

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

Título del trabajo

CORTO PSICOLÓGICO DE FICCIÓN

Previo la obtención del Título de:

Nombre de la titulación

Licenciado en Producción para Medios de Comunicación

Presentado por:

Andrés Sebastián Romero Chacón-Jonathan Eduardo

Chiriguaya Espinoza

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2024

DEDICATORIA

El presente proyecto va dedicado para las personas que me formaron profesionalmente para crear esto, sin ellos no podría ni siquiera aspirar al profesional que sé que puedo llegar a ser; su mentoría en mi vida me llevó y me llevará a ser mejor: Mariano Falconez, Trino Párraga, Juan Carlos Chalén, Victor Estrada, Juan Sebastián Mosquera, Víctor Cantos.

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a las personas que estuvieron conmigo de manera práctica en este proyecto dándome su apoyo profesional y/o económico, sin ellos, esto no hubiera sido posible. Primero, a mi compañero Jonathan Chiriguaya por convencerme de hacer algo que parecía imposible; al resto de mi crew: Elvis Reyes, Génesis zambrano, Génesis Aguas, María José Martínez, Génesis Alvarado, Billy Morán, Cristhian Morán, Carlos Núñez, Verónica Caicedo, David Guaranda, Mike Rodríguez, Josselyn Salas, Xavier Pauta, Lissette Romero, Rita Chacón. Cierro con broche de oro para mis excelentes actores Raúl Jaramillo, María Fernanda García.

Declaración Expresa

Nosotros Andrés Sebastián Romero Chacón y Jonathan Eduardo Chiriguaya Espinoza acordamos y reconocemos que:

La titularidad de los derechos patrimoniales de autor (derechos de autor) del proyecto de graduación corresponderá al autor o autores, sin perjuicio de lo cual la ESPOL recibe en este acto una licencia gratuita de plazo indefinido para el uso no comercial y comercial de la obra con facultad de sublicenciar, incluyendo la autorización para su divulgación, así como para la creación y uso de obras derivadas. En el caso de usos comerciales se respetará el porcentaje de participación en beneficios que corresponda a favor del autor o autores.

La titularidad total y exclusiva sobre los derechos patrimoniales de patente de invención, modelo de utilidad, diseño industrial, secreto industrial, software o información no divulgada que corresponda o pueda corresponder respecto de cualquier investigación, desarrollo tecnológico o invención realizada por nosotros durante el desarrollo del proyecto de graduación, pertenecerán de forma total, exclusiva e indivisible a la ESPOL, sin perjuicio del porcentaje que nos corresponda de los beneficios económicos que la ESPOL reciba por la explotación de nuestra innovación, de ser el caso.

En los casos donde la Oficina de Transferencia de Resultados de Investigación (OTRI) de la ESPOL comunique a los autores que existe una innovación potencialmente patentable sobre los resultados del proyecto de graduación, no se realizará publicación o divulgación alguna, sin la autorización expresa y previa de la ESPOL.

Guayaquil, 10 de octubre del 2024.


Andrés Sebastián
Romero Chacón


Jonathan Eduardo
Chiriguaya Espinoza

EVALUADORES

Omar David Rodriguez Rodriguez

PROFESOR DE LA MATERIA

Víctor Manuel Cantos Luces

PROFESOR TUTOR

RESUMEN

Hay dos propósitos esenciales en este trabajo. El primero es demostrar que es posible realizar un cortometraje de fantasía con poco presupuesto, y el segundo es indagar en un género poco explorado dentro de la industria local. Hacerlo de tal manera que aborde una problemática importante para las generaciones presentes de personas y aportarles un mensaje de valor que puedan analizar. Haciendo uso de materiales de ferretería y tiendas de ropa de segunda mano se pudo construir todos los props y vestimentas necesarias para los personajes de este proyecto. Para el desarrollo del guion se consultó con personas del medio audiovisual que pasaran por paradigmas relacionados a las presiones estética que es la problemática personal que agobia a nuestra protagonista. El resultado obtenido fue un cortometraje de fantasía y terror que cumplió con los criterios técnicos esperados. Los resultados desvelaron los problemas por los que pasan las persona que trabajan en el medio audiovisual, se concluyó que el proyecto es viable y que no se requieren de los grandes presupuestos de Hollywood para llevar la fantasía a la gran pantalla.

Palabras Clave: Belleza, psicología, diseño.

ABSTRACT

There are two essential purposes in this work. The first is to show that it is possible to make a fantasy short film on a low budget, and the second is to investigate a genre that is little explored within the local industry. Doing so in such a way that it addresses an important problem for the present generations of people and provide them with a valuable message that they can analyze. Using materials from hardware stores and second-hand clothing stores, all the props and clothing necessary for the characters in this project were built. For the development of the script, people from the audiovisual field were consulted who went through paradigms related to aesthetic pressures, which is the personal problem that overwhelms our protagonist. The result obtained was a fantasy and horror short film that met the expected technical criteria. The results revealed the problems that people who work in the audiovisual field go through, it was concluded that the project is viable and that the large budgets of Hollywood are not required to bring fantasy to the big screen.

Keywords: Beauty, psychology, design.

ÍNDICE GENERAL

EVALUADORES	9
RESUMEN	I
ABSTRACT	II
ÍNDICE GENERAL	III
ABREVIATURAS	V
SIMBOLOGÍA	VI
ÍNDICE DE FIGURAS	VII
ÍNDICE DE TABLAS	VIII
ÍNDICE DE PLANOS	IX
CAPÍTULO 1	1
1. 1	
1.1 Error! Bookmark not defined.	
1.2 1	
1.3 2	
1.3.1 2	
1.3.2 3	
1.4 Error! Bookmark not defined.	
CAPÍTULO 2	3
2. Error! Bookmark not defined.	
CAPÍTULO 3	4
3. 11	
CAPÍTULO 4	5
4. 13	
4.1 Conclusiones	5

4.2 Recomendaciones	5
BIBLIOGRAFÍA.....	6
APÉNDICES	11

ABREVIATURAS

ESPOL Escuela Superior Politécnica del Litoral

FADCOM Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

PROP/S Utensilios dentro de la producción

CAST Audiciones de actores para personajes

ÍNDICE DE FIGURAS

Ilustración 1.....	5
Ilustración 2.....	6
Ilustración 3.....	6
Ilustración 4.....	7
Ilustración 5.....	7
Ilustración 6.....	7
Ilustración 7.....	8
Ilustración 8.....	8
Ilustración 9.....	9
Ilustración 10.....	9
Ilustración 11.....	10
Ilustración 12.....	10
Ilustración 13.....	11
Ilustración 14.....	15
Ilustración 15.....	15

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto trata sobre la realización de un cortometraje de terror que utiliza diferentes simbolismos artísticos y psicológicos para representar de manera alegórica las presiones estéticas sobre la apariencia física y su relación con la belleza; masificadas por los medios de comunicación.

Esto ha desencadenado en una serie de problemáticas estudiadas y conocidas por nuestra sociedad, pero que debido a la costumbre y el poder del mercado que valora el lucro por sobre las consecuencias éticas han hecho que los esfuerzos por superar estas dificultades sean superficiales o del mínimo esfuerzo.

El proyecto busca principalmente indagar en las problemáticas que viven de primera mano las personas del medio audiovisual: presentadores de televisión, modelos, influencers, etc. Por otro lado, también va dirigido a las instituciones académicas de cine para recordarles que como medio masivo tenemos una responsabilidad con las personas y recordarnos que arte y ciencia son dos ramas del pensamiento que nacieron como una.

1.1 Problemática por tratar desde el audiovisual

Este proyecto de autor busca representar metafóricamente la masificación de estándares irreales estéticos y de éxito que imponen las redes sociales y demás medios de comunicación. Esto a través de una historia de terror y fantasía basada en las problemáticas ya mencionadas.

1.2 Justificación del problema o propósito del proyecto.

Según la historiadora estadounidense Elizabeth Prettejohn, desde la antigua Grecia, los cánones de belleza han sido una parte fundamental en la construcción del arte, la ficción y lo considerado armonioso y proporcional. Los cánones de belleza de la antigua Grecia son los ideales estéticos que definían lo que se considera físicamente atractivo. Estos estándares dieron un orden a los artistas y establecieron una idea estética que ayudaba a volver a las obras más simpáticas a la vista de los espectadores que, en parte, por evolución nos codificamos con cierta expectativa de belleza.

El problema radica en que los tiempos han cambiado, la masificación, exposición y evolución de estos cánones han tenido consecuencias negativas para varias personas. Creando un problema cultural que debe ser estudiado y atendido. En la actualidad, los medios de comunicación juegan un papel crucial en la construcción de los ideales de belleza que predominan en nuestra sociedad. Desde anuncios publicitarios hasta películas, series y redes sociales, las imágenes que consumimos diariamente están cargadas de representaciones que refuerzan cánones estéticos específicos. Dictan cómo debería lucir una persona para ser considerada atractiva o aceptada, no solo imponen una visión limitada de la belleza, sino que también generan expectativas irreales que afectan negativamente a la autoestima y el bienestar emocional de las personas.

El proyecto se realiza a través de una historia de ficción con personajes reales como homenaje a cómo se realizaban las películas de terror o de fantasía en décadas pasadas; limitando el uso de vfx y enfocándose en el manejo de materiales artesanales con los que los actores y el equipo de producción pueden interactuar directamente sumergiéndose más en la historia.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

1.3.2 Crear un cortometraje de terror psicológico sobre las presiones estéticas impuestas por los medios de comunicación mediante el uso artístico del medio audiovisual para la representación simbólica de estos paradigmas.

1.3.3 Objetivos Específicos

- Reconocer las presiones psicológicas en las que están sometidos los talentos de pantalla para la incorporación de los testimonios a la narrativa de la historia
- Desarrollar la narrativa del audiovisual a través del análisis de la información obtenida en la investigación.
- Elaborar una planificación para el rodaje del audiovisual (plan de rodaje).

1.4 Marco referencial

- **Concepto:**

El concepto de la historia surge a partir de varias películas como; Alicia en el País de las Maravillas de Tim Burton, El viaje de Chihiro de Hayao Miyazaki, Monster House de Gil Kenan, y Paranorman de Chris Butler & Sam Fell. Películas que sin perder de vista sus consumidores, principalmente un público infantil, hace uso de toda una amalgama de recursos cinematográficos sobre el género del terror. Creando atmósferas sombrías que sumergen a la historia en un ambiente terrorífico y simbólico, pero no al punto de perderse en su mensaje ni volverse extremadamente perturbador. De Alicia, se tomó la idea de plantear una historia altamente simbólica, de situaciones descabelladas y fantásticas que al principio parecen no tener relaciones entre sí, pero que le comunican algo al subconsciente; de Monster House y Paranorman se tomó la idea de una historia de altos recursos terroríficos que te sumergen en una atmósfera sombría, pero que aún mantienen un nivel de accesibilidad para todo el público encontrando un punto medio entre ambos extremos.

- **Propuesta de estructura del producto:**

La historia se desarrolla en una clásica estructura aristotélica de 3 actos. Juega con la dinámica de dos personajes diferentes entre sí que por razones fuera de su control se ven forzados a trabajar juntos para un fin en común. Esto debido a que la mejor manera de explorar la personalidad de un

personaje es contra poniéndolo con otro diferente a él. La historia no busca explicar nada de manera directa, sino, siempre mantenerse en el nivel de lo metafórico para que el espectador saque sus propias conclusiones y no caer en la literalidad. Al mantenerse en lo abstracto el mensaje puede ser más diverso y libre para interpretaciones a las que pueda llegar el público.

- **Propuesta de estilo de dirección:**

El estilo de dirección se basa, en términos de solo el tratamiento de la historia, en directores como Tim Burton por su capacidad de trabajar con personajes sumamente característicos y “extraños”. La historia de este proyecto incluye un personaje de estas características, de expresiones poco comunes; también por su uso de materiales prácticos reduciendo el uso del CGI. La fotografía general, se basó en el estilo de Guillermo del Toro; por su estilo oscuro, de luz difusa y el uso de contraste de tonos en la imagen. Optando al igual que él por relaciones de aspecto cinematográfico más anchas (1.85:1;2.00:1). Además, su experiencia en el manejo de historias sombrías pero lo suficientemente abiertas para todo el público genera una “seriedad-amigable” a la que se busca llegar. Su excelente manejo del blocking y contra planos funciona bien tanto para secuencias de terror como de acción.

- **Lista de referencias audiovisuales nacionales o internacionales (narrativas y estéticas).**

Monster House (2006, Gil Kenan)

Alicia en el País de las Maravillas de Tim Burton (2010)

Paranorman (2012, Chris Butler, Sam Fell)

El viaje de Chihiro (2004, Hayao Miyazaki)

El Misterio de Soho (2021, Edgar Wright)

Lady Bird (2017, Greta Gerwig)

Un monstruo viene a verme (2016, Juan Antonio Bayona)

CAPÍTULO 2

2. Metodología

Para este proyecto se tomó como base las encuestas cualitativas de personas del medio audiovisual sobre su experiencia con los estándares de belleza que existen en la industria. Esto para profundizar en la dimensión psicológica del personaje principal. Posteriormente se interpretó esa información para su posterior aplicación en el guión. Por otro lado, también se tomó en cuenta cómo las películas han representado diferentes problemáticas sociales y/o psicológicas con el fin de crear los escenarios y acciones simbólicas dentro de la ficción para que representen estos paradigmas. Se planificó cada una de las etapas de la producción (pre, pro y post) dedicándole especial cantidad de tiempo a la pre, ya que fue dónde se realizó la construcción de los props para el rodaje.

2.1 Preproducción

En esta primera etapa se planificó el desarrollo entero del proyecto, la estructuración de la idea, guion, estilo visual, plan de rodaje y avance de los procesos necesarios antes de la etapa de producción, los cuales son descritos a continuación:

2.1.1 Ideación de concepto

Durante las primeras semanas se plantearon varias ideas sobre de qué se iba a tratar la historia, ideas psicológicas o filosóficas en las que se iba a basar, qué estructura narrativa usar y el rol de los personajes. Para posteriormente en cada versión plantear una escaleta de la historia y usarla de base en la estructura del guion. También se buscaron fuentes de inspiración en las cuáles basarse. Los más contundentes fueron Tim Burton y Guillermo del Toro.



Ilustración 1

2.1.2 Construcción de props y vestuarios

En esta etapa también se realizaron las pruebas de vestuario junto a los actores, y la construcción de los props a usar durante el rodaje (traje del “monstruo” y detalles de la vestimenta). También se realizaron pruebas de vfx con ia para el retoque de ciertas escenas pensadas para grabar.



Ilustración 3



Ilustración 2



Ilustración 5



Ilustración 4

2.2 Producción

En esta etapa comenzamos con el proceso de filmaciones, que empezaron a partir del sábado 30 de noviembre y finalizaron el sábado 21 de diciembre. Cabe decir que solo se grabó los fines de semana de cada semana sucesivamente.



Ilustración 6

Las grabaciones empezaban alrededor de las 8 a.m y terminan aproximadamente a las 6 p.m para posteriormente recoger los equipos utilizados ese día como se puede ver en la Ilustración 2-6 puesta anteriormente. Sin embargo la hora de llegada asignada era a las 7 a.m, esto la preparación de los actores como vestimenta, maquillaje, traje del monstruo y desembarque de equipos a utilizar como se puede apreciar en las siguientes imágenes:



Ilustración 7



Ilustración 8

2.3 Postproducción

- Montaje

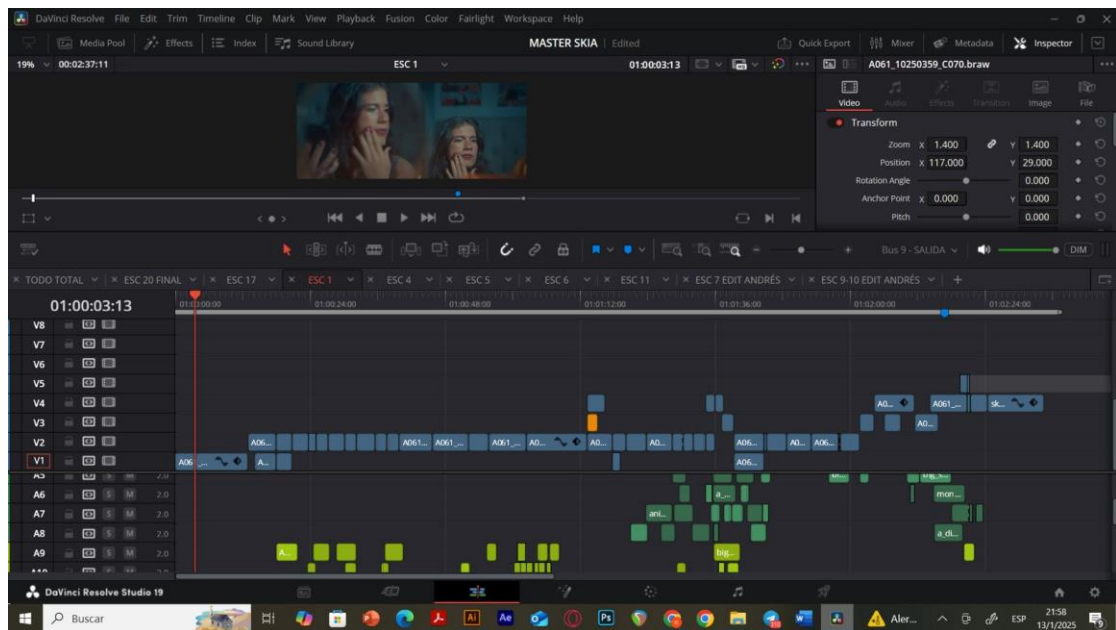


Ilustración 9

- Sonorización y musicalización

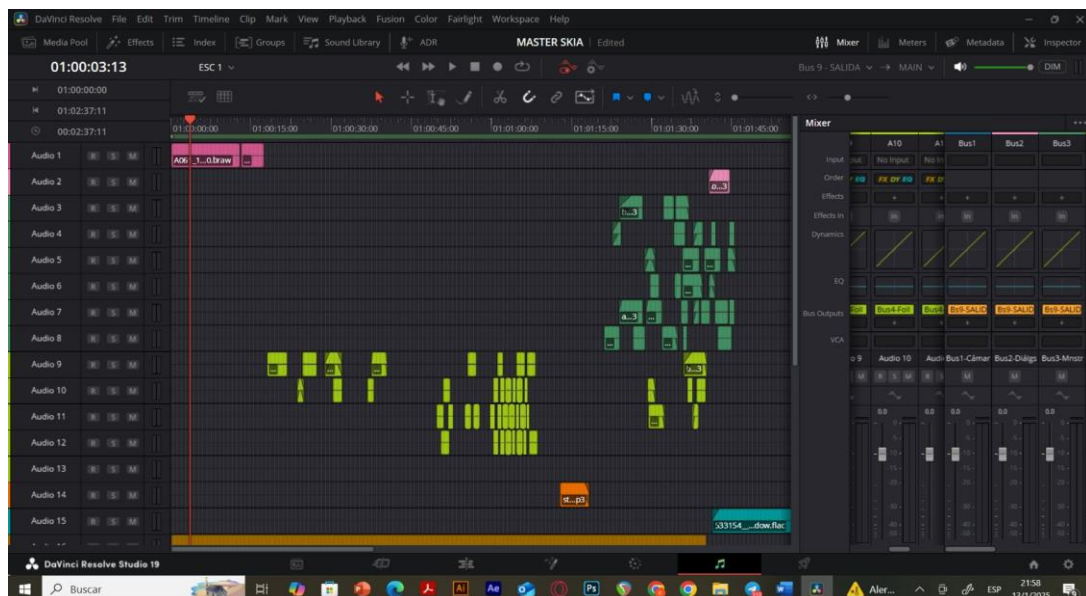


Ilustración 10

- Colorización

En esta sección, cabe decir que al principio de la historia se buscó que predominaran los colores fríos y desaturados, para posteriormente realizar los colores cálidos más vívidos según el desarrollo de nuestros personajes.

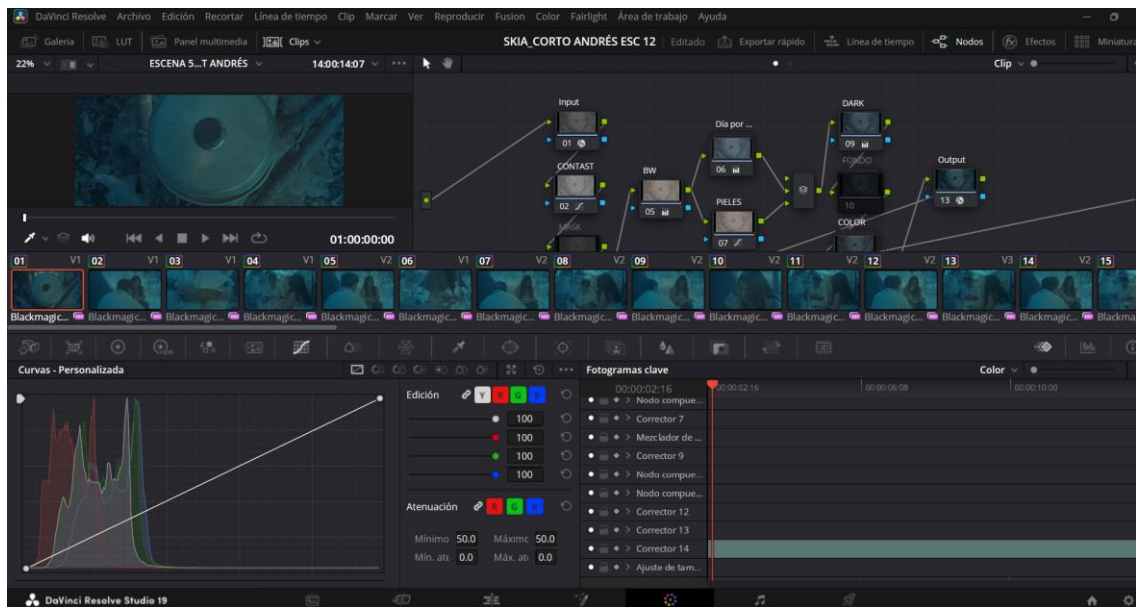


Ilustración 11

-VFX

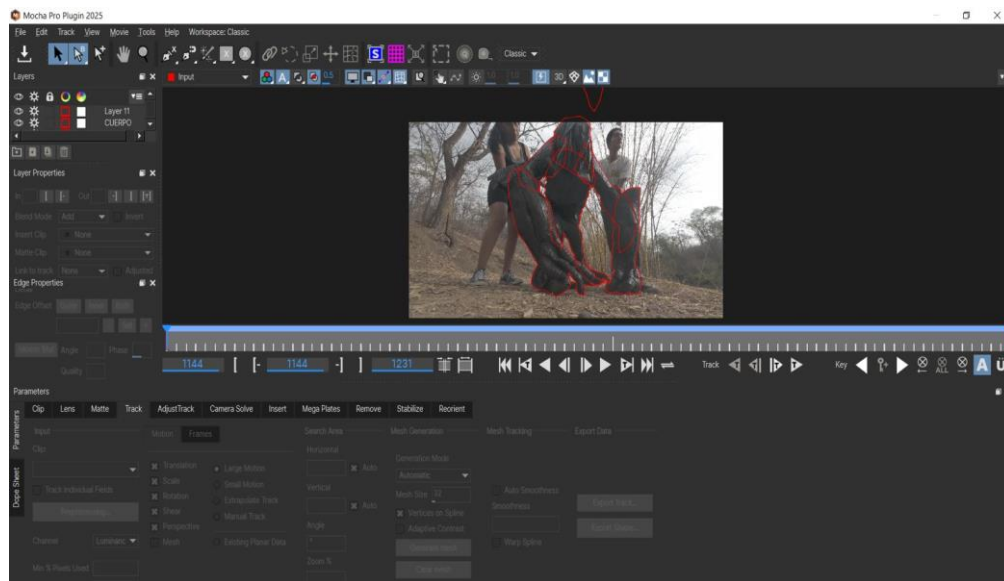


Ilustración 12

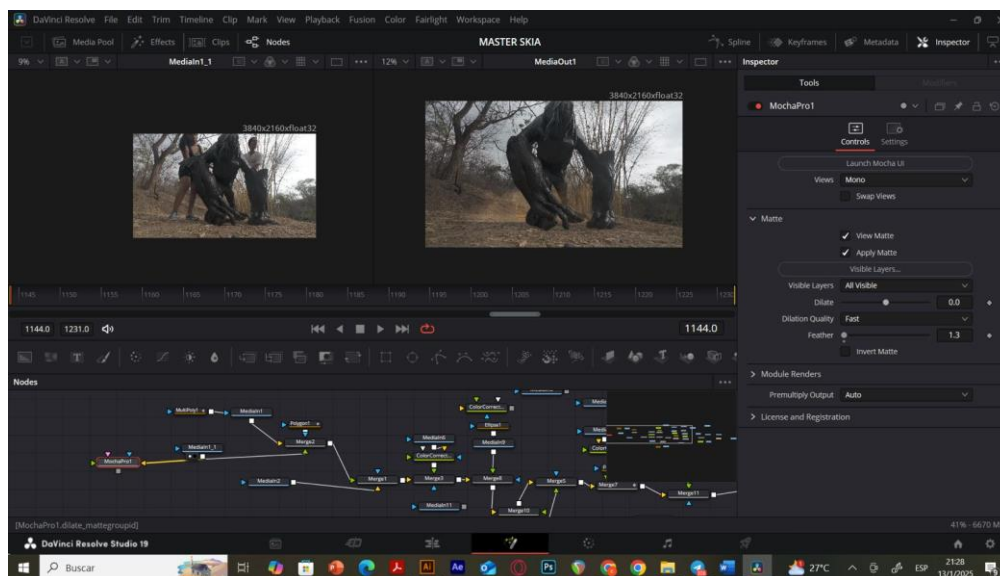


Ilustración 13

CAPÍTULO 3

2. RESULTADOS Y ANÁLISIS

El análisis de los resultados se realizó de forma técnica como narrativa. En lo técnico el resultado visual debía cumplir con los estándares planteados al inicio del proyecto, y en lo narrativo si se logró que los personajes tuvieran un desarrollo coherente y evitar los clichés y/o estereotipos sobre el tema que trata el cortometraje y sus personajes.

El proyecto fue concluido con gasto general de alrededor de los \$3000 (si se toma en cuenta los equipos personales con los que ya se contaba) y un gasto líquido de \$1.200 entre comida, transporte, programas de IA, accesorios y props.

Con un análisis profundo del proceso de filmación concluimos que si bien se esperaba que fuera exigente, terminó siendo más de lo que se esperaba, pues, tuvimos que recurrir a 3 días más de filmación de los que se tenían pensados; extendiendo así las horas de trabajo y aumentando el presupuesto que se tenía medido inicialmente inicialmente.

Entre los aciertos, encontramos la creación de un campamento por cada día de rodaje y la construcción de un carrito para transportar equipos y props, también de manera recursiva fue usado como dolly para varias escenas en el cortometraje.

El producto final terminó como un cortometraje satisfactorio que cumple con el género que se planteó, fantasía-terror. Como anotación final: pensar en estrategias que optimicen el tiempo de grabación.

CAPÍTULO 4

3. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.1 Conclusiones

La importancia de este trabajo desarrollado, radica en su propuesta de indagar en un género poco explorado en la industria local como lo es la fantasía y el terror. Crea un precedente sobre que es posible salir de la comedia y la crítica social y generar un producto de valor.

Una de las principales fortalezas de la película es su uso de material artesanal para la creación de efectos especiales, desde la construcción de un traje funcional para el personaje de “el monstruo” y los recursos naturales del bosque protector prosperina dentro de ESPOL, otorgando un realismo escenográfico con pocos recursos monetarios pero que visualmente lucen impactantes.

Entre sus debilidades, estaría la limitación de presupuesto, ya que se requirieron de más días de grabación que elevaron el presupuesto inicial, y si si hubiese podido contar con más días, por ende más presupuesto, se hubieran podido pulir mejor más escenas y contar con software más capacitado para el desarrollo de los VFX.

3.2 Recomendaciones

- Debe haber una fuerte predisposición de voluntad para soportar la fuerte jornada de grabación, si va a grabar en una ambiente tan silvestre como lo es el bosque de Espol. Hay que soportar el sol excesivo, frío, mosquitos, la suciedad, obstáculos naturales del camino y el cansancio. Tomar en cuenta la época en la que se graba.
- Llevar una lista de las cosas más importantes de la producción para contabilizar antes y después del rodaje, es posible que se pierden u olvidan cosas debido a la inmensidad del bosque y el ajetreo del rodaje.
- Llevar ropa extra de cambiío y kit de primeros auxilios como alcohol, repelente, vendas, gasa, etc.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía en caso de utilizar norma APA:

Páginas web

Child Mind Institute. (s.f.). *¿Causan depresión las redes sociales?* Accedido el 26 de enero, 2025, desde <https://childmind.org/es/articulo/causan-depresion-las-redes-sociales/>

Artículos de revista tomados de Internet

Maldonado Castro, J. M., Zambrano Barros, N. A., & Mancilla Patiño, K. L. (2024). **Estereotipos de belleza en redes sociales: impacto en la autoestima femenina.** *EBSCO*. Accedido el 26 de enero, 2025, desde <https://research.ebsco.com/c/ylm4lv/search/details/6xz2u4twtr>.

Dove. (2016). **Estándares de belleza poco realistas en las redes sociales.** *Dove Self-Esteem Project*. Accedido el 26 de enero, 2025, desde [\https://www.dove.com/us/es/dove-self-esteem-project/how-unrealistic

Araba, L. E., & Díaz, G. A. (2015). Impacto de las redes sociales e internet en la salud. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 26(1), 7-13. Accedido el 26 de enero, 2025, desde <https://www.elsevier.es/es-revista-revista-medica-clinica-las-condes-202-articulo-impacto-redessociales-e-internet-S0716864015000048>.

APÉNDICES

Lista del crew principal:

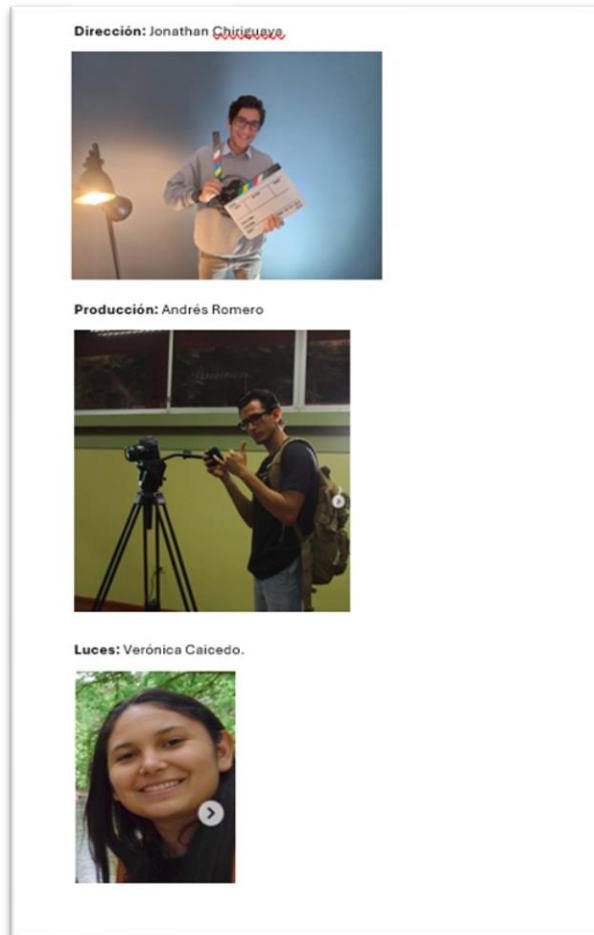


Ilustración 15

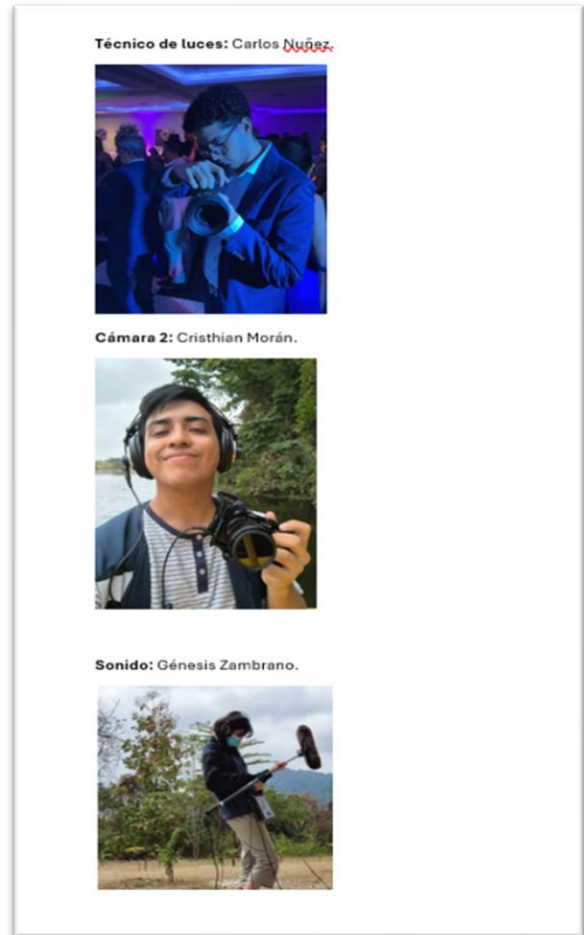


Ilustración 14

Guión:

SKIA:

Un lugar poco común

Escrito por:
Jonathan Chiriguya
Andrés Romero

Noviembre, 2024

*A dónde vamos cuando soñamos
los sueños revelan algo más sobre nosotros
Lo verdaderamente importante es invisible a los ojos
hay una batalla que se libra alrededor nuestro, una que no
podemos ver con nuestros ojos,
pasa desapercibido, pero tiene consecuencias directas en
nuestro mundo; la batalla del bien
y del mal.*

0. EXT. NOCHE. CASA

Una tormenta en la playa, arena, mar, rayos.

1. INT. NOCHE. CUARTO

Gotas de lluvia resbalan en el exterior de la ventana de una habitación de una joven mujer; las paredes de la habitación están pobladas con posters de súper modelos y actrices famosas. Entre ellos algunas fotos de ella. También hay algunos trofeos pequeños.

A través de un espejo circular vemos a Ana de 23 años, sentada al borde de su cama, mirando su teléfono. Está arreglada como para salir a una fiesta. Desde la ventana, una tenue luz, ilumina su rostro proyectando las sombras de las gotas de agua sobre ella. Su mirada se percibe intranquila, atormentada. Mira hacia su teléfono y rápidamente voltea hacia el espejo, se mira a sí misma con desprecio, su ceño fruncido, su boca dibuja una mueca, y sus ojos inquietos se mueven de un lugar a otro, observando hasta el menor de los detalles sobre su atuendo. De inmediato voltea a su celular compararse con las imágenes que ve en la pantalla.

Abre la puerta de su clóset donde hay un espejo de cuerpo completo, de pie acomoda su falda para verse frente al espejo, no le gusta lo que ve, manifestando una mirada de desaprobación.

Cierra la puerta del clóset.

Ahora con otro vestido, Ana aún no se siente cómoda con su cuerpo ni con su vestimenta.

Su mirada otra vez regresa al espejo circular. Otra vez mira con angustia y desesperación, retuerce los ojos y hace una mueca con su boca. Voltea y se cambia de ropa. A un lado del espejo hay una foto de Ana cuando era pequeña (ella está chimuela y llena de lodo) Ana lanza su vestido sobre la foto y esta cae al suelo. El porta retrato se rompe y el sonido alerta a Ana. Voltea a ver de inmediato, se agacha, toma la

foto, y casi furiosa la mete en el primer cajón de su cómoda y cierra con fuerza.

Vuelve a ver su cuerpo en el espejo grande, aún parece disgustada. Se toma una foto con su celular. Le llega una notificación a su celular y se sienta en la cama, la vemos a través del espejo circular. Más notificaciones llegan a su celular. Ana sonríe. En la pared de la habitación donde antes veíamos tan solo posters, ahora los vemos en movimiento, como si las mujeres en los posters voltean a verla; entre ellas, siluetas de mujeres perfectas, ojos grandes y pequeños, Los cuerpos de las mujeres se alargan. Algunas notificaciones llegan a su celular. Se recuesta en su cama en medio del deleite. Cierra sus ojos en medio de un viaje de dopamina.

CORTE A

Escuchamos sonido de lluvia que golpea la ventana, En el espejo grande vemos a ANA dormida y una sombra extraña que se mueve por el piso. ANA está dormida con el celular junto a su rostro, debajo de la cama ruidos extraños y profundos empiezan a emerger, unas formas como de patas se arrastran por debajo de la cama; con un característico sonido como si la criatura hubiera salido del agua. Vemos las gotas de agua que deja la criatura cuando se desplaza.

ANA aún no es consciente de la presencia de la criatura, las garras del ser suben por los pies de ANA.

La criatura ya está sobre ANA, dejando gotas de agua (que por la oscuridad no se entiende si es agua o sangre) por donde pisa; La criatura acerca sus garras hacia el rostro de ANA.

CORTE A

Un relámpago levanta a ANA, la criatura ya no está. ANA se muestra asustada, revisa rápidamente su celular y enciende la linterna. Vemos a ANA desde el espejo, esta vez desde mayor distancia. Una sombra pasa en el fondo (como está emplazada la cámara, la sombra aparece en primer plano) Voltea a ver hacia la pared detrás de ella, con la linterna, pero no percibe nada extraño (su cuarto, lleno de ropa sucia, y desorden) El sonido de una notificación hace que vuelva su vista hacia el teléfono.

Desde el espejo, esta vez, algo parece haberse movido desde el fondo de la habitación (detrás de ANA), el extraño sonido la hace voltear su mirada en dirección al espejo.

ANA, asustada, voltea lentamente. En el fondo se divisa la silueta de una criatura con cuerpo antropomorfo, pero postura de animal.

ANA intenta enfocar su mirada para entender qué está viendo, lentamente apunta con su linterna.

La criatura salta sobre ANA, la tumba en la cama.

CORTE A

2. EXT. NOCHE. LAGO

La chica rápidamente se hunde en medio de las aguas de un mar turbulento. Ella intenta dar fuertes brazadas para alcanzar la superficie. Después de un corto pero intenso forcejeo se logra levantar y tomar aire. Pero casi de inmediato las olas la vuelven a arrastrar hacia lo más profundo del mar. Unas olas rompen contra un risco.

CORTE A

3. EXT. NOCHE. MONTAÑA

Sobre una pequeña montaña desde donde se divisa el mar. La silueta de un misterioso viajero que observa hacia el mar.

TEXTO NOMBRE DEL CORTOMETRAJE

CORTE A

4. EXT. NOCHE. LAGO DE LOS RECUERDOS

V.O

(DESCONOCIDO)

-Tranquila, mi niña, vas a estar bien.

V.O

(MADRE DE ANA)

-Deja de comer tanto, te ves gorda con ese vestido.

La chica en la orilla de un lago se levanta asustada. Tiembla de frío, pero aún empieza a caminar; A la distancia ve de forma borrosa la silueta de algo grande, ANA cree que es la criatura que se aproxima hacia ella, intentando escapar, ANA cae al piso. La silueta está casi encima de ANA. ANA se cubre el rostro, pero rápidamente vemos que la silueta era de un hombre que camina con un bastón. DOMINGO / VIAJERO (38 años), es un hombre de rostro amable, complexión gruesa y voz dulce pero imponente, su personalidad no calza con su apariencia, puesto que el hombre está sucio, lleno de tierra en su rostro y manos. El hombre viste al estilo medieval, con algunas telas sucias y otros harapos que ha encontrado en el camino; en su

cintura porta una espada; en su espalda carga una mochila grande, cargada de todo tipo de cachibaches; ollas, adornos excéntricos, sogas, y más); en los pies, un par de botas desgastadas y claramente manchadas por el lodo.

VIAJERO

¿Estás bien?

Ana sube la mirada y observa a un hombre viejo, de complexión gruesa, no muy alto y ligeramente jorobado, sosteniendo una gran mochila sobre su espalda, llena de trapos y cachivaches.

El misterioso hombre tiene un rostro sucio y desarreglado. Pero tiene una voz y comportamiento agradables. Ana lo observa con detenimiento.

VIAJERO

Te traje algo de ropa seca

Ana se aparta de él, temerosa.

El Viajero intenta acercarle las prendas. Ana no parece estar interesada.

ANA

¿Tú quién eres?

VIAJERO

Soy Domingo, te vi caer en este lugar (le mira los pies). Tampoco traes zapatos. Debo tener algunos por aquí (busca entre sus cachivaches para ofrecerle zapatos)

Domingo le acerca los zapatos pero Ana no los recibe. Viajero agacha la cabeza, está apunto de dar la vuelta pero decide intentar una vez más.

VIAJERO

Debes tener hambre, por qué no me
acompañas, pronto empezará a
llover.

ANA

No conozco este lugar, prefiero
quedarme aquí.

VIAJERO

(Alegre) Entre las piedras no
encontrarás refugio...(serio) ...

No estamos muy lejos de mi
campamento, Tengo comida, agua y
refugio para pasar la noche.

ANA se mantiene sentada. Viajero voltea a verla.

VIAJERO

Quédate aquí si quieres, pero no
falta mucho para que caiga el sol.
Y ese animal que te persigue,
prefiere rondar por las noches.

Ana agacha la cabeza, después de ese gesto, Domingo da vuelta y
emprende camino hacia lo profundo del bosque.

Ana observa hacia el lago, arrastradas por la brisa, voces
tormentosas recorren el lago y llegan hasta los oídos de Ana.
Aunque las frases son ininteligibles, el tono sombrío y
perturbador son suficientes para asustar a la chica. Entre los
matorrales el sonido de unas ramas alerta a ANA. Ella salta de
inmediato y retrocede, busca con su mirada y logra ver a
Domingo caminando por un sendero descuidado. Ana, trata de
encontrar con su mirada de donde proviene ese sonido extraño,
mientras camina en dirección a Domingo, aunque el viajero ya
está muy lejos para verlo a simple vista.

Entre los matorrales, y sin la atención de Ana, una iguana
camina a paso lento.

Ana camina por el sendero, a paso lento y temeroso, mirando a
cada esquina. A la distancia ve al viajero, así que decide
ocultarse entre las ramas para seguirlo desde una distancia

segura. Ana avanza de forma sigilosa, prestando especial atención a los movimientos del viajero.

Domingo escucha el crujir de unas ramas, se da vuelta y observa que Ana lo sigue, esta vez él no hace ningún esfuerzo por acercarse. Pero aún así se alegra porque Ana decidió acompañarlo. Sonríe levemente, sin que Ana lo vea.

Ana continúa detrás de él, ocultándose entre los árboles. Ana camina con mucha desconfianza; su ceño fruncido y su mirada intensa sobre los pasos de Domingo, intentando descifrar quién es este hombre.

Ana se tropieza con un tronco y cae al suelo.

ANA

¡AUCH!

Viajero escucha el ruido y se voltea.

VIAJERO

(Preocupado)

¿Estás bien?

Ana se tapa la boca para no hacer ruido. Domingo no escucha respuesta, sacude su cabeza en señal de desaprobación y continúa caminando. Ana agachada, retrocede un poco, y se encuentra con una iguana, el animal asusta a Ana y ella corre en dirección al sendero.

ANA

¡AHHH!

Ya en el sendero. Ana lleva sus manos hacia su rodilla y toma aliento, mientras se queja.

ANA

Esa cosa es horrible

Ana retrocede una vez más, porque la iguana busca cruzar el sendero.

ANA

No, no, no, aléjate.

VIAJERO

Te preocupas por ese pequeño.

No te hará daño (sonríe)

Ana se sorprende al ver que Domingo la ha encontrado, guarda silencio, y observa al viajero con una mirada penetrante, alejándose de él conforme él intenta acercarse. Domingo se percata que aún es muy pronto para acercarse a ella, suspira, mira hacia otro lado y empieza a caminar, alejándose de Ana. Domingo se detiene por un instante y retoma contacto visual con

Ana.

VIAJERO

(serio)

Puedes seguirme, pero al menos,
dime cuál es tu nombre.

ANA

(temerosa)

Soy Ana

VIAJERO

(sonríe)

Mucho gusto Ana
(señala con su dedo)
... Es por Acá...

Domingo da media vuelta y continúa su trayecto
hacia su campamento. Ana lo sigue por detrás.

A la distancia...

llega el atardecer mientras ellos ascienden por un
sendero ascendente, lleno de piedras y matorrales
secos.

Ana camina por las piedras pero le es difícil avanzar sin
zapatos;

ANA

¡Ay! Tss

Ana se detiene por un momento y se sienta sobre un tronco para
revisar sus pies. Domingo nota el retraso y retrocede para
ayudar a ANA. ANA se pone de pie, tan pronto como ve al viajero
acercarse.

Domingo se acerca con las sandalias.

VIAJERO

Tal vez no sean tu estilo, pero
solo así podrás continuar este
viaje

Domingo se arrodilla y le calza las sandalias a ANA, como si se
tratara de un padre atendiendo a su hija. ANA, esta vez, le
dirige una mirada sutil, con algo de dulzura.

VIAJERO

Te quedan muy bien

ANA rápidamente cambia su mirada, y muestra indiferencia, con
la cabeza abajo.

El sol cae, y la luna toma su lugar.

Llegando a la zona del campamento, Domingo le indica a ANA que
pase por unos matorrales. Ella los cruza, mientras Domingo se
queda afuera por unos instantes. Domingo voltea a ver una vez
más a la distancia, temeroso. Domingo cruza los matorrales.

5. EXT. NOCHE. FOGATA BAJO UN ÁRBOL

ANA y Domingo están sentados sobre unos troncos, debajo de un árbol frondoso que sirve de refugio contra el clima. Ambos están alrededor de una fogata. En el suelo descansa la gran mochila del viajero, cerca hay varios trapos viejos y algunos objetos de Domingo, entre ellos; Un pequeño cofre rústico color café, sogas y lanzas para pescar. Sobre la fogata descansa una pequeña olla que calienta los alimentos; unos bollos recién cocidos, el vapor se libera una vez se levanta la tapa de la olla. Domingo sirve un bollo para Ana en un plato y sirve uno para él en otro plato. Domingo se sienta sobre un tronco. Ambos abren los bollos.

Domingo se coloca en actitud de oración. Coloca sus puños, luego junta sus manos, y al final pone su mano derecha en su corazón. ANA percibe el olor de la comida, toma aire y suspira, su rostro refleja paz y alegría.

Al principio, ANA toma el alimento con delicadeza. Abre el bollo muy despacio. Entonces, es interrumpida por Domingo.

Domingo

(de pie)

Aquí tienes

ANA

(asiente con la cabeza y dibuja una pequeña sonrisa)

ANA toma la cuchara y empieza a cortar su alimento. Lleva una cucharada a la boca; ANA lo saborea como si fuera el único alimento que ha probado en días. Nuevamente su rostro transmite paz, esta vez con una sonrisa en su rostro. Ana empieza a comer cada vez más rápido, sin dejar de disfrutar la comida.

VIAJERO

(Sonríe).

¿Tenías mucha hambre?

ANA

(avergonzada)
Está muy bueno.

VIAJERO

Está fresco, salí a pescar en la mañana, al principio no había nada en las redes, pero después logré pescar para toda una semana (se emociona, y vuelve a hacer un pequeño gesto: Choca los puños y une las manos a su pecho).

Ana tiene un nuevo semblante, sus ojos ahora proyectan dulzura y ahora su boca dibuja una sonrisa sostenida. Ana parece conectar con la historia de Domingo y levanta las cejas cada vez que Domingo cuenta algo emocionante. Mientras escucha a Domingo, Ana come complacida, esta vez no guarda sus modales y come con las manos. Realmente está disfrutando de ese momento.

Domingo le alcanza un pañuelo.

DOMINGO

Aquí tienes...

Ana se limpia el rostro y las manos.

ANA

Lo siento, mi mamá dice que no tengo modales, que debería comer menos.

DOMINGO

No, no, por favor, continúa. A mí hija también le habría gustado. Me recuerdas un poco a ella..
(se levanta y busca una taza para servirse un té) Mi día ha sido extraño; Te saque del agua antes de que te ahogaras, trate de atrapar al animal, pero él intentó mordirme y escapó. Es una bestia muy escurridiza. Aún debe estar cerca...

Ana se impresiona, su rostro cambia por completo, ahora está asustada, su sonrisa desaparece.

ANA

¿El monstruo? Tú... ¿lo conoces?

VIAJERO

Su nombre es SKIA, es un animal sucio, un asesino que se alimenta

de la inocencia y el miedo.
Cuando llegó a mi aldea, no
estábamos listos... Esa noche, salí
a pescar, escuché gritos que
venían de la aldea, corrí tan
rápido como pude, pero no fue
suficiente, cuando llegué la
bestia ya había destruido todo a
su paso. MUCHOS MURIERON, entre
ellos (al borde del llanto) mi
pequeña...

Domingo se levanta y busca algo dentro del pequeño
cofre. saca una foto y un peluche del baúl, lo acerca
a ANA.

DOMINGO

(triste)Ella es ANALA, la amaba con
todo mi corazón, esto es lo poco
que me queda de ella.

ANA toma la foto de ANALA (8 años) y el peluche.
Observa conmovida, su mirada se torna triste.

ANA

Es hermosa.

DOMINGO

SKIA mata todo lo que es bello.
Tal vez, por eso te persigue.

ANA

¿A dónde fueron todos?

DOMINGO

Los que sobrevivieron tomaron sus
cosas y huyeron de este lugar.
Ahora no queda nadie más que yo.
(toma aire)

ANA

¿Y por qué tú no te fuiste?

6. EXT. NOCHE. LAGO DE LOS RECUERDOS

VOZ EN OFF DOMINGO

A veces voy al lago de los
recuerdos para verla o escuchar
su voz...

Al pie del lago de los recuerdos, la vegetación es
verdosa, incluso se logra escuchar el canto de
algunas aves. La luz de la luna se refleja en el

lago y este proyecta una tenue luz sobre los rostros de ANA y DOMINGO quienes caminan despacio hacia la orilla.

DOMINGO

Mira...

Domingo, apoyándose en su bastón, se arrodilla y coloca su mano sobre el agua del lago. Las ondas de agua se iluminan de una luz azul y se disipan en el centro del lago, se escuchan las risas de una niña pequeña. Domingo sonríe y voltea a ver a ANA, ella le devuelve la sonrisa y continúa mirando hacia el lago. Domingo se incorpora.

DOMINGO

Algún día me reencontraré por completo con ella (mira al cielo), pero primero debo destruir a ese monstruo o al menos, morir en el intento.

ANA

¿Cómo piensas hacer eso?

DOMINGO

Ya te atacó una vez. Podría haber una segunda.

ANA

¿Soy tu carnada?

VIAJERO

Más bien, yo, tu guardián.

Domingo hace un gesto invitando a ANA a tocar el agua.

DOMINGO

Inténtalo...

Ana se acerca al agua, se acuclilla y aproxima su mano al agua. Una vez más la brisa trae consigo el susurro de voces intrusivas, con un tono grave y sombrío. Aún así, Ana cierra los ojos y coloca su mano en el agua. Esta vez, las ondas se iluminan con un color rojo. En la mitad del lago se forma un nuevo recuerdo, también en tonos rojizos; ANA en su cuarto, mirándose al espejo. Las voces se vuelven más inteligibles.

VOCES

Muy flaca, Muy gorda
No eres suficiente
No comas tanto
Deja de comer, vas a engordar
Debes ser una estrella.
Eres un monstruo.

La silueta del monstruo se manifiesta en forma de un recuerdo perturbador y da la impresión de que se abalanza sobre ANA. Ella se asusta y rápidamente retira su mano del agua.

ANA

¡No! ¡No! (respira angustiada)

ANA se levanta agitada y le reclama a Domingo.

ANA

Eso fue horrible. Para qué me trajiste aquí.

DOMINGO

El lago mostrará recuerdos según la condición de tu corazón. Creo que estás un poco atormentada. Te da miedo lo que piensan los demás sobre ti...

ANA

Tú no me conoces.

DOMINGO

El lago no se equivoca.

ANA camina hacia el sendero, alejándose de Domingo. Se detiene y aprieta sus puños. Voltea hacia Domingo

ANA

Quiero irme de aquí, quiero volver a mi casa.

DOMINGO

Está bien, pero tendrá que ser al amanecer. Por ahora, es tiempo de descansar.

7. EXT. NOCHE. BAJO EL ÁRBOL.

ANA molesta, se arroja con unos trapos.
El fuego se vuelve tenue, mientras
DOMINGO mira hacia las estrellas.

8. EXT. NOCHE. BOSQUE PROFUNDO.

Animal aplasta un matorral con sus garras;
recorre el bosque olfateando, buscando a su
víctima. A la distancia se divisa el fuego; El
animal va hacia ese punto.

9. EXT. NOCHE. DEBAJO DEL ÁRBOL.

Ana duerme, empieza a tener pesadillas, y tiembla
del frío DOMINGO toma una manta y el peluche de
Anala, la cobija y pone el peluche cerca de ANA.

10. EXT. NOCHE. BOSQUE PROFUNDO.

El animal está al acecho, justo frente al árbol
donde están Ana y el Viajero

11. EXT. NOCHE. DEBAJO DEL ÁRBOL.

ANA sigue Dormida. Domingo intenta descansar a lado del
árbol. Parece dormido.

El animal emprende carrera hacia ANA, sus patas
levantan tierra del suelo. lanza un rugido y abre
sus fauces en dirección a ANA. Rápidamente aparece
Domingo y lo golpea con su bastón. ANA se levanta.

ANIMAL se sacude y se lanza contra Domingo,
tumbándolo hacia el suelo. Domingo resiste con su
bastón. ANA observa aterrorizada y busca refugio
detrás del árbol. Domingo voltea a ver a ANA.

DOMINGO

(Con su mirada señala al
fuego, con el caldero
hirviendo)

Ana retrocede del miedo. EL ANIMAL intenta
morder a DOMINGO. DOMINGO hace un esfuerzo
extra y empuja al monstruo al fuego, al caer
este empuja el baúl y los recuerdos de Anala
caen al fuego. El monstruo huye del dolor. El
fuego consume la foto y el peluche de Anala.
Domingo apenas puede levantar la mirada
horrorizado al ver que sus recuerdos se
destruyen en las cenizas.

ANA oculta detrás de un árbol, ve que el
monstruo escapa. Ana intenta irse por el camino
contrario.

DOMINGO

¿Ana?

DOMINGO

¿Por qué no me ayudaste?

ANA

No sé pelear

Domingo la mira, molesto.

DOMINGO

(Mira a las estrellas)

Dame fuerzas

(Voltea a ver a ANA)

Debemos buscarlo, o sanará de nuevo.

Ana se acucilla y puja intentando despertar.

ANA

Quiero despertar de esta pesadilla,
solo quiero irme de este lugar.

DOMINGO

Vas a dejarme así, nada más.

ANA

¡Me va a matar si me quedo!

DOMINGO

ÉL YA MATÓ TODO LO QUE YO TENÍA

Ana agacha la cabeza.

VIAJERO

(Rendido) Eres libre de irte... pero,
creí que tu llegada significaba
algo.

ANA

Lo siento...

Viajero agacha la cabeza. ANA se va. Viajero
mira a la distancia con un corazón roto.

12. EXT. NOCHE. BOSQUE.

ANA emprende camina por el bosque. En medio se escuchan los pasos del ANIMAL cada vez más grande. Una sombra revela su mutación (crecimiento). Ana camina por el bosque confundida, sin saber qué camino tomar. En la copa de los árboles sólo ve pequeños ojos resplandecientes. El Monstruo se aproxima cada vez más. La gran sombra del monstruo cubre a Ana. Ella levanta la mirada asustada. La criatura ruge.

ANA corre rápidamente antes de que la criatura la alcance, la criatura corre detrás de ella.

13. EXT. NOCHE. MATORRALES

ANA ingresa a una sección baja de matorrales; la vegetación es espesa y es muy difícil para ANA avanzar, mucho más para el monstruo. ANA tropieza, se rasguña y empieza a caer por los matorrales, desciende hasta un barro donde termina totalmente sucia. La criatura parece que la va a seguir, pero esta vez la ignora.

14. EXT. NOCHE. LAGO DE LOS SUEÑOS

Ana solo ve sus manos llenas de lodo y empieza a llorar.

ANA

Soy una tonta, me veo
horrible y Domingo solo
quería ayudar.

ANA se incorpora, frente a ella ve un lago con agua en calma. ANA mira a su alrededor, todo parece tranquilo, en calma. ANA se arrodilla rendida frente al lago y se limpia sus heridas del brazo. Sollozando un poco, mira su rostro sobre el reflejo del agua. En el reflejo vemos a una niña pequeña, es ANA de niña, sonriendo. Ana tiene una risa irónica, mira su reflejo. Nuevamente, la niña se desvanece y queda Ana adulta en el agua y vuelve a sonreír.

Caminando sobre el agua, casi como si se tratara de un recuerdo viviente, se ve a ella misma jugando en el lodo cuando era niña. Para luego de un salto en el lago desvanecerse. Casi de inmediato ve un nuevo recuerdo tomar forma, es Domingo, caminando de la mano de su

pequeña hija, ella tiene su peluche en su mano. Domingo se reclina para atar los zapatos de Anala y besa su frente.
ANA sonríe.

VIAJERO

No recordaba ese momento con mi pequeña. Tal vez la estoy empezando a olvidar.

ANA

No.. Este lago, muestra lo que necesitamos recordar. Eras un buen padre.

VIAJERO

Lo intentaba. Pero no fue suficiente.
(Quiere llorar)

ANA

Has sido muy atento conmigo, no imagino lo bueno y cariñoso que eras con ella. Hiciste todo lo que estuvo a tu alcance. Ella lo sabe.
(Toca el hombro de viajero)

VIAJERO

(Llorando)
Gracias (llora) pero ya es tarde,
SKIA nos va a encontrar

ANA

No no, ese animal busca todo lo que es bello en este lugar, pero cuando me caí en el lodo, ya no podía verme igual. (sonríe) Tal vez por eso aún no ha acabado contigo.
(Toca su sucia mejilla)

VIAJERO

(Sonríe) (Suspira)

ANA

Aún tenemos oportunidad de acabar

con él.

VIAJERO (desanimado) Es muy tarde,
ahora es más fuerte.

ANA

Te he visto pelear, no eres un
simple pescador, eres un guerrero.

VIAJERO

(Mira a Ana incrédulo)

ANA

Anala te necesita, este lugar te
necesita y yo también (al borde del
llanto)

VIAJERO

¿Cómo piensas atraparlo?

ANA

No lo olvides, soy tu carnada. Y tú
eres mi guardián.

(Sonríe)

VIAJERO

(Sonríe)

Qué bueno que estás aquí.

ANA

Qué bueno que me encontraste.

VIAJERO

Esos trapos ya están muy sucios.
Ten esto.

ANA se viste con unas telas que le proporciona
Viajero, un estilo de túnica medieval deportiva.

Se quita sus accesorios del rostro y limpia el maquillaje. Sonríen.

VIAJERO

Te ves...diferente (sonríe)

ANA asiente con la cabeza y una leve sonrisa. A la distancia se escucha el rugido del monstruo y cientos de aves salen volando. ANA y VIAJERO miran hacia arriba, preocupados...

VIAJERO

(suspira) Es muy tarde

ANA

Ahora ;Debemos atrapar a un monstruo!
(ata su cabello)

VIAJERO asiente con la mirada.

15. EXT. BOSQUE. NOCHE

Viajero y ANA caminan por el bosque sigilosos, siguen unas huellas en el barro. Se detienen para escuchar. A la distancia se escuchan árboles que caen al suelo y gruñidos del monstruo.

CORTE A

Monstruo gigante recorre el bosque.

CORTE A

VIAJERO tiene unas lanzas con sogas listas, ve a ANA esperando. ANA asiente con su mirada. VIAJERO asiente con su mirada. Domingo le acerca un vidrio.

16. EXT. PARTE ALTA DEL BOSQUE. NOCHE

ANA corre apresurada, hasta la parte alta de la montaña, allí llama la atención del monstruo reflejando luz de la luna con un espejo, a modo de linterna.

ANA

Ven aquí.

Cuando el monstruo definitivamente ha visto a

ANA, ella empieza a correr en dirección a la parte baja del bosque.

17. EXT. BOSQUE. NOCHE

El Monstruo corre detrás de ANA, removiendo las ramas que se atraviesan por su camino.

Viajero, termina de atar una soga a uno de los árboles, en el fondo se ven más sogas atadas a otros árboles. VIAJERO sujeta la lanza esperando.

Ana corre con determinación y cruza a la altura de VIAJERO.

VIAJERO lanza una lanza al monstruo; esta lo atraviesa y retrae sus músculos. VIAJERO rápidamente cruza hacia el siguiente árbol y lanza una segunda lanza.

ANA se desvía de su trayectoria, El monstruo intenta alcanzarla y rompe una de las sogas, dándole oportunidad al monstruo de acercarse más a ANA con una de sus garras, pero no lo consigue.

ANA cae al suelo, pero se levanta rápidamente, llega hasta uno de los árboles con una lanza.

VIAJERO por su parte está asegurando la primera lanza.

ANA con algo de guía de VIAJERO, lanza la lanza hacia el monstruo.

El Monstruo ruge. Las cuerdas se tensan. VIAJERO aún sostiene la primera soga, ANA lo ayuda. El Monstruo ejerce más presión sobre las cuerdas. VIAJERO parece ya no tener fuerza suficiente para aguantar. Monstruo ruge nuevamente, pero esta vez bota aliento de su boca (como rendido)

El Monstruo cae al suelo.

VIAJERO suelto lentamente la soga. ANA se mueve en dirección al monstruo.

ANA camina a lado del gran monstruo que aún respira, pasando a un lado de sus garras, hasta llegar a su cabeza. Los rayos del sol empiezan a iluminar el rostro de ANA. VIAJERO se levanta sobre la cabeza del animal y desenfunda su espada.

VIAJERO ve a ANA,

ANA

(viendo al monstruo)

Aquí acaba todo... **VIAJERO**

Esta es la manera.

ANA voltea a ver a VIAJERO y asiente con su cabeza.

VIAJERO clava su espada sobre la cabeza del monstruo. La piel del monstruo se enciende en llamas y consume rápidamente al animal desapareciendo casi al instante. ANA retrocede cubriéndose su rostro. VIAJERO sale de en medio del humo y las pocas brasas que quedan. VIAJERO guarda su arma y sonríe a ANA.

VIAJERO

Es tiempo de que vuelvas a casa

ANA

¿Cómo?

VIAJERO

Sígueme

18. EXT. BOSQUE ALEGRE. DÍA

VIAJERO camina delante de ANA en una sección del Bosque que no habían recorrido antes, donde todo es verde y florecido. El Viajero se detiene, mueve unas ramas con su mano y señala a ANA un pequeño camino detrás. ANA sonríe y avanza.

ANA

¿Nos volveremos a ver?

VIAJERO

Siempre que me necesites, puedes
acudir a mí.

ANA sonríe y camina, atraviesa una sección del bosque espesa pero iluminada.

19. EXT. AL PIE DEL CAMINO. DÍA

Ana atraviesa los matorrales verdes, y ahora aparece al pie de una carretera. ANA pide un aventón y se sube a una camioneta azul que se detiene al pie del camino; ANA sube a la camioneta y el viento mueve su cabello.

20. INT. NOCHE. CUARTO

Rayos de sol desde el exterior de la ventana, iluminan la habitación de ANA; las paredes de la habitación ya no están pobladas con posters de súper modelos, estos ahora están en el suelo, en medio de cajas y cestos de basura. ANA aún está recogiendo algunas fotos de su pared.

CORTE A

ANA abre el cajón y saca de allí el cuadro roto, le da la vuelta y retira la foto, esta vez, mira con ternura la foto, sonríe.

CORTE A

ANA coloca la foto en una esquina de su espejo; esta vez un espejo grande sobre la cómoda de su cuarto. ANA, ahora con un nuevo vestuario, un vestido sencillo y maquillaje discreto, se arregla el cabello mientras sonríe al espejo y se va.

TÍTULO

CRÉDITOS

Presupuesto real:

23	Diseño de producción				
24	Ítem	Precio	Cantidad	Total	Notas
25	Programas de vfx 1 (cómo hacer máscaras para escenarios)	\$ 8,95	1	\$ 8,95	
26	Programas de vfx (crear secuencias con IA)	\$ 8,95	1	\$ 8,95	
27	Espojas para muebles	\$ 11,00	1	\$ 11,00	
28	Espojas	\$ 1,28	1	\$ 1,28	
29	Masilla epóxica	\$ 5,92	1	\$ 5,92	
30	UHU Multiusos Juan Marcet	\$ 1,70	2	\$ 3,40	
31	UHU Plumafón	\$ 4,12	1	\$ 4,12	
32	Foami moldeable	\$ 1,55	1	\$ 1,55	
33	Telas	\$ 7,00	6	\$ 42,00	
34	Pintura	\$ 5,00	1	\$ 5,00	
35	Pintura acrílica	\$ 1,40	5	\$ 7,00	
36	Cartón prensado	\$ 5,39	1	\$ 5,39	
37	Total			\$ 104,56	
38	Almacenamiento				
39	Ítem	Precio	Cantidad	Total	Notas
40	One Drive/Google Drive	\$ -	1	\$ -	
41	Disco duro 1 Tb	\$ 100,00	1	\$ 100,00	
42	Tarjeta de memoria 128 gb	\$ -	1	\$ -	
43	Total			\$ 100,00	
44	Casting				
45	Ítem	Precio	Cantidad	Total	Notas
46	Actor 1 (ANA)	\$ -	4	\$ -	
47	Actor 2 (Monstruo)	\$ -	4	\$ -	
48	Actor 2 (DOMINGO)	\$ -	4	\$ -	
49	Total			\$ -	
50	Equipamientos				
51	Ítem	Precio	Cantidad	DÍAS	Total
52	BMPCC 4K	\$ 110,00	1		\$ 1.300,00
53					
54	Estudio de sonido	\$ -	1		\$ -
55	Kit de luces LED (alquilado)	\$ 65,00	1	1	\$ 65,00
56	Boom y grabadora (alquilado)	\$ -	1		\$ -
57	Dron (alquilado)	\$ -	1		\$ -
58	Computadoras	\$ 600,00	2		\$ 1.200,00
59	Total				\$ 2.565,00
60	Personal				
61	Ítem	Precio	Cantidad	Total	Notas
62	Sonidista	\$ -	1	\$ -	
63					
64	Total			\$ -	
65	Membresías y licencias				
66	Ítem	Precio	Cantidad	Total	Notas
67	Adobe suite	\$ 30,00	1	\$ 30,00	
68	Davinci	\$ 299,00	1	\$ 299,00	
69	Banco de foleys	\$ -	1	\$ -	
70	Composición sonora (membresía banco de música)	\$ -	1	\$ -	
71		\$ -		\$ -	
72	Total			\$ 329,00	
73	Locación				
74	Ítem	Precio	Cantidad	Total	Notas
75	Bosque Espol	\$ -		\$ -	
76	Total			\$ -	
77					
78	Subtotal del presupuesto				\$ 3.288,56
79	Total final				\$ 3.617,41
80					
81					
82					
83					