser un hijo querido a un objeto de toda la rabia de los adultos); sino que pierde su naturaleza en la escena siguiente, lo que devela lo innecesario del recurso. Cuando la familia se va a pescar y el protagonista se queda solo, el tono de pesadilla se va, siendo el salto entre los dos mundos muy abrupto. Esto deja en claro que lo que acaba de pasar (el reto distorsionado) era más bien un efecto antojadizo de los realizadores y no un estado mental del chico, que se hubiese mantenido por un tiempo más largo, quizás hasta el final del cortometraje, casi como el protagonista de *Come and See* de Elem Klimov tras el bombardeo a su aldea, cuando el sonido se distorsiona por largo minutos, dando cuenta del estado alterado en que entra el personaje.

Finalmente, el desenlace no queda del todo claro ni en términos netamente narrativos ni tampoco simbólicos. El hecho de que el niño lleve una mochila en sus espaldas, ¿quiere decir que se va definitivamente de la casa? Y al encontrar el cadáver del animal desollado, y él cortarlo, lo que da origen a una nueva escena de animación con la figura de lo que suponemos es el niño entrando por la herida en la piel y volviéndose rojo, ¿debe ser entendido como un paso de un estado a otro, tal vez del temor a la bestia a transformarse él mismo en un animal?

Estas preguntas se vuelven problemáticas en tanto no parecen ser el objetivo del cortometraje plantearlas, al menos no en el nivel superficial en el que se formulan. Distinto hubiese sido entender claramente las intenciones del chico, sus acciones y lo que representan las animaciones para plantear interrogantes más profundas respecto de los temas que el cortometraje parece sugerir como centrales: la infancia, el temor y fascinación de lo prohibido.

Atentamente,

Alejandro Fernández Almendras
Profesor Informante

Santiago, 11 de Junio de 2019



Profesora
María Cecilia Bravo
Directora de Pregrado
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor (a) Informante**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título “ **No hay nada afuera**” de los estudiante Antonia Briceño Arrué

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	NOTA
1. 1	Nota Obra	Relevancia y originalidad. Calidad artística/técnica del resultado.	5,3

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



COMENTARIO OBRA

(no sujeta a extensión máxima)

Este cortometraje de ficción combina dos lenguajes: imagen fotográfica con actores reales y animación 2D. Toda la trama narrativa se desarrolla en torno al universo infantil de un niño protagonista y su acompañante, alternando secuencias de uno y otro tipo de material.

La sensación general es que la obra tiene algunos problemas que afectan la integración de los dos lenguajes, en mi opinión, debido a que no se logra construir una tensión emocional basada en el desempeño actoral. Esto se puede entender debido a que no es fácil encontrar actores infantiles con formación actoral o con un talento natural para dicha función. También podría atribuirse a una dirección actoral deficiente que permitiera sacarle mejor partido al joven intérprete. Una tercera causa posible, que puede darse cuando las actuaciones son irregulares, sería conducir el montaje de modo que la cantidad de tiempo en pantalla, de los actores problemáticos, se reduzca al mínimo posible.

Si estos tres factores no se conjugan adecuadamente (actuación, dirección, montaje) es posible que ocurra como aquí sucede: toda la historia reposa sobre un actor irregular. Sin embargo, como no es posible saber dónde se sitúa la causa de este problema, me limito a constatar su efecto: una actuación deficiente afecta la capacidad de empatía o identificación con el personaje, cerrando de ese modo la inmersión en la trama. Esto genera un efecto de exterioridad con el personaje: vemos al niño actuando a ese personaje, pero no vemos al personaje. Si este fenómeno de “no creer en la actuación” se desarrolla y profundiza a lo largo de la trama, termina afectando una dimensión adicional: la integración de los dos lenguajes.

En un primer momento la animación, que parece querer expresar el imaginario infantil y sus temores, al desenvolverse en un universo estético completamente al universo fotorealista, me parecía desconectada del resto. Pensaba que era un problema estético. Sin embargo, a la luz de esta hipótesis -una actuación deficiente-, llegué a la conclusión que esta sensación de pastiche inorgánico entre fotografía y animación se produce por la falta de potencia actoral. Si la interpretación actoral logra atrapar la atención, despertar expectativas, gatillar emociones, es posible que al ir y venir entre el mundo fotográfico y el mundo animado, todo ese acumulado de sensaciones esté aún flotando mientras vemos la animación. Esto ayudaría a “entrar” en la animación, navegando en sus sentidos, en lugar de sólo contemplar sus formas y colores. Eso me sucedió: no pude dejarme llevar por la trama ni por la actuación, afectando así mi disposición y mi capacidad de entregarme al desarrollo dramático general.



UNIVERSIDAD DE CHILE

Instituto de la Comunicación e Imagen

Dirección de Pregrado

Carrera de Cine y TV
Informe de Memoria

Combinar lenguajes en una sola narrativa es un desafío muy grande y, a pesar de los problemas descritos, considero muy valorable haberlo intentado, sobretodo en una escuela de cine donde la animación no está realmente integrada al currículo.

Como se trata de un camino muy excepcional en el cine de ficción nacional -navegar en la frontera entre lenguajes-, sugiero evaluar este cortometraje como un trabajos llenos de aprendizajes, no sólo sobre el cine de ficción y la dirección de actores, sino también sobre el lenguaje audiovisual en general.

Atentamente,

Victor Fajnzylber
Profesor Informante

Santiago, 28 de octubre de 2019



Profesora
María Cecilia Bravo
Directora de Pregrado
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor (a) Informante**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título “ **No hay nada afuera**” de los estudiante Camila Vasquez.

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	NOTA
1. 1	Nota Obra	Relevancia y originalidad. Calidad artística/técnica del resultado.	5,3

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



COMENTARIO OBRA

(no sujeta a extensión máxima)

Este cortometraje de ficción combina dos lenguajes: imagen fotográfica con actores reales y animación 2D. Toda la trama narrativa se desarrolla en torno al universo infantil de un niño protagonista y su acompañante, alternando secuencias de uno y otro tipo de material.

La sensación general es que la obra tiene algunos problemas que afectan la integración de los dos lenguajes, en mi opinión, debido a que no se logra construir una tensión emocional basada en el desempeño actoral. Esto se puede entender debido a que no es fácil encontrar actores infantiles con formación actoral o con un talento natural para dicha función. También podría atribuirse a una dirección actoral deficiente que permitiera sacarle mejor partido al joven intérprete. Una tercera causa posible, que puede darse cuando las actuaciones son irregulares, sería conducir el montaje de modo que la cantidad de tiempo en pantalla, de los actores problemáticos, se reduzca al mínimo posible.

Si estos tres factores no se conjugan adecuadamente (actuación, dirección, montaje) es posible que ocurra como aquí sucede: toda la historia reposa sobre un actor irregular. Sin embargo, como no es posible saber dónde se sitúa la causa de este problema, me limito a constatar su efecto: una actuación deficiente afecta la capacidad de empatía o identificación con el personaje, cerrando de ese modo la inmersión en la trama. Esto genera un efecto de exterioridad con el personaje: vemos al niño actuando a ese personaje, pero no vemos al personaje. Si este fenómeno de “no creer en la actuación” se desarrolla y profundiza a lo largo de la trama, termina afectando una dimensión adicional: la integración de los dos lenguajes.

En un primer momento la animación, que parece querer expresar el imaginario infantil y sus temores, al desenvolverse en un universo estético completamente al universo fotorealista, me parecía desconectada del resto. Pensaba que era un problema estético. Sin embargo, a la luz de esta hipótesis -una actuación deficiente-, llegué a la conclusión que esta sensación de pastiche inorgánico entre fotografía y animación se produce por la falta de potencia actoral. Si la interpretación actoral logra atrapar la atención, despertar expectativas, gatillar emociones, es posible que al ir y venir entre el mundo fotográfico y el mundo animado, todo ese acumulado de sensaciones esté aún flotando mientras vemos la animación. Esto ayudaría a “entrar” en la animación, navegando en sus sentidos, en lugar de sólo contemplar sus formas y colores. Eso me sucedió: no pude dejarme llevar por la trama ni por la actuación, afectando así mi disposición y mi capacidad de entregarme al desarrollo dramático general.



UNIVERSIDAD DE CHILE

Instituto de la Comunicación e Imagen

Dirección de Pregrado

Carrera de Cine y TV
Informe de Memoria

Combinar lenguajes en una sola narrativa es un desafío muy grande y, a pesar de los problemas descritos, considero muy valorable haberlo intentado, sobretodo en una escuela de cine donde la animación no está realmente integrada al currículo.

Como se trata de un camino muy excepcional en el cine de ficción nacional -navegar en la frontera entre lenguajes-, sugiero evaluar este cortometraje como un trabajos llenos de aprendizajes, no sólo sobre el cine de ficción y la dirección de actores, sino también sobre el lenguaje audiovisual en general.

Atentamente,

Victor Fajnzylber
Profesor Informante

Santiago, 28 de octubre de 2019



Profesora
María Cecilia Bravo
Directora de Pregrado
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor (a) Informante**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título “ **No hay nada afuera**” de los estudiante Catalina Gómez Flores.

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	NOTA
1. 1	Nota Obra	Relevancia y originalidad. Calidad artística/técnica del resultado.	5,3

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



COMENTARIO OBRA

(no sujeta a extensión máxima)

Este cortometraje de ficción combina dos lenguajes: imagen fotográfica con actores reales y animación 2D. Toda la trama narrativa se desarrolla en torno al universo infantil de un niño protagonista y su acompañante, alternando secuencias de uno y otro tipo de material.

La sensación general es que la obra tiene algunos problemas que afectan la integración de los dos lenguajes, en mi opinión, debido a que no se logra construir una tensión emocional basada en el desempeño actoral. Esto se puede entender debido a que no es fácil encontrar actores infantiles con formación actoral o con un talento natural para dicha función. También podría atribuirse a una dirección actoral deficiente que permitiera sacarle mejor partido al joven intérprete. Una tercera causa posible, que puede darse cuando las actuaciones son irregulares, sería conducir el montaje de modo que la cantidad de tiempo en pantalla, de los actores problemáticos, se reduzca al mínimo posible.

Si estos tres factores no se conjugan adecuadamente (actuación, dirección, montaje) es posible que ocurra como aquí sucede: toda la historia reposa sobre un actor irregular. Sin embargo, como no es posible saber dónde se sitúa la causa de este problema, me limito a constatar su efecto: una actuación deficiente afecta la capacidad de empatía o identificación con el personaje, cerrando de ese modo la inmersión en la trama. Esto genera un efecto de exterioridad con el personaje: vemos al niño actuando a ese personaje, pero no vemos al personaje. Si este fenómeno de “no creer en la actuación” se desarrolla y profundiza a lo largo de la trama, termina afectando una dimensión adicional: la integración de los dos lenguajes.

En un primer momento la animación, que parece querer expresar el imaginario infantil y sus temores, al desenvolverse en un universo estético completamente al universo fotorealista, me parecía desconectada del resto. Pensaba que era un problema estético. Sin embargo, a la luz de esta hipótesis -una actuación deficiente-, llegué a la conclusión que esta sensación de pastiche inorgánico entre fotografía y animación se produce por la falta de potencia actoral. Si la interpretación actoral logra atrapar la atención, despertar expectativas, gatillar emociones, es posible que al ir y venir entre el mundo fotográfico y el mundo animado, todo ese acumulado de sensaciones esté aún flotando mientras vemos la animación. Esto ayudaría a “entrar” en la animación, navegando en sus sentidos, en lugar de sólo contemplar sus formas y colores. Eso me sucedió: no pude dejarme llevar por la trama ni por la actuación, afectando así mi disposición y mi capacidad de entregarme al desarrollo dramático general.



UNIVERSIDAD DE CHILE

Instituto de la Comunicación e Imagen

Dirección de Pregrado

Carrera de Cine y TV
Informe de Memoria

Combinar lenguajes en una sola narrativa es un desafío muy grande y, a pesar de los problemas descritos, considero muy valorable haberlo intentado, sobretodo en una escuela de cine donde la animación no está realmente integrada al currículo.

Como se trata de un camino muy excepcional en el cine de ficción nacional -navegar en la frontera entre lenguajes-, sugiero evaluar este cortometraje como un trabajos llenos de aprendizajes, no sólo sobre el cine de ficción y la dirección de actores, sino también sobre el lenguaje audiovisual en general.

Atentamente,

Victor Fajnzylber
Profesor Informante

Santiago, 28 de octubre de 2019



Profesora
María Cecilia Bravo
Directora de Pregrado
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor (a) Informante**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título “ **No hay nada afuera**” de los estudiantes **Diego Ovalle Andrade**.

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	NOTA
1. 1	Nota Obra	Relevancia y originalidad. Calidad artística/técnica del resultado.	5,3

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



COMENTARIO OBRA

(no sujeta a extensión máxima)

Este cortometraje de ficción combina dos lenguajes: imagen fotográfica con actores reales y animación 2D. Toda la trama narrativa se desarrolla en torno al universo infantil de un niño protagonista y su acompañante, alternando secuencias de uno y otro tipo de material.

La sensación general es que la obra tiene algunos problemas que afectan la integración de los dos lenguajes, en mi opinión, debido a que no se logra construir una tensión emocional basada en el desempeño actoral. Esto se puede entender debido a que no es fácil encontrar actores infantiles con formación actoral o con un talento natural para dicha función. También podría atribuirse a una dirección actoral deficiente que permitiera sacarle mejor partido al joven intérprete. Una tercera causa posible, que puede darse cuando las actuaciones son irregulares, sería conducir el montaje de modo que la cantidad de tiempo en pantalla, de los actores problemáticos, se reduzca al mínimo posible.

Si estos tres factores no se conjugan adecuadamente (actuación, dirección, montaje) es posible que ocurra como aquí sucede: toda la historia reposa sobre un actor irregular. Sin embargo, como no es posible saber dónde se sitúa la causa de este problema, me limito a constatar su efecto: una actuación deficiente afecta la capacidad de empatía o identificación con el personaje, cerrando de ese modo la inmersión en la trama. Esto genera un efecto de exterioridad con el personaje: vemos al niño actuando a ese personaje, pero no vemos al personaje. Si este fenómeno de “no creer en la actuación” se desarrolla y profundiza a lo largo de la trama, termina afectando una dimensión adicional: la integración de los dos lenguajes.

En un primer momento la animación, que parece querer expresar el imaginario infantil y sus temores, al desenvolverse en un universo estético completamente al universo fotorealista, me parecía desconectada del resto. Pensaba que era un problema estético. Sin embargo, a la luz de esta hipótesis -una actuación deficiente-, llegué a la conclusión que esta sensación de pastiche inorgánico entre fotografía y animación se produce por la falta de potencia actoral. Si la interpretación actoral logra atrapar la atención, despertar expectativas, gatillar emociones, es posible que al ir y venir entre el mundo fotográfico y el mundo animado, todo ese acumulado de sensaciones esté aún flotando mientras vemos la animación. Esto ayudaría a “entrar” en la animación, navegando en sus sentidos, en lugar de sólo contemplar sus formas y colores. Eso me sucedió: no pude dejarme llevar por la trama ni por la actuación, afectando así mi disposición y mi capacidad de entregarme al desarrollo dramático general.



UNIVERSIDAD DE CHILE

Instituto de la Comunicación e Imagen

Dirección de Pregrado

Carrera de Cine y TV
Informe de Memoria

Combinar lenguajes en una sola narrativa es un desafío muy grande y, a pesar de los problemas descritos, considero muy valorable haberlo intentado, sobretodo en una escuela de cine donde la animación no está realmente integrada al currículo.

Como se trata de un camino muy excepcional en el cine de ficción nacional -navegar en la frontera entre lenguajes-, sugiero evaluar este cortometraje como un trabajos llenos de aprendizajes, no sólo sobre el cine de ficción y la dirección de actores, sino también sobre el lenguaje audiovisual en general.

Atentamente,

Victor Fajnzylber
Profesor Informante

Santiago, 28 de octubre de 2019



Profesora
María Cecilia Bravo
Directora de Pregrado
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor (a) Informante**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título “ **No hay nada afuera**” de los estudiante Josefina Menjibar Sepúlveda

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	NOTA
1. 1	Nota Obra	Relevancia y originalidad. Calidad artística/técnica del resultado.	5,3

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



COMENTARIO OBRA

(no sujeta a extensión máxima)

Este cortometraje de ficción combina dos lenguajes: imagen fotográfica con actores reales y animación 2D. Toda la trama narrativa se desarrolla en torno al universo infantil de un niño protagonista y su acompañante, alternando secuencias de uno y otro tipo de material.

La sensación general es que la obra tiene algunos problemas que afectan la integración de los dos lenguajes, en mi opinión, debido a que no se logra construir una tensión emocional basada en el desempeño actoral. Esto se puede entender debido a que no es fácil encontrar actores infantiles con formación actoral o con un talento natural para dicha función. También podría atribuirse a una dirección actoral deficiente que permitiera sacarle mejor partido al joven intérprete. Una tercera causa posible, que puede darse cuando las actuaciones son irregulares, sería conducir el montaje de modo que la cantidad de tiempo en pantalla, de los actores problemáticos, se reduzca al mínimo posible.

Si estos tres factores no se conjugan adecuadamente (actuación, dirección, montaje) es posible que ocurra como aquí sucede: toda la historia reposa sobre un actor irregular. Sin embargo, como no es posible saber dónde se sitúa la causa de este problema, me limito a constatar su efecto: una actuación deficiente afecta la capacidad de empatía o identificación con el personaje, cerrando de ese modo la inmersión en la trama. Esto genera un efecto de exterioridad con el personaje: vemos al niño actuando a ese personaje, pero no vemos al personaje. Si este fenómeno de “no creer en la actuación” se desarrolla y profundiza a lo largo de la trama, termina afectando una dimensión adicional: la integración de los dos lenguajes.

En un primer momento la animación, que parece querer expresar el imaginario infantil y sus temores, al desenvolverse en un universo estético completamente al universo fotorealista, me parecía desconectada del resto. Pensaba que era un problema estético. Sin embargo, a la luz de esta hipótesis -una actuación deficiente-, llegué a la conclusión que esta sensación de pastiche inorgánico entre fotografía y animación se produce por la falta de potencia actoral. Si la interpretación actoral logra atrapar la atención, despertar expectativas, gatillar emociones, es posible que al ir y venir entre el mundo fotográfico y el mundo animado, todo ese acumulado de sensaciones esté aún flotando mientras vemos la animación. Esto ayudaría a “entrar” en la animación, navegando en sus sentidos, en lugar de sólo contemplar sus formas y colores. Eso me sucedió: no pude dejarme llevar por la trama ni por la actuación, afectando así mi disposición y mi capacidad de entregarme al desarrollo dramático general.



UNIVERSIDAD DE CHILE

Instituto de la Comunicación e Imagen

Dirección de Pregrado

Carrera de Cine y TV
Informe de Memoria

Combinar lenguajes en una sola narrativa es un desafío muy grande y, a pesar de los problemas descritos, considero muy valorable haberlo intentado, sobretodo en una escuela de cine donde la animación no está realmente integrada al currículo.

Como se trata de un camino muy excepcional en el cine de ficción nacional -navegar en la frontera entre lenguajes-, sugiero evaluar este cortometraje como un trabajos llenos de aprendizajes, no sólo sobre el cine de ficción y la dirección de actores, sino también sobre el lenguaje audiovisual en general.

Atentamente,

Victor Fajnzylber
Profesor Informante

Santiago, 28 de octubre de 2019



UNIVERSIDAD DE CHILE

Instituto de la Comunicación e Imagen

Dirección de Pregrado

Carrera de Cine y TV

Informe de Memoria

Profesora
María Cecilia Bravo
Directora de Pregrado
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor (a) Informante**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título “ **No hay nada afuera**” de los estudiante Pedro García Pérez.

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	NOTA
1. 1	Nota Obra	Relevancia y originalidad. Calidad artística/técnica del resultado.	5,3

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



COMENTARIO OBRA

(no sujeta a extensión máxima)

Este cortometraje de ficción combina dos lenguajes: imagen fotográfica con actores reales y animación 2D. Toda la trama narrativa se desarrolla en torno al universo infantil de un niño protagonista y su acompañante, alternando secuencias de uno y otro tipo de material.

La sensación general es que la obra tiene algunos problemas que afectan la integración de los dos lenguajes, en mi opinión, debido a que no se logra construir una tensión emocional basada en el desempeño actoral. Esto se puede entender debido a que no es fácil encontrar actores infantiles con formación actoral o con un talento natural para dicha función. También podría atribuirse a una dirección actoral deficiente que permitiera sacarle mejor partido al joven intérprete. Una tercera causa posible, que puede darse cuando las actuaciones son irregulares, sería conducir el montaje de modo que la cantidad de tiempo en pantalla, de los actores problemáticos, se reduzca al mínimo posible.

Si estos tres factores no se conjugan adecuadamente (actuación, dirección, montaje) es posible que ocurra como aquí sucede: toda la historia reposa sobre un actor irregular. Sin embargo, como no es posible saber dónde se sitúa la causa de este problema, me limito a constatar su efecto: una actuación deficiente afecta la capacidad de empatía o identificación con el personaje, cerrando de ese modo la inmersión en la trama. Esto genera un efecto de exterioridad con el personaje: vemos al niño actuando a ese personaje, pero no vemos al personaje. Si este fenómeno de “no creer en la actuación” se desarrolla y profundiza a lo largo de la trama, termina afectando una dimensión adicional: la integración de los dos lenguajes.

En un primer momento la animación, que parece querer expresar el imaginario infantil y sus temores, al desenvolverse en un universo estético completamente al universo fotorealista, me parecía desconectada del resto. Pensaba que era un problema estético. Sin embargo, a la luz de esta hipótesis -una actuación deficiente-, llegué a la conclusión que esta sensación de pastiche inorgánico entre fotografía y animación se produce por la falta de potencia actoral. Si la interpretación actoral logra atrapar la atención, despertar expectativas, gatillar emociones, es posible que al ir y venir entre el mundo fotográfico y el mundo animado, todo ese acumulado de sensaciones esté aún flotando mientras vemos la animación. Esto ayudaría a “entrar” en la animación, navegando en sus sentidos, en lugar de sólo contemplar sus formas y colores. Eso me sucedió: no pude dejarme llevar por la trama ni por la actuación, afectando así mi disposición y mi capacidad de entregarme al desarrollo dramático general.



UNIVERSIDAD DE CHILE

Instituto de la Comunicación e Imagen

Dirección de Pregrado

Carrera de Cine y TV
Informe de Memoria

Combinar lenguajes en una sola narrativa es un desafío muy grande y, a pesar de los problemas descritos, considero muy valorable haberlo intentado, sobretodo en una escuela de cine donde la animación no está realmente integrada al currículo.

Como se trata de un camino muy excepcional en el cine de ficción nacional -navegar en la frontera entre lenguajes-, sugiero evaluar este cortometraje como un trabajos llenos de aprendizajes, no sólo sobre el cine de ficción y la dirección de actores, sino también sobre el lenguaje audiovisual en general.

Atentamente,

Victor Fajnzylber
Profesor Informante

Santiago, 28 de octubre de 2019



FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS

1.- Identificación de la Tesis

Nombre del alumno/a
Dirección
Teléfono..... E-mail

Título de la tesis
.....
Facultad
Departamento
Carrera
Título al que opta
Profesor guía
Fecha de entrega

2.- Autorización de publicación

A través de este documento, indico a la Dirección de Servicios de Información y Bibliotecas, mi decisión respecto a publicar en formato digital mi tesis en el sitio www.repositorio.uchile.cl

Autorizo su publicación (marque con una X):	
<input type="checkbox"/>	Inmediata
<input type="checkbox"/>	A partir de la siguiente fecha: _____(mes/año)
<input type="checkbox"/>	No autorizo su publicación (sólo resumen y metadatos)

Firma del alumno

3.- Forma de entrega de la tesis

Las tesis deben ser entregadas en CD-ROM o DVD (texto completo), o bien enviadas en formato digital si su Facultad tiene implementado un sistema de registro electrónico de tesis coordinado con el Repositorio Académico. Además, entregar este Formulario de Autorización debidamente completo y firmado a la Unidad Académica que recibirá su tesis.



FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS

1.- Identificación de la Tesis

Nombre del alumno/a
Dirección
Teléfono..... E-mail

Título de la tesis
.....
Facultad
Departamento
Carrera
Título al que opta
Profesor guía
Fecha de entrega

2.- Autorización de publicación

A través de este documento, indico a la Dirección de Servicios de Información y Bibliotecas, mi decisión respecto a publicar en formato digital mi tesis en el sitio www.repositorio.uchile.cl

Autorizo su publicación (marque con una X):	
<input type="checkbox"/>	Inmediata
<input type="checkbox"/>	A partir de la siguiente fecha: _____(mes/año)
<input type="checkbox"/>	No autorizo su publicación (sólo resumen y metadatos)

Firma del alumno

3.- Forma de entrega de la tesis

Las tesis deben ser entregadas en CD-ROM o DVD (texto completo), o bien enviadas en formato digital si su Facultad tiene implementado un sistema de registro electrónico de tesis coordinado con el Repositorio Académico. Además, entregar este Formulario de Autorización debidamente completo y firmado a la Unidad Académica que recibirá su tesis.



FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS

1.- Identificación de la Tesis

Nombre del alumno/a
Dirección
Teléfono..... E-mail

Título de la tesis
.....
Facultad
Departamento
Carrera
Título al que opta
Profesor guía
Fecha de entrega

2.- Autorización de publicación

A través de este documento, indico a la Dirección de Servicios de Información y Bibliotecas, mi decisión respecto a publicar en formato digital mi tesis en el sitio www.repositorio.uchile.cl

Autorizo su publicación (marque con una X):	
<input type="checkbox"/>	Inmediata
<input type="checkbox"/>	A partir de la siguiente fecha: _____(mes/año)
<input type="checkbox"/>	No autorizo su publicación (sólo resumen y metadatos)

Firma del alumno

3.- Forma de entrega de la tesis

Las tesis deben ser entregadas en CD-ROM o DVD (texto completo), o bien enviadas en formato digital si su Facultad tiene implementado un sistema de registro electrónico de tesis coordinado con el Repositorio Académico. Además, entregar este Formulario de Autorización debidamente completo y firmado a la Unidad Académica que recibirá su tesis.



FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS

1.- Identificación de la Tesis

Nombre del alumno/a
Dirección
Teléfono..... E-mail

Título de la tesis
.....
Facultad
Departamento
Carrera
Título al que opta
Profesor guía
Fecha de entrega

2.- Autorización de publicación

A través de este documento, indico a la Dirección de Servicios de Información y Bibliotecas, mi decisión respecto a publicar en formato digital mi tesis en el sitio www.repositorio.uchile.cl

Autorizo su publicación (marque con una X):	
<input type="checkbox"/>	Inmediata
<input type="checkbox"/>	A partir de la siguiente fecha: _____(mes/año)
<input type="checkbox"/>	No autorizo su publicación (sólo resumen y metadatos)

Firma del alumno

3.- Forma de entrega de la tesis

Las tesis deben ser entregadas en CD-ROM o DVD (texto completo), o bien enviadas en formato digital si su Facultad tiene implementado un sistema de registro electrónico de tesis coordinado con el Repositorio Académico. Además, entregar este Formulario de Autorización debidamente completo y firmado a la Unidad Académica que recibirá su tesis.



FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS

1.- Identificación de la Tesis

Nombre del alumno/a
Dirección
Teléfono..... E-mail

Título de la tesis
.....
Facultad
Departamento
Carrera
Título al que opta
Profesor guía
Fecha de entrega

2.- Autorización de publicación

A través de este documento, indico a la Dirección de Servicios de Información y Bibliotecas, mi decisión respecto a publicar en formato digital mi tesis en el sitio www.repositorio.uchile.cl

Autorizo su publicación (marque con una X):	
<input type="checkbox"/>	Inmediata
<input type="checkbox"/>	A partir de la siguiente fecha: _____(mes/año)
<input type="checkbox"/>	No autorizo su publicación (sólo resumen y metadatos)

Firma del alumno

3.- Forma de entrega de la tesis

Las tesis deben ser entregadas en CD-ROM o DVD (texto completo), o bien enviadas en formato digital si su Facultad tiene implementado un sistema de registro electrónico de tesis coordinado con el Repositorio Académico. Además, entregar este Formulario de Autorización debidamente completo y firmado a la Unidad Académica que recibirá su tesis.



FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS

1.- Identificación de la Tesis

Nombre del alumno/a
Dirección
Teléfono..... E-mail

Título de la tesis
.....
Facultad
Departamento
Carrera
Título al que opta
Profesor guía
Fecha de entrega

2.- Autorización de publicación

A través de este documento, indico a la Dirección de Servicios de Información y Bibliotecas, mi decisión respecto a publicar en formato digital mi tesis en el sitio www.repositorio.uchile.cl

Autorizo su publicación (marque con una X):	
<input type="checkbox"/>	Inmediata
<input type="checkbox"/>	A partir de la siguiente fecha: _____(mes/año)
<input type="checkbox"/>	No autorizo su publicación (sólo resumen y metadatos)

Firma del alumno

3.- Forma de entrega de la tesis

Las tesis deben ser entregadas en CD-ROM o DVD (texto completo), o bien enviadas en formato digital si su Facultad tiene implementado un sistema de registro electrónico de tesis coordinado con el Repositorio Académico. Además, entregar este Formulario de Autorización debidamente completo y firmado a la Unidad Académica que recibirá su tesis.