

# GRIS

Julián Villegas Santamaría

Trabajo de grado para optar por el título de: Comunicador Social con énfasis audiovisual.

Dirigido por: Juan Pablo Ríos

Pontificia Universidad Javeriana

Facultad de comunicación y lenguaje

Carrera de comunicación social

Bogotá, 2017

## **ARTÍCULO 23**

“La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por los alumnos en sus trabajos de grado, solo velará porque no se publique nada contrario al dogma y la moral católicos y porque el trabajo no contenga ataques y polémicas puramente personales, antes bien, se vean en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.

FORMATO **PROYECTO** TRABAJO DE GRADO CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

**Profesor Proyecto Profesional II: Laura Cala**

---

**Fecha:**

**Calificación:**

---

**Asesor Propuesto: Juan Pablo Ríos**

---

**Vo.Bo. Coordinador de Campo (Opcional):**

---

**Fecha inscripción del Proyecto ante la Coordinación de Trabajos de Grado:**

---

**I. DATOS GENERALES**

**Nombre(s): Julián**

**Apellido(s): Villegas**

---

**Nombre(s):**

**Apellido(s):**

---

**Nombre(s):**

**Apellido(s):**

---

**Modalidad del trabajo:**

<input checked="" type="checkbox"/>	Monografía teórica	x	Producto
<input type="checkbox"/>	Análisis de contenido		Práctica por Proyecto
<input type="checkbox"/>	Sistematización de experiencias		Asistencia en investigación

**Título del Trabajo de Grado: provisional, corto, creativo, con subtítulo explicativo**

**GRIS**

---

**Marque en qué línea de investigación se clasifica su trabajo:**

<input checked="" type="checkbox"/>	Discursos y relatos		Industrias culturales
<input type="checkbox"/>	Procesos sociales		Prácticas de producción innovadora

## II. INFORMACIÓN BÁSICA

### A. *Problema*

Gris surge como la posibilidad de enfrentarme al miedo de lo que fui, lo que soy, pero sobre todo de lo que puedo llegar a ser. Surge como consecuencia de mis propios malestares y condición psiquiátrica; surge a raíz del daño que causé a la gente que me quiere y que quiero; surge como una posibilidad para exorcizar los demonios que me persiguen desde mi adolescencia y como una oportunidad para sanar.

Creo que las mejores historias, las que vale la pena contar o por lo menos las que a mi me interesan, son las historias sinceras, las que vienen de adentro del que las cuenta independientemente del contexto en que lo haga y esta es, sin lugar a duda, una historia honesta que nace de lo más profundo de mi ser. *Gris* no es un retrato hiperrealista del universo psiquiátrico, ni un recuento literal de lo que viví a lo largo de mis hospitalizaciones en la clínica Monserrat, sino un relato desde la subjetividad de alguien que ha experimentado el dolor producto del aislamiento y la autodestrucción. Es una historia introspectiva que tiene como escenario un mundo gris, lejano del bien o el mal, para muchos secreto y que por cosas de la vida conozco y he experimentado.

### **Objetivo General:**

Realizar un cortometraje de ficción animado en el género de thriller psicológico sobre la depresión, la reclusión en instituciones psiquiátricas y el deseo a la muerte, a partir de una conversación entre un personaje con trastorno bipolar y su médico tratante.

### **Objetivos Específicos (Particulares):**

- Comparar y contrastar cómo históricamente se ha retratado la locura en el cine y la televisión a partir de dos ejemplos específicos.
- Diseñar personajes trastornados y moralmente ambiguos partiendo de la premisa del malestar psiquiátrico en lo audiovisual como un elemento que afecta a los personajes, pero no los determina.
- Construir un relato en tiempo real y en un único espacio en el que se acuda a las estrategias narrativas propias del thriller psicológico y al relato enmarcado, utilizando la animación como técnica e instrumento para fortalecer los discursos que componen el relato.

## **A. Fundamentación Teórica**

1. El porque de escribir y realizar GRIS se remite a mi historia personal. A los 12 años se me diagnosticó trastorno bipolar, lo que en conjunción con un problema de consumo de drogas, inmadurez y negación, me condujo a sufrir fuertes malestares, causar daños en mí, en otros y a tener la necesidad de hospitalizarme en una institución psiquiátrica en más de una ocasión por prolongados periodos de tiempo. Durante largo tiempo, esa etapa de mi vida fue algo que traté de negar debido al profundo miedo que me inspira la idea de volver a vivir el malestar al que se encuentra inevitablemente asociada. Sin embargo, tras darme cuenta de la privación creativa a la que me estaba auto sometiendo y del potencial terapéutico que la narrativa audiovisual podía presentarme, decidí re explorar esa dimensión de mí mismo y de mi historia.

El proceso de investigación se ha dividido en cuatro categorías: una fundamentación teórica, una fundamentación práctica, referentes temáticos y referentes estilísticos. En las dos primeras categorías se ha acudido exclusivamente a textos que han tenido la función de aclarar dudas, definir conceptos y establecer métodos a manera de manuales que sirvan para alcanzar los objetivos del proyecto. *Creating Unforgettable Characters* de Linda Seger tendrá la función de presentar los parámetros a la hora de construir personajes complejos, verosímiles y coherentes. *Cinema And Evil: Moral Complexities And The "Dangerous" Film* de Dara Waldron y el libro *Images Of Madness: The Portrayal Of Insanity In The Feature Film* de Michael Fleming, tienen la función de guías para realizar una revisión histórica del mal y la locura en el cine y los medios. Finalmente se acudirá a la *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* como un instrumento teórico para revisar el concepto de Thriller y thriller psicológico.

En cuanto a los referentes se refiere, estos consisten de obras audiovisuales y dos novelas literarias. En la primera porción, los referentes exclusivamente temáticos/narrativos, se encuentran: *Tokio Blues*, *Norwegian Wood* y *Los Años de Peregrinación Del Chico Sin Color* de Haruki Murakami (las novelas mencionadas anteriormente) y *Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)* de Alejandro González Iñárritu. Como referentes tanto temáticos como estilísticos se encuentran: *In The Mood For Love* de Wong Kar Wai; *Melancolía* de Lars Von Trier; *True Detective* (primera temporada) de Cary Joji Fukunaga y *We Need To Talk*

*About Kevin* de Lynne Ramsay. Finalmente, de manera exclusivamente estilística se ha escogido el cortometraje *The Hand* de Wong Kar Wai y en el campo de la animación: las ilustraciones de Moebius (Jean Giraud); el trabajo de Mrzyk & Moriceau para el videoclip de la canción *Look* de Sebastien Tellier; la animación de Anthony Francisco Schepperd para el videoclip de la canción de Tame Impala *Feels Like We Only Go Backwards*; El trabajo de animación de Hélène Jeudy & Antoine Caëcke para el videoclip de la canción *Anvil* de la banda Lorn, El corto animado *Cosmoetico* de Martina Scarpelli, *Paprika* de Satoshi Kon y *El Viaje De Chihiro* de Hayao Miyazaki.

2. Las bases conceptuales con las que trabajaré y he trabajado hasta el momento se pueden dividir en dos categorías: narrativas y conceptuales. En cuanto a los conceptos narrativos se refiere, el concepto del relato enmarcado-la idea de una historia contenida dentro de otra-, el thriller psicológico- el genero cinematográfico en el que las acciones se reprimen y la tensión es producto de la psicología de los personajes- , y las estrategias de construcción de personajes planteadas por Linda Seger- un amplio manual que describe múltiples estrategias y dimensiones para la construcción de personajes complejos y verosímiles- son las principales bases conceptuales a trabajar en pro de la consecución de los objetivos a alcanzar desde un punto de vista narrativo. En paralelo y con relación a la fundamentación conceptual, trabajaré la historia de las condiciones psiquiátricas en el cine, la bipolaridad y el concepto de micro sociedad en el escenario de la reclusión psiquiátrica.

La conexión entre la fundamentación conceptual y la narrativa es evidente; esta, la fundamentación conceptual, sirve como una herramienta para una construcción verosímil, compleja y bien estructurada tanto de personajes como de atmosferas y la historia misma. Sirve como un polo a tierra para una materialización de una ficción que se ajusta a una serie parámetros narrativos sin alejarse dramáticamente de la realidad del universo en la que se desarrolla.

Lo que busco con *Gris* es llevar a cabo un ejercicio catártico, un acercamiento a una parte de mi mismo que no me gusta, a la que le tengo miedo y que por mucho tiempo negué. Esta es una oportunidad para re explorar a un momento de mi vida que me duele recordar, pero que es imposible no tener en cuenta a la hora de concebirme como lo que soy y que hasta cierto punto me ha definido como persona. También es el escenario propicio para explorar desde adentro un universo hermético y frecuentemente caricaturizado en el cine y los medios a través de clichés impuestos por visiones externas que se quedan en la superficie de un profundísimo océano y se limitan a contar historias sobre personajes definidos por sus trastornos y no sobre personas dolientes a causa de estos. *Gris* no busca describir objetivamente la experiencia de la hospitalización psiquiátrica desde diferentes puntos de vista, sino mostrar una visión subjetiva y sumamente sesgada, pero fiel a lo que siente al estar encerrado por el bienestar de uno mismo.

La historia de *Gris* gira alrededor de Juan Pablo Izquierdo, un hombre de 25 años que acaba de reingresar a la clínica tras un intento de suicidio. Es un tipo inteligente y arrogante, con un buen sentido del humor, una característica agilidad mental y una gran capacidad para mentir y manipular a los que lo rodean. Bajo una fachada recia y aparentemente impenetrable se esconde una enorme fragilidad y un autoestima destruido que va de la mano de un menosprecio hacía quienes lo rodean. Sufre de un trastorno bipolar que le fue diagnosticado a sus 12 años y por una razón incierta ha decidido morir. La idea de Juan Pablo surge como una materialización de lo que hubiera podido ser de mi en caso de no haberme recuperado. Es una proyección de los miedos que me inspiran mi condición y el símbolo de lo que no me gustaría ser, pero que reconozco como alguien en quien me podría convertir.

Frente a él está sentado el Doctor Octavio Márquez, quien es su carcelero, pero al mismo tiempo el inevitable símbolo de una posible recuperación. Es el encargado de determinar cuanto tiempo permanecerá en ese espacio de control en el que la posibilidad de suicidarse se ve anulada. Márquez es un hombre antipático, pedante, prepotente y poseedor de una ambigüedad moral que lo torna desagradable. Es un psiquiatra que no cree en la autocompasión, que confronta activamente a sus pacientes y recurre a la intimidación como instrumento de control. Aparenta indiferencia e invulnerabilidad, pero como todo el mundo, tiene sus propios demonios, defectos y dolores.

La representación de los personajes se centrara en sus expresiones faciales, en los pequeños y precisos movimiento que realicen con sus manos, en sus

miradas y silencios y en diálogos con rendiciones modestas, sinceras y carentes de exageraciones y dramatismos innecesarios.

La historia tiene como escenario la cafetería de la clínica, un espacio amplio, pero que debido a lo bajo de su techo resulta extrañamente claustrofóbico. No busca reconfortar ni ser ameno, solo funcionar. Es el principal espacio de esparcimiento de los pacientes y hasta cierto punto, en ella se observa la realidad de la experiencia de la reclusión psiquiátrica. Apartada de la media hora de terapia diaria, de lo tan retratado por el cine del consultorio y de las actividades guiadas, en la cafetería los pacientes se dejan ver como en realidad son y por eso es ahí donde la historia tiene lugar.

Inicialmente el cortometraje estaba planteado como una única escena con una duración de alrededor de 15 minutos, pero tras estudiar los costos que implicaría su producción, se decidió reducirlo a 7 minutos y a animarlo. La historia tiene una estructura lineal, pero acude al recurso del relato enmarcado para describir los hechos previos al intento de suicidio de Juan Pablo. Pese a esto, no se sale de la cafetería en ningún momento. A través de imágenes que surgen en el mismo espacio a manera de deformaciones y alucinaciones y de un montaje cuidadoso y orgánico que implementará una yuxtaposición de imágenes que suceden simultáneamente en el mismo lugar, se sustentará y brindará fuerza dramática y estética al discurso de los personajes sin la necesidad de llevar la historia a otro escenario.

La combinación de la cámara, la estética de la animación y las alucinaciones, funcionan como un reflejo de Juan Pablo. Al igual que él, a través de recurrentes reencuadres, los planos están fragmentados y constan de barreras que encarnan la fachada y las ficciones que Juan ha creado para protegerse. En el mismo sentido, en la medida en que el relato se acerque a la verdad y vaya rompiendo las barreras y mentiras fabricadas por Juan, la cámara también lo hará. Los planos se irán cerrando y los reencuadres desapareciendo para revelarnos la realidad de lo que sucede y acercarnos gradualmente a la verdadera naturaleza del protagonista. Los movimientos de la cámara serán delicados, orgánicos y en su mayoría compuestos por suaves travellings de corta distancia. Las imágenes que surgirán a manera de alucinaciones y deformaciones como producto de la imaginación de Juan se ajustarán al discurso de los personajes e irán en concordancia a la lógica de la cámara, pese a constar con una fuerte influencia surrealista. La planimetría buscará enfatizar la sensación de aislamiento en el que Juan se encuentra. La luz generará un atmosfera fría y anti personal en la que el claroscuro producto del contraste entre blancos y negros será predominante.

En cuanto al arte, el blanco y el gris se esparcen por el espacio y una pulcritud absoluta lo deshumaniza con la inmundicia tan propia de las clínicas. Los ventanales que componen la totalidad de las paredes del exterior de la habitación se tiñen completamente de negro por la oscuridad de la noche y salvo por las hojas de un par de árboles que dependiendo de la dirección del viento golpean erráticamente contra las ventanas, muestran el reflejo de la habitación. Los pacientes visten cómodos y algunos pocos intentan mantener las apariencias vistiendo ropa de calle mientras las enfermeras, vestidas de uniforme y tenis para hacer deporte, ayudan a comer a viejos en pijama. Los pacientes comen con cubiertos de plástico y beben de vasos de icopor que descansan sobre bandejas de un desagradable color gris. Es un espacio sobrio, limpio y carente de pretensiones o decorado, salvo por un reloj colgante a uno de los extremos del salón.

La presencia de música en *Gris* será limitada y el rol del sonido se centrará en la descripción del espacio y la generación de una atmósfera. El tic tac del reloj, el soplar del viento, el sacudir de las hojas y como están golpean suavemente como acariciando las ventanas se acompañan de los zapatos de goma que chillan contra el suelo, los cubiertos de plástico que rasguñan los platos y los murmullos indescifrables y apagados de los pacientes. El sonido busca generar una atmósfera hermética que esporádicamente se verá brevemente interrumpida por el lejano rugir de un motor que recuerda la existencia de un mundo fuera de la clínica.

En cuanto al casting, las locaciones y el equipo humano y técnico, el proceso de producción se ajusta y se ve determinado por lo que yo diseñe y no por un trabajo de campo dada la naturaleza animada del proyecto. El casting de la voz de Juan Pablo ya se ha adelantado y se contará con Daniel Castaño para esta (actor principal de *El deber de Fenster* y *la Serotonina*), aún no se cuenta con un actor para la voz de Márquez, pero se busca alguien con una voz profunda y potente. El hecho de encargarme de la totalidad de la animación del proyecto y del diseño tanto de los personajes como del universo en el que se desarrolla implica serios retos, pero también maravillosas libertades creativas. La realización del proyecto exigirá una inversión descomunal de tiempo por mi parte que no se verá limitada a las 18 semanas que constituyen el semestre de trabajo de grado sino a un trabajo previo que se lleva realizando desde hace bastante tiempo. El número de personas que participarán en el proyecto es sumamente reducido, la totalidad del equipo consiste en tres personas, más el apoyo del centro ATICO para la mezcla de sonido.



**FORMATO DE PRESUPUESTO**

Formato de rodaje	animación
Días de rodaje	8 semanas
Días de posproducción	14 días (2 semanas)
<b>TOTAL PESOS:</b>	

<b>PROYECTO</b>	GRIS
<b>PRODUCTOR</b>	Julían Villegas
<b>DIRECTOR</b>	Julían Villegas

<b>RESUMEN</b>	lo que costaría	lo que nos cuesta
1. GUION	\$ 5.000.000,00	\$ 5.000,00
2. PREPRODUCCION	\$ 50.000,00	\$ 5.000,00
3. PRODUCCION Y RODAJE	\$ 40.000.000,00	\$ 800.000,00
4. POSPRODUCCION	\$ 1.200.000,00	\$ -
5. PROMOCION Y LANZAMIENTO	\$ 1.000.000,00	\$ 300.000,00
<b>TOTAL</b>	<b>\$ 47.250.000,00</b>	<b>\$ 1.110.000,00</b>

	unidad/item	precio unitario	cuántas unidades	lo que costaría (incluye inversiones y aportes)	lo que nos cuesta (gastos reales)
<b>1. GUION :</b>				<b>\$ 4.730.250</b>	<b>\$ 5.250</b>
				4.505.000	5.000
<b>Guión</b>				1.500.000	
Guión Técnico y Reescrituras	GUION			1.500.000	0
Dibujos de Story Board	STORYBOARD			1.500.000	0
<b>Presentación</b>					
Fotocopias	PÁGINA	100	50	5.000	5.000
Otros	Imprevistos:	5%		225.250	250
<b>2. PREPRODUCCION :</b>					
<b>ADMINISTRACION GENERAL</b>				40.000	5.000
Papelería y fotocopias	PÁGINA			5.000	5.000
Cafetería y refrigerios	DÍA			25.000	0
Transporte (Pasajes aéreos, taxis, buses, etc.)	PASAJE IDA Y VUELTA POR PERSONA (4 PERSONAS)			10.000	0
Otros	Imprevistos:	15,00%		6.000	750
<b>3. PRODUCCION Y RODAJE :</b>					
<b>DIRECCION</b>				0	0
Director	DÍA			0	0
Otros	Imprevistos:	5,00%		0	0
<b>HONORARIOS PERSONAL CREATIVO</b>				800.000	800.000
Actores, expertos, otros	DÍA			800.000	0
Otros	Imprevistos:	5,00%		40.000	40.000
<b>FOTOGRAFIA Y CAMARA</b>					
Director de fotografía	DÍA			1.500.000	0
Animación	SEGUNDO	115.000		34.500.000	0
<b>4. POSPRODUCCION :</b>					
<b>EDICION</b>				1.000.000	0
Editor	por minuto	120.000		700.000	0
Edición de sonido	DÍA			300.000	0
Montaje de pistas y mezcla	DÍA			0	0
Materiales	hora COMPUTADOR			0	0
Otros	Imprevistos:	8,00%		80.000	0
<b>MUSICA Y LIPSYNC</b>				300.000	0
Estudio de grabación	DÍA			300.000	0
Otros	Imprevistos:	15,00%		45.000	0
<b>5. PROMOCION Y LANZAMIENTO :</b>					
<b>Press books</b>					
Impresión	CARATULA	10	2000	20.000	20.000
Material de prensa	UNIDAD	10	30000	300.000	300.000
Otros	Imprevistos:	15,00%			

## **Bibliografía y filmografía:**

John Leshner, Arnon Milchan, James W. (Producer), & Alejandro González Iñárritu (Director). (2014). *Birdman*. [Motion Picture] New Regency Pictures, M Prods, Grisbi Productions, Le.

Carol Cuddy (Producer), & Cary Joji Fukunaga (Director). (2014). *True detective, season 1*. [Video/DVD] Anonymous Content, Passenger.

Dara Waldron. (2013). *Cinema and evil: Moral complexities and the "Dangerous" film*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.

Jack Hunter. (1998). *Eros in hell: Sex, blood and madness in japanese cinema*. Michigan: Creation Books.

Philippe Godeau (Producer), & Jaco Van Dormael (Director). (2009). *Mr. nobody*. [Motion Picture] Pan Européenne, Virtual Films, Christal Films.

Meta Louise Foldager (Producer), & Lars von Trier (Director). (2011). *Melancolía*. [Motion Picture] Zentropa Entertainments.

Lina Khatib. (2012). In Lina Khatib (Ed.), *Storytelling in world cinemas* Columbia University Press.

Linda Seger. (1990). *Creating unforgettable characters* Macmillan.

Louis Arnorsson Sass. (1992). *Madness and modernism: Insanity in the light of modern art, literature, and thought* (illustrated ed.). Michigan: BasicBooks.

Jennifer Fox (Producer), & Lynne Ramsay (Director). (2011). *We need to talk about kevin*. [Motion Picture] BBC Films.

Martin F. Norden. (2007). In Martin F. Norden (Ed.), ***The changing face of evil in film and television (at the Interface/Probing the boundaries)*** Rodopi.

Stefanu Elias Aloysius. (2011). *Frame story* Commun.

FORMATO **RESUMEN** DEL TRABAJO DE GRADO CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

Este formato tiene por objeto recoger la información pertinente sobre los Trabajos de Grado que se presentan para sustentación, con el fin de contar con un material de consulta para profesores y estudiantes. Es indispensable que el Resumen contemple el mayor número de datos posibles en forma clara y concisa.

**FICHA TÉCNICA DEL TRABAJO**

**Autor (es):** Nombres y Apellidos completos en orden alfabético)

Nombre(s): Julián Apellido(s): Villegas

---

Nombre(s): Apellido(s):

---

Nombre(s): Apellido(s):

---

Nombre(s): Apellido(s):

---

**Campo profesional:**

Audiovisual

---

**Asesor del Trabajo**

Juan Pablo Ríos

---

**Título del Trabajo de Grado:**

Gris

---

**Tema central:**

Realización audiovisual

---

**Subtemas afines:**

Animación, Shishosetsu, bipolaridad, estructura narrativa.

---



**Shishosetsu**  
**Concepción de Héroe**  
**Estructura narrativa**  
**Introspección**

**5. Proceso metodológico.** (Tipo de trabajo, procedimientos, herramientas empleadas para alcanzar el objetivo).

**Gris es un cortometraje de ficción animado el cual cuenta la historia de Juan Pablo Izquierdo y su intento de suicidio a través de una conversación con su medico tratante en una institución psiquiátrica.**

**6. Reseña del Trabajo** (Escriba dos o tres párrafos que, a su juicio, sintetizen el Trabajo).

Gris se presenta como una oportunidad de autoexploración que muy probablemente sería incapaz de encontrar en cualquier otro escenario. Más allá de los tres mil ochocientos dibujos realizados, los ocho créditos, las cinco reescrituras y el requisito de grado que Gris inevitablemente es, este surge como la posibilidad de enfrentarme al miedo de lo que fui, lo que soy, pero sobre todo de lo que puedo llegar a ser. Es una consecuencia de mi condición psiquiátrica y la materialización de la necesidad de sanar las heridas de la culpa producto del daño que causé. Es la posibilidad de exorcizar los demonios que me persiguen desde mi adolescencia y pese a su condición académica, es un símbolo de sanación.

Este proyecto no es un retrato hiperrealista del universo psiquiátrico, ni un recuento literal de lo que viví a lo largo de mis hospitalizaciones en la clínica Monserrat. Tampoco es una crítica del retrato del enfermo mental en el cine o una denuncia al sistema de salud y la forma en que lidia con los malestares de la mente, sino un relato contado desde la subjetividad de alguien que ha experimentado el dolor producto del aislamiento y la autodestrucción. Es una historia introspectiva que tiene como escenario un mundo gris, lejano del bien o el mal y para muchos secreto, que por cosas de la vida conozco y he experimentado.

### **III. PRODUCCIONES TÉCNICAS O MULTIMEDIALES**

**1. Formato** (Video, material escrito, audio, multimedia).



## Tabla de contenido

1. Introducción.....	1
2. Capitulo I..... La Ambigüedad Del Thriller Psicológico y Gris.	4
3. Capitulo II..... La construcción del héroe a partir de la <i>yo novela/ shishosetsu</i> y el contraste con el héroe aristotélico.	15
4. Capitulo III..... El Proceso Creativo Y La Producción De Gris.	27
5. Capitulo IV Nota de dirección.....	36
6. Conclusiones.....	39
7. Referencias.....	42
8. Anexos.....	43

## **Introducción.**

No me interesa pretender que el camino para llegar a escribir este documento ha sido corto o sencillo. No podría responder si me preguntan cuantas horas le he dedicado a la totalidad del trabajo e inclusive si intentará calcularlo, creo que la operación se me saldría de las manos. Pensar, escribir, dibujar, editar y vivir lo necesario para poder terminar *Gris* ha sido una tarea titánica. Entre el ejercicio de dibujar cada cuadro, las constantes reescrituras y la construcción de este texto, el esfuerzo necesario para lograr cumplir con lo planteado me ha dejado por momentos exhausto y frustrado e inclusive me llevó en más de una ocasión a contemplar la idea de renunciar y replantear el proyecto. El grado de dificultad para llegar a este punto ha sido inmenso y esto se ha debido en gran medida a las decisiones que he tomado en el camino, pero de la misma forma en que reconozco lo complejo y extenuante que pudo llegar a ser su realización, también me siento en la obligación de reconocer lo muchísimo que disfruté el proceso. A medida que la fecha de entrega se acerca y poco a poco veo el conjunto de las partes del trabajo uniéndose, creciendo y moldeándose como uno de esos rompecabezas gigantes que al abrir la caja uno piensa que jamás va a poder terminar, me enfrento a la paradoja del deseo de darle fin a este proceso y a la nostalgia que me produce la idea de decirle adiós.

En términos formales, el objetivo principal de *Gris* es realizar un cortometraje animado de ficción sobre la depresión y el deseo a la muerte a partir de una conversación entre un

personaje trastornado y su medico tratante. Pretende también, a manera de objetivos específicos lo siguiente:

- Aplicar las estrategias narrativas propias del thriller psicológico en un formato audiovisual con el fin de construir un relato complejo e impredecible.
- Proponer un ideal de héroe basado en el *Shishosetsu* por encima del modelo aristotélico y el propuesto por Joseph Campbell, debido a su superioridad sobre los anteriores a la hora de generar identificación y catarsis
- Llevar a cabo un recuento del proceso de realización del cortometraje analizando las diferentes etapas que hicieron parte del mismo.

Es necesario aclarar que hubo cambios significativos en los objetivos del trabajo con relación a los propuestos en la entrega final del curso de Proyecto Profesional II debido en parte a la evolución natural del proyecto, pero también en función de consideraciones sobre el rumbo que este debía tomar. El primer objetivo específico que se planteó en el anteproyecto y el cual proponía un revisión del retrato de la enfermedad mental en los medios a partir del estudio de una serie de ejemplos, fue reemplazado por el análisis del proceso de realización del cortometraje, ya que si bien la idea original era sumamente interesante, su envergadura le hubiera permitido constituirse como una tesis independiente en si misma y se alejaba del objetivo principal del proyecto. Los otros dos objetivos, los cuales pueden observarse en el formato de entrega de Proyecto Profesional II adjunto al inicio del documento, fueron reestructurados de una forma más efectiva y mejor estructurada con la finalidad de darle forma al cuerpo del trabajo y obtener un resultado bien definido bajo una misma línea editorial.

Sin embargo, más allá de los objetivos planteados y los fines académicos inherentes a la naturaleza del proyecto, *Gris* se presenta como una oportunidad de autoexploración que muy probablemente sería incapaz de encontrar en cualquier otro escenario. Más allá de los tres mil ochocientos dibujos realizados, los ocho créditos, las cinco reescrituras y el requisito de grado que *Gris* inevitablemente es, este surge como la posibilidad de enfrentarme al miedo de lo que fui, lo que soy, pero sobre todo de lo que puedo llegar a ser. Es una consecuencia de mi condición psiquiátrica y la materialización de la necesidad de sanar las heridas de la culpa producto del daño que causé. Es la posibilidad de exorcizar los demonios que me persiguen desde mi adolescencia y pese a su condición académica, para mi es un símbolo de sanación.

Entiendo que en si misma la historia que quiero contar no tiene un impacto social significativo y que el valor que desde mis ojos es tan evidente está inevitablemente condicionado por su carácter autobiográfico. Sin embargo, Creo que las mejores historias y las que vale la pena contar, son las historias sinceras que vienen de adentro del que las cuenta independientemente del contexto en que lo haga y esta es, sin lugar a duda, una historia honesta que nace de lo mas profundo de mi ser. *Gris* no es un retrato hiperrealista del universo psiquiátrico, ni un recuento literal de lo que viví a lo largo de mis hospitalizaciones en la clínica Monserrat. Tampoco es una crítica del retrato del enfermo mental en el cine o una denuncia al sistema de salud y la forma en que lidia con los malestares de la mente, sino un relato contado desde la subjetividad de alguien que ha experimentado el dolor producto del aislamiento y la autodestrucción. Es una historia introspectiva que tiene como escenario un mundo gris, lejano del bien o el mal y para muchos secreto, que por cosas de la vida conozco y he experimentado.

## CAPITULO I

### La Ambigüedad Del Thriller Psicológico y Gris.

Aparte de un ejercicio catártico y una oportunidad terapéutica de explorar mis miedos y mi pasado, Gris es un trabajo sobre un rechazo personal hacia los absolutos. Este rechazo no es de ninguna manera gratuito o injustificado y no proviene de una actitud de rebeldía sino de mi historia personal. Tiene una razón de ser y a través de este, busco aplicar los aprendizajes que me han ayudado a crecer y a no solo convertirme en un mejor narrador sino también en una mejor persona. Quiero aprovechar las herramientas que tengo en pro de la construcción de un relato con sustancia y no quedarme en la facilidad de aplicar formulas probadas una y otra vez. No quiero imponerle a mi trabajo de grado el encadenamiento propio del diagnostico que durante mucho tiempo sufrí y quiero a toda costa evitar auto limitarme en un proyecto que para mi significa la oportunidad de autoexploración más grande que he tenido en mi vida por fuera de terapia.

Antes de explicar el porque de mi rechazo hacia los absolutos y la escogencia del Thriller psicológico (en conjunción con el *Shishosetsu*, el cual será explicado en el siguiente capitulo) como el género cinematográfico sobre el cual es posible encuadrar a Gris, me siento en la obligación de aclarar que a través de este proyecto no busco quitarle merito a las formulas y cánones que se me han enseñado a lo largo de la carrera y sobre los que se ha edificado gran parte de la narrativa cinematográfica occidental. Tampoco me interesa pretender que el acercamiento narrativo que busco darle a la historia de Juan Pablo Izquierdo es revolucionario o único, ni mucho menos proponer

una alternativa a una serie de arquetipos y tradiciones narrativas que datan de miles de años y que a pesar de sus evidentes limitaciones, indudablemente funcionan. Lo que busco es acoplar estrategias de diferentes corrientes para contar una historia que ni la teoría de Campbell o la de Aristóteles me permiten contar como quiero hacerlo. Y de esta manera, darle al relato el tono que busco y producir en los espectadores la sensación que quiero transmitir: Un intenso sentimiento de desasosiego e incertidumbre fruto de la ambigüedad moral de un mundo en el que no existen los blancos ni negros y donde los personajes no pueden tildarse de buenos ni malos, sino simplemente entenderse como grises.

Finalizando el curso de proyecto profesional II, el cual busca materializar las ideas sobre el proyecto de grado y dejar lista una estructura para su ejecución en el semestre en el que se realiza formalmente la tesis, uno de los últimos ejercicios (y requisitos) del curso consistía en enmarcar el proyecto dentro de un género específico. En su momento, el ejercicio se me dificultó bastante ya que la historia en la que venía trabajando desde un tiempo atrás, y que ahora es Gris, no se acomodaba a los parámetros de las estructuras narrativas que en ese momento conocía y modificarla para que se ajustase a una de estas hubiera implicado perturbar drásticamente la esencia del relato. En primera instancia, entré en conflicto y me molestó la necesidad de encuadrar a Gris en una categoría, ya que por encima de cualquier cosa, se trata de un relato inspirado en mis experiencias personales y de alguna u otra manera, el peso de las cargas emocionales a las que se ve ligado, le dieron en su momento una importancia que me llevaba a defenderlo ciegamente como si fuera parte de mi.

Sin embargo, con el tiempo y a través de un juicioso proceso de investigación, no solo encontré en que género se puede acomodar al proyecto, sino también elementos en el mismo que me ayudaron a mejorarlo y encarrilarlo por el camino en que ahora avanza. Gris empezó como un tratamiento de catorce paginas que se tradujo a un guión de diecisiete que estaba lleno de meditaciones y diálogos extensos que ocupaban paginas enteras y terminó, tras unas cuatro o cinco rescrituras, convertido en un cortometraje de 5 minutos en el que el dialogo mas largo tiene cuarenta y tres palabras.

La naturaleza de mi rechazo hacía los absolutos y la razón por la que busco con este proyecto contar una historia determinada, como su nombre lo indica, por la ambigüedad y la ambivalencia, se debe al diagnostico de bipolaridad que se me dio a los trece años. Sin entrar en detalles sobre lo vivido en mi adolescencia, lo que el estar diagnosticado produjo en mi fue una grandísima frustración producto de la imposición de limites y determinantes de lo que yo era y el hasta donde y como podía llegar. Inicialmente mi reacción consistió en rebelarme a través de la ira y la violencia contra aquello que pretendía encasillarme, tratando de demostrar lo equivocados que todos estaban y en el proceso no solo fallé monumentalmente sino que también me hice mucho daño a mi mismo y a la gente que me rodeaba.

Tras una serie de hospitalizaciones, pero fundamentalmente debido a la idea de no querer que mi hermano creciera viéndome autodestruirme, construí una identidad basada en la disciplina, el esfuerzo y la culpa. La estrategia funcionó y tras implementarla, en relativamente corto tiempo, logré llevar una vida normal, pero sumamente infeliz en la que no era capaz de divertirme ni producir cosas que a mis ojos

valieran la pena. Vivía en un estado de frustración profunda que lograba soportar gracias a un discurso de la estabilidad como la verdadera felicidad, el cual me repetía constantemente. Durante ese periodo de mi vida, me dediqué a hacer proyectos formalmente buenos, pero insoportablemente insulsos, vendiéndome a la idea de un mundo con respuestas únicas y evitando tratar temas o tomar riesgos que me condujeran de vuelta a malestares pasados. Existía de alguna u otra manera bajo el mandato del miedo que me producía mi capacidad para hacer daño y me encerré en una prisión de ideas grabadas en cemento que pese a irrefutablemente haberme ayudado, también me impidieron crecer.

Sin embargo, con el pasar del tiempo el estancamiento y la sensación de entorpecimiento que me producía mi estado de mediocridad autoimpuesta se tornó insoportable. Empecé a sentir un fuerte disgusto hacia aquello que viví y produje en ese periodo de mi vida y a través de una serie de cambios, incluido uno en el acercamiento a mi proceso terapéutico (pasé de nueve años de tratamiento psiquiátrico a empezar un proceso con un psicólogo sistémico), moldeé una nueva gama de valores y creencias que me ha permitido salir de la quietud en la que me encontraba. Este cambio en la forma de entenderme a mi mismo y al mundo que me rodea, me ha llevado a rechazar la idea de las formulas absolutistas y a creer en una lógica, llamémosla, ecológica como una alternativa más poderosa e inteligente no solo de narrar y producir, sin también de vivir.

A raíz de esto, he llegado a creer que categorizar, estandarizar y encasillar tanto a la hora de hablar de individuos como a la de tratar con trabajos y proyectos en el ámbito creativo, puede tornarse sumamente problemático. Pienso que puede entorpecer el

proceso creativo, establecer barreras arbitrarias y marcar límites que lleven al producto final a carecer de una profundidad que si bien la libre exploración no garantiza, permite. Sin embargo, también entiendo que la delimitación y normalización facilita una evaluación, valoración y apreciación alejada de la peligrosa ambigüedad fruto de la relativización irresponsable y sirve como una guía a la hora de plantear la estructura de un producto y encontrar soluciones a problemas que de pretender solucionar individualmente sin un marco de referencia jamás terminarían por solucionarse. Por este motivo, frente a la necesidad de asignar a Gris dentro de un género específico, el thriller psicológico o el psychotriller, como también se le nombra, es en el que mejor se acomoda el proyecto debido a su inherente ambigüedad.

En *Film Genre And Its Vicissitudes: The Case Of The Psychotriller*, Luzón (2002), Profesora e investigadora del departamento de filología inglesa de la Universidad de Zaragoza, lleva a cabo un juicioso recuento del origen del término, los problemas que éste presenta, las características del mismo y explica como a diferencia de otros géneros, decir el *western*, el musical o el *film noir*, el thriller no cuenta ( y en consecuencia tampoco el *psychotriller*) con un estilo visual determinado, ni con características formales propias. Por naturaleza, no se preocupa por tratar una temática determinada, ni hablarle a una audiencia específica o tampoco dedicarse a la exploración una materia de estudio que le pertenezca a este únicamente. No se construye a partir de sus elementos formales y en consecuencia carece de una semántica exclusiva a si mismo. El thriller, de la misma forma que la comedia y el cine de horror, no se define por lo que es, sino por el efecto psicológico que produce en el espectador: un incesante suspenso producto de

la postergación de la resolución de las acciones. Es en esencia un género de emociones cuyo objetivo se centra en el efecto que produce y no en como lo hace.

En la ausencia de cánones establecidos, Luzón plantea la hipótesis del Thriller como un término genérico empleado para recoger el conjunto de películas que cuentan con el suspenso como una característica estructural y que por lo general tratan la perpetuación o prevención de un crimen. Explica que dentro de la amplia gama de subgéneros (político, judicial, erótico y demás) existen elementos específicos que separan a los unos de los otros y especifica como en el caso del thriller psicológico, estos se limitan a dos en particular: la presencia de una figura monstruosa debido a un trastorno mental y un alto grado de estrés impuesto por la misma en la institución de la familia. Sin embargo, siento que esta definición se queda corta y que al introducir la noción de crimen como un elemento determinante, limita al género a ser entendido como una interpretación emocionalmente compleja del cine policiaco y le resta el valor intrínseco de su inherente ambigüedad formal. Rescato sin embargo, la inclusión del trastorno mental como un elemento importante y el efecto del mismo en las instituciones tradicionales a la hora de hablar del Thriller psicológico, pero prefiero la definición propuesta por Vorobyova (2001), profesora de la Kiev State Linguistic University, en su texto *Conceptual Blending in Narrative Suspense: Making Pain of Anxiety Sweet*. Vorobyova propone la comprensión del término como una estructura de carácter conceptual con una alta carga emocional que tiene su origen en el conflicto producto del enfrentamiento entre espacios mentales y/o submundos que difieren en sus cosmovisiones, teniendo como foco narrativo un protagonista cuyo malestar produce en el espectador un malestar empático.

En *Noir and The Psycho Thriller*, Simpson (2010), doctor en literatura de la Southern Illinois University, retoma la idea propuesta por Luzón del crimen como un factor determinante a la hora de definir el thriller psicológico, pero agrega una noción diferenciadora que enriquece y redondea su definición. Propone la comprensión del *psychothriller* como el subgénero del thriller en el que si bien el crimen existe, su función consiste en la representación externa de los procesos internos de la patología psicológica de un individuo y explica que a partir de una focalización en la mente del criminal/enfermo por encima de las acciones físicas que tienen lugar a lo largo de la historia, el thriller psicológico se torna a menudo en un estudio de personaje más que en una narrativa conducida por una trama.

No obstante, pese a la tendencia al distanciamiento de la trama como columna vertebral del relato y de elementos formales unificadores, tanto Simpson (2010) como Luzón (2002) concuerdan en la existencia de una serie de elementos recurrentes que ayudan reducir en cierta medida la ambigüedad alrededor de lo que se entiende como *psychothriller*. Ambos autores concuerdan en la existencia de un elemento narrativo fundamental para la consecución del objetivo mismo del género y el alcanzar de su búsqueda por generar tensión y suspenso en el espectador: la sorpresa. Si bien Simpson y Luzón se refieren al concepto de diferentes maneras (Luzón acude a la expresión *Shocker* para materializar el efecto producto de la sorpresa, mientras Simpson lleva a cabo un recuento de diferentes escenarios y formas en la que está se puede dar) los dos admiten la existencia de una marcada predisposición en el thriller psicológico- y en el thriller en general- a proponer eventos y giros inesperados que buscan sorprender al espectador. En el thriller psicológico, Dichos giros, a menudo se manifiestan en

traiciones inesperadas al protagonista por parte del único individuo que aparentemente presenta una oportunidad de salvación en medio de un mundo corrupto y perverso. Esto conduce al protagonista a sufrir de una gran agonía y le provoca una profunda desilusión que lo conecta al espectador a través del malestar empático descrito por Vorobyova como el dulce dolor de la ansiedad. Esta desilusión tiñe de un tono casi trágico tanto al personaje del “héroe”, como a su historia e inclusive al género mismo.

La razón por la cual en el apartado anterior la palabra *héroe* se encuentra entre comillas es porque, tal como lo explica Simpson (2010), el “héroe” del thriller psicológico se aleja drásticamente de la concepción aristotélica y tradicional del concepto. A diferencia del virtuoso prohombre propuesto por Aristóteles, que carente de defectos y con voluntad de hierro se enfrenta a retos insuperables para inclusive el más valiente de los mortales, el protagonista del thriller psicológico es un simple hombre y recurrentemente se trata de uno plagado de dolores y limitaciones. El personaje principal se encuentra por lo general en un conflicto de vida o muerte producto en gran medida de los malestares, patologías e impulsos destructivos de su propia mente. No vive en un mundo de certezas, sino en uno gris y lleno de dudas en el que debe tomar constantemente decisiones de carácter moral sin tener bases sólidas sobre las cuales apoyarse. Y a diferencia del héroe aristotélico, sin importar las intenciones del protagonista, casi siempre sus decisiones implican, si bien no siempre para él, un final fatal o trágico para alguien que no se lo merece.

Lo mismo aplica para las fuerzas que se le oponen. Si bien el principal enemigo del protagonista del thriller psicológico es él mismo, existen fuerzas en oposición que

regularmente se materializan en el intelecto de un contrincante que por lo general se encuentra igual o próximamente calificado al protagonista. Salvo por los casos en los que el contrincante se presenta como una fuerza impenetrable e invencible, los antagonistas en el *psychotriller*, pese a tratarse de representaciones grotescas e inclusive en algunos casos monstruosas, también son humanos y cuentan con todas las características que los componen. Tienen debilidades, motivos y pasados que les impide ser encasillados como malvados. Suelen ser personas consumidas por un profundo dolor que aparte de ser victimarios, también son víctimas del mundo que habitan y que al ser observados en profundidad, tienen la capacidad de producir empatía.

Esta relación entre protagonista y antagonista condiciona la naturaleza del conflicto y lo transporta a un escenario psicológico. Este, el carácter psicológico del conflicto, implica que las barreras entre el bien y el mal y la virtud y el vicio se tornen difusas. Los personajes buenos y malos no se definen por la naturaleza de sus acciones, sino por el raciocinio detrás de las mismas. Lo que separa al héroe del villano no es lo que hace ni lo que lo caracteriza, sino en gran medida el marco de referencia desde el cual se cuenta la historia. En muchas ocasiones el héroe comparte los mismos rasgos de a quien se opone y puede cometer atrocidades peores a las perpetradas por su contraparte. Lo que separa al héroe del antagonista es el porque de sus acciones y un sentido maquiavélico de la justificación y no sus virtudes.

La amenaza a la que se enfrentan los personajes del *psychotriller*, independientemente de quien la imponga y el porque de su existencia, por lo general se trata de un peligro bidimensional que se compone tanto por un incesante y violento peligro físico que

amenaza con la muerte, como uno psicológico que fustiga a los personajes. Este primer peligro, es por lo general una manifestación externa de una inestabilidad psicológica ya sea del héroe o del antagonista y sus expresiones, si bien pueden tomar diferentes formas y expresarse a través de diferentes medios, siempre, subliminalmente, hacen referencia a una ansiedad contemporánea que mueve las fibras del público. Se puede tratar tanto de una angustia existencial, como de una cultural o una de carácter físico, pero por lo general hay una angustia “real” que subyace al conflicto.

En el caso de Gris, la amenaza subliminal que condiciona los peligros a los que se enfrenta el personaje principal de la historia no tiene su origen en una angustia con relación a la realidad nacional o a un fenómeno cultural que llame mi atención, sino a un miedo propio que podría llegar a encajar dentro de la categoría de angustia existencial mencionada anteriormente. A la hora de verbalizar este miedo, creo que la mejor manera de hacerlo es aludiendo al rechazo hacia los absolutos del que hablé al inicio del capítulo y el terror que me produce la idea de que mi existencia este determinada por un factor diferente a mis decisiones y a las calamidades propias de la vida misma. La idea del diagnóstico psiquiátrico como un determinante de mi personalidad y hasta cierto punto mi destino, no solo es el tema del relato que Gris cuenta, sino también el motivo por el que escogí el Thriller psicológico como el género sobre el cual construir. La utilización de un género que no solo se preocupa por el tipo de dinámicas que me interesan, sino que también permite la exploración a nivel formal como parte de su esencia, me proporciona una libertad creativa que da pie a la construcción de un relato rico y profundo alejado de las formulas tradicionales y me permite probar la satisfacción

producto del no estar condicionado por reglas forjadas en hierro y estar en capacidad de crecer y explorar sin tener en mente el constante acecho del diagnóstico.

## **CAPÍTULO II**

### **La Construcción Del Héroe A Partir De La *Yo Novela/ Shishôsetsu***

#### **Y El Contraste Con El Héroe Aristotélico.**

Laplanche y Pontalis (1988) en *The Language of Psycho-analysis*, definen la abreacción o catarsis como el mecanismo encargado de la descarga emocional que provoca la disminución de la cantidad de afecto relacionado con un evento. Dicha descarga se provoca por un proceso de identificación con un incidente externo, ya sea por la situación descrita en este o los individuos relacionados/participes del mismo. La identificación, en un contexto psicoanalítico, se entiende como el proceso psicológico utilizado por un sujeto con el fin de llevar a cabo una asimilación de propiedades vistas en otro y conduce a una transformación, total o parcial, del mismo teniendo lo observado como modelo. Sin embargo, la existencia de una identificación no garantiza una catarsis efectiva. Para que la identificación tenga un efecto catártico debe tratarse de una identificación adecuada, la cual según Laplanche y Pontails y con base al trabajo de Freud, al tratarse de un proceso inconsciente en el cual se afecta la imagen de sí mismo dada la intención de imitar al otro, este otro, debe atenerse a un marco de referencia que permita el cumplimiento de la imitación deseada o al menos la posibilidad de la misma. El sujeto a identificar debe ser capaz de ser imitado para que el imitador pueda alcanzar una catarsis.

Sánchez Palencia (1996), en *Catarsis en la poética de Aristóteles*, explica como en la poética, Aristóteles, atribuye el origen de la poesía a la imitación y la sitúa no solo como la categoría bajo la cual caben todos los tipos de narrativa, sino también como el modo

de aprendizaje primario del ser humano y el factor que lo diferencia de los demás animales. La imitación en la poesía, entendiéndola como el quehacer artístico y el ejercicio creativo y no como una reproducción de la realidad, debe para Aristóteles tratar no sobre los hombres, sino sobre cierto tipo de ellos; hombres virtuosos sin rasgos individuales que se ven definidos por sus acciones y cuyo valor radica en su capacidad para hacer avanzar el relato. El propósito de la narrativa aristotélica no es retratar la realidad sino narrar aquello que podría ser, debe tener un carácter universal y no particular.

El distanciamiento aristotélico de la individualidad llega al extremo en el que la función del nombre y la identidad de los personajes, especialmente en el caso del héroe, se limitan a saciar una necesidad del público por encontrar elementos que permitan sentir una impresión de verosimilitud en el relato y le otorguen al mismo un agregado en cuanto a valor estético se refiere. Los héroes para Aristóteles no son personas sino ideas, ideas que encuentran su valor en su capacidad para estar en constante cambio y no en lo que las compone. Sin embargo y paradójicamente, el héroe construido bajo la idea de un ser carente de identidad y en constante movimiento, tiene como objetivo primario producir compasión y piedad en el espectador, y esto evidentemente, pese a su efectividad para la construcción de un relato entretenido, le impide generar una identificación adecuada. Su carencia de individualidad y características humanas lo torna en un personaje incapaz de alcanzar la finalidad catártica que Aristóteles describe en el cuarto capítulo de *La Poética* como el producto y objetivo primordial de la narrativa misma.

Campbell (1949), en su famoso libro y estandarte de la teoría narrativa *El héroe de las mil caras*, no solo apoya sino que construye sobre la idea aristotélica del héroe como un universal y lo eleva a un estatus de prohombre. A diferencia de Aristóteles, quien pese a promover al héroe virtuoso como protagonista ideal, también acepta personajes “humanos” (humanos en su capacidad para fallar mas no en su complejidad) como posibles héroes e inclusive reconoce el fracaso como un elemento que puede elevar el relato, Campbell plantea la idea del héroe como un ser superior que se enfrenta a sus propias limitaciones y superando todo lo que encuentra en su camino, triunfa sobre la adversidad. Esto no quiere decir que el héroe de Campbell no tenga defectos, es en esencia un personaje que duda y propenso a cometer errores, pero estos están determinados por las limitaciones históricas humanas y de ninguna manera por una complejidad individual.

De hecho, Campbell lleva la idea del héroe como triunfador y fenómeno universal al extremo de afirmar que no solo debe superar todo aquello en su camino sino que además la misión primaria de este consiste en alejarse del escenario de las dificultades humanas particulares para resolverlas desde la distancia eliminando las distorsiones producto de la individualidad. Esto, con la finalidad de permitir el descubrimiento y asimilación de imágenes arquetípicas. Para Campbell, el mito, entendiéndolo como narrativa y no relato fundacional, es un fenómeno universal no solo en su presencia en todas las culturas sino también en la manera en la que lo hace. Ignora las diferencias históricas y culturales y afirma que existe una estructura narrativa inherente al ser humano que puede identificarse a través del análisis de los sueños. Esta no solo es independiente a la cultura sino que además es aquello que la produce. Le atribuye a esta estructura mitológica

universal no solo una propiedad creadora sino también la facultad de proporcionar soluciones absolutas e inequívocas al malestar humano, lo cual no solo es sumamente problemático debido al carácter extremadamente dogmático y positivista de la afirmación sino también a la explicación que proporciona. Campbell explica que la manera en que la estructura mitológica universal logra encontrar soluciones a problemas universales consiste en un distanciamiento de la personalidad e individualidad humana y no en su comprensión.

Lo superficial tanto del héroe aristotélico como del de Campbell y el problema fundacional de las tramas en las que existen, las cuales rechazan lo episódico y mundano, limitan su capacidad para generar identificación en las audiencias que las consumen, dado que no solo la vida se compone de episodios y momentos intrascendentes, sino que la idea de hombres (y digo hombres porque la figura del héroe tanto en Aristóteles como en Campbell es primordialmente masculina) incapaces de detenerse a pensar, sentir malestares existenciales y mucho menos de sucumbir a los mismos, es esencialmente inhumana y por ende inidentificable. La vida no es un sucesión de acciones determinantes marcada por constantes victorias, sino una pradera con altos y bajos en el camino marcada por los triunfos, pero también por constantes derrotas. Por este motivo, tanto la estructura tradicional de la tragedia griega y la mitológica universal, al igual que el arquetipo que comparten sus protagonistas y sobre el cual se han edificado las estructuras narrativas occidentales tradicionales, son tan limitadas a la hora de producir emociones intensas, retratos humanos y mover fibras profundas en función de lo que son sus héroes y no de lo que sucede. Este es el motivo por el cual preferimos a Han solo y no a Luke, a Batman y no a Superman, porque es en

los personajes defectuosos y con niveles independientes a la trama en la que se desenvuelven donde nos vemos reflejados y podemos descargar las frustraciones y miedos que sentimos. Es a través de la riqueza de sus defectos que alcanzamos la catarsis.

Debido a la ineffectividad y las limitaciones del modelo tradicional de héroe/protagonista planteado por Campbell y Aristóteles y en el cual se me ha instruido a lo largo de la carrera como el que se debe usar no solo para producir catarsis sino también para la construcción adecuada de personajes; y teniendo en cuenta tanto el objetivo general del proyecto, el cual consiste en el retrato de un personaje que ha fracasado en todas las facetas de su vida y sucumbido a preocupaciones existenciales y el segundo objetivo específico que busca la construcción de personajes moralmente ambiguos con base a individualidades y no a modelos arquetípicos, surgió la necesidad de encontrar una alternativa tanto para la construcción de la trama, como para la concepción del protagonista y la manera en la que este debe construirse.

De acuerdo a lo expuesto por Fowler (1988) en *The Rhetoric of Confession Shishosetsu in Early Twentieth-Century Japanese Fiction*, el *Shishosetsu* o la *Yo-novela*, como generalmente se traduce el termino, surge en el Japón de principios del siglo XX como una forma autobiográfica de ficción. A menudo se le juzga por su sinceridad llevada al extremo y sus críticos la catalogan como un intento fallido de adaptar el naturalismo occidental a la cultura Japonesa. Pese a su naturaleza ficcional, e independientemente de estar escrita en primera o tercera persona, suele leerse más como un diario íntimo que como una novela.

Muy lejos de la idea aristotélica de las narrativas universales, el rechazo a la particularidad y la concepción occidental de una “literatura pura” en la que el autor se separa del texto, en Japón la idea de una narrativa rica es inherentemente referencial y encuentra su insumo fundamental en la vida del autor. En la literatura Japonesa, el texto definitivo no es el libro o el relato, sino la vida de quien lo escribe y es en gran medida sobre la capacidad del texto para iluminar sobre esta, que se asigna el juicio crítico.

En cuanto a la idea sobre el operar de la trama, la *Yo-novela* no puede estar más alejada de las convenciones occidentales descritas anteriormente al hablar de Aristóteles y Campbell. Mientras estos promueven la idea de una trama en constante evolución y movimiento, su contraparte Japonesa es fundamentalmente insatisfactoria en sus aspectos formales para un lector occidental, al alejarse de la idea de la existencia de un propósito congénito ligado a la historia contada. El relato no se rige por la consecución de objetivos ni la superación de obstáculos y su estructura no se acomoda a la idea de un inicio, nudo y desenlace. Para el *Shishosetsu*, pero también para la literatura Japonesa en general, el interés del contar yace en la experimentación de los estados y no en los procesos.

Campbell y Aristóteles promulgan la noción de un héroe occidental definido por su capacidad de actuar y modificar su destino. Es independiente, poderoso, se sobrepone a los retos a los que se enfrenta y en caso de fallar, esto no se debe a sus limitaciones o debilidades sino a errores cometidos en el camino. Este héroe es por naturaleza mejor que quienes rodea y su característica valentía pese a flaquear en ciertos momentos, siempre se impone sobre el miedo y funciona como el combustible que impulsa al relato.

Es un ser de acciones y quien pese a tratarse de alguien que muchas veces quisiéramos imitar por su capacidad para superar sus miedos y conseguir lo que se propone, no podemos. Su omnipotencia y voluntad de acero es esencialmente inhumana. En oposición y mucho más cercano a la experiencia humana, el héroe de la *Yo-novela* es frecuentemente retratado como un personaje impotente frente a las presiones externas de la sociedad y la naturaleza. Es alguien que por lo general se siente más cómodo haciéndose a un lado y prefiere someterse antes de verse involucrado en una confrontación de la que jamás saldrá victorioso. Se rige bajo la idea budista de la aceptación y rechaza la ostentación tan propia de los héroes occidentales. Es humano y está sujeto a las reglas que su entorno y naturaleza humana le imponen; nace, se enferma, envejece e inevitablemente muere. Y es debido a sus limitaciones y su individualidad y no a pesar de las mismas, que es ideal para la identificación adecuada y la experimentación de la catarsis.

Como Fowler explica en la tercera parte de *The Rhetoric of Confession*, pese a la existencia de unas características generales que describen la forma en la que el héroe de la *Yo-novela* está construido, se pueden identificar tres variables primordiales en la manera en la cual este es representado: el héroe como sabio, como víctima y como tonto. Para Gris y la construcción de Juan Pablo Izquierdo, su personaje principal, se acudió en mayor medida a la tercera, el héroe como tonto, pero también hubo elementos del sabio y la víctima que fueron utilizados y que vale la pena resaltar. A continuación, se llevará a cabo un breve recuento de las dos primeras modalidades resaltando los aspectos de estas aplicados en el proyecto, seguida por una descripción de la tercera y una explicación de su impacto en la elaboración de Gris.

En la modalidad del héroe como sabio se identifica una tendencia del autor y por ende de su personaje principal, por mostrarse poseedor de una pureza moral determinante. El héroe como sabio es integro y sincero y pese a ser frágil, impotente y sumiso a las presiones externas, no se muestra nunca quebrantando sus códigos morales. Evidentemente, debido a la naturaleza de Gris un héroe de estas características no se ajusta a las necesidades del proyecto, pero si la forma en la que se construye. La consecución de este retrato prístino desde un punto de vista moral no se alcanza a través de un resaltar de las virtudes del héroe sino por medio de la omisión de detalles que puedan desfigurarlo. El héroe como sabio es sumamente sincero y de las tres modalidades es la que más se acerca a la autobiografía. Revela todo tipo de detalles sobre la manera en la que se dan los eventos relatados y se preocupa por contar experiencias fundamentalmente personales, pero lo hace sin mostrarse en su totalidad. Mantiene, pese a mostrar su intimidad, un aire de misterio y al igual que Juan en Gris, nos muestra aspectos sumamente profundos de sí mismo sin dejarnos saber muy bien quien es.

El héroe como víctima está determinado en esencia por dos características, su rechazo por contar lo que cuenta y la existencia de una aspiración artística/creadora inalcanzable por la que el héroe somete su mente y cuerpo a un proceso de autodestrucción. Esta última no aplica al desarrollo de Gris, pero el sentimiento asociado al rechazo frente al relato sí lo hace. La razón del disgusto que el relato representa para el héroe como víctima no se debe a una incapacidad o un desinterés en el acto de narrar sino en las emociones asociadas a lo que narra. Para este, su historia y al tratarse de un relato confesional también su vida, no tiene sentido. Es un personaje que detesta su existencia, no ve el propósito en narrarla y la razón por la que lo hace oscila entre la obligación y la

necesidad. Esto último y en conjunción con la incapacidad para imponerse a presiones externas define la naturaleza del relato que Juan le cuenta a Márquez en gris. Está cansado y aunque no encuentra sentido ni en su vida ni en lo que hace, no cuenta con las herramientas para decir que no.

La tercera modalidad, el héroe como tonto, está marcada por la forma en que las sensibilidades del héroe dominan la totalidad de la historia y por la naturaleza claustrofóbica del universo en el que se desarrolla. El relato omite la construcción de un contexto tanto político como social o familiar del héroe y funciona como un mapa de su estado mental y un recuento de sus percepciones.

En esta modalidad la preocupación principal del texto radica en la vida privada del personaje y la noción de su existencia por fuera de ésta es difícil de percibir. El héroe se encuentra aislado, derrotado y admite libremente su responsabilidad sobre su condición. Se trata de un personaje introspectivo, pero impotente frente a las emociones que lo gobiernan, lo condenan y funcionan como eje para la historia. No le interesa distanciarse del relato y la obsesión por sus emociones le permite empapar al texto de una espontaneidad inexistente en el héroe occidental. La razón por la que se encuentra completamente desnudo frente al lector dejándolo ver lo más profundo de su alma y sus demonios no es por un afán de acercarlo y compartirle su dolor, sino por una necesidad de excavar y explorar su propio malestar.

Esta modalidad y la forma en que entiende al héroe fue el principal insumo y modelo para la construcción de Juan Pablo el personaje principal de Gris. Al igual que Tzukurú

Tazaki, el personaje principal de *Los Años De Peregrinación Del Chico Sin Color* de Haruki Murakami (2013) y Kochan el protagonista de *Confesiones De Una Máscara* de Yukio Mishima (1949), a Juan pablo lo gobierna un fuertísimo sentimiento de aislamiento. Su incapacidad para funcionar en sociedad a raíz de su condición psiquiátrica lo ha llevado a escoger la muerte por encima de la lucha por encajar. De la misma manera en Tzukurú sufre producto del abandono y Kochan por su sexualidad, Juan pablo experimenta un dolor intenso debido al distanciamiento que a producido su locura y no por los síntomas de la misma. Ninguno de los tres tiene poder sobre lo que los aflige y la lucha por revertirlo solo ha logrado causarles más dolor. La paz para los no les llega con la superación de sus dolores sino con la comprensión de lo que les sucede.

Si bien Juan pablo inicialmente genera una ficción y presenta cierta resistencia para hablar de su postura frente a la vida y el dolor que siente, la decisión de que lo haga surge como una oportunidad para dinamizar el relato y no entra en conflicto con la identidad del personaje. Debido a su rechazo hacia Márquez y la perfecta inclusión al sistema que este representa -un hombre exitoso, fuerte y estable hasta el punto de pretender tratar a aquellos que no encajan en la sociedad- Juan pablo construye una metáfora para no hablar de lo que realmente siente y asemeja su relación con la vida a la pérdida del ser amado.

De Juan Pablo no sabemos mucho. Conocemos su nombre, su edad y parte de su historial psiquiátrico por medio del formulario que Márquez está llenando, pero este solo está en pantalla por 5 segundos y en caso de distraernos esta información puede

perfectamente pasar desapercibida. La razón de esto es que conocer quien era Juan Pablo por fuera del escenario de su deseo de morir no le agrega en gran medida a la exploración de su malestar y de acuerdo lo hablado sobre el *shishosetsu* y la modalidad del héroe como tonto, el foco de Gris radica en las percepciones de su protagonista, sus emociones y su estado actual y no en su pasado o el mundo que lo rodea. Al igual que Juan, Gris es egocéntrico y solo le interesa explorarse a si mismo. Existe en los cinco minutos que dura y se cuenta en función de lo que Juan ve, siente, imagina y escucha, sin preocuparse por marcar distinciones entre lo real y lo ficticio, ya que para Juan tampoco es claro donde se encuentra la línea divisoria.

El escoger la *Yo-novela* como referente para la construcción del protagonista y priorizar su forma de entender la trama sobre la estructura narrativa tradicional, me permitió construir un personaje de mayor complejidad que aquel propuesto en los arquetipos de Campbell y el ideal aristotélico. Pensar a Juan como un fracaso y obligarlo a sufrir me permite generar las bases para alcanzar una identificación adecuada en el espectador. Basarla no en el carisma y las virtudes del personaje, sino en lo humano de su experiencia, facilita la consecución de la catarsis. Y si bien es cierto que el estado de Juan no se trata de una vivencia universal y que la manera de retratarlo no es la convencional, su frustración, desilusión y fracaso es algo que todo el mundo ha sentido y por ende algo con lo que el espectador se puede identificar.

Entiendo que escoger el *shishosetsu* y el thriller psicológico para elaborar un estudio del personaje, pese a facilitar la consecución de mis objetivos, puede también tornar el corto en un bocado difícil de pasar. Renunciar a la idea de la estructura aristotélica y a la

trama movida por acciones es un riesgo que estoy dispuesto a asumir en función de la realización de un proyecto que para mi es de carácter terapéutico y que en un escenario profesional sería bastante complejo de realizar. Estoy consiente del reto que implica adaptar elementos literarios, especialmente uno basado en la meditación y la confesión, a un lenguaje audiovisual en el que para conocer lo que piensa un personaje se debe acudir a acciones y actitudes, pero siento que enfrentar estos retos también me abre las puertas para lograr cosas que de otra manera no podría alcanzar.

### **CAPÍTULO III**

#### **El Proceso Creativo Y La Producción De Gris.**

Para poder entender como se construyó el relato y cual fue el proceso necesario para poder llegar a la finalización del producto, es necesario conocer cual es el insumo creativo que permitió la concepción del mismo. Como mencioné en la introducción al proyecto, pese a no tratarse de un retrato literal de lo que viví en mis hospitalizaciones en la clínica Monserrat, la historia de Gris está basada en mis experiencias durante ese periodo de mi vida. Por este motivo, a continuación llevaré a cabo un breve recuento de la historia que precede a Gris con el propósito de proporcionar un contexto y explicar de donde provino la idea del proyecto.

Para el lector que no tenga claro que clase de clínica es la Monserrat, también conocida como El Instituto Colombiano del Sistema Nervioso, está es una institución en la que se le proporciona tratamiento a personas con enfermedades psiquiátricas que debido a su condición y por la seguridad tanto de si mismos como de quienes los rodean, deben ser internadas y separadas de la sociedad para recibir un tratamiento adecuado. Se tratan todo tipo de malestares, desde pacientes con esquizofrenia hasta personas con serios problemas de adicción y adultos mayores que padecen de demencia. Los pacientes cuentan con unas horas en las tardes para visitas autorizadas, pero permanecen aislados y encerrados dentro de un área común el resto del tiempo. Se vive en una extraña comunidad compuesta por enfermos, enfermeras y médicos de la que nadie disfruta siendo miembro y que de alguna u otra manera todo el mundo está esperando salir. Las

condiciones de vida son buenas, pero el ambiente que se respira es denso y plagado de desesperación.

En la Monserrat estuve internado en tres ocasiones, las tres en el mismo año y por un total de mas o menos cuatro meses. Tenía dieciséis años y tres años atrás se me había diagnosticado con trastorno bipolar. La razón por la que me vi obligado a ingresar a la institución fue que tanto mi comportamiento, como mi consumo de drogas estaba fuera de control y en el estado en que me encontraba representaba un riesgo para mi seguridad y la de mis seres queridos. Afortunadamente el riesgo nunca se materializó en acciones, pero esto no quiere decir que no haya tenido consecuencias. El daño emocional que cause a mi familia fue devastador y pudo haber sido mucho peor en la medida en que por ese entonces no tenía completo control sobre mi estado de conciencia. Recuerdo de manera difusa el día de mi primera hospitalización, pero tanto la noche anterior como los días inmediatamente siguientes, se me escapan de la memoria. El tratamiento fue duro y convivir con personas en condiciones mucho peores que la mía en conjunción con el vivir apartado de la sociedad, me llevó a valorar mi suerte y el placer que implica hacer parte de la misma. Con mucho trabajo y equivocándome innumerables veces en el proceso, logré salir adelante y hoy es el día que con orgullo, pero sobre todo con alivio, puedo decir que llevo una vida funcional. Sin embargo, esto nunca fue, ha sido ni será una garantía.

La capacidad de llevar la vida que llevo implica una serie de límites que debo respetar. Prácticamente no tomo, no consumo ninguna droga y trato de llevar rutinas que me permitan tener control sobre mis emociones y los estímulos negativos que me puedan afectar. De no hacerlo, no se en que estado me encontraría, pero si me lo puedo

imaginar y de ese escenario es de donde surge la idea de *Gris*. Como expliqué en los capítulos anteriores, explorar mis demonios y mi pasado es algo que por mucho tiempo trate de evitar. Esto se tradujo en una serie de proyectos insubstanciales sobre temas abstractos y la idea de la felicidad que pese a su funcionalidad, carecían de sabor, profundidad y bajo mis ojos, de valor.

No obstante, con el tiempo y la llegada de una estabilidad interna producto de un proceso de maduración importante y un cambio en el acercamiento terapéutico que le he dado a mi condición, me sentí en capacidad de mirarme al espejo y examinar el pasado que durante años ignore y en ciertos momentos traté de negar. Recorrí lo vivido, disequé la persona que era y trate de imaginarme que hubiera pasado si nunca hubiera hecho lo necesario para salir del camino por el que iba. Así, llegué a la conclusión de que seguramente a raíz de la frustración que me producía mi incapacidad para vivir en sociedad, me hubiera suicidado, o por lo menos intentado.

A partir de ese escenario hipotético, le fui dando poco a poco forma al personaje de Juan Pablo Izquierdo, quien está construido como una proyección propia y bajo el modelo del héroe del shishosetsu. Se trata de un personaje que ha fracasado en todas las dimensiones de su vida y frente a su incapacidad para superar las presiones externas ha decidido rendirse y elegir el suicidio como una alternativa a lo insatisfactorio de su existencia. Para contar su historia, elaboré un extenso tratamiento literario, fuertemente influenciado por mi lectura de Murakami, Modiano y Mishima, en el que explayándome en descripciones y meditaciones, construí un universo bastante detallado donde el fracaso de un intento de suicidio lleva a Juan a encontrarse de nuevo tras numerables

estancias, internado en la clínica. Deseoso de salir, trata de construir una ficción que justifique circunstancialmente su decisión, pero fracasa una vez más al encontrarse con un médico que lejos de compadecerse de él, lo reta, cuestiona y pone en sus manos la decisión de que hacer con su vida.

Inicialmente ahí se acababa el corto, no se daban respuestas sobre el devenir de Juan y la historia funcionaba como una metáfora sobre el poder que cada quien tiene sobre su destino. Sin embargo y tras contemplarlo durante largo tiempo, se le agregó al final el asesinato del protagonista como un recordatorio de que hay cosas que se salen de nuestras manos y que lo mejor a lo que podemos aspirar es a tomar las decisiones que nos lleven a estar bien mientras tenemos el poder de hacerlo.

A partir de ese tratamiento se realizaron varias reescrituras. La primera se extiende dieciséis páginas y estaba pensada como un cortometraje tradicional y no como uno de animación. De esta se fueron desprendiendo unas cuatro versiones cada vez más cortas y con menos grasa que ayudaron a perfilar el corto y quitarle todos los elementos innecesarios para la construcción del relato. La idea inicial se planteó en única locación con la intención de reducir costos, facilitar la producción y estaba pensada como una larga conversación entre Juan y su interlocutor, el doctor Octavio Márquez. En esta versión, los personajes chocaban constantemente en un juego de ingenio y trataban de convencer al otro de su forma de ver la vida. Se alcanzó a hacer un scouting de locaciones, plantear una propuesta a nivel de fotografía, elaborar un presupuesto e inclusive se adelantó parte del proceso de casting y se grabó un teaser que hace parte de los anexos al final del documento. Lamentablemente debido a los costos de producción,

el hecho de que trabajé solo y una inamovible convicción de no pedir ayuda económica a mi familia, la realización en esos términos se tornó insostenible.

Como alternativa y solución al dilema económico surgió la idea de la animación. Sobre está no puedo tomar crédito y debo agradecerle a mi director de tesis, el profesor Juan Pablo Ríos, por haberla sugerido. En una reunión diseñada para hablar sobre el guión, el desglose por planos que había adelantado y el tema del presupuesto, Juan Pablo me preguntó fuera del contexto de la conversación y raíz de la infinidad de dibujos que plagan cada página de mis cuadernos, si sabía animar. Extrañado por la pregunta, le respondí que curiosamente unas semanas atrás había hecho un primer intento y que si quería se lo podía mostrar. Saqué el computador y le mostré un filminuto que hice a manera de videoclip para una canción de Frank Ocean con la intención de participar en el Solsticio Ventanas del año pasado, pero que tristemente no fue seleccionado. Tras verlo, Juan Pablo me preguntó que pensaba sobre la idea de realizar el proyecto desde la animación. Un poco sorprendido por la sugerencia, pero aliviado por la idea de no tener que preocuparme por el factor económico, respondí que me parecía una excelente alternativa y que no solo me ayudaba a solucionar el problema del dinero, sino que además representaba una oportunidad de aprendizaje y exploración creativa muy interesante. Esto llevó a una nueva reescritura del guión, en la que se priorizaron exclusivamente los elementos esenciales de la historia con la finalidad de facilitar el arduo y extenso proceso de la animación cuadro a cuadro.

El proceso de animación se extendió durante cuatro meses y consistió de la elaboración de aproximadamente cuatro mil dibujos que componen los fotogramas del cortometraje. Se trabajó a doce cuadros por segundo para minimizar el tiempo dedicado a dibujar, sin

sacrificar fluidez en la animación. Este número fue determinando a partir de una investigación de las diferentes corrientes de animación cuadro a cuadro y se propuso como un punto intermedio entre el estándar de la animación estadounidense (veinticuatro cuadros por segundo) y la japonesa (entre seis y ocho). Se optó por dibujar en Photoshop utilizando una tableta Wacom para evitar la extenuante labor de tener que dibujar, archivar y posteriormente digitalizar cuatro mil dibujos hechos a mano. Si bien es cierto que hay alternativas mucho más sencillas a la hora de hacer un cortometraje de animación, (Flash, After effects y Toonz, entre otros) el resultado que estas otorgan no es el que yo estaba buscando para el look de Gris. La automatización de procesos que estos programan ofrecen, agilizan la velocidad para alcanzar resultados, pero substraen la cantidad de control que uno tiene sobre la información presente en cada cuadro. Crear y modificar cada imagen que compone el video hace posible animar las alucinaciones y agregar detalles y expresiones que de otra manera no estarían presentes.

El proceso fue sumamente largo y exigió mucha disciplina en la medida que fue necesario trabajo diario y constante para lograr terminar el producto. Lo extenso del proceso se debe evidentemente a la envergadura del trabajo, pero también al hecho de que dibuje solo la totalidad del cortometraje. También influyó que al no tener una educación formal en el tema de animación, no contaba con estrategias que me permitieran agilizar la consecución de resultados, lo cual implicó que inicialmente el avance fue bastante lento. Sin embargo, a medida que fui mejorando mi velocidad para dibujar y elaboré una dinámica de trabajo de acuerdo a mis capacidades, pude lograr las metas que me había propuesto al inicio del semestre.

Vale aclarar que la relación de tiempo dedicado a las diferentes partes del proyecto no coincide con la extensión propuesta por la universidad para la realización de los trabajos de grado debido a que por el deseo de hacer un trabajo de calidad vengo trabajando desde hace un buen tiempo en Gris. La primera versión del guión data de hace un año y el inicio del desarrollo de la idea de hace aproximadamente año y medio.

Una vez terminado el proceso de animación, salvo por un número de correcciones que se realizaron posteriormente para afinar detalles, se llevó a cabo la grabación de las voces de los actores. Estas se realizaron en el centro ATICO con el apoyo de los monitores y la coordinación. El actor que grabó la voz de Juan Pablo, Daniel Castaño, fue el propuesto desde un inicio para el papel, mientras que la voz de Márquez, Julián Chacón, fue seleccionada a través de un proceso de casting. Con Daniel he trabajado en varias ocasiones y ha estado vinculado al proyecto desde un inicio apareciendo inclusive en el teaser que se grabó. Antes de la grabación se realizaron un par de ensayos y pese al reto que implicó dirigir una actuación sin interacción producto de la dinámica del estudio, los resultados fueron satisfactorios.

En cuanto a la posproducción se refiere, el proceso fue relativamente sencillo y en gran medida se fue haciendo en paralelo a la animación de acuerdo al avance de la misma. La ventaja de la animación sobre las grabaciones, a la hora de montar, es que cada plano tiene un lugar, unas características y un tiempo predeterminado en la línea de tiempo. Esto elimina el proceso de selección de tomas y el alto grado de planeación previa (en animación cada plano es cuidadosamente seleccionado con el propósito de no perder días de trabajo en material que no se va a utilizar) agiliza significativamente un montaje

prácticamente privado de experimentación o incertidumbre. Se montó en Premiere y no el Final Cut debido a la compatibilidad que tiene con Photoshop.

Para la realización del diseño sonoro y por cuestiones de practicidad, se optó por acudir a la base de datos de sonido de la comunidad en línea Freesound y a no realizar un trabajo de Foley. Freesound es una plataforma en línea que funciona como una base de datos de sonido colaborativa y tiene como objetivo permitir a los usuarios tener acceso a todo tipo de sonidos subidos por contribuidores alrededor del mundo completamente gratis y bajo las licencias de Creative Commons. Es una organización sin ánimo de lucro que hace parte del Music Technology Group de la Universidad Pompeu Fabra en Barcelona y actualmente está buscando financiación para poder seguir en operación. Animo al lector a no solo darse la oportunidad de conocer este recurso sino también contribuir una causa que ayuda a realizadores alrededor del mundo y un recurso que fue fundamental para la realización de este proyecto. Utilizando la base de datos se realizó un trabajo de archivo importante en el que se seleccionaron sonidos que junto a Fireworks de Moby (2002), canción cuya licencia de uso fue adquirida a través de la plataforma de música para realizadores audiovisuales independientes *mobygratis*, fueron utilizados para sonorizar a Gris.

Desde un punto de vista económico la realización del proyecto tuvo un costo sumamente bajo gracias en gran medida a la decisión de utilizar la animación para producir el cortometraje. Al encargarme yo mismo de prácticamente todas las etapas del proceso no hubo la necesidad de pagar honorarios aparte del sueldo de los actores (cien mil pesos cada uno) ni preocuparse por gastos relacionados a la grabación. Animar elimina

automáticamente cualquier tipo de inversión en transporte, refrigerios o arte y al hacerlo en un formato digital, ni siquiera tuve que preocuparme por costear el papel y los elementos de dibujo.

El paso a seguir y teniendo en cuenta tanto el resultado como el esfuerzo invertido en el proyecto, es pensar en estrategias de distribución. Enviar el corto a festivales donde la gente pueda verlo es la siguiente empresa del proyecto y a través de una subtitulación en inglés y francés se espera pueda tener cabida en festivales internacionales.

## **CAPÍTULO IV**

### **Nota de dirección.**

Con Gris busco llevar a cabo un ejercicio catártico, un acercamiento a una parte de mi mismo que no me gusta, a la que le tengo miedo y que por mucho tiempo negué. Es una oportunidad para re explorar a un momento de mi vida que me duele recordar, pero que es imposible no tener en cuenta a la hora de concebirme como lo que soy y que hasta cierto punto me ha definido como persona. También es el escenario propicio para explorar desde adentro un universo hermético y frecuentemente caricaturizado en el cine y los medios a través de clichés impuestos por visiones externas que se quedan en la superficie de un profundísimo océano. La historia es una proyección del terror que me inspira mi condición psiquiátrica y es el símbolo de lo que no me gustaría ser, pero en lo que reconozco me podría convertir.

A Gris me interesa contarle desde los detalles, desde lo pequeño. Es un historia violenta que no necesita de exageraciones para agredir y que a través de los gestos y sutiles actitudes de los personajes expresa más de lo que podría con gritos o posturas teatrales. El trabajo actoral y su traducción en el dibujo se centra en las expresiones faciales, en los precisos movimientos de las manos y el ir y venir de las miradas. Los silencios de las pausas y la agresión contenida de los diálogos deliberados con rendiciones modestas, sinceras y carentes de exageraciones o dramatismos innecesarios, buscan permear al espectador del cansancio y apatía que existe entre los personajes. No me interesa que la tensión provenga de un impacto fabricado por la violencia simulada de la voz de los actores, sino de una incomodidad genuina producto de las circunstancias y el ambiente.

La historia tiene como escenario la cafetería de la clínica, un espacio que como el corto no busca reconfortar ni ser ameno. El blanco se esparce por el espacio y una pulcritud absoluta lo deshumaniza con la inmundicia tan propia de las clínicas. Es un espacio sobrio, limpio y carente de pretensiones o decorado, salvo por un reloj colgante a uno de los extremos del salón que tiene la función de recordarnos que el tiempo avanza. El corto tiene una estructura lineal, pero acude al recurso del relato enmarcado para describir los hechos previos al intento de suicidio de Juan Pablo. Pese a esto, no se sale de la cafetería en ningún momento. A través de imágenes que surgen en el mismo espacio a manera de deformaciones y alucinaciones y de un montaje cuidadoso y orgánico que implementa una yuxtaposición de imágenes que suceden simultáneamente en el mismo lugar, se sustenta y brinda fuerza dramática y estética al discurso de los personajes sin la necesidad de llevar la historia a otro escenario.

La fotografía, compuesta de una combinación entre la planimetría y la estética de la animación, funciona como un reflejo de Juan Pablo. Al igual que él, a través de recurrentes reencuadres, los planos están fragmentados y constan de barreras que encarnan la fachada y las ficciones que Juan ha creado para protegerse. La cámara enclaustra y se fija en los pequeños aspectos que desde lejos serían imperceptibles, pero que de cerca dejan en evidencia los verdaderos sentimientos del protagonista. En la medida en que el relato se va acercando a la verdad, la cámara se abre ligeramente para mostrarnos no solo a través de planos más amplios sino también de las alucinaciones que refuerzan la emocionalidad de Juan, la verdadera naturaleza del protagonista. Los movimientos de la cámara son prácticamente inexistentes y en los breves momentos que están presentes, son delicados, limitados y en su mayoría compuestos por suaves

travellings de corta distancia. Las imágenes que surgirán a manera de alucinaciones y deformaciones como producto de la imaginación de Juan se ajustaran al discurso de los personajes e irán en concordancia a la lógica de la cámara. La planimetría buscara enfatizar la sensación de aislamiento en el que Juan se encuentra. La luz generará un atmosfera fría y anti personal en la que el claroscuro producto del contraste entre blancos y negros será predominante.

La presencia de música en Gris es sumamente limitada y el rol del sonido se centra en la descripción del espacio y la generación de una atmosfera. A través del tic tac del reloj, el soplar del viento, los zapatos de goma de las enfermeras que chillan contra el suelo, los cubiertos de plástico que rasguñan los platos y los murmullos indescifrables y apagados de los pacientes, el sonido busca generar un ambiente hermético e incomodo que esporádicamente se ve brevemente interrumpida por el lejano rugir de un motor que recuerda la existencia de un mundo fuera de la clínica.

El hecho de encargarme de la totalidad de la animación del proyecto y del diseño tanto de los personaje como del universo en el que se desarrolla implica serios retos, pero también maravillosas libertades creativas. La realización del proyecto exigió una inversión descomunal de tiempo por mi parte que no se vio limitada alas 18 semanas que constituyen el semestre de trabajo de grado sino a un trabajo previo que se lleva realizando desde hace bastante tiempo. El número de personas que participaron en el proyecto es sumamente reducido, la totalidad del equipo consiste en tres personas, más el apoyo del centro ATICO para la captura del sonido.

## **Conclusiones.**

Teniendo en cuenta los parámetros determinados para la realización y evaluación del proyecto y los objetivos planteados a un inicio del mismo, considero se cumplieron las metas propuestas y me siento satisfecho con los resultados, independientemente de las complicaciones y errores cometidos como parte de los aprendizajes obtenidos a lo largo de la producción. Siento que tanto el trabajo escrito como el producto final reflejan lo que quiero contar y recogen los elementos que para mi y para Gris son importantes.

Me siento orgulloso de lo logrado y el hecho de haber dado forma a un producto que en ciertos momentos considere interminable es en si un triunfo para mi. Lograr terminar este proceso se convirtió en un símbolo y una materialización de una disciplina que no estaba consiente de tener o que tal vez no tenía y adquirí con el reto que implicó la forma en que planteé el proyecto. Me arrepiento de no haberle podido dedicar el cien por ciento de mi tiempo a raíz de las obligaciones laborales que tuve en paralelo y siempre tendré la curiosidad de saber que hubiera sucedido si hubiera podido hacerlo. También me produce intriga la idea de como diferiría el resultado de haber grabado y no animado a *Gris*, pero no me arrepiento de ninguna manera de la decisión tomada.

Terapéuticamente fue una experiencia maravillosa y me permitió acercarme a una parte de mi mismo desde un ángulo que nunca antes había considerado. Explorar temática, audiovisual y teóricamente mis miedos me permitió desmitificarlos y conciliar una serie de conflictos internos que ahora se ven significativamente apaciguados con relación a cuando empecé este proceso. También me ayudó a reconciliarme con el gusto que tengo

por el arte y revitalizó un deseo desde hace mucho tiempo dormido de dibujar y crear con las manos.

En el aspecto formal y puntualmente con relación a los objetivos del proyecto, creo que se logró el cometido. Fue un proceso complicado y conciliar los elementos utilizados en la construcción del relato sin perder la fuerza del mismo fue un reto interesante. Debido a la ambiciones que se tenían para el corto el resultado no era evidente, pero finalmente el producto produce las sensaciones que quiero generar y considero que la técnica ayuda significativamente a darle fuerza al relato y no se limita únicamente a una dimensión estética sino también a una narrativa.

Otro elemento que vale la pena rescatar y destacar es el aspecto del dinero. Para un producto audiovisual, inclusive uno estudiantil, el costo de realizar *Gris* fue increíblemente bajo y cuando digo que el gasto más grande aparte del sueldo de los actores, el cual a su vez fue bastante económico (doscientos mil pesos los dos), fue la compra del café que me tomaba mientras animaba, no estoy exagerando. El presupuesto de *Gris* fue extraordinariamente pequeño y siento que el producto final es una prueba de que se pueden hacer productos de calidad sin tener que invertir cantidades de dinero que para cualquier persona y especialmente un estudiante son absurdas.

Como menciono en la introducción de este texto, estoy feliz de terminar a *Gris*, pero también me da tristeza despedirme de él. Fue un reto muy grande que me produjo incontables dolores de cabeza y me llevó más de una vez a la desesperación, pero le guardo un cariño muy grande y me siento muy feliz de lo que es. Estoy consiente de que

no es un trabajo convencional y aunque me da un poco de miedo exponerme de esta manera y la opinión que el lector pueda llegar a tener del producto, me siento tranquilo al saber que me entregué de lleno y di lo mejor de mi. Lo que más valoro de Gris es que me deja con ganas de mejorar, de seguir creciendo y de hacer cosas cada vez mejores. Por ahora resta explorar que oportunidades de circulación tiene el proyecto y esperar que con trabajo y buena suerte, no se convierta en un trabajo más que queda guardado en la biblioteca de la universidad y las carpetas sin abrir de un computador.

## Referencias

- Aguado, V. L. (2002). Film genre and its vicissitudes: The case of the psychothriller 1. *Atlantis*, 24(1), 163–172.
- Cavallaro, D. (2015). *Hayao Miyazaki's world picture*.
- Font, F., Roma, G., & Serra, X. (2013). Freesound technical demo. In *Proceedings of the 21st ACM international conference on Multimedia - MM '13* (pp. 411–412). New York, New York, USA: ACM Press. <https://doi.org/10.1145/2502081.2502245>
- Fowler, E. (1988). *The rhetoric of confession : shishosetsu in early twentieth-century Japanese fiction* (p. 333). University of California Press.
- Laplanche, Jean & Pontalis, Jean-Bertrand & Institute of Psycho-analysis (London, England) (1973). *The language of psycho-analysis*. London W.W. Norton
- Luomala, K., & Campbell, J. (1950). The Hero with a Thousand Faces. *The Journal of American Folklore*, 63(247), 121. <https://doi.org/10.2307/537371>
- McLeish, K. (1999). *Aristóteles la poética de Aristóteles*. Bogotá: Editorial Norma.
- Mishima, Y. (2003). *Confesiones de una mascara*, 35. (E. PAIS, Ed.) (Vol. 35, p. 264). Madrid.
- Modiano, P., & Gallego Urrutia, M. T. (2014). *La Hierba De Las Noches. Panorama de Narrativas* (2da ed., Vol. 864, p. 166). Anagrama.
- Murakami, H. (2006). *Kafka en la orilla* (p. 566) Tusquets Editores, S.A.
- Sánchez-Palencia, Á. (1996, Enero). Catársis en la " Poética" de Aristóteles. En *Anales del Seminario de Historia de la Filosofía* (Vol. 13, p. 127).
- Simpson, P. (2010) Noir and the Psycho Thriller, in A Companion to Crime Fiction (eds C. J. Rzepka and L. Horsley), Wiley-Blackwell, Oxford, UK. doi: 10.1002/9781444317916.ch14
- Vorobyova, O. (2001). Conceptual blending in narrative suspense: Making the pain of anxiety sweet. *7th International Cognitive Linguistics Conference: Abstracts/University of California, Santa Barbara*, 7, 188.
- Williams, R. (2001). *The animator's survival kit: A manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators*. Estados Unidos: Faber and Faber.

## **Anexos**

### **Primer Tratamiento**

A las dos y veintitrés minutos de una lluviosa tarde de Junio, Juan Pablo Izquierdo se introdujo en la mohosa tina de su apartamento y se corto las venas de la muñeca izquierda esperando morir. Cinco horas y ocho minutos después abrió los ojos y encandelillado por la insoportable luz de un bombillo blanco , se dio cuenta de que al igual que en la mayoría de los proyectos que se había propuesto a lo largo de su vida, había vuelto a fallar. No sabia donde estaba, como había llegado o cuanto tiempo había pasado desde que poco a poco había perdido la conciencia. No sentía rabia ni tampoco tristeza, la realización de su fracaso no lo atormentaba ni llegaba como una noticia inesperada, al fin y al cabo la ilusión de que todo saliera como había planeado nunca lo convenció del todo y en el fondo de su cabeza siempre hubo una voz que le susurraba que ni siquiera de morirse era capaz. No sentía rabia ni tristeza sino mas bien curiosidad.

Lentamente la visión se le fue agudizando y pudo recorrer las formas y líneas de lo que lo rodeaba. Los oídos se le liberaron de una insoportable reverberación y empezó a distinguir voces y palabras a las que no pudo atribuir significado. Tenía la boca seca y un sabor a crema dental, plástico y putrefacción se la invadía. exhaló desde el fondo de la garganta tratando de oler lo hediondo de su aliento, pero al aspirar solo se encontró con el inconfundible olor del blanqueador mezclado con orines. El techo alto y blanco en forma trapezoidal no lo remitía a ningún lugar en su memoria y las voces permanecían demasiado distantes para distinguir lo que decían y dar una pista de donde se encontraba, pero algo en el ambiente le parecía familiar, ese olor lo había sentido antes y aunque

todavía era incapaz de recordar donde, de algo estaba seguro, no era un sitio al que le alegraba regresar.

El sol empieza a caer, el viento sopla y las hojas de los arboles se sacuden. La tierra esta húmeda por uno de esos aguaceros que azotan a Bogotá por media hora solo para limpiar el aire, espantar a los ladrones y dejar la ciudad desierta por un rato. Se escuchan los característicos chillidos de los zapatos de goma de los hospitales psiquiátricos y el rugir del motor de un esporádico carro que pasa a lo lejos. El reloj marca las seis, el sol termina de caer y la clínica comienza a despertarse, es hora de comer.

Las luces se encienden una tras otra como una hilera de dominós que va cayendo. Un bombillo titilante es ajustado por una de las enfermeras y la puerta que separa los cuartos de las zonas comunes es abierta a continuación. Los pacientes salen de los cuartos como muertos de sus tumbas, lentos, pálidos y tristes. Se deslizan por el pasillo blanco en el que se siente la inmundicia tan propia de las clínicas. Todos ausentes y patéticos salvo uno, todos tristes y sin vida salvo Juan.

De pelo negro y corto, con una camiseta blanca lo suficientemente ajustada para ceñirse ligeramente al cuerpo, pero no lo suficiente para decir que lo esta y una sudadera gris de resorte con manchas de tinto y semen, Juan de veinticinco años camina en unos tenis negros sin cordones. Tiene las ojeras marcadas, la barba sin afeitar y las muñecas vendadas. Se ve descompuesto pero digno, su apuesto rostro y ausencia de joroba le impide reducirse al nivel de sus compañeros de piso. Camina rápido ente los demás

pacientes y es el primero en entrar a la cafetería, salvo por unos cuantos viejos a los que deben dar de comer.

Toma un plato color blanco hueso que deja sobre una bandeja verde pastel y la posa sobre cuatro varas cilíndricas que se extienden a lo largo de la barra. La desliza con el dedo índice de la mano izquierda mientras camina hacia la derecha y toma un plato de consomé cubierto por una capa de papel vinitel que sirve para evitar que las temblorosas manos de los enfermos hagan un desastre mientras caminan a sus mesas. Pide arroz carne, espárragos y un vaso de agua que recibe con asco mirando hacia abajo. Levanta la cabeza y fingiendo una sonrisa pide con amabilidad un tinto. –Claro joven- responde la mujer que atiende, se voltea y le alcanza a Juan un vaso de icopor con agua caliente, un sobre de café instantáneo descafeinado, uno de azúcar y un mezclador color café oscuro. Sin recibirlo y con disgusto en la cara, Juan pregunta si no tiene café de verdad, a lo que la mujer responde que muy bien sabe que los pacientes no tienen autorizado tomar café. Juan recibe con menosprecio el vaso y los sobres y da las gracias condescendentemente. Llevando con la mano izquierda la bandeja y con la derecha el “café” camina hasta el final de la cafetería y se sienta mirando hacia la pared.

Prepara el “café”, introduce un dedo para probar y lo deja a un lado enfriándose. Abre una bolsa transparente que contiene una servilleta, una cuchara, un tenedor y un cuchillo de plástico. Mira la comida y la mueve en el plato con el tenedor sin probarla. Entonces, se escucha la entrada de unos pasos pesados que acompañan a una voz gruesa, potente y carismática que va saludando, los pasos se acercan y el doctor Octavio Márquez le da

una palmada en el hombro a Juan mientras lo saluda, Juan no responde. Márquez se sienta frente a él.

De barba abundante y pelo corto, Márquez es un hombre alto y grueso que no alcanza a ser gordo ni fornido. Las gafas delgadas que cubren unos ojos claros se esconden bajo unas cejas abundantes y bajo la bata una camisa azul claro con suficientes botones abiertos para dejar en descubierto el pelo de su pecho. Sentado confidente echándose hacia atrás, cruza la pierna derecha sobre la izquierda y con la mano de ese mismo lado hace un gesto para saludar a una atractiva enfermera que lo mira desde el otro lado de la habitación, la argolla matrimonial brilla bajo la luz de un bombillo color tungsteno que alumbra sobre la mesa.

Nunca entendí porque le gusta esta mesa-dice Márquez- No le veo la gracia a quedarse mirando una pared vacía-toma un sorbo largo de un pocillo de café humeante. No está vacía- responde Juan- está el reloj. Usted me entiende-replica Márquez sonriente. Interrumpiéndolo Juan añade- además, prefiero la pared a la porquería con la que llenan esta clínica- mientras señala sin mirar hacia atrás con el brazo derecho extendido. Márquez toma otro sorbo y le responde- Está consiente de que hace parte del estimado grupo de pacientes que llena esta clínica, supongo- Juan no responde, hay un silencio. De repente, se acerca un hombre en sus veinte que con voz nerviosa le dice a Juan- Juan, Que mas doctor que pena, Juan ¿qué le trajeron chocolates?

-Si unos Ferrero ¿por qué?

- No pues era para ver si me los cambiaba

-¿que fuma?

-Pues kool, pero si quiere también tengo marlboro rojo

Márquez interrumpe diciendo- Bueno que pena interrumpirlos, pero ustedes saben que eso no esta permitido, ¿quieren que les quite los cigarrillos a los dos?

Juan sin prestarle atención Márquez voltea la cabeza y dirigiéndose al otro paciente- ahorita cuadrarnos, pero fresco que yo se los cambio, deme cinco marlboros, mentiras deme tres y después me da un kool

.-Listo Juan ¿En la sala ahora?

-Sí , vaya mas bien.

-Listo, hasta luego doctor que pena.

Márquez lo despide levantando la mano de la mesa y después mira desaprobando a Juan que responde encogiéndose de hombros y prendiendo un cigarrillo. – Pues bueno, a lo que vinimos- dice Márquez mientras saca un esfero del bolsillo de la bata y pone en la mesa una planilla que previamente descansaba en sus piernas- Usted sabe como funcionan las cosas aquí y a grandes rasgos Yo entiendo porque llegó acá y las razones por las que estamos sentados en esta mesa, pero para poder hacer el ingreso y determinar el tratamiento a seguir debo hacerle una serie de preguntas de rutina.

Juan se pasa la lengua por los dientes sin abrir la boca ni responder, toma el mezclador y bate el café provocando un espiral. Sin levantar la cabeza enaltece la mirada y asiente concediendo con las cejas. –Nombre?- pregunta Márquez- Usted sabe como me llamó- Responde Juan, Márquez levanta la mirada y en tono imperativo repite- Nombre.

-Juan Pablo izquierdo

-¿Fecha y lugar de nacimiento?

-6 de junio del 91 en Bogotá.

-¿Edad?

-Le acabo de dar mi fecha de nacimiento- reclama Juan.

-¿Edad?- repite Márquez.

-¿No es capaz de calcularla con la fecha que le di?- responde Juan inclinándose hacia un lado y descansando la cara sobre los dedos de su puño izquierdo.

-Vea- dice Márquez suspirando mientras se quita las gafas, las cuelga del bolsillo de la bata- Entiendo que no le caigo bien, para ser sincero usted tampoco es mi paciente favorito, pero por cosas de la vida hoy estoy de turno y le tengo que hacer el ingreso. Podemos hacernos la vida amable y mañana se le asigna otro medico tratante o puedo devolverlo a la UCI (unidad de cuidados intensivos) si no quiere colaborar.- Márquez se voltea y saluda amablemente a una paciente que va pasando, se despide con la mano y vuelve girándose hacia Juan-Entonces-Se pone las gafas y revisa el formulario mientras golpea la lengua contra los dientes provocando un impaciente tic tac-Edad?- pregunta mirando a Juan por encima de las gafas que descansan en su nariz .

-25

-Muy bien-dice Márquez sonriendo.

Juan bate el café en silencio.

-¿Drogas?-pregunta Márquez

-¿Recreacionales o de prescripción?

-Las dos y por favor sea sincero, igual me termino dando cuenta, no es una cuestión moral sino mas bien por lo efectos que puedan provocar las interacciones con lo que le recete.

-Sinogan, valcote y quetiapina por un lado y por el otro marihuana, ácidos y algo de perica muy de vez en cuando.- Márquez lo mira desaprobador por encima de las gafas,

gira el esfero entre sus dedos y volviendo hacer sonar su lengua contra el paladar mira el formulario de ingreso y le pregunta-¿Hace cuanto tiempo fue que le hice la última salida?¿Como 6 meses mas o menos?

-5, en diciembre del año pasado- responde juan mirando el reloj que cuelga en la pared de enfrente ligeramente a la izquierda. Márquez vuelve a escribir.

-ocupación-

-escribo para un revista-

-¿estado civil?

-soltero-

Márquez hace un par de anotaciones se inclina hacía juan y le entrega el formulario a Juan -listo, entonces-señalándole con la parte trasera del esfero- ponga aquí su cedula, teléfono, email y firmeme aquí- Le entrega el esfero y permanece inclinado supervisando que llene correctamente los datos. Juan le devuelve con desdén el esfero y la planilla. Márquez la toma y recostándose en la silla revisa el formulario.

Con aire satisfecho pone la planilla sobre la mesa y toma un trago largo de café, Juan lo imita. Hay un silencio, Juan revuelve su comida. Márquez se guarda las gafas en el bolsillo y mirándolo desde arriba le pregunta- Entonces ¿Qué fue lo que pasó?

-Pues que me traté de matar y no pude- Responde Juan girando levemente la muñeca derecha.- Eso lo entiendo, la señora que limpia en su casa, Doña marta, creo- dice Márquez dudando y mirando a Juan buscando aprobación quien concede con la mirada- ella fue la que llamó a la ambulancia cuando se devolvió por la sombrilla y lo encontró en la tina, si no fuera por ella usted se hubiera muerto.- Juan permanece en silencio, aún

no prueba la comida- entonces-dice Márquez poniendo los codos sobre la mesa y entrelazando las manos sobre las que pone su quijada- reformulo, la pregunta no es ¿qué fue lo que pasó? Sino ¿Por qué le hizo?

Juan descuelga la cabeza hacia atrás girándola ligeramente hacia la izquierda, mira el bombillo, que producto del sinogan, da vueltas sobre él y frunce el ceño pensativo mientras se pasea la lengua entre las muelas del fondo de la boca. Se moja los labios, suspira, y tomando otro sorbo de café se reincorpora en su silla. Hablando para si mismo Juan, apoya los codos sobre la mesa y moviendo las manos explica-cuando salí de la clínica la última vez, Andrés, un compañero de la revista, me organizó una fiesta, nada grande, sino más bien una cosa pequeña en su casa. Para ser sincero no tenía ganas de ir, estaba cansado y la idea de ver gente, soportarla y revolcarme en mi miseria mientras un mar de hijueputas me preguntan cómo estoy y me dan alientos que no necesito ni me interesa recibir, no me llama precisamente la atención. Pero como faltar a una fiesta cuando se la hacen a uno –dice Juan poniéndose el respaldo de los dedos de la mano derecha en el medio del pecho señalándose. Se detiene un momento, mira hacia abajo y encorvado levanta lentamente la cabeza encontrándose con un Márquez atento pero frío e inamovible que le responde levantando la ceja izquierda y diciéndole- y entonces?-.

Juan voltea a mirar hacia su derecha y con aire indefenso mira por la ventana de la cafetería, escucha el rugir del viento, ve las hojas bailar y sobre las ramas un pájaro de pico naranja y plumaje negro que lo observa con cuidado. Respira hondo se voltea, toma el pitillo marrón con ambas manos, juguetea con él y se dirige a un Márquez que en ningún momento le ha despegado la mirada de encima- A la mayoría de la gente,

aparte de la novia y un vecino de Andrés la conocía, eran personas del trabajo, un amigo del colegio que Andrés contactó por Facebook y una prima segunda con la que hablo muy de vez en cuando. No pensé que tanta gente se interesaría, pero tampoco me sorprendió verlos, Andrés es un tipo amable, carismático y es difícil decirle que no, además es el editor y todos le chupan el culo. Saludé a todos con la mano y después de recibir una cerveza y responder a una serie de saludos condescendientes, vi sentada en una esquina a una compañera con la que vi un par de clases en la universidad. No entendí porque había ido, alguna vez le ayude a estudiar para un parcial de historia de la literatura universal y vimos clásica juntos, pero ya, nunca la considere una amiga y para ser sincero sentía que nunca le caí muy bien- Juan levanta una ceja, sube los hombros y mirando el café dar vueltas en el vaso continua- Sonrió y me saludó con la mano - Juan imita el movimiento sonrío y mientras mira hacia un lado apoya la quijada en la palma de su mano derecha. Mira a Márquez y sin perder la sonrisa le dice- tenía un saco gigante que solo le dejaba ver la punta de los dedos, siempre se los ponía, creo que solo le vi los pulgares cuando hacíamos el amor- Juan se endereza en la silla toma un sorbo de café y serio mirando la pared detrás de Márquez, continua- Es un decir, pero usted me entiende.- mira hacia abajo, suspira y con una sonrisa empapada de melancolía continua- Me explicó que era prima de Andrés, que siempre le había gustado en la universidad y que en un cumpleaños de unos días antes, él le había preguntado por mí, que si nos conocíamos de la universidad que si sabía lo que me había pasado. Le dijo que si a lo primero, no a lo segundo y al enterarse de la fiesta decidió ir.

-y que pasó después?

-me enamore de ella y ella se enamoro de mi.

-¿y eso que tiene que ver con su intento de suicidio?

- Si me espera y me deja hablar, de pronto le puedo explicar o si prefiere cuénteme usted porque traté de matarme.

Márquez se encoge de hombros y por primera vez en la conversación baja momentáneamente la mirada. Se pasa la mano por la barba y le pide a Juan que siga.

- Me sentí cómodo a su lado, como si nos conociéramos de antes. Había un sentimiento de complicidad que rara vez he sentido con amigos de toda la vida y nunca con, prácticamente, un extraño.

- ¿a que cree que se debía esto?

- No se, no estoy seguro, pero probablemente por un mutuo desinterés en los demás.

- ¿desinterés o incapacidad para relacionarse?

- Un poco de las dos supongo

-Por simple curiosidad ¿Cómo se llama? Su novia quiero decir- pregunta Márquez. Hay un breve silencio y Juan tras un diminuto suspiro se limita a decir -Helena

-¿Helena?

-Si ¿Por qué?

-Por nada, por saber-

En ese momento un paciente desorientado se acerca a Márquez, le toca el hombro y le dice- doctor, a qué horas podemos hablar, no me estoy sintiendo bien- Márquez le quita la mano del hombro lo mira y le dice- don Roberto ahorita estoy ocupado y después de comer, los pacientes deben ir a descansar, con mucho gusto lo atiendo mañana-don Roberto tomándose el brazo con la mano derecha insiste en un tono agresivo - doctor tengo el corazón a mil y tengo miedo de estar muriéndome, será que por favor me puede

atender-ignorándolo Márquez levanta la mano y haciéndole un gesto con los dedos llama a la enfermera que había saludado al entrar al comedor, esta viene rápido dejando al viejo que estaba alimentando solo y con la boca abierta.-cuénteme doctor que necesita?- andreita hágame el favor y lleva a don Roberto al botiquín, le da 20 gotas de ribotril y después me lo acompaña al cuarto- sonriente Andrea le responde- claro que si doctor, lo que necesite- don Roberto mira a ambos y casi gritando reclama- yo no necesito que me traben, yo necesito que me atienda un médico estamos en una puta clínica como no va a ver un hijueputa médico que me pueda atender. Márquez gira sobre su eje y le clava la mirada a un Roberto al que le debe llevar unos veinte centímetros de estatura y con tranquilidad le responde- o se calma o yo mismo lo inmovilizó, se va ya al botiquín se toma el ribotril y le hace la vida amable a Andrea, yo no quiero problemas con usted y usted no quiere problemas conmigo, mañana en la mañana lo atiendo.- Don Roberto asiente, Márquez mira Andrea y le dice- muchas gracias andreíta, cualquier cosa me avisa- si doctor- responde Andrea llevándose a don Roberto, Márquez le acaricia la espalda baja y esta le responde con una sonrisa por encima del hombro derecho mientras se aleja.

Márquez se voltea y acomodándose las gafas le dice a Juan-Estábamos en que se enamoraron, pero no me explico como -Juan encogido frente al episodio que acaba de suceder se pasa la mano derecha por la cara y toma un poco de aire- Pasamos la noche juntos hablando solos en el balcón y al día siguiente nos volvimos a ver. Así duramos unos quince días hasta que una noche en la casa de ella me dijo que no me fuera y no me fui. Desde ahí empezamos a vivir prácticamente juntos, yo me limitaba a pasar por mi casa para recoger ropa y ver que todo estuviera en orden. Empezamos a hacer planes, pensar en el futuro y decidimos irnos a Buenos Aires cuando a ella le avisaron que le

había salido una beca para una maestría. Quería que me fuera con ella y yo tampoco quería que nos separáramos, a fin de cuentas yo puedo seguir trabajando con la revista prácticamente desde cualquier lado así que no había ningún problema y accedí.

-¿Cuándo tenían pensado irse?

¿Hoy a que estamos?

-a veintitrés

Juan piensa por un momento y mirando hacía abajo responde-En dos semanas, para pasar mi cumpleaños allá. A mi la fecha no me emociona la verdad, pero ella quería que fuera un día especial, el comienzo, digamos, formal de una nueva vida juntos.

-Y ¿Por qué no se fueron? ¿por qué no se van a ir?

Juan no responde y se queda mirando a Márquez quien parece indiferente e imperturbable frente a su mirada. – ¿qué terminó de pasar? ¿Se dañaron las cosas? ella lo dejó, usted no pudo con la soledad y ¿por eso decidió suicidarse?

Juan permanece en silencio, se manda la mano al bolsillo saca un cigarrillo y lo prende, mira frío a Márquez.

-¿Eso fue lo que pasó? ¿lo botaron y se rindió?

Ladeando la cabeza, con una sonrisa melancólica y los ojos llenos de lagrimas con ira controlada Juan bota las cenizas del cigarrillo y responde- Sabe que no, no se dañaron las cosas, ni me terminó y por si las dudas tampoco se fue con otro. La semana pasada se murió en un accidente de tránsito volviendo a la casa después de recoger unos papeles que necesitaba para lo de la beca. Una mula, de esas que dan miedo de solo mirarlas cuando pasan al lado de uno, una de esas se quedó sin frenos y la aplasto contra un separador de la treinta. Por eso no nos fuimos.

Los dos se quedan en silencio por un rato hasta que Juan lo rompe diciendo- Y si, no pude con la soledad, no pude con la vida sin ella. Aguante unos días y traté pero no pude, por eso me metí a la tina, por eso me corté las venas y por eso estoy sentado en esta mesa tomando café de mierda y hablando con usted. Ahora, será que ya sabiendo lo que pasó ¿me puede dejar tranquilo?

Márquez se inclina y toma un cigarrillo del paquete de Juan.

-¿le importa?- pregunta Márquez, Juan lo mira y concede con la mano

-No sabia que los médicos podían fumar.

-y ¿quién me va a decir algo?

- ¿se puede ir? Quiero estar solo.

Márquez con el cigarrillo en la boca, sin hablar le pide a Juan que le prenda el cigarrillo, Juan lo hace.

-si, si puedo, pero no, todavía no me voy.

-Ya le conté que fue lo que pasó ¿Qué mas quiere? ¿Qué mas tengo que hacer para que se vaya? ¿Quiere que lllore y le diga lo mal que me siento para que usted me consuele? Que le pida ayuda y le pregunte ¿porque Helena se tenía que morir si era tan buena y tan joven? O ¿qué tengo que hacer para se vaya?

-Podría empezar por decirme la verdad, así dejamos de perder el tiempo.

-Usted de que me esta hablando?

-De que no le creo nada, de eso le estoy hablando.

-¿Que es esta mierda? me esta jodiendo o le parece chistoso lo que me pasó? No le da pena?

-No, además no es cuestión de pena, simplemente no le creo- Márquez toma una bocanada de humo y bota las cenizas en el cenicero- La historia es bonita y esta bien

armada, tiene suficientes verdades para ser verosímil y hasta me dan ganas de creerle, pero usted no es así. Si, trabaja en una revista a la que ya se le informó de su condición y tiene una prima con la que habla de vez en cuando. Ella fue la que le trajo los chocolates que va a cambiar por cigarrillos apenas terminemos de hablar. Yo fui el se los recibí y ya la había visto venir la ultima vez que usted estuvo hospitalizado. Si quiere que le diga la verdad, creo que esta enamorada de usted, parece una pelada buena, la pobre hasta coordinó con su empleada para traerle ropa limpia y quedó de venir mañana a las siete para que no le faltara nada. Y a usted no le importa, porque solo es capaz de pensar en si mismo, es egocéntrico y le tiene pavor al compromiso. La verdad no entiendo, usted es un tipo inteligente, no se si es que se le olvida que yo lo conozco de antes, que tengo su historia medica y que se que es asocial, violento y promiscuo, que se no es capaz de mantener una relación y de acercarse alguien y por eso va a regalar los chocolates que esa niña le trajo por ¿cuántos eran? ¿ Tres cigarrillos?-Juan asiente mientras mira hacía abajo- Por eso es que se sienta mirando la pared y por eso mismo no le creo cuando me dice que se trató de matar por alguien diferente a usted mismo. Entonces, le repito ¿Por qué lo hizo?

Juan lo mira anonadado, después de un momento Márquez insistente le dice.

-dígame ¿por qué se mató?

-Porque no tengo porque vivir.

-Todo el mundo tiene algo porque vivir.

-Cuénteme ¿cuál es esa cosa maravillosa por la debo seguir adelante? Me levanto todas las mañanas me miro al espejo y me veo frágil, sucio e inservible, me veo y me digo que no puedo mas y es que de verdad no puedo.

-No puede hacer que?

-No puedo aguantar, no puedo seguir viviendo como vivo, pero tampoco puedo soportar la noción de una vida tan ridícula como la que, digamos, usted vive. Me doy asco, pero me daría mas asco si me rindiera y viviera como el mundo espera que lo haga, saludando sonriente, pretendiendo ser feliz, casándome y teniendo hijos para después destruir una familia con mi drogadicción y culeandome a la primera que se me pase por enfrente, como usted con esa enfermera.

-¿Cómo supo lo de Andrea?

-Yo a usted también lo conozco de antes- Juan aspira, bota el humo hacia un lado y mientras con un dedo hace caer la ceniza, continua- pero ese no es el punto, el punto es que al no poder conmigo, pero tampoco con lo que “debería” ser, preferí matarme y por eso me corté las venas, por eso estamos acá. Porque no valgo tres pesos y no le veo la gracia. ¿feliz?

-No para nada, independientemente de lo que pienso de usted no me alegro por su malestar. lo que le puedo decir y se que no le interesa oírme decir esto, es que las cosas no son tan malas como parecen y que van a ir mejorando. Con un tratamiento juicioso entre medicación y psicoterapia usted va a salir bien de acá, no va a ser fácil, pero si se lo propone lo puede lograr.

-¿Lograr que? ¿funcionar?

-Sí, también, pero sobre todo encontrarle sentido a su vida. Es clarísimo que usted esta deprimido y lo normal es que le cueste proyectarse, pero tiene de donde arrancar. Hay gente que lo quiere

-¿Que me va a querer alguien si yo no me quiero a mi mismo?

-Claro que hay gente que lo quiere, siempre hay alguien independientemente de todo, empezando por su prima. Con el tiempo va a estar en capacidad de construir relaciones y

un proyecto de vida. De pronto no me cree lo que le estoy diciendo y en este momento no espero que lo haga, pero a medida de que vaya mejorando se va a dar cuenta de que tengo razón.

Juan se limita a asentir con la cabeza, Márquez toma la planilla saca un esfero del bolsillo y antes de escribir se detiene, mira a Juan y le dice- Por mas que le cueste, créame, las cosas van a mejorar ¿Usted cuanto esta tomando de ribotril?

-10 gotas antes de dormir.

-Pues bueno, ahora lo voy a subir a 20 por la noches, le voy a poner 300 miligramos de wellbutrin por las mañanas y le quito el sinogan ¿Cuánto esta tomando de quetiapina?

- 100

-Por ahora subámosle a 200 y vamos viendo como sigue

-ok

- Mañana nos vemos a las 9, miramos como durmió y hablamos un rato a ver como van las cosas ¿le parece?

-si doctor

-Listo Juan entonces nos vemos mañana y descanse- Márquez se pone de pie , le toca el hombro a Juan, para, se mete la mano al bolsillo y saca un tarro de sinogan que pone en la mesa frente a Juan, lo mira y le dice- o mátese, al fin y al cabo no es mi problema.- le da una palmada en el hombro a Juan y se va.

## Guión

Gris

INT.CAFETERIA-CLINICA-NOCHE.

Envuelto por un pitido sordo, JUAN de 25 años, está sentado solo en una mesa con los ojos cerrados. Delgado y demacrado, se le notan los huesos de las mejillas y los ojos se le esconden en el fondo de unas profundas cuencas. El humo de un cigarrillo que descansa entre sus dedos se disuelve en el ambiente y se mezcla con el vapor que emana de un café servido en un vaso de cartón que descansa frente a él. Toma aire, frunce el ceño y unas pequeñas esferas maleables se empiezan a dibujar a su alrededor. Flotan y van cambiando de forma y de cada una empiezan a brotar tentáculos que se abalanzan sobre la cabeza de Juan succionándolo y dejándolo a reducido a un esqueleto. De uno de los tentáculos brota un ojo solitario que se transmuta en la figura de JUAN atravesada por un tiro en la sien. De la parte trasera de su cabeza, una espesa sangre negra se derrama y se extiende envolviéndolo. Ahogándose JUAN sonríe y mira su mano esquelética satisfecho cuando de repente suena el tictac de un reloj. Consternado, JUAN abre los ojos y se encuentra a si mismo sentado solo en la cafetería de la clínica.

Una pesada y gruesa mano se le posa en el hombro, en su dedo índice brilla una argolla matrimonial. Frente a JUAN se sienta el doctor Octavio Márquez. La pesada taza de café de MÁRQUEZ contrasta con el vaso de papel de JUAN. MÁRQUEZ toma un sorbo.

MÁRQUEZ

¿por qué se trató de suicidar?

JUAN

No quiero hablar de eso.

MÁRQUEZ

¿quiere volver a la UCI?

JUAN

¿es en serio?

MÁRQUEZ

Usted dirá

Juan deja caer los hombros derrotado. En la distancia, un viejo con la comida untada alrededor de la boca trata sin éxito de decirle algo a su enfermera mientras lo limpia. Dos pacientes comen en silencio. Uno de los dos levanta la mirada, mira hacia los lados y la vuelve a bajar, no dicen nada.

JUAN

la última vez que salí de la clínica, unos amigos me organizaron una fiesta. Entré y vi a una compañera de la universidad sentada en una esquina. Nunca fuimos cercanos y ni siquiera sentía que le cayera bien.

La enfermera levanta la mirada y sonríe,

JUAN

le pregunté porque había ido. Me explicó que era prima de un amigo y que siempre le había gustado en la universidad. Él le preguntó por mí, que si sabía lo que me había pasado y cuando supo de la fiesta quiso ir.

MÁRQUEZ

Y ¿qué pasó después?

JUAN

Nos enamoramos.

MÁRQUEZ

¿y eso que?

JUAN

si quiere cuénteme usted porque traté de matarme.

silencio. Juan tira las cenizas en el cenicero, MÁRQUEZ hace un gesto con la mano pidiéndole que continúe.

JUAN

Me sentí cómodo con ella, como si nos conociéramos de antes.

MÁRQUEZ

¿porqué cree que se sentía así?

JUAN (mirando a un lado)

un mutuo desinterés en los demás ¿de pronto?

MÁRQUEZ

¿desinterés o incapacidad para relacionarse?

JUAN (concediendo con un gesto)  
un poco de las dos.

MÁRQUEZ  
Sígame contando.

JUAN  
Al mes me pasé a vivir con ella y cuando le salió una beca para una maestría en Buenos Aires decidimos irnos los dos.

MÁRQUEZ  
Y ¿que pasó?

JUAN no responde y se queda mirando a Márquez.

MÁRQUEZ  
¿Se dañaron las cosas? lo dejó y ¿por eso decidió suicidarse?

JUAN  
No, la semana pasada se mató en un accidente de transito. Una mula, de esas que dan miedo de solo mirarlas, la aplastó contra un separador de la treinta...

MÁRQUEZ prende un cigarrillo.

JUAN  
No sabia que ustedes podían fumar aquí.

MÁRQUEZ  
Y ¿quién me va a decir algo?

JUAN  
¿se puede ir? Quiero estar solo.

MÁRQUEZ  
si, pero todavía no, en un rato.

JUAN  
¿Qué quiere? ¿que se la chupe?

MÁRQUEZ  
No, no hace falta, con que me diga la verdad está bien, así no perdemos tiempo.

JUAN  
de que putas me está hablando?

MÁRQUEZ

Que no le creo.

MÁRQUEZ

No entiendo, una mentira no lo iba a sacar antes de aquí. Además yo lo conozco y si usted se mata por alguien es por usted mismo, por nadie mas. Entonces, ¿por qué se mató?

Pausa larga. La enfermera se para y empieza a caminar. de la parte de atrás de la banda del pantalón sale un bisturí que se balancea de un lado a otro.

JUAN

Estoy cansado.

MÁRQUEZ

¿De qué?

JUAN

De vivir así.

MÁRQUEZ

¿vivir como?

JUAN

Así, Echado a la mierda, pero tampoco podría con una vida como la suya. Casarme y tener hijos para después culearme a la primera que se me pase por enfrente.

La enfermera saca el bisturí y se corta el dedo índice de la mano haciendo brotar una sangre negra que se esparce por el suelo.

MÁRQUEZ

Las cosas pueden mejorar. Le va a costar, pero se puede.

JUAN

¿que? ¿encontrarle sentido a la vida?

MÁRQUEZ

No. nada de eso, pero sí estar bien. Con el tiempo va a ir construyendo relaciones y un proyecto de vida.

¿Qué se está tomando?

JUAN

10 gotas de ribotril por la noche, 200 de Quetiapina en las mañanas y sinogan para dormir.

MÁRQUEZ

el ribotril se lo voy a subir a 20 y va a empezar con wellbutrin de 300, no mas quetiapina ni sinogan. veámonos mañana a las 9 en el consultorio.

Juan asiente

JUAN

Como quiera.

MÁRQUEZ (O.S)

Descanse y Trate de no fumar tanto.

Márquez se pone de pie , le toca el hombro a Juan, para, se mete la mano al bolsillo y saca un tarro de sinogan que pone en la mesa frente a Juan.

MÁRQUEZ

o mátese, al fin y al cabo no es mi problema.

JUAN se queda mirando el tarro sobre la mesa, levanta la mirada y la mano de la enfermera, entra y le corta la garganta. El corte es profundo y la sangre negra le brota borbotones. La cabeza de Juan cae sobre la mesa y la sangre se esparce sobre esta.

FIN.